

septembre

READ ONLY

erbotco

15

TATIN DAVID, Mas Petit Rebatlu, Moulles
13200 RADHELE



SOMMAIRE:

Page 1...Couverture-Edito	Page 6...Routine(2),Basic
Page 2...News,reportage	Page 7...Tests jeux,util
Page 3...Initiation zic	Page 8...Tests demos
Page 4...Interview	Page 9...Tests fanzines
Page 5...Routine(1)	Page 10...Pokes,Musiques,Fin.



EDITO

■ Ou l'inexorable fuite du temps ou ENCORE:FRIT CH...R LA TG...

Pourquoi de tels sous-titres? Parce que ce numero, aurait du etre le numero de septembre-octobre, et que nous sommes aujourd'hui le 29 octobre. Probleme. En fait le plus en retard, c'est pas l'edito; mais dans un souci de professionnalisme, j'ai decide de le reactualiser (le premier ayant ete fait au mois d'aout, en compagnie de PATRICE et TWO MAG, ce dernier etant venu nous rendre visite durant les deja loins vacances d'ete (et je vous assure que ca n'a pas ete triste...)). Nous sommes neanmoins arrive a sortir ce 15eme No, qui sera normalement pret pour le meeting de Lyon organise par DUFFY de NDC, auquel nous serons bien sur presents. Voila; sachez aussi que des changements dans la periodicite du fanz vont etre faits de nouveaux (s'il ne s'arrete pas...). DOUDOU.



PAGE 1

REPORTAGE: BMC PARTY

Voici un reportage sur la BMC party fait par BSC exclusivement pour Read Only. Ok je vais vous raconter ce qu'il s'est passé à ce meeting pendant les 3 jours. Quand nous sommes arrivés vendredi à 21h30, il y avait déjà THRILLER, WEEE!, ELMISOFT, Boris de MERLYN, BMC, MIT avec deux amis sur Amiga du groupe VISION, FLASH de CBS!, LTP et EXCALIBUR de GOS. Je suis venu avec DJH et MICKEY de TCM. Donc il n'y avait qu'un seul étranger pour l'instant (ELMISOFT). DJH, les deux mecs sur Amiga et moi étions les seuls à ne pas dormir la première nuit, et on a écouté des musiques d'Amiga, raconté des conneries, etc... Vers 4h du matin, BMC et THE SAURIAN allèrent à la gare de Osnabrueck, et amenèrent TMP, ASTERIX et WARLOCK de UNIX. Puis ils repartirent à la gare avec cette fois-ci trois voitures, et arrivèrent à 18h du matin avec: POUH et ROBBY de A100%, LONGSHOT, FRED CRAZY, PICT, OVERFLOW, NAMINU, DIGIT et RUBI (de quel groupe déjà ?? LOGON SYSTEM bien sur!) et la copine de SLASH et celle de DIGIT (Christelle et ???), ainsi que FEFESSE. Quand ils sont entrés dans la maison, j'étais assis sur les escaliers, et ASTERIX cria aux LOGON: "c'est BSC !!". Ils se mirent tous à rire mais aucun ne sortit un flingue pour ne descendre ! Puis POUH et ROBBY révélèrent leur mega surprise: un CPC 6128+ avec écran couleur, WEEE et moi nous sommes jetés dessus pour le tester, en commençant par la demo de SYNTAX ERROR. Puis POUH nous donna plus de 10 cartouches (notamment Navy Seals, PANG, ROBOCOP 2, etc) et c'est vraiment super. Navy Seals et Robocop 2 sont presque comme sur 16 bits. Et puis le CPC+ a été emmené dans la salle des Français (sniiff). Dans la matinée, d'autres personnes arrivèrent, New Way Cracking (sans canard), JLCS, KNS de CBS! et le bon vieux MCS. Le dimanche, il y avait donc: LONGSHOT, MCS, WEEE, OVERFLOW, TMP, THRILLER, LTP, ASTERIX, ELMISOFT, NEW WAY CRACKING, WARLOCK, BORIS (MERLYN), EXCALIBUR, PICT, DIGIT, POUH, NAMINU, FRED CRAZY, ROBBY, THE RAT, RUBI, KNS, DJH, CLAAS (MERLYN), JLCS, BMC, FEFESSE, MICKEY, THE SAURIAN, FLASH, CHRISTELLE, la copine de DIGIT, CAPTAIN PETE et FREAKSOFT (DRAGONBREED), et moi. En tout: 35 personnes. Bon ensuite, quelques mecs (ELMISOFT, OVERFLOW, DIGIT, DRAGONBREED) nous montrèrent leurs nouvelles previews et demos, mais aucun n'auto-risa leur copie. Attendez la sortie d'OVERFLOW demo 3 et d'ELMISOFT demo 6 ! Puis tout le monde se mit devant son CPC et programma quelque chose, les Logon coderent leur nouvelles demos (Overflow, Digit, Fred Crazy) et les membres d'UNIX programèrent aussi quelques trucs et NMC nous montra des previews de la NMC-TYRONESOFT UNIQUE demo qui sera vraiment bien!! En fait tout le monde a montré ses previews et il va sortir prochainement des demos vraiment biens (peut être meilleures que The Demo !). Dans quelques voitures il y avait des Tee-shirts, et qui voulaient, pouvaient les signer. Puis il y eut une séance de photo et nous étions 35 debout pour la photo et obligés de sourire. Pendant la nuit, certains copierent des demos, d'autres programèrent ou encore jouèrent sur le CPC+, alors DJH et moi décidèrent d'aller faire un tour, mais on est vite rentré car on commençait à s'ennuyer (BMC nous avait interdit de tagger car tout le monde le connaît dans la vallée). Pendant ce temps, ROBBY prit des photos des nouvelles demos et jeux, par exemple FEFESSE montra la version complète de Xyphoes Phantasia (les graphs sont vraiment geniaux). Et ELMISOFT montra son jeu: CYBORGS, qui est techniquement parfait. Lisez A100% de Septembre pour plus de détails et les photos. Le dimanche, la plupart étaient partis, et vers 14h00 il ne restait que les Français, Merlyn, BMC, Elasoft, DJH, Mickey et moi. Mais nous devions partir aussi, et vers 16h on a pris la route, les Logons étaient au restaurant, et seulement Longshot, Overflow et Christelle étaient de retour à temps pour nous dire au revoir.

THE END

THANK YOU VERY MUCH OLIVER FOR THIS INTERESTING AND FUNNY REPORT.

BSC.

German Scene

Salut lecteur assidu de cette rubrique. Comme d'habitude voici quelques news d'Allemagne: -BTA demo 1 est sortie (et oui!!), si vous la voulez, contactez la redac, qui a toujours les nouvelles demos en premier ! -La GOS paddy 3 sera en Automne. -Le GPA n'est pas venu à la BMC party, car c'était trop cher et la Cuddly demo n'est toujours pas finie. (avant Noël peut être ?) -Elasoft a dit qu'il abandonnera le CPC après la sortie de sa demo 6, et fera quelque chose complètement différent de l'ordinateur. -Merlyn demo 3 va bientôt sortir! Avec des 3D vector bobs comme dans la RED SECTOR DEMO sur Amiga, et d'autres effets spectaculaires!! -Je suis désespérément à la recherche de contacts sympas en France sur 3" ou 5"25 (40 pistes). Demandez mon adresse à la redac. Ok, c'est tout pour ce mois-ci. Bye, BSC of GCS

Un eeennooorme merci à Valérie pour les superbes photocopies qu'elle nous a faites des numéros 14 et 15, car sans son aide ils ne seraient certainement pas sortis.

THE NEWS:

Pour voir les cheat parts de Metal Screamer demo, cherchez dans le fichier "METAL.B13" la chaîne 3A, 11, 0F, FE, 04, 20, 03 à remplacer avec des 00. Il vous suffira d'appuyer sur 1 à la partie principale pour voir les cheat parts. Gozeur demo 5 est disponible à la redac, elle est vraiment bien, surtout la partie 2. À sortir très bientôt: SYNERGY demo 2, ainsi que d'autres demos après le meeting à Lyon qui aura lieu le 26/10 et le 27/10. Il paraît que Xyphoes Fantasy est sorti. Microzine 17 est sorti, procurez vous le ! Si parfois Dou dou delire dans ces articles, ne vous inquiétez pas, c'est la philo qui fait son effet! Allez, rendez vous en page 7. PATRICE

Et oui, l'équipe de Read Only sera au meeting à Lyon. Comment nous reconnaître ? Facile...



DOUDOU



PATRICE



"TOUTOU" MAG

DISIGTS-
HEBERT



PAGE 2

INITIATION: Comment recuperer les musiques des jeux.

2-SANS HACKER NI MULTIFACE, MAIS AVEC SUPERMONITOR

Initiation par BSC pour READ ONLY.

Bienvenu a vous dans cette 2eme partie, pour recuperer les musiques des jeux (pas des demos!) avec Supermonitor (disponible a la redac).

La premiere chose a faire est de charger le fichier principal du jeux. Vous devez donc faire un loader en #AF00 par exemple qui chargera le fichier principal, le decompactera puis chargera Supermonitor. Voici un exemple:

```
ORG #AF00
LD B, longueur du nom
LD HL, nom
CALL #BC77
EX DE, HL
CALL #BC83
CALL #BC7A
CALL decompil (voir a cote)
LD B, 4 (longueur du fichier SMON)
LD HL, nom SMON
CALL #BC77
EX DE, HL
PUSH HL
CALL #BC83
CALL #BC7A
POP HL
JP (HL)
```

Si le fichier principal est compacte vous devez trouver l'adresse de decompactage en examinant le loader, je ne vais pas vous expliquer comment faire ici.

Bon disons que le fichier principal est maintenant decompacte, et il va de #40 a #A600. Notre loader a charge SMON en #9600. Si vous ne trouvez pas la musique entre #40 et #9600 vous devez changer le loader et charger MONI en #100. J'espere que vous avez les 3 version de SMON...

Maintenant cherchons la musique:

Chaque musique envoie des OUTS par le PPI. Les adresses des ports du PPI sont: #F4, #F5, #F6, et #F7. Pour les musiques, seuls les ports #F4 et #F6 nous interessent.



Avec la commande F nous cherchons ceci: 06, F4, ED, xx ce qui devrait etre trouve deux ou trois fois, sinon cherchez: 01, xx, F4, xx et si vous ne trouvez pas ca, votre programme est bon pour la pouibelle!! SMON vous repond par exemple: 6377 06F4ED79. Desassemblez un peu avant cette adresse, par exemple en #6370, vous devez trouver un RET quelque part. Disons que le programme est comme ceci:

```
6370 LD BC, 0232
6373 LD IR
6375 RET
6376 DI
6377 LD B, #F4
6379 OUT (C), A
637B LD B, #F6
637D IN A, (C) etc...
```

La routine pour ecrire dans un registre du PSG commence donc en #6376 comme le montre le RET plus haut (ce qui est avant le RET est souvent ininteressant pour maintenant).

Maintenant, il faut chercher tous les CALLS et JUMPS qui se branchent sur cette routine. Tapez F 0040 9600 76 63 xx xx pour chercher quelque chose contenant #6376. Vous allez trouver ceci beaucoup de fois, c'est normal vous etes dans la routine de musique. Disons que le premier CD 76 63 a ete trouve en #607A.

Vous desassemblez en #6050 par exemple. C'est a ce moment que vous allez devoir etre un bon assembleur pour comprendre ce qu'il se passe. La plupart des musiques commencent par un CALL puis LD A, (xxxx), RET, CALL ou JP avec une condition. Un exemple: 6052 RET

```
6053 CALL #672A
6056 LD A, (#63FE)
6059 AND A
605A JP Z, #617E
```

La plupart des musiques commencent comme ca, mais pas toutes!

Maintenant vous devez chercher les CALLS ou JUMPS a cette adresse, il y a 2 possibilites:
- la routine est JUMPe a partir d'une petite table de JPs (ou devrait aussi figurer le JP d'initiation)

- ou alors la routine est appelee a partir d'une routine d'interruption ou d'une boucle principale. Alors nous devons tester (notez les CALLS en cas de reset!!)

Appelez la routine avec SMON en faisant G 6053 (pour l'exemple)
Si vous entendez un petit bruit, vous l'avez, sinon ce n'est pas le bon CALL !!

C'est tout pour cette fois-ci, j'espere que vous avez suivi. La prochaine fois nous verrons comment trouver l'adresse d'initiation de la musique pour la mettre au debut et pour changer de themes s'il y en a plusieurs.

P.S: recrivez a la redaction pour dire ce que vous pensez de cette initiation, car si personne ne la suit, je ferais mieux de l'arreter!

BYE BYE. BSC of GCS!



PAGE 3

INTERVIEW: FRED CRAZY

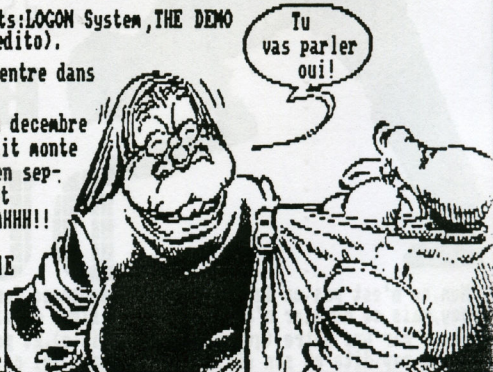
Non, je ne presenterais pas Fred Crazy. Je dirais simplement deux mots: LOGON System, THE DEMO et FUCKING EXAMS. Je sais, j'ai depasse mais je suis en vacances (cf edito).

R.O : Salut Fred. Pour commencer, dis-nous quand et comment tu es rentre dans Logon System.

F.C : Je suis rentre chez Logon voila maintenant un an et demi, en decembre 1989, je crois... Ou janvier 1990, peut-etre... Enfin, bref, Longshot etait monte a Paris pour son boulot, DiGiI et moi l'avons rencontre (ca c'etait en septembre 1989!). Il nous a propose de rentrer pour agrandir l'equipe et hip, Hop, j'ai signe pour l'enfer... J'en ai pris a perpetuite... AHH, AHHH!!

R.O : Vous avez dits que vous ne feriez plus de demos tant que THE DEMO ne serait pas battue, et une nouvelle demo vient de sortir. Pourquoi vous etes vous trahis??? He he!

F.C : Exact, nous ne ferons pas de megademo tant que THE DEMO ne sera pas battue, mais ceci n'empêche en rien aux membres de Logon de des demos s'ils le veulent... Donc nous ne nous sommes pas TRAHIS! HI HIHI!!



Une interview bien sympathique...



fait, IMS c'etait Dr TKC...)

R.O : Ben dis donc, on en apprend des choses avec toi. Tous les membres de Logon s'entendent-ils bien entre eux? Parce que 9 c'est deja beaucoup...

F.C : Il reigné au sein de Logon une ambiance horrible, on se tape toujours sur la gueule et notre leader est un vrai tyran! Il nous mord, nous bat, nous torture a coup de criterium... Crois moi, c'est tres dur... Mais l'equipe va bientot s'agrandir... Mais chut...



R.O : Aurais-tu l'intention d'abandonner le CPC?

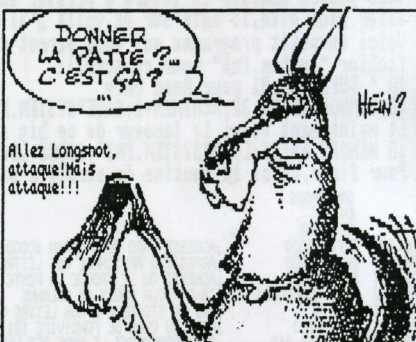
F.C : A vrai dire, oui et non... Le CPC est une belle becaue que je respecte enormement, je ne suis trop eclate dessus pour la laisser tomber definitivement... Mais en ce moment pas mal d'entre nous sont sur AMIGA (4 exactement) et crois moi, c'est la becaue de l'avenir... AMSTRAD a signe son arret de mort avec les CPC+... Impensable, sortir un 8 bits buggue-non compatible en 1990? Quelle erreur... Mais si les prix baissent je veux bien l'acheter et developper dessus... Sinon... Hehe...

R.O : C'est ici que s'acheve cette interview. Tu as peut-etre quelque chose a rajouter?

F.C : Hein? Koi? Deja? Bon et bien c'etait super cool... C'est dommage, je commençais a m'amuser... Desole j'aurais bien voulu parler de BSC, mais... Allez, salut a tous et vive READ ONLY et BSC (hehe...)

propos recueillis par Patrice, mais page realisee par Doudou (si, si, ca peut en interesser certains...)

P.S: Merci a Fred C. De nous avoir fait parvenir les photos de l'interview...



Allez Longshot, attaque! Mais attaque!!!





ROUTINE:

BIG SCROLL DE

DUFFY

Non, ce n'est pas ça la mega surprise annoncée dans Read Only 14, il s'agissait en fait d'un scroll en vague par Fred Crazy, mais ce dernier n'ayant pas donné signe de vie depuis le mois d'août, nous avons été obligés de remplacer cette routine par une autre (qui est aussi géniale). Et pour cela nous avons fait appel à Duffy, que nous remercions mille fois pour sa rapidité et son efficacité, car sans lui ce numéro ne serait pas sorti pour le meeting de Lyon. Sein kiou Cedric D'ailleurs je lui laisse la parole, il va vous expliquer un peu le scroll.

PATRICE.

Salut tout le monde, ici Duffy à la pareille. Je suis très heureux, c'est la première fois que j'écris quelque chose dans un autre fanzine! Allez Louya !! Bon la routine que je vous propose est un gros scroll comme celui que vous avez pu voir à la fin de NDC 4, sauf que celui que j'ai fait n'est pas une merveille de programmation bicose que je l'ai fait vite afin qu'il paraisse dans ce canard (il prend 3 interruptions, désolé! (le scroll pas le canard!)).

Au début on a les flags: ADECR: adresse hard de l'écran #C000. Si vous voulez que le scroll se déroule en #4000, il faut mettre #1000. ADDEST: ça s'accorde avec ce que je viens de dire sauf que la on met la vraie adresse. ADFONT: c'est l'endroit où se trouve la fonte (on peut changer l'adresse selon son bon vouloir à condition de charger la fonte au même endroit). ATTENTION il faut mettre une fonte système, c'est à dire composée de valeurs binaires pour les pixels de colonne. Bref vous pouvez mettre toutes les fontes d'OCF ART STUDIO!

SPRITE1: ce sont les octets qui composent le fond, on peut mettre ce qu'on veut pourvu que vous fassiez des sprites de 2 octets par 21 lignes de haut. SPRITE2: idem sauf que c'est le sprite qui compose les lettres. (dans celui que j'ai mis il y a du vide pour le fond et des cubes pour les lettres). Comme j'avais pas le temps de m'occuper de la vie, vous pouvez admirer un abominable (un mabot minable?) #BB1B qui teste une touche quelconque. Avec un CP "lettre" derrière, vous pouvez choisir la lettre à presser en faisant un JP Z, FIN derrière. Le BC27 est une copie du #BC26 de la ROM, pour aller plus vite, il agit sur DE. Voilà j'ai fini! A plus tout le monde...

**** DUFFY ****

Voici un petit programme qui vous permet de mettre la fonte système sous forme de fichier binaire, et de créer le fichier "system.fnt" pour ce scroll:

10 ' DUFFY 10.91 pour Read Only
20 SYMBOL AFTER 32:X=NMEM+1:SAVE"SYSTEM.FNT",B,X,&300

Et maintenant voici le lanceur de ce big scroll:

10 MEMORY &8FFF:LOAD"SYSTEM.FNT",&9000:LOAD"HARDSCRO.BIN",&A000:CALL &A000

Pour finir, voici la routine du scroll à sauvegarder sous le nom "HARDSCRO". Bonne programmation...

```

ORG #9000
ENT $
JP DEBUT
ADECR DEFW #3000 ;ADRESSE HARD DE L'ECRAN #C000
ADDEST DEFW #C000 ;ADRESSE D'AFFICHAGE DES LETTRES
ADFONT DEFW #9000 ;ADRESSE OU SE TROUVE LA FONTE SYSTEME
AFFAND DEFW 200000001 ;"AND" POUR CHOIX DE COLONNE
ADLETT DEFW 0 ;ICI ON STOCKERA L'ADR LETTRE COURANTE
SPRITE1 DEF5 42,0 ;PEEK DU CUBE DE FOND(VIDE ICI)
SPRITE2 DEF5 248,240 ;PEEK COMPOSANT LE CUBE DES LETTRES
DEBUT LD A,1
CALL #BC0E ;CODE COULEUR ET TAILLE ECRAN
LD BC,0 ;MODE 1
CALL #BC08 ;BORDER 0
XOR A
LD BC,0
CALL #BC02 ;INK 0,0
LD A,1
LD BC,#1A1A
CALL #BC02 ;INK 1,26
LD BC,#0202 ;INK 2,2
CALL #BC02 ;INK 3,1
LD BC,#0101 ;LARGEUR DE
LD A,50 ;L'ECRAN A 50
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC C
LD A,51 ;#BC02
INC B ;ON MET 51
OUT (C),C ;METTRE MOINS
INC B ;POUR LES BRD CRTX
OUT (C),A
DEC B
LD C,6 ;#BC06
LD A,20 ;20 LIGNES DE CAR.
OUT (C),C ;EN HAUTEUR
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC C
LD A,28 ;#BC07
OUT (C),C ;ON DESCEND L'ECRAN
INC B
OUT (C),A
CALL #BD19 ;INK #BD19
EI
HALT
CALL #BD19 ;MET TOUT EN PLACE
DI
LD B,#F5 ;#BD19
IN A,(C)
RRA
JP NC,BOUCLE
CALL #ARDSCRO ;APPELLE LE SCROLL
CALL AFFICHE ;AFFICHAGE DE LA LETTRE
; ICI ON PEUT FAIRE DES CALLS POUR UNE ZIC,ETC...
EI
CALL #BB1B
DI
JP C,FIN ;TOUCHE PRESSEE? STOP
JP BOUCLE ;NON ON RECOMMENCE
LD BC,#BC01 ;ON RENET L'ECRAN A
LD A,40 ;40 OCTETS DE LARGE
FIN
BOUCLE
DI
LD B,#F5 ;#BD19
IN A,(C)
RRA
JP NC,BOUCLE
CALL #ARDSCRO ;APPELLE LE SCROLL
CALL AFFICHE ;AFFICHAGE DE LA LETTRE
; ICI ON PEUT FAIRE DES CALLS POUR UNE ZIC,ETC...
EI
CALL #BB1B
DI
JP C,FIN ;TOUCHE PRESSEE? STOP
JP BOUCLE ;NON ON RECOMMENCE
LD BC,#BC01 ;ON RENET L'ECRAN A
LD A,40 ;40 OCTETS DE LARGE
FIN

```



PAGE 5

C'EST BÊTE IL NE ME RESTE PLUS DE PLACE...BAH A VOUS DE TROUVER LA SUITE...MHN JE RIGOLE...
TOURNEZ LA PAGE !

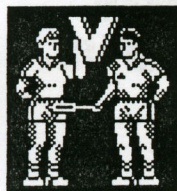
TESTS

JAHANGIA KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

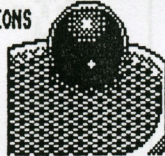
Comme vous le savez, les jeux de squash sont plutôt rares sur CPC. Et c'est pour cela que celui-ci est le meilleur pour l'instant. En effet, d'entrée il vous est proposé un nombre important d'options en tout genre, comme la sauvegarde sur disquette du championnat en cours, ou encore la visualisation des autres matchs du championnat, l'observation des caractéristiques de chaque joueur. De même, à vous de choisir le type de balle avec laquelle vous jouerez, la durée des matchs, le nombre d'échelons et le nombre de joueurs par échelon. Vous pouvez donc faire un championnat, ou encore vous

entraîner avec un copain, et c'est là que le jeu est vraiment passionnant. Vous avez à droite le menu des options et en bas l'écran du jeu lors d'un match avec Iwo Mag (Iwo Mag étant allé aux WC lors de la photo....)

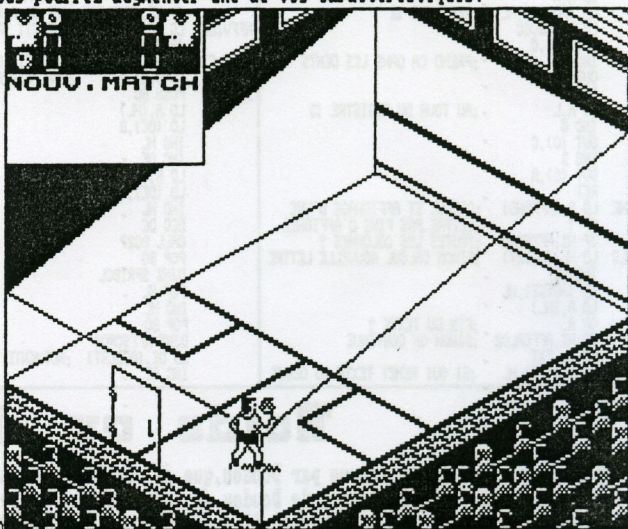
Pour ceux qui ne sont pas des adeptes de ce sport, sachez que chaque set va jusqu'à 9 points, et chaque fois que vous gagnerez un match en championnat, vous pourrez augmenter une de vos caractéristiques.



LES DIFFERENTES OPTIONS



EN BREF : Le jeu est bien réalisé, malgré quelques bugs lorsque la balle est sur la plaque, l'ordinateur la compte bonne (mais pas tout le temps heureusement). Les graphes en mode 1 sont mignons (n'est-ce pas David ?) et l'animation des joueurs assez lente, même que les sprites clignotent, eh oui !! Bon on s'y fait, et on rentre vite dans le jeu. C'est donc un jeu que je conseille aux amateurs de ce superbe sport, et aussi à ceux qui ne le connaissent pas. NOTE: 15/20



MULTIPLAN

La dernière fois j'avais testé l'utilitaire Calcumat, et bien ce mois-ci je vais vous parler de son grand frère, le très célèbre Multiplan ! Il est plus puissant que Calcumat mais évidemment d'une utilisation plus complexe. Si vous êtes perdus, une option GUIDE est là pour vous aider et vous renseigner sur toutes les options de Multiplan qui sont nombreuses. Parmi celles-ci, vous pouvez éditer des cellules, détruire des cellules, nommer les cellules, ou même protéger des cellules pour ne pas effacer les données accidentellement. Bien sûr toutes les options de découpage et collage de cellules sont là. Vous pouvez aussi vous rendre directement à une cellule, effectuer des tris, insérer des données, bref des tas d'opérations sont là pour vous faciliter la tâche. Le tableau est aussi redefinissable comme avec Calcumat. À noter aussi que Multiplan utilise le CPM PLUS, donc 6128 only. Le gros problème avec Multiplan est que son test n'est pas assez long et qu'il me reste encore quelques lignes de libre et évidemment je sais pas quoi vous raconter pour boucher ce trou qui, convenons-en, diminue au fur et à mesure de mes phrases, allez savoir pourquoi ! ? Bon c'est pas tout, mais pour terminer je dirais que Multiplan est un excellent utilitaire et qu'entre Multiplan et Calcumat, le choix est difficile, tout dépend si vous êtes un novice, prenez Calcumat qui se veut plus simple d'emploi, et si vous n'avez peur de rien, attaquez-vous à la bête: Multiplan ! C'est sur ces quelques mots que je vous laisse à votre lecture des dernières pages de Read Only.... NOTE: 17/20. PATRICE



SKB

THEMU 2

Le SKB est de retour avec leur deuxième demo, réalisée par DUNCAN et LBB. Elle comporte trois parties ainsi qu'un menu, et elle fait 176ko. Commençons par le menu, il se compose du dessin ci-dessus, puis au-dessous un big raster scroll saute, monte, descend, enfin il fait des trucs très impressionnants, avec 2 rasters qui se croisent dans le fond, et les 2 menus dans les lettres du scroll. Et pour finir, en dessous il y a le nom des 3 parties et tous les renseignements sur chacune d'elles, et ceci en mode 2. La première partie s'appelle RASTAR, (by DUNCAN), et comporte un ciel étoilé à 5 plans (avec des étoiles de couleurs différentes), puis un big scroll encore, en mode 0 (les étoiles sont en en mode 1), puis en dessous il y a des rasters qui s'amusent comme des fous sur un autre raster. TRANSCRO est le nom de la 2ème partie (par LBB), bon elle marche mal sur mon CRTC, alors je vous décris ce que j'arrive à voir: un scroll hard avec un dessin et un dancier qui bouge dans les lettres du scroll (!!), puis un écran minitel qui retranscrit une connexion sur le serveur RTEL, avec sur l'écran des sprites SKB allant de droite à gauche. Et enfin la dernière partie (la meilleure?), qui est composée de split rasters égaliseurs, un scroll avec des rasters à l'intérieur et derrière, puis un petit message s'affiche en dessous du scroll, alors qu'au-dessus, il y a une page de texte, et vous vous déplacez à l'intérieur de celle-ci avec les flèches du curseur. **EN CONCLUSION**: very good demo! De toute évidence, elle est meilleure que la 1, et vraiment très cool à regarder, bref on en redemande (sans bug sur mon CRTC!). A vous procurer le plus rapidement possible! **NOTE: 16.5/20. PATRICE.**



Il faut d'abord que je vous dise que ce test a été fait au dernier moment, ayant reçu un coup de fil de DUFFY m'annonçant que j'allais recevoir leur super demo SYNERGY.

SYNERGY

Alors j'ai remplacé le test de BITA demo 1 par celui de SYNERGY demo (réalisée par BUNNY & DUFFY). Au début, il y a une petite intro, avec un énorme raster scroll, avec des raster égaliseurs dedans, et des rasters défilent à l'intérieur de temps en temps. Bon, c'est un avant-gout de la prochaine partie qui est plutôt impressionnante, jugez en par vous-même: raster scroll à l'octet! (le premier à ma connaissance de superbes décors (ca en jette!). C'est pas tout, en dessous il y a des rasters égaliseurs avec des points qui bougent (ellipse, cercles, ...) sur les cotés, puis les noms DUFFY et BUNNY font une trajectoire madsinusienne (!), et enfin au bas de l'écran, encore un scroll entouré du mec au-dessus clignant des yeux... Geant, non? Moi j'adore!! BRAVO. **NOTE: 18/20 PATRICE.**

ECSTASY

PREVIEW SKY-FLU-REILAN- DE SHOW-SIR HOW- TWO MAG- GENESIS 18 SHOW-SIR HOW- TWO MAG-

Aaahh! Vous êtes encore gâtes chers lecteurs! Et oui TWO MAG n'a apporté 2 nouvelles previews de ECSTASY demo! Alors commençons par la CALYPSO part de SKY: un scroll en haut de l'écran en mode 1, au-dessous un scroll en dancier, enfin en raster quoi! Encore au-dessous, un joli ciel étoilé (comme MNC CRACKERS FIGHT) avec les lettres GENESIS qui rebondissent dans tous les sens. Et pour finir, un scroll hard de vitesse différente, avec une fonte extraordinaire dessinée par SHOW (c'est celle que j'ai utilisée pour écrire ECSTASY). Béton, n'est-ce pas? Attendez que je vous décrive la partie de FLU: EPSILON part! En haut, 10 scrolls différentiels en mode 2, et de plusieurs couleurs, entre ces 10 scrolls (en fait c'est 2x5 scrolls différentiels) il y a un scroll hard avec une fonte géniale (voir GENESIS au-dessus), et derrière ça, un scroll raster. Ah, en dessous, le meilleur de cette partie: un drapeau flottant au vent, constitué de 333 points, le tout sur un ciel étoilé! Vous vous rendez compte? 333 points qui bougent... Et pour finir encore un scroll hard au bas de l'écran. Voilà de quoi rejouer nos CPCs hein? Allez, ECSTASY demo sera béton, et on l'attend vraiment avec impatience. NOOOOITTEEE: 18/20! Vous vous rappelez que j'avais dit qu'une fonte ressemblait à celle de THE DEMO, eh bien nos excuses à GENESIS, car en fait ils ont transféré cette fonte d'Amiga (qui au départ est la même que celle de THE DEMO) puis ils l'ont entièrement retouchée eux-mêmes, bref un très gros boulot. Et dans ECSTASY demo il y aura plein de fontes Amiga, et plein plein plein de surprises. Peut-être que vous trouverez bientôt des dessins de SHOW dans Read Only... affaire à suivre... Pour finir, greetings à tout le groupe GENESIS. **PATRICE.**



PAGE 8



TESTS FANZINES



ESCAPE

DUVAL Laurent
2 rue F. CHOPIN
51800 CHALONS
sur MARNE

Eh, non, ne partez pas, faut pas toujours se fier au titre (vous savez maintenant pourquoi le fanz s'appelle READ ONLY, et pas READ FAIL!). Pour en revenir a sujet de l'article, je



citerais la premiere particularite de ce fanzine: il est realise par deux freres. Moi qui en ai un, je peux vous dire que c'est une belle performance! ESCAPE tient sur deux faces (ah, oui, parce qu'il est sur disc...). Les articles sont classiques: tests (jeux et demos), edito, concours (de logo), initiation, ... Les articles sont assez bien rediges, sans plus. Les graphismes sont bons, malheureusement la quasi-totalite d'entre eux sont pris dans des jeux (au fait la digit de Gai Luron, vient de ESCAPE, il me semble qu'elle est inedite (comme le nec d'a cote). Un des avantages de ESCAPE, c'est qu'il ne contient pas de textes en mode 2, sans image, si vous voyez ce que je veux dire... Les musiques sont au rendez-vous, on ne s'en plaint pas. Voila, je termine en vous signalant qu'ils n'en sont qu'au numero deux, et qu'il est donc normal que l'on trouve des defauts de jeunesse. Je vous reparlerais donc des prochains numeros. DOUDOU

COURALET Stephane
AVENUE Jean MOULIN
65100 LOURDES

GAME OVER



Attention, attention, fanzine tres particulier: il s'adresse avant tout aux consoles, et coute 6,10Fr. Autre particularite: il fait 28 PAGES! AH! Enfin de la lecture! En dehors des consoles, GAME OVER traite des fanzines (principalement sur CPC) ainsi que des revues informatiques. Les articles sont interessants, varies et droles. Si, si, tant que ca. Quant a la mise en page (OXFORD PAD), elle est... tres pro. Graphismes et textes sont bien doses, et c'est interessant meme pour une personne qui ne possede pas de console (moi-meme, par exemple). Seul defaut: la rubrique news ou vous devez lire une suite interminable de noms de jeux a sortir, mais je crois qu'elle va etre supprimee. Autre chose: le pin's GAME OVER existe, mais 30Fr. pour ca... DOUDOU

ANONYME FANZINE

Et hop, un petit nouveau. Celui-la, il est sur papier, aperiodique, et necessite le timbre a 3,38F habituel. On attaque les critiques en commençant par l'aspect visuel qui est beau du cote digits mais moins bon du cote de la mise en page. En effet, c'est parfois la pagaille entre les cadres. Au fait, c'est OXFORD PAD qui a permit la creation de ce zine (comme tout ceux de la page...). Cote rubrique, les 4 pages contiennent une interview de notre cher THO MAG, qui, selon les redacteurs, a eu la flemme de leur donner une routine. Mais je pose la question: a-t-il bien ete nourri? Sinon, cela explique tout. Vous avez aussi droit a des tests de demos et de jeux, de la pub pour le genial READ ONLY, et des rubriques qui vous aident pour les jeux. Voila, vous savez tout, sauf que le numero 2 sera mieux car accompagne d'une routine de THO MAG (s'il a bien mange) ou de PAC MAN.



ANONYME FANZINE
6 square Henri DELORMEL
75014 PARIS

DOUDOU
ESPACE BLANC



MARC GEFROY CIDEX 3332 61218 PUTANGES

MAD DRIVER

Encore un fanzine qui ne parle pas que de CPC, mais aussi des consoles et des bornes d'arcades. On a donc droit a des tests sur les formats cites, ainsi que des astuces et de la pub pour les autres fanzins (traitant du CPC (excepte GAME OVER qui est polyvalent). Le gros "defaut", c'est qu'il ne fait qu'une page recto-verso, mais j'ai seulement le numero 1, peut-etre les suivants seront-ils plus e-pais... Les graphismes sont bons, mais vu la taille du zine, le redac' ne peut pas se permettre d'en mettre trop. La qualite est la. DOUDOU

HOMMAGE A RESET

Une rubrique que je souhaiterais absente, mais il ne faut helas vous annoncer que RESET c'est fini. A son apogee, ce fanzine experimente (17 numeros!) et toujours en progres (voir le No17) decide de s'arreter. Je n'en connais pas encore les raisons, mais je compte sur vous pour faire sauter les records de distribution du No18, qui sera le dernier. ETIENNE JP "les fosses" Bd de l'Europe 72600 MAMERS





L'elixir De Vie



Tiens, pour une fois c'est a TWO MAG qu'on va laisser la parole, vu que c'est lui qui s'est tape tous les pokes et les musiques. Allez, TWO MAG, exprime toi:

Je me demande quand va changer le titre(NDD: quand t'en auras trouve un meilleur, logique non?). Je vous signale que si vous voulez des pokes particuliers, il faut me le faire savoir soit a la redaction, soit sur minitel. Merci.

α SUPER SCRAMBLE: tout est permis.
FD, CB, FE, C6, FD -> C9, CB, FE, C6, FD. ATTENTION: 2 chaines, ignorez la premiere, ou POKE 9DIE, & C9

α OLLI & LISSA 1: Pfff, celui-la il a ete chiant. Energie infinie. CB, D6, CD, E3, 52, 11 -> CB, DE, 00, 00, 00, 11
ou POKE 4BE3, 0 + POKE 4BE4, 0 + POKE 4BE5, 0

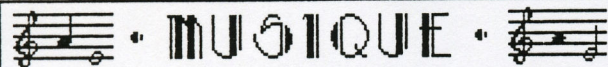
α TITUS CLASSIC 1. Jeu 1
21, 40, 64, 47, 86 -> C9, 40, 64, 47, 86 | 21, 17, 59, 47, 86 -> C9, 17, 59, ...
ou POKE 623B, C9 | ou POKE 5822, C9

Jeu 3:
21, 8B, 4A, 47, 86 -> C9, 8B, ... ou POKE 4A0F, C9

α TITUS CLASSIC 2. Jeu 1
21, DS, 48, 47, 86 -> C9, DS, ... ou POKE 4794, C9

Jeu 2: 21, E8, 63, 47, 86 -> C9, E8, ... ou POKE 6050, C9

Jeu 3: 21, 16, 50, 47, 86 -> C9, 16, 50, ... ou POKE 4ED5, C9



On y va tout de suite avec le fruits des longues recherches de ce cher TWO MAG.

	FLIMBO'S QUEST:	UN SQUADRON:	THE RACE (DANS LA BANK 4)
Joue:	#553	#F000	#4003
Init:	#400 (lou 3)	#F006	#4000
Longueur:	#11FA	###	#13CB
Debut:	#480	#F000	#4000
	BLACK TIGER:	OP. HANOI:	SUPER CARS (BANK 1)
Joue:	#FCE2	#503	#4000
Init:	#FCE2	#500	#4000 (0-6)
Longueur:	###	#1000	#4003
Debut:	#F000	#500	#262F

Je tiens a rappeler que les numeros entre parentheses, a cote de l'initiation, veulent dire que dans A(3E), vous mettez une valeur entre x et x'. Ex: SUPER CARS: Init 4000(0-6). Traduction: dans Avous mettez un chiffre entre 0 et 6 puis vous faites CALL init, soit: LD A, x CALL 4000, puis CALL Joue. Voila.
Si vous avez un probleme: 3614 RTE L2 BAL TWO MAG.

LE CONCOURS

se poursuit. Je vous rappelle que le gagnant sera l'auteur de la meilleure routine assembleur envoyee a la redac. Les prix: la publication de la routine dans le fanz et l'interview de son createur ainsi qu'un abonnement de 6 mois au fanz. Voila, j'attends vos disquettes ou vos listings sur papier (sauf si c'est trop long, faut pas rever...).

LE MOT DE LA FIN

Le mot de la fin, c'est que c'est bientot la fin, mais ne vous inquietez pas, le numero 16 sortira (quand??). Et puis si vous etes nombreux a nous encourager par vos lettres desesperees, peut etre nterons nous l'impossible. Rendez vous au prochain numero, avec un compte rendu sur le meeting. bye....doudou.

Petites Annonces

Approchez, approchez!! Grande braderie! J'ai decide de faire un peu le menage, alors voyez un peu:

VENDS Jeux originaux sur disk (13 en tout). Ecrivez moi (Doudou) pour connaitre la liste et les prix. (Prix maxi: 70Fr, compil sur 2 D7). Chaque jeu est accompagne de sa notice.

Et c'est pas fini:

VENDS tablette graphique GRAPHISCOPE (pour dessiner a la main (avec un crayon) sur le CPC). Prix: 400Fr (achetez 990Fr). Tres bon etat avec notice. chez DOUDOU
Pas grand chose, mais sachez que des remises sont possibles si vous achetez plusieurs de ces jeux ou accessoires (contactez moi pour en savoir plus).
J'attends donc vos lettres ou vos coups de telephone (apres 18h30).

Et puis comme je suis pas vache, j'en laisse un peu pour les copains:

ECHANGE SOFTS sur 3" ou 5" 1/4 (amsdos). J'ai un CPC 6128 et beaucoup de contacts a l'etranger: espagne, autriche, danemark, norvege, france). Ecrivez a: Andreas Erler Uhlandstr. 2 w-7972 Isny ALLEMAGNE
CHERCHE ADRESSE de fanz. Un cadeau a celui qui m'en envoie le plus. Contactez: DURAND Pierre-Jacques 6 rue de la plaine Misson, AZAY-le-BRULE 79400 St MAIXENT l'ECOLE

Et enfin, une PA a Part: AMADEUS, le redac'chef de THE (wonderful) AMAZING FANZINE, a un petit probleme il ne peut plus assurer les rubriques de programmation de son fanz suite au depart de ED. Alors si vous pensez en etre capable, ecrivez-lui: 71 Bis Rue Parmentier 49000 ANGERS

