

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, MIKE&MOKO, 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 TRANQUILITE
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, SSM.
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.

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 rappeler que MICROMAG a changé de nom au n6, pour devenir MEGAMAG. Ce fanzine sur disc tiens sur les 2 faces, et même 208 Ko par face !! Vous trouverez sur la face 1, le journal, sur la face 2 BO DEMO de FEFESSE avec aussi une demo de DISC+ULTRA de UTIL-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 habituelles: NEWS, TESTS DE SOFTS, BIDOUILLES, etc...

LES BEAUX JOURS REVIENNENT... MEGAMAG AUSSI!

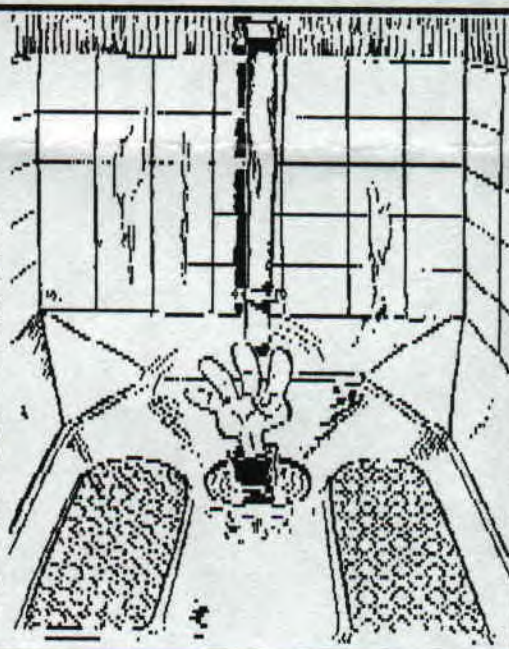
- 0 Edito
- Mode d'emploi
- 1 Courrier
- 2 Enquête
- 3 News
- 4 Fanzines
- 5 Dossier copieurs
- 6 Tests
- 7 Trucs et astuces
- 8 Programmes de la face B
- 9 Petites annonces
- Guide du lecteur



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 sûr vous procurer les anciens numéros de MEGAMAG/MICROMAG à 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 à remercier STEPHAN pour avoir parlé de READ ONLY dans son numéro 8.

OUT!

Ils étaient les pionniers en matière de Freeware - je n'ai sans doute pas besoin de vous le rappeler - CRAZY CROC (le 1er zine freeware sur papier) et CROCO NEWS (le 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 à CROCOTIER... pour huit numéros 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 quelques 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 FREWARE en plus. Bref que du tout bon. Seul regret: il n'y a pas assez de musiques.
NOTE: 18/20

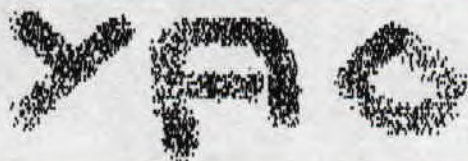
PATRICE.

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 numéros.

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 voit 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 apparait 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 tourpent, 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

P47

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 abatre 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 fonctionnera de la façon suivante: lorsque vous appuyez sur f1, f2 ou f0, des dégradés de couleurs défileront dans l'encre. Pour l'arrêter, appuyez sur espace, pour sortir du programme appuyez sur ESC.

<pre> ORG #9000 ENT \$ LD A,1 CALL #BC0E ;MODE 1 LD H,17 ;POSITION X DU CURSEUR TXT LD L,13 ;POSITION Y CALL #BB75 LD D,9 ;NB DE CARAC DU MESSAGE LD HL,NOM ;POINTE LE MESSAGE DANS HL LD A,(HL) CALL #BB5A ;AFFICHAGE DEC D INC HL JP Z,BCL1 ;SAUT A BCL1 SI D=0 JP MES ;RETOUR A MES SI D<>0 DEFM READ DEFB 32 DEFM ONLY BCL1 LD A,(#B636) ;TEST DE LA TOUCHE F1 BIT 5,A ;NUMERO DU BIT JP Z,BCL2 ;VA A BCL2 SI F1 PAS ENFONCEE BCL1_1 LD A,1 LD BC,#7F00 OUT (C),A ;=OUT &7F00,1:DANS PEN 1 LD A,68 ;COUL. DU CRTC+64=COUL 1 PALETTE OUT (C),A LD A,85 ;COULEUR 2 DE LA PALETTE OUT (C),A LD A,87 ;COULEUR 11 OUT (C),A LD A,73 ;COULEUR 20 OUT (C),A LD A,75 ;COULEUR 26 LD A,85 ;COULEUR 2 OUT (C),A 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 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 </pre>	<pre> OUT (C),A LD A,76 ;COULEUR 6 OUT (C),A LD A,78 ;COULEUR 15 OUT (C),A SPACE1 LD A,(#B63A) BIT 7,A JP NZ,BCL1 JP BCL2_1 BCL3 LD A,(#B636) BIT 6,A JP Z,BCL4 LD A,16 LD BC,#7F00 OUT (C),A ;DANS LE BORD LD A,86 ;COULEUR 9 OUT (C),A LD A,82 ;COULEUR 18 OUT (C),A LD A,66 ;COULEUR 19 OUT (C),A LD A,75 ;COULEUR 26 OUT (C),A LD A,84 ;COULEUR 0 OUT (C),A SPACE2 LD A,(#B63A) BIT 7,A JP NZ,BCL1 JP BCL3_1 BCL4 LD A,(#B63D) ;TOUCHE ESC POUR ARRETER BIT 2,A JP Z,BCL1 LD A,1 CALL #BC0E ;MODE 1 RET END </pre>
---	--

```

10 'READ ONLY
20 'par Patrice et Doudou
30 MODE 2:INK 1,26:INK 0,0:BORDER 0:ADR=89000: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 "LANCEZ 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,16,09,21,489
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

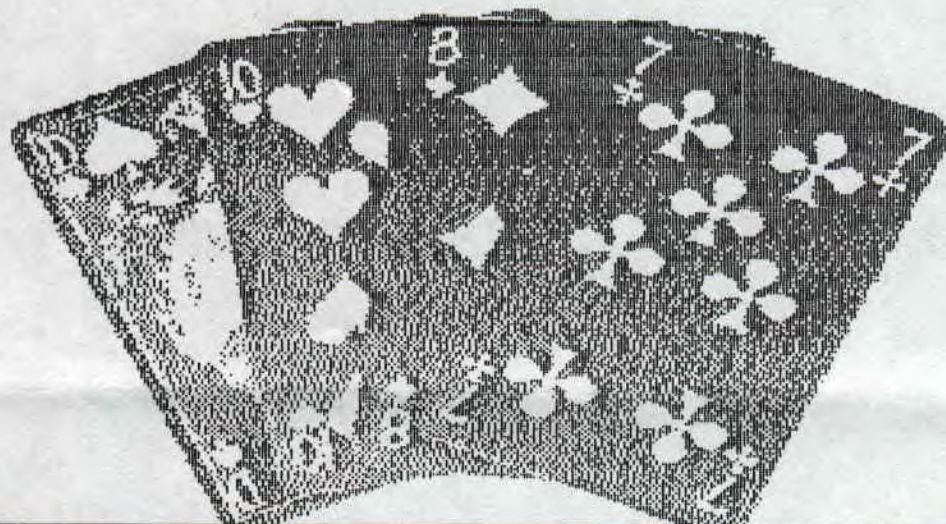
```

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 SOUNDTRACK, YAO, GIGASCROLLING, SCROLLING ST. MCS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, MUSICCOLLECTION, MUSIC1, 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.