

N° 9

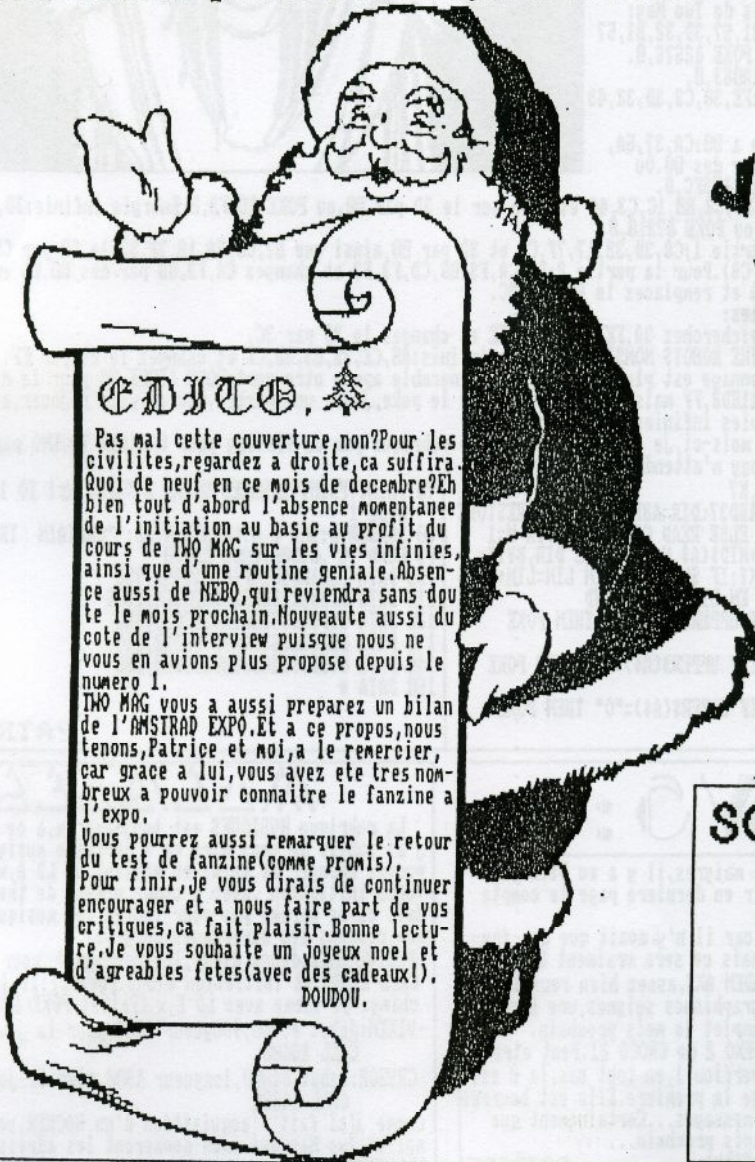
FANZINE FREEMARE




DECEMBRE 90

AMSTRAD CPC

TATIN David. Mas petit rebattu, MOULES. 13280 RAPHELE. TEL: 90-98-48-05.



JOYEUX  
NOËL!

EDITO, 

Pas mal cette couverture, non? Pour les civilites, regardez a droite, ca suffira. Quoi de neuf en ce mois de decembre? Eh bien tout d'abord l'absence momentanee de l'initiation au basic au profit du cours de TWO MAG sur les vies infinies, ainsi que d'une routine geniale. Absence aussi de NEBO, qui reviendra sans doute le mois prochain. Nouveaute aussi du cote de l'interview puisque nous ne vous en avions plus propose depuis le numero 1.

TWO MAG vous a aussi preparez un bilan de l'AMSTRAD EXPO. Et a ce propos, nous tenons, Patrice et moi, a le remercier, car grace a lui, vous avez ete tres nombreux a pouvoir connaitre le fanzine a l'expo.

Vous pourrez aussi remarquer le retour du test de fanzine (comme promis).

Pour finir, je vous dirais de continuer encourager et a nous faire part de vos critiques, ca fait plaisir. Bonne lecture. Je vous souhaite un joyeux Noel et d'agreables fetes (avec des cadeaux!).

DOUDOU.

SOMMAIRE

- Page 1... COUVERTURE-EDITO
- Page 2... NEWS, POKES
- Page 3... COURS, ROUTINE
- Page 4... INITIATION A L'ASSEMBLEUR
- Page 5... TESTS (1)
- Page 6... TESTS (2)
- Page 7... INTERVIEW: DUFFY
- Page 8... AMSTRAD EXPO, FIN

## L'ÉCLAIR DE VUE.

Pour ce mois de decembre, nous vous avons prepare pleins de bidouilles pour des jeux recents, aussi bien qu'anciens. Quand il y a un POKE, c'est reserve a la Multiface. On commence avec les bidouilles de Doudou:

-SHADOW WARRIORS: invulnerabilite: D4, B7, 28, 04, 3D, 32, 5D ; le 3D par 00, ou POKE &986C, 0.

-PINBALL SIMULATOR: balles infinies: 3A, F8, 09, 3D, 32, F8, et le 3D par 00, ou POKE &415, 0.

Maintenant, quelques bidouilles de Two Mag:

-MAZEMANIA: vies infinies: 3A, B1, 57, 3D, 32, B1, 57 et remplacez le 3D par 00, ou POKE &2576, 0.

-DIZZY 3: vies infinies: POKE &A063, 0.

-MONTY PYTHON: vies infinies: FE, 30, C8, 3D, 32, 49, A3 et 3D par 00.

-SUPER STOCK CAR: temps bloque a 00: CA, 37, 5A, CD, 62 et remplacez CA, 37, 5A par des 00, ou POKE &59FA, 0; POKE &59FB, 0; POKE &59FC, 0.

-MOBILE MAN: vies infinies: 07, 3D, 32, B0, 1C, C3, 44 et bien sur le 3D par 00, ou POKE &64FB, 0. Energie infinie: 3D, 32, B1, 1C, 4F, 06; remplacez le 3D par 00, ou POKE &7910, 0.

-M01: vies infinies: pour la partie 1: C8, 3D, 32, 17, 7F, C3 et 3D par 00, ainsi que B7, C0, 3A, 18, 7F, 93 (le C0 par C9) et B7, C0, 3A, 1B, 7F, 93 (le C0 par C9). Pour la partie 2: B6, CA, F9, 0B, CD, F3, F7 et changez CA, F9, 0B par des 00. Et enfin, pour la partie 3: 3A, 26, 7F, B7, C0, 3A et remplacez le B7 par 3C.

On continue avec mes bidouilles:

-WIZARD WILLY: energie infinie: cherchez 3A, FE, D7, 3D, 32, FE et changez le 3D par 3C.

-ESCAPE FROM THE PLANETE OF THE ROBOTS MONSTERS: credits infinis: AS, CE, 3E, 03, 32, CF et changez le 03 par FF.

-SHADOW OF THE BEAST: le personnage est plus longtemps invulnerable apres etre mort: POKE &2C0E, 3C pour la Multiface. Puis les vies infinies: POKE &1BD2, FF mais vous devez placer le poke, jouer une partie, mourir, puis rejouer, a partir de cette seconde partie, les vies infinies marcheront.

Voila pour les bidouilles ce mois-ci, je vais terminer cette rubrique par un listing pour CAPTAIN TRUENO partie 2, sur K7. Je vous laisse, Discology m'attend !

10 REM Captain Trueno part 2, K7

20 MODE 1: MEMORY &3FFF: CALL &BD37: DIR=&BF00: LIN=100: RESTORE

30 READ A\$: IF A\$="\*" THEN 40 ELSE READ COR: SUM=0: FOR N=1 TO 20 STEP 2: BYTE=VAL("A"+MID\$(A\$,N,2)): POKE DIR, BYTE: SUM=SUM+BYTE: DIR=DIR+1: NEXT: IF SUM=COR THEN LIN=LIN+10: GOTO 40 ELSE PRINT "ERREUR EN LIGNE "LIN: END

40 INPUT "VIES INFINIES": A\$: IF UPPER\$(A\$)="0" THEN POKE &BF17, 0: POKE &BF1C, &3A

50 INPUT "ENERGIE INFINIE": A\$: IF UPPER\$(A\$)="0" THEN POKE &BF21, 0

60 INPUT "9999 DE TALENT": A\$: IF UPPER\$(A\$)="0" THEN POKE &BF26, 0

70 PRINT: PRINT "INSEREZ VOTRE K7": FOR N=1 TO 1000: NEXT:

MODE 1

80 BORDER 0: INK 0, 0: LOCATE 4, 12: ? "CAPTAIN TRUENO II"

90 LOAD "IC", &4000: CALL &BF00

100 DATA F321004011F401019401, 752

110 DATA EDB02115BF22AD02C3F4, 1306

120 DATA 01F33E353201A63ECC32, 892

130 DATA 02A63E9532AA7E3E0332, 840

140 DATA 079EC384CB0000000000, 695

150 DATA \*

PATRICE.

## NEWS:

Ce mois ci, les nouvelles sont maigres, il y a eu bien sur l'Amstrad Expo, mais allez voir en derniere page le compte rendu.

-On attend toujours THE DEMO, car il n'y avait que des fantastiques previews a l'expo, mais ce sera vraiment LA demo!

-Sortie sur CPC du genial GOLDEN AXE, assez bien reussi, avec une option deux joueurs, des graphismes soignes, une bonne musique. Vous aurez le test complet le mois prochain.

-Sortie aussi de l'OVERFLOW DEMO 2 de CROCO 21. Peut etre ne connaissez vous meme pas l'Overflow 1, en tout cas, la 2 est encore plus extraordinaire que la premiere. Elle est bourree de couleurs, de scrollings, de messages... Certainement que vous aurez aussi le test le mois prochain... Et oui, c'est tout pour aujourd'hui!

PATRICE

## MUSIQUES

La rubrique MUSIQUES est toujours la, a ce propos j'ai oublie de vous dire qu'a certaines musiques vous pouvez changer de theme en mettant un LD A,x(3E,x) +CALL initiation, avec x comme numero de theme. Mais ca ne marche pas pour toutes les musiques!

Bon, cessons les bavardages, on y va:

-DELIVERANCE: debut &70A5, longueur &F5D, pour la jouer

CALL &70A5 et initiation &70AB. Pour celle la, on change de theme avec LD E,x. (Faites POKE &70AC,x)

-VIXEN: debut &9400, longueur &B44, pour la jouer: CALL &9400

-GRYZOR: debut &4000, longueur &800, pour la jouer: CALL &4000

Comme j'ai fait l'acquisition d'un HACKER, ce sera moi, ou Two Mag qui vous donneront les adresses des musiques.

PATRICE.

UNE NOUVELLE  
RUBRIQUE

# LES VIES INFINIES

PRESENTEE PAR  
TWO MAG

**SALUT LES POUSSIÉREUX!**

Bon aujourd'hui, pour ce premier cours, nous allons étudier les vies infinies, enfin plus tard car avant de trouver les vies infinies, il faut trouver déjà 255 vies (FF). Vous allez voir, c'est très simple:

Exemple: disons que dans le jeu PIPO on a 5 vies. Alors la vous prenez l'éditeur de secteur de DISCOLOGY et vous piratez, euh pardon, et donc vous éditez le fichier principal du jeu (celui qui a le plus de Kolet pour les jeux qui prennent la face, éditez de la piste 0 à 41 et (enfin on arrive), vous cherchez la chaîne hexadécimale 3E-XX-32 (XX étant le nombre de vies). Donc dans ce cas, on va chercher 3E-05-32 ce qui veut dire ld a, 05. Ne faites pas attention au 32, car on en parlera au prochain cours. Donc DISCO va vous trouver ça très vite. Notez l'adresse, la piste et le secteur puis remplacez le 05 par 00 et écrivez le tout avec la fonction (Ecrire). Puis faites un reset et chargez le jeu. Si vous commencez à jouer et que vous êtes déjà mort sans même jouer ou qu'il vous reste une vie c'est que vous avez TROUVE, donc retournez à la même piste, secteur et adresse et mettez FF à la place du 00. Voilà, vous avez les 255 vies. Super non?

Attention!!

Si vous n'avez pas trouvé du premier coup, faire tous les 3E-05-32 pour le PIPO jusqu'à ce que vous ayez trouvé 255 vies.

Si vous faites ça sur votre original de taille 6, ben ne le faites pas car bye l'original (destroy).

Voilà. La prochaine fois vous aurez les vies infinies grâce à ce que vous avez fait cette fois. (si vous avez un problème, faites 36 14 code RIELI bal TWO MAG).

ZAZA + TWO MAG



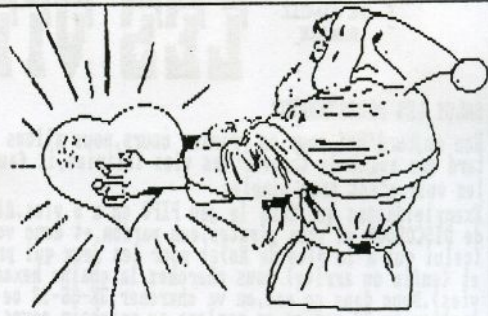
# ROUTINE

**SURPRISE!!** Puisque c'est Noël (non? déjà?), on vous offre ce mois-ci une routine qui va en rejouir plus d'un. Il s'agit d'une routine qui fait changer les couleurs des encres en fonction des 3 canaux A, B et C. Et comment ça s'appelle ça? Ben des equalizers, tiens. Vous pourrez dire un grand merci à MEGACHUR qui m'a envoyé cette routine géniale.

ORG #A000	OUT (C), C		
ENT \$	OUT (C), A		
DEBUT LD A, 47	JR DEBUT	; ON BOUCLE	
CALL #BB1E	CALL #BCA7	; ON VIDE LES 3 CANAUX	
JR MZ, FIN	RET	; ET RETOUR	
CALL #BD19	LD BC, #F400	; LA, C'EST TOUT LES PORTS	
CALL MUSIC	OUT (C), A	; QU'IL FAUT OUVRIR	
LD A, #08	LD BC, #F6C9	; LE TOUT C'EST DE LE SAVOIR	
CALL TEST	OUT (C), C		
CP #0C	LD BC, #F600		
JP C, NORMAL	OUT (C), C		
LD BC, #7F81	LD BC, #F792		
LD A, #4A	OUT (C), C		
OUT (C), C	LD BC, #F6A0		
OUT (C), A	OUT (C), C		
CANAL B LD A, #09	LD BC, #F400		
CALL TEST	OUT (C), C		
CP #0C	LD BC, #F782		
JP C, NORMAL1	OUT (C), C		
LD BC, #7F82	LD BC, #F600		
LD A, #4E	OUT (C), C		
OUT (C), C	RET	; RETOUR	
OUT (C), A	NORMAL LD BC, #7F81		
CANAL C LD A, #0A	LD A, #54	; SI CAN A	
CALL TEST	OUT (C), C	; ALORS INK 1,8	
CP #0C	OUT (C), A		
JP C, NORMAL2	JR CANALB		
LD BC, #7F83	NORMAL LD BC, #7F82	; SI CANAL B NORMAL	
LD A, #4C	LA FIN C'EST PAR LA		



# INITIATION ASSEMBLEUR LES SCROLLINGS



Voici le deuxieme episode de cette initiation aux scrollings. J'espere que vous avez tous compris le scrolling du mois dernier car aujourd'hui nous allons voir un scrolling plus complexe. Mais avant cela, je vais vous parler des scrollings en MODE 1 et 0, car le scroll du mois precedent ne marchait qu'en MODE 2. Voici donc les modifications a apporter pour le faire marcher en MODE 1:

Changez le LOCATE (LD H,80) car il n'y a pas 80 colonnes en MODE 1. Remplacez le donc par LD HL,40.

Rajoutez un CALL SCROLL en dessous de ce meme CALL SCROLL.

Et voila ! C'est tout pour passer votre scroll en MODE 1. Maintenant pour le MODE 0, c'est pareil:

Remplacez le LOCATE (LD HL,80) par LD HL,20, car il n'y a que 20 colonnes en MODE 0.

Ajoutez trois CALL SCROLL en dessous du premier CALL SCROLL.

Maintenant, si vous voulez changer la ligne ou se trouve le scrolling, vous devez bien sur changer le LOCATE, mais aussi l'adresse ecran de la ligne a scroller !! Par exemple, pour trouver l'adresse ecran pour faire scroller la ligne 20, vous remplacez #C001 par #C000+19\*#50+1, et remplacez le #C000 par #C000+19\*#50. Ceci n'etait qu'un rappel pour calculer une adresse ecran. La formule magique pour un LOCATE x,y est #C000+(x-1)\*#50+(y-1).

## LE LISTING :

Ce mois ci, j'ai decide de vous donner un scrolling vertical ! Le principe est tres simple, et vous pourrez modifier la hauteur du scrolling. Voici donc le programme:

;SCROLLING VERTICAL en MODE 2

```

ORG #A000      ;l'adr fin depend
ENT $          ;de la longueur du texte
LD H,1        2601
LD L,24       2E18
CALL #BB75    CD75BB
LD HL,TEXT    2161A0
PRINT
PRINT2
LD B,79       064F
LD A,(HL)     7E
CALL #BBSA    CD5ABB
INC HL        23
CP 0          FE00
JR NZ,SUITE   2006
LD HL,TEXT    2161A0
JP PRINT2     C30CA0
SUITE
DJNZ PRINT2   10EF
LD B,79       064F
RETOUR
LD A,8        3E08
CALL #BBSA    CD5ABB
DJNZ RETOUR   10F9
MONTE
LD B,8        0608
PUSH BC       C5
CALL SCROLL   CD36A0
POP BC        C1
DJNZ MONTE    10F9
INC HL        23
CALL #BBLB    CD1BBB
RET C         C8
JR PRINT      18D4
SCROLL
PUSH HL       E5
LD HL,#CCB0   21B0CC
LD DE,#C4B0   11B0C4

```

```

BCLE LD B,72      0648
      PUSH BC     C5
      PUSH DE     D5
      PUSH HL     E5
LD BC,79      014F00
LDIR          EDB0
POP HL        E1
POP DE        D1
POP BC        C1
CALL #BC26    CD26BC
EX DE,HL     EB
CALL #BC26    CD26BC
EX DE,HL     EB
DJNZ BCLE    10EB
POP HL        E1
RET          C9
TEXT DEFM .... Codes ASCII
              des lettres
              du message
DEFB 0        00

```

Je ne vais pas vous laisser sans vous avoir expliquer le principe de ce scrolling vertical. Au debut, on fait un LOCATE en bas de l'ecran mais ne le faites pas en ligne 25! Bon, ensuite le premier LD B,79 indique que nous allons afficher 79 caracteres (une ligne en mode 2) avant de faire scroller cette ligne. Bien sur rien ne vous empeche de n'afficher que 40 caracteres chaque fois, mais changez aussi le nombre d'octets a faire scroller (LD B,79 dans le label BCLE). Bon, comme on a affiche 79 caracteres, il va falloir reculer le curseur de 79 caracteres normal, non ?! Cela correspond au LD B,79-LD A,8-CALL #BBSA-DJNZ...

Ensuite on doit faire monter cette lignes de 8 octets, car une ligne est composee de 8 octets. On fait donc 8 fois le CALL SCROLL, mais au lieu de mettre 8 fois CALL SCROLL, on fait ca avec LD B,8, c'est plus simple. La routine pour faire scroller vers le haut est un simple transfert de bloc, mais contrairement au mois dernier, on prend un octet et on le copie sur l'octet de la ligne au dessus. Dans le scrolling que je vous propose, le scrolling est de 72 octets mais vous pouvez l'augmenter, sans oublier de changer l'adresse ecran. Mais au plus vous en mettez, au plus le scroll sera lent !! Je ne vais pas vous dire cette fois ci comment changer le scroll de lignes, car je pense que vous le trouverez seul, mais si vous avez un probleme, n'hesitez pas a me contacter.

Je ne sais toujours pas ce qu'il y aura le mois prochain dans cette rubrique, ce sera la surprise totale. Allez, salut maintenant !

PATRICE .



# TESTS

## SHADOW OF THE BEAST



Et oui, SHADOW OF THE BEAST enfin sur CPC! C'est Gremlin qui s'est chargé de cette adaptation de ce hit sur 16 bits. Et on peut dire qu'ils se sont bien débrouillés pour l'adapter. Bien sûr, il n'y a pas les 4096 couleurs comme sur Amiga, mais seulement 4 sur CPC. Ce qui permet des dessins plus fins et une bonne animation.

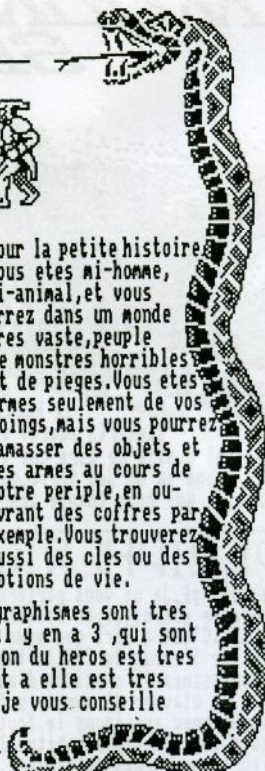


Pour la petite histoire, vous êtes mi-homme, mi-animal, et vous errez dans un monde très vaste, peuplé de monstres horribles et de pièges. Vous êtes armés seulement de vos poings, mais vous pourrez ramasser des objets et des armes au cours de votre périple, en ouvrant des coffres par exemple. Vous trouverez aussi des clés ou des potions de vie.

**EN CONCLUSION :** Cette conversion n'est pas décevante du tout. Les graphismes sont très soignés, il y a une bonne utilisation des trames en mode 1. Quant aux musiques, il y en a 3, qui sont les conversions des musiques Amiga, et elles sont aussi très réussies. L'animation du héros est très rapide, il y a aussi un scrolling différentiel pour le décor. La difficulté quant à elle est très élevée, même si vous commencez le jeu avec 12 vies ! Bref, un excellent jeu, que je vous conseille

pour Noël. **NOTE : 17/20.**

PATRICE.



## KEEP COOL NUMERO 2

Ce mois-ci, je vais vous parler de KEEP COOL n2, vu que je n'ai pas encore le numero 1. Ce numero tient sur les deux faces du disc, et il y a aussi des routines avec les sources pour DAMS. Au menu: un concours (avec CD a la clef!), des routines sympas (digitaliseur sonore, scroll hard, ciel étoilé en overscan, afficheurs d'écrans...), des astuces en assembleur, les news, les PA, la pub pour les autres fanzines, et j'en passe. La mise en page est claire, aérée, mais les textes en mode 2 sont parfois trop longs (bien que très intéressants), et il manque quelques dessins, mais sinon, il est super, il y a des musiques, des animations... et des articles bien rédigés. Bref, du très bon travail. On attend le numero 3!

KEEP COOL:

FREDERIC  
BELLEC

APPI 4-BAT 1

Rue du Cerf-volant

03000 MOULINS

Un disc+10f  
c'est genial!

PATRICE



### MENU B:

- 11 UN PETIT CONCOURS DU TORNAIRE
- 12 DES ARTISTES DIGITAUX AVEC NOTRE CD
- 13 UN PETIT DE REPOS POUR L'APPRENTI ET CLIC
- 14 UN RETOUR EN CD POUR DE A PLUSIEURS PAGES

## MC. PADDY demo 2

Voici la suite de la MC-PADDY demo 1, qui si vous ne la connaissez pas, comporte une partie très étonnante. La 1 comme la 2 sont réalisées par ASTERIX, TMP et WARLOCK. Cette seconde demo se compose de 4 parties. Dans la première, il y a les noms des auteurs qui clignotent avec la musique. En dessous, un sprite MC-PADDY se déplace de droite à gauche, encore en dessous il y a un scroll de plusieurs couleurs et au dessus de tout ça, un message s'affiche, lettre par lettre. La seconde partie est celle de WARLOCK. Il y a aussi un message qui s'affiche lettre par lettre, puis un sprite avec leurs trois noms qui rebondent avec des rasters à l'intérieur, et au dessus encore des rasters. La 3ème partie (de TMP) est la meilleure: un scroll en mode 2 qui passe sur un drapeau suisse (qui bouge) en mode 1, puis des rasters qui défilent dans TMP (qui bouge aussi!) et des étoiles qui scrollent dans des rasters, des equaliseurs, et un "2" qui rebondit, bref du délire. La dernière comprend juste un scroll qui monte et descend. Cette demo est démente!

NOTE : 18/20

PATRICE.

# INTERVIEW : DUFFY

Noix De Croco  
Noix De Croco

Noix De Croco  
Noix De Croco

N D C

On commence la serie d'interviews par celle du grand DUFFY du fanzine NOIX DE CROCO, que vous devez tous connaitre. Si ce n'est pas le cas, je vous recommande vivement d'envoyer un disc et 2x2,30frs a: VEYRE Cedric, 3 Rue SEBBANE, 69600 OULLINS. Maintenant voici l'interview de Cedric:





**READ ONLY** : Salut DUFFY ! Pour commencer, depuis quand es-tu sur ce bon vieux CPC ?

**DUFFY** : Salut, ben... Je suis sur CPC depuis le debut, c'est a dire 84 ou 85, je ne me rappelle plus!

**R.O** : Pourquoi as-tu cree Noix De Croco ??

**D** : J'ai cree NDC pour me faire plaisir et faire plaisir, pour etre patron de quelque chose, pour m'occuper, pour que tout le monde entende mes conneries, pour montrer que le CPC est une becafe Kilocool et pour la celebrite !!!!

**R.O** : Dans NDC, c'est toi qui fait toutes les musiques, mais comment tu t'y prends ?

**D** :  Alors j'utilise Music Pro  larirèteu, larirèteu  un original prete par BUNNY, je l'utilise depuis environ un an  et dingdongaine, et j'en ai acquis l'experience, bien qu'il aie fallu corriger des routines planteuses, et dingdongaine, et voila le resultat !

**R.O** : Que penses tu des demos ? Lesquelles preferes-tu ?

**D** : J'adore... euh... Yao demo, Amazing demo, KKB demo 1, et pleins d'autres courtes dont j'ai oublie les noms. J'adore les demos en general.

**R.O** : Et en matiere de fanzines, quels sont tes preferes ?

Penses-tu qu'ils ont de l'avenir, car deux ans sembleraient etre la duree de vie maximale.

**D** : La duree de vie maxi d'un fanz n'est pas 2 ans, c'est Stephane Carre qui pense ca et il a tord (NDR: Ah, tiens, toi aussi tu l'a recu son petit papier ?!!?) Enfin, sur disc, j'aaaaadore **KEEPCOOL** et **JOYSTRAD**, et recemment **GENERATION CPC** et **Noix de Croco** de Sur papier, mes preferes sont **READ ONLY**, **CROCO PASSION** et **Noix de Croco** (NDR: Encore !!)

**R.O** : Penses tu apporter de grands changements a NDC ? Lesquels ?

**D** : Voouui, alors: de plu belles musiques, plus de textes delirants, des dessins encore plus beaux, et plus de routines, plus de diversites dans les rubriques (cinema, etc...) et pleins d'autres choses !

**R.O** : Pour finir; t'as quel age ? T'en es ou dans les etudes ?

**D** : Je suis ne le 19/07/73 (pour les cadeaux...) et je viens de quitter quitter la 1ere B (B comme Beurk) pour demarrer un BEP d'electrotechnique (puis BAC, BTS, etc...)

**R.O** : Un dernier mot avant que je rende l'antenne ??

**D** : Bien sur ! Faites l'amour pas la guerre, faites moi de la pub partout, ecrivez pour les feliciter d'avoir fait mon interview (vive moi quoi !!) tous a **READ ONLY**

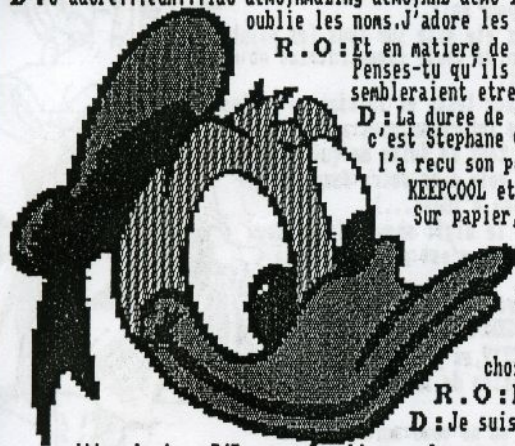
**R.O** : Ok Duffy, merci pour cette interview, et a bientot.

**D** : nooonn, j'arrete pas !! Je veux encore parler ! Vive moi, je, me, I, aimez moi ! Vive NDC... Rhaaa laissez moi parler ! Je veux parler ! .... "COUIC"

Bon, j'ai etais oblige de le debrancher parce qu'il voulait plus s'arreter! C'est ici que s'acheve l'interview de Duffy, on se retrouve le mois prochain, avec normalement l'interview du demomaker allemand BSC. Sur ce, joyeux noel.

PROPOS RECUEILLIS PAR PATRICE.

DESSINS TIRES DE NDC.



# AMSTRAD EXPO: LE BILAN.

En entrant dans le salon, on pouvait observer plein de bornes d'arcades et, sur la gauche, le magasin general.  
Plus on s'avance, plus on se rapproche du stand CPC (100%).  
Le stand 100% avait installe un ecran TV (genre planar de Thomson) pour que toute l'equipe de LOGOM puisse montrer leur preview de "THE DEMO" (6128 only) (NDdoudou: ceux qui connaisse pas (y'en a encore?) n'ont qu'a se reporter aux numeros precedents). toute l'equipe etait la (DiGiI, Longshot, Naminu, Rubi, Fred Crazy, etc...)  
A cote, on pouvait voir le stand fanzine ou la plupart des grands fanzines etait presents, donc READ ONLY (Merci qui? NDRedaction: merci TWO MAG!), MICROBOY (Lyric), FANATIC (coco, Proxy, ...), l'echo des crocos, les dieux du CPC... La toutes les heures ou demi-heures, il y avait des concours ou on pouvait gagner pleins de softs, posters, disquettes, badges(?).  
On a pu aussi voir TWO MAG (c'est moi), Nullos Cracker, Reilan, TB, la redac de MFC NEWS, les crado's cracker (Mister +, ...), Syntax Error, pac man, Phill 22, Thriller et Tom & Jerry.  
Enfin, il y avait aussi un stand pour JOYSTICK HEBBO, LORICIEL, UBI SOFT, MICROSOFT.  
Bon voila.

TWO MAG

## le concours.

Eh ben ouais que voulez vous. On voulait vous passer les resultats ce mois-ci mais comme la place qui reste ne nous le permet pas, et qu'un numero de noel sans concours c'est pas la joie, on a decide de prolonger le concours jusqu'au numero de janvier. Et a chaque fois, c'est moi qui suis de corvee pour la liste des prix... Enfin, c'est pas grave, j'assume: Pour participer a ce concours, il vous suffit de m'envoyer une disquette contenant un ou plusieurs dessins que vous aurez fait a l'aide d'un logiciel de DAO (style OCP), d'un scanner, ou encore d'un digitaliseurs. Je vous rappelle que TOUTES les disquettes envoyees vous seront retournees avec les demos de votre choix. Passons aux prix:

1er PRIX: UN JEU SUR D7 OU X7 (a preciser)

2me PRIX: UN ABONNEMENT DE 4 MOIS A READ ONLY

3me PRIX: UN NUMERO GRATUIT DE READ ONLY

Voila. Les concours qui suivront seront d'un autre genre (pas besoin de disquette, juste la reponse sur une feuille de papier). DOUDOU.

# Le MOT DE LA FIN

Allez, encore un petit effort et c'est fini (pour vous et aussi pour moi).

Alors, il vous a plu ce numero de DECEMBRE? Avouez que vous avez ete gate sur tous les points. J'attends vos impressions par toutes les voies de communication. De toute facon, Patrice et moi avons pris beaucoup de plaisir a le faire, et ca c'est important.

Mais parlons plutot du menu du mois prochain: vous aurez droit aux tests et initiation a l'assembleur habituels et aussi a la suite du cours de TWO MAG. Cote interview, vous aurez droit a celle d'un demomaker allemand, mais je prefere ne pas vous dire tout de suite de qui il s'agit (suspens oblige). N'oubliez pas de me dire ce que vous aimeriez voir dans votre fanzine, particulierement du cote de l'initiation au BASIC (je manque un peu d'idees...).

Cote production sur disquette, la demo 2 est en route ainsi que le digit show 2 (pour ceux qui suivent, je dirais simplement que ca avance tres lentement. Mais c'est parce que cela demande beaucoup de temps).

Je finirais par une petite liste des meilleurs jeux du moment, pour vous aidez dans votre "selection de noel". Parmi les meilleurs jeux figurent RICK DANGEROUS 2, SHADOW of the

BEAST, MIDNIGHT RESISTANCE, SIM CITY, et personnellement, j'aime bien GOLDEN AXE, l'adaptation de la celebre borne d'arcade.

Voila, vous pourrez pas dire qu'on ne vous aura pas aide, avec cette liste et celle des peripheriques.

Mais il est temps de conclure. Je vous souhaite donc un joyeux noel, une bonne annee et surtout de superbes vacances avec pleins de jolies femmes comme celles d'a cote. Rendez-vous au numero 10 et a l'annee prochaine. DOUDOU, qui finit ce texte mal centre.



### ABONNEMENTS:

Pour vous abonner a READ ONLY, il vous suffit d'envoyer autant de timbres a 3,80Fr que vous desirez recevoir de NOS.

### READ ONLY est realise grace a OXFORD

PAO, Irameur, un scanner DART.  
Redaction: IATIN David, BRUHAT Patrice.  
A participe a ce numero: TWO MAG.

La redaction distribue: + de 2000 demos, JAWS.  
Liste contre 3,80Fr. Programmes contre 1 disk + 3,80Fr (en timbres, bien sur, pas en bananes).

