

N°13

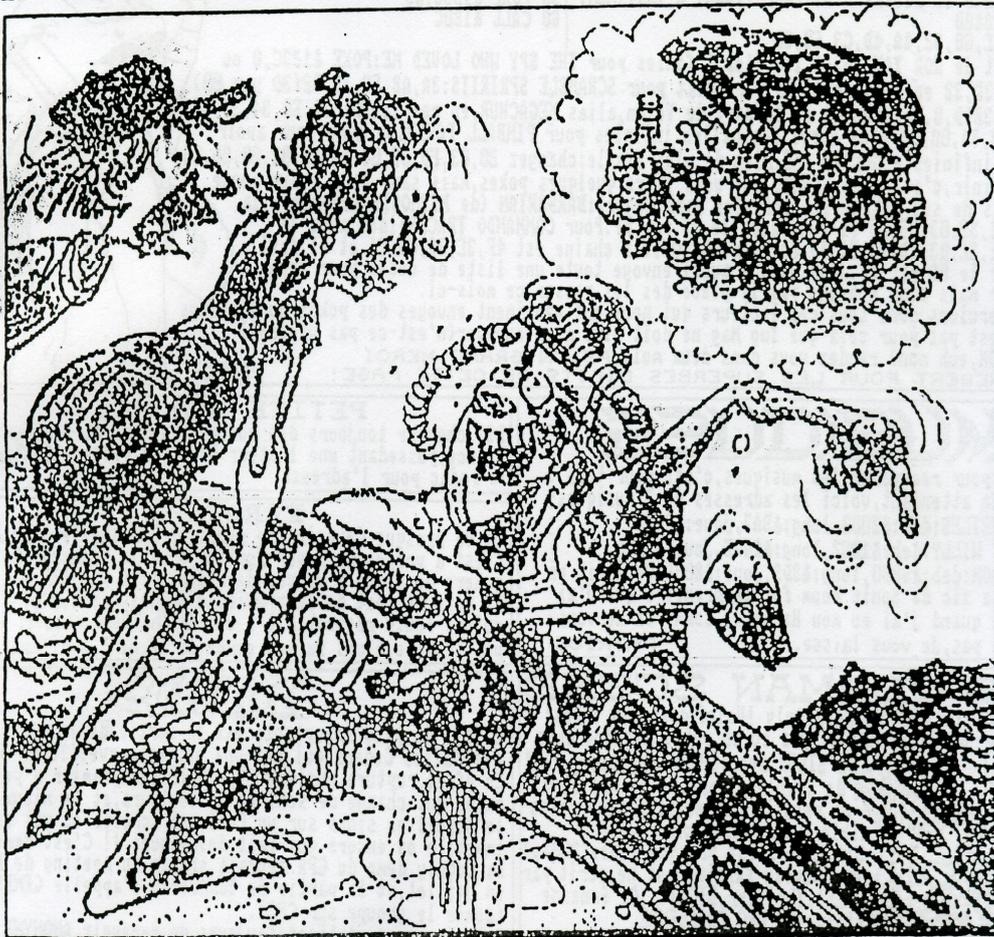
FANZINE FREEMARE

READ ONLY

MAI-JUIN 91

AMSTRAD CPC

TATIN David.Mas petit Rebattu,MOULES.13280 RAPHELE.TEL:90-98-48-05.



EDITO • ARGGGHHH!!Ce qui devait arriver arriva.De quoi je parle?Ben de ce que j'ai toujours craint:le changement de periodicite,Cette fois c'est decide (notamment grace aux premiers resultats du sondage),et c'est le coeur lourd que je vous annonce que desormais READ ONLY sera bimestriel.J'en entends deja qui pleurent. Mais comme une mauvaise nouvelle ne vient jamais sans une bonne(enfin,a la redac'), je vous annonce aussi(mais vous vous en serez rendu compte)que le fanzine se pretera maintenant sous la forme d'une revue(recto-verso...).Alors,moins tristes?cccccc.

Sommaire

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

Alexis De Vie

Ok, c'est promis, un jour je changerai la fonte de cette rubrique (et pourquoi pas le titre aussi ??). Nous commençons par des pokes envoyés par un lecteur: ALP (allez voir dans la rubrique News), pour des jeux qui ne sont pas très récents, mais peut être ne les avez vous pas encore terminés: DOUBLE DRAGON 2: pour avoir 255 crédits, cherchez la chaîne: 00, 3E, 03, 32, 9A et remplacez le 03 par FF. BALL BREAKER: remplacez 05, 3E, 04, 32, 97 par 05, 3E, FF, 32, 97 et vous changerez de tableau chaque fois que vous toucherez un monstre. On termine par WONDER BOY: 255 vies, en remplaçant 01, 3E, 05, 32, 1D par 01, 3E, FF, 32, 1D. Merci donc à ALP pour ces pokes (tu vois bien Laurent que je les ai passés tes pokes !). Voici maintenant quelques listings envoyés par Tom & Jerry du GPA.

10 ' VIES INFINIES POUR BLAZING THUNDER
20 ' PAR TOM&JERRY (VERSION K7)
30 MEMORY & 87FF:DTAPE:LOAD"! , &8800
40 POKE &885B, &C3:POKE &886C, &40:POKE &886D, &8
50 FOR I=&40 TO &47:READ &4:POKE I, VAL("A"+&4):NEXT
60 CALL &8800
70 DATA 3E, 00, 32, 4A, 4D, C3, 50, 80

10 ' VIES INFINIES POUR STEEL EAGLE
20 ' PAR TOM&JERRY (VERSION K7)
30 DTAPE:OPENOUT"D":MEMORY &1B0B:CLOSEOUT
40 LOAD"! , &1B0C
50 POKE &1B98, &8
60 CALL &1B0C



De la part de MOR TAX, voici les vies infinies pour THE SPY WHO LOVED ME: POKE &123C, 0 ou 3A, 5E, 0D, 3D, 32 en remplaçant 3D par 00. Et pour SCRAMBLE SPIRITS: 3A, A8, 58, 3D, 32 (3D par 00) ou POKE &3BDD, 0. Maintenant de la part de Yoann, alias MEGACHUR, en remplaçant 3A, E0, 34, 3C, 32 par 3A, E0, 34, 00, 32 vous aurez des balles infinies pour PINBALL POWER. De même, pour avoir des vies infinies à GOLDEN AXE, rien de plus simple: changez 20, 03, FD, 35, 08 en 20, 03, 00, 00, 00. Et pour finir, c'est Joel BERNOU qui vous livre quelques pokes, mais sans nous avoir donné les effets de ses pokes (vies infinies sans doute): BARBARIAN (de PSYNOISIS): cherchez la chaîne 16, 3E, 03, 32, B9 et remplacez le 03 par FF. Pour COMMANDO TRACER: idem avec la chaîne 61, 3E, 03, CD, 90. Et le dernier: COP OUT: la chaîne est 4F, 3E, 09, CD, C1 et il faut remplacer le 09 par FF. Joel nous a aussi envoyé toute une liste de codes pour Aspar GP Master mais nous n'avons pas la place des les passer ce mois-ci.

Nous remercions donc tous ces lecteurs qui nous ont gentiment envoyés des pokes ou listings et ce n'est pas pour cela que Two Mag ne doit plus à en envoyer (n'est-ce pas David?)

Allez l'OK, euh non) rendez vous dans deux mois. PS: UN GRAND MERCI
A L. HEBERT POUR LES SUPERBES DIGITS DE CETTE PAGE!

PATRICE.

HEBERT L

MUSIQUES

Le cours pour récupérer les musiques, c'est pour très bientôt. En attendant, voici les adresses de 3 musiques:

-NINJA TURTLES: deb: &2000, long: &BA7, joue: &2006.
-WINDSURF HILLY: deb: &1B52, long: &14AE, joue: &1B6D.
-SONIC BOOM: deb: &8000, long: &8D9, joue: &8806. Ceci dit en passant, la zic de Sonic Boom fut la première que j'ai récupérée quand j'ai eu mon hacker... Comme ça ne vous intéresse pas, je vous laisse.
PATRICE.

PETITE ANNONCE:

BSC cherche toujours des contacts sympas et sérieux en France, possédant une lecteur 5"25 (40 pistes). Contactez la redac pour l'adresse.

ERRATUM:

Ca va presque devenir une rubrique habituelle ! ahah C'est à propos de Super Monitor, pour la commande 0, le numéro de piste a ne pas dépasser n'est pas &2D mais &29. Et pour le test de la preview d'Ecstasy demo, j'ai dit qu'une fonte ressemblait à une de The Demo, mais il fallait pas le dire, alors faites comme si je ne l'avais pas dit.

THE GERMAN SCENE

Salut à toi lecteur de Read Only ! Voici quelques infos:

-Le 25/26 mai, il y a eu un petit meeting chez DA SILVA avec: CPC-Mike, Mickey, Axel de Ireble A, Vampire et moi. Et il en résulte une meeting demo disponible à la rédaction.
-BIA demo 1 est presque finie (200ko)
-Un nouveau fanzine est né, écrit par MEEE!, Thriller, DIGII... Ce fanzine s'appelle CPC CHALLENGE.
-Mickey et The Cranium ont formé un nouveau groupe: SUB.
-La BMC copy party sera LA copy party avec notamment: GPA, GCS!, S ou 6 du LOGON, ASTERIX&TMP, JLCS, DRAGONBREED, THRILLER, CBS! etc.
-Elmsoft a découvert de nouvelles techniques hard que nene Longshot ne doit pas connaître. Ok, bye! ESC

HEBERT

NEWS

L'info la plus importante est la sortie de l'INTOX demo des Malibu Coders qui est une petite merveille de 34ko. En effet, rupture, musique ST, equaliseurs, damier à petites cases qui change de sens et de couleurs, et le mieux c'est le scroll en sinus sur un fond qui scrolle ou qui est immobile ou encore qui fait des vagues ! C'est dément. La Cuddly demo du GPA devrait sortir au meeting de BMC en juillet, et la partie de Tom & Jerry s'appelle GENESIS (comme le groupe sur CPC).

Cote fanzines, j'attends toujours de recevoir ANONYME FANZINE, un nouveau fanz de ALP et AAAA (j'ai oublié ton nouveau pseudo !). Le numéro 3 de GAME OVER est aussi sortie, 16 pages très classées, agrémenteées de digits, le tout bien présenté. C'est un fanzine dédié aux consoles en tout genre, et un peu aux CPC normaux. (j'ai beaucoup apprécié ce que Marc Andersen a dit (il ne doit pas bien connaître les magazines pour CPC...)). Bref à lire de suite GAME OVER: 4 Rue du Tintoret, 92600 ASNIERES. PATRICE



PAGE 2

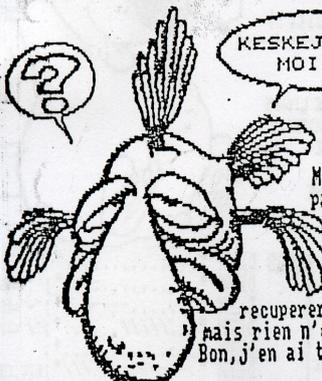
INITIATION



A la demande de certains lecteurs, nous allons faire une petite pause, pour revenir en arriere, au tout debut quoi ! Attachez vos assembleurs, on demarre ! D'abord, sachez que nous utilisons l'assembleur DAMS pour tous les sources. Avant de taper votre programme vous devez indiquer a l'assembleur a quel endroit vous allez placer votre routine en memoire. (pour la structure de la memoire, voir Read Only 5) Avec DAMS, vous ne pouvez pas le mettre en 4000 et 8000 car cette zone est occupee par l'assembleur lui-meme (a moins de le reloger). Pour definir le debut, vous devez utiliser l'instruction (on appelle ca une mnemonique, ouhh le vilain nom !) ORG adresse debut. Par exemple ORG #4000, ou ORG #3000 (le # signifie que c'est un nombre hexadecimal, c'est specifique a DAMS, on ne met pas &). Puis il faut donner l'adresse d'execution, c'est a dire l'endroit ou il faut appeler votre routine pour qu'elle fonctionne (en general c'est la meme que l'adresse de debut). Pour cela, on utilise ENT (ou LOAD avec d'autres assembleurs). Si c'est la meme adresse, vous pouvez mettre ENT \$ qui signifie que l'adresse d'execution est celle du ORG.

LES REGISTRES.

Un registre c'est comme une memoire dans laquelle vous pouvez stocker une valeur. Les registres sont designes par des lettres: A, B, C, D, E, H, L. Ces registres peuvent contenir une valeur 8 bits (entre 0 et 255), mais ils peuvent aussi s'assembler pour stocker des valeurs 16 bits (entre 0 et 65535). C'est le cas de BC, HL et DE. Le registre A (appelle l'accumulateur) s'utilise tout seul. Vous pouvez aussi utiliser H, L, B, C, D, E separement. Il y a aussi le registre SP qui s'occupe de la pile, et le registre R mais c'est autre chose. Deux registres sont particuliers: IX et IY qui sont des registres indexes. Je vous donne un exemple pour mieux comprendre. Imaginez que IX pointe sur une table de couleurs, vous pouvez stocker dans les autres registres la valeur pointee par IX+1 ou IX+2, +3, ou simplement IX (IX+0), ce qui est tres pratique, mais les registres IX et IY sont tres tres lents. Pour stocker une valeur dans un registre, on utilise la commande LD. On peut faire par exemple: LD A, 65 (on met la valeur 65 dans l'accumulateur), ou encore LD A, B (on met la valeur contenue dans B dans l'accumulateur), ou LD A, (HL). Dans le dernier exemple, on charge dans l'accumulateur la valeur pointee par HL. Alors pourquoi mettre des parentheses ? Si vous faites LD A, #3000, c'est impossible, car #3000 est une valeur 16 bits. Vous avez essayer de stocker #3000 dans A. Mais si vous faites LD A, (#3000), c'est plus pareil du tout, vous avez charge dans A la valeur qui se trouve a l'adresse #3000 (donc une valeur 8 bits). C'est pour cela que LD A, HL est impossible, car HL est un registre 16 bits. Vous suivez jusque la ? Bon, parmi les mnemoniques a connaitre il y a CALL que vous connaissez certainement. Attention cependant, le CALL c'est comme un GOSUB en basic, c'est a dire qu'il doit y avoir un retour a l'envoyeur dans votre sous-programme. La commande RET s'en charge. (a utiliser a la fin de vos programmes pour revenir au basic). Vous avez la possibilite de mettre des labels au lieu de chercher chaque fois les adresses. Pour cela vous mettez avant la mnemonique un petit nom qui vous sert de repere. Vous pouvez faire un CALL label, ou LD HL, label, etc...



KESKEJ'FOULA
MOI ???

Par exemple pour faire des boucles, du style, j'augmente A de 1 pendant 10 fois, vous faites (pour augmenter on utilise INC registre):
LD B, 10 ; on fait ca 10 fois
BCLE INC A ; on incremente A
DEC B ; on decremente B, car on vient de le faire une fois
JP NZ, BCLE; si on n'arrive pas a B=0, on recommence a BCLE.

Malheureusement la place me manque pour vous expliquer le JP NZ. Mais sachez que JP est pareil qu'un GOTO en basic, qu'il permet de sauter a un autre programme, en faisant JP adresse ou JP label. On verra le NZ une autre fois.

Voila pour cette initiation, je voudrais bien avoir l'avis de ceux qui nous ont demandes ce retour aux sources, s'ils ont des problemes, ou s'ils veulent qu'on poursuive cette initiation dans le prochain numero, sinon on commencera l'initiation pour recuperer les musiques, que nous avons deja commence (un projet est en cours avec Fred 'Crazy' mais rien n'est sur encore). A vous de decider le menu de la prochaine initiation, ok ?

Bon, j'en ai termine, je vous laisse car j'ai encore deux pages a faire !

PATRICE.



PAGE 3

LES RASTERS DE MEGACHUR

LE PARADOX

```

ORG #A000
- ENL:
PART LD HL, (#38) ; ON SAUVE LES
LD (INTER), HL ; INTERRUPTIONS
LD HL, #C9FB ; ON MET #C9FB A L'ADRESSE #38
LD (#38), HL ; CE QUI CORRESPOND A EI ET RET
DI ; PAS D'INTERRUPTIONS
SYMC LD B, #F5 ; C'EST PARTI LE BALAYAGE (#BD19)
SYM IN A, (C)
RRA
JR NC, SYN
EI ; INTERRUPTIONS ACTIVEES
HALT ; ON ATTENDS 3 INTERRUPTIONS
HALT
HALT
DI ; ON REDESACTIVE...
CALL RASTERS ; APPELLE ROUTINE (OUI! ALLO!)
LD BC, #F40E ; CA C'EST LE TEST ESPACE
OUT (C), C
LD BC, #F6C8
OUT (C), C
LD BC, #F792
OUT (C), C
LD BC, #F645
OUT (C), C
LD B, #F4
    
```

Les rasters de MEGACHUR, ce sont des rasters en mouvement horizontal (un peu comme ceux de gozeur dans KDC-7). Cette routine courte est geniale et je remercie MEGACHUR qui m'a tiré d'un mauvais pas (il comprendra...). Au fait, pour ne rien vous cacher, vous le reverrez sûrement dans le xine prochainement. Place à la routine... (lisez les colonnes de gauche à droite).

```

IN A, (C)
LD BC, #F782
OUT (C), C
LD BC, #F689
OUT (C), C
RLA
JR C, SYNC
EI
LD HL, (INTER)
LD (#38), HL
RET
DEFM #0000
RASTERS LD A, (NOMBRE) ; CETTE ROUTINE DONNE
L'ILLUSION QUE LE RASTER SE DEPLACE EN MODIFIANT LE MO-
MENT OU ON CHANGE LA COULEUR DU FOND...
LD C, A
LD B, 0
LD HL, NOP
ADD HL, BC
JP (HL)
DEFB 64 B
LD BC, #F7B0 ; ON SELECTIONNE LE PAPER 0
OUT (C), C
LD DE, #5409 ; D=#54 (NOIR) E=#09
LD A, 8
LD HL, TBLE ; HL POINTE SUR LA TABLE
OUTI ; -OUTC, (C) INC HL DEC B
INC B ; * 2 FOIS
OUT (C), D ; ON MET DU NOIR
DEFB 45, B ; ON ATTEND LA PROCHAINE
DEC A ; LIGNE...
JR NZ, BOUCLE ; AXXO ALORS VR. A BOUCLE
LD A, E
BOUCLE1 OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUT (C), D
    
```

```

DEFB 41, B
DEC A
CP 0
JR NZ, BOUCLE1
LD A, (NOMBRE) ; ON DECRE-
MENTE POUR LE MOUVEMENT
JR NZ, SUITE ; AXXO: VR. A
SUITE LD A, 63 ; A=0: MOUET
NOMBRE A 63
SUITE LD (NOMBRE), A
RET
NOMBRE DEFB 63
TBLE DEFB 444, #50, #55, #40, #57, #4E
DEFB #50, #48, #44, #50, #55, #40
DEFB #57, #4E, #50, #48, #48, #48
DEFB #50, #48, #57, #4E, #55, #40
DEFB #44, #50, #50, #48, #57, #4E
DEFB #55, #40, #44, #50
    
```



LES DEFORMATIONS D'ECRAN

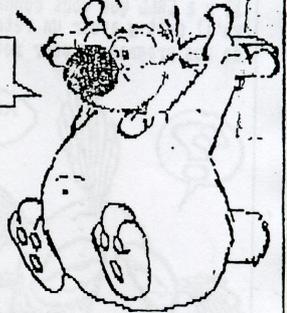
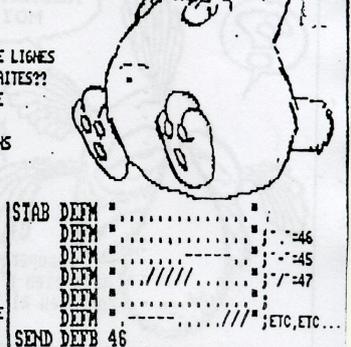
es la partie purement theorique du mois dernier (que j'espere vous avez vaillie) voici un petit programme d'exemple pour ceux qui n'ont pas vou- essayer seuls, ou ceux qui n'y sont pas arrives. De meme que pour les ras- es, vous pouvez mettre vos vagues ou vous voulez dans l'ecran en utilisant s instructions HALT et LDIR (cf. READ ONLY No18).

```

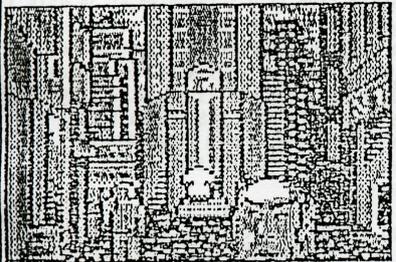
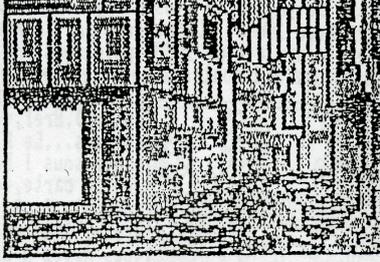
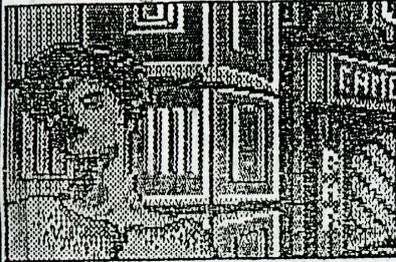
ORG #A000
Loop LD B, #F5
Wait IN A, (C)
RRA
JP NC, WAIT
HALT ; J'ATTEND JUSQU'AU
HALT ; 2EME POINT DE RENDEZ-VOUS
DI ; SUPPRIME LES INTERRUPTIONS
LD HL, STAB ; PREND LES VALEURS DE LA TABLE
LD A, 40 ; NOMBRE DE LIGNES
SCM LD BC, #BCB2 ; SELECTIONNE LE REGISTRE
OUT (C), C ; #02-REGISTRE 2 DU CRT
LD BC, #BD00 ; #80-ECRIT LA VALEUR
LD C, (HL) ; (HL)-VALEUR A ECRIRE
OUT (C), C ; ENVOIE CETTE VALEUR
INC HL ; LIGNE SUIVANTE
    
```

```

LD B, 10 ; PETITE
PAUSE DJNZ PAUSE ; SYNCHRO
DEC A ; DECREMENTE LE COMPTEUR DE LIGNES
JR NZ, SCM ; TOUTES LES LIGNES SONT FAITES??
LD BC, #BD2E ; OUTI, ALORS MET #2E DANS LE
OUT (C), C ; REGISTRE 2 DU CRT
EI ; AUTORISE LES INTERRUPTIONS
LD HL, STAB+1 ; 2EME VALEUR DE LA TABLE
LD DE, STAB ; 1ERE VALEUR DE LA TABLE
LD BC, SEND-STAB-1 ; LONGUEUR DE LA TABLE
LD A, (DE) ; SAUVE LA 1ERE VALEUR
LDIR ; DEPLACE LA VERS LE HAUT
LD (DE), A ; JET MET LA A LA FIN
CALL #BD09 ; TEST D'UNE TOUCHE
JP NC, LOOP ; NO-PAS DE TOUCHE ENFONCEE
RET ; ON SORT DE LA ROUTINE
    
```



BAT



L'AIR PASSE
PAR LA PARTIE
NORD EST DE LA
VILLE. ET VOUS
POURREZ TROUVER
LE CLUB DANS
UNE MAISON A COTE
DE LA MAISON DE
CAISA MORTANIS.

BAT de UBI SOFT.

Attention, chef d'oeuvre! Je vous le dit tout de suite, BAI est LE jeu d'aventure sur CPC. Pour le scenario, sachez simplement que vous etes un agent du Bureau des Affaires Temporelles et que vous devez eliminer le savant fou Vrangor, qui menace de detruire la terre. Apres avoir choisit les qualites de votre personnage, ainsi qu'une arme, vous entrez au coeur de l'Aventure: vous voila dans Megapolis. C'est une ville IMMENSE (vous avez donc droit a une multitude de decors (tous plus beaux les uns que les autres)), dans laquelle vous VIVEZ. En effet, vous pouvez absolument tout faire: aller au bar, au fast-food, regarder un film, visiter le parc, aller danser, voir toute sorte de commercants, ... Bref, vous pouvez tout faire. Chaque endroit que vous visiterez et chaque action que vous effectuerez, vous permettra de progresser dans l'aventure. En ce qui concerne le mode de jeu, il n'y

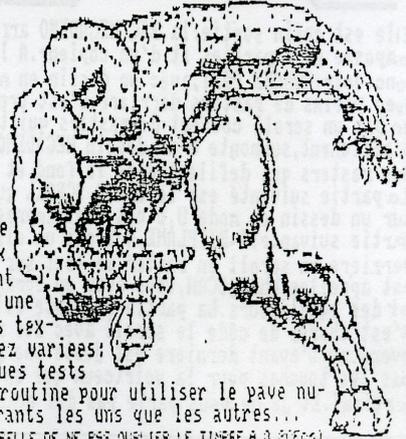
a pas de texte a entrer au clavier. Vous dirigez une fleche grace au joystick (obligatoire, helas) qui change d'aspect selon l'action qu'il vous est possible de faire. Par exemple, lorsque vous etes dans une rue, en dirigeant la fleche a differents endroits de l'ecran, elle vous indiquera les issues possibles (qui croyez moi sont nombreuses, je ne suis deja perdu). Autre chose, lorsque vous etes sur un ecran, et que vous choisissez une issue, ce n'est pas toujours l'ecran en entier qui est change, mais une nouvelle fenetre vient s'ajouter (apres un cours changement). Dernière chose, vous possédez un ordinateur de bord qui vous servira beaucoup, notamment a communiquer avec les nombreuses races presentes. BAI est donc le jeu d'aventure le plus riche qu'il m'ait ete donne de voir (de par le nombre de decors et le nombre d'actions possibles). Je ne peux que vous le conseiller, meme si vous n'etes pas passionnes par ce genre de jeu, mais simplement si vous aimez rester longtemps devant votre ordinateur, a decouvrir les multiples facettes d'un jeu tres bien pense. NOTE: 18,75/20.000000

TINER

LA MICRO C'EST PLANANT

MOAH
84 RUE DE LA BONNE
AVENTURE
78000 VERSAILLES

LMCP est un fanzine
multimachines (mais ne
vous inquietez pas, le
CPC domine largement)
aperiodique et realise



grace a AMX PAGEMAKER. Les quatre redacteurs en sont a leur numero 4, et je peux vous assurer que cote graphismes, ca en jette: les digits (souvent au scammer) sont de toute beaute, et mene mieux! (celle d'a cote vient du zine, mais vu que c'est une "digit de digit", ca n'a pas tres bien donne). La presentation est claire, et les textes sont absolument delirants, a la limite de la folie! Les rubriques sont assez variees: edito, mini-dico (bordant), divers reportages (Amstrad expo 90, Minitel, ...), quelques tests (assez courts), un peu de programmation (basic et assembleur (j'ai bien aime la routine pour utiliser le pave numerique sous DMS)), tests de fanzines. Le tout parseme de textes tous plus delirants les uns que les autres... Bref, ce serait vraiment dommage de se priver d'un tel fanzine. DONCOU MOI VOUS RAFFELLE DE NE PAS OUBLIER LE TINER A 3.30FF21



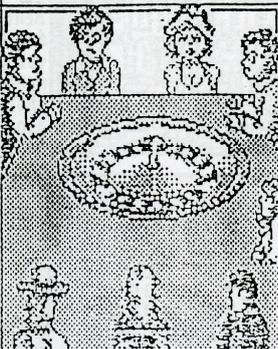
PAGE 5



MONTE CARLO CASINO



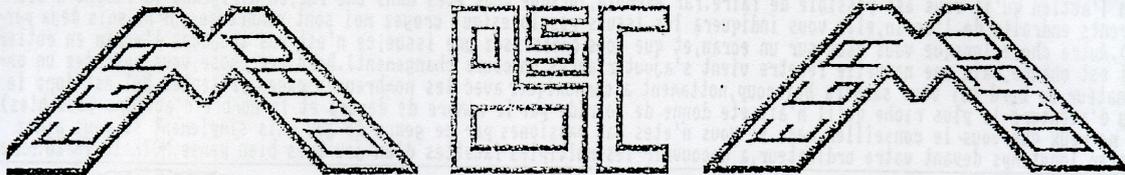
MONTE CARLO CASINO est compose de 5 jeux: le poker, la roulette, le black jack, les des, et le jackpot. Vous pouvez changer de jeux a tout moment, et le but etant de gagner le plus d'argent possible (vous démarrez avec 10000\$). Commençons par la roulette: la mise minimum est de 1000\$, puis vous choisissez si vous jouez a 2 contre 1, ou 5 contre 1, etc...



Le maximum etant 35 contre 1 (vous nisez sur un seul numero). Bref, vous pouvez gagner assez facilement des dollars... Le black jack est par contre un veritable mange sous ! Pour vous rappeler les regles de ce jeu de carte, vous devez vous approcher le plus pres possible de 21 sans les depasser. Pour cela, vous prenez d'autres cartes (au depart vous en avez 2), et vous devez y arriver avec 5 cartes maximum. Dans le meme style de mange sous, il y a le poker, et je dois avouer que chaque fois que je joue, je n'ai vraiment pas de chance a cause des cartes que l'ordinateur distribue. Bon je suppose que vous savez tous jouer au poker. Dans le meme style que la roulette, il y a les des, mais je ne m'etendrais pas dessus car je ne connais pas trop les regles. Enfin pour terminer: le jack pot que je vous deconseille car il faut avoir beaucoup de chance !

EN CONCLUSION: Pour ne pas faillir a la regle, les graphismes sont toujours aussi mignons et en mode 1, et il y a de nombreuses musiques (il n'a semble reconnaitre un air de DIZZYs, non ?). Une fois de plus, Code Masters nous offre un budget sympa pour quelques dollars !!

NOTE: 15/25 PATRICE.



Elle est enfin sortie: la BSC MEGADemo arrive sur vos ecrans et vient se placer parmi les meilleures demos. Elle est composee de 8 parties et d'un copieur. A l'aide du menu vous choisissez la partie que vous desirez charger. On peut donc voir: NCHAME PART, avec un dessin en mode 0 au bas de l'ecran, un scrolling vertical tres fluide en mode 1 en haut avec pleins de rasters derriere. C'est tres sympa, le tout en overscan. Puis, MADI PART, la meilleure certainement, avec un scroll couvert de rasters qui tournent autour, juste en dessus il y a une petite place pour que les greets s'affichent, surmonte d'un dessin MEGADemo sur fond de rasters. Et en haut on peut voir un sprite qui se deplace avec des rasters qui defilent dans le fond, et en dessous un split raster de 9 couleurs par ligne et des equaliseurs. La partie suivante est le CRAZY SCROLL qui ne marche que sur les CRTc de type 0, c'est un gros scrolling qui passe sur un dessin en mode 0, c'est tres impressionnant ! La musique a ete faite par BSC lui meme, tout comme celle de la partie suivante: 4 BITPLANE, qui est un clin d'oeil a megalomania de Terrific Demo. En effet, il y a un scroll vertical, derriere un scroll en raster, le tout sur un fond etoile et avec par dessus un sprite BSC qui se deplace. La Seme part est appelee UNDERSCAN, vous avez un ecran tout petit (1,5 Ko), avec un scroll, des rasters, des dessins qui s'affichent et des equaliseurs. La partie suivante est la READ ONLY part (!), dont j'ai fait les graphismes et ecrit le texte, BSC s'est charge de code le scroll avec des rasters qui defilent a l'interieur, et les equaliseurs en haut. Le tout en overscan. L'avant derniere est juste une petite blague pour les C64. La derniere est la CHEAT PART, je ne vous dirais pas les touches pour la voir (ceux qui ont un minitel le savent deja), qui comporte aussi un crazy scroll et un scroll vertical. Et je ne vous parle pas des nombreuses ruptures qu'il y a. Voila donc une demo qui vaut le detour.

PATRICE



INTERVIEW

MEGACHUR

DU

PARADOX



Read Only: Salut Megachur. Avant tout, raconte-nous rapidement ton parcours dans le monde de l'informatique:

Megachur: Noël 1985: achat d'un CPC 6128 couleurs.
 Balbutiements en Basic jusqu'en 1989...
 1990: Création du GMC (The Great Men's Crew) avec Titi 21, le graphiste. Vies infinies à gogo, c'est le temps des longs listings des Black System, puis le pokeur fou laisse place au programmeur...
 1991: Acquisition de DEBUGG, à la recherche des musiques de jeux à récupérer, entrée au PARADOX SYSTEM.

R.O: Que penses-tu de la situation actuelle du CPC (jeux et demos)?

M: La situation actuelle du CPC point de vue demos, c'est l'extase, il n'y a jamais eu autant de bonnes demos, on découvre de nouvelles techniques...
 Pour ce qui est des jeux, soit on a affaire avec de bons éditeurs: INFOGRAMME (Welltris, North&South, The Light Corridor, etc...) ou moyen: IITUS (Dick Tracy, Fire & Forget 2 (Beurk!)) ou GREMLINS (Shadow of the Beast, Lotus, Celica Grand Prix, ...) ou alors on sombre dans des jeux bacles mal foutus, injouables... Enfin beaucoup d'éditeurs ont carrément abandonné le CPC qui est relégué au rang de simple Commodore 64 ou Spectrum, dommage...

R.O: Que lis-tu comme fanzines? comme revues?

M: Je ne lis malheureusement pas beaucoup de fanzines (READ ONLY, DRAPEAU NOIR, CROCO PASSION, THE AMAZING FANZINE, NDC, MICROBOY). Pour les magazines, je dirais aucun actuellement: soit trop cher pour ce qu'il apporte (100%), soit il ne traite pas de ma machine.

R.O: Tu as déjà écrit un article dans MICROBOY, mais es-tu déjà réellement pensé à faire un fanzine?

M: Oui, mais je me suis vite dit qu'il y avait des gens bien mieux pour ça et que si on commençait, il ne fallait plus s'arrêter et en faire beaucoup... J'ai préféré faire des demos, chacun son job...

R.O: Nous on fait les deux, c'est mieux (exclu: la READ ONLY demo 2 avance, et va finir par arriver...).

Quels sont tes projets?

M: Finir la Master Demo (enfin!)

L'intro de MICROBOY No 8

Et peut-être une partie dans la PARADISE DEMO (NDR: du PARADOX, bien sûr). Et puis acheter un AMIGA 500 le 15 juin... (t'en fais pas, je reste sur CPC)

R.O: Quelque chose à dire pour conclure?

M: MICROBOY No 8 sortira mi-août. Salut à tous, au revoir à toutes...

R.O: Merci Megachur, tu reviens quand tu veux.

Je profite de la place qu'il reste pour vous dire que Megachur a fait une demo (disponible à la redac'), et que j'ai pu voir quelques previews qu'il a réalisés, et croyez moi, c'est super.

On finit par la liste des membres du PARADOX (salut à tous): Spy Hunter, CMP, Syndrome, Duffy, Brain 2, Gozeur.

Propos recueillis par DOUDOU.



Le Digits Show 2

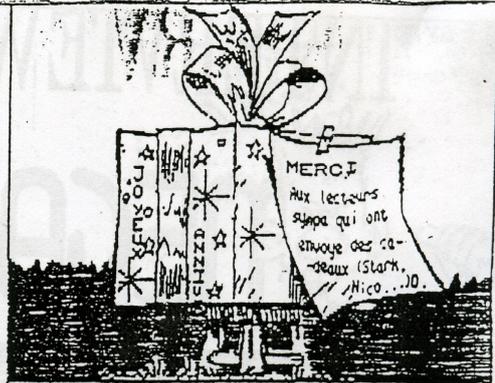
LE DIGITS SHOW 2



Mais qu'est-ce que c'est que ça????!!
 Pas de panique, j'explique: le digits show2 est une sorte de recueil de digits inedites, realises par la redac'. Elles sont accompagnees de musiques (pas inedites, faut pas rever!). Ce qui est sympa (merci qui?), c'est que ces digits sont parfois (et meme souvent) en quatre couleurs et qu'il y a parfois (et meme souvent), des histoires a suivre (style, tu regardes 4 supers digits faites au scanner (et en 4 couleurs?? Mais oui!) et tu te narres). Et le plus sympa, c'est que cette disquette est distribuee en freeware, si vous envoyez une disquette et un timbre a 3,80 Frs (pour le retour) a l'adresse du fanz. j'attends vos disques!!!
 J'en profite pour vous rappeler qu'avant 2 il y a 1 (merci qui?) et que donc il existe un digits show1, qui lui comporte des digits non seulement videos, mais aussi sonores (merci Megasound), bref ca en jette a tous les niveaux et pour l'ivoire (1 disc), c'est comme ci-dessus. Ca y est j'arrete, en attendant le digits show3... DOUDOU.

LE MOT DE LA FIN

Ben dis donc, y'a pu beaucoup de place ici!!
 Toutes facons, y'a pas grand chose a dire. On se retrouve au mois de juillet, avec des rubriques en plus, grace aux pages en plus. Je ne sais pas encore exactement quelles seront ces rubriques, donc surprise!!
 Allez Att. DOUDOU.....



Petite Annonce

Vends boitiers plastiques pour disc 3": 2 francs (frais d'envoi compris). ecrire a:
 Heroult Yann
 8 impasse de Barcelone
 31000 TOULOUSE.

PUBLI - CITE

Vu le nombre de nouveaux fanzines qui arrivent, je prefere vous donner la liste de leurs adresses avant de vous en parler plus longuement:
 On commence par AMS'DEM (le fanzine du club); des premiers numeros comme ca, on aimerait en voir plus souvent: bon techniquement et rédactionnellement. Pour le club, comme pour le fanz, adressez-vous a: VINCENT Renaud, 17 square de Re

78310 Maurepas
 On continue avec CPC FREE: un peu moins bon que le precedent (moins de routines), mais assez satisfaisant (bons articles (normal, y'a du JP de RESET!!); COUINEAU Fabrice, 37 rue A. LALBAUX
 17250 PONT L'ABBE
 Voyons maintenant 2-80, sur disc aussi (une face, me le president), pas mal pour un debut, mais il manque aussi des routines. Les graphismes et les textes sont bons, meme si certains sont pleins de faux de dors tot gras be. 200 51 Bd 19CH
 62130 AIRE/LA LYS

J'enchaîne avec ça devient dur de trouver des debuts de phrases pas trop repetitives!! MICRO DREAMS. La encore, du bon boulot, graphismes supers, presentation agreable, toujours sur 47) et des textes interessants et clairs: HEBERT Ludovic
 24 rue BARTHOLDI
 68000 COLMAR

Et on termine avec un fanzine papier: MAD: DRIVER, dedie a la conso (censure) MEGADRI (censure) (j'aime pas ecrire des obscenites dans le fanz) et aux CPC. Pas mal du tout: digits, tests... Mais trop court: seulement 1 page recto-verso. Marc GEFROY (censure). C'EST BIEN TOT L'ETRE!! CIDEX 3332 61210 PUTANGES (censure)...

