

N°9

FANZINE FREEMARE

READ ONLY

DECEMBRE 90

AMSTRAD CPC

TATIN David. Mas petit rebattu, MOULES. 13280 RAPHELE. TEL: 90-98-48-85.



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 avons 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'ELIXIR DE VIE.

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.

-MOT: vies infinies: pour la partie 1: C8, 3D, 32, 17, 7F, C3 et 3D par 00, ainsi que B7, C8, 3A, 18, 7F, 93 (le C8 par C9) et B7, C8, 3A, 1B, 7F, 93 (le C8 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, C8, 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 &1B22, 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 &D37: 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 079EC384C80000000000, 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 certaine 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 &70AS, longueur &F5D, pour la jouer

CALL &70AS 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.

SALUT LES POUSSIEREUX!

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 PIP0 on a 5 vies. Alors là 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 X0) et 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 (ECHIRE). 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 PIP0 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 RTLL 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 réjouir 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
ENT \$

DEBUT LD A,47 ;LA VALEUR DE LA TOUCHE ESPACE DANS A
CALL #BB1E ;ON TESTE LE CONTENU DE A DONC 'ESPACE
JR NZ,FIN ;SI TEST POSITIF VA A FIN
CALL #BD19 ;SINON ON SYNCHRONISE
CALL MUSIC ;VOIR + BAS POUR L'ADRESSE DE LA ZIC
CANAL A LD A,#08 ;#08=CANAL A,#09=B,#0A=C
CALL TEST ;TEST SI NOTE SUR CANAL A
CP #0C ;SI NON
JP C,NORMAL ;SELECTIONNE ENCRE NORMAL
LD BC,#7F01 ;SI NOTE SUR CANAL, SELECTIONNE PEN 1
LD A,#4A ;METS #4A DANS A (#4A=24)
OUT (C),C ;SELECTIONNE PEN
OUT (C),A ;MET COULEUR DANS PEN

CANAL B LD A,#09
CALL TEST
CP #0C
JP C,NORMAL1
LD BC,#7F02
LD A,#4E
OUT (C),C
OUT (C),A
CANAL C LD A,#0A
CALL TEST
CP #0C
JP C,NORMAL2
LD BC,#7F03
LD A,#4C

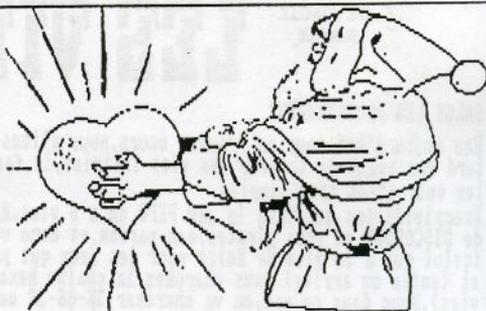
LD A,#54 ;ALORS INK 2,0
OUT (C),C
OUT (C),A
JR CANALC
NORMAL2 LD BC,#7F03 ;IDEM POUR C
LD A,#54
OUT (C),C
OUT (C),A
JR SUITE
MUSIC EQU #A600 ;METTRE ADRESSE
;EXECUTION DE LA
;ZIC

VOILA, AMUSEZ VOUS BIEN.

OUT (C),C
OUT (C),A
JR DEBUT ;ON BOUCLE
CALL #BCA7 ;ON VIDE LES 3 CANAUX
RET ;ET RETOUR
TEST LD BC,#F400 ;LA, C'EST TOUT LES PORTS
OUT (C),A ;OU'IL FAUT OUVRIR
LD BC,#F6C0 ;LE TOUT C'EST DE LE SAVOIR
OUT (C),C
LD BC,#F600
OUT (C),C
LD BC,#F792
OUT (C),C
LD BC,#F640
OUT (C),C
LD BC,#F400
OUT (C),C
LD BC,#F782
OUT (C),C
LD BC,#F600
OUT (C),C
RET ;RETOUR
NORMAL LD BC,#7F01
LD A,#54 ;SI CAN A
OUT (C),C ;ALORS INK 1,0
OUT (C),A
JR CANALB
NORMAL1 LD BC,#7F02 ;SI CANAL B NORMAL
LA FIN C'EST PR LA 4



INITIATION ASSEMBLEUR LES SCROLLINGS



Voici le deuxième épisode de cette initiation aux scrollings. J'espère 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 précédent ne marchait qu'en MODE 2. Voici donc les modifications à 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, 80.

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

Et voilà ! 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 où se trouve le scrolling, vous devez bien sûr changer le LOCATE, mais aussi l'adresse écran de la ligne à scroller !! Par exemple, pour trouver l'adresse écran pour faire scroller la ligne 20, vous remplacez #C001 par #C000+19*#50+1, et remplacez le #C000 par #C000+19*50. Ceci n'était qu'un rappel pour calculer une adresse écran. La formule magique pour un LOCATE x,y est #C000+(x-1)*#50+(y-1).

LE LISTING :

Ce mois-ci, j'ai décidé de vous donner un scrolling vertical ! Le principe est très 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         LD B,79      064F
PRINT2       LD A,(HL)     7E
CALL #BBSA   CDSABB
INC HL       23
CP 0         FE00
JR NZ,SUITE  2006
LD HL,TEXT   2161A0
JP PRINT2    C30CA0
SUITE        DJNZ PRINT2  10EF
RETOUR       LD B,79      064F
            LD A,8        3E08
            CALL #BBSA   CDSABB
            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  11B0CA
    
```

```

LD B,72      0648
BCLE PUSH BC  C5
      PUSH DE  D5
      PUSH HL  E5
      LD BC,79 014F00
      LDIR     ED80
      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  DEFW ..... Codes ASCII
            des lettres
            du message
      DEFB 0   00
    
```

Je ne vais pas vous laisser sans vous avoir expliqué le principe de ce scrolling vertical. Au début, on fait un LOCATE en bas de l'écran mais ne le faites pas en ligne 25 ! Bon, ensuite le premier LD B,79 indique que nous allons afficher 79 caractères (une ligne en mode 2) avant de faire scroller cette ligne. Bien sûr rien ne vous empêche de n'afficher que 40 caractères chaque fois, mais changez aussi le nombre d'octets à faire scroller (LD B,79 dans le label BCLE). Bon, comme on affiche 79 caractères, il va falloir reculer le curseur de 79 caractères 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 composée de 8 octets. On fait donc 8 fois le CALL SCROLL, mais au lieu de mettre 8 fois CALL SCROLL, on fait ça 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 écran. 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 problème, n'hésitez pas à 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.

PRO DE ALTERNATIVE SOFTWARE. MOUNTAIN BIKE SIMULATOR



ceux qui n'auraient jamais vu la montagne). Il est bien sur semé d'embûches telles que des rivières (à traverser très lentement pour éviter les chutes), de rocher (à contourner par le haut) et de creux (le contraire). Mais il y a aussi des tremplins naturels qui vous permettent de sauter (j'adore) et de troncs d'arbres que vous ne pouvez passer que le vélo à la main, ce qui me fait penser que j'ai oublié de dire que vous pouvez soit pédaler, soit marcher avec le vélo sur l'épaule. Vous avez donc compris que nous avons là un jeu varié, qui ne lasse pas, et surtout très original. PRO MOUNTAIN BIKE SIMULATOR est donc un jeu très agréable qui nous change des shoot'em up. À posséder absolument (et pour pas cher, que demander de plus?). DOUDOU.

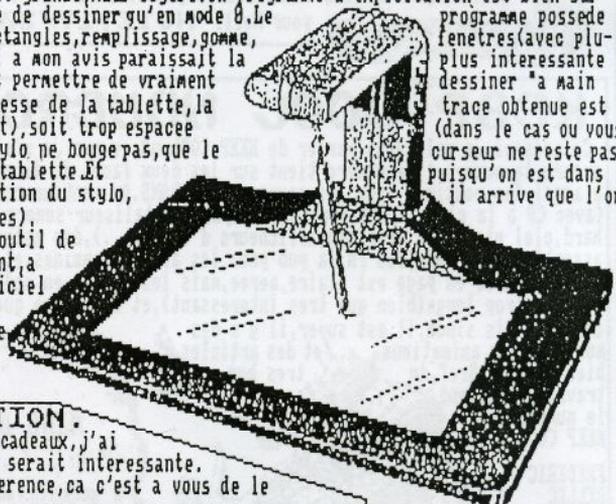
Le budget du mois, c'est un logiciel de VII (Velo Tout Terrain pour les ignares).

Le jeu est en mode 0, et l'écran est divisé en deux parties, cela étant dû au fait que vous pouvez jouer à deux simultanément (fait plus que non-négligeable). Au départ, vous avez le choix entre redéfinir les touches, sélectionner la course à laquelle vous voulez participer, et "courir" de jour ou de nuit (dans le second cas, la seule différence est que tout est en dégradé de bleu). Vous voilà donc parti.

Les parcours se déroulent en vue latérale. Votre vélo possède 18 vitesses que vous devez changer selon que vous êtes en ligne droite, en montée ou en descente. La difficulté est d'arriver dans le temps qui vous est imparti. Le terrain est vert et brun (je le dis pour

PERIPHERIQUE: LA TABLETTE GRAPHIQUE.

Ce mois-ci, je ne vous parlerais que de la tablette GRAPHISCOPE, vu que c'est la seule que je possède. Mais qu'est-ce qu'une tablette graphique, au fait? Eh bien, c'est un outil de dessin qui vous permet d'exercer vos talents de dessinateurs sur le CPC. C'est à dire que vous avez un stylo et une tablette sur laquelle vous dessinez, et, Oh joie, vous voyez votre dessin sur l'écran du CPC (la tablette reste blanche, pas de panique). La GRAPHISCOPE est celle que vous voyez ci-dessous. À ma connaissance, il n'existe d'ailleurs que 2 tablettes graphiques. Celle-ci se branche à la fois sur la prise d'alimentation du clavier et sur la prise joystick. Elle est plutôt grande, mais légère. Un programme d'exploitation est bien sûr fourni avec, examinons-le. Tout d'abord, il n'est possible de dessiner qu'en mode 0. Le programme possède toutes les fonctions habituelles: zoom, traits, cercles, rectangles, remplissage, gomme, plusieurs mouvements possibles, texte... Et la fonction qui à mon avis paraissait la plus intéressante pour la tablette, (trace). En effet, cette fonction devait permettre de vraiment lever. Malheureusement, et c'est là la plus grosse faiblesse de la tablette, la soit trop épaisse (dans le cas où vous dessinez lentement), soit trop espacée (si vous dessinez rapidement). De plus, on peut voir, lorsque le stylo ne bouge pas, que le curseur ne reste pas en place, ce qui entraîne forcément l'imprécision de la tablette. Et il arrive que l'on points négatifs, on peut rajouter que, à cause de la position du stylo, il ne soit pas tellement à l'aise (par exemple aux extrémités). Vous voyez donc que la tablette graphique n'est pas un outil de rêve puisque les avantages qu'elle devrait présenter sont, à mon avis mal exploités. Elle se révèle donc comme un logiciel de dessin commandable d'une façon différente des autres. Au cas où cela vous intéresserait tout de même, sachez que je vends la mienne. Téléphonez moi ou écrivez moi pour plus de renseignements. DOUDOU.



PERIPHERIQUES: LA RECAPITULATION.

Puisqu'il me reste de la place et que qui dit Noël, dit cadeaux, j'ai pensé qu'une recapitulation des meilleurs périphériques serait intéressante. Attention, ils ne sont pas classés dans un ordre de préférence, car c'est à vous de le décider. On y va:

Scanner DART: indispensable pour tout fanzine. Nécessite une imprimante AMSTRAD DMP. Son prix: 795 Frs.

Le HACKER: pas encore testé, il vous permet de voir tout ce que contient un programme, et donc de récupérer musiques, ... Prochainement, un test complet. Prix: 495 Frs (DUCHET C.)

La MULTIFACE: De même que le HACKER, elle vous permet de geler un programme. Idéal pour récupérer les dessins des jeux. Bientôt le test. Prix: 525 Frs.

Le digitaliseur (VIDI): le must pour reprendre les images téles. Prix: 890 Frs.

Tout cela est disponible chez JESSICO (sauf HACKER)



TESTS

SHADOW OF THE BEAST



Et oui, SHADOW OF THE BEAST enfin sur CPC! C'est Gremlin qui s'est charge de cette adaptation de ce hit sur 16 bits. Et on peut dire qu'ils se sont bien débrouillés pour l'adapter. Bien sur, 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 ni-homme, ni-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 à la clef !), des routines sympas (digitaliseur sonore, scroll hard, ciel étoile 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 travail. On attend le numero 3 !

KEEP COOL:

FREDERIC
BELLEC
APPT 4-BAT 1

Rue du Cerf-volant

03000 MOULINS

Un disc+10f,
c'est genial!

PATRICE



MENU B:

- UN PETIT CONCOURS
DU TONNERRE
- DES ASTUCES
AVEC MOINE 280
- UN PETIT DE REPOS
A L'INTERIEUR ET CUIVRE
- UN PETIT DE REPOS
DE A ROUTINE PAGE

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

NDC

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 (en DDI en 87 ou 88, et 64Ko en 89)

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  larirètu, larirètu  un original prete par BUNNY, je l'utilise depuis environ un an  et dingdondaine, et j'en ai acquis l'experience, bien qu'il aie fallu corriger des routines planteuses, et dingdondaine, 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 (NDR: Encore !!)

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

D : Voouui, alors: de plsu 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 lere 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 !!)

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

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

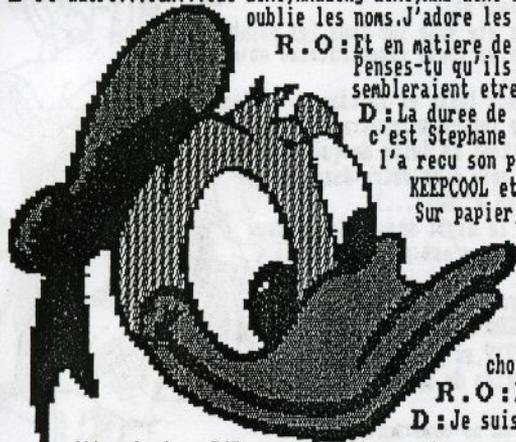
Bon, j'ai etais oblige de le debrancher parce qu'il voulait plus s'arreter! C'est ici que s'acheve l'interview de Duffy, on se retrouve le mois prochain, avec normalement l'interview du demomaker allemand BSC. Sur ce, joyeux Noel.

PROPOS RECUEILLIS PAR PATRICE.

rappelle plus!



aussi tu
Croco
de



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 LOGON puisse montrer leur preview de "THE DEMO" (6128 only) (NDdoudou: ceux qui connaissent pas y'en a encore?) n'ont qu'a se reporter aux numeros precedents). Toute l'equipe etait la (DiGiI, Longshot, Mawinu, 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 nan, Phill 22, Thriller et Tom & Jerry.

Enfin, il y avait aussi un stand pour JOYSTICK HEBO, LORICIEL, UBI SOFT, MICROSOFT.

Bon voila.

TWO MAG

le concours.

En 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 desins 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 denos de votre choix. Passons aux prix:

1er PRIX: UN JEU SUR D7 OU X7 (a preciser)
2me PRIX: UN ABONEMENT 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 ? Avez-vous 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 18 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 3,80Frs que vous desirez recevoir de Nos.

READ ONLY est realise grace a OXFORD PAO, Irateur, un scanner DART. Redaction: IATIN David, BRUHAT Patrice. A participe a ce numero: TWO MAG.

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

