

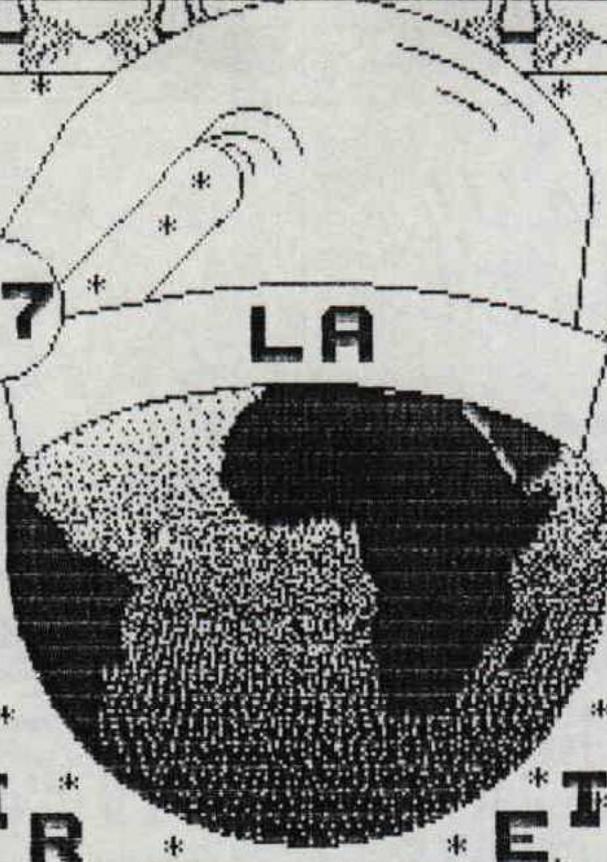
B O N N E

F E T E

N°7

LA

B
O
N
S
O
I
R



P
L
A
N
E
T
E

Vive le vent, vive le vent d'Hivers, Trala...lala...lalere...oh! Excusez moi, je me suis laisse emporter, je me suis pas rendu compte que j'etais a l'antenne et en direct de la redaction de Bonsoir la Planete, donc pour tous ceux qui m'ecoutent ou plutot qui ne lisent, c'est moi le redacteur en chef qui suis la, en premiere page. Eh oui, vous ne revez pas, moi non plus d'ailleurs, je suis belle et bien la. Vous ne direz, il a deja fini son armee, et bien non, il me reste a peu pres trois mois, et j'ai profite d'etre en vacances pour NOEL (et oui neme a l'armee, les vacances existent) pour ecrire cette premiere page et un peu plus loin pour ma rubrique "la Bafouille du militaire" ou j'y parle de choses qui devraient vous interesser.

Et puis j'ai plusieurs nouvelles a vous annoncer: d'abord la premiere, c'est a dire que lors de la sortie du prochain numero, je serai libere de mes obligations et donc je reprendrais les commandes du fanz' et donc nous ferons un numero special ou vous retrouverez ma rubrique que vous etes nombreux a ne redemander, c'est a dire la Rubrique ELECTRONIQUE dans laquelle vous trouverez un dossier special rentree. Je ne vous en dis pas plus, ce sera une surprise qui vaudra le detours.

Et en parlant de bonnes nouvelles en voici une autre, vous savez que nous avons ouvert une bank de donnees a libre acces a tous sous reserve d'y participer et sur simple demande de la liste, et bien nos esperances ont ete depassees car nous croulons sous des tonnes de discs envoyes par tous les possesseurs de CPC, nous possedons bons nombres de demos, connues ou pas, des jeux, beaucoup d'utilitaires et des logiciels en tous genre. Cela prouve que le monde du CPC est encore la et que meme si parfois le courrier vous arrive en retard, nous nous en excusons car quelques fois, on nous demande des choses que nous n'avons pas ou que momentanement, ce n'est pas disponible, et donc il faut attendre, cela peut parfois prendre du temps et puis nous renvoyons toujours les discs a leurs proprietaires.

Et puis une derniere chose la redaction en entier devrait se reunir prochainement, on vous tiendra au courant, et d'ailleurs si vous voulez que l'on parle de quelques choses qui vous tient a coeur pour le fanz' ou autre, ecrivez nous a l'adresse situee en fin du fanz' et tous ensemble a la redaction, nous parlerons de ce qui vous interesse.

Allez, sur ce je vous laisse car le copilote arrive avec le sommaire, allez salut et a tres bientot.....

LE REDACTEUR EN CHEF.

Oh! Oh! Oh!!!
Joyeux Noël.

Je remercie le rédacteur en chef pour les trois nouvelles qui vient de nous annoncer en premières pages et je suis sûr que tout le monde sera heureux de retrouver la rubrique électronique.

Sur ces bonnes nouvelles, je vous présente donc le sommaire qui pour ce mois-ci est assez intéressant. Nous n'avons rien changer pour les articles car vous retrouverez toujours les tests jeux, l'assembleur, le turbo pascal, le basic avec encore pour ce mois-ci celle d'un de nos très chers lecteurs, et bien sûr tout le reste que je ne vais pas continuer à vous énumérer. Je tiens à vous préciser quand même que Sigmund le rédacteur de la rubrique Turbo Pascal va faire une autre rubrique pour vous chers lecteurs sur la programmation des calculatrices avec notre ami MC qui fait la rubrique bidouilles et pokes. Je ne vous en



dis pas plus car Sigmund va tout vous expliquer à la fin de ses pages Turbo.

Je crois que je vous ai tout dit sur ce sommaire des fêtes de NOËL et je vous souhaite de passer de bonnes vacances et de ne pas attraper une crise de foie avec tout ces chocolats. Alors bonne lecture et joyeuses fêtes.

LE COPILOTE.....

Menu...

Bidouilles

par MC

Basic

par Sitting Bug

Assembleur

par Morgancoder

Bafouille du..

par le Rédacteur Chef

Jeux

par le copilote

Menu...

Calculatrice

par Sigmund

Nono

par MC

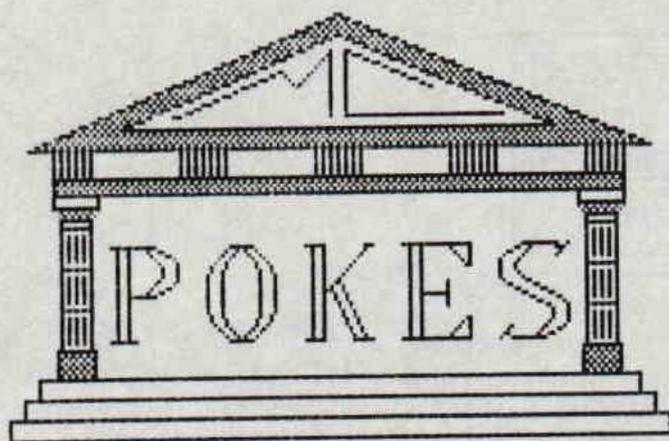
Basic 2

par Starguy

Mot de la fin

par le Copilote

dessert et café



copyright TOV 1990

BABY JO

Voici les codes des différents niveaux si vous n'êtes pas encore arrivé à la fin...!

VOUPI ...GLOUP ...MUMMY ...

Into the Eagles next

Invulnérabilité: entrer "DASCHT" dans les scores...
(poke d'Hervé Tinant)(MERCII).

Midnight Resistance

Vies infinies: taper "EHNU" simultanément

ISS

Vies infinies: rechercher la chaîne:

00,05,20

remplacer par:
00,00,00

H. TINANT



Salut à tous...Bienvenu dans la rubrique POKES
Je ne pense pas que le Père Noël, cette année nous apportera de nouveaux softs, Amstrad 100% ne présentera plus ses "Compils plein les rayons"...mais Bonsoir la Planète est toujours en vie (je pense!) et vous apporte des Pokes pour les softs que vous possédez...Il faut se contenter de cela...snif...snif... MC

Shaolins Road

Vies infinies: multiface II:
&1B10,A7

Jackal

Vies infinies: Multiface II:
&610B,A7

P
O
K
E

Golden Axe

Crédits infinis: POKE &77E3,0

ou: rechercher les octets 21,94,76,35,AF
remplacer le 35 par 00

Target Renegade

Vies Infinies: POKE &04CE,&B6
Temps Infini: POKE &0F3E,0

Twinworld

Vies infinies: POKE &2953,00

Rendez-vous avec L'arche de Noël (cf plus loin.) et à Bientôt dans le prochain Numéro de BONSOIR la PLANETE.....



FONTI BY CH

PAGE

3

ASSEMBLEUR PAR MORGANCODER

lut a tous, ca fait presque trois mois que l'on ne s'etait vu
is je suis de retour, et quel retour (surprise page suivante)
ur ceux qui n'ont ecrit, je vais essayer de les contenter ...

MEMBRES : ESPENEL YANN (DARK), RAZOR, SMOG, TONY,
TRICK (DE RUISTRAD), CLANDESTINE (SNIF ...), GOUGOUT (HELLO SEBASTIEN)
JERINE, CELLIER CHRISTOPHE, AMADEUS (PROUTEAU THIERRY), NICOLAS (MC), ZIP

Par quoi vais je bien pouvoir commencer ce cour ?
Par les scrolls hards, les screen waggles, la
rupture, avec changement de palette en cours de
balayage, d'ou plus de 1 palette par ecran, donc une
panoplie eblouissante de couleurs. (NDCO-PILOT):
qu'il parle bien!!!!. Avant toutes choses, il ne
faut faire un petit rappel, de tous les registres
du CRIC, car sinon, les explications deviennent vite
inconprehensible pour le commun des mortels qui ne
possede pas la "carte" de ce bon vieux CRIC
(communement appele controleur video dans la
langue de chez nous, et Cathode Ray Tube Controler
pour les habitants d'outre manche). Tant et si
bien que je vais passer ce petit-grand chip en
revue : -La facon d'accéder au
registre, possibilite de lecture-écriture, fonction
du registre, valeur normale d'utilisation et emploi
de celui-ci, tout est mis a nu pour vous (oh!!!
dirons les autres).

Une fois cela fini, le gros morceau sera passer, il
ne me restera plus qu'a vous donner un petit prog,
qui sera celui d'un ... (surprise ...)

* REG AR : REGISTRE D'ADRESSE (5 BITS), IL FAUT
CHARGER LE NUMERO DU REGITRE DE DONNEES A ADRESSER
DANS LE REGISTRE D'ADRESSE. IL ACCEPTE LES NUMEROS
DE REGISTRE 0 A 17. LES VALEURS 18 A 31 SONT
IGNOREES. (ECRIRE)

(horizontal total)
* REG 0 : REGISTRE 8 BITS. Nombre de caracteres par
ligne, auquel est ajoute un nombre dependant de la
duree de balayage sur les bords de l'ecran et du
temps necessaire pour le retour du faisceau en
debut de ligne. La valeur est environ une fois et
demi superieure a celle de R1. (écriture).

(horizontal displayed)
* REG 1 : REGISTRE 8 BITS. Nombre de caracteres
reellements affiches par ligne. Il s'agit de la
valeur de base de ce nombre (cf R0). (écriture).

(horizontal sync-position)
* REG 2 : REGISTRE 8 BITS. Position
horizontale. Decale vers la gauche ou droite
l'image ecran. valeur centrale : 46. une valeur
superieure, decale l'image vers la
gauche. (ECRIURE).

(sync width)
* REG 3 : REGISTRE 4 BITS. Ecartement des impulsions
de synchronisation. (largeur des impulsions HSYNC
ET VSYNC. BITS RESIANTS NON UTILISES. (ECRIURE).

(vertical total)
* REG 4 : REGISTRE 7 BITS. Nombre de lignes de
grille par image. Permet de regler la

UN COUCOU A
RICHARD (COOL
L'ARMEE ???),
UNE BISE AU
CO-PILOT

DEMOS,
RAZOR
14, RUE DE
LA MAIRIE
25750
LE VERNY
FANZ :
" MAD MAG "

S.S



SALUT A LA DOM, A TOIOU, A SINED, A 100 %.

synchronisation verticale en fonction de la
frequence (50 Hz ou 60 Hz suivant le
pays). (écriture).

(vertical total adjust)
* REG 5 : REGISTRE 6 BITS. Charge de
l'ajustage (tuning) de la regeneration de
l'image. (écriture).

(vertical displayed)
* REG 6 : REGISTRE 7 BITS. Nombre de lignes
de caracteres affichees. Valeur inferieure a celle
de R4. (écriture)

(vertical sync-position)
* reg 7 : REGISTRE 7 BITS. SIMILAIRE A
R2, SAUF QUE C'EST VERTICAL, valeur centrale : 30, une
valeur superieure decale l'image vers le
haut. (écriture)

(interlace)
* reg 8 : REGISTRE 2 BITS. SAUT DE
LIGNE. VALEUR 0, AFFICHAGE NORMAL, 1 TREMBLOTEMENT
(ECRIURE)

-Une petite parenthese, sur les amiga et les
st (vous connaissez ???!!!), le mode interlace est
aussi present, sauf que la resolution doit etre
doublee, ce qui n'est pas le cas sur CPC.

(maximum register adress)
* reg 9 : reg 5 bits. Nombre de lignes par
caracteres (7). (écriture)

(cursor start raster)
* reg 10 : reg 7 bits. attribut curseur. les

Avec les negas techniques

OVERSCAN
RUPTURES
RASTERS
EQUALISEURS
SCREEN-WAGGLE
SCROLL HARDS
MUSIQUES
GRAFS
CODEE PAR
MORGANCODER
ET EN PLUS, DES FICHIERS TEXTES (ROUTINES SOUS DAMS)

Bientot la sortie d'une production bonsoir la planete
*La BLP preview 1 (Demo en assembleur)
avec les techniques des cours assembleur du fanz*

bits b0 a b4 indiquent la ligne d'ecran ou debute le curseur. les bits b5 a b6 donnent le mode curseur: 00 curseur normal, 01 pas de curseur, 10 curseur clignotant rapide, 11 curseur clignotant lent. (écriture)

(cursor end raster)
* reg 11: reg 5 bits. derniere ligne de la grille pour le dessin du curseur. (écriture)

(start adress high)
* reg 12: reg 6 bits. poids fort d'adresse de debut d'ecran (on y ajoute #000 pour obtenir l'adresse en ran écran). (lecture-écriture). - en lecture, les bits superieurs (donc b6 et b7), sont tout les deux a 1.

(start adress low)
* reg 13: reg 8 bits. poids faible d'adresse de debut d'ecran. (lecture-écriture).
(cursor high)

* reg 14: reg 6 bits. poids fort d'adresse curseur (similaire a R12). (lecture-écriture).
(cursor low)

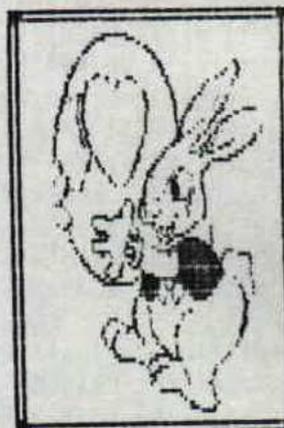
* reg 15: reg 8 bits. poids faible d'adresse curseur (similaire a R13). (lecture-écriture).
(light pen high)

* reg 16: reg 6 bits. R16 est un registre de crayon optique qui peut etre utilise en liaison avec R17. il contient, apres chaque impulsion positive strobe, l'octet fort de l'adresse de l'ecran activee. (lecture)
(light pen low)

* reg 17: reg 8 bits. utilisable avec R16. il contient, apres chaque impulsion positive strobe, l'octet faible de l'adresse de l'ecran actuellement active. (lecture)

Voila pour les regs du CRIC, j'espere que vous avez compris que les noms entre parentheses etaient les noms techniques des registres, ceux-ci se suffisent a eux-meme pour la comprehension de l'action effectuee, mais comme peut etre certains d'entre vous ne sont pas des adeptes de l'anglais, j'ai mis l'explication en francais....
Autre chose certains dirons (mais pourquoi ne direz vous !!!!!). Pourquoi les registres ne sont pas tous sur 8 bits ?? je repond qu'ils le sont, mais que les autres ne sont pas utilises, ceux

NEWS, NEWS, NEWS
FANZ, FANZ, FANZ, FANZ
POUR SE PROCURER
DARKSTRAD NO 2
YANN ESPENEL
LES BOUCHETS
07460 BEAULIEU
BIG BOSS NO 3
BRUNO MORENO
2, ALLEE DES LILAS
45210 FONTENAY
/S/ LOING
FUB BY MORGANCODER



..... LISEZ 100 %, LISEZ 100 %, ACHETEZ 100 %, ACHETEZ 100 %

utilises sont les bits inferieurs du reg. Mettons nous d'accord sur les mots : les bits inferieurs, sont ceux qui sont par exemple b0, b1, b2, mais jusqu'ou ???, bah euh, jusqu'a la noitie (4 bits), donc b0, b1, b2, b3, les autres sont b4, b5, b6, b7.

Voici les methodes a suivre pour bidouiller le CRIC:

- 18 registres, R0-R17, et un de selection (AR)
- De r0 a r15: (écriture)
 - Selection du reg en envoyant le numero sur le port #bc. ceci programme le numero dans le registre de selection (AR). SEULS LES CINQS DERNIERS BITS, SONT EFFECTIFS (LES VALEURS 0 A 17).
 - Envoyer la donnee sur le port #bd. Ceci place la donnee dans le registre selectionne (sauf r16 et r17 car lecture seulement).
- De r12 a r17: (lecture)
 - Selection sur #bc.
 - lecture sur #hf et non #hd

(Et maintenant, la meme chose pour le ppi 8255a ...)
(.) MAIS NON, NE FAITES PAS CETTE TETE, ON VA PASSER AU PROG, ENFIN J'ESPERE QU'IL RENTRERA... Il fallait absolument faire ce topo, si on veut parler des ruptures, scrolls, hards, screen waggles. D'AILLEURS

voici le source d'un screen waggie facon bonsoir la planete, avec en plus, deplacement vertical !!!
 MERCI QUI ??? MORGANCODER BIEN SUR.... Les explications dans le prochain cours
 See you latter !!!!!, veuillez m'excuser du retard dans le courrier, mais je peut repondre que pendant les vacances....

DAMS,

ORG #9000
 ENT :

SEGUIN SAMY PRESENT HIS FIRST REAL
 SCREEN WAGGLE (C) MORGANCODER 1993
 DE BONSOIR LA PLANETE
 DEMOMAKER ET GRAPHER DE LA BLP1
 ADRESSE DU FAIZ :
 IRENEI RICHARD - VATTIEMENT SEVERINE
 RESIDENCE ST MICHEL
 15, RUE DE L'ARQUETTE
 14300 CAEN

DI
 LD HL, (#38)
 LD (INIER+1), HL
 LD HL, #C9FB
 LD (#38), HL
 EI

ON S'OCCUPE DES INTERRUPTS
 LD IX, ATTENTE
 LD BC, #7F10
 OUT (C), C
 LD LD A, #54
 OUT (C), A
 LD C, 0
 OUT (C), C
 OUT (C), A

LOOP LD B, #F5
 VSYNC IN A, (C)
 RRA
 JP NC, VSYNC
 ;SYNCHRO VERTICALE = CALL #BD19
 HALI
 HALI
 HALI

; RASTER VISIBLE
 LD B, (IX+00)
 DEFS 64, 0
 DJNZ DECALE
 INC IX
 LD A, (IX+00)
 CP 0

; GESTION MOUVEMENT VERTICAL
 LD B, 5

CENTRE DJNZ CENTRE
 LD HL, COLOR

VAR LD DE, ONDUL
 LD B, 41

MLOOP PUSH BC

Morgancoder
 penses tu
 un peu o
 asi.



REGARDER A QUOI
 PENSE MORGANCODER
 ENTRE DEUX PAGES
 DE SA RUBRIQUE.
 ET APRES CELA
 IL TROUVE LE
 MOYEN DE
 DIRE QU'IL
 EST QUELQU'UN DE
 SERIEUX. MAIS IL FAUT PAS LUI
 EN VOULOIR CAR IL EST JEUNE.....



LD BC, #7F00
 OUT (C), C
 OUTI
 LD BC, #BC02
 OUT (C), C
 INC B
 LD A, (DE)
 INC DE
 OUT (C), A
 LD B, 6
 ; ENVOI RASTER ET CHANGE REG #02
 TEMPO DJNZ TEMPO
 POP BC
 DJNZ MLOOP
 LD BC, #7F01
 LD A, #4B
 OUT (C), C
 OUT (C), A
 LD BC, #BC02
 OUT (C), C
 LD BC, #BD00+46
 OUT (C), C

LD HL, (VAR+1)
 INC HL
 VARCOM LD A, 1
 DEC A
 JP NZ, NORESET
 LD A, 30
 LD HL, ONDUL
 NORESET LD (VARCOM+1), A
 LD (VAR+1), HL

KEY LD BC, #F40E
 OUT (C), C
 LD BC, #F6CD
 OUT (C), C
 XOR A
 OUT (C), A
 LD BC, #F792
 OUT (C), C
 LD BC, #F645
 OUT (C), C

LD B, #F4
 IN A, (C)
 LD BC, #F782
 OUT (C), C
 LD BC, #F600
 OUT (C), C
 RLA
 JP C, LOOP

;TESI TOUCHE SANS VECTEURS SYSTEMES

LD HL, 0
 LD (H38), HL
 REI

;RETOUR SYSTEME
 ONDUL

DEFB 46,47,47,48,48,48
 DEFB 49,49,49,49,48,48,48
 DEFB 47,47,46,45,45,44
 DEFB 44,44,43,43,43,43
 DEFB 44,44,44,45,45
 DEFB 46,47,47,48,48,48
 DEFB 49,49,49,49,48,48,48
 DEFB 47,47,46,45,45,44
 DEFB 44,44,43,43,43,43
 DEFB 44,44,44,45,45
 DEFB 46,47,47,48,48,48
 DEFB 49,49,49,49,48,48,48
 DEFB 47,47,46,45,45,44
 DEFB 44,44,43,43,43,43
 DEFB 44,44,44,45,45

;TABLE ONDULATIONS
 COLOR

DEFB #5C, #4C, #5C, #4C, #4C
 DEFB #4E, #4C, #4E, #4E, #4A
 DEFB #4E, #4A, #4A, #43, #43
 DEFB #43, #43, #4B, #43, #4B
 DEFB #4B, #43, #4B, #43, #43
 DEFB #43, #43, #4A, #4A, #4E
 DEFB #4A, #4E, #4E, #4C, #4E
 DEFB #4C, #4C, #5C, #4C, #5C, 84

;COULS RASTER
 ATTENTE

DEFB 2,4,6,8,10,12,14
 DEFB 16,18,20,22,24,26
 DEFB 28,30,32,34,36,38,40
 DEFB 42,44,46,48,50
 DEFB 50,48,46,44,42
 DEFB 40,38,36,34,32,30,28
 DEFB 26,24,22,20,18,16
 DEFB 14,12,10,8,6,4,2
 DEFB 0

;TABLE ATTENIES (MOUVEMENT)
 REHET

LD IX, ATTENTE
 REI

;REINITIALISATION EN FIN DE TABLE

TEXT:26069 END:28887 2018 BYTES
 HMEM:36153

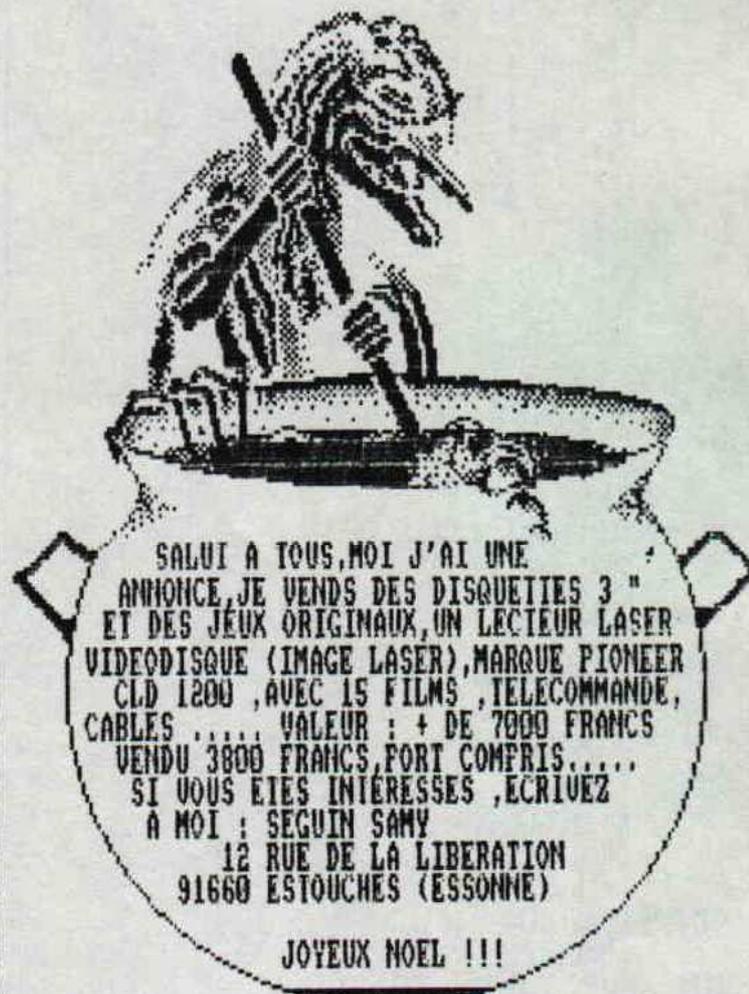
VOILA, AMUSEZ VOUS A CHANGEZ LES VALEURS DE L'ONDULATION, C'EST AMUSANT, APRES VOUS POURREZ MEME BIDOUILLER LE PROGRAMME POUR FAIRE FAIRE UN REBOND AU SCREEN WAGGLE (EN CHANGEANT LES ATTENIES), OU AJOUTER DES LIGNES DE SCREEN WAGGLE

LA PAROLE AUX REDACTEURS-LA PAROLE AUX REDACTEURS

Ici le copilote ou je me trouve au milieu de la rédaction et je peux vous dire que dans les locaux c'est de la folie. Par exemple, MC et ZIP ont inventé une nouvelle machine pour enfin trouver des personnes du sexe opposées sans être vu. Morgan-coder planche sur sa rubrique avec les idées les plus démentes qui soit. Sigmund lui se bat avec une calculatrice géante ou il a eu le malheur de donnée la vie et qui maintenant ne le quitte plus qu'une touche. Sitting Bug a un problème avec un programme basic qui ne veut pas rester sur sa page. Et moi dans cette agitation, je crois que je vais devenir complètement cinglé. Alors je vous laisse.

AVEC OU SANS RASTER.....

EN ESPERANT QUE VOUS AVEZ PASSER OU QUE VOUS PASSEREZ DE BONNES FETES, ET JE SOUHAITE A TOUS UNE BONNE ET HEUREUSE ANNEE BISOUS POUR LES FILLES ET POIGNEES DE MAIN POUR LES GARS (NON MAIS)



SALUI A TOUS, MOI J'AI UNE ANNONCE, JE VENDS DES DISQUETTES 3 " ET DES JEUX ORIGINAUX, UN LECTEUR LASER VIDEOSISQUE (IMAGE LASER), MARQUE PIONEER CLD 1200, AVEC 15 FILMS, TELECOMMANDE, CABLES VALEUR : + DE 7000 FRANCS VENDU 3800 FRANCS, PORT COMPRIS..... SI VOUS ETES INTERESSES, ECRIVEZ A MOI : SEGUIN SAMY 12 RUE DE LA LIBERATION 91660 ESTOUCHES (ESSONNE)

JOYEUX NOEL !!!

LA BAFUILLE DU MILITAIRE



I
N
T
R
O

Bon apres cette intro, passons au sujet qui vous amene. Je ne sais pas si vous le savez mais LP a sorti un soft qui s'appelle "MASIER +". Et si vous l'avez devine, c'est un coup de Pub que je fais.

En bref: Faisons un tour rapide du soft. Grace a ce soft, vous pourrez dans une premiere partie gerer vos discs (effacement, etc...). Puis dans la seconde partie, on pourra se creer tres facilement une liste de tous les softs que l'on possede avec chargement et sauvegarde d'un fichier disc, effacement memoire d'un fichier devenu inutile, plus d'autre chose tres utile. Puis vient une troisieme partie ou l'on pourra gerer un carnet d'adresse ou l'on pourra entrer le nom et le prenom, la possibilite de rentrer une grande adresse, ainsi que le telephone. Nous pourrons aussi imprimer ces adresses sous different format pour les differentes grandeurs d'enveloppes. Enfin, parlons de la derniere partie de ce programme, une gestion de comptes avec calcule sur plusieurs mois en pourcentage et en francs / rubriques, avec un histogramme pour visualiser tout ca. Du tres grand art, sans fausse modestie. Voila, c'est tout pour les generalites, pour les details, les differentes parties sont commande par icones avec un tres beau dessin de presentation, avec une gestion de souris.

A noter pour finir que ce soft reunis beaucoup d'avantage que je ne peux decrire ici faute de place. C'est un soft que je vous conseillerais de posseder ne serait ce que pour nous remercier pour le dur travail realise pour vous.

Pour le commander rien de plus simple, envoyer 1 un disc (plein de preference) avec un timbre a 5 F pour le retour, (eh oui car la poste n'envoie toujours rien gratuitement) tout ca a l'adresse en fin de ce fanz', vous voyez, c'est tres facile. Alors n'hesitez pas ...

Salut amis lecteurs, c'est le big boss, le manitou, la tete pensante, le chef d'orchestre, (eh! T'as pas les chevilles qui enflent). Ok d'accord, j'arrete mes elucubrations, car la veritable tete pensante en ce moment, et le chef d'orchestre de ce merveilleux fanz', c'est ma tres charmante collaboratrice, j'ai nomme le copilote. C'est elle qui fait tout, le courriers, l'impressions, la mise en page, et la distribution de ce journal que vous tenez entre vos mains, donc un grand bravo pour ce tres bon travail.

Derniere minute : Nous vous signalons qu'une version est en cour de programmation avec des gestions de fenetres, menu deroulement etc... Renseignez-vous. Sur ce, je vous dis a bientot et bon CPC.

LE MILITAIRE EN VADROUILLE



LES JEUX . . .

INTRODUCTION :

Je sais que vous etes plutot etonnes de decouvrir que ce n'est pas ZIP aux commandes de la rubrique JEU. Mais j'espere que je ferai l'affaire pour cette fois-ci. Il faut que je vous avoue quelque chose, et bien je prefere quand c'est ZIP qui fait sa rubrique car au moins il sait de quels jeux il veut parler. Par contre pour moi c'est le trou noir. Mais il faut bien que je me lance, alors je vais vous parler de ZAPTIBALL, PREHISTORIK II, BAT et puis pour terminer de SONIC II sur SEGA.

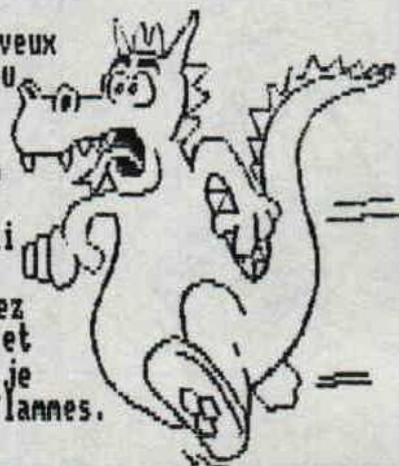
Donc les des sont jettes et je vais commencer par PREHISTORIK II car c'est celui que je prefere sans que cela affecte mon objectivite. Tout d'abord, il faut bien differencier le jeu, celui qui ne va que sur les CPC simples et celui qui va sur les CPC+. Bien sur le jeu en lui-meme est identique, mais sur les plus le graphisme n'est pas le meme, ainsi que les couleurs qui sont un peu plus ternes. Disons qu'il y a un decor en plus qui donne une impression d'arriere plan et je dois avouer que ce n'est pas mauvais quoi cas certains moments on s'en passerait. Mais je pense que chacun a son point de vu sur la question. Le mieux est d'avoir la cartouche qui permet d'aller sous les deux formes de jeu.

Après ce jeu de l'hache de pierre passons a un autre style plus calme et sans doute plus facile pour les amateurs de jeux. En definitif je veux vous parler de ZAPTIBALL. Mais avant toute chose je tiens a feliciter son createur pour le style

Vous allez voir de ce que j'en fais moi de vos balles. Et que personnes ne m'en empeche sinon je la frappe.



Et moi aussi je veux faire parti du jeu. C'est ou pour s'inscrire et empecher le hero de tout manger, dites que je n'ai pas une tete de mechant. Attendez que je me fache et vous verrez que je crache de vrai flammes.



Après vous avoir explique les points de difference que nous trouvons entre les CPC, je me vois dans l'obligation de vous parler du jeu en lui-meme. Comme tout le monde l'aura deviner l'action se deroule au temps de la prehistoire avec comme hero un homme des cavernes, qui devra au fil des levels se nourrir de tout ce qu'il trouvera (oranges, citrons, navets, poires, pommes, et autres...), grace auxquels il attrapera le maximum de BONUS comme des diamants, des vies, des couverts (couteau, fourchette, cuiller) qui transformeront vos ennemis en bonus. Avec ceci, n'oubliez pas les autres creatures que vous trouverez sur votre chemin pour vous empecher d'atteindre votre but. Alors tous a vos manettes et si vous n'avez pas le jeu depechez-vous de le demander a vos amis.

de la presentation, quand on lance le jeu. Au depart il faut dire que l'on ne s'attend pas a decouvrir l'animation qui vient derriere et je regrette de ne pas savoir programmer comme lui. Donc un grand coup de chapeau a Elmar. Pour en revenir a ZAPTIBALL dont je decris au debut comme un jeu calme et bien malgres ce qu'on pourrai croire demande a un certain niveau de la rapidite, car il n'est pas facile d'eviter des balles de differentes tailles qui veulent a tout pris vous eliminer. Par ailleur a par quand on change de monde le decor ne change partiquement pas, mais il est bien agreable a regarder. Je ne vois pas d'autres choses a preciser, qu'il faut que vous vous le procurez car il va etre difficile d'avoir des jeu de cette qualite et que les createurs de jeu comme Elmar vont etre de plus en plus difficile a trouver. sur ce je vous laisse avec ce jeu et vous retrouve pour les prochains.

pour la suite suivez la fleche →

LES JEUX . . .

Et bien oui, c'est encore moi, vous ne pouvez pas imaginer comme c'est fatiguant d'essayer de suivre une fleche en bas d'une page. Bon treve de plaisanteries qui j'imagine ne font rire que moi, mais il faut bien mettre un peu de distraction si on ne veut pas mourrir d'ennuis. Ce qui m'amenea vous parler du jeu suivant. Quand je vous disais tout a l'heure "mourrir d'ennuis" je voulais surtout parler du verbe mourrir. Vous vous demandez pourquoi? Parce que BAI (c'est le mon du jeu) est non seulement un jeu sous forme de deux discs, donc tres long, mais aussi il demande beaucoup de reflexion, du flair et surtout avoir a porter de main une feuille et un crayon. Enfin de conte etre un bon limier et aimer les casse-tete chinois.

J'espere que vous me suivez toujours dans mes explications car moi je m'y perd un peu. Enfin bref, je vais vous raconter rapidement ou se situe l'action du jeu. Alors voila, imaginez-vous en l'an 2000 et des poussieres (surtout beaucoup de poussiere car ils ne font pas le manage tres



**ENEZ ME
REJOINDRE
DANS LE
MONDE QUI
EST LE MIEN.
CELUI DE B.A.T**

souvent), donc je reprend et vous devez rencontrer quelqu'un qui doit vous expliquer ce que vous etes venu faire ici. Sans conter que vous croisez des gens bizarres du style Aliens de toutes sortes (sauf nos deux extra-terrestres), endroides et pour finir des gens normaux. Votre mission si vous l'acceptez et vous n'avez pas le choix, c'est de retrouver deux personnes qui veulent detruire la planete. Vous devez donc deambuler dans cette ville hostile et trouver des indices qui vous menera jusqu'a vos ennemis. C'est sur vous que repose la survie de la planete toute entiere.

Après le beau recit que je viens de vous faire, je vais emettre quelques critiques, deja que le chargement du jeu est trop long, quoique je veux bien admettre qu'il fait deux discs. L'ensemble des graphismes sont assez realiste il faut bien l'admettre. Dans l'ensemble ce jeu est assez interessant, a vous de savoir le mener jusqu'au bout et de savoir surtout quand il fini.

Maintenant un jeu que l'on ne trouvera jamais sur CPC et qui est fort dommage, il s'agit de SONIC II. Si je vous en parle c'est que son contenu est fort interessant. D'ailleurs rien que de le voir courir, faire des roulades, recuper des anneaux, detruire ces ennemis me fatigue. Il faut bien admettre que le voir faire toutes ces escalades, sauter dans les arbres, passer de niveau en niveau demande beaucoup de concentration et de reflexes.

Que je vous resume un peu le deroulement de ce jeu. Donc vous etes SONIC et vous devez traverser tout un niveau en evitent tout les obstacles qui se presente devant vous sous toutes les formes que se soit pour enfin sauter dans un enorme anneau qui vous fera passer a un autre niveau. Vous en avez quatre comme cela et de plus en plus compliquer avec a des moments de la lave ou alors il faut faire la moitie du chemin sous l'eau et arriver a temps pour avoir une bulle d'air. Mais je ne vous en dirai pas plus car je vous laisse le soin de le decouvrir soit dans une salle de jeu, soit chez un ami qui a eu une console a Noel.



**MOI AUSSI JE PEUX FAIRE COMME
SONIC, COURRIER ET SAUTER
PARTOUT ET CE N'EST PAS
POUR CELA QUE L'ON PARLE
DE MOI DANS UNE RUBRIQUE
JEU.**

Mes chers amis ainsi ce termine cette rubrique jeu, qui j'espere vous aura donne entiere satisfaction. Je pense que pour le prochain numero ZIP reprendra les commandes avec sans doute des jeux encore plus interessant les uns que les autres. Alors bisou a tous et je vous dis au prochain numero de BONSOIR LA PLANETE.

LE COPILOTE.....

A PROPOS D'UNE RUBRIQUE CONCERNANT LES CALCULATRICES

IL SEMBLE DONC QUE PLUSIEURS VOIX SE SOIENT ELEVEES, TANT DU COTE DES LECTEURS QUE DU COTE DE LA REDACTION (JE PENSE A MC) POUR SOULIGNER LA BONNE IDEE QUE SERAIT CETTE RUBRIQUE.

CEPENDANT, PLUSIEURS PROBLEMES SE POSENT :

- VU LE PARC DES MACHINES EXISTANT, IL CONVIENT QUE LES LECTEURS DE B.L.P NOUS FASSENT PART DU MODELE DE LEUR MACHINE, CECI AFIN D'EN CONTENIR LE MAXIMUM. (IL SERA TOUJOURS POSSIBLE DE S'ARRANGER !)

- SAUF DEMANDE D'EXPLICATION PLUS PUSSE, LA RUBRIQUE NE PEUT ETRE 'UN MANUEL DETAILLE', MOI JE VOIS CA PLUTOT COMME UNE RUBRIQUE A THEME (JEUX, TRAITEMENT DE DONNEES, GRAPHISME, UN PEU DE MATHS POUR CEUX QUE CA INTERESSE : DU STYLE PI A LA 100 EME DECIMALE, OU LE DEVELOPPEMENT DE $(A+B)^n$ ETC... DE PLUS ON PROPOSERA DES ADAPTATIONS POUR CHAQUE MACHINE. SYMPA, NON ?

- BIEN ENTENDU LES LECTEURS POURRONT CHOISIR LES THEMES ET POURRONT EGALEMENT PARTICIPER A LA RUBRIQUE (IDEES, PROGRAMMES, ...)

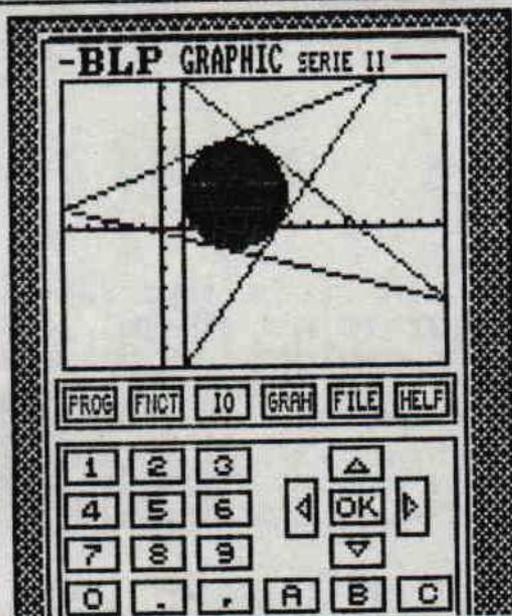
VOICI LES MACHINES QUE J'AI POSSEDE

CASIO 180 P TRES BONNE MACHINE
4000 P DE MEME
8500 G JE L'AI EUE 1 JOUR ...
TI 81 EN RENDANT LA 8500 J'ACHETE LA TI 81, JE NE L'AI PAS REGRETTE CAR POUR UN PRIX MOINDRE (600 FR\$) LA 81 ETAIT TRES SUPERIEURE A LA 8500 !

HP 48 S MANIE LES EXPRESSION SYMBOLIQUES, PLUS DE 2000 FONCTIONS, 256 KO ROM : UNIQUE (800 FR\$ ACTUELLEMENT)
- SUPERIEURE AUX CASIO

HP 48 GX 128 KO RAM EXTENSIBLE A 4 Mo, 512 KO ROM, PILOTAGE PAR FENETRES ET BOITES DE DIALOGUE, UN 'PETIT ORDINATEUR PORTABLE' TRES UTILE EN ETUDES DE MATHS ET PHYSIQUE

POUR FINIR, J'AIMERAIS SOUHAITER A TOUS LA BONNE ANNEE M'EXCUSER POUR MON MANQUE D'ORGANISATION, CAR POUR ALLANT EFFECTUER DES ETUDES EN DEUG A, JE PEUX DIRE LE RYTHME EST ASSEZ DUR. JE N'AI PU TROUVE LE TEMPS REDIGER LA RUBRIQUE TURBO-PASCAL ET M'EN EXCUSE ENCORE AUPRES DU COPILOTE ET DES LECTEURS. NI VOUS INQUIETEZ PAS, ELLE SERA DE RETOUR POUR LE PROCHAIN NUMERO !!



Note aux constructeurs !

IL EST CLAIR que toute ressemblance du présent calculateur avec des modeles réels ne serait que purement fortuite.

Notez cependant que les modeles réels ont une tendance bizarre à se ressembler entre eux, alors...

ORS A VOS STYLOS, POUR FAIRE PARVENIR REDACTION LE MODELE DE VOTRE OU VOS MACHINES, I QUE LES THEMES QUE VOUS VOUDRIEZ TRAITES.

TRE D'EXEMPLE EN CE QUI CONCERNE LE TYPE DE MACHINE, EUX ASSURER DES EXPLICATIONS SUR LES MODELES QUI VENT :

CASIO 180 P | CA SE PROGRAMME TRES BIEN, ALORS CHUT !

4000 P

7000 - 8000 - 8500 G

ET MODELES DERIVES, SI POSSIBLE.

TEXAS INSTRUMENTS

TI 81 SANS PROBLEMES !

TI 82 SOUS RESERVE DE COMPATIBILITE AVEC LE MODELE TI 81

TI 85 AVEC UN PEU DE DIFFICULTE

HEWLETT PACKARD

HP 28 S SANS PROBLEMES

HP 48 S/SX IDEM

HP 48 G/GX IDEM

TOU & MC

sont Heureux de vous
présenter leur
Rubrique de
NOEL...

Dis, MC, le Pere
NOEL, ça lui fait
quel age ?...

L'ARCHE de NOEL

Et oui, comme vous pouvez le constater, le Père Noel de BONSOIR la PLANETE est toujours à l'Heure...!
Il vous a réservé quelques cadeaux qui se trouvent dans notre (superbe) Fanz'.

MAIS : passera-t-il chez Zip ???

Et saviez-vous qu'il a changé ses Habitudes, apparemment, il a viré son char... euh! non, je voulais dire son traineau ! Les Rennes, eux, sont restés à l'écurie (Vous savez comment ça s'appelle, vous, le dortoir des rennes??).

Le manuel des
utilisateurs agrégés de
calculatrices graphiques,
..à Sigmund....!!!

Dictionnaire de
poche du Français
correct (devine
pour qui c'est,
ZIP...??!).

Pardon, ça
fait 2 heures que
je cherche la cheminée
du RC.. Please,
help me !!!

Il veut dire
le pot
d'échappement de
notre vaisseau
intersidéral...
!!!

Une antenne
hyperparabolique
pour toujours
rester en contact
avec ses extraterrestres
préférés... au COPIL'.

Un pack de
softs PC pour
Morgancoder...

Perruque destinée
au militaire...
(RC, on t'aime !)

Bottes empruntées au Petit Poucet et améliorées grâce
à des Pokes anti-glissades (MC, comment tu trouves tout
ça...? Merci beaucoup, MC the Pokeur!)

Pendant que nous y sommes, nous pouvons passer
quelques invitations: tout d'abord à Virginie, ah, oui, c'est
vrai vous ne la connaissez pas: c'est la cop's à Zip....!!!
A la Mère Noel qui en a sûrement marre d'être seule tous les
24 & 25 du mois de décembre...

On va peut-être s'arrêter ici car même sans invitation, certains
se pointent... (Salut Zip, ah! Mais tu es là... quelle (bonne) surprise!)
D'autre part, amis lecteurs, n'hésitez surtout pas à inviter les membres
de Bonsoir la Planète... (Nous sommes toujours les bienvenus !).
Si nous avons le temps, nous enverrons une boîte d'Escargots de Bourgogne
(cueillis à l'aube) à nos très chers amis Morgancoder, Sigmund et Sitting Bug
(bien que nous ayons pas encore parlé beaucoup de lui). Mais, en principe nous
avons guère de temps...!

Un dernier Bonjour à toute l'équipe
de Darkstrad (un super fanz').

Après avoir adressé au RC, nos
meilleurs Voeux.. (NDTov: Fayot...
c'est à vous que nous souhaitons
une BONNE ANNEE

1994

SALUT.

TOU (Je devrais arrêter les
chocolats à la liqueur...)

PAGE
15

Rubrique
Satirique mais
pas méchante..

MC

SOFT 2000



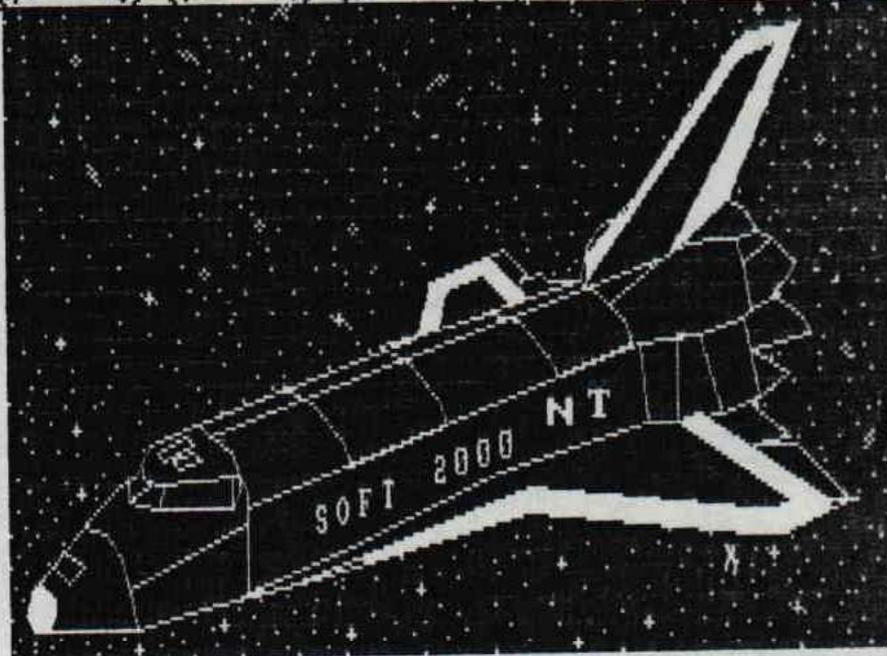
Avant de commencer notre rubrique, j'aimerais souhaiter (legerement en retard) un joyeux anniversaire a "Bonsoir la Planete". A sa naissance, il y a maintenant un peu plus d'un an, je me fichais completement de l'existence des fanz'. Pourtant, un jour, j'ai decide d'ecrire a "BLP", dont, j'avais trouve l'adresse dans ACPC, pour voir la tronche qu'il avait. Et depuis, je ne peux plus m'en passer..! Donc, bonne Chance pour les prochains numeros, le 7 doit normalement porter bonheur.

Maintenant, entamons le camembert... Avez-vous songe a ce que sera la television de l'an 2000 ?

Qui sait, peut-etre que TF1 aura vire Dorothee, et ses emisions d'apres 18h00 (je ne donnerais pas de nom, non, non !), M6 ne nous prendra plus la tete avec ses vieux telefilms americains differes $x \times x \times x \times x \dots \times x + (x-1)$ fois ; peut-etre que Arte depassera ses 2 % d'audience actuels en diffusant TERMINATOR 3, enfin bref, que la television servira vraiment a quelque chose... C'est pas grave, nous avons deja l'informatique, avec les CPC (et les CPC+) qui tiennent encore la route.

Bon, on commence...

Tout ce surplus de texte a un rapport avec le sujet de ce numero (au fait Joyeux Noel (pardon, je ne sais plus ou on fout les tremas (nom bizarre pou designer le double trait sur le i (ou certaines autres lettres (en particulier les voyelles (si, si !!!)))))) Nous allons poursuivre avec les animations (suite du no 6). Je vous avais propose un programme qui donnait l'illusion du mouvement d'une piste par les couleurs. Il est possible d'utiliser cette piste pour le jeu suivant : vous seriez quelqu'un (ou quelque chose) qui aurait pour mission de ramasser les objets qui arrivent vers vous; imaginez la piste, vous (ou le sprite qui represente) tout en bas de celle-ci (donc au bas de l'ecran),



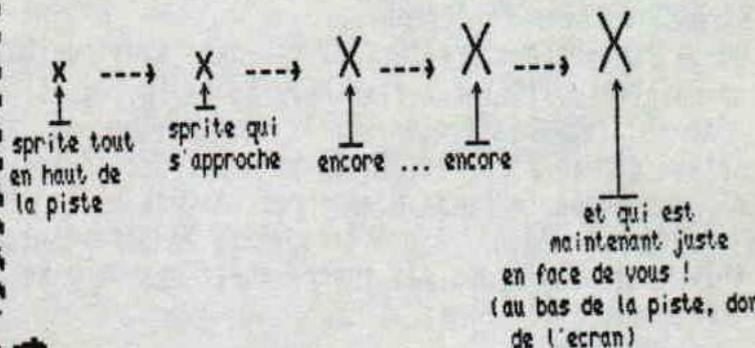
avec divers zigouigouis qui arrivent (ils grossissent au fur-et-a mesure qu'ils viennent vers vous). Certains seront bons a prendrezn d'autres non.

Pour creer les sprites necessaires, vous avez plusieurs methodes:

*creer votre editeur de sprites qui se chargera de les creer, c'esr-a-dire de mettre un 1 ou un 0 dans l'espace memoire reserve au sprite, sa hauteur, sa largeur, sescouleurs, et qui se chargera de sauvegarder ou de charger a loisir.

*utiliser un editeur de sprites par quelqu'un qui l'a fait (Claude Le Moullec, par exemple, qui bossait encore il y a a peine quelques mois sur CPC). C'est la methode la plussimple. Il est possible de ne demander — envoyer une K7 (uniquement !!!) + 2 timbres a 2,80 (ceux ou le prix n'est pas indique).

Ces sprites auront des caracteristiques particulieres : comme ils grossiront chaque fois qu'ils avanceront, il faudra les definir plusieurs fois. C'est pas tres clair, hein ? Voici un exemple qui illustrera la difficulte:

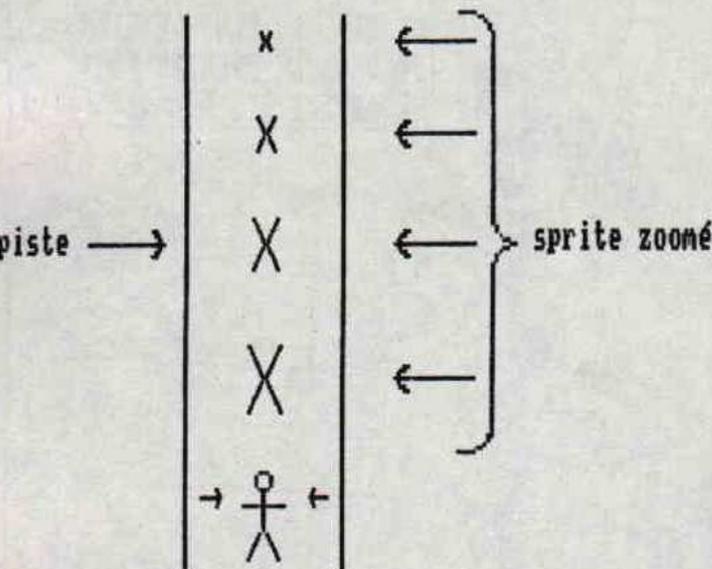


SOFT 2000

Si vous avez un CPC+, vous n'aurez pas à définir plusieurs fois le même sprite dans les dimensions différentes exigées. Il suffira, après avoir chargé un des fichiers LOGONBAS.COD (voir anciens numéros d'ACPC), de faire :

u SPRZOOM,x,y,n
 ou x est le zoom en largeur (1(x<3)
 ou y est le zoom en hauteur (1(y<3)
 ou n est le numero du sprite (0(n<15) en hard.

La prochaine fois, je vous proposerais un éditeur de sprites, uniquement pour les CPC+!! Quand aux autres (les CPC), il faudra jongler avec les sprites (pas de zoom possible, ou faisable facilement) : avec un CPC+, les 16 sprites auraient pu suffir, tandis qu'avec un CPC normal, il faut au minimum 16x3 (3 étant le zoom minimal pour afficher les sprites défilant sur la piste) sprites, c'est-à-dire 48 sprites, ce qui prend beaucoup d'espace + mémoire ! Voici un petit schéma explicatif :



Ainsi, pour avoir ceci, il faut créer au minimum 1x4 + 1 sprites (4 fois le même sprite (zoomé) + 1 fois vous, le sprite, au bas de la piste) sur CPC.

Compte à rebours :
 "5;4;3;2;1;0"
 décollage réussi.



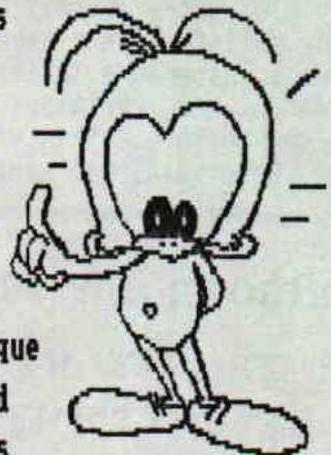
Sur CPC+, il faudrait 2 sprites, ou 3 au maximum (pour exemple) : le "x" est zoomé 3 fois (c'est le max, malheureusement, il faut donc créer un autre "x" plus gros que le 3 (dernier "x" zoomé)), ce qui ne fait qu'1 sprite en mémoire, (contre 4 pour les CPC), + le "héros" au bas de la piste. En gros, vous gagnez 40 % de mémoire si vous avez un CPC+ pour vos sprites. Vous pouvez aussi, si vous êtes un as, transcoder le programme basic du nob en assembleur pour optimiser votre futur programme peut-être que je vous le proposerais la prochaine fois...(tout dépend du temps que me laissera la terminale B).

STΣRGUY

ou encore : EGGER David
 4, Square Agrippa d'Aubigné (no24)
 77100 MEAUX - BEAUVAL

Merci au co-pilote pour the big place dans le FANZ'. Bon courage à Richard. Salut à tous, à Paques (je crois) pour vos fantômes électroniques (bits si vous êtes du sexe opposé...).

Je crois que, je vais essayer de faire ce qu'il explique dans ces deux pages de basic. si vous désirez faire comme lui, écrire quelque chose dans notre canard il suffit d'envoyer vos articles à l'adresse que vous connaissez tous maintenant et votre rubrique sera publiée. Sur ce je vous dis à bientôt dans notre prochain numero. A+++ le copilote.



LE MOT DE LA FIN.

Salut mes petits loups, nous voici déjà à la fin de ce merveilleux fanzine dont vous ne pouvez plus vous passer. Je tiens par la même occasion à m'excuser auprès de vous pour le temps que nous avons mis à faire ce numéro, mais je crois que beaucoup vont comprendre pourquoi car ils sont dans le même cas que nos rédacteurs. Nous aimons tous faire ce canard et nous y mettons beaucoup du notre mais une chose doit passer avant et ce sont les études car c'est une chose avec laquelle nous ne plaisantons pas et nos rédacteurs sont d'accord avec nous.

Mais pour en revenir à ce que je disais avant, veuillez accepter les excuses de toute la rédaction. Je peux ajouter qu'avec les vacances de Noël cela ne sait pas arranger. (Enfin nous voilà.) Je tiens aussi à vous dire que je regrette qu'il n'y est pas de TURBO PASCAL dans ce numéro mais vous le retrouverez dans le prochain. Par ailleurs, j'espère que sa nouvelle rubrique avec son associé MC vous plaît car moi je trouve cela plutôt intéressant. Mais comme je dis tout le temps "c'est vous qui voyez", car grâce à vous mes petits loups, nous pouvons encore et toujours améliorer notre journal.

Je me permets de vous dire que si vous, vous avez des idées à nous soumettre, ne vous gênez surtout pas car plus notre journal sera épais et plus vous aurez de satisfaction à nous lire. Dans mon élan je voudrai passer une petite annonce perso. Pas du genre de ce que certaines personnes pourraient croire car ce que je vais vous demander est très sérieux. Donc voici mon annonce:

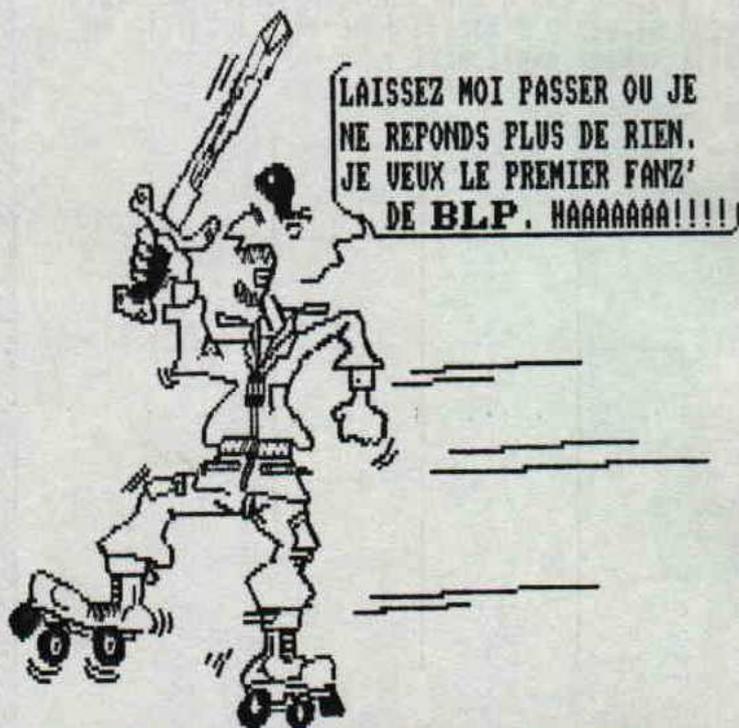
**BONSOIR LA PLANETE
MR TREHET RICHARD
MLLE VATTEMENT SEVERINE
RESIDENCE ST MICHEL
15 RUE DE L'ARQUETTE
14300 CAEN**

**JE RECHERCHE POUR LA BANQUE DE DONNEES
ET POUR MOI-MEME LE JEU LES LEMMINGS 1
OU 2 AVEC LA DOCUMENTATION POUR POUVOIR
L'UTILISER CORRECTEMENT.**

Si vous le possédez, écrivez-moi à l'adresse que vous connaissez. Je vous remercie d'avance. Pour terminer cette page, il n'y a plus qu'une seule adresse pour avoir les numéros de BONSOIR LA PLANETE, c'est à dire celle qui se trouve en bas de cette page avec toujours les 5 Francs de port pour l'envoi.

Sur ceux je vous laisse en vous faisant à tous d'énormes bisous pour l'année 94.

LE COPILOTE.....



**FAITES COMME LUI, COMMANDEZ VOTRE NUMERO A
L'ADRESSE QUI SE TROUVE JUSTE A COTE DE CE
MILITAIRE QUI SE CROIT ON NE SAIT OU AVEC
SON ATTAQUE COMPLETEMENT RIDICULE.
ET COMME DIRAIT LE REDACTEUR EN CHEF:
N'OUBLIEZ PAS LES 5F DE PORT CAR LA POSTE
N'ENVOIE RIEN GRATUITEMENT.....**