

N°13

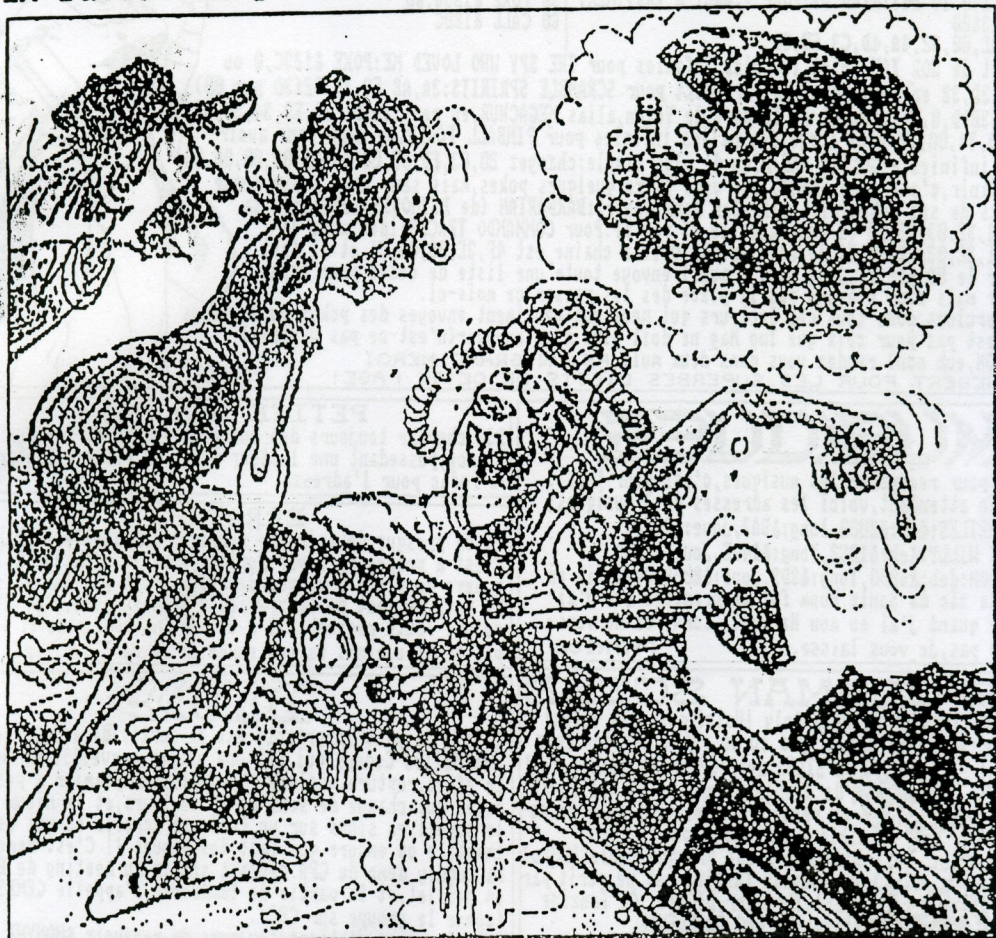
FANZINE FREEMARE

# READ ONLY

MAI-JUIN 91

AMSTRAD CPC

TATIN David.Mas petit Rebattu,MOULES.13280 RAPHELE.TL:98-98-48-85.



**EDITO** • ARGGGHH!! Ce qui devait arriver arriva. De quoi je parle? Ben de ce que j'ai toujours craint: le changement de périodicité. Cette fois c'est décidé (notamment grâce aux premiers résultats du sondage), et c'est le cœur lourd que je vous annonce que désormais READ ONLY sera bimestriel. J'en entends déjà qui pleurent. Mais comme une mauvaise nouvelle ne vient jamais sans une bonne (enfin, à la redac'), je vous annonce aussi (mais vous vous en serez rendu compte) que le fanzine se prendra maintenant sous la forme d'une revue (recto-verso...). Alors, adieux tristes? OOOOU.

## Sommaire

Page 1... COUVERTURE-ED-ITO	Page 5... TESTS (1)
Page 2... JEWS, POKES, ZIGS	Page 6... TESTS (2)
Page 3... INITIATION A L'ASSEMBLEUR	Page 7... INTERVIEW
Page 4... ROUTINE INIT	Page 8... DIVERS, FIN



# Elixir De Vie

Ok, c'est promis, un jour je changerai la fonte de cette rubrique (et pourquoi pas le titre aussi ??). Nous commençons par des pokes envoyés par un lecteur: ALF (allez voir dans la rubrique News), pour des jeux qui ne sont pas très récents, mais peut-être ne les avez-vous pas encore terminés: DOUBLE DRAGON 2: pour avoir 255 crédits, cherchez la chaîne: 00, 3E, 03, 32, 9A et remplacez le 03 par FF. BALL BREAKER: remplacez 05, 3E, 04, 32, 97 par 05, 3E, FF, 32, 97 et vous changerez de tableau chaque fois que vous toucherez un monstre. On termine par WONDER BOY: 255 vies en remplaçant 01, 3E, 05, 32, 1D par 01, 3E, FF, 32, 1D. Merci donc à ALF pour ces pokes (tu vois bien Laurent que je les ai passés tes pokes !!). Voici maintenant quelques listings envoyés par TomJerry du GFA.

10 ' VIES INFINIES POUR BLAZING THUNDER  
20 ' PAR TOMJERRY (VERSION K7)  
30 MEMORY & 87FF: 0TAPE: LOAD "!" & 8800  
40 POKE & 886B, & C3: POKE & 886C, & 40: POKE & 886D, & 80  
50 FOR I=240 TO & 47: READ A: POKE I, VAL("&"+A): NEXT  
60 CALL & 8800  
70 DATA 3E, 00, 32, 44, 4D, C3, 50, 80

10 ' VIES INFINIES POUR STEEL EAGLE  
20 ' PAR TOMJERRY (VERSION K7)  
30 0TAPE: OPENOUT "D": MEMORY & 1B0B: CLOSEOUT  
40 LOAD "!", & 1B0C  
50 POKE & 1B98, & 80  
60 CALL & 1B0C



De la part de HOR TAX, voici les vies infinies pour THE SPY WHO LOVED ME: POKE & 123C, 0 ou 3A, 5E, 0D, 3D, 32 en remplaçant 3D par 00. Et pour SCRAMBLE SPIRITS: 3A, A8, 58, 3D, 32 (3D par 00) ou POKE & 3BDD, 0. Maintenant de la part de Yoann, alias MEGACHUR, en remplaçant 3A, 0B, 34, 3C, 32 par 3A, 0B, 34, 00, 32 vous aurez des balles infinies pour PINBALL POWER. De même, pour avoir des vies infinies à GOLDEN AXE, rien de plus simple: changez 20, 03, FD, 35, 08 en 20, 03, 00, 00, 00. Et pour finir, c'est Joel BERNOU qui vous livre quelques pokes, mais sans nous avoir donné les effets de ses pokes (vies infinies sans doute): BARBARIAN (de PSYNOSIS): cherchez la chaîne 16, 3E, 03, 32, B9 et remplacez le 03 par FF. Pour COMMANDO TRACER: idem avec la chaîne 61, 3E, 03, CD, 90. Et le dernier: COP OUT: la chaîne est 4F, 3E, 09, CD, C1 et il faut remplacer le 09 par FF. Joel nous a aussi envoyé toute une liste de codes pour Aspar GP Master mais nous n'avons pas la place de les passer ce mois-ci.

Nous remercions donc tous ces lecteurs qui nous ont gentiment envoyés des pokes ou listings et ce n'est pas pour cela que Two Mag ne doit plus n'en envoyer (n'est-ce pas David?!).

Allez (l'OM, euh non) rendez-vous dans deux mois. PS: UN GRAND MERCI  
A L. HEBERT POUR LES SUPERBES DIGITS DE CETTE PAGE!

PATRICE.

HEBERT L

## MUSIQUES

Le cours pour récupérer les musiques, c'est pour très bientôt. En attendant, voici les adresses de 3 musiques:

-NINJA TURTLES: deb: & 2000, long: & BA7, joue: & 2006.

-HINDSURF WILLY: deb: & 1B52, long: & 14AE, joue: & 1B6D.

-SONIC BOOM: deb: & 8000, long: & 8D9, joue: & 8806. Ceci dit en passant, la zic de Sonic Boom fut la première que j'ai récupérée quand j'ai eu mon Hacker... Comme ça ne vous intéresse pas, je vous laisse.

PATRICE.

## PETITE ANNONCE:

BSC cherche toujours des contacts sympas et sérieux en France, possédant un lecteur 5"25 (40 pistes). Contactez la redac pour l'adresse.

## ERRATUM:

Ca va presque devenir une rubrique habituelle! ahah C'est à propos de Super Monitor, pour la commande Q, le numéro de piste a ne pas dépasser n'est pas & 2D mais & 29. Et pour le test de la preview d'Ecstasy demo, j'ai dit qu'une fonte ressemblait à une de The Demo, mais il fallait pas le dire, alors faites comme si je ne l'avais pas dit.

## THE GERMAN SCENE

Salut à toi lecteur de Read Only! Voici quelques infos:

-Le 25/26 mai, il y a eu un petit meeting chez DA SILVA avec: CPC-Mike, Mickey, Axel de Treble A, Vampire et moi. Et il en résulte une meeting demo disponible à la rédaction.

-BTA demo 1 est presque finie (200ko)

-Un nouveau fanzine est né, écrit par WEEE!, Thriller, DIGIT... Ce fanzine s'appelle CPC CHALLENGE.

-Mickey et The Cranium ont formé un nouveau groupe: SUB.

-La BMC copy party sera LA copy party avec notamment: CPA, GCS!,

5 ou 6 du LOGON, ASTERIX&TP, JLCs, DRAGONBREED, THRILLER, CBS!, etc.

-Elasoft a découvert de nouvelles techniques hard que nene Longshot ne doit pas connaître. Ok, bye! ESC

HEBERT

## NEWS

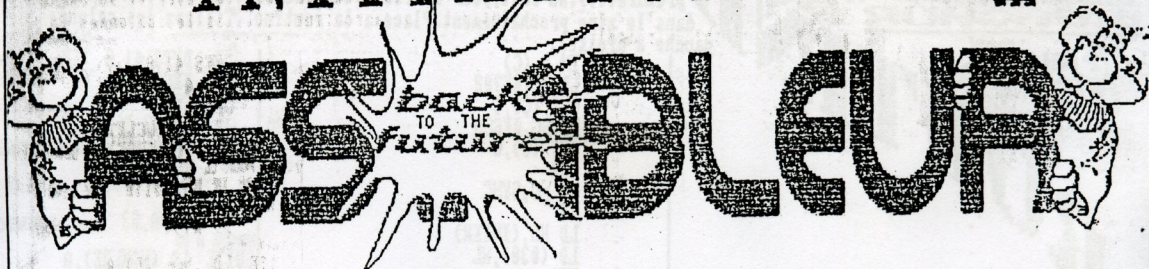
L'info la plus importante est la sortie de l'INTOX demo des Malibu Coders qui est une petite merveille de 34ko. En effet, rupture, musique ST, égaliseurs, danier à petites cases qui change de sens et de couleurs, et le mieux c'est le scroll en sinus sur un fond qui scrolle ou qui est immobile ou encore qui fait des vagues!! C'est dément. La Cuddly demo du GFA devrait sortir au meeting de BMC en juillet, et la partie de TomJerry s'appelle GENESIS (comme le groupe sur CPC).

Cote fanzines, j'attends toujours de recevoir ANONYME FANZINE, un nouveau fanz de ALF et AAAAA (j'ai oublié ton nouveau pseudo!). Le numéro 3 de GAME OVER est aussi sorti, 16 pages très classes, agrémentées de digits, le tout bien présenté. C'est un fanzine dédié aux consoles en tout genre, et un peu aux CPC normaux. (J'ai beaucoup apprécié ce que Marc Andersen a dit (il ne doit pas bien connaître les magazines pour CPC...)). Bref à lire de suite GAME OVER: 4 Rue du Tintoret, 92600 ASNIERES. PATRICE





# INITIATION



A la demande de certains lecteurs, nous allons faire une petite pause, pour revenir en arriere, au tout debut quoi ! Attachez vos assembleurs, on démarre ! D'abord, sachez que nous utilisons l'assembleur DAMS pour tous les sources. Avant de taper votre programme vous devez indiquer a l'assembleur a quel endroit vous allez placer votre routine en memoire. (pour la structure de la memoire, voir Read Only 5) Avec DAMS, vous ne pouvez pas le mettre en 4000 et 8000 car cette zone est occupee par l'assembleur lui-meme (a moins de le reloger). Pour definir le debut, vous devez utiliser l'instruction (on appelle ca une mnemonique, ouhuh le vilain nom !) ORG adresse debut. Par exemple ORG #4000, ou ORG #9000 (le # signifie que c'est un nombre hexadecimal, c'est specifique a DAMS, on ne met pas &). Puis il faut donner l'adresse d'execution, c'est a dire l'endroit ou il faut appeler votre routine pour qu'elle fonctionne en general c'est la meme que l'adresse de debut. Pour cela, on utilise ENT (ou LOAD avec d'autres assembleurs). Si c'est la meme adresse, vous pouvez mettre ENT \$ qui signifie que l'adresse d'execution est celle du ORG.

## LES REGISTRES.

Un registre c'est comme une memoire dans laquelle vous pouvez stocker une valeur. Les registres sont designes par des lettres: A, B, C, D, E, H, L. Ces registres peuvent contenir une valeur 8 bits (entre 0 et 255), mais ils peuvent aussi s'assembler pour stocker des valeurs 16 bits (entre 0 et 65535). C'est le cas de BC, HL et DE. Le registre A (appelle l'accumulateur) s'utilise tout seul. Vous pouvez aussi utiliser H, L, B, C, D, E separement. Il y a aussi le registre SP qui s'occupe de la pile, et le registre R mais c'est autre chose. Deux registres sont particuliers: IX et IV qui sont des registres indexes. Je vous donne un exemple pour mieux comprendre. Imaginez que IX pointe sur une table de couleurs, vous pouvez stocker dans les autres registres la valeur pointee par IX+1 ou IX+2, +3, ou simplement IX (IX+0), ce qui est tres pratique, mais les registres IX et IV sont tres tres lents. Pour stocker une valeur dans un registre, on utilise la commande LD. On peut faire par exemple: LD A, 65 (on met la valeur 65 dans l'accumulateur), ou encore LD A, B (on met la valeur contenue dans B dans l'accumulateur), ou LD A, (HL). Dans le dernier exemple, on charge dans l'accumulateur la valeur pointee par HL. Alors pourquoi mettre des parentheses ? Si vous faites LD A, #3000, c'est impossible, car #3000 est une valeur 16 bits. Vous avez essaye de stocker #3000 dans A. Mais si vous faites LD A, (3000), c'est plus pareil du tout, vous avez charge dans A la valeur qui se trouve a l'adresse #3000 (donc une valeur 8 bits). C'est pour cela que LD A, HL est impossible, car HL est un registre 16 bits. Vous suivez jusque la ? Bon, parmi les mnemoniques a connaitre il y a CALL que vous connaissez certainement. Attention cependant, le CALL c'est comme un GOSUB en basic, c'est a dire qu'il doit y avoir un retour a l'envoyeur dans votre sous-programme. La commande RET s'en charge, (a utiliser a la fin de vos programmes pour revenir au basic). Vous avez la possibilite de mettre des labels au lieu de chercher chaque fois les adresses. Pour cela vous mettez avant la mnemonique un petit nom qui vous sert de repere. Vous pouvez faire un CALL label, ou LD HL, label, etc...



KESKEJ' FOULA  
MOI ???

Par exemple pour faire des boucles, du style, j'augmente A de 1 pendant 10 fois, vous faites (pour augmenter on utilise INC registre):  
LD B, 10 ; on fait ca 10 fois  
BCLE INC A ; on incremente A  
DEC B ; on decremente B, car on vient de le faire une fois  
JP NZ, BCLE ; si on n'arrive pas a B=0, on recommence a BCLE.

Malheureusement la place me manque pour vous expliquer le JP NZ. Mais sachez que JP est pareil qu'un GOTO en basic, qu'il permet de sauter a un autre programme, en faisant JP adresse ou JP label. On verra le NZ une autre fois.

Voila pour cette initiation, je voudrais bien avoir l'avis de ceux qui nous ont demandes ce retour aux sources, s'ils ont des problemes, ou s'ils veulent qu'on poursuive cette initiation dans le prochain numero, sinon on commencera l'initiation pour recuperer les musiques, que nous avons deja commence (un projet est en cours avec Fred Crazy mais rien n'est sur encore). A vous de decider le menu de la prochaine initiation, ok ? Bon, j'en ai termine, je vous laisse car j'ai encore deux pages a faire !

PATRICE.



PAGE 3



# LES RASTERS DE MEGACHUR

## LE PARADOX

```

ORG #A000
- ENT$
PART LD HL, (#38) ;ON SAUVE LES
LD (INTER), HL ;INTERRUPTIONS
LD HL, #C9FB ;ON MET #C9FB A L'ADRESSE #38
LD (#38), HL ;CE QUI CORRESPOND A EI ET RET
DI ;PAS D'INTERRUPTIONS
;C'EST PARTI LE BALAYAGE (#BD19)
SYN LD B, #F5
SYN LD A, (C)
RRA
JR NC, SYN
EI ;INTERRUPTIONS ACTIVEES
HALT ;ON ATTENDS 3 INTERRUPTIONS
HALT
HALT
DI ;ON REDEACTIVE...
CALL RASTERO ;APPELLE ROUTINE (OUI! ALLO!)
LD BC, #F40E ;CA C'EST LE TEST ESPACE
OUT (C), C
LD BC, #F6C8
OUT (C), C
LD BC, #F792
OUT (C), C
LD BC, #F645
OUT (C), C
LD B, #F4

```

Les rasters de MEGACHUR, ce sont des rasters en mouvement horizontal (un peu comme ceux de gozeur dans MDC-7). Cette routine courte est geniale et je remercie MEGACHUR qui n'a tiré d'un mauvais pas (il con- prendra...). Au fait, pour ne rien vous cacher, vous le reverrez sûrement dans le zine prochainement. Place à la routine... (lisez les colonnes de gauche à droite).

```

LD A, (C)
LD BC, #F782
OUT (C), C
LD BC, #F689
OUT (C), C
RLA
JR C, SYNC
EI
LD HL, (INTER)
LD (#38), HL
RET
INTER DEFN #0000
RASTERO LD A, (NOMBRE); CETTE ROUTINE DONNE
L'ILLUSION QUE LE RASTER SE DEPLACE EN MODIFIANT LE NO-
MENT OU ON CHANGE LA COULEUR DU FOND...
LD C, A
LD B, 0
LD HL, NOP
ADD HL, BC
JP (HL)
NOP DEFS 64, 0
LD BC, #F7B0 ;ON SELECTIONNE LE PAPER 0
OUT (C), C
LD DE, #5409 ;D=#54 (NOIR) E=09
LD A, 8
LD HL, TABLE ;HL POINTE SUR LA TABLE
OUTI ;=OUT, (C) INC HL DEC B
INC B ;2 FOIS
OUT (C), D ;ON MET DU NOIR
DEFS 45, 0 ;ON ATTEND LA PROCHAINE
DEC A ;LIGNE...
JR NZ, BOUCLE ;RAXO FLORS VR. A BOUCLE
LD A, E
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUT (C), D
BOUCLE
BOUCLE1

```

```

DEFS 41, 8
DEC A
CP 0
JR NZ, BOUCLE1
LD A, (NOMBRE); ON DECRE-
MENTE POUR LE MOUVEMENT
JR NZ, SUITE ;RAXO: VR. A
SUITE LD A, 63 ;A=0: RETEN
NOMBRE A 63
SUITE LD (NOMBRE), A
RET
NOMBRE DEFS 63
TABLE DEFB 844, 850, 855, 840, 857, 846
DEFB 853, 848, 844, 850, 855, 846
DEFB 857, 846, 850, 844, 848, 846
DEFB 850, 846, 857, 842, 855, 840
DEFB 844, 850, 850, 848, 857, 846
DEFB 855, 840, 844, 850

```

\* DEC A  
CP 0



## LES DEFORMATIONS D'ECRAN

es la partie purement theorique du mois dernier (que j'espere vous avez lue) voici un petit programme d'exemple pour ceux qui n'ont pas voulu essayer seuls, ou ceux qui n'y sont pas arrives. De meme que pour les rasters, vous pouvez mettre vos vagues ou vous voulez dans l'ecran en utilisant les instructions HALT et LDIR (cf. READ ONLY No18).

```

LOOP LD B, #F5
WAIT LD A, (C)
RRA
JP NC, WAIT
HALT ;ATTEND JUSQU'AU
HALT ;2EME POINT DE RENDEZ-VOUS
DI ;SUPPRIME LES INTERRUPTIONS
LD HL, STAB ;PREND LES VALEURS DE LA TABLE
LD A, 40 ;INCREE DE LIGNES
LD BC, #BC82 ;SELECTIONNE LE REGISTRE
OUT (C), C ;#02-REGISTRE 2 DU CRT
LD BC, #BD00 ;#00-ECRIT LA VALEUR
LD C, (HL) ;(HL)=VALEUR A ECRIRE
OUT (C), C ;ENVOIE CETTE VALEUR
INC HL ;LIGNE SUIVANTE

```

```

LD B, 10
PAUSE DJNZ PAUSE
DEC A
JR NZ, SCHW
LD BC, #BD2E
OUT (C), C
EI
LD HL, STAB+1
LD DE, STAB
LD BC, SEND-STAB-1
LD A, (DE)
LDIR
LD (DE), A
CALL #BD09
JP NC, LOOP
RET
;PETITE
;SYNCHRO
;DECREMENTE LE COMPTEUR DE LIGNES
;TOUTES LES LIGNES SONT FAITES??
;OUI, ALORS MET #2E DANS LE
;REGISTRE 2 DU CRT
;AUTORISE LES INTERRUPTIONS
;2EME VALEUR DE LA TABLE
;1ERE VALEUR DE LA TABLE
;LONGUEUR DE LA TABLE
;SAUVE LA 1ERE VALEUR
;DEPLACE LA VERS LE HAUT
;ET MET LA A LA FIN
;TEST D'UNE TOUCHE
;NO-PAS DE TOUCHE ENFONCEE
;ON SORT DE LA ROUTINE

```

Enfin  
la suite!!



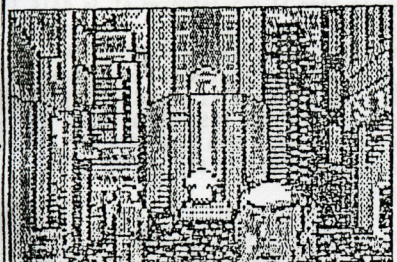
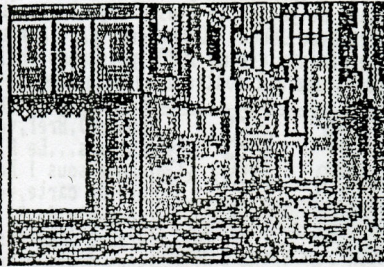
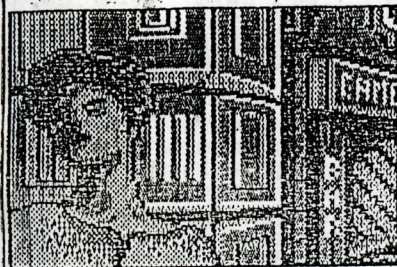
```

STAB DEFB .....
DEFB .....
DEFB .....
DEFB .....
DEFB .....
DEFB .....
DEFB .....
DEFB .....
SEND DEFB 46

```



# BAT

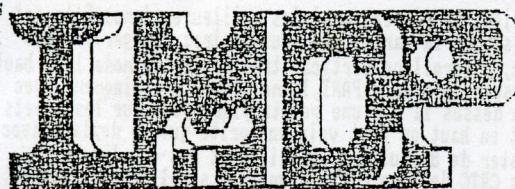


L'A-312 PASSE  
PAR LA PARTIE  
NORD EST DE LA  
VILLE. ET VOUS  
POURREZ TROUVER  
LE HIFO CLUB QUI  
SE TROUVE A COTE  
DE LA MAISON DE  
CRISA MORTANIS.

## BAT de UBI SOFT.

Attention, chef d'oeuvre! Je vous le dit tout de suite, BAT est LE Jeu d'aventure sur CPC. Pour le scenario, sachez simplement que vous etes un agent du Bureau des Affaires Temporelles et que vous devez eliminer le savant fou Vrangor, qui menace de detruire la terre. Apres avoir choisit les qualites de votre personnage, ainsi qu'une arme, vous entrez au coeur de l'Aventure: vous voila dans Megapolis. C'est une ville IMMENSE (vous avez donc droit a une multitude de decors (tous plus beaux les uns que les autres)), dans laquelle vous VIVEZ. En effet, vous pouvez absolument tout faire: aller au bar, au fast-food, regarder un film, visiter le parc, aller danser, voir toute sorte de commercants, ... Bref, vous pouvez tout faire. Chaque endroit que vous visiterez et chaque action que vous effectuerez, vous permettra de progresser dans l'aventure. En ce qui concerne le mode de jeu, il n'y

a pas de texte a entrer au clavier. Vous dirigez une fleche grace au joystick (obligatoire, hélas) qui change d'aspect selon l'action qu'il vous est possible de faire. Par exemple, lorsque vous etes dans une rue, en dirigeant la fleche a differents endroits de l'ecran, elle vous indiquera les issues possibles (qui croyez moi sont nombreuses, je ne suis deja perdu). Autre chose, lorsque vous etes sur un ecran, et que vous choisissez une issue, ce n'est pas toujours l'ecran en entier qui est change, mais une nouvelle fenetre vient s'ajouter (apres un court changement). Derniere chose, vous possedez un ordinateur de bord qui vous servira beaucoup, notamment a communiquer avec les nombreuses races presentes. BAT est donc le jeu d'aventure le plus riche qu'il n'ait ete donne de voir (de par le nombre de decors et le nombre d'actions possibles). Je ne peux que vous le conseiller, meme si vous n'etes pas passionnes par ce genre de jeu, mais simplement si vous aimez rester longtemps devant votre ordinateur, a decouvrir les multiples facettes d'un jeu tres bien pense. NOTE: 18, 75/20. BOUCH

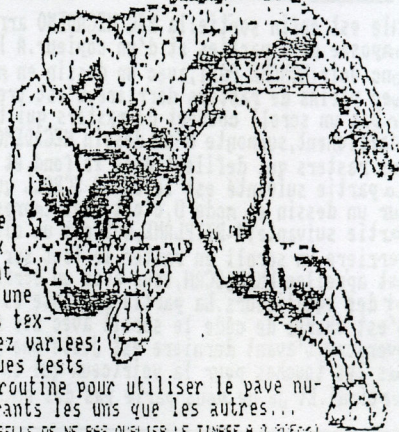


LA MICRO C'EST PLANANT

grace a AMX PAGEMAKER. Les quatre redacteurs en sont a leur numero 4, et je peux vous assurer que cote graphismes, ca en jette: les digits (souvent au scanné) sont de toute beaute, et meme niaux! (celle d'a cote vient du zine, mais vu que c'est une "digit de digit", ca n'a pas tres bien donne). La presentation est claire, et les textes sont absolument delirants, a la limite de la folie!! Les rubriques sont assez variees: edito, mini-dico (tordant), divers reportages (Amstrad expo 90, Minitel, ...), quelques tests (assez courts), un peu de programmation (basique et assembleur) (j'ai bien aime la routine pour utiliser le pave numerique sous DOS), tests de fanzines. Le tout parseme de textes tous plus delirants les uns que les autres... Bref, ce serait vraiment dommage de se priver d'un tel fanzine. BOUCH (OH! VOUS RAFFELLE DE NE PAS OUBLIER LE TITRE A 0,000001)

MOAH  
84 RUE DE LA BONNE  
AVENTURE  
78000 VERSAILLES

LMCP est un fanzine  
multimachines (mais ne  
vous inquietez pas, le  
CPC domine largement)  
aperiodique et realise



PAGE 5



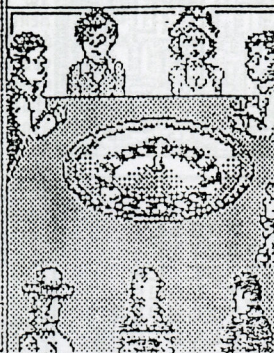


# MONTE CARLO CASINO



2000			
PRINCE	1	2	3
10	11	12	13
14	15	16	17
18	19	20	21
22	23	24	25
26	27	28	29
30	31	32	33
34	35	36	37
38	39	40	41
42	43	44	45

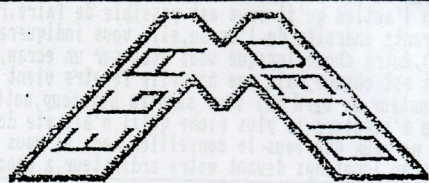
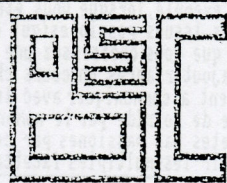
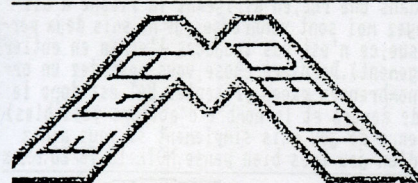
MONTE CARLO CASINO est compose de 5 jeux: le poker, la roulette, le black jack, les des, et le jackpot. Vous pouvez changer de jeux a tout moment, et le but etant de gagner le plus d'argent possible (vous démarrez avec 10000\$). Commençons par la roulette: la mise minimum est de 1000\$, puis vous choisissez si vous jouez a 2 contre 1, ou 5 contre 1, etc...



Le maximum etant 35 contre 1 (vous misez sur un seul numero). Bref, vous pouvez gagner assez facilement des dollars... Le black jack est par contre un veritable mange sous ! Pour vous rappeler les regles de ce jeu de carte, vous devez vous approcher le plus pres possible de 21 sans le depasser. Pour cela, vous prenez d'autres cartes (au depart vous en avez 2), et vous devez y arriver avec 5 cartes maximum. Dans le mene style de mange sous, il y a le poker, et je dois avouer que chaque fois que je joue, je n'ai vraiment pas de chance a cause des cartes que l'ordinateur distribue. Bon je suppose que vous savez tous jouer au poker. Dans le mene style que la roulette, il y a les des, mais je ne m'etendrais pas dessus car je ne connais pas trop les regles. Enfin pour terminer: le jack pot que je vous deconseille car il faut avoir beaucoup de chance !

**EN CONCLUSION:** Pour ne pas faillir a la regle, les graphismes sont toujours aussi mignons et en mode 1, et il y a de nombreuses musiques (il m'a semble reconnaitre un air de DIZZYS, non ?). Une fois de plus, Code Masters nous offre un budget sympa pour quelques dollars !!

**NOTE: 15/25 PATRICE.**



Elle est enfin sortie: la BSC MEGADEMO arrive sur vos ecrans et vient se placer parmi les meilleures dems. Elle est composee de 8 parties et d'un copieur. A l'aide du menu vous choisissez la partie que vous desirez charger. On peut donc voir: MCHAME PART, avec un dessin en mode 0 au bas de l'ecran, un scrolling vertical tres fluide en mode 1 en haut avec pleins de rasters derriere. C'est tres sympa, le tout en overscan. Puis, MAIN PART, la meilleure certainement, avec en bas un scroll couvrent de rasters qui tournent autour, juste en dessus il y a une petite place pour que les greets s'affichent, surmonte d'un dessin MEGADEMO sur fond de rasters. Et en haut on peut voir un sprite qui se deplace avec des rasters qui defilent dans le fond, et en dessous un split raster de 9 couleurs par ligne et des equaliseurs. La partie suivante est le CRAZY SCROLL qui ne marche que sur les CRT de type 0, c'est un gros scrolling qui passe sur un dessin en mode 0, c'est tres impressionnant ! La musique a ete faite par BSC lui mene, tout comme celle de la partie suivante: 4 BITPLANE, qui est un clin d'oeil a megalomania de Terrific Demo. En effet, il y a un scroll vertical, derriere un scroll en raster, le tout sur un fond etoile et avec par dessus un sprite BSC qui se deplace. La Seme part est appelee UNDERSCAN, vous avez un ecran tout petit (1,5 Ko), avec un scroll, des rasters, des dessins qui s'affichent et des equaliseurs. La partie suivante est la READ ONLY part (!), dont j'ai fait les graphismes et ecrit le texte, BSC s'est charge de code le scroll avec des rasters qui defilent a l'interieur, et les equaliseurs en haut. Le tout en overscan. L'avant derniere est juste une petite blague pour les C64. La derniere est la CHEAT PART, je ne vous dirais pas les touches pour la voir (ceux qui ont un minitel le savent deja), qui comporte aussi un crazy scroll et un scroll vertical. Et je ne vous parle pas des nombreuses ruptures qu'il y a. Voila donc une demo qui vaut le detour. **NOTE: 18/20**

**PATRICE**





# INTERVIEW



# MEGACHUR

DU

# PARADOX



**Read Only:** Salut Megachur. Avant tout, raconte-nous rapidement ton parcours dans le monde de l'informatique:

**Megachur:** Noël 1985: achat d'un CPC 6128 couleurs.

Balbutiements en Basic jusqu'en 1989...

1990: Création du GMC (The Great Men's Crew) avec Titi 21, le graphiste. Vies infinies à gogo, c'est le temps des longs listings des Black System, puis le pokeur fou laisse place au programmeur...

1991: Acquisition de DEBUG, à la recherche des musiques de jeux à récupérer, entrée au PARADOX SYSTEM.

**R.O.:** Que penses-tu de la situation actuelle du CPC (jeux et demos)?

**M:** La situation actuelle du CPC point de vue demos, c'est l'extase, il n'y a jamais eu autant de bonnes demos, on découvre de nouvelles techniques...

Pour ce qui est des jeux, soit on a affaire avec de bons éditeurs: INFOGRAMME (Helltris, North & South, The Light Corridor, etc...) ou moyen: ITTUS (Dick Tracy, Fire & Forget 2 (Beurk!)) ou GREMLINS (Shadow of the Beast, Lotus, Celica Grand Prix, ...). Ou alors on sombre dans des jeux bacles mal foutus, injouables... Enfin beaucoup d'éditeurs ont carrément abandonné le CPC qui est relégué au rang de simple commodore 64 ou Spectrum, dommage...

**R.O.:** Que lis-tu comme fanzines? Comme revues?

**M:** Je ne lis malheureusement pas beaucoup de fanzines (READ ONLY, DRAPEAU NOIR, CROCO PASSION, THE AMAZING FANZINE, NDC, MICROBOY). Pour les magazines, je dirais aucun actuellement: soit trop cher pour ce qu'il apporte (A100X), soit il ne traite pas de ma machine.

**R.O.:** Tu as déjà écrit un article dans MICROBOY, mais as-tu déjà réellement pensé à faire un fanzine?

**M:** Oui, mais je me suis vite dit qu'il y avait des gens bien mieux pour ça et que si on commençait, il ne fallait plus s'arrêter et en faire beaucoup... J'ai préféré faire des demos, chacun son job...

**R.O.:** Nous on fait les deux, c'est mieux (exclu: la READ ONLY demo 2 avance, et va finir par arriver...).

Quels sont tes projets?

**M:** Finir la Master Demo (enfin!)

L'intro de MICROBOY No 8

Et peut-être une partie dans la PARADISE DEMO (NDR: du PARADOX, bien sûr). Et puis acheter un AMIGA 500 le 15 juin... (t'en fais pas, je reste sur CPC)

**R.O.:** Quelque chose à dire pour conclure?

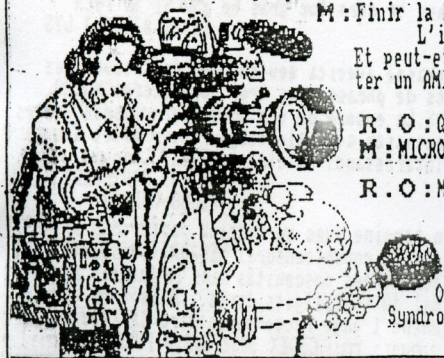
**M:** MICROBOY No 8 sortira mi-août. Salut à tous, au revoir à toutes...

**R.O.:** Merci Megachur, tu reviens quand tu veux.

Je profite de la place qu'il reste pour vous dire que Megachur a fait une demo (disponible à la redac'), et que j'ai pu voir quelques previews qu'il a réalisés, et croyez moi, c'est super.

On finit par la liste des membres du PARADOX (salut à tous): Spy Hunter, CMP, Syndrome, Duffy, Brain 2, Gozeur.

Propos recueillis par DOUDOU.



PAGE 7



# Le Digits Show 2



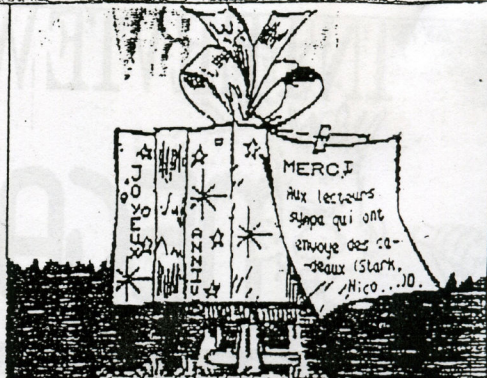
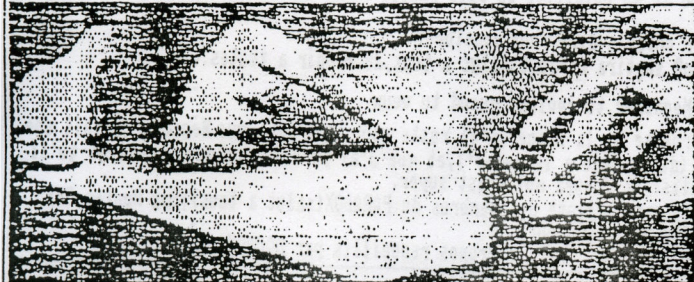
Mais qu'est-ce que c'est que ca????!!

Pas de panique, j'explique: le digits show2 est une sorte de recueil de  
de digits inedites, realisees par la redac'. Elles sont accompagnees de  
musiques(pas inedites, faut pas rever!). Ce qui est sympa(merci qui?),  
c'est que ces digits sont parfois(et meme souvent)en quatre couleurs  
et qu'il y a parfois(et meme souvent),des histoires a suivre(style,tu  
regardes 4 supers digits faites au scanner(et en 4 couleurs??Mais oui)  
et tu te marrs).Et le plus sympa,c'est que cette disquette est dis-  
tribuee en freeware, si vous envoyez une disquette et un timbre a 3,80  
Frs(pour le retour)a l'adresse du fanz,j'attends vos discs!!!  
J'en profite pour vous rappeler qu'avant 3 il y a (merci qui?)et que  
donc il existe un digits show1,qui lui comporte des digits non seule-  
ment videos,mais aussi sonores(merci Megassound),bref ca en jette a  
tous les niveaux et pour l'avoir 1 disc,c'est comme ci-dessus.Ca y  
est j'arrete,en attendant le digits show3... poupou.

le mot de la fin

Ben dis donc,  
y'a pu beaucoup  
de place ici!!!

Toutes facons, y'a pas grand chose a dire. On se retrouve au mois de  
juillet, avec des rubriques en plus, grace aux pages en plus. Je ne sais  
pas encore exactement quelles seront des rubriques, donc surprises!  
Allez a+++ DOUDOU.....



## Petite Annonce

Vends boitiers plastiques pour disc 3": 2 francs  
(frais d'envoi compris). ecrire a:  
Heroult Yann  
8 impasse de Barcelone  
31000 TOULOUSE.

# PRINCE OF GEORGES

Vu le nombre de nouveaux fanzines qui arrivent,  
 Je prefere vous donner la liste de leurs adres-  
 ses avant de vous en parler plus longuement:  
 On commence par AMS'DEH (le fanzine du club); des  
 premiers numeros comme ca, on aimerait en voir  
 plus souvent; bon techniquement et rédactionnelle-  
 ment. Pour le club, comme pour le fanz, adressez-  
 vous a: VINCENT Renaud, 19 square de Re  
 70310 Maurepas  
 On continue avec CPC FREE: un peu moins bon que  
 le precedent (moins de routines), mais d'assez sa-  
 tisfaisants (bons articles (normaux), y'a du JP de RE-  
 SET!!! GOUINEAU fabrique, 37 rue d'ALBAUX

On continue avec CPC FREE: un peu moins bon que le précédent (moins de routines), mais assez satisfaisant (bons articles) (normal, y'a du JP de RESETH). COUINEAU Fabrice, 37 rue A. MALRAUX 17250 PONT L'ABBE d'Angoulême

Voyons maintenant Z-20, sur disc aussi (une face, même la president), pas mal pour un debut, mais il manque aussi des routines, les graphiques et les textes sont bons, même si certains sont pleins de fautes de frappe. 200 Si 3d 19CH  
C2130 AIRE/LA LYS

J'enchaîne avec ça, il faut dir de trouver des  
debut de phrases pas trop répétitives: HICRO  
DREAM: la encore, du bon boulot, graphismes supers  
présentation agréable: toujours sur d'7) et des car-  
tes intéressantes et claires: HEBERT Ludovic  
24 rue BARTHOLDI  
83000 COLMAR

Et on termine avec un fanzine papier: MAD, DRIVER,  
dedie a la censure) MEGADRI (censure (j'aime  
pas ecrire des obscenites dans le fanz) et aux CPC.  
Pas mal du tout: digits, tests... Mais trop court:  
seulement 1 page recto-verso. Marc GIFFROY COURAGE.  
C'est bien! L'ETIENNE CIDEX 3332 61210 PUTANGES 1992.

