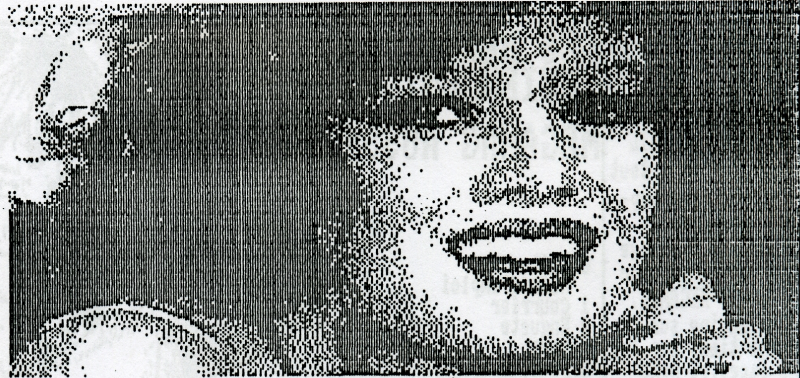


EDITO

Salut!!! Me voila de retour apres deux longs mois d'absence. Eh oui, il fallait laisser le temps au fanzine de se faire connaitre. C'est chose faite puisque le fanzine sur disc MEGAMAG a parle de READ ONLY et RUNSTRAD (le meilleur fanzine sur papier) ne va pas tarder a le faire. J'ai aussi eu contact avec RESET (zine sur papier, voir sur cette page). Et j'espere bien sur que vous serez encore plus nombreux a me lire ce mois-ci. Une bonne nouvelle: PATRICE, dont vous avez pu voir un dessin le mois dernier, a decide de m'aider et vous trouverez un test de MEGAMAG fait par lui. Il m'a aide pour le listing et les pokes. Je pense qu'il va rester. D'autre part, il existe desormais la possibilite de s'abonner a READ ONLY. Ecrivez moi, et envoyez moi la somme du nombre de numeros que vous voulez recevoir (nombre de numero x 3,80 Frs). Une autre bonne nouvelle: je m'engage a distribuer des demos, et ma liste est longue. Vous en trouverez un extrait ce mois-ci. Pas de gagnants au concours ce mois-ci. En effet, vous etes tres peu a avoir participe et vos oeuvres n'etaient pas tres originales. La fonte que vous voyez a donc ete faite par moi. Voila, c'est tout, je vous laisse a votre lecture, en esperant que vous noterez les ameliorations.



DOUDOU.

WHAT NEWS ?

Une nouvelle rubrique: celle des news.

Parlons un peu d'une personne tres forte: Stephane St MARTIN. Tout d'abord, il est le fondateur du C.C.C. (auquel je suis adherent): c'est le Creator Computer Club. Il s'y fait des echanges de demos, routines, ... Vous pouvez y adherer en ecrivant a Stephane. Mais Stephane est aussi l'auteur de nombreux jeux tels HOLOCAUSTE, MIKERMOKO, et surtout JAWS que vous pouvez vous procurer pour seulement 50 Frs, port et disquette compris, toujours en ecrivant a Stephane. Pas mal, non? Et ce n'est pas tout: il est aussi l'auteur de MEGASOUND, super utilitaire de digits sonores, qui possede des choses inedites, comme un sequenceur. Ce programme parait en ce moment dans AMSTAR&CPC. FEFESSE a aussi participe a la creation de ce programme.

Voila l'adresse de Stephane:
STEPHANE ST MARTIN
37 RUE DE LA TRANQUILLITE
59229 TETEGHEM

Ca bouge chez les MALIBUS! Tout d'abord avec l'arrivee d'un nouveau graphiste: MAD MURDOCK. Arrivee aussi de PIXEL (petit nouveau), mais depart du talentueux NAMINU chez LOGON SYSTEM. Reste donc P007 ainsi que FOXY, PIG SOFT et d'autres nouveaux.

Sortis ce mois ci: AMC de DINAMIC, CAPTAIN TRUENO de DINAMIC, TENNIS CUP de LORICIEL, CASTLE MASTER de INCENTIVE/DOMARK. Et recemment, du cote demos, la demo numero 3 de GPA, dont vous aurez le test prochainement.

TOPS

TOP DEMOS

- 1_YAO DEMO
DE FEFESSE, P007, SSH.
- 2_AMAZING DEMO
DE LOGON ET MALIBUS
- 3_LAST DEMO
DE FEFESSE.
- 4_MCS DEMO 5
- 5_FRED/TKC DEMO
DES PREDATORS ET ATOMICS

TOP JEUX

- 1_P47 DE FIREBIRD
- 2_OPERATION
THUNDERBOLT
DE OCEAN
- 3_CHASE HQ
DE OCEAN
- 4_BEACH
VOLLEY DE OCEAN
- 5_SHINOBI
DE VIRGIN

RUNSTRAD: un super fanzine sur papier (pas moins de 10 pages!). Beaucoup de digits. L'adresse:

AUBERT PATRICK
58 RUE DE LA BRIQUETTERIE
17000 LA ROCHELLE
TEL: 46-67-58-89

RESET: Un autre zine sur papier, de 4 pages, tres bien aussi. ecrivez tous a:

ETIENNE J.P.
"LES FOSSES", BOULEVARD DE L'EUROPE
72600 MAMERS.

TATIN David. MAS PETIT REBATTU, MOULES. 13280 RAPHELE.

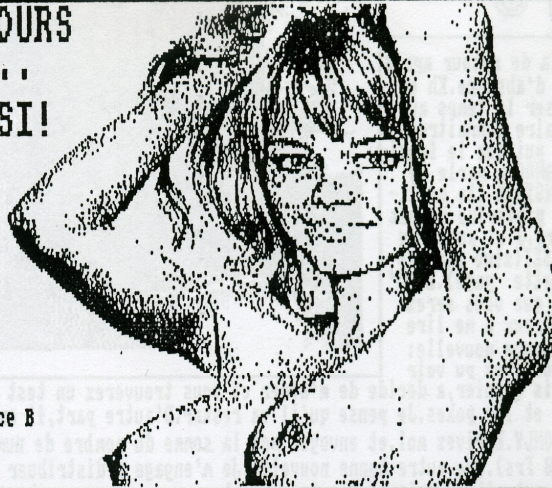
TEST FANZINE

MEGAMAG n8

Une nouveauté dans READ ONLY, c'est le test d'un fanzine. Ce mois-ci, je vais vous parler de MEGAMAG n8 (AVRIL 1990). Je vais tout d'abord vous rap-peller que MICROMAG a change de nom au n6, pour devenir MEGAMAG. Ce fanzine sur disc tiens sur les 2 faces, et même 200 Ko par face !! Vous trouverez sur la face 1, le jour-nal, sur la face 2 BO DEMO de FEFESSE avec aussi une demo de DISC+ULTRA de UUIL-SOFT ainsi que GERMAINE 2 et une nouvelle version d'AMCAT. Le journal ne comporte pas moins de 32 pages, ainsi que d'agréables digitalisations. La présentation est très soignée. Il y a une enquête sur "Qui est IN et qui est OUT ?" sans oublier les rubriques habituel-les: NEWS, TESTS DE SOFTS, BIDOUILLES, etc...

LES BEAUX JOURS REVIENNENT... MEGAMAG AUSSI!

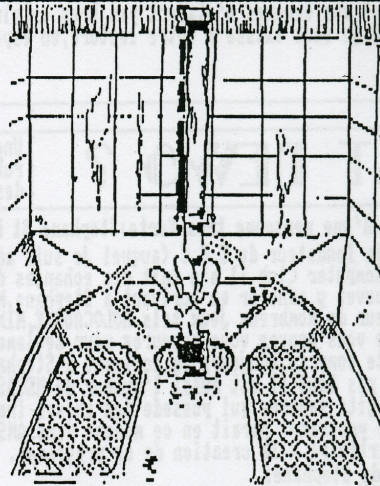
- 0 Edito
- Mode d'emploi
- 1 Courrier
- 2 Enquete
- 3 News
- 4 Fanzines
- 5 Dossier copieurs
- 6 Tests
- 7 Trucs et astuces
- 8 Programmes de la face B
- 9 Petites annonces
- Guide du lecteur



Vous trouverez aussi un DOSSIER COPIEURS, ou de nombreux copieurs sont testés, comme DISCOLOGY 6.0, MIRAGE IMAGER, DISC+ULTRA et d'autres... Je précise que les petites annonces sont gratuites. Vous pouvez bien sur vous procurer les anciens numeros de MEGAMAG/MICROMAG a cette adresse: MEGAMAG; CARRE Stephane 12 Rue de COLMAR 59290 WASQUEHAL. Vous pouvez lui écrire, il est très sympa avec les lecteurs, et en plus il répond rapidement ! Je tiens enfin a remercier STEPHANE pour avoir parlé de READ ONLY dans son numero 8.

OUT!

Ils étaient les pionniers en matière de Freeware - je n'ai sans doute pas besoin de vous le rappeler - CRAZY CROC (1er zine freeware sur papier) et CROCO NEWS (1er fanzine freeware sur disquette) ont arrêté les frais voilà plus de six mois, après plus de deux ans d'existence. 1989 vit aussi la fin de CROCO DINGO qui laissa les clés a CROCO TIER... pour huit numeros avant d'arrêter lui aussi. Citons également TRUCFOU remplacé par MICROBOY; BLOOD MAG, devenu MICRO-SCHOOL et dont on n'a plus de nouvelles; et I AM-MAG (ex-AMSTRAD MONTHLY, ex-AMSTRADEMENT VOTRE) qui a rendu l'âme il y a quelque mois, en même temps que le DID CLUD. Xavier Renaut ayant rejoint l'équipe de CROCO MAG...



EN RESUME

MEGAMAG est un fanzine que vous devez ABSOLUMENT posséder: c'est du FREEWARE en plus. Bref que du tout bon. Seul regret: il n'y a pas assez de musiques.

NOTE: 18/20

PATRICE.

Ils ont parlé de READ ONLY, alors on leur devait bien ça. Je trouve aussi ce fanzine génial. Les digits sont superbes (celle du dessus est vraiment bonne, et marrante en plus). Bref, rien à redire, sinon bravo et continuez. Ma note est la même que celle de Patrice, donc 18/20. Je vous laisse, je vais lire les anciens numeros.

DOUDOU.



TESTS



DEMO

De FEFESSE, St MARTIN,
P007 et MAD MURDOCKC.

Yaaaaooooo!!! C'est le cri que pousse Fefesse au debut de la demo pendant que l'on voie un ecran overscan ou est ecrit YAO DEMO. C'est alors que devant mes yeux se passait quelque chose que je n'avais alors jamais vu: un scrolling hard overscan!! avec des rasters a l'interieur de "yao demo" et une musique!! pas mal pour une premiere partie! Voyons maintenant la 2e: elle commence par un scrolling simple mais beau, puis une musique arrive, le scroll se met a rebondir, faire des vagues, ... S'ajoutent ensuite des dessins de stephane St Martin, sauf le 1er, qui n'est autre que la presentation de MEGASOUND que nous decrit ensuite Fefesse (voir lere page). Apres avoir appuye sur une touche, un scrolling vertical en rouleau arrive. Magnifique. Je retape sur ma pauvre barre et aparait alors l'ecran du jeu SYMBIOTIC (dont existe une demo) qui subit des deformations, avec en bas de l'ecran un scroll etonnant. La partie suivante est celle de P007 et MAD MURDOCKC (un nouveau membre des MALIBUS). En bas de l'ecran, un equalizer et au milieu un scrolling nomme "madsinus scroller": le scroll fait une sinusoide!!! c'est tres difficile a decrir, mais qu'est ce que c'est beau. Et enfin (ou plutot helas) la derniere partie, de fefesse. Un enorme scrolling rebondit au-dessus d'un damier qui defile (un peu comme dans TRAILBLAZER). 3 boules servent de vumetres puis elles vont s'amuser sur le damier (elles tournent, rebondissent...). Une fois de plus, c'est genial. Au fait, dans le scroll, fefesse ecrit que c'est certainement sa derniere demo, mais qu'il est en train de faire un jeu! Vous comprendrez donc mon impatience! Voila, c'est tout pour YAO, qu'il vous faut absolument posseder. Je peut la distribuer ainsi que Stephane St MARTIN.

NOTE : 18.5/20

P.47

DE FIREBIRD

Comment? Encore un jeu avec un avion qui tire de partout! Allons, calmez-vous, P47 n'est pas un mauvais jeu. Tout d'abord, P47 possede un scrolling horizontal avec une vue laterale de l'avion (ce qui est assez rare). Le scenario est toujours aussi nul, c'est pas etonnant. Donc vous etes a bord de votre avion et tirez sur tout ce qui se presente a l'ecran (non, pas les arbres). Les ennemis sont assez nombreux mais le premier niveau est assez facile. A la fin du niveau, vous devez abbatre un train. Par la suite, ca se complique. Dans le deuxieme niveau, vous etes haut dans les cieux, a la nuit tombante. Chose fantastique, les nuages defilent en scrollings a plusieurs vitesses! A la fin de ce niveau, c'est a une forteresse volante que vous avez affaire. A noter que entre chaque niveau, apparait un superbe dessin d'avion ou de tank. J'oubliais: comme d'habitude, vous pouvez collecter des armes supplementaires en abbatant un helico. P47 possede une animation de qualite (scrolling et mouvement des sprites), des graphismes colores et precis. Le niveau de difficulte est bien dose. C'est donc une bonne adaptation du jeu d'arcade que nous offre firebird.

NOTE : 16/20

LISTING

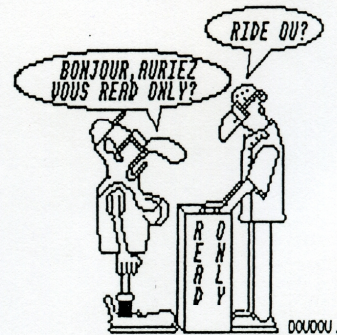
Ce mois ci, un listing assembleur de Patrice et Doudou. Il servira aussi d'initiation. Pour ceux qui possèdent un assembleur, tapez-le (de préférence avec dans). Pour les autres, tapez le listing basic en datas et lancez-le. Il fonctionne de la façon suivante: lorsque vous appuyez sur f1, f2 ou f8, des dégradés de couleurs défileront dans l'encr. Pour l'arrêter, appuyez sur espace, pour sortir du programme appuyez sur ESC.

	ORG #9000		OUT (C),A	
	ENT \$		LD A,76	;COULEUR 6
	LD A,1		OUT (C),A	
	CALL #BC0E	;MODE 1	LD A,78	;COULEUR 15
	LD H,17	;POSITION X DU CURSEUR TXT	OUT (C),A	
	LD L,13	;POSITION Y	LD A,(#B63A)	
	CALL #BB75		BIT 7,A	
	LD D,9	;NB DE CARAC DU MESSAGE	JP NZ,BCL1	
	LD HL,NOM	;POINTE LE MESSAGE DANS HL	JP BCL2,1	
MES	LD A,(HL)		LD A,(#B636)	
	CALL #BBSA	;AFFICHAGE	BIT 6,A	
	DEC D		JP Z,BCL4	
	INC HL		LD A,16	
	JP Z,BCL1	;SAUT A BCL1 SI D=0	LD BC,#7F00	
	JP MES	;RETOUR A MES SI D<0	OUT (C),A	;DANS LE BORD
NOM	DEFM READ		LD A,86	;COULEUR 9
	DEFB 32		OUT (C),A	
	DEFM ONLY		LD A,82	;COULEUR 18
BCL1	LD A,(#B636)	;TEST DE LA TOUCHE F1	OUT (C),A	
	BIT 5,A	;NUMERO DU BIT	LD A,86	;COULEUR 19
	JP Z,BCL2	;VA A BCL2 SI F1 PAS ENFONCEE	OUT (C),A	
BCL1_1	LD A,1		LD A,75	;COULEUR 26
	LD BC,#7F00		OUT (C),A	
	OUT (C),A	;=OUT &7F00,1:DANS PEN 1	LD A,84	;COULEUR 0
	LD A,68	;COUL. DU CRTC+64=COUL 1 PALETTE	OUT (C),A	
	OUT (C),A		LD A,(#B63A)	
	LD A,85	;COULEUR 2 DE LA PALETTE	BIT 7,A	
	OUT (C),A		JP NZ,BCL1	
	LD A,87	;COULEUR 11	JP BCL3,1	
	OUT (C),A		LD A,(#B63D)	;TOUCHE ESC POUR ARRETER
	LD A,73	;COULEUR 20	BIT 2,A	
	OUT (C),A		JP Z,BCL1	
	LD A,75	;COULEUR 26	LD A,1	
	OUT (C),A		CALL #BC0E	;MODE 1
	LD A,85	;COULEUR 2	RET	
	OUT (C),A		END	
SPACE	LD A,(#B63A)	;TEST D'ESPACE POUR ARRETER		
	BIT 7,A			
	JP NZ,BCL1			
	JP BCL1,1			
BCL2	LD A,(#B636)	;VOIR BCL1		
	BIT 7,A			
	JP Z,BCL3			
BCL2_1	LD A,0	;DANS LE PAPIER		
	LD BC,#7F00			
	OUT (C),A			
	LD A,92	;COULEUR 3		
	OUT (C),A			
	LD A,76	;COULEUR 6		
	OUT (C),A			
	LD A,78	;COULEUR 15		
	OUT (C),A			
	LD A,74	;COULEUR 24		
	OUT (C),A			
	LD A,84	;COULEUR 0		
			10 'READ ONLY	
			20 'par Patrice et Doudou	
			30 MODE 2:INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0:ADR=&9000:L=90	
			40 FOR A=1 TO 14:B=0:FOR C=1 TO 15:READ A\$	
			50 POKE ADR,VAL("&"+A\$):B=B+PEEK(ADR):ADR=ADR+1	
			60 NEXT:READ E\$:IF VAL("&"+E\$)<>B THEN 80	
			70 L=L+10:NEXT:MODE 1:PRINT "LANCEE PAR:CALL &9000":END	
			80 PRINT "ERREUR EN LIGNE"L:END	
			90 DATA 3E,01,CD,0E,BC,26,11,2E,0D,CD,75,BB,16,09,21,485	
			100 DATA 1D,90,7E,CD,5A,BB,15,23,CA,26,90,C3,11,90,52,67B	
			110 DATA 45,41,44,20,4F,4E,4C,59,3A,36,B6,CB,6F,CA,58,5AE	
			120 DATA 90,3E,01,01,00,7F,ED,79,3E,44,ED,79,3E,55,ED,61D	
			130 DATA 79,3E,57,ED,79,3E,49,ED,79,3E,4B,ED,79,3E,55,6E3	
			140 DATA ED,79,3A,3A,B6,CB,7F,C2,26,90,C3,2E,90,3A,36,743	
			150 DATA B6,CB,7F,CA,8E,90,3E,00,01,00,7F,ED,79,3E,5C,6A6	
			160 DATA ED,79,3E,4C,ED,79,3E,4E,ED,79,3E,4A,ED,79,3E,774	
			170 DATA 54,ED,79,3E,4C,ED,79,3E,4E,ED,79,3A,3A,B6,CB,791	
			180 DATA 7F,C2,26,90,C3,60,90,3A,36,B6,CB,77,CA,BC,90,828	
			190 DATA 3E,10,01,00,7F,ED,79,3E,56,ED,79,3E,52,ED,79,624	
			200 DATA 3E,42,ED,79,3E,4B,ED,79,3E,54,ED,79,3A,3A,B6,6F7	
			210 DATA CB,7F,C2,26,90,C3,96,90,3A,3D,B6,CB,57,CA,26,7EA	
			220 DATA 90,3E,01,CD,0E,BC,C9,00,00,00,00,00,00,00,32F	

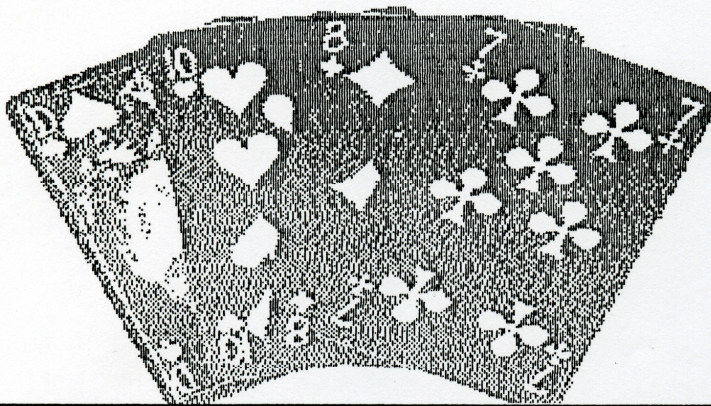
L'ELIXIR DE VIE

Tout d'abord, une précision au sujet du mois dernier: pour VICTORY ROAD, c'était pour la version amcharge. Voici maintenant les vies pour le deuxième joueur (toujours version amcharge):
 En piste 16, secteur C7, à l'adresse &01A8, changez 3E-06 en 3E-FF.
 Voici maintenant des crédits infinis et 7 vies par crédit pour chaque joueur dans BUBBLE BOBBLE, bidouille originale de PATRICE:
 7 vies (player 1): piste 2, secteur C7, adresse &001C, remplacez 3E-03 par 3E-07.
 7 vies (player 2): piste 2, secteur C7, adresse &00AC, remplacez 3E-03 par 3E-07.
 Crédits infinis: piste 2, secteur C3, adresse &00EB, remplacez 3E-06 par 3E-FF.

Envoyez vos bidouilles à l'adresse habituelle.



ASTUCE : STRIP POKER.



Ce mois-ci, nous vous offrons une petite astuce pour le STRIP POKER paru dans MICROBOY numero 1 qui vous permettra d'arriver à la fin de ce jeu. Lorsque le jeu vous demande de miser entre 1 et 10, repondez 10.

Puis lorsque vous devez miser entre 1 et 100, repondez 90. Ainsi en continuant comme cela vous devez arriver à la fin. Si l'ordinateur résiste deux fois, misez alors 100.

N'oubliez pas de nous envoyer vos pokes, bidouilles, solutions pour faire vivre ces rubriques

PATRICE.

LES COULEURS DU CRTC

Une astuce bien pratique: les couleurs du CRTC. Mais attention dans certains programmes il faut ajouter 64 à ces valeurs. Voici donc les couleurs:

PALETTE=CRTC

0=20	15=14
1=04	16=07
2=21	17=15
3=28	18=18
4=24	19=02
5=29	20=19
6=12	21=26
7=05	22=25
8=13	23=27
9=22	24=10
10=06	25=03
11=23	26=11
12=30	
13=00	
14=31	

DEMOS: LOGON 1,2,3,5, REVOLUTION, AMAZING, MALIBU CRACKERS 1,2,3,4, AMAZING, YAO, FEFESSE: LAST DEMO, BO, TUBULUS 2 SOUNDTRACK, YAO, GIGASCROLLING, SCROLLING ST. MCS 1,2,3,4,5,6,7, MUSICCOLLECTION, MUSICI, PREDATORS 1, TKC 1,2,3, FRED-TKC, CCC: FANATIC, 2,3, GPA: 1,2, DEMO DE NOEL.

That's all Folks

C'est fini pour le numero 2, qui j'espère vous aura plu. Surtout écrivez-nous pour toutes vos suggestions, idées, dessins, tops, mais aussi vos annonces. La date de sortie du numero 3 n'est pas déterminée.
 A bientôt,

DOUDOU et PATRICE.