

N°12

FANZINE FREEMARE



AVRIL 91

AMSTRAD CPC

TATIN David.Mas petit Rebattu,MOULES.13280 RAPHELE.TEL:90-98-48-81

BON ANNIVERSAIRE



LE POIDS DES ANS...

LE CHOC DES BOUGIES.



DESSIN TIRE D'UNE CARTE POSTALE DE FRANQUIN, CARTE OFFERTE PAR UN LECTEUR SUPER SYMPA.

EDITO.

Salut!!! Nous revoici apres deux (longs?) mois d'attente. Mais comme vous allez le constater, nous avons travaille dur pendant ces deux mois, puisque vous avez droit a un numero de neuf pages, sans parler du sondage, auquel vous ne manquerez pas de repondre. Ces neuf pages sont plutot bien remplies puisque de nouvelles rubriques ont vu le jour (meme si l'une d'elles a disparu, provisoirement). Enfin, il y a une page de tests supplementaires. Pas mal pour un numero de premier anniversaire, non? D'ailleurs, j'estime que c'est deja bien d'etre arrive jusque la, par les temps qui courent... Ah, j'oubliais! Vous verrez aussi dans ce numero, le numero de chaque page, comme certains nous l'avais demande. Voila, bonne lecture. DOUDOU.

SOMMAIRE

- Page 1... COUVERTURE-EDITO
- Page 2... NEWS, POKES
- Page 3... CADEAU
- Page 4... ROUTINE, INITIATION
- Page 5... TESTS(1): JEU, FANZINE
- Page 6... TESTS(2): JEUX
- Page 7... TESTS(3): DEMO, PERIPHERIQ
- Page 8... INTERVIEW: TWO MAG
- Page 9... COURRIER, DIVERS, FIN

NEWS

Alors quoi de neuf docteur ? Accrochez vous, car j'ai une nouvelle assez surprenante... Vous etes pret ? Ok... P007 revient en force sur CPC avec la INTOX demo, qui (d'apres lui) écrasera toutes les autres demos (même The Demo!). Nous attendons cette demo impatiemment, si vous l'avez, envoyez la ! A part ca, un nouveau groupe s'est forme: PARADOX qui va sortir la PARADISE demo. Il y a notamment CMP, SYNDROME... dans ce groupe.

La BSC MEGADEMO sera certainement sortie au moment ou vous lirez ceci. Le test prochainement... CROCO PASSION 5 est sorti, toujours plus meilleur de numeros en numeros !! Ecrivez a Clandestine. RUNSTRAD 26 est aussi sorti, il ne faillit pas aux autres numeros, c'est toujours aussi bon ! LOGON SYSTEM vont sortir une version debuggee de THE DEMO (drive) et de THE AMAZING DEMO (crtc&drive). Pleins de nouveaux fanzines vont sortir, on attend de les recevoir pour vous en dire plus...

Lisez Noix de Croco, le 7 est vraiment beton. PATRICE >>> THE GERMAN SCENE <<<

-WEEE! est maintenant dans le groupe GCS. Il y a donc: DJH, ELMSOFT, WEEE! et moi. -Claas de MERLYN a fait un super truc pour la demo 3, qui n'a toujours pas de date officielle de sortie -Jerry (de CBS!) et moi sommes reconcilies ! Vous vous en fichez ? Ok ok, ben alors y'a plus de news. Lisez le reportage sur Cebit que j'ai fait exclusivement pour Read Only, le seul fanzine Francais avec des infos d'Allemagne regulierement! BSC.

• CEBIT '91 REPORTAGE •

Voici un petit compte rendu de la Cebit et la GMM party. Je vais vous decrire ce qui m'est arrive durant ces quelques jours: Dans la nuit du 15 mars, je me suis rendu chez KNS. Il m'a montre quelques trucs, et des parties de la Cuddly demo, quant a moi je lui ai montre quelques parties de ma megademo. Puis a 1h30, MCS et un ami arriverent, et a 2h00 nous quitions la maison de KNS pour aller chercher Jerry (vers 3h30). Pour ceux qui l'ont pas remarque c'est la nuit ! Ensuite on se met en route pour Hannover, et on arrive a 9h00. Black Mission etait le premier a la gare. On va au stand Amstrad, et premier choc: pas de CPC+ !! Bon, apres vers 10h tout le monde arrivat: Alex de ESC, THRILLER, LTP, WEEE. Puis un peu plus tard: SO, MA, YODA, EXCALIBUR, DJH, MAX&BILBO, KREATOR, TUM, ODIE, SOFT, OLIA&TOM de CUG, MERLYN, GMM, SOKOTRA, REK, MII, MICKEY, ICT, THE CRANIUM, TNT, et d'autres moins connus... Il y avait aussi un mec qui nous filmait. Puis WEEE, GMM, DJH, MICKEY et moi, sommes alles voir le stand Commodore pour rire un peu, et on a bien rigoles car il y avait un C64 ! On a fait quelques logos et graffitis sur le mur, mais quelques pauvres types du CREST ont effaces, et les mauvais possesseurs de C64 applaudissaient, jusqu'a ce que Mickey crie "vos gueules", pour que soudainement ils la ferment et ils avaient vraiment l'air stupides. A 12h00 il y avait un nouveau meeting, et on est alles prendre la photo de groupe. Puis vers 17h j'ai force Thriller a quitter CEBIT pour aller chez GMM. On etait 18 mais on avait que 3 voitures ! On a ete obliges de mettre Black Mission et d'autres dans la malle ! On arrive a 18h30 chez GMM et on commence la party. Il y avait donc: WEEE, THRILLER, BMC, MERLYN (les deux), KREATOR, ALEX, GMM, SOKOTRA, TUM, DJH, KNS, MCS, JERRY, REK et moi, BSC. Comme on avait que 7 ordinateurs, quelques uns sont alles faire des graffitis sur les murs. A minuit, KNS voulait rentrer, et comme c'est le seul qui va dans ma direction, il a fallut que je parte aussi. Je suis arrive chez moi vers 3h30, et je me suis ecroule sur le lit, vraiment tres fatigue et epuise. BSC THANK YOU VERY MUCH BSC FOR THIS FUNNY REPORT !

POUR CONTACTER PATRICE: 3614 RTEL2 BAL INO

L'ELIXIR DE VIE

Bon vous arrivez a lire ? C'est bien sur votre rubrique adoree L'elixir de vie ! Pour ce premier anniversaire, on vous a gates Pour commencer voici tous les codes pour THE LIGHT CORRIDOR:

01:0000	02:5400	03:0101	04:3901	05:2802	06:9902	07:4303	08:9003
09:6904	10:3305	11:9305	12:3406	13:0407	14:6407	15:2008	16:7408
17:4709	18:3810	19:0511	20:6811	21:3212	22:0213	23:8213	24:5014
25:1015	26:8215	27:5116	28:0117	29:7017	30:5518	31:2819	32:9919
33:7320	34:2521	35:0622	36:3722	37:1223	38:4523	39:4124	40:1825
41:1926	42:9726	43:5927	44:0528	45:7328	46:3929	47:3030	48:0531

49:8431 50:9932 Maintenant voici la totale pour DIZZY 4: vies infinies par Tom&Jerry: 21, 9E, EF, 35 et le 35 par 00 ou POKE &3E4B, 0. Puis Two Mag s'est dechainé: energie infinie: POKE &54AA, 0 ou EF, 7E, 90, 30 (90 par 00). Pour gagner: commencez la partie, puis faites POKE &EF95, &70. Allez voir le diable et prenez le trident. Puis POKE &EF95, 1 et posez le trident sur le magicien, prenez la bague, POKE &EF95, &70. Enfin donnez allez voir le diable, puis allez a l'ecran de gauche et posez la bague sur la pierre du milieu, voila vous avez gagne! Arf, j'ai oublie de vous dire de faire avant tout POKE &EF9B, &1D puis de prendre un diamant. Merci Two Mag pour cette astuce. Pour finir: un petit ERRATUM: dans le listing pour BUGGY RANGER, ligne 10, 20 et 30, c'est un GOSUB 100 et non pas 110 ou 120 ! Et je voudrais remercier M. et Mme POUH pour toutes les photocopies.

PATRICE.

ECSTASY DEMO

C'est le nom de la prochaine demo de GENESIS, dont Two Mag vous parle. J'ai recu une petite preview de l'ancienne version car ils vont toute la refaire. J'ai pu voir: partie 1: trois scrolls en boules, un scroll avec des rasters et une super fonte en haut, et un enorme logo qui bouge en bas. Bref, superbe. Partie 2: le meme scroll en rasters, sauf qu'il est 4 fois plus gros, puis en bas il y a un autre scroll et en haut des etoiles. Il y a aussi pleins de ruptures. Partie 3: deux scrolls avec une fonte qui rappelle The Demo, puis au milieu, un scroll genial qui fait le meme mouvement que le damier dans la SKY Demo 2 de Strooki, c'est tres bo! Partie 4: le meme scroll, avec des rasters, qui va a droite puis a gauche... en bas il y a un gros scroll avec des etoiles dans les lettres, et en haut un autre scroll fait son apparition. Partie 5: pleins de sprites qui bougent, et un enorme scroll. Voila, c'est bete qu'ils refusent de distribuer cette preview ! Je rassure ceux qui nous envoient des previews: Two Mag n'a autorise a faire ce test.

OH! MY GOD!
TOUT CE TEXTE
POURQUOI TANT DE
HAINE ??!



PATRICE.





SUPER MONITOR



Mais keske c'est kecetruc ??? SUPER MONITOR est un programme publie dans une revue allemande, et qui est le monitor le plus utilise en Allemagne. BSC, toujours pret a nous rendre service, nous l'a envoye, et vous livre quelques explications. Il y a 3 versions de Super Monitor: MON1, MON7, et MON9. Le premier occupe la memoire de &100 a &1000, le deuxieme de &7000 a &7FBB, et le dernier a partir de &9600. Ils font chacun 5ko. Si ces programmes vous interessent, envoyez nous un disc+3,80f. Sachez que grace a ce programme, BSC recupere des musiques. Voici donc les explications pour bien utiliser SuperMon: Tout d'abord, il y a plus de 30 commandes, utilisables en pressant une touche, meme pas besoin d'appuyer sur ENTER. XXXX symbolise un nombre 16 bits, XX un 8 bits. NNNM symbolise des lettres ASCII.

- Liste des commandes:
- A XXXX fait un dump ASCII a partir de l'adresse XXXX. Appuyez sur ESC pour sortir, ESPACE ou ENTER pour faire une pause ! pour retourner au basic.
 - : XX choisit la ROM, XX etant le numero. Par exemple :07 pour la Rom de l'AMSDOS, ou :FC pour la Rom BASIC&FIRMWARE.
 - M XXXX effectue une dump memoire a partir de l'adresse XXXX. 16 nombres hexas a gauche, 16 lettres ASCII a droite.
 - W XXXX permet de poker a partir de l'adresse XXXX, vous devrez poker en hexa.
 - H pour avoir le header du dernier fichier charge. Vous verrez sur la premiere ligne, le nom du fichier, en dessous il y a le type de fichier (1 Basic, 2 Binaire), puis l'adresse de depart, fin et execution.
 - L nom pour charger un fichier a l'adresse indiquee dans le header.
 - E pour faire un reset des 13 registres du CRTIC.
 - 0 pour entrer une RSX. S'il y a des parametres apres la RSX, ne mettez pas de guillemets. Par exemple: 0REN nom1, nom2 sert a faire un CAT.
 - S nom XX XXXX XXXX XXXX pour sauver un fichier sur disc, les XX representent les adresses comme pour le header. (type, depart, fin, execution)
 - C pour enregistrer le dernier fichier charge, avec le nom et les parametres donnees dans le header.
 - Y pour charger un fichier a une adresse specifiee. Par exemple: Y nom (ENTER) 4000
 - # pour envoyer les donnees sur imprimante.
 - G XXXX fait pareil qu'un CALL XXXX
 - & pour choisir entre le mode 1 ou 2.
 - T XXXX pareil que W mais en entrant des lettres ASCII
 - D XXXX dessassemble a partir de l'adresse XXXX
 - X AAAA BBBB CCCC effectue un LDIR. C'est a dire, copie les octets, dont AAAA est le debut, BBBB la fin et CCCC l'adresse debut destination. Exemple: X 4000 7FFF C000 copie de ce qui a de 4000 a 7FFF en C000.



VOUS AVEZ UN PROBLEME MONSIEUR ? MA MACHWARE, J'ARRIVE PAS A FARMA MA MACHWARE POUSSER, POUSSER FORT IMPASSABLE, FA CAMPLATAMA BACQUA

J'A COMMACE A AVWARDA CRAMPES

F AAAA BBBB XX XX XX XX pour chercher 4 octets entre les adresses AAAA et BBBB. Vous n'etes pas obliges de mettre 4 valeurs. Par exemple, vous pouvez chercher 3E XX CD XX.

+ AAAA BBBB additionne en hex AAAA et BBBB. - AAAA BBBB pareil mais soustrait.

U XXXX effectue un OUT(C), C, XXXX est le registre BC.

J XXXX pour faire un jump en XXXX.

Z AAAA BBBB XX remplit de AAAA a BBBB avec XX.

CRTL+C reset le programme.

CRTL+D initialise l'AMSDOS.

0 K7 on ou off.

0 ecran plus rapide (seulement en mode 2).

Q XXXX AA BB CC le secteur CC du drive AA (0 ou 1) et la piste BB (00 a 2D) sera lu. Ne depassez pas 2D, sinon crash le drive !!!

. met le bit ? on ou off.

B XXXX met un point d'arret, X pour l'enlever

R pour voir l'etat des registres. Voila pour les commandes, la F ne marche que sur MON7.

Si vous avez un probleme, ecrivez nous.

ENGLISH TRANSLATION BY BSC. FRENCH TRANSLATION BY PATRICE.



ATTENDEZ MONSIEUR JE VAIS VOUS AIDER

NA PAS CAMME PAS CAMME SA

ROUTINE

Ce mois-ci, c'est notre ami TMO MAG, et ses petits copains, qui nous offrent une superbe routine qui fera scroller un ciel étoilé en diagonale, dans le mode de votre choix.

```

;ROUTINE D'ETOILES EN DIAGONALE SUR
;DEUX PLANS PAR GENESIS(SKY,TWO MAG,DPE,
;SIR HOW,SHOW) POUR READ ONLY.
ORG #9000
ENT 5
DI
LD HL,#1057 ;INTERRUPTIONS DESACTIVEES
LD DE,#5455 ;SELECTION DES COULEURS
LD BC,#7F00 ;DE L'ECRAN POUR
OUT (C),C ;LES ETOILES
OUT (C),D ;ENCRE 0
INC C ;INK 0,0
OUT (C),C ;ENCRE 1
OUT (C),L ;INK 1,11
INC C
OUT (C),C ;ENCRE 2
OUT (C),E ;INK 2,2
OUT (C),H ;SELECTION DU BORDER
OUT (C),D ;BORDER 0
LD B,#F5 ;SYNCHRO VERTICALE
IN A,(C)
RRR
JR NC,START+2
LD (SPILE+1),SP
LD SP,PLAN1
LD B,10
POP HL ;PILE SAUVEGARDEE
INC HL ;1ER PLAN D'ETOILES
LD A,H ;NOMBRE D'ETOILES
LD A,H ;JE PREND LES VALEURS
ADD A,8 ;ETOILES,DEPLACE TOI
LD H,A ;BC26 DE SIR HOW
AND #38 ;POUR FAIRE DESCENDRE
JR NZ,CONTINUE
LD A,L
ADD A,#50
LD L,A
LD A,H
ADC A,#C0
AND 7
OR #C0
LD H,A
PUSH HL ;REMET NOUVELLE VALEUR
LD A,(HL) ;LIS LE FOND
OR A ;NOIR OU PAS?
JR NZ,TOILE2 ;PAS NOIR,N'AFFICHE PAS
LD (HL),#2 ;NOIR DONC ETOILE

```

```

TOILE 2 LD A,H ;EFFACE ETOILE DEJA
SUB 8 ;DEPLACEE
LD H,A
AND #38
CP #38
JR NZ,RETOU
LD A,H
ADD A,#40
LD H,A
LD A,L
SUB #50
LD L,A
LD A,H
JR NC,RETOU
LD A,H
DEC H
AND 7
JR NZ,RETOU
LD A,H
ADD A,8
LD H,A
DEC HL
LD A,(HL) ;REGARDE LE FOND
CP 2 ;REGARDE SI C'EST
JR NZ,TOILE3 ;ELLE NON CONTINUE
LD (HL),0 ;OUI BEN DEGAGE
INC SP ;INCREMENTE LA PILE
INC SP ;POUR PROCHAINE ADR
DJNZ TOILE1 ;ON REFRAIT CA POUR 10
LD SP,PLAN2 ;ETOILES,2EME PLAN.
LD B,10 ;10 ETOILES
POP HL ;VOIR AU DESSUS
LD A,H ;BC29 POUR MONTER LES
SUB 8 ;ETOILES
LD H,A
AND #38
CP #38
JR NZ,HAUT
LD A,H
ADD A,#40
LD H,A
LD A,L
SUB #50
LD L,A
LD A,H
JR NC,HAUT
LD A,H
DEC H

```

```

AND 7
JR NZ,HAUT
LD A,H
ADD A,8
LD H,A
INC HL
LD A,H
OR L
JR NZ,SUIT
LD A,#C0
LD H,A
PUSH HL
LD A,(HL)
OR A
JR NZ,HAUT1
LD (HL),#20
HAUT1 DEC HL
LD A,H
ADD A,8
LD H,A
AND #38
JR NZ,HAUT2
LD A,L
ADD A,#50
LD L,A
LD A,H
ADC A,#C0
LD H,A
LD A,(HL)
CP #20
JR NZ,HAUT3
LD (HL),0
HAUT3 INC SP
INC SP
DJNZ BOUCLE
SPILE LD SP,#00
SPACE LD BC,#F40E
OUT (C),C
LD BC,#F6C0
OUT (C),C
LD BC,#F792
OUT (C),C
LD BC,#F645
OUT (C),C

```



```

LD B,#F4
IN A,(C)
LD BC,#F782
OUT (C),C
LD BC,#F6C0
OUT (C),C
RLCA
JP C,START
EI
RET
PLAN1 DEFW #C050,#C655,#E123,#EFD4,#F3ED
DEFW #EFD6,#C215,#C33F,#F15C,#D211
PLAN2 DEFW #F566,#F654,#E5D0,#C10C,#D366
DEFW #E556,#F635,#EED4,#CEDE,#D129

```

INITIATION : LES DEFORMATIONS D'ECRAN (appelees vagues).

Salut, ceci est une nouvelle partie de l'initiation au demomaking, faite par BSC. Vous avez tous du voir les belles déformations d'écrans dans les demos. Si vous connaissez un peu l'assembleur, et si vous voulez savoir comment cela fonctionne, cet article est pour vous. Presque tous les effets sont réalisés en changeant très rapidement quelques registres. Normalement, après chaque balayage écran, une nouvelle valeur est envoyée. Le registre qui nous intéresse est celui qui règle la synchronisation horizontale, c'est à dire le registre 2 du CRTIC. Si l'on change sa valeur à chaque balayage vidéo, et si l'on remet la valeur normale après le nombre de lignes voulu, on obtiendra un bel effet de vague à l'écran. Tout le contenu de l'écran à l'intérieur de ces lignes est tiré à droite ou à gauche, comme vous voulez. Voici maintenant quelques points que vous devez connaître avant d'essayer vos propres déformations:

- votre boucle dans la routine de déformation doit être aussi longue qu'un balayage écran (64 microsecondes).
- si vous réalisez vos vagues grâce à une table où toutes les valeurs sont écrites, assurez-vous que vous n'avez jamais fait d'écart plus grands que 1. Par exemple, si l'écran doit d'abord bouger à droite, vous devez avoir: 46, 45, 44, 43, 42, etc mais jamais 46, 44, 42, sinon, gare au clignotement!
- assurez-vous aussi que les interruptions sont désactivées, car si vous faites plus de 50 lignes, les interruptions vont interférer avec votre prog et la aussi, ça va clignoter.

Le mois prochain, quand il y aura plus de place, vous aurez droit à un exemple de déformation, de façon à mieux comprendre et à mettre en application ce qui vient d'être dit.

BSC.

message perso de la redac a BSC: many thanks for this!! We hope this translation is correct, and it may help you to understand french!! (hoe, hoe, like say germans!)





DOUDOU



Nord et Sud

edite par INFOGRAMME.

Ca faisait un moment qu'on avait pas eu droit a une adaptation de BD, mais croyez-moi, celle-la, vous ne la regretterez pas. Vous connaissez tous le sujet de la BD "les tuniques bleues": il s'agit bien sur de la guerre de secession qui opposa les nordistes et les sudistes (une sombre histoire d'esclavage...). Voila pour les faits historiques, passons au jeu. Tout d'abord, vous choisissez votre langue au cours d'une "intro" plutot sympa. Avant de passer au jeu meme, voyons les options: clavier, joystick, un ou deux joueurs, choix du niveau de difficulte. Vous pouvez aussi decider si vous allez jouer les combats, j'y reviendrais plus tard. L'ecran principal du jeu represente la carte des etats-unis, decoupee en territoires chacun d'eux occupes par les sudistes, les nordistes, ou personne. Le but est

« LES TUNIQUES BLEUES »

N° 737



bien sur de conquerir tous les territoires. Pour cela, plusieurs possibilites: vous pouvez attaquer l'armee adverse, ce qui donnera lieu a un face a face sanglant (vous deplacez alors vos canons, vos fantassins ou vos cavaliers), vous pouvez aussi attaquer le fort adverse (vous dirigez un homme a l'interieur du fort, il doit changer la couleur du drapeau avant le reveil des troupes, et en evitant les soldats qui montent la garde), enfin, vous pouvez attaquer le train. L'option que je vous signalais au debut consiste a faire effectuer les combats par l'ordinateur (le gagnant est designe aleatoirement). La place ne manque pour vous decrirer tous les aspects du jeu, sachez simplement que vous pouvez aussi acheter des armes supplementaires grace au train traversant les USA qui vous donne de l'argent (a vous de choisir les arrets strategiques). Voila donc un excellent jeu qui allie strategie et arcade a merveille, avec des graphismes en mode 0 de toute beaute. Ici Infogramme, on en redemande!! NOTE: 17,999999/20 DOUDOU.

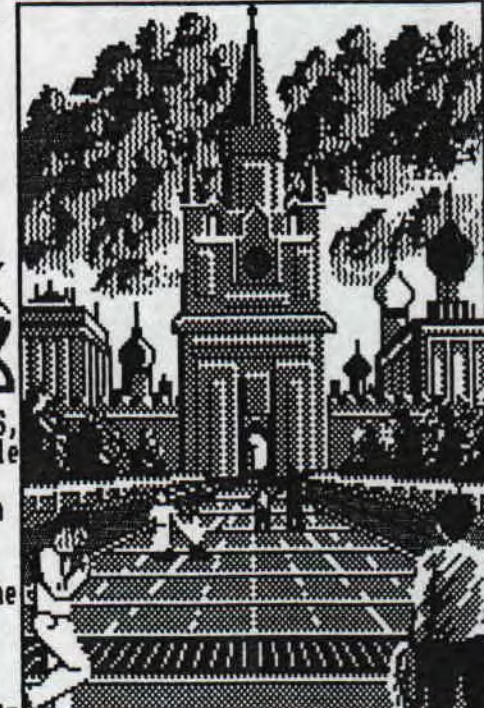
the amazing fanzine

PROTEAU THIE
71 bis RUE
PARMENTIER
93000 ANGENES

Ce mois-ci, c'est d'un fanzine sur papier dont je vais vous parler. THE AMAZING FANZINE est realise grace a OXFORD PAO (donc une presentation agreable, contrairement a ce que disent certains); et il contient des digits tres sympas. Bre cote visuel, c'est du tout bon: original, illustre et aere. Cote articles, ce n'est pas decevant: les rubriques sont variees (tests, initiations (du grand JLCS, dommage qu'il n'y ait pas la traduction des articles), etc, etc, ...). L'humour est present, mais les articles n'en restent pas moins clairs, nets et precis. Derniere precision: The Amazing Fanzine sort tous les deux mois, et, point commun avec READ ONLY, parfois avec un leger retard, qui est largement pardonne vu la qualite du fanzine et la sympathie de son redac'chef: AMADEUS. Du travail que l'on pourrait presque qualifier de "pro", on aimerait vraiment en voir plus souvent des comme ca!. DOUDOU.

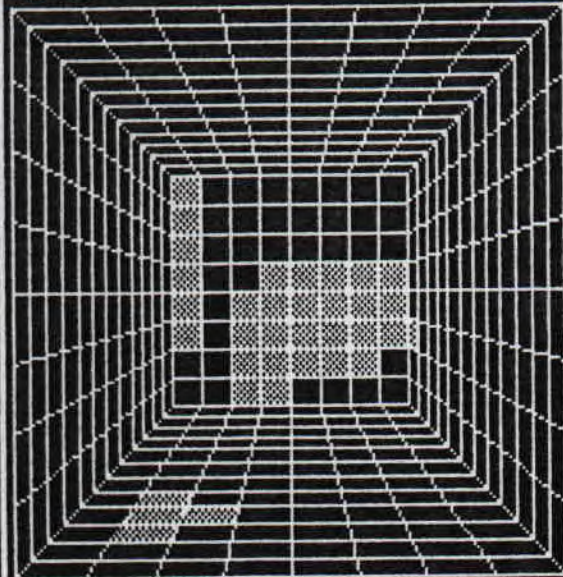


TETRIS



LEVEL 1
SPEED 3
SCORE 854
LINES 1

NEXT



WELLTRIS est la digne suite de TETRIS, superbe jeu de reflexion. Il reprend le meme principe que Tetris, mais cette fois c'est en 3D. Ca n'a l'air de rien comme ca, mais quand vous etes devant l'ecran, vous verrez que ce n'est pas si simple !! Regardez l'ecran a gauche qui represente le jeu en lui meme. Les pieces arrivent des 4 cotes et tombent au fond. Le principe est bien sur de faire des lignes completes comme dans Tetris. Cependant, vous pouvez faire passer votre piece tout autour c'est a dire que vous changez de 'mur'. Puis une fois que quelques pieces sont tombees au fond, vous ne pouvez parfois pas caser une piece et celle-ci deborde sur le mur, ce qui immobilise le mur, vous ne pouvez plus l'utiliser. Si vous faites ceci avec les 4 murs, vous perdez, et puis c'est tout !

EN BREF : Les graphismes sont tous en mode 1, et a cote de l'ecran de jeu, il y a un dessin (comme celui qui est en haut a droite), tres mignon. On regrette l'absence de musique, et cote bruitage, c'est pas terrible non plus. Cependant l'interet est la, et Welltris relance la 'tetrismania' d'une facon originale. Un tres bon jeu en tout cas. NOTE : 15,4999/20

PATRICE.

BMX FREESTYLE



Encore un budget sympathique de chez Code Masters, qui vous propose de chevaucher votre plus beau BMX et de surmonter une dizaine d'epreuves afin de vous detendre un peu les neurones. Premiere epreuve:rouler le plus longtemps possible sur la roue arriere, pas facile, hein ?! Ceci dit on s'y fait rapidement (quoique...). Ensuite, c'est au saut que vous allez devoir montrer vos capacites, en realisant un saut de plus de 15m (sans tomber a l'arrivee!). Vous suivez toujours ? Bon alors, on passe a la rampe, ou vous aurez une minute pour faire 12 tours, ce qui n'est pas facile, mais on y arrive... enfin on essaye ! Parmi les autres epreuves, vous devrez notamment faire la course la plus LENTE possible !! Si, si, c'est vrai... et c'est encore plus dur qu'une course de vitesse. Je vous laisse decouvrir les autres epreuves tous seuls comme des grands. Et j'enchaîne sur la conclusion... Ajoutez au graphismes en mode 1 une rupture et vous avez entre les mains un tres bon soft. Sans oublier, la possibilite de jouer a deux simultanement !! La musique est mignonne comme tout, la difficulte est tres grande, cependant il y a quelques problemes pour diriger le BMX, mais apres on s'y retrouve aisement. Bref, tous les ingredients sont reunis pour faire un tres bon budget. NOTE: 16/20



PATRICE.



T E S T S

LOGON THE DEMO LOGON SYSTEM

Elle est enfin arrivee sur vos ecrans, et elle y restera longtemps ! Les Logon System ont vraiment assures un max avec cette demo. Je ne peux pas resister, je vais vous decrire toutes les parts: Le MENU: vous deplacez un vaisseau spatial, et vous tirez sur les numeros des parties. Par dessus tout ca, y'a les lettres LOGON qui font des figures impressionnantes, et en bas il y a un scroll. Le tout berce par une superbe musique ST TAKE IT EASY(1): codee par Pict, avec 19 scrolls differentiels dont vous pouvez changer la vitesse + un scroll en os en bas, un scroll tubulur et un scroll en vague, des rasters. Bref: dement. LOBOTANIA(2): realisee par Slash, avec en bas un enorme scroll (fonte avec des bulles), au dessus un autre scroll sur un raster, et en haut des equaliseurs MEGALOMANIAR(3): faite par Digit avec des superbes graphs de ZEBIGBOSS. Il y a un scroll qui fait des tas de trucs, en dessous y'a un sprite DIGIT qui bouge, s'entrelace, tourne, enfin c'est tres dur a decrire. Et en bas, un petit message qui s'affiche en vague. Pour finir il y a des sprites qui s'affichent un peu partout. Musique: Burnin' Rubber !!! PHOENIX: par Longshot... ben y'a rien a dire, c'est parfait ! Il y a parfois 6 scrolls en meme temps, puis un en sinus, des sprites qui tournent, et le tout accompagne d'une zic ST. 3D-SCROLL: Encore une partie de Pict, avec un scroll qui vous epoustoufflera, c'est comme une route avec virages... Et en haut, des equaliseurs et un



autre scroll horizontal. Encore du bon boulot BALLS BALLS BALLS: de Maminu, c'est le truc de la partie Stars de la Terrific, mais largement amelieore et plus complet. Vous avez deux ecrans, un avec les boules (ou etoiles, ou d'autres sprites) et un autre avec des etoiles (qui font le meme trajet que les boules) et les explications pour les touches. Et je vous garantis que vous ferez des trucs assez incroyables avec les boules. MEGA PART: by Fred Crazy, comportant un scroll vertical sur ciel etoile et equaliseur, et par dessus un logo LOGON que vous pouvez controler. En bas, il y a un logo ou un scroll horizontal. Il y a aussi deux demos lorsque vous devez changer la face, une avec ce crane et un scroll des disquettes qui tournent, montent, descendent. Et l'autre comporte un tres beau dessin (de Brad) avec un sprite 'SIDE A' qui surfe sur les vagues, hihi. EN CONCLUSION: THE DEMO est plein de petits details (en plus des gros!) notamment la musique pendant le chargement (appuyez sur les touches RUBI pour l'enlever et acclereler le chargement), ainsi que la possibilite d'enlever la disquette pendant le loading... Le copieur est toujours la, encore plus rapide, qui ne copie QUE The Demo !! Pour finir, elle fait un disc, se lance par OCPM ou RUN"CPM" !! Et c'est la meilleure demo sur CPC. Sur c'envoyez nous un disc si vous la voulez. NOTE: 19,999 PATRICE



JOYSTICK ?

Pour ce n12, je vais passer en revue les joysticks disponibles a la redac. Commencons par le JY2: il est de petite taille, avec 2 boutons de tir, il se colle sur la table grace a quatre ventouses. Il est pas trop mal... mais peu solide !! Ensuite, le QUICKSHOT 2 TURBO: la bete ! Il est du meme style que le JY2 mais 'achement plus bo et plus robuste !! Il est noir et rouge, et on entend les 'clac' chaque fois qu'on bouge ! Je vous le conseille !! Y'en a un autre que j'aime beaucoup, c'est le NAVIGATOR, qui tient dans la main (pas dans la bouche, haha), qui a un peu la forme d'un pistolet. Il n'est pas du tout fait pour Decathlon !! Damage, car il assure un max. Passons au MOONRAKER (celui qui est en haut a g.) Bon... c'est pas le pied, deja le manche va vous rester dans la main au bout de 2 mois... Les boutons de tirs sont pas extras, bref on vous le deconseille !! Nous terminerons avec le PHASER ONE, qui lui aussi tient dans la main, ne comporte qu'un seul bouton de tir. Il a cependant le meme probleme que le JY2: il est trop fragile, et ne durera pas longtemps. A vous de voir... Voilà, c'est termine, j'espere que ce tour d'horizon vous a aide a vous y retrouver dans tous ces joysticks ! Bonnes vacances d'Avril quand meme ! PATRICE.





INTERVIEW



GENESIS

TWO MAG

GENESIS

ALORS... READ ONLY 12...
INTERVIEW DE TWO MAG...
MORRIS, BOF...



Et oui, voici l'interview de notre collaborateur, TWO MAG, nouveau venu dans le groupe GENESIS, dont la dernière intro est béton. Sans plus attendre, voici ce que j'ai pu tirer de cet extraterrestre:

READ ONLY: Salut Two Mag ! Alors est-ce que tu connais Read Only ? Ah Ah Ah Bon soyons sérieux, raconte nous un peu ton entrée dans Genesis.

TWO MAG: Bon là, c'est très long à raconter, mais c'est grâce à Reilan que j'ai pu rencontrer SKY et DFE, et puis quelques coups de fil et voilà quoi !

R.O.: La dernière intro est super chouette, c'est toi qui l'a faite ou Reilan ??

TM: Non perdu (NDPatrice: Arggh presque) ce n'est pas Reilan qui l'a faite... allez je vous donne son nom, c'est... SKY !!

R.O.: T'as pas envie de faire d'autres demos ?

TM: Non, celles que j'ai faites, c'était pour rigoler. Je préfère plutôt déployer et y mettre une mega intro !!

R.O.: Est-ce que tu vas participer à la demo ECSTASY (ou EXTASY, je sais plus... je

précise pour les lecteurs, que cette demo sera faite par Reilan et ses potes, et devrait être vraiment béton. Wait&see!)
TM: Normalement oui... pour les chargeurs et le copieur qui lui ne buggera pas.

R.O.: Ok c'est super. Bon, changeons de sujet. Tu avais commencé un fanzine sur disc: DJMZ CPC, que tu as arrêté. Tu préfères aider et participer à des fanz plutôt que d'en faire un ?

TM: C'est exact, mais ce n'était qu'un moment de folie avec Blue Devil's (NDPatrice: c'est sympa pour les fanz sur disc ! (comprenez qui peut...)) Bon Patrice, t'arrêtes de m'interrompre ?? Ok Ok continue... Alors, je disais que je préfère plutôt participer à des zines, c'est mieux.

R.O.: Quelles sont tes préférences cote demos et fanzines ??

TM: Cote demos, ben Ecstasy demo qui sortira (pub pub, haha) avec pleins de surprises, mais là ce sera à vous de juger ! Bon bien sûr The Demo et Terrific Demo sont pour moi le must (pour l'instant). Cote fanzines, je les aime tous car je peux vous dire que c'est chiant à faire (NDPatrice: mais moi aussi je peux le dire !!) alors bravo à tous et continuez, vive le CPC, vive moi, vive mon chat, et ...

R.O.: On se calme Two Mag, l'interview est bientôt finie. Entretiens-tu de bonnes relations avec les autres crackers ?

TM: Oui assez, surtout avec mon cher ami Reilan, là on rigole comme des fous, un peu moins avec XOR et TB' CRACKERS, mais on rigole, c'est l'essentiel !

R.O.: Allez zou, on passe à la dernière question: Pourquoi t'as mis des lunettes noires dans ta nouvelle intro ? haha

TM: A cause de ces cons de projecteurs qui m'ebouissaient !! hahaha. Au fait, je peux lancer un appel ?

R.O.: Oui, va y, il te reste 53 secondes...

TM: Alors, SLASH n'oublie pas que tu as un disc à moi neuf, que j'attends depuis 7 mois, pareil pour DIGIT mais toi tu en as 2. Merci. Bye bye !

R.O.: Ciao Two Mag ! ...Rendez vous dans Read Only 13...

Voilà voilà, cette interview est terminée, n'oubliez pas de taper la routine de Genesis, car elle est superbe. Tiens je vais faire comme Two Mag, je voudrais dire à Zalko de L'ECHO DES CROCOS qu'il a un disc à moi (depuis presque un an d'ailleurs...) et pareil pour Scamp de PEEK POKEY... Alors les mecs faudrait voir de se dépêcher. Si vous avez perdu mon adresse, la voici: BRUHAT Patrice, 5 Rue Louis Jou, 13200 ARLES. Pour terminer, je voudrai remercier Two Mag, pour cette interview, et surtout pour les pokes et les adresses de musique qu'il nous envoie depuis presque un an... à la prochaine fois, l'interview sera peut être Pac Man du GPA mais rien n'est sûr encore. A+++

PATRICE



PAGE 8

Le Courrier des Lecteurs

Non, ce n'est pas une nouvelle rubrique, c'est seulement qu'elle n'apparaît que lorsque vous envoyez des lettres intéressantes (comme celle qui suit). Je compte donc sur vous pour alimenter la rubrique courrier du mois prochain... En attendant, commençons par la lettre d'un lecteur, plutôt riche en idées:

"(...) Bon, j'attaque les critiques de READ ONLY. Pret?? C'est BOOOO!! (NDD: merci, merci). Mais je pense qu'il serait mieux de faire des photocopies recto-verso. De plus, pourquoi ne pas faire un cours pour "Hacker" les musiques de jeux ??? Et enfin, même si ce n'est pas très original: pourquoi ne pas faire un recueil sur disquette des meilleures digits de read only??? (NDD: je vous passe le reste pour me faire plaisir, he, he) Si j'ai d'autres idées, je t'en ferais part, car toi au moins tu reponds correctement au courrier que l'on t'envoie, ce qui est un très bon point pour un fanzine (NDD: merci encore)."

FRANCK H.

bon alors, passons aux reponses: pour le recto-verso, vous etes nombreux a nous l'avoir demande, mais vraiment on ne peut pas. Il est nous est deja tres difficile d'en avoir un nombre important non recto-verso (mais qui sait un jour peut etre...). Pour le recueil des meilleures digits, c'est impossible aussi car nous ne conservons pas les pages de tous les numeros de READ ONLY sur D7 (imaginez la place que cela prendrait!), et en plus on prefere faire des recueils avec des digits inedites, et des sons en plus (voir DIGIT SHOW1, et bientôt le 2). Mais si des digits parues dans le dernier numero que vous avez vous interesse, demandez-les moi, je vous les enverrais (n'oubliez pas la disquette + le timbre a 3,30 Frs pour le retour), mais j'ai bien bien dit du dernier numero... Quant a l'initiation pour recuperer les musiques, Patrice et TWO MAG s'en chargeront sans doute dans un proche numero. Voila Franck, j'espere que ma reponse t'a satisfait. DOUDOU

P.A.

Petite annonce
Vous voulez echanger des demos, des jeux, des utilitaires, des disquettes vierges (NDR: ???), des livres des programmes pour les demos ou vous recherchez un demomaker pour creer un petit quelque chose, alors contactez et envoyez vos listes a PSAN:
PORSAM Pascal
26 avenue Paul Raoult
78130 les MUREAUX

Pour les PA, c'est comme pour le courrier, si vous ne les retrouvez pas chaque mois, c'est parce que vous n'en envoyez pas, mais maintenant, je compte sur vous

Petite Remarque Importante

Ce petit cadre est là simplement pour dire un grand MERCI a Nicolas G. qui a pense a l'anniversaire du fanzine, et qui m'a envoye la carte postale dont est tiree la digite de couverture. Encore merci Nicolas, des lecteurs comme toi, on aimerait en avoir plus souvent (Aie, aie, aie, je sens que je vais faire des jaloux!). DOUDOU.

PUB: N'oubliez pas que le sublime **VIRUS**, le désormais celebre fanzine sur disc, va bientôt sortir son quatrieme numero. Le No3 est plus que beau, on ne le dira jamais assez. Ecrivez a: DURANTON Laurent, 4 allée Theodore de Banville. 37200 TOURS.

LE MOT DE LA FIN.

Et bien voila. Deja un an. Il est pas beau notre bebe apres une annee entiere passee a essayer de s'ameliorer? Nous voici donc pres a entamer notre deuxieme annee, que nous l'esperons, ne sera pas la dernière. Bon, treve de "romantisme", passons a autre chose. J'espere que ce numero un peu special, avec ses petites ameliorations, vous aura satisfaits. Sachez tout de meme que ce nombre de page ne sera pas conserve dans les futurs numeros, il retombera hélas au nombre de huit. Sachez aussi que vous retrouverez le sondage encore un ou deux mois, de facon a ce que chacun (ou presque) ait repondu. Au menu du mois prochain, vous retrouverez les rubriques habituelles, avec toutefois un petit changement au niveau de la rubrique des tests de peripheriques: vous y retrouverez maintenant des tests d'utilitaires, car nous estimons avoir passe en revue l'essentiel des peripheriques disponibles sur le marche. Voila, voila, vous savez tout. Je vous donne rendez-vous au prochain numero, pour de nouvelles aventures. DOUDOU.

PS: J'oubliais de vous dire que vous pouvez contacter PATRICE sur le CE1ARTEL: BAL INO.

READ ONLY

est realise grace a 2 CPC, 2 DMP 2160, un scanner DART, un digitaliseur VIDI, OXFORD PAO (beaucoup), AMX PAGEMAKER (un peu), IRAMEUR, OCP ART STUDIO.

Redaction: DOUDOU et PATRICE

ont eu l'immense privilege de participer a ce numero:
Two Mag, BSC, TOM et JERRY

Abonnements: un timbre a 3,30 Frs par numero (idem pour les anciens numeros).





bonjour mademoiselle, c'est pour un

SONDAGE



VOUS ETES
LIBRE CE SOIR???

Après une année d'existence, nous avons pensé qu'il serait intéressant de faire le point. Vous seriez donc tous sympas de répondre à ce petit son-

dage qui nous permettrait de mieux vous connaître et de mieux vous satisfaire. Renvoyez cette page (ou une photocopie) à l'adresse du journal.

1-QUEL TYPE DE CPC POSSEDEZ-VOUS?

- 6128 664 6128+
 464 464+

2-DE QUELS PERIPHERIQUES DISPOSEZ-VOUS?

- SCANNER MULTIFACE SOURIS CRAYON OPTIQUE
 DIGITALISEUR HACKER TABLETTE GRAPHIQUE JOYSTICK

3-COMMENT AVEZ-VOUS CONNU READ ONLY?

- PUBLICITE DANS CPC INFO PUBLICITE DANS UN AUTRE FANZINE
 ANNONCE DANS AMSTRAD 100% AUTRE:

4-SI READ ONLY N'ETAIT PLUS MENSUEL, CELA VOUS GENERAIT-IL?

- OUI
 NON

5-DANS CE CAS, QUELLE PERIODICITE PREFERERIEZ-VOUS?

- APERIODIQUE AUTRE:
 BIMESTRIEL

6-QUELLES SONT VOS RUBRIQUES PREFEREES:

7-QUELLES SONT CELLES QUE VOUS AIMERIEZ VOIR DISPARAITRE?

8-QU'AIMERIEZ-VOUS VOIR DANS LA RUBRIQUE: ASSEMBLEUR: BASIC:

9-VOUS AIMERIEZ PLUS DE TESTS:

- DE JEUX DE DEMOS DE FANZINES AUTRES:

10-EN CONCLUSION (IDEE, REMARQUE, ...):

ET MERCI
ENCORE D'AVOIR
REPONDU

