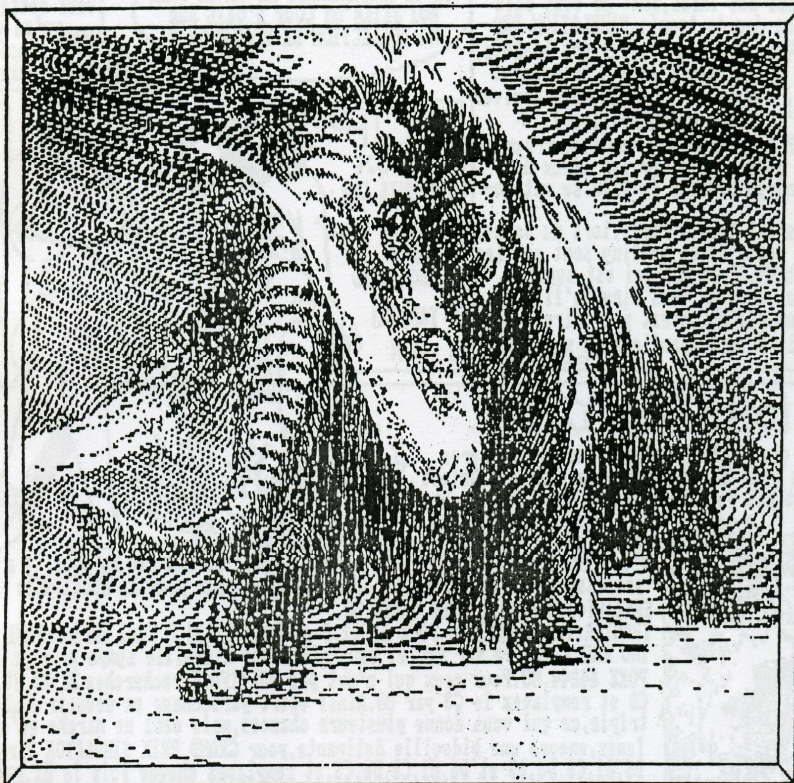


N°6

# READ ONLY

Septembre

TATIN David. Mas petit Rebattu, MOULES. 13280 RAPHELE.



## edito

Alors? Vous avez passe de bonnes vacances? J'espere que vous en avez bien profite parce que c'est une longue annee scolaire qui s'annonce pour beaucoup d'entre nous. Mais parlons de choses plus gales comme par exemple le nombre de pages de READ ONLY qui, contrairement a ce que nous vous avons dit, est restee au nombre de 7. Patrice a d'ailleurs profite de ses vacances en Espagne pour vous ramener quelques exclusivites. Nous tenons aussi a remercier tous les fanzines qui nous ont fait de la pub (RUNSTRAD, CROCO PASSION, MEGAMAG, CEC, ...). Grace a eux, vous etes de plus en plus nombreux a nous lire et je vous en felicite. La demo de READ ONLY est finie. Elle a ete faite par Patrice et moi. Vous pouvez la commander au journal (D7+3, 88Fr). Voila, bonne rentree. 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....solution, concours,  
                  mot de la fin

# What News ?

Le mois dernier, les nouvelles étaient maigres, mais ce n'est pas le cas cette fois.

-MBM, c'est fini, MEGAMAG aussi. Et oui, DIGIT et Stéphane ont pris la décision d'arrêter leur fanzine sur disc. Le numéro 10 de MBM est entièrement en overscan! (Bravo REGIS). Quant au numéro 9 de MEGAMAG, il est super aussi, avec des images du DIGITS SHOW. Merci Stéphane! Ces deux fanzines sont disponibles à la rédaction.

-TOP MAG, c'est fini aussi! Mais ils préparent deux fanzins sur disc pour la rentrée: TCM (bimestriel) et MEGADRIVE (mensuel, dédié à la console du même nom). TCM sera fait avec l'aide de la redactrice de CROC-ROM.

De mon séjour en Espagne, je vous ai ramené des pokes (voir ci-dessous) et aussi des infos, dont je vous fait part: DINAMIC ont fait un jeu de tennis, SIMULATION PROFESSIONNELLE DE TENNIS. Vous pourrez choisir vos baskets, votre raquette, le type de terrain, s'il y a changement de camp, et j'en passe. J'espère qu'il va bientôt arriver en France! On ne peut s'attendre qu'au meilleur!

-Le tournage de ROBOCOP 2 est commencé, quelques programmeurs de chez OCEAN se sont rendus sur les lieux du tournage, ainsi les moindres détails du film se retrouveront dans le jeu!

-Suite au meeting qui s'est tenu à Paris, lors du week-end de Pâques, quelques démos de ce meeting sont sorties comme la MONSTERS OF DARKNESS de GPA qui est superbe.

-J'ai reçu JOYSTRAD 7 et je peux vous dire qu'il est génial, il est aussi bien que NDC, c'est pour dire! En plus, il paraît que le 8 sera grandiose!! A suivre...

PATRICE

# ERRATUM

C'est DOUDOU qui s'est planté le mois dernier avec ses symboles. Voici son caractère 0 en binaire: SYMBOL 00, &X00110000, &X01001000, &X10000100, &X11111111, &X10000010, &X10000010, &X10000001, &X10000001. Sa matrice était fautive, rectifiez: le bit 0 se situe en haut à gauche et non à droite! Voilà, l'erreur est réparée, et nous espérons que ce sera la dernière.

ÇA TE BRANCHERAIS DE VENIR CHEZ MOI JETER UN COUP D'OEIL SUR MA COLLECTION DE READ ONLY ?

# AVIS

Je viens d'avoir une idée! Vu le manque de place pour l'initiation assembleur, on ne peut mettre les listings en basic. Dorenavant, dès le prochain numéro, il y aura en face du prog les codes basic. Pour rédiger votre programme en basic vous ferez: 10 FOR I=adr debut 10 adr fin (on vous les donnera): READ A\$:A=VAL("&"+A\$):POKE I,A 20 DATA ..... et la vous mettez les codes qu'on vous donnera. Ainsi vous pourrez poker. Siaple, non?

## TOP JEUX

- 1 TENNIS CUP
- 2 DOUBLE DRAGON 2...
- 3 IRON LORD
- 4 TARGHAN
- 5 SATAN

## TOP DEMOS

- 1 YAO DEMO
- 2 AMAZING DEMO
- 3 GPA DEMO 3
- 4 MCS DEMO 5
- 5 REMIX-I



# L'elixir De Vie

Je peux vous annoncer que pendant quelques mois, vous aurez droit à des bidouilles pour K7, sous forme de listings. Gu'est-ce qu'on ferait pas pour vous!! Comme on a pas eu le temps de chercher des pokes car on était en vacances...



c'est TWO MAG qui a fait ça pour nous, sympa ce TWO MAG. En plus, il a pensé aux possesseurs de MULTIFACE. On commence avec ceux pour la MULTIFACE:

SKYX: vies infinies, POKE &8B5E, 00.  
 TRANTOR: invincibilité, POKE &17A7, 0 et POKE &1614, 0. Fuel infini: POKE &1BB8, 0.  
 TWO MAG a deliré sur AMC et vous offre une bidouille sympa pour la 2ème partie: POKE &4244, 00. Pour ceux qui n'ont pas MULTIFACE, recherchez 32, 9D, 96, C9, CD, 7C, 56, CD et remplacez le C9 par 00. Ainsi votre personnage va devenir double et parfois triple, ce qui vous donne plusieurs chances, mais ceci ne marche qu'une fois.  
 Tenez, encore une bidouille délirante, pour GRAND PRIX SIMULATOR 2, recherchez: D6, 01, C8, D8, DD et D6, 01, C8, D8, C3, et remplacez chaque fois le 01 par 00. Vous verrez alors les conducteurs dirigés par l'ordinateur complètement dérégles!!

Et enfin, nous terminons par PIPEMANIA: recherchez 3D, 66, 3D, 00 et remplacez le 3D par 00 pour le temps infini. Cette dernière était de moi, car celle de TWO MAG ne marchait pas. Puisqu'il reste de la place, voici les crédits infinis à TIME SCANNER sur K7, tire d'une revue espagnole (pourquoi ne pas en profiter?!).

10 MODE 1: RESTORE: FOR M=ABF08 TO BF, 11, 0, BE, 1, 1B, 0, 3E, C3, 32, 2, BD, ED, 53, 3, BD, ED &BF02: READ A\$:A=VAL("&"+A\$):POKE 30 DATA B0, C3, C7, 6, F5, E5, 3E, 32, 21, FA, BD, 32, 2, N, A: NEXT I? INSERT K7? CALL &BD37: BD, 22, 3, BD, 21, 0, 0, 22, A3, 12, 22, A5, 12, E1, F1, C3, MEMORY &3FFF: LOAD "!", &4000: CALL 2, BD, 21, 6E, BF, E, FF, C3, 16, BD, F3, 21, 0, 40, 11, 4A, &BF66 ↓ 0, 1, 7A, 1, ED, B0, 21, 8, BF, 22, D8, 0, C3, 84, 0

20 DATA 3E, 8, 32, 4A, 0, 3A, 4F, 0, CB, CF, 32, 4F, 0, 11, 75, 0, CD, 7C, 1, 3A, 4F, 0, CB, C7, 32, 4F, 0, 11, 4C, 3, CD, 7C, 1, 11, 33, BF, ED, 53, F3, 5, C3, 6D, 5, F3, 21, 4B,

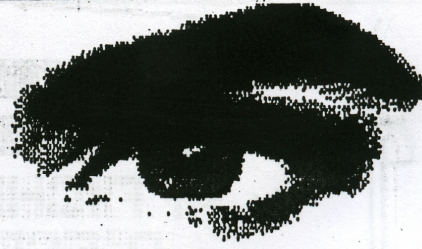
C'est fini pour ce mois-ci, n'oubliez pas de chercher des bidouilles! Bye, bye.

PATRICE



# INITIATION

## LES OUT



Revoici l'initiation au basic. Nous parlerons ce mois-ci de l'instruction OUT qui permet d'envoyer des données vers le CRTC (le contrôleur vidéo du CPC). Cette instruction peut être suivie de différentes adresses et de paramètres. Ce qui donne, plus concrètement: OUT adr,param. Ces adresses sont nombreuses, aussi nous n'en verrons que deux: &BC00 et &BD00, qui s'utilisent ensemble. Elle ont pour effet de déformer l'écran, mais, avec un peu d'astuce on peut obtenir des scrollings d'écrans.

Voyons maintenant comment fonctionnent ces instructions et adresses: l'adresse &BC00 permet de sélectionner le registre que l'on veut utiliser; et &BD00 permet de mettre une valeur dans le registre choisi. Pour commencer, je vous donne la liste de tous les registres avec leurs fonctions et un petit programme d'exemple:

R 1: il correspond à la largeur de l'écran. Il est normalement à 40.  
 L'exemple suivant enlève l'écran puis le remet d'une façon originale:  
 10 FOR I=40 TO 0 STEP -1:OUT &BC00,I:OUT &BD00,I  
 20 FOR A=1 TO 20:NEXT A:REM cette boucle sert à ralentir le mouvement  
 30 NEXT I  
 40 FOR I=1 TO 40:OUT &BC00,I:OUT &BD00,I:FOR A=1 TO 20:NEXT A:NEXT I

R 2: il permet le centrage de l'écran horizontalement. Il est normalement égal à 46.  
 Ce programme fait un scrolling de l'écran de droite à gauche:

10 FOR E=1 TO 2:REM repete 2 fois le scrolling  
 20 FOR I=45 TO 40 STEP -1:GOSUB 1000:NEXT I  
 30 FOR I=40 TO 53 STEP 1:GOSUB 1000:NEXT I  
 40 FOR I=53 TO 46 STEP -1:GOSUB 1000:NEXT I:NEXT E:END  
 1000 OUT &BC00,2:OUT &BD00,I:FOR A=1 TO 100:NEXT A:RETURN

R 3: Lorsqu'on utilise les valeurs 1, 2 et 3, l'écran est "brouillé". La valeur normale est 6.  
 R 4 & 5: ils règlent la synchronisation verticale. Essayez, avec le registre 4, les valeurs 21 et 20 (scrollings verticaux). La valeur d'origine est 38. Quant au registre 5, il descend l'écran.

R 6: il correspond à la hauteur de l'écran. Il est normalement à 25.  
 Le listing qui suit efface l'écran verticalement et le fait réapparaître de la même manière:

10 FOR I=25 TO 0 STEP -1:GOSUB 1000:NEXT I  
 20 FOR I=1 TO 25:GOSUB 1000:NEXT I:END  
 1000 OUT &BC00,6:OUT &BD00,I:FOR A=1 TO 30:NEXT A:RETURN

R 7: il permet le centrage de l'écran verticalement. Il est normalement à 30.  
 R 8: il règle l'entrelacement. Essayez les valeurs 1 (ça tremble) et 3 (écran dédouble). Valeur d'origine: 2.

Voilà. C'est tout pour les OUT. Entraînez vous à faire vos propres programmes. Rendez-vous au mois prochain. DOUDOU.



### ADDITIF AUX SYMBOLES (No 5)

Il existe une autre technique pour redéfinir vos symboles. Il faut procéder comme suit:  
 Tapez: SYMBOL AFTER 32:X=HMEM+1:PRINT X  
 X est l'adresse de la première ligne du premier caractère.  
 Pour connaître la valeur des bits de cette ligne:  
 A=PEEK(X):PRINT BIN\$(A)  
 Pour redéfinir vos symboles:  
 POKE X,&x,..... (remplacez les points par vos nouvelles valeurs des bits)  
 Ajoutez 1 à la 1ère adresse pour descendre d'une ligne, et ainsi de suite. La neuvième valeur étant celle du caractère suivant. DOUDOU.

# INITIATION ASSEMBLEUR AFFICHEURS D'ECRAN



Alors, vous êtes revenus de vacances? Et oui, déjà la rentrée!  
Bon, ne trainons pas, car ce mois-ci, on a du boulot. Let's go!

## LE TRANSFERT DE BLOC:

Ca sert à quoi d'abord? Ben ça sert à prendre un bloc et à le copier ailleurs. Par exemple, OCP transfère votre écran en #4000 et le remet en #C000 lors de l'appel de la fonction UNDO. Voici comment ça marche:  
Le registre HL doit contenir l'adresse début du bloc source, DE l'adresse début destination, et BC le nombre d'octets à transférer. Simple, non? Tenez, pour transférer l'écran en #4000, il faut faire: LD HL, #C000 puis LD DE, #4000 et LD BC, #4000 et enfin LDIR. Comme vous voyez, l'instruction est LDIR. Il existe aussi LDDR, qui est similaire au précédent, mais HL contient l'adresse finale du bloc source et DE celle du bloc destination, BC ne change pas. V'a aussi LDI et LDD qui ne transfèrent qu'un seul octet (ils correspondent respectivement aux deux instructions citées précédemment). Vous suivez jusque là? Au fait, si vous avez un problème de recouvrement (la source empêche sur la destination), regardez ANSTAR&CPC, c'est tout expliqué. Si vous ne comprenez pas, écrivez-moi, et je réglerai votre problème.

## LES AFFICHEURS D'ECRAN:

Nous allons passer à la pratique avec les afficheurs d'écran de type 17 Ko! En fait, vous chargez votre écran par: MEMORY #3FFF:LOAD "x.xxx", #4000. Pour afficher un écran, c'est simple, y'a juste une petite astuce. Regardez le prog 1. Ca y est? Alors, HL contient #4000 car l'écran a été chargé en #4000, DE contient #C000, et avant de mettre BC, on met le nombre de lignes dans B, car on va afficher l'écran de haut en bas, et ligne par ligne. Puis on sauve ces registres car ils vont être modifiés, ensuite on met le nombre d'octet par ligne dans BC, soit 79, et enfin le LDIR. On récupère les registres et on calcule l'adresse écran en dessous par un CALL #BC26. Mais attention, ce CALL calcule l'adresse en dessous, mais du registre HL. Alors pour DE, on échange ce registre par un EX DE, HL, on calcule et on remet normal. Voilà un CALL #BD19 ralentit l'affichage et DJNZ décrémente B (donc le nombre de lignes) et s'il n'est pas égal à 0, on va au label indiqué. Voici donc les quelques programmes:

PROG 1: AFFICHEUR 17Ko, haut vers bas.

```

ORG #4000
ENT $ ;pour bas vers haut,
LD HL, #4000 ;mettre: #7F80
LD DE, #C000 ;#FF80
LD B, 200 ;le CALL #BC26 cal-
PUSH BC ;cule l'adresse en
PUSH DE ;dessous de celle
PUSH HL ;pointée par HL, et
LD BC, 79 ;le CALL #BC29 celle
LDIR ;en dessous.
POP HL ;toujours pour de
POP DE ;bas vers haut, chan-
POP BC ;gez ces CALLs par:
CALL #BC26 ;CALL #BC29
EX DE, HL
CALL #BC26 ;CALL #BC29
EX DE, HL
CALL #BD19
DJNZ BCLE
RET
END

```

vous d'essayer de faire d'autres afficheurs, par exemple à partir du milieu, ou de gauche à droite. Un peu d'imagination, de réflexion, et c'est dans la poche, du moins pour les afficheurs verticaux.

```

LD HL, #4000
LD DE, #C000
LD B, 100
CALL BCLE
LD HL, #4000
LD DE, #C000
LD B, 100
CALL BCLE
RET

```

Pour faire un affichage une ligne sur deux, il faut changer le début comme suit:  
Ah, je crois qu'il va falloir deux pages pour l'initiation car je peux pas mettre tous les progs que je vous ai préparés et du coup on oublie les pauvres lecteurs sans assembleur. Alors DOUDOU c'est quand qu'on met deux pages pour mes initiations?? Pour ceux qui veulent les progs en basic, ils n'ont qu'à nous écrire, en précisant s'ils le veulent en binaire ou basic (en datas).  
Je suis content, j'ai réussi à boucher ce trou blanc, en racontant des trucs pas trop délirants!

Et rajoutez un CALL #BC26 après chacun des deux. Ainsi vous pouvez faire 1 ligne sur trois, quatre... Vous retrouverez peut-être d'autres afficheurs, dans les prochains numéros de votre fanzine préféré. Puisqu'il me reste de la place, je vais vous donner un prog. Vous avez tous vu des dessins qui s'effacent de haut en bas ou inversement. Voici le prog:

```

ORG #9000
ENT $
LD HL, TAMP
LD DE, ... ;adresse debut
LD B, ... ;et nb de lignes
PUSH BC ;changez en fonction
PUSH DE ;de votre dessin
LD BC, ... ;nb d'octets
LDIR
POP DE
POP BC

```

```

EX DE, HL
CALL #BC26
EX DE, HL
LD HL, TAMP
CALL #BD19
DJNZ BCLE
RET
END
TAMP DEF 80,0

```

Et voilà, c'est fini. Je me demande si j'ai été assez clair enfin n'hésitez pas à écrire, on répond toujours! Le mois prochain, ça sera les scrollings textes. See you soon...

PATRICE.

# PERIPHERIQUE : SCANNER DART

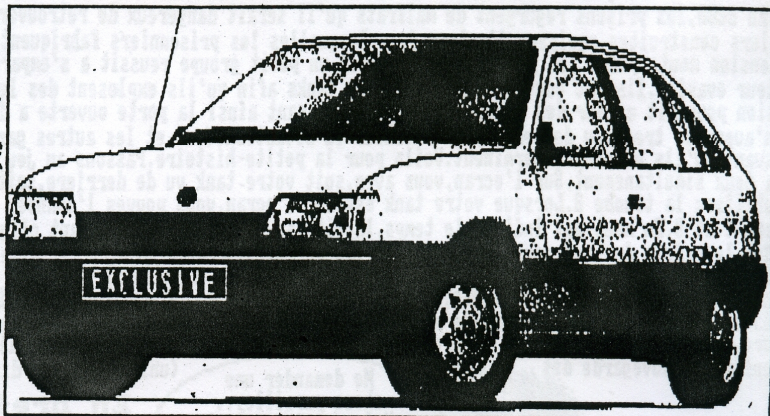
Ce mois-ci, je vous propose un gros test pour un des plus intéressants des périphériques. Un scanner permet de transférer des images qui sont sur papier, à l'écran. Pour cela vous devez absolument posséder une imprimante DMP 2800 ou 2160 (dont j'ai fait le test le mois dernier). En effet, vous glisserez votre dessin à l'endroit où vous mettez habituellement votre papier.

Le scanner se présente sous la forme d'un boîtier (que vous devez enboîter sur le port extension de votre CPC 464, 664, ou 6128) d'où part un fil qui possède à son extrémité un petit boîtier (à mettre sur la tête d'impression de votre imprimante). Tout cela est très simple à installer. Avec le scanner est fournie une disquette (ou cassette) sur laquelle se trouve son programme d'exploitation. Après le chargement, vous voyez le bandeau du menu contenant les différentes options (voir l'écran). Nous ne verrons en détail que l'option SCAN, les autres n'étant pas propres au scanner.

Lorsque vous sélectionnez cette option, il vous est d'abord demandé le nombre d'écran (1 ou 2). Si vous répondez 2, l'ordinateur digitalisera une surface de deux écrans (sauvés chacun en 17Ko).

Il vous faut ensuite entrer la marge de gauche, et enfin le facteur d'agrandissement (il est possible de zoomer 6 fois votre dessin original!). Plus le facteur de zoom est grand, plus la précision est grande, mais vous ne pouvez avoir qu'une faible partie d'une feuille format A4, par exemple. Ce scanner coûte 800 Frs, vous pouvez vous le procurer chez JESSICO, qui vous le fera parvenir dans l'espace d'une semaine. Un achat indispensable pour les créateurs de fanzines et autres personnes qui veulent des graphismes de qualité. DOUDOU.

S - SCAN	X - COPY AREA	B - BOX / BLANK	1/2 - VIEW SCREEN 1 2
P - PRINT	R - SCROLL AREA	C - CLEAR AREA	(←) - FLIP SCREEN
L - LOAD/SAVE	Z - ZOOM/EDIT	T - ADD TEXT	A - MERGE 1 & 2



↑ Ecran 1: les options du menu principal.

↓ Ecran 2: les options de menu SCAN.

1 or 2 Screens or Quit?: 2  
 Left Margin (0 to 65): 23  
 Magnification (1, 2, 3 or 6): 2



OLDIE.

En remplacement de la rubrique budget, je commencerais donc par BIG BAND qui ne est un bandit qui doit faire le casse personnage, vous commencez l'aventure. écrit que vous devez téléphoner à MAX (son disposez aussi d'une petite somme d'argent lorsque vous décidez de prendre votre voiture, apparaît le plan de la ville avec votre voiture que vous dirigez manuellement. Vous pouvez même avoir un accident! Le jeu se dirige grâce à des icônes ainsi qu'au clavier. Personnellement, bien qu'ayant passé de longues heures devant ce jeu, je n'en ai jamais vu la fin, édité par SOFTHAWK. Note: 15/20. DOUDOU.

, je vous présente celle des oldies. est un jeu d'aventure où vous incarnez du siècle. Après avoir défini votre Seul indice: dans votre agenda est numéro de téléphone est écrit). Vous ainsi que d'une voiture. Originalité: lorsque vous décidez de prendre votre voiture, apparaît le plan de la ville avec votre voiture que vous dirigez manuellement. Vous pouvez même avoir un accident! Le jeu se dirige grâce à des icônes ainsi qu'au clavier. Personnellement, bien qu'ayant passé de longues heures devant ce jeu, je n'en ai jamais vu la fin, édité par SOFTHAWK. Note: 15/20. DOUDOU.

## LE DIGITS SHOW

est une disquette remplie de digitalisations vidéos et sonores. Vous pouvez la commander au journal en envoyant une disquette vierge et un timbre à 3,80 Frs. Le 2e est bientôt fini.

# TESTS

## DARK CENTURY DE TITUS

En 2200, les prisons regorgent de malfaiteurs qu'il serait dangereux de retrouver en liberté. Des prisons spatiales sont alors construites, équipées d'usines dans lesquelles les prisonniers fabriquent des tanks ultra-sophistiqués. Mais la tension monte parmi les prisonniers, en effet, un petit groupe réussit à s'emparer de quelques tanks pour faciliter leur évasion. Ils ont eux-mêmes programmé ces tanks afin qu'ils explosent dès leur départ de la planète. Cette explosion pourrait causer des dégâts importants, laissant ainsi la porte ouverte à des centaines de prisonniers. Vous n'avez que très peu de temps pour rétablir la situation. Vous et les autres gardiens êtes donc chargés de les abattre avant qu'ils ne vous exterminent. Voilà pour la petite histoire. Passons au jeu en lui-même. Il est possible de jouer à deux simultanément. Sur l'écran, vous avez, soit votre tank vu de derrière, soit votre tableau de bord. Pour changer utilisez la touche 2. Lorsque votre tank est sur l'écran, vous pouvez l'avancer ou le reculer à l'écran, en appuyant sur 7 et 8. En haut est indiqué le temps, la vitesse et l'énergie. Un voyant clignote s'il s'agit d'un tank ennemi. Sur le cadran de bord, vous avez à droite les énergies (bouclier, S, tir, P, et vitesse, M), puis le nombre de tank disponibles (6 maximum). Pour changer de tank, il faut appuyer sur 1. Enfin il y a votre barre d'énergie, votre radar et votre score. Pour ramasser de l'énergie, il faut tirer, à bout portant sur les bulles. Si vous réussissez à abattre les tanks dans le temps donné, une nouvelle manche recommence mais avec un temps plus court. De quoi vous lasser rapidement, croyez moi! À noter la page de présentation en overscan (normal, c'est TITUS), ainsi que trois superbes musiques, et enfin la sauvegarde des scores (uniquement sur disquette).



Me demander une chose pareille... Mais... mais... c'est horrible! Espèce de vieux dégoûtant!

En bref: Je dois vous dire que j'ai été vachement déçu par ce soft de TITUS. Moi qui croyais avoir fait une affaire!

La difficulté est importante et je ne suis pas arrivé à passer la première manche. Déjà, à deux, c'est un peu mieux, mais c'est très lassant. En plus, le tank ne tire pas loin du tout, à peine 10 pixels! Fenez, justement je vous vends ce soft, euh... 100 francs. Si, si, je blague pas! Si ça vous intéresse: BRUHAT Patrice, 5 Rue Louis Jou, 13200 ARLES. Tel: 90.93.50.85. Et enfin, la note, allez... 12/20! PATRICE.



TITRE DE SUPER TANK SIMULATOR DE CODE MASTERS.

### KREATOR DEMO

Cette demo allemande a été réalisée lors d'un meeting, par TOM & JERRY et KREATOR. Elle ne comporte qu'une seule partie, mais elle vaut largement le détour! D'abord les noms s'affichent en mode 2 avec des rasters à l'intérieur. Puis ces mêmes rasters défilent vers le bas tandis que deux vagues vont vers le haut, ne passant pas sur tout l'écran. Et enfin en bas, il y a un scrolling en mode 0, triple hauteur (au moins!) avec des caractères en couleurs. Le tout accompagné d'une musique. Voilà, c'est court mais c'est beau. NOTE: 17/20. Comme quoi, les meetings ont du bon, on devrait en faire plus en France, parce que un c'est pas assez. Par contre en Allemagne, il y en a souvent et depuis longtemps, ce qui nous amène des bonnes demos, comme la MEETING de CBS!, et d'autres.

PATRICE

## TOP MAG

TOP MAG, vous connaissez pas? Ben, vous avez tort! Parce que c'est très bien. Testons ensemble le numéro 18. En 1ère page, la présentation de SOL NEGRO! Au menu, des pubs pour les fanzines, des tests, encore des tests, des infos sur les serveurs minitel, des critiques sur les magazines comme ILL, A100%, AMSTAR & CPC et d'autres. Ils s'en prennent plein la gueule! Vous trouverez aussi une interview de BAD MAX de CROC-ROM. Puis à toutes les pages y'a des digits, de RUNSTRAD d'accord, mais c'est mentionné. Il y a par ci par là des bidouilles, un test de demos un petit article sur les pirates, la rubrique courrier, et j'en passe. Les rédacteurs, y'en a beaucoup, au passage un petit bonjour à FEINDERS. Voici l'adresse pour les anciens numéros... comment? Vous n'avez pas lu les MENS? Un timbre à 3,80f, c'est pas cher payé pour 20 pages!

TOP MAG: DROUGARD François  
4 Rue du Tintoret  
92600 ASNIERES

PATRICE

# DAN SILVER

## DAN SILVER

L.L. BRYSEBERT  
L. SAINT-MARTIN

En l'an 2020, la majeure partie de la population meurt sans explication. Tous les Etats sont impuissants face a ce probleme. Cependant, un eminent scientifique suppose que ce mal qui touche la population provient d'une planete inconnue a ce jour. Il contacte alors son ami Dan Silver, pour l'aider a resoudre cette egnigme, mais il meurt avant son arrivee.

COPYRIGHT 1989

### Vous incarnez DAN SILVER

F1: EXAMINE F2: PRENDRE F3: PAUSE F4: DONNER F5: CHARGER F6: SAUVER

Le sort de l'humanite, ou du moins ce qu'il en reste, ne depend plus que de vous.

### LA SOLUTION:

Prends flacon, examine sous table, prends jumelles, ouvre armoire, examine armoire, prends eprouvette, sud, est, par le femme, est, casse vitre, entre dans train, examine caisse, prends delta, prends couteau, sort, nord, ouest, examine nenuphar, prends diamant, ouest, nord, nord, nord, ouest, parle homme, donne diamant, est, sud, sud, sud, est, est, secoue eprouvette, secoue eprouvette, verse acide sur grillage, nord, nettoie jumelle regarde avec jumelles, tire sur alarme, sud, ouest, ouest, nord, nord, nord, remonte delta, vole, tire sur branche, est, sud, souleve dalle, prends explosifs, allume ordinateur, examine ordinateur. -YR-PBQI -RFG&IRTN (ce qui signifie: le code est VEGA), nord, prends moteur tondeuse, ouest monte moteur sur delta, decolle, sud, coupe branche, prends branche, sud, sud, ouest, casse porte, nord, ouvre coffre, examine coffre, prends cle, sud, est, nord, ouest, devisee roues, prends roues, est,

sud, ouest, nord, assemble roues avec branche, mets barque sur roues, tire barque, sud, ouest, ouest, examine piscine, prends brouilleur, sud, examine boule, pivote boule, tire manette, examine tableau, prend disquette, sud, insere disquette dans lecteur VEGA, parle MANDO, est, interroge gardien, aide, VEGA, nord, est, interroge JASON, mediocre, nord, interroge JABBO, minable, nord, interroge chauve souris, -YR-PBQR-RFG&IRTN, donne boudin, sud, ouest, interroge homme, echec, nord, lis livre, sud, est, sud, ouest, sud, ouest, interroge ALDO, est, interroge gardien, VEGA, nord, est, nord, ouest, interroge homme, echec, nord, prend bol, sud, est, sud, ouest, ouest, verse potion dans bassin.

## CONCOURS

C'est nouveau! Le concours ecran de READ ONLY. Vous pouvez nous envoyer plusieurs sortes de dessins: ceux faits avec un scanner, ceux faits avec un digitaliseur, et enfin ceux faits avec un programme de DAO. Vous pouvez bien sur envoyer plusieurs dessins par disquette. Pour vous remercier d'avoir participe, toutes les disquettes envoyees seront retournees avec soit avec le DIGITS SHOW, soit avec la demo du fanzine (precisez svp). Voyons les lots:

- 1er prix: un jeu sur disquette ou cassette.
- 2eme prix: 4 mois d'abonnement a READ ONLY
- 3eme prix: 1 numero gratuit de READ ONLY

Le concours prendra fin seulement lorsque nous deciderons avoir trouve le meilleur dessin. Bonne chance.

PA: SPY HUNTER (du fanzine croc'en chambre) cherche un DDI-1 pas cher. Ecrivez lui a: CROC'EN CHAMBRE  
17 rue Cadet  
92110 THEZY-GLIMONT

## Le mot de la fin

Et voila, encore un numero qui s'acheve. On a fait le maximum pour vous satisfaire, alors j'espere que ce numero sera encore plus diffuse que les precedents. N'hesitez pas a nous ecrire si vous avez un probleme avec quoi que ce soit. Voyons voir le programme du mois prochain: vos initiations (la suite des afficheurs d'ecrans (pour le basic, je sais pas encore)), les tests, ... mais aussi un recapitulatif sur les fanzines avec leurs adresses et leurs appreciations. Bon, je sais plus quoi dire alors je laisse la parole a Patrice. Amusez-vous bien... DOUDOU.  
Merci David, moi je vous souhaite une bonne rentree, parce que c'est pas une chose agreable (contrairement a Read Only!), et nous allons faire notre possible pour nous ameliorer et rester mensuel (ce qui ne sera pas facile avec le boulot a l'ecole). Une petite precision pour moi initiation assembleur, le mois prochain ce sera les afficheurs comme vous l'a dis Doudou, et le mois d'apres, je pense vous mettre les codes assembleur, comme je vous a explique a la 2eme page. Ainsi pour poker vous n'aurez qu'a regarder dans le tableau. Je vous laisse maintenant!  
PATRICE