

# Bonsoir La Planete

Fanzine pour Amstrad

C P C 464 + / 6128 +

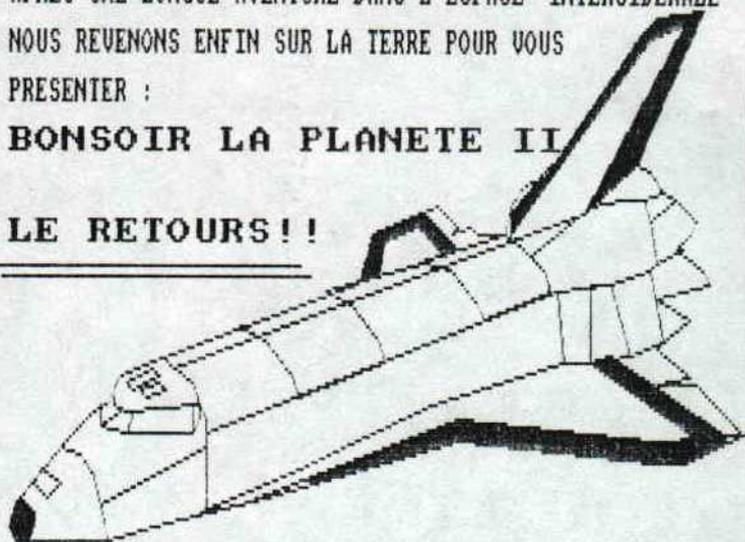
## EDITORIAL

SALUT ,C'EST ENCORE MOI LE REDACTEUR EN CHEF DE "BONSOIR LA PLANETE" POUR UN NOUVEAU NUMERO AVEC POUR CE MOIS-CI DU CHANGEMENT CAR NOUS ACCUEILLONS DEUX EXTRA-TERRITRES EN PLUS POUR M'AIDER DANS LA COMPOSITION , L'EPAISSEUR ET LA QUALITE DU FANZ'. NOUS ESPERONS QUE CELA VOUS PLAIRA. IL NE NOUS RESTE PLUS QU'A VOUS SOUHAITER UNE TRES BONNE LECTURE EN COMPAGNIE DE MOI-MEME, DE MON FIDELE CO-PILOTE QUI DE SURCROIT EST TRES MIGNONNE CAR ETANT UNE FEMME, SANS OUBLIER NOS DEUX NOUVEAUX COMPAGNONS QUI SE NOMMENT ZIP ET MC .

APRES UNE LONGUE AVENTURE DANS L'ESPACE INTERSIDERALE NOUS REVENONS ENFIN SUR LA TERRE POUR VOUS PRESENTER :

**BONSOIR LA PLANETE II**

**LE RETOURS!!**



DU CHANGEMENT , C'EST AUSSI UN PEU LE MOT D'ORDRE DE LA REDACTION CAR SI VOUS AVIEZ DEJA LE PREMIER NUMERO ON PEUT S'APPERCEVOIR QUE LA PRESENTATION A ETE MODIFIE ET POUR COURONNER LE TOUT ,ELLE A EVOLUE EN MIEUX ET PUIS PENDANT LE VOYAGE QUI NOUS RAMENAIT SUR LA TERRE ,ON A BEAUCOUP FAIT TRAVAILLER NOS NEURONES,ALORS SI LE RESULTAT EST MEILLEUR,QUOI DE PLUS NORMAL !!!!

**Numero 2**

**Novembre 1992**

PAGE 1

# S O M M A I R E

|                       |    |                                      |    |
|-----------------------|----|--------------------------------------|----|
| D O K E S             | 3  | V . G A M E                          | 11 |
| D O K E S (S U I T E) | 4  | V . G A M E<br>(S U I T E)           | 12 |
| I N I T I A T I O N   | 5  | V . G A M E<br>(S U I T E E T F I N) | 13 |
| L I S T I N G         | 6  | C I N E M A                          | 14 |
| T A B L E A U         | 7  | D E M O                              | 15 |
| P R A T I Q U E       | 8  | E L E C T E U R S                    | 16 |
| M C & C O             | 9  | B A S I C                            | 17 |
| F A N Z I N E         | 10 | D I L O G U E                        | 18 |

# POKES



L'Hiver approche, l'heure pour les BIDOUILLEURS de reprendre leur cpc adoré et de poker leurs jeux préférés.

Aujourd'hui une astuce pour : **STARQUAKE**

(un jeu ancien mais toujours amusant!)

Je ne pourrai pas trouver des solutions tous les mois.

Vous connaissez un poke, une bidouille,

Ecrivez moi, envoyez tout ce que vous avez.

## Starquake

- Liste des téléporteurs :
- |         |         |
|---------|---------|
| - Elix  | - Snody |
| - Vorex | - Zodia |
| - Ascio | - Dulon |
| - Quore | - Talis |
| - Indol | - Angle |
| - Kryzl | - Ambor |
| - Upazz | - Optik |
|         | - Raliq |

Attention:

Ce jeu est en Qwerty

Mon adresse :

M.C

11 rue Fantin Latour

71100 Saint Rémy

### NOTE :

Et oui pour les pokes, c'est à MC qu'il faut écrire car je ne m'occupe plus de la rubrique, mais pour le reste c'est toujours à moi qui faut écrire à l'adresse en fin de fanz'.

**Le rédacteur  
en  
chef**

### A.M.C

pour rendre notre Héros invincible au cours de son aventure : un simple cheat mode Inscrivez comme nom au tableau des scores "CREEP".

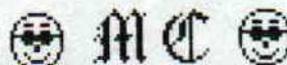


Petit papa Noel ...



PAGE

3



# POKES

(suite)



Bon ! Vous ne vous ennuyez pas trop !  
Alors continuons.

## CYBERNOID II :

Voici une astuce toute simple qui va en réjouir plus d'un; en effet, CYBERNOID II est génial mais un peu difficile (un peu !). La Bidouille suivante vous donne des vies infinies et le temps infini. Choisissez l'option "définition des touches" au menu et tapez "O, R, G et Y". Si vous jouez au joystick: pas de problème. Si vous jouez au clavier: appuyez sur "définition des touches" et inscrivez vos touches... simple non !!!



Coucou !

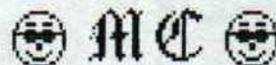
## SABOTEUR II :

| missions | codes       |
|----------|-------------|
| 2        | JONIN       |
| 3        | KIME        |
| 4        | KUJI KIRI   |
| 5        | SAIMENJITSU |
| 6        | GENIN       |
| 7        | MI LU KATA  |
| 8        | DIM MARK    |
| 9        | SATORI      |

## ARKANOID II :

Appuyez simultanément sur "TAITO" durant la page de présentation. Vous pouvez ainsi changer de tableau en pressant ESCAPE.

TOUS CEUX QUI ENVERONT LEURS POKES GAGNERONT UN SUPER CADEAU : MA RECONNAISSANCE !!!



PAGE

4

# INITIATION a L'ÉLECTRONIQUE

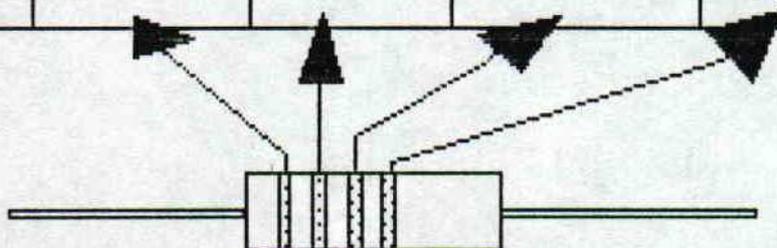


**INTRO :** SALUT ,C'EST MOI MONSIEUR ROBOT, VOUS VOUS SOUVENEZ LA DERNIERE FOIS ON AVAIT FAIT UN DETOURNEMENT DE JOYSTICK, ALORS VOUS L'AVEZ REALISEZ ? CA MARCHE ? NON CE N'EST PAS ENCORE FAIT ALORS CA SERT A QUOI QUE JE ME DEBOULONNE LA VIE ! ENFIN POUR CEUX QUE CA INTERESSE, VOICI UNE FICHE TECHNIQUE SUR UN COMPOSANT DE BASE, "LA RESISTANCE" AVEC DEUX TABLEAUX POUR DETERMINER SA VALEUR ET POUR CEUX QUI NE VEULENT PAS SE CASSER LA TETE A LIRE ET A COMPRENDRE, UN LISTING SE TROUVE QUELQUE PART DANS CES PAGES, QUI VOUS DONNERA CE QUE VOUS LUI DEMANDEREZ EN MATIERE DE CODE DE COULEUR. PUIS POUR FINIR UN MONTAGE POUR VOTRE CPC SANS COMPOSA-

ANTS OU PRESQUE ,C'EST A DIRE UN DOUBLEUR DE JOY- STICK, VOUS DIREZ ,MAIS CA SERT A QUOI ? BONNE QU- ESTION ! ET TOUT BETEMENT VOUS DEVEZ SAVOIR QUE LES JEUX N'ACCEPTE PAS TOUTES LES MANETTES, ALORS AU LIEU DE DEBRANCHER SANS ARRET POUR CHANGER DE JOYSTICK, VOUS BRANCHER LE DOUBLEUR SUR LA PRISE JOY(O) ET SUR LE DOUBLEUR LES MANETTES QUE VOUS VOULEZ, COMME CELA PASSER D'UN JEU A L'AUTRE ET D' UNE MANNETTE A L'AUTRE SANS RIEN DEBRANCHER. BON ALLER FINI L'INTRO( JE SAIS ! ELLE EST UN PEU LONGUE ,MAIS APRES TOUT C'EST MOI QUI ECRIT ! NON MAIS ! )

## MONSIEUR ROBOT

| COULEUR DE LA BANDE | 1er ANNEAU           | 2ème ANNEAU | 3ème ANNEAU    | 4ème ANNEAU |
|---------------------|----------------------|-------------|----------------|-------------|
|                     | NOMBRE CORRESPONDANT |             | MULTIPLICATEUR | TOLERANCE   |
| ARGENT              | -                    | -           | × 0,01         | ±10%        |
| OR                  | -                    | -           | × 0,1          | ± 5%        |
| NOIR                | -                    | 0           | -              |             |
| MARRON              | 1                    | 1           | 0              | ± 1%        |
| ROUGE               | 2                    | 2           | 00             | ± 2%        |
| ORANGE              | 3                    | 3           | 000            |             |
| JAUNE               | 4                    | 4           | 0000           |             |
| VERT                | 5                    | 5           | 00000          |             |
| BLEU                | 6                    | 6           | 000000         |             |
| UIOLET              | 7                    | 7           | 0000000        |             |
| GRIS                | 8                    | 8           | 00000000       |             |
| BLANC               | 9                    | 9           | 000000000      |             |
| PAS DE BANDE        | -                    | -           | -              | ±20%        |



# INITIATION a . . .

( SUITE )

## LISTING :

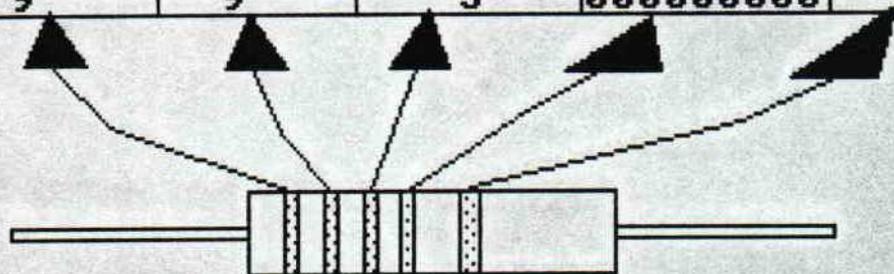
VOICI LE LISTING DES CODES DE COULEURS POUR IDENTIFIER LA VALEUR DES RESISTANCES AU CAS OU VOUS N'AURIEZ PAS ENVIE DE LIRE LE TABLEAU PRECEDANT EN LONG ET EN LARGE ( OU EN TRAVERS C'EST COMME ON VEUT )

```
10 t=0:MODE 1:INK 1,24:DIM c$(13):DIM c(3)
20 FOR i=0 TO 9:READ c$(i):KEY 128+i,c$(i)+CHR$(13):next
30 '
40 n1$=" RESISTANCES " 'PAR
50 N2$=" MONSIEUR ROBOT "
80 '
90 GOSUB 430:CLS:LOCATE 1,3:PRINT"COULEUR DES RESISTANCES"
100 LOCATE 1,5:PRINT"1. LISTE DES CODES DE COULEURS"
120 LOCATE 1,9:PRINT"2. COULEUR D'UNE RESISTANCE"
130 LOCATE 1,11:PRINT"TAPEZ 1 , 2 ":I$=INKEY$
140 IF I$="1" THEN 170
150 IF I$="2" THEN 270 ELSE GOTO 130
160 '
170 CLS:PRINT"LES CODES COULEURS SONT ":PRINT:FOR I=0 TO 9
180 PRINT TAB(2);C$(I);TAB(14);I:NEXT I:CALL &BB18:GOTO 90
270 '
280 CLS:GOSUB 400:FOR i=1 TO 3
290 PRINT"tavez la couleur ":i:INPUT" ",i$
300 f=0:FOR j=0 TO 9:IF i$=c$(j) THEN F =1:c(i)=j:j=9
310 NEXT j:IF f=0 THEN PRINT " ERREUR !!!":PRINT CHR$(7):GOTO 280 ELSE NEXT I
320 X=C(3):C(3)=10*X:PRINT C(3):V=(((C(1)*10)+C(2))*C(3)):M$=""
330 IF V>1000000 THEN V=V/1000000:M$="MEG"
340 IF V>1000 AND N$("<"MEG" THEN V=V/1000:M$="KILO-"
350 PRINT:PRINT:PRINT"LA VALEUR EST : " :V: " " :M$:"OHMS":CALL &BB18:GOTO 90
370 DATA "NOIR","MARRON","ROUGE","ORANGE","JAUNE"
380 DATA "VERT","BLEU","VIOLET","GRIS","BLANC"
390 '
400 INK 2,6:PEN 2:WINDOW #2,1,40,22,25:PAPER #2,2:CLS #2
410 FOR I=0 TO 9:PRINT #2,"f" I;";";C$(I);:NEXT:PEN 1 :RETURN
420 '
430 CLS:IF I=199 THEN RETURN ELSE LOCATE 14,3:PRINT N1$:PEN 2:LOCATE 18,6
440 PRINT "PAR " :PEN 3:LOCATE 13,9:PRINT N2$:PEN 1:CALL &BB18:CLS:I=199:RETURN
```

2<sup>ème</sup> TABLEAU

VOICI UN DEUXIEME TABLEAU, CAR IL Y A DEUX SORTES DE RESISTANCE CELLES AVEC QUATRE BANDES DONT LE TABLEAU PRECEDE ET CELLES AVEC CINQ BANDES DONT LE TABLEAU SUIV , AVEC EN PLUS UN PETIT EXPOSE SUR LA RESISTANCE EN GENERAL .

| COULEUR DE LA BANDES | 1er ANNEAU | 2ème ANNEAU | 3ème ANNEAU | 4ème ANNEAU    | 5ème ANNEAU |
|----------------------|------------|-------------|-------------|----------------|-------------|
|                      |            |             |             | MULTIPLICATEUR | TOLERANCE   |
| ARGENT               | -          | -           | -           | × 0,01         | ±10%        |
| OR                   | -          | -           | -           | × 0,1          | ± 5%        |
| NOIR                 | -          | 0           | 0           | -              |             |
| MARRON               | 1          | 1           | 1           | 0              | ± 1%        |
| ROUGE                | 2          | 2           | 2           | 00             | ± 2%        |
| ORANGE               | 3          | 3           | 3           | 000            |             |
| JAUNE                | 4          | 4           | 4           | 0000           |             |
| VERT                 | 5          | 5           | 5           | 00000          | ±0,5%       |
| BLEU                 | 6          | 6           | 6           | 000000         | ±0,25%      |
| VIOLET               | 7          | 7           | 7           | 0000000        | ±0,1%       |
| GRIS                 | 8          | 8           | 8           | 00000000       |             |
| BLANC                | 9          | 9           | 9           | 000000000      |             |

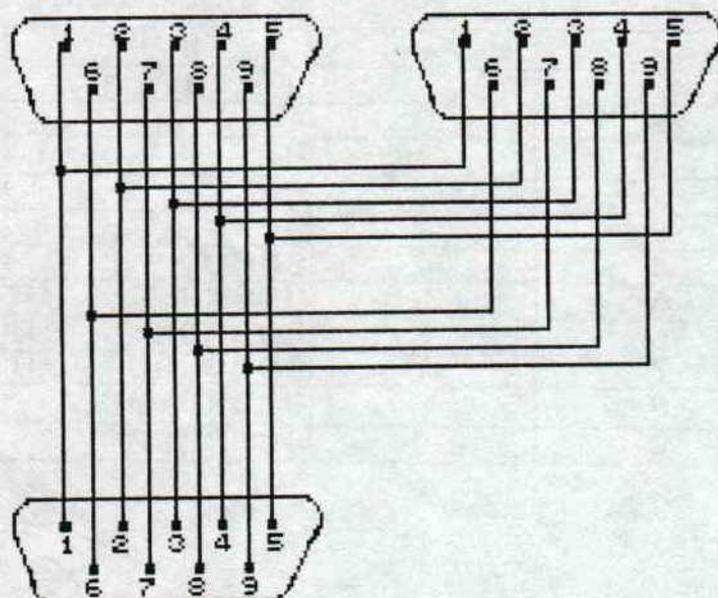


**LA RESISTANCE** : COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, IL EXISTE DEUX TYPES DE CODES, L'UN QUI UTILISE QUATRE BANDES ET L'AUTRES CINQ. LE ROLE D'UNE RESISTANCE EST DE S'OPPOSER A LA CIRCULATION DU COURANT ELECTRIQUE. UNE RESISTANCE SE CARACTERISE PAR SA VALEUR RESISTIVE DONT L'UNITE DE MESURE EST L'OHM (SYMBOLE  $\Omega$ ). TRES SOUVENT, ON UTILISE LES MULTIPLES DE L'OHM QUE SONT LES KILO-OHMS (SYMBOLE  $K\Omega$ ) ET LE MEGA-OHM (SYMBOLE  $M\Omega$ ). ENTRE L'OHM ET SES DEUX MULTIPLE, IL EXISTE LES RELATIONS SUIVANTES : UN KILO OHM = 1000 OHM ET UN MEGA-OHM = 1000000 OHM. GENERALEMENT LA VALEUR OHMIQUE D'UNE RESISTANCE EST INDIQUEE SUR CELLE-CI AU MOYEN D'UN CODE APPELE CODE DE MARQUAGE DES RESISTANCES. CE CODE EST UNE SUCCESSION DE TROIS, QUATRE OU CINQ BAGUE DE COULEUR PEINTE SUR LE CORPS DE LA RESISTANCE. CHAQUE BAGUE SELON LA POSITION QU'ELLE OCCUPE, A UNE SIGNIFICATION PARTICULIERE, QUI PEUT ETRE INTERPRETEE EN CONSULTANT LES TABLEAUX OU AVEC LE LISTING QUI SE TROUVE QUELQUE PART DANS CES PAGES. VOILA C'EST FINI POUR LA RESISTANCE. MAINTENANT ALLONS TOUT DROIT A LA PRATIQUE DANS LA PAGE SUIVANTE.....

# PRATIQUE : LE DOUBLEUR DE JOYSTICK

**SCHEMA** : LE DOUBLEUR DE JOYSTICK POUR JOUER AVEC LA MANETTE QUE L'ON VEUT ET DANS LES JEUX QUI NOUS PLAISENT .

**PARTIE OU L'ON BRANCHE LES DEUX JOYSTICK QUE L'ON VEUT .**



**PARTIE A CONNECTER SUR LA PRISE DE VOTRE ORDINATEUR .**

## CONCLUSION :

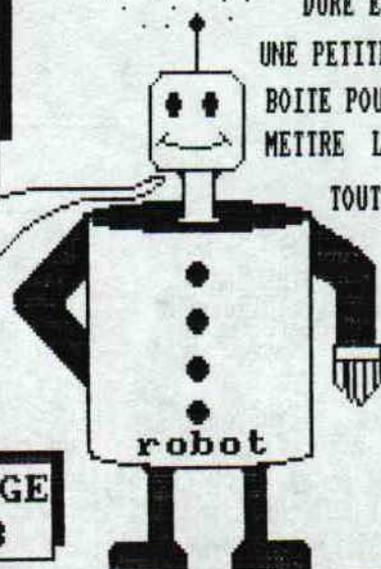
ET VOILA POUR CE DEUXIEME VOLET SUR L'INITIATION A L'ELECTRONIQUE , POUR CETTE FOIS CELA A ETE TRES FACILE, MAIS LA PROCHAINE FOIS, CA NE SERA PAS DU GATEAU CAR LA FACILITE C'EST BIEN MAIS PLUS C'EST DUR MIEUX C'EST ! NON ????

**MONSIEUR ROBOT**

## LISTE DU MATERIEL :

POUR CE MONTAGE EXTREMEMENT SIMPLE A REALISER MEME SI ON EST PAS BRICOLEUR ET SI ON N'Y CONNAIT RIEN A L'ELECTRONIQUE, ALORS PLUS UNE MINUTE A PERDRE C'EST PARTI ON SOUDE !!!!  
DONC POUR CE MONTAGE, IL FAUT 2 PRISE MALE POUR LA CONNECTION AUX MANETTES ET UNE PRISE FEMELLE POUR BR- A VOTRE CPC . DU FIL , UN FER A SOUDER ET DE LA SOU-

DURE ET  
UNE PETITE  
BOITE POUR  
METTRE LE  
TOUT.



**PAGE**  
**8**

# VIDEO GAMES

Salut, c'est moi le redacteur en chef, je profite d'un blanc pour me glisser dans les rubriques de mes extra-terrestres et pour vous dire que ce qui suit ne depend plus de mon controle! alors attention ils arrivent! avec leur tentacules, ah! non pitie!! ils me coupent la parole  
AAAAAAAAAAAAH!!!!!!!!!!!!

Tout d'abord nous allons dans cette nouvelle rubrique parler de jeux sur CPC et borne d'arcade

## FANZINES

Dans cette rubrique je vais parler des fanz' qui sorte de l'ordinaire et que vous devez aussi lire. Alors beurre ou ordinaire.

## POKES

Comme vous pouvez le penser, nous allons parler de pokes et de bidouilles dans cette rubrique. La plupart de ceux-ci seront tires d'amstrad 100 %, alors merci Amstrad 100%! (P3 ET 4)

## Droit de Parole aux Lecteurs

Nous publierons dans cette rubrique le courrier des lecteurs et les petites annonces que vous nous enverrez.

Je rappelle l'adresse:

M.C  
11 rue Fantin Latour  
71100 SAINT REMY

# CROCO WORLD

Vous aussi vous voulez que je "teste" votre bébé  
Alors envoyez le à : ZIP  
Rubrique FANZINE  
5 bis rue du puits Dumay  
71100 St REMY (Pour les disc retour  
assuré)

C' est vachement cool comme Fanz' et ils méritent aussi votre attention . Envoyez leurs des lettres ils attendent que ça, comme nous d'ailleurs et pour nous c'est à MC qu'il faut les envoyer. Pour eux c'est la même adresse que pour commander. Ecrivez à :

CROCO WORLD  
La Goderaie  
35250 MOUAZE

9 F PAR LA POSTE  
(enveloppe+timbre 4f+photocops)

# INFO SYSTEME CPC

Son rédac' chef, Franck, est lui aussi un nouveau dans le milieu, comme nous. Alors un petit coup de pouce et on lui fait de la PUB. En plus il est seul à la rédac de son Fanz', alors si le coeur vous en dit vous pouvez lui écrire , il sera content.

Voici l'adresse pour lui écrire et commander

son bébé : Franck Caron  
13,rue du Baloir  
23320 Saint Vaury

"prix" : 1timbre à 4 F  
pour le port car maintenant  
il est gratuit

# the amazing fanzine

Parcontre eux c'est pas des nouveaux, c'est même des anciens et ils ont une affaire qui roule, alors pourquoi leurs faire de la pub me direz vous ? Eh bien juste parce que leur fanz est un des plus cool du moment. Désolé pour les autres mais pour faire de la pub il faudra peut etre que j'ai votre fanz'. C'est comme ça que ça marche non ???

Leur adresse : Emmanuel Brillot  
12, square des Calleides  
49000 ANGERS

"prix": 4 F

Salut les kids. Ici c'est la rubrique VIDEO GAMES. Dans cette rubrique (à bras) je parlerai de jeux, mais pas seulement sur CPC, mais aussi sur borne d'arcade, parce que je pense (hum!) que vous ne jouez pas seulement sur votre bon vieux CPC.

ZIP

## STEEL TALONS d'Atari Games

Il s'agit d'un jeu d'arcade/simulation à un ou deux joueurs. Vous êtes un pilote d'hélico et devez accomplir toutes les missions qui vous sont proposées. Vous avez plusieurs théâtres d'opérations : Europe, Désert ..., un mode entraînement, différentes conditions climatiques : nuages, temps clair, vent de sables ...

Possibilité de faire même équipe avec le deuxième joueur ou de l'affronter en face à face.

Les commandes sont simples et expliquées par la machine.

Conseils : \_ Aller le plus vite possible.

- \_ Faire gaffe au fuel car il a une facheuse tendance à baisser rapidement.
- \_ Ralentir à l'approche d'un objectif.
- \_ Ne jamais (ou presque) attaquer un char ou un lance missile de face, mais le contourner et l'attaquer par derrière. Je sais que c'est lâche comme technique mais c'est le seul moyen.
- \_ Utiliser le relief pour se planquer.

Enfin les notes : 18/20 pour les fanas de tout ce qui vole et tire  
14/20 pour les autres .....

Conclusion : Un jeu bien pensé et réaliste, mais d'une difficulté élevée (Trop élevée à mon goût).

Si vous habitez la moitié Sud de la France c'est à ZIP qu'il faut demander le fanz', pour le Nord c'est NIT. Mon adresse est en bas de la page. ZIP

Je possède quelques numéros de SYNTAX ERROR pour ceux que ça intéresse. Ecrire au :  
5 bis rue du puits Dumay  
71100 St REMY (pour ZIP)

Cette icône veut dire que c'est un bon jeu.



Tournez  
la page  
SUP

# SPACE GUN de Taito

Jeu de tir dans l'espace. Vous devez détruire tous les méchants pas beaux Aliens qui vous foncent dessus et délivrer des otages seul ou à deux. Les commandes sont simples : vous avez un flingue, des grenades et une pédale pour reculer.

**C**onseils : \_ Dès qu'un Alien tombe nez à nez avec vous appuyez (légèrement) sur la pédale afin de ne plus avancer et faites lui sa fête au pas beau qui have, sinon il vont s'amener cinq sur vous.  
\_ Dans les couloirs bourrés d'aliens balancez des grenades.

**E**nfin voici les notes tant attendues :

16/20 pour les inconditonnnel d'Opération  
Wolf

14/20 pour les autres...

Je profite de ce blanc  
pour passer un petit bon  
jour à : LA DOM  
JOEL  
et GILLES MENDES

Regardez ce blanc  
vous est offert par  
Z I P :

ZIP les plus beaux  
blanc.



Conclusion : un bon jeu,vieux et qui à la longue prends la tête.

**L**E prochain numéro : FI hexaust heat de Sega et  
le dernier né de chez Midway....  
Alors ne loupez pas le prochain numéro....

Lisez  
AMSTRAD 100%  
le seul mag  
pour notre  
CPC

PUB : Envoyez vos écran a Amstrad 100%  
et dans la mesure du possible faites  
le dans leurs BAF (ils seront contents)

## SIGNIFICATION DES ICONES



Bon jeu  
on s'éclate



Jeu moyen  
on s'ennuie  
un peu



Jeu nul  
à éviter

Tournez  
la page  
SUP

PAGE  
12

Nous allons tester un jeu pas tout neuf, qui s'appelle

TERMINATOR II, pour commencer, et les numéros suivants je testerai deux jeux sur CPC en plus de deux bornes d'arcades. Vous pouvez nous écrire pour nous dire ce que vous pensez des rubriques du fanz' aux adresses données et sur le 3615 ACPC. sur la BAL à MC ou NIT, moi j'en ai une mais je rappelle plus de ma clé alors je peux plus répondre et je veux pas changer mon pseudo, donc pour moi vous écrivez à MC et vous précisez pour qui est le message. Merci de votre compréhension les gars.

Z I P

## TERMINATOR 2

d'Ocean

Si vous trouvez des Q à la place des A ou des W à place des Z et vis versa c'est que le clavier est en QWERTY et j'ai du mal à m'habituer. Z I P

C'EST ENCORE MOI, VOUS ME RECONNAISSEZ? OUI, LE REDAC' EN CHEF, J'AI REUSSI A REPENDRE LE CONTROLE, VOUS AVEZ VU, ILS SONT TELLEMENT VORACE QU'ILS ONT BOUFFE LE CADRE !!! NON!! ILS REVIENNENT !!!

AU SECOURS!!!

Jeu retracant l'histoire du film, donc je ne vous raconterai pas le scénario que vous connaissez bien. La partie la plus dure du jeu est, à mon avis, l'épreuve du camion. Une fois qu'on a vu la fin du jeu (qui est très belle) on se lasse rapidement du jeu. Alors ne faites pas comme moi, n'utilisez le Cheat Mode qu'en cas d'énerverement extrême. Sinon ce serai dommage.

## Les news

On commence par l'ami LORICIEL qui annonce la sortie imminente de JIM POWER qui s'annonce être un shoot'em up pour le moins original puisque vous êtes un gus vachement balaise qui détruit tout sur son passage pour sauver la fille du président. Loriciel annonce aussi la sortie de BIZZY BROS IN GOLD FEVER, vous êtes cinq frères qui exploitent des mines d'or et chacun à sa spécialité il y a le creuseur, le poseur de rail, le dynamiteur, l'ingénieur, et l'étayer. Un jeu passionnant en perspective.

Chez Micriods, on annonce la sortie de NICKY BOOM, un jeu d'arcade mignon tout plein.

Chez Titus c'est de SUPER CAULDRON dont on parle, la suite de Cauldron 2, notre sorcière évolue dans 4 mondes différents pour délivrer l'enchanteur prisonnier du vilain sorcier.

**Cheat Mode**  
pour T2 : dans les scores taper **gop** à la place de son nom.

Consiels : \_ Garder son sang froid  
\_ Les voitures rouges du level 2 peuvent servir de tremplin alors ne vous en privez pas.  
\_ En combat contre T 1000 s'approcher le plus près possible de lui et le frapper et quand il devient liquide se mettre tout près et quand il se relève le taper a nouveau. Renouveler l'opération jusqu'à sa mort.

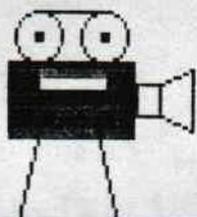
Notes : 16/20 pour tous

Conclusion : une bonne adaptation sur CPC, moins bonne que sur 16 bits, mais là bravo Ocean, on en redemande.

Faites  
3615 ACPC

Si quelqu'un à un prog de dessin technique contacter ZIP

# C I N E M A



## INTRODUCTION :

BIENSUR MALGRE LA DISTANCE QUI NOUS SEPARAIENT DE LA TERRE, J'AI QU'EN MEME PU VISIONNER POUR VOUS DEUX GRANDS CHEFS D'OEUVRES CINEMATOGRAPHIQUE DONT LE REALISATEUR EST:ROLAND EMMERICH POUR UNIVERSAL SOLDIER AVEC POUR ACTEURS PRINCIPAUX J.C VAN DAMME ET DOLPH LUNGREN. TANDIS QUE RICHARD DONNER EST LE REALISATEUR DE LARME FATALE 3 AVEC POUR ACTEURS PRINCIPAUX:MEL GIPSON,DANNY GLOVER,RENE RUSSO ET JOE PESCI.MAINTENANT....(ROULEMENT DE TAMBOURS)

## UNIVERSAL SOLDIER

"BOMBONS,CARAMELS,ESQUIMAUX. MAIS SILENCE ON ECOUTE".AU VIETNAM UN SOLDAT(J.C VAN DAMME)RE JOINT LE VILLAGE MAIS VOIT LE RESULTAT D'UN SES AMIS ET CE DU VILLAGE SONT MORT SAUF LE SER GENT(DOLPH LUNDGREN)ET 2 VILLAGEOIS. CE QU'IL VOIT L'ORIFIE LE SERGENT EST DEvenu FOU ET ILS SE BATTENT ET TIRENT TOUS LES DEUX EN MEME TEMPS ET MEURENT TOUS LES DEUX. L'ARMEE DECI DE DE LES PORTER DISPARUS ET EN FONT A LA PLA CE DES UNIVERSALS SOLDIERS RESSUCITES PAR DES MICROPROSSEURS ET DEVENUS INVULNERABLES.LUC LE SOLDAT ET LE SERGENT QUI SE HAISSENT,S'AFFRO NTENT DANS UN DUEL A MORT DONT INTEVIENT MAL GRE ELLE UNE JEUNE JOURNALISTE.ALORS POUR LES AMOUREUX DE LA FICTION ET DE L'EMOGLOBINE,JE VOUS RECOMMANDE CE FILMS QUI EST UN PUR CHEF D'OEUVRE OU SUSPENS ET VIOLENCE SE SUCESSE DENT SANS DISCONTINUE.

**A VOIR ABSOLUMENT !!!!**

## ARME FATALE 3

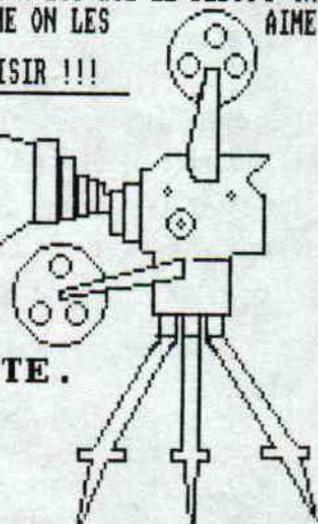
APRES L'EXPLOSION D'UNE BOMBE QU'ILS N'AURAIENT JA MAIS DU TOUCHER, LEUR RETROGRADATION EN SIMPLE AGENT UNE ARRESTATION PLUTOI MOUVEMENTEE,REPRIS EN TANT QU' INPECTEUR,AIDES D'UNE ENERGIQUE ET BELLE INSPECTRICE LES DEUX COMPAIRES RIGGS ET MURTAUGH ( MEL GIBSON ET RENE RUSSO ) ENQUETENT SUR UN TRAFIQUE D'ARMES VOLEES DANS LEUR COMMISSARIAT ET CE N'EST QUE LE DEBUT D'UNE FOLLE SUITE DE BAGARRES COMME ON LES AIME.

**A VOIR ET A REVOIR AVEC PLAISIR !!!**

C'EST ENCORE DEVANT LA CAMERA QUE JE VOUS QUITTE AVEC REGRETS.. SNIF!A LA PROCHAINE

**LE COPILOTE.**

**PAGE  
14**



# PRINTING MUSIC

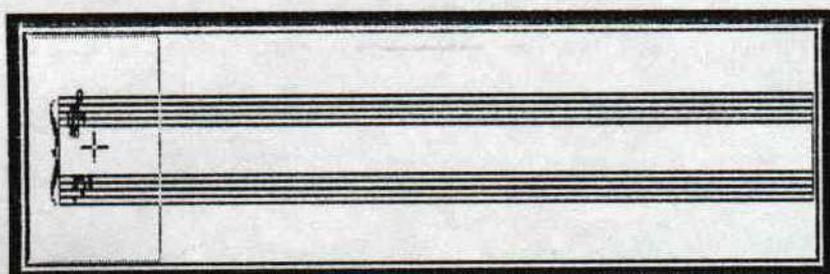
IDE M :

**PRINTING MUSIC**, C'EST LE TITRE DE NOTRE RUBRIQUE DEMO DE CE MOIS-CI, IL EST VRAI QUE C'EST EN ANGLAIS ET QU'IL N'Y A PAS GRAND CHOSE A COMPRENDRE MAIS C'EST POUR VOUS FAIRE VOIR QUE L'ON PEUT FAIRE DE LA MUSIQUE SUR CPC ET SURTOUT SUR OXFORD P A O ET MAINTENANT JE VOUS LAISSE VOIR DE VOS YEUX EBAILLIT CE QUE L'ON PEUT FAIRE DE SPLENDIDE.

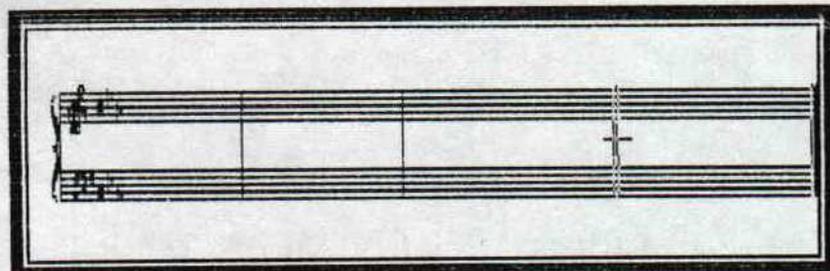
Select **New** from the filing menu and choose **Stave**

Select **LoadIC** and load the MUSIC123.IC icon set which contains the musical symbols.

Select **LoadDR** and load in one of the staves (This one is STAVE1.DR).



If you need a key signature, load it in as shown, at the left hand edge of the window. There are thirteen key signatures provided as files such as KEVAFLT.DR (which would give the A Flat key signature).



Decide where you want the bar lines and **Copy** them from the **LAYOUT** page as **Blocks** (in transparent mode, f8) from the one provided at the end of the staff. Use the CTRL-COPY key combination to repeat the **Copy** function.

After positioning the bar lines, move to the **DESIGN** page and you will be able to position the relevant icons on the staff to produce the music. The lines are eight pixels apart, so you can hold down CONTROL and jump between them. It is often

possible to copy groups of notes, particularly in the bass line, where the same passage may occur several times.

Music with a separate vocal or solo part can be entered using the SONGST1.DR staff.

There are two versions of the bass clef included, the second kind being in BSCLEF2.DR, STAVE2.DR and SONGST2.DR.

When a line of music has been completed, save it and start again with a clear staff for the next line.

Two example files are included:

**RHAPSODY.DR**, a section from Liszt's Hungarian Rhapsody No. 2.

**LAZYBONE.DR**, part of the song "Lazy Bones" by Hoagy Carmichael, showing the use of SONGST1.DR.

# Le droit de Parole aux Lecteurs

Cette rubrique n'est pas encore ouverte vue que le fanz' commence seulement.

Et oui , comme le dit mon ami MC, la redaction vous offre une page entière pour vous défouler, pour nous parler de ce que vous voulez: Par exemple vous cherchez des contacts pour échanger des programmes, des jeux, ou toutes autres choses.... Cette page vous est réservée .

## LE REDACTEUR

Vous avez des remarques a faire sur le fanzine,  
des suggestions,  
des questions,  
des idées ...

(Ne nous jugez pas trop sévèrement, ce n'est qu'un début...)

Ecrivez À :

Rubrique des Lecteurs



M.C



11 rue Fantin Latour  
71100 Saint Remy

OU

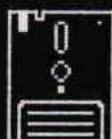
AU REDACTEUR DE "bonsoir  
la planète" POUR LES P.A  
QUE VOUS AVEZ A TRANSMETTRE ET A DIFFUSER.

R.C

### PETITE ANNONCE :

LA REDACTION CHERCHE 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 .

PAGE  
16



VOUS POSSEDEZ DES DEMOS, PROGRAMMES  
DESSINS, MUSIQUES, FONTES...  
BONSOIR LA PLANETE VA ESSAYER DE  
CREER UNE BANQUE DE DONNES. ON COM-  
PTE SUR VOUS POUR L'ALIMENTER ET LA  
CONSULTER LORSQUE VOUS EN AUREZ ENVIE. MAIS CE  
NE SERA POSSIBLE QUE SI VOUS PARTICIPER A CON-  
STRUIRE CETTE BANQUE, ALORS ON COMPTE SUR VOUS,  
IL FAUT EN PROFITER CAR AVEC  
CE SYSTEME, VOUS POURREZ ECH-  
ANGER LIBREMENT EN DEMANDANT  
SIMPLEMENT A AVOIR ACCES A LA  
BANQUE. LE REDACTEUR.

PAGE  
16

## INTRODUCTION :

ET C'EST DANS L'AVANT DERNIERE PAGE QUE SE TROUVE LA RUBRIQUE BASIC, CAR JE VOUS LE CONFIE , J 'AVAIS PRESQUE OUBLIE DE FAIRE CET ARTICLE ET C 'EST POUR CELA QU'IL EST EN FIN DE FANZ'. DONC APRES QUELQUES EXPLICATIONS DU POURQUOI DU COMMENT, VOICI LE COMMENT DU POURQUOI DU PROGRAMME SUIVANT. MALGRES CE QUE DISENT CERTAINES MAUVAISES LANGUES, CE PROGRAMME A POUR UTILITE DE NE PAS TAPER SOI-MEME LES COMMANDES POUR EFFACER, RENOMMER, PUIS AFFICHER LE CATALOGUE OU POUR CHOISIR LE DRIVE B OU LE DRIVE A ET INVERSEMENT, JE VOUS CONSEILLE DONC POUR CEUX QUI NE VEULENT PAS S'EMBETER DE TAPER CES QUELQUES LIGNES. LE PROCHAIN PROGRAMME SERA UN EDITEUR DE SECTEURS REALISER EN BASIC. DE QUOI FAIRE TAIRE LES RABAGEOIS !

A LA PROCHAINE !!!

B A O I C

```
10 INK 0,0
20 INK 1,18
30 BORDER 0
40 MODE 0: PEN 2: LOCATE 10,3: PRINT "D.O.S"
```

```
50 LOCATE 1,7: PRINT "    Disc Operating +---+ Système"
```

```
60 LOCATE 1,20: PEN 3: PRINT "Patiencez..."
```

```
70 GOSUB 440
```

```
80 CALL &BC02
```

```
90 MODE 1
```

```
100 PEN 1
```

```
110 ORIGIN 0,0
```

```
120 FOR i=0 TO 600 STEP 150
```

```
130 FOR j=0 TO 388 STEP 194
```

```
140 PLOT i,10: DRAW i,400
```

```
150 PLOT -j,j+10: DRAW 600,j+10
```

```
160 NEXT
```

```
170 NEXT
```

```
180 WINDOW #1,2,9,2,12: PAPER #1,0
```

```
190 WINDOW #2,11,18,2,12: PAPER #2,0:CLS #2
```

```
200 WINDOW #3,20,27,2,12: PAPER #3,0
```

```
210 WINDOW #4,30,37,2,12: PAPER #4,0
```

```
220 WINDOW #5,2,9,14,24: PAPER #5,0
```

```
230 WINDOW #6,11,18,14,24: PAPER #6,0
```

```
240 WINDOW #7,20,27,14,24: PAPER #7,0
```

```
250 WINDOW SWAP 0,7
```

```
260 PRINT #1,"Drive A ou B"
```

```
270 PRINT #2,"+Dir...+(f1)"
```

```
280 PRINT #3,"+Erase+(f2)"
```

```
290 PRINT #4,"Rennome (f3)"
```

```
300 PEN #5,2: PRINT #5,"Quitte +(f4)"
```

```
310 x$=INKEY$: IF x$="" THEN 310
```

```
320 x$=UPPER$(x$)
```

```
330 IF INKEY(67)<>-1 THEN @DRIVE,"A":PRINT #1,"drive A choisi"
```

```
340 IF INKEY(54)<>-1 THEN @DRIVE,"B":PRINT #1,"drive B choisi"
```

```
350 IF INKEY(13)<>-1 THEN FOR i=1 TO 25: CALL &BC4D:NEXT:WINDOW SWAP 7,0:@DIR:G
```

```
OSUB 440:GOTO 90
```

```
360 IF INKEY(14)<>-1 THEN 400
```

```
370 IF INKEY(5)<>-1 THEN 460
```

```
380 IF INKEY(20)<>-1 THEN INPUT #5,"vraiment ?",c$: IF c$="o" THEN @BASIC esle GOTO 90
```

```
390 GOTO 310
```

```
400 '***** efface *****
```

```
410 INPUT #3,"Quel+---+fichier:",b$
```

```
420 @ERA,ab$:PRINT #6,"fichier effacer":GOSUB 440
```

```
430 '***** boucle d'attente *****
```

```
440 FOR i=1 TO 2000:CALL &BB1B:NEXT:GOTO 90
```

```
450 RETURN
```

```
460 '***** rennome *****
```

```
470 INPUT #4,"nouveau nom:",g$: INPUT #4,"ancien nom:",h$
```

```
480 @REN,àq$.h$:PRINT "fichier rennomer":GOSUB 440
```

PAGE

17

