

N° 7

FANZINE FREEMARE

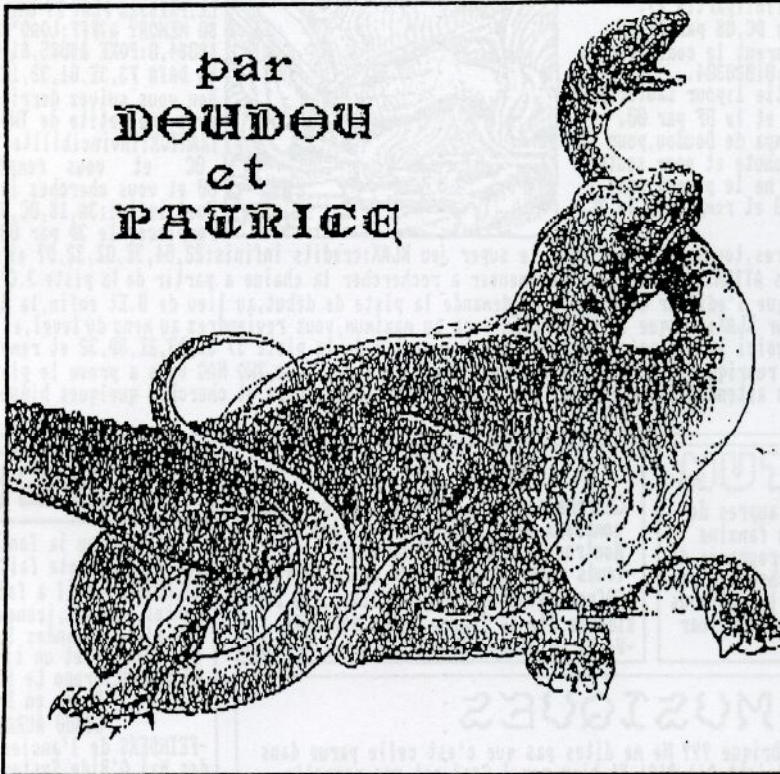
# READ ONLY

OCTOBRE 90

AMSTRAD CPC

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

par  
**DOUDOU**  
et  
**PATRICE**



## Edito.

Alors, cette rentrée? cool j'espere. Pour votre fanzine tout va bien puisque ce mois-ci il gagne encore une page, consacree a un dossier sur les fanzines pour les 2 mois qui viennent, puis viendront ensuite des interviews... Vous trouverez aussi une signature qui, si vous lisiez TOP MAG, vous rappellera quelqu'un. Il s'agit de MEBO qui m'a aimablement propose de faire le test du mois. Vous le retrouverez aussi dans le prochain numero, et pourquoi pas les suivants? C'est a vous qu'il convient de decider. Puisqu'il ne reste de la place, je vais repeter pour les nouveaux que nous distribuons toujours des demos (environ 150, demandez-moi la liste), JAWS et le digit show 1 et bientot le 2. Ca y est, c'est dit. Il ne reste juste assez de place pour vous souhaiter une bonne lecture. DOUDOU

## SOMMAIRE

- Page 1... COUVERTURE-EDITO
- Page 2... NEWS, PA, POKES
- Page 3... INITIATION AU BASIC
- Page 4... INITIATION A L'ASSEMBLEUR
- Page 5... TESTS(1)
- Page 6... TESTS(2)
- Page 7... DOSSIER FANZINES
- Page 8... SUITE DOSSIER, FIN

## L'elixir

Je voudrais d'abord signaler que cette rubrique s'appelle L'elixir de vie, et non pas l'elixir de die, comme certains l'ont cru, n'est-ce pas Two Mag! Allez on commence par quelques bidouilles de moi:

E-MOTIONS: 60 vies en cherchant: FB, 14, 3E, 03, 32, AE et en remplaçant le 03 par 60.  
SATAN: temps infini dans le partie 2:  
D8, 6B, 21, E7, 03, 22 et remplacez le E7, 03 par FF, FF.

Ensuite l'argent infini (partie 2):  
6B, 21, DC, 05, 22 et le DC, 05 par FF, FF.  
Pour ceux qui l'ignorent le code pour la deuxième partie est: 01020304.

Ensuite pour la partie 1: pour sauter plus loin: 4C, C9, 3E, 0F, 32 et le 0F par 00.  
Allez une petite sympa de Doudou, pour se diriger lors d'une chute et pour sauter même quand le decor ne le permet pas:  
4C, 3E, 03, 3C, 32, 38, 80 et remplacez le 3C par 00.

Deux petites dernieres, toujours de moi, pour le super jeu KLAX: credits infinis: 22, 04, 3E, 02, 32, D7 et vous remplacez le petit 02 par FF, mais ATTENTION! Vous devez commencer a rechercher la chaine a partir de la piste 3. C'est a dire que vous allez mettre 3 lorsque l'editeur de Disco vous demande la piste de debut, au lieu de 0. Et enfin, la dernière pour ce mois-ci, toujours pour KLAX: lorsque le DROP METER sera au maximum, vous reviendrez au menu du level, et vous pourrez aller au level superieur, voici la chaine (cherchez la aussi a partir de la piste 3) 32, D3, 2E, 3D, 32 et remplacez le 3D par 00. Et bien voila, cette rubrique se termine, et oui, deja! Mais rassurez vous, TWO MAG vous a prévu le plein de bidouilles, le mois prochain! En attendant, eclatez vous sur les dernieres nouveautes, et cherchez quelques bidouilles sympas.

PATRICE.



## De Vie

Allez, encore un petit listing K7 pour l'energie infinie dans IMPOSSAOLE.

```
10 MODE 1:FOR X=&100 TO &108:READ A$:A=
VAL("&"+A$):POKE X,A:NEXT
20 A$="":?"ENERGIE INFINIE(O/N)?" :A=
INKEY$:WHILE A$="":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
30 SOUND 1,400,3,15:LOCATE 32,1:PRINT A$
40 IF A$="S" THEN POKE &102,0:GOTO 70
50 IF A$="N" THEN GOTO 70
60 LOCATE 32,1:PRINT " ":GOTO 30
70 LOCATE 10,13:PRINT "INSEREZ IMPOSSAMO-
LE, PRESSEZ PLAY ET UNE TOUCHE":CALL &B18
80 MEMORY &7FFF:LOAD "IMONY .BIN":POKE
&8084,0:POKE &8085,&1:CALL &8000
90 DATA F3,3E,01,32,1C,26,C3,1F,21
Bon, vous suivez derriere ? Ok, on continue avec une petite de TWO MAG:
TRANTOR: invincibilite: 3A, 5B, 0C, 3D, 32, 5B,
0C et vous remplacez le 3D par
00 et vous cherchez la chaine deux fois.
Fuel infini: 3A, 18, 0C, 3D, 32, 18, 0C, 3A, et
remplacez le 3D par 00.
```

## ERRATUM

Nous nous excusons aupres de Bruno Le Bourhis (du fanzine MICROZINE), car le programme de Read Only n5, "Afficheur de caracteres" etait de lui, et nous ne l'avions pas mentionne car nous l'ignorions.

## P. A.

- Cherche contacts sur CPC 6128 possedant nombreux news. BERRON Loic, 17 bis av. Montrouge, 92340 BOURG-LA-REINE.  
- Vends nombreux originaux, entre 80frs et 100frs. Contactez: BOHAIN Gautier, 118 residence Ile de France, 95600 MAUBEUGE.  
- Vends originaux K7&D7. Contactez la redac

## NEWS

- Vous avez vu la fonte de cette rubrique ? Elle a ete faite par Bruno de MICROZINE, et il a fait deux disques de fontes, cutouts, icones pour OXFORD et AMX. Alors demandez lui ces disques, avec son fanzine et un timbre a 2,30:  
MICROZINE: Bruno Le Bourhis  
Bourg en Brec'h  
56400 AURAY

- FEINDERS de l'ancien TOPMAG fait parti des Mal O'Bide System, qui vont faire une nouvelle demo dans 2-3 mois: HAWAIIAN DEMO et une autre pour le nouvel an: FLOOD DEMO. Leur fanzine TCM veut dire Topmag Croc'ron Magazine et Touch Cool Magazine.

- J'ai une nouvelle importante a vous annoncer: MEGAMAG continue ! En effet, une autre personne s'est chargée de reprendre la destinee de Megamag, et il a besoin d'aide, alors appel aux anciens lecteurs de Megamag, ne le laissez pas tomber, et encouragez le. La nouvelle adresse: Bruno CHOISELLE  
13 Rue HAROQUIER  
08000 CHARLEVILLE MEZIERES

- Retrouvez Duffy, Benjy, Bunny (de MDC) a l'Anstrad expo le 18/09. PATRICE

## MUSIQUES

C'est quoi cette rubrique ??? Ne me dites pas que c'est celle parue dans le numero 4 avec Midnight Oil ?! Et bien, non ! Ceci est une nouvelle rubrique, qui parle de musique mais sur CPC. C'est TWO MAG qui a eu l'idee de cette rubrique, et on ne lui a pas refuse. Mais elle est surtout reservee aux possesseurs de Multiface ou du Hacker. TWO MAG vous donne les adresses de debut, et initiation et la longueur de la musique, puis a vous de vous debrouiller pour recuperer la musique du jeu cite. Simple, vous ne trouvez pas ? Alors chaque mois, il y aura les adresses de 3 ou 4 musiques de jeux. Voici donc les trois premieres: pour les jouer: 10 CALL x: CALL &BD19: GOTO 10

Musique de PACMANIA: debut: &6600  
longueur: &1660

initiation en &6A65, CALL &6AED pour la musique.

JOE BLADE: debut: &8E68

longueur: &878

initiation en &8E68, CALL &8FAA pour la musique.

MIC 29 FIGHTER: debut: &8C00

longueur: &1000

initiation en &9121, CALL &911E pour la musique.

PATRICE

# INITIATION

## AU BASIC:

### LES DATAS

Par DOUDOU.

Hi, Hi!  
J'en tiens  
une.



Avant de commencer ce cours, je voudrais signaler que le basic possède de nombreux domaines. Par conséquent, il n'est pas facile de trouver un sujet à traiter tous les mois. Donc, vous les passionnés du basic, écrivez-moi pour me dire ce dont vous voudriez que je parle dans cette rubrique. Voilà, j'attends vos propositions.

Sur ces belles paroles, nous échainons tout de suite avec la leçon du mois: les datas. DATA, qui signifie "données", est une instruction que vous avez dû souvent rencontrer si vous des fervents "tapeurs" (Aie, pas sur la tête) de programmes. En effet, elle sert à entrer des valeurs numériques ou alphanumériques dans vos programmes. Ce qui signifie que vous pouvez aussi bien mettre des choses comme "DOUDOU" ou comme "3E" ou encore "247". La syntaxe est on ne peut plus simple, il suffit d'écrire:

```
DATA (1ere donnée), (2eme donnée), ...
```

Premier piège: les espaces. Ils peuvent être pris comme des virgules. Il faut alors utiliser les guillemets. Faites donc attention à ne pas mettre, par exemple:

```
DATA DOUDOU, READ ONLY
```

mais plutôt:

```
DATA "DOUDOU", "READ ONLY"
```

Mais tout serait bien trop simple si DATA n'avait pas besoin d'autres instructions (et en plus je serais plus qu'écrit sur le reste de ma page!). Pour que cette instruction soit efficace, il faut pouvoir faire lire les données par l'ordinateur. Et de plus lui faire lire une par une. Décidément, il faut tout lui faire.

La lecture donnée par donnée se fait grâce aux boucles (FOR I=...) et la lecture se fait par la commande READ. Cette instruction sera placée dans la boucle ainsi que l'instruction qui se servira des données lues. Exemple:

```
10 FOR I=1 TO 4:READ a:PRINT CHR$(a):NEXT
```

```
20 DATA 65,66,67,68
```

Ce petit programme affiche les caractères de contrôles (PRINT CHR\$(a)) 65,66,67,68. Génial non?

La boucle doit contenir le nombre de DATA (ici 4). Après le READ, vous pouvez mettre n'importe quel nom de variable, celui-ci dépendant de ce que contiennent vos datas. L'instruction qui suit ce READ (only, celle la j'étais obligé

de la faire) doit reprendre le même nom de variable. Vous deduisez donc de tout cela, attentif et perspicace comme vous l'êtes, que les datas peuvent être utilisées dans tous les domaines.

Vous pouvez faire de la musique (en mettant des notes après DATA), du dessin (en mettant vos coordonnées), et plein d'autres choses. Mais l'application la plus importante, et celle que vous voyez dans les programmes de revues, est celle qui consiste à mettre dans les datas des codes de langage machine. Vous pouvez voir un exemple de ces codes dans la rubrique assembleur de Patrice. Ils sont mis dans la mémoire de la façon qui suit:

```
10 FOR N=8000 TO 8A000:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
```

```
20 DATA 3E,03,32,...
```

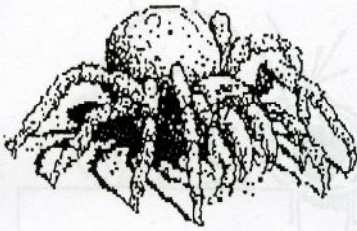
Voyons ce programme un peu plus en détail:

Dans la boucle, on met l'adresse de départ et l'adresse d'arrivée du programme. Ensuite, on met dans la mémoire, par un poke, les valeurs obtenues par l'instruction habituelle. On obtient ainsi un programme binaire. Une dernière précision, pas des moindres. Il est préférable de mettre l'instruction RESTORE (numéro de ligne de début des datas) avant chaque boucle de datas. Cela évitera le message d'erreur "DATA EXHAUSTED" (données absentes).

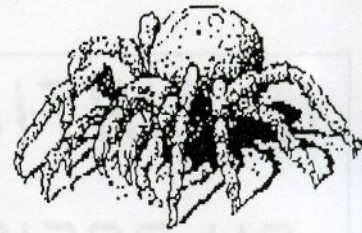
En effet, l'ordinateur peut ne pas savoir, dans un long programme, à quelle ligne de datas se rapporte la boucle et tout le reste. Voilà, ainsi s'achève cette initiation. J'espère que tout est clair. Je compte sur vous pour me trouver un sujet pour le mois prochain.

DOUDOU.





# INITIATION ASSEMBLEUR AFFICHEURS D'ECRAN



Ce mois-ci la suite des afficheurs d'ecrans, necessitant tres peu de commentaires. Pour ceux qui n'ont pas d'assembleur le probleme est resolu, voici comment proceder:

```
10 FOR I=adr debut TO adr fin:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:NEXT
20 DATA .....
```

C'est simple, l'adresse debut, elle est donnee par le ORG du programme assembleur. Par exemple ORG #A000, l'adresse debut est &A000. L'adresse de fin, on vous la donne, et il vous reste plus qu'a remplir les DATA avec les codes donnees a cote du programme assembleur. Bien sur, il faut grouper les codes par 2 et les separer par une virgule. Place aux programmes:

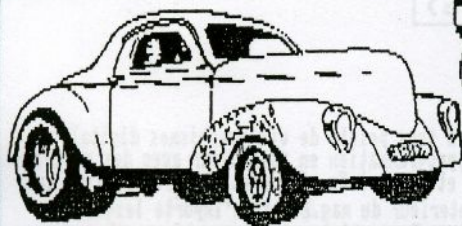
<pre>; Affichage inverse ; Assembleur --&gt; Basic ORG #A000 ;adr fin:&amp;A040 ENT \$ LD HL,#7F80 217F80 LD DE,#C000 1100C0 LD B,200 06C8 PUSH BC BCL1 PUSH DE PUSH HL LD BC,79 014F00 LDIR EDB0 POP HL POP DE POP BC CALL #BC29 CD29BC EX DE,HL CALL #BC26 CD26BC EX DE,HL CALL #BD19 CD19BD DJNZ BCL1 10E8 LD HL,#7F80 21807F LD DE,#FF80 1180FF LD B,200 06C8 PUSH BC BCL2 PUSH DE PUSH HL LD BC,79 014F00 LDIR EDB0 POP HL POP DE POP BC CALL #BC29 CD29BC EX DE,HL CALL #BC29 CD29BC EX DE,HL CALL #BD19 CD19BD DJNZ BCL2 10E8 RET END</pre>	<pre>; Affichage moitie ; ORG #A000 ;adr fin:&amp;A040 ENT \$ LD HL,#4000 210040 LD DE,#C000 1100C0 LD BC,200 06C8 PUSH BC BCL1 PUSH DE PUSH HL LD BC,40 012800 LDIR EDB0 POP HL POP DE POP BC CALL #BC26 CD26BC EX DE,HL CALL #BC26 CD26BC EX DE,HL CALL #BD19 CD19BD DJNZ BCL1 10E8 LD HL,#47F8 21F8C7 LD DE,#C7F8 11F8C7 LD B,201 06C9 PUSH BC BCL2 PUSH DE PUSH HL LD BC,40 012800 LDIR EDB0 POP HL POP DE POP BC CALL #BC29 CD29BC EX DE,HL CALL #BC29 CD29BC EX DE,HL CALL #BD19 CD19BD DJNZ BCL2 10E8 RET END</pre>	<pre>; Affichage bas en haut, 1 ligne sur 2 ; ORG #A000 ;adr fin:&amp;A033 ENT \$ LD HL,#7F80 21807F LD DE,#FF80 1180FF CALL AFF1 CD13A0 LD HL,#7780 218077 LD DE,#F780 1180F7 CALL AFF1 CD16A0 RET AFF1 LD B,100 0664 BCL1 CALL #BD19 CD19BD PUSH BC PUSH DE PUSH HL LD BC,80 015000 LDIR EDB0 POP HL POP DE POP BC CALL #BC26 CD26BC CALL #BC26 CD26BC EX DE,HL CALL #BC26 CD26BC CALL #BC26 CD26BC EX DE,HL DJNZ BCL1 10E2 RET END</pre>
--	--	---

Ce dernier programme est simple, pour faire une ligne sur trois, ajouter les adresses et chaque fois un CALL #BC29, etc... J'espere que nos lecteurs sans assembleur auront compris comment faire, si ce n'est pas le cas, vous savez ce qu'il vous reste a faire, un coup de fil ou une petite lettre.

Ne croyez pas que c'est fini pour les afficheurs d'ecran ! Non, il y en a bien d'autres, mais ils sont plus difficiles, comme par exemple ceux en colonnes, bref j'y reviendrais dans un prochain numero de Read Only, mais dans longtemps. Il est temps pour moi de vous laisser a bientot.

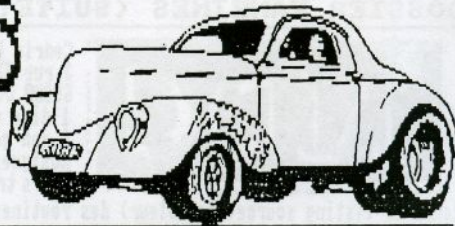
Allez, voici le menu pour les mois a venir: le mois prochain donc ce sera les codes assembleur, y'a rien a apprendre, c'est utile, c'est tout. Le mois d'apres, les scrollings textes qui s'etendent peut etre sur deux numeros, puis quelques scrollings graphiques, et enfin... surprise! Un cours par le Dr TWO MAG sur ...

PATRICE.



# TESTS

1 E 2 1 2



## Shadow Warrior

Shadow Warrior, c'est le dernier jeu de chez OCEAN. Une fois de plus, vous ne serez pas déçu, mais voyons cela de plus pres.

Vous êtes un Shadow Warrior (normal vu le titre!) ou combattant de l'ombre et vous devez tuer toutes sortes d'affreux, tous plus laids les uns que les autres. Le jeu se découpe en 6 niveaux, avec comme dans tout BEAT-THEM-UP qui respecte, un gardien à la fin de chaque niveau. Vous disposez au départ de 3 crédits (ce qui évite une mort trop rapide). Au fur et à mesure que vous avancerez vous aurez la possibilité de récupérer divers bonus (épée, vies, etc...) après avoir projeté vos adversaires contre les obstacles qui se trouvent sur votre chemin (cabines téléphoniques...)

Votre Shadow Warrior possède de plus quelques techniques très efficaces: il peut s'accrocher aux reverbères pour éclater les méchants, combattre avec une épée, faire de superbes sauts périlleux avant, et j'en passe...

Mais malheureusement, la possibilité de jouer à deux a été oubliée par les programmeurs: c'est vraiment dommage.

Cote technique, les graphismes sont corrects sans plus, mais l'abondance des couleurs rend le jeu beaucoup plus agréable. L'animation des personnages est excellente et le son est satisfaisant.

### EN BREF:

SHADOW WARRIOR c'est du tout bon, on est très vite pris par le jeu, et on oublie vite les petites imperfections du décor (pas le temps d'admirer le paysage!). Bref pour les fous de baston comme pour les autres, ce jeu est à acheter.

NOTE: 16/20.

NEBO.

## TURRICAN

Avec TURRICAN, on peut dire que les allemands RAINBOW ARTS ont frappé fort! En effet, ce jeu est sublime, mais écoutez plutôt:

Vous dirigez un homme équipé d'armes ultra-modernes, en effet, vous avez à votre disposition votre mitrailleuse, votre laser, des mines, des boules d'énergie, des barrières dévastatrices. Pas mal, non? Mais ce n'est pas tout, lors de votre recherche des diamants, des cubes apparaîtront (surtout dans le ciel) et vous donneront des bonus en leur tirant dessus. Vous pouvez avoir le tir triple, ou un laser grâce à ces capsules, mais aussi vous pourrez gagner des boules d'énergie, des mines, des barrières, car elles sont limitées (3 au départ). Une autre capsule vous rend le plein d'énergie, car vous avez de l'énergie, 3 vies et des "CONTINUE?". Vous devez explorer 5 mondes différents, eux-mêmes divisés en 2 ou 3 levels immenses, mais vraiment immenses! Vous pouvez aussi vous transformer 3 fois en toupie ce qui vous rend invulnérable, mais vous ne pouvez pas sauter ni monter.

**EN BREF:** La place ne manque pour vous décrire ce jeu, la difficulté est bien dosée (un poke le mois prochain), mais le seul regret est l'absence de musique mais il mérite que vous l'achetiez. NOTE: 19/20.

PATRICE



## Gozeur Demo 4

Certainement la meilleure demo de Gozeur jusqu'à présent, elle est composée de 5 parties, dont une réalisée par son pote Gladiateur. La première est composée d'un digit de Microboy et d'un scrolling entre le Madsinus de P007 et l'Antisinus de Syntax Error, mais sachez qu'il est aussi beau que celui de P007. La deuxième partie est celle des équilibreurs en forme de rasters, sur des musiques du grand DUFFY de NDC (dont vous aurez prochainement l'interview), avec aussi un scrolling en bas. Vous pouvez changer les musiques (6 au total). La 3ème partie est en overscan, avec un scrolling très gros, et au dessus des rasters à la KRB First Demo, c'est à dire qu'il bouge ensemble, puis un par un, puis morceau par morceau, etc...

La 4ème partie est celle de Gladiateur, toujours en overscan, avec des rasters autour de son nom, un égaliseur et un scrolling. La dernière partie est similaire à la précédente: scroll, rasters, égaliseurs, et déplacement d'un logo à la GPA demo 3. Mais les rasters ne se déplacent pas de la même façon que dans la partie de Gladiateur.

**EN CONCLUSION:** et bien c'est de la très bonne demo comme on aime, bravo! NOTE: 17.5/20.

PATRICE.

## DOSSIER FANZINES (SUITE:ceux sur disc)

# NDC

Cedric VEYRE  
3 rue SEBBANE  
69600 OULLINS

1 disc vierge+2x2, 30Fr.

A mon gout, le meilleur sur disc. A tous points de vue: graphismes digitalises, musiques originales en quantite, programmation en assembleur avec des programmeurs tres forts (Benjy la malice et Gozeur). En plus, c'est le seul fanzine qui

donne le listing source (assembleur) des routines que vous trouvez a l'interieur du mag. Et pas n'importe lesquelles: rasters et scrollings a ne plus savoir qu'en faire, afficheurs, et j'en passe. Des articles interessants avec beaucoup d'humour. Donc le must sur disc.

## JOYSTRAD

Juste derriere NDC, vient se placer JOYSTRAD. La encore, c'est techniquement tres bien realise. Digits venues d'Amiga, animations dementes, scrollings... Mais pas d'initiation, et a mon gout, pas assez de texte. Mais de toute facon, l'humour et la passion sont au rendez-vous, c'est l'essentiel, et croyez moi, vous en prenez plein la vue et l'ouie. Helas, O rage, O desespoir, je viens d'apprendre par courrier de derniere minute que JOYSTRAD c'est fini. Ben ouais, MAD REL (le redac) a decide, comme DIGII, de se consacrer aux demos. Ne soyez pas decus, cela promet de superbes demos.

# FANATIC

Gerard Laurent  
19 rue Robert Schuman  
91200 Athis-Mons.

Envoyez une disquette vierge+3,80Fr.

FANATIC est un fanzine qui a l'originalite de proposer sur sa face 2 un jeu ou des utilitaires faits par les concepteurs du fanzine. D'autre part a chaque numero, vous avez droit a la photo et a la dedicace digitalisee d'une star. La presentation de fanatic est un peu trop classique (images entre les rubriques, puis seulement des textes). Techniquement, c'est la aussi un peu faible. Mais fanatic a l'avantage de vous proposer des concours et d'avoir des textes sympas et interessants.

Voila, j'espere que la premiere partie de ce dossier vous aura interesse (faites le moi savoir). De toute facon, le mois prochain, vous aurez droit a la suite. DOUDOU.



Le concours presente le mois dernier continue puisque nous n'avons pas trouve de gagnant. Je vous rappelle que les dessins valables sont ceux faits au scanner, avec un digitaliseur et avec un logiciel de PAO. La nouveaute c'est que nous acceptons aussi les photocopies de dessins faits a la main. Sympa, non? Les disquettes sont toujours renvoyees avec le digit show ou des demos. Je vous donne les prix:

**1er prix:** un jeu sur disc ou cassette (a preciser).

**2eme prix:** 4 mois d'abonnement

a READ ONLY.

**3eme prix:** 1 numero gratuit.

Voila, soyez nombreux a participer et il y en aura d'autres.

## Le Mot De La Fin

Fin qui se sera beaucoup faite attendre puisque ce numero sort en retard. Je tiens donc a m'excuser aupres de tous ceux qui attendent impatiemment le fanzine (et il y en a de plus en plus!). Enfin, j'espere que vous ne ferez pas la meme tete que le type d'a cote en recevant ce numero, au contraire. Nous allons bien sur essayer de rattrapper notre retard pour le prochain numero, de facon a ce qu'il sorte au debut du mois de novembre. Ca y est, j'ai fini. Alors profitez bien de ce numero et A+

DOUDOU

