

N°11

FANZINE FREEMARE

READ ONLY

Fevrier-mars

AMSTRAD CPC

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

## Edito

Salut tout le monde!Ca va?  
Pour nous tout va bien,me-  
me si ce numero est sorti  
en retard.C'est d'ailleurs  
l'une des raisons qui nous  
a pousse a prendre la deci-  
sion suivante: nous reposer  
(ou presque) pendant deux  
petits mois, pour mieux vous  
preparer un superbe numero  
de premier anniversaire.Le  
prochain numero sortira donc  
vers le 1er avril.Pas trop  
decus?

A part cela, on retrouve  
les rubriques prevues: l'i-  
nitiation, l'interview, la  
routine de la "victime", et  
aussi la suite du cours de  
TMO MAG sur les vies infi-  
nies.Pas de rubrique cour-  
rier, vous n'en avez pas en-  
voye (si ce n'est pour re-  
cevoir le zine, mais ca, je  
vous en felicite).Voila,  
Je vous laisse a votre lec-  
ture, en esperant que vous  
allez passer de bonnes va-  
cances, pourquoi pas sur les  
pistes, comme c'est le cas  
pour la redaction (mais oui,  
c'est bien moi que vous  
voyez a cote! Arr!!). A+++

DOUDOU, qui aime les vacances.

## Sommaire

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



# MUSICIQUES



Elle est tres jolie cette batterie, mais qu'est ce qu'elle prend comme place !! Bon, rien de plus a dire, il devrait y avoir une surprise pour le numero 12 (j'ai bien dit "il devrait" !!).

-RICK DANGEROUS 2; debut: &6B5D, long: &E00, init: &75BD, play: &7645

-SUPER STOCK CAR; debut: &73B0, long: &E5D, play: &7474

-TRANSUTER; debut: &464E, long: &7F6, init: &464E, play: &4707.

Sur ce, a la prochaine ! PATRICE .

## \*\*\* THE GERMAN SCENE \*\*\*

Hello freaks ! Voici les news from Germany :

-CCG et TCM travaillent sur une mega demo qui devrait faire un disc, avec une partie par membres de ces deux groupes.

-Le fanzine 'AMSTRADIANA' a ete renomme, c'est maintenant 'CPC LIVE', le premier numero va bientot sortir.

-Selon CPC Power de TCM, la Marilyn demo 3 devrait sortir cette annee, avec 20 Madisun scroll sur l'ecran !

-D'apres Kreator, les allemands Tom&Jerry arretent les demos

-Le Cadjo Clan va faire la Terrific Demo stage 2,3, etc...

et grace a l'option 'BEAM STATION' vous pourrez changer de stage sans effectuer un reset, juste en changeant de disc.

-WEEE! ne va pas toucher son CPC de 3 mois !

-BIA travaille sur sa lere demo depuis un an. (soon ready!)

-Ma megademo sortira a la GAM party, (apres la Cebit party)

-BIA voudrait faire la CHAIN DEMO. Voila, c'est tout, bye!

BSC

# NEWS

-THE DEMO est sortie ! Et c'est vraiment la meilleure demo sur CPC (lors du test de la Terrific Demo, Doudou ne savait pas que The Demo etait sortie, car la page des news a ete faite en dernier, vous vous en foutez? Bon tant pis). Elle marche sur tous les CRIC, et prend un disc, vous pouvez toujours envoyer 1 D73,88f pour la recevoir. (le test le mois prochain).

-VIRUS 3 sur disc, a subi de nettes ameliorations, et merite vraiment que vous leurs ecriviez.

-Patrick de RANSTRAD ne s'arrete plus dans ses DIGITAL DEMOS et c'est tant mieux, n'oubliez pas de lire son super fanzine.

-MICROZINE fete ses deux ans avec un numero 13 de 8 pages, genial, super, bourre de prog's basic, et Bruno a fait un disc de fonte, alors ecrivez lui !

-En lisant la Terrific demo, on apprend notamment que le jeu Killing Fist, est fait par Genix, compose de EMC, WEEE!, Thriller et Tom&Jerry (les allemands), avec les graphismes de Stephane Saint Martin, il sortira chez Silmarils.

-Generation CPC reprend, grace a LBC et PAC MAN, le n4 va bientot sortir, avec le jeu PAC MAN en assembleur et avec le source (fait par PAC MAN du GPA): PAC MAN du GPA est en train de faire la Pink Ice demo et le jeu Rick the Danger (avec les sprites de Rick dangerous 1 et qui demandera beaucoup plus de reflection).

-Syntax Error du GPA vient de sortir la lere demo sur CPC, a voir absolument !

-Un nouveau fanzine sur disc va sortir: RASTER.

-Lisez le fanzine MADSTRAD, il contient des digits d'EDIKA (comme nous!), et il est super (je voudrais signaler a RIC que ce n'est pas EDIKA qui dessine dans Micro News, mais son frere !). Lisez aussi The Amazing Fanzine qui est bo! Bon ca suffit pour les news, j'ai du certainement en oublier au passage, ce sera pour la prochaine fois. PATRICE

## L'elixir De Vie

Hello Eve rit ho dit ! Je vous livre sans plus attendre nos pokes en stock

On commence par ceux de Tom&Jerry du GPA:

-BUGGY RANGER: energie infini: POKE &764C, AC9, carburant infini: POKE &6894, AC9; munitions infinies: POKE &6C94, &6D0.

Et si vous avez un Hacker: CALL &5D4C pour relancer le jeu.

Voici le listing pour la version disc originale:

"BUGGY RANGER\*TOUT A L'INFINI\*Tom&JERRY POUR READ ONLY

10 BORDER 0: INK 0: INK 1: 26: MODE 1: LOCATE 12, 11: ?"ENERGIE INFINIE ?"

20 SUB 120: IF K4="0" THEN A=AC9 ELSE A=ADD

30 LOCATE 12, 13: ?"FUEL INFINI ?": GOSUB 110: IF K4="0" THEN B=AC9 ELSE B=ADD

40 LOCATE 18, 15: ?"MUNITIONS INFINIES ?": GOSUB 118: IF K4="0" THEN C=AD ELSE

-&3D

40 FOR I=80 TO AC9: READ A\$: POKE I, VAL("&"\*A\$): NEXT I: POKE ABS, A\$: POKE ABA, B: POKE ABF, C: CALL &80

60 DATA 21, 9C, 00, CD, D4, BC, ED, 63, 9C, 00, 79, 32, 9E, 00, 1E, 00, 53, 0E, 41, 21, 00, 01, DF, 9C

70 DATA 00, C3, A0, 84, 00, 00, 00, 21, 09, 02, 36, C3, 23, 36, AE, 23, 36, 00, C3, 00, 01, CD, 39, AB

80 DATA 21, 4C, 76, 36, DD, 21, 94, 68, 36, 3A, 21, 94, 6C, 36, 3D, 31, DB, 05, C3, C4, 5D

100 K4="": WHILE K4("0" AND K4("N": K4=UPPER\$(INKEY\$): HEND: RETURN

Une fois de plus merci a Tom&Jerry pour ses listings synpas. On finit par deux pokes de Two Mag: -STRIDER 2: vies infinies: POKE &1341, AC9 et un SQUADRON: invincibilite apres avoir perdu tous les credits: POKE &1BB0, AC9.

sen oui, c'est tout pour ce mois ci, on fera mieux la prochaine fois! Quoi ? vous en voulez encore ? ARCADE FRUIT MACHINE: argent infini: POKE &6458, &FF (c'etait de Two Mag). PATRICE PRET POUR PARTIR AU SKI...





# ROUTINE:

## Les RASTERS de TOM & JERRY

Hein! Quoi?  
Une routine de TOM & JERRY?  
Ou ca???

Comme d'habitude, vous avez droit a une des routines de l'interviewe. Ce mois-ci, vous avez droit aux rasters, version TOM & JERRY (le francais). Tous a vos claviers!

Mais la,  
pauvre abruti!!!



```

ORG #R000
ENT S
DI ;SUPPRESSION DES INTERRUPTIONS
LD HL, #0038 ;ON POKE EN #38 LES INSTRUCTION ET
LD (HL), #FB ;ET RET POUR POUVOIR UTILISER L'INS-
INC HL ;TRUCTION HALT PAR LA SUITE
LD (HL), #C9
EI
LD B, #F5 ;CLASSIQUE CALL #B019
IN A, (C)
RRR
JR NC, FRAME
HALT ;ON ATTEND QUE LE BALAYAGE VIDEO
LD B, #FC ;ARRIVE EN HAUT A GAUCHE DE L'ECRAN
NOP
NOP
NOP
NOP
DJNZ WAIT
NOP
NOP
NOP
NOP
DI ;POUR EVITER DECALAGES DANS L'AFFICHAGE
LD HL, COULEUR; DEBUT DATA COULEURS A AFFICHER
LD B, #26 ;NOMBRE DE LIGNES A AFFICHER
LD BC, #7F10 ;SELECTION DU PORT PERMETTANT DE
OUT (C), C ;MODIFIER LA COULEUR DU BORDER
OUTI ;OUTI=OUT (C), (HL)
INC B ; INC HL
OUTI ; DEC B
INC B
OUTI
LOOP
    
```

```

INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
NOP
OUTI
INC B
NOP
NOP ;3 OCTETS POUR
NOP ;SYNCHRONISER L'AFF.
NOP ;DES LIGNES
LD L, #51 ;ON REHET HL A SON ADR. DE
DEC A ;DEPART
JP NZ, LOOP; FIN D'AFFICHAGE
COULEUR LD E, (HL)
LD D, (HL)
LD D, D
LD B, D
LD D, E
LD D, A
LD D, L
LD D, B
LD D, H
    
```



3 METTEZ (DEC DE) POUR OBTENIR UN RASTER EN DIAGONALE.

# les vies infinies

par TWO MAG

Salut les poussiereux,

Alors, ces 255 vies? Facile, non?

Bon voila les vies infinies de facon generale (j'ai bien dit de facon generale).

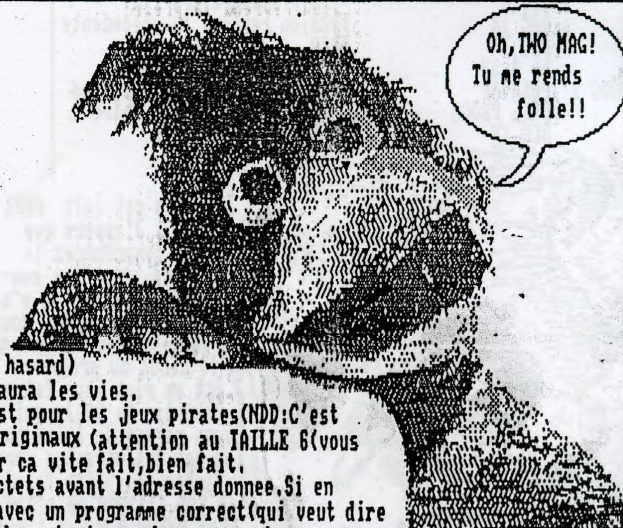
Vous vous rappelez du 3E-05-32, ben le 32 signale ou les vies seront decrementees. Donc on imagine qu'on a (au hasard)

3E-05-32-00-68, c'est a dire que c'est en #6800 qu'il y aura les vies.

Avec DISCOLOGIE, vous editez le fichier principal (ca c'est pour les jeux pirates (NDD: c'est quoi ca??)) ou vous editez de la piste 0 a 41 pour les originaux (attention au TAILLE 6 (vous risquez d'abimer votre original)). DISCO va vous chercher ca vite fait, bien fait.

Une fois qu'il aura trouve, desassemblez une dizaine d'octets avant l'adresse donnee. Si en desassemblant vous trouvez un truc qui n'a rien a voir avec un programme correct (qui veut dire quelque chose), c'est pas bon, donc vous continuez a chercher, et si par chance vous trouvez un truc du genre DEC A (#3D) ou DEC (HL) (#35), ben vous remplacez le 3D ou le 35 par 00, vous ecrivez le tout, puis vous lancez le jeu, et si vous ne perdez plus de vies, c'est gagne, sinon, remettez la valeur initiale (3D ou 35) et recommencez a chercher.

Bonne chance, TWO MAG



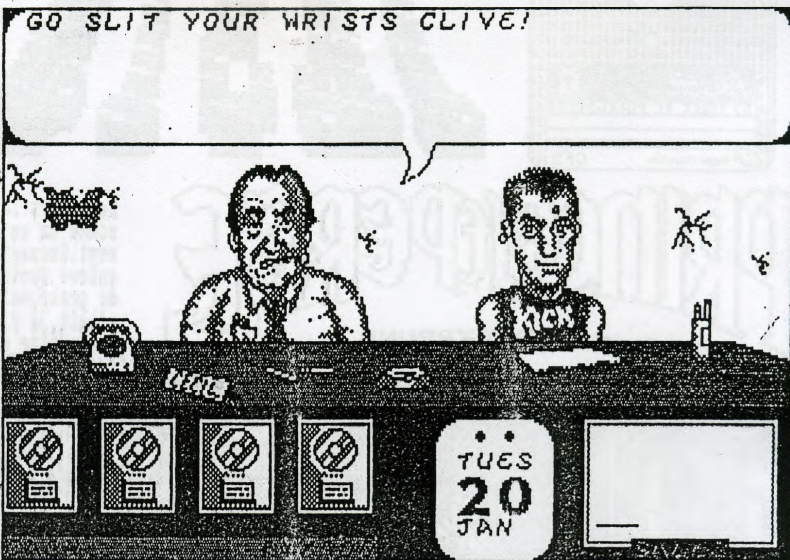
Oh, TWO MAG!  
Tu me rends  
folle!!

un grand merci a moi-meme (OUUUU), pour avoir traduit ce cours de "langage TWO MAG" au francais!

# ROCK STAR ATE MY HAMSTER

Une fois de plus, ce budget de CODE MASTERS est une réussite. Celui-ci vous propose de manager un groupe de rock que vous aurez auparavant formé parmi une série de stars, comme MINCE (PRINCE), et d'autres... Vous aurez le choix entre 2, 3 ou 4 rock stars dans le groupe. Puis vous commencez alors les concerts dans les stades, les gymnases, les pubs, les universités, etc... De temps en temps regardez la presse pour voir si on parle de vous ! Lorsque vous avez de l'argent en trop, achetez quelques cadeaux pour votre groupe, comme des bijoux ou une voiture... Soudain, un coup de fil... on vous propose d'enregistrer votre premier album, ce que vous faites sans plus tarder. Commencent alors les ennuis, car on vous a volé la K7, ou encore on l'a piratée !! A vous ensuite de séduire le public, afin d'arriver à la première place des charts, avec vos 45 tours ou votre album. Lorsque vous sortez un 45 tours, vous avez la possibilité de l'accompagner d'un clip, tourne aux Bahamas ou Tahiti ! Vous verrez alors le graphique des ventes augmenter, et peut être recevoir vous un disque d'or !

**EN CONCLUSION :** Dote de bons graphismes en mode 1 (on notera tout de même que Code Master a fractionné l'écran en 3 parties, d'où un mode 1 en 12 couleurs), et d'une bonne dose de difficulté, Rockstar ate my hamster saura vous tenir de longues heures devant votre CPC ! Le seul inconvénient est que le soft est entièrement en anglais. Pour finir, sachez qu'une fois le jeu chargé, il n'y a plus d'accès disc (sur 6128). Bref, un budget à posséder. NOTE: 16.5/28. PATRICE.

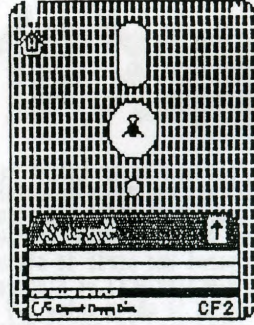
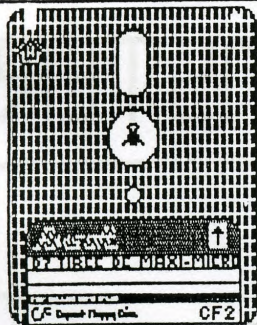


## • MULTIFACE TWO •

J'ai décidé de vous parler de ce périphérique de chez Rombo, qui se présente un peu comme le Hacker, doté lui aussi de deux boutons: un pour faire un reset complet (qui vous évite d'éteindre et rallumer le CPC), et le bouton magique qui arrête le programme en cours. Vous avez alors un menu qui s'affiche au bas de l'écran, qui comprend les options suivantes: Return, Tool, Jump, Clear. La première vous permet de reprendre le programme en cours. La seconde est plus intéressante, et laisse découvrir de nouvelles options, vous pourrez poker, en

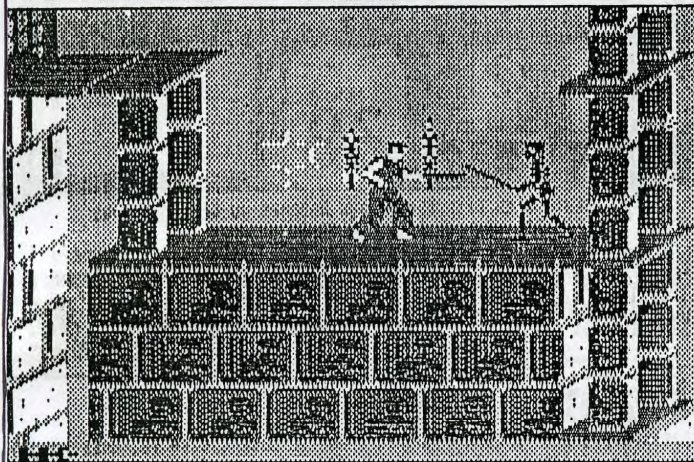
decimal ou en hexadécimal, vous pouvez connaître les couleurs actuelles, ainsi que les valeurs des différents ports ABCxx. Si vous pressez la touche 'W', une fenêtre affichera quelques octets de la mémoire, ou vous pourrez vous déplacer et poker. Sachez que la Multiface 2 a sa propre ROM et vous pouvez l'examiner et changer les valeurs. Pour les possesseurs de 6128, vous avez la possibilité de choisir dans quelle bank vous désirez travailler. Puis, l'option Jump vous permet de faire un jump direct ou indirect, et la dernière option fait le nettoyage des 64ko supplémentaires. Ah, j'oubliais 'SAVE' qui vous permet de sauver le programme en cours ou l'écran (format 17Ko) sur disc ou sur K7. Que des points positifs pour l'instant, mais le problème est qu'il n'y a pas d'option 'recherche' pour chercher vous même vos pokes, ce qui est fort désagréable (vous pouvez combler cette lacune avec 'The insider' qui coûte dans les 130f) et enfin, Multiface est pour QWERTY. Je ne peux que vous conseiller cette interface (510f).





# PRINCE PERSÉ

de BRODERBUND



Bon alors la je dis bravo. Non pas que des jeux comme ça on aimerait vraiment en voir plus souvent. Scenario classique: méchant vilain sultan a enlevé gentille jolie princesse. Jusque là, rien de grave, mais vu que c'est de ma promesse qu'il s'agit, je dit "non!". Du coup, le vilain sultan me fait jeter dans les oubliettes de son (immense) demeure. Mais vous ne connaissez: je suis courageux et je n'en suis pas à ma première (mes) aventure, je part donc à travers les oubliettes pour remonter jusqu'à l'intérieur de la "maison", vous connaissez la suite... passons donc au jeu. Il est en mode 8(16 couleurs), mais je dois vous dire que j'ai rarement vu des graphismes aussi fins dans cette résolution. Alors en plus avec les 16 couleurs (degradés de bleus pour les oubliettes, couleurs vives pour l'intérieur), ça en jette. L'écran est exploité au maximum, c'est à dire qu'il n'est pas retréci, vous évoluez donc dans des salles grandes, et en plus, il y a en a un nombre inimaginable, bonjour le labyrinthe! (et adieu l'enfer). Vous dirigez votre personnage avec le joystick ou les touches du curseur+shift. Il y a une grande diversité de mouvements, puisque vous pouvez courir, marcher, sauter, marcher accroupis, et même vous rattraper de justesse lorsque vous tombez. Et bien sûr vous pouvez vous battre à l'épée lorsque vous rencontrez des ennemis. C'est donc un jeu superbe pour tous joueurs. NOTE: 18/20. DOUDOU.

# TERRIFIC DEMO

du CADJO CLAN.  
Le CADJO CLAN? mais cekoïca? Eh ben c'est l'association des deux célèbres demomakers THRILLER et WEEE (2 allemands). Autant vous prévenir tout de suite: cette demo est une des meilleures, si ce n'est LA meilleure. En plus elle est toute fraîche, et elle est bien longue (1 disc entier!). Elle contient en effet 11 parties. Il y a tout d'abord un menu où vous vous déplacez dans un donjon pour accéder aux différentes parties. Je ne vais pas toutes les décrire, ce serait trop long. Sachez qu'il y a une partie entièrement en overscan (comme la plupart) ou vous contrôlez le déplacement d'étoiles, qui font des figures plus que spectaculaires! (on dirait un SI, en mieux!). Il y a aussi une partie avec trois scrolls: un vertical, un horizontal, et un qui tourne, on ne sait plus où donner de la tête. Dans une autre, il y a le plus gros scrolling en rasters que j'ai vu. Bref, c'est incroyable, on attend THE DEMO, pour voir laquelle sera la meilleure. Je ne m'attendrais pas plus, envoyez 1 D7+3, 80F, c'est mieux.

# MAXI-MICRO

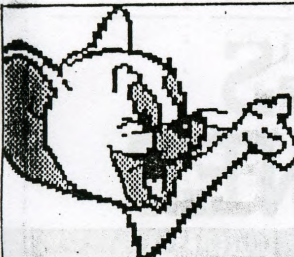
SENGLER Herve  
267 route de Colmar  
67100 STRASBOURG  
une disquette +3, 80Frs

Decidement, ce mois-ci vous êtes encore gates. Moi aussi parce que j'aime bien tester des trucs biens. MAXI-MICRO est un fanzine sur disc qui en est à son numéro 4. Autant vous dire que cela va de mieux en mieux au fil des numéros, à tous points de vue. Vous avez droit à des articles variés: tests, pub, initiation (avec des exercices d'entraînement, voilà qui est bien), cinéma, vidéo, ... Il y a plein de graphismes agréables de routines sympas (et même qu'il y a un super scroll au début du No 4) et de musiques non moins sympas. Les tests sont bien présentes, avec des écrans des jeux et des petites animations. Bref, c'est cool, c'est beau, c'est tout ce que l'on peut avoir d'un fanzine qui se prépare un bel avenir. DOUDOU.

# INTERVIEW :

## TOM ET JERRY

DU  
GPA



### INTERVIEW :

- Nom du suspect: TOM&JERRY ●
- Nationalite: Francaise ●
- Profession: cracking ●
- Signes Particuliers: ●
- Bon programmeur et cracker ●
- Arme des crimes: un Hacker ●
- Fevrier-Mars 1991 ●



**READ ONLY :** Salut Tom&Jerry ! Premier question: ca fait combien de temps que tu crackes ?

**TOM&JERRY :** Le deplombage ? Je ne sais trop, fin 1988, debut 89, a peu pres. A vrai dire quand j'ai achete mon Schneider 6128 (eh oui ! la version allemande de la bete !), j'ai surtout programme en basic, continuant dans la droite ligne de mes debuts informatique, sur VG5000. Je suis venu au deplombage lors de mes premiers pas en

langage machine, cela correspondait a la periode ou j'avais pratiquement perdu toute ma logitheque, le lecteur 5"1/4 que j'utilisais alors, etant tombe en panne, et personne n'etant capable de le reparer ou de m'en procurer un autre. Comme les discs 3" ne sont pas donnees (NDR: 29f chez nous ! Qui dit mieux ?), j'ai donc essaye de deplomber les vieux originaux que je pouvais me procurer. Au debut, je ne signalais pas mes deprotections, cela a commence du moment ou je me suis mis a faire des petites intros (NDR: qui sont d'ailleurs extras)

**R.O. :** Pourquoi te passionnes tu surtout pour les budgets ?

**T&J :** A vrai dire, c'est parce qu'a l'epoque, les copies de budgets n'etaient pas tres diffusees, il y avait donc un creneau a prendre, un moyen de marquer sa difference. Je ne suis pas un poids lourd du deplombage, genre CACH ou XOR, transferer des budgets etait un moyen de se faire une place au soleil ! Bon, en plus, j'adore les budgets. Je trouve que ces programmes sont aussi bons que ceux des editeurs 'classiques'. Au debut, certains titres n'etaient pas fameux, mais maintenant, les editeurs de budgets n'ont pas a rougir de leurs produits. Il y a meme des jeux qui sont les meilleurs dans leurs categories, par exemple les Grand Prix Simulator 1&2, Arcade Fruit Machine, le sublime Death Stalker, etc...

**R.O. :** On a remarque tes talents de programmeur dans tes intros, vas tu te consacrer uniquement aux demos maintenant que tu es dans le GPA ?

**T&J :** Cela fait deja quelques temps que j'ai reduit mes activites de deplombage, un peu par manque de temps, et parce que je voulais faire autre chose. Mes intros m'ont permis de faire des progres en programmation, et maintenant, je pense etre capable de faire des demos d'une qualite convenable. C'est pour cela que j'ai accepte la proposition du GPA. Quant a me consacrer uniquement aux demos, certes non, il y a beaucoup d'autres choses qui m'interessent. Par exemple composer des musiques (j'attends d'avoir un logiciel vraiment performant).

**R.O. :** Est-ce que tu te tiens au courant des actus ? Tu lis beaucoup de fanzines ?

**T&J :** J'essaye, j'essaye. Je lis A100% pour les tests et la rubrique Logon System (que nous saluons au passage), et CPC Infos pour les programmes tres interessants. Les fanzines, a vrai dire, je ne les lis que lorsque j'en recois. Je lis bien sur Read Only, mais aussi MDC, GENERATION CPC, etc...

**R.O. :** Que penses-tu des chances de survie du CPC dans les autres pays que la France ?

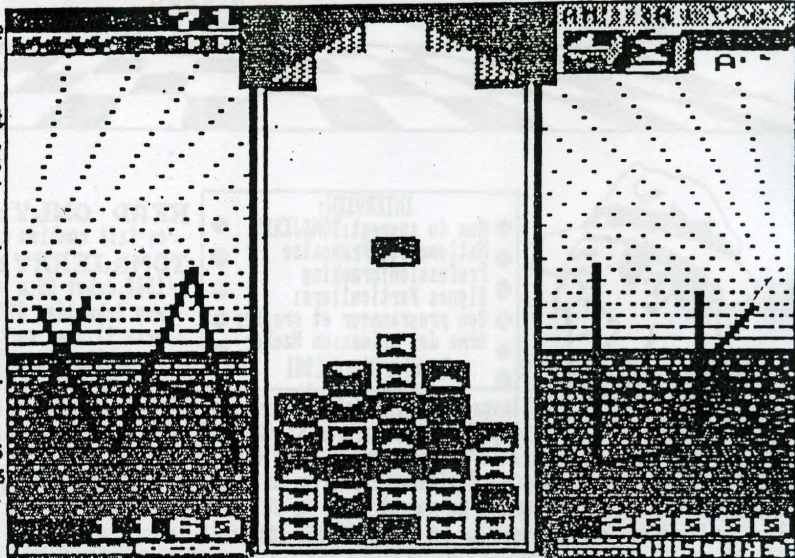
**T&J :** Bon, c'est vrai que le CPC s'est surtout vendu en France, mais a mon avis, son avenir dependra du dynamisme de ses utilisateurs, et vu le nombre de demos qui sortent, il n'y a pas trop de soucis a se faire pour le court terme a l'etranger et en France. C'est vrai qu'il ne faut pas compter sur les revues non dediees genre Tilt, on a vraiment l'impression que le CPC n'existe plus en lisant ce journal, alors que des quantites de jeux sortent encore sur notre machine. Meme chose, les revues ne parlent pas assez des budgets, alors qu'ils representent un atout non negligeable de notre becane, des jeux a 32f, qui dit mieux. C'est moins cher que du pseudo freeware sur PC ! En conclusion, ne jetez pas votre CPC aux orties, un jour vous le regretterez. Et n'oubliez pas de faire marcher le commerce en achetant des budgets, pour s'en procurer: Duchet Computers (non, non ils ne me paient pas!). Et voici cette interview qui se termine, rendez vous dans 2 mois, baille !



PROPOS RECUEILLIS PAR PATRICE

# LES LISTINGS DES MAGAZINES

Bon, ce n'est pas une nouvelle rubrique c'est simplement un article, comme ça, on passant sur un sujet qui (à mon avis) doit retenir toute votre attention. En effet ces listings se revelent souvent être du même niveau, si ce n'est meilleurs, que ceux du commerce. Prenons par exemple la revue CPC INFOS qui contient essentiellement des listings. Et pas n'importe lesquels puisque c'est dans cette revue que sont parus les célèbres listings de SSM et TETESSE (MAGASOUND qui est à ce jour le meilleur digitaliseur sonore sur CPC) et plus récemment AXYS (jeu en overscan vertical et un scrolling dément). Mais il y a aussi eu REDUCTOR (utilitaire de compactage d'écran) CATEDIT (le meilleur programme de gestion de catalogue), et j'en passe et des meilleures... Prenons maintenant AMSTRAD 100%: même bilan, mais là, c'est surtout des jeux qui vous sont proposés. Exemples: Xalk (ci-contre) qui est un mélange de TETRIS et de KAX, et il y a aussi eu MOLECLARR (style E-MOTION, en plus dur), et là encore, j'en passe... Mais vous allez me dire: "et nos petits doigts roses et poteles dans tout ça?" Ben ouais, je ferme les guillemets ou je peux. Je vous repondrais: "faut choisir entre s'user les doigts et payer 21frs ou pas se fatiguer et payer 150frs (quand c'est pas plus)". De plus, si vous avez des potes sympas (et courageux) (salut au Dr Felix), vous pouvez obtenir ces logiciels grace à eux. Je dirais donc, pour conclure, un grand merci aux magazines et aux programmeurs qui nous proposent de si bons logiciels pour si peu d'argent (pourvu que ça dure). DOUDOU.



## READ ONLY

est realise avec 2 CPC, 2 DMP 21-60, un scanner DARY, un digitaliseur VIDI, OXFORD PAO, AMX PAGEMAKER, TRAMEUR, OCP ART STUDIO.

Redaction: DOUDOU  
PATRICE

ont participe a ce numero:  
TWO MAG, TOM & JERRY du GPA, BSC.

Abonnements: 1 timbre a 3,80Fr  
par numero (idem pour les anciens  
numeros).

## AVIS TRES IMPORTANT

Comme vous le savez, lecteurs adores, le prochain numero sera le numero 12. Aussi, connaissant votre amour pour le fanzine, et voulant être gentil avec vous, je vous autorise a envoyer les cadeaux a partir de maintenant. C'est pas gentil ça??

QUOI?!

Plus de READ ONLY  
jusqu'en avril!



## Le Mot de la Fin

Le mot de la fin se resume a ce que dit le type d'a cote...ou presque. En effet, nous nous retrouverons au debut du mois d'avril pour un numero d'anniversaire un peu special, mais je ne vous en dis pas plus. Sachez simplement que vous retrouverez vos rubriques habituelles, mais avec quelques petites choses en plus. Il y aura aussi un sondage, auquel (je n'en doute pas) vous serez tres nombreux a repondre, principalement au sujet d'une question que nous nous posons avec Patrice, et qui nous embarrasse...

Je rappelle aux nouveaux et aux distraits (y'en a...) que nous distribuons toujours des demos, et la liste est tres tres longue (plus de 200!).

Faites-nous part de vos critiques, idees, dites nous qu'on est les meilleurs, les plus mauvais, mais continuez a ecrire (même si parfois je met un peu de temps a repondre (Ah, les maths!)).

Derniere chose, si vous possédez un minitel, vous pouvez contacter Two Mag sur le 36-14 RTEL, qui est un serveur bien sympa. Voila, je vous laisse, rendez-vous au numero 12, pour feter notre premiere annee d'existence dans la joie et la bonne humeur. A+ DOUDOU.