

Septembre

READ ONLY

erbotco

15

TATIN DAVID, Mas Petit Rebatu, Moulès
13280 RAPHELE



SOMMAIRE:

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| Page 1...Couverture-Edito | Page 6...Routine(2),Basic |
| Page 2...News,reportage | Page 7...Tests jeux,util |
| Page 3...Initiation zic | Page 8...Tests demos |
| Page 4...Interview | Page 9...Tests fanzines |
| Page 5...Routine(1) | Page 10..Pokes,Musiques,Fin. |



EDITO

■ Ou l'inexorable fuite du temps OU ENCORE FAIT CH...R LA TC...

Pourquoi de tels sous-titres? Parce que ce numero, aurait du etre le numero de septembre-octobre, et que nous sommes aujourd'hui le 29 octobre. Probleme. En fait le plus en retard, c'est pas l'edito; mais dans un souci de professionnalisme, j'ai decide de le reactualiser (le premier ayant ete fait au mois d'aout, en compagnie de PATRICK et TWO MAG, ce dernier etant venu nous rendre visite durant les deja loins vacances d'ete (et je vous assure que ca n'a pas ete triste...)). Nous sommes neanmoins arrive a sortir ce 15eme No, qui sera normalement pret pour le meeting de Lyon organise par DUFFY de NDC, auquel nous serons bien sur presents. Voila; sachez aussi que des changements dans la periodicite du fanz vont etre faits de nouveaux (s'il ne s'arrete pas...).

DOUDOU.



REPORTAGE: BMC PARTY

Voici un reportage sur la BMC party fait par BSC exclusivement pour Read Only. Ok je vais vous raconter ce qu'il s'est passé à ce meeting pendant les 3 jours. Quand nous sommes arrivés vendredi à 21h30, il y avait déjà THRILLER, WEEE!, ELMASOFT, Boris de MERLYN, BMC, MII avec deux amis sur Amiga du groupe VISION, FLASH de CBS!, LTP et EXCALIBUR de GOS. Je suis venu avec DJH et MICKEY de TCM. Donc il n'y avait qu'un seul étranger pour l'instant (ELMSOFT). DJH, les deux mecs sur Amiga et moi étions les seuls à ne pas dormir la première nuit, et on a écouté des musiques d'Amiga, raconté des conneries, etc... Vers 4h du matin, BMC et THE SAURIAN allèrent à la gare de Osnabrueck, et amenèrent TMP, ASTERIX et WARLOCK de UNIX. Puis ils repartirent à la gare avec cette fois-ci trois voitures, et arrivèrent à 10h du matin avec: POUH et ROBBY de A100%, LONGSHOT, FRED CRAZY, PICT, OVERFLOW, NAMINU, DIGIT et RUBI (de quel groupe déjà ?? LOGON SYSTEM bien sur!) et la copine de SLASH et celle de DIGIT (Christelle et ???), ainsi que FEFESSE. Quand ils sont entrés dans la maison, j'étais assis sur les escaliers, et ASTERIX cria aux LOGON: "c'est BSC !" Ils se mirent tous à rire mais aucun ne sortit un flingue pour me descendre ! Puis POUH et ROBBY révélèrent leur mega surprise: un CPC 6128+ avec écran couleur. WEEE! et moi nous sommes jetés dessus pour le tester, en commençant par la demo de SYNTAX ERROR. Puis POUH nous donna plus de 10 cartouches (notamment Navy Seals, PANG, ROBOCOP 2, etc) et c'est vraiment super. Navy Seals et Robocop 2 sont presque comme sur 16 bits. Et puis le CPC+ a été emmené dans la salle des Français (sniiff). Dans la matinée, d'autres personnes arrivèrent, New Way Cracking (sans canard), JLCS, KNS de CBS! et le bon vieux MCS. Le dimanche, il y avait donc: LONGSHOT, MCS, WEEE, OVERFLOW, TMP, THRILLER, LTP, ASTERIX, ELMASOFT, NEW WAY CRACKING, WARLOCK, BORIS (MERLYN), EXCALIBUR, PICT, DIGIT, POUH, NAMINU, FRED CRAZY, ROBBY, THE RAT, RUBI, KNS, DJH, CLAAS (MERLYN), JLCS, BMC, FEFESSE, MICKEY, THE SAURIAN, FLASH, CHRISTELLE, la copine de DIGIT, CAPTAIN PETE et FREAKSOFT (DRAGONBREED), et moi. En tout: 35 personnes. Bon ensuite, quelques mecs (ELMSOFT, OVERFLOW, DIGIT, DRAGONBREED) nous montrèrent leurs nouvelles previews et demos, mais aucun n'auto-risa leur copie. Attendez la sortie d'OVERFLOW demo 3 et d'ELMSOFT demo 6 ! Puis tout le monde se mit devant son CPC et programma quelque chose, les Logon codèrent leur nouvelles demos (Overflow, Digit, Fred Crazy) et les membres d'UNIX programmerent aussi quelques trucs et NMC nous montra des previews de la NMC-TYRONESOFT UNIQUE demo qui sera vraiment bien!! En fait tout le monde a montré ses previews et il va sortir prochainement des demos vraiment biens (peut être meilleures que The Demo !). Dans quelques voitures il y avait des tee-shirts, et qui voulaient, pouvaient les signer. Puis il y eut une séance de photo et nous étions 35 debout pour la photo et obligés de sourire. Pendant la nuit, certains copièrent des demos, d'autres programmerent ou encore jouèrent sur le CPC+, alors DJH et moi décidèrent d'aller faire un tour, mais on est vite rentré car on commençait à s'ennuyer (BMC nous avait interdit de tagger car tout le monde le connaît dans la vallée). Pendant ce temps, ROBBY prit des photos des nouvelles demos et jeux, par exemple FEFESSE montra la version complète de Xyphoes Phantasia (les graphs sont vraiment géniaux). Et ELMASOFT montra son jeu: CYBORGS, qui est techniquement parfait. Lisez A100% de Septembre pour plus de détails et les photos. Le dimanche, la plupart étaient partis, et vers 14h00 il ne restait que les Français, Merlyn, BMC, Elmasoft, DJH, Mickey et moi. Mais nous devions partir aussi, et vers 16h on a pris la route, les Logons étaient au restaurant, et seulement Longshot, Overflow et Christelle étaient de retour à temps pour nous dire au revoir.

THE END

THANK YOU VERY MUCH OLIVER FOR THIS INTERESTING AND FUNNY REPORT.

BSC.

German Scene

Salut lecteur assidu de cette rubrique. Comme d'habitude voici quelques news d'Allemagne: -BTA demo 1 est sortie (et oui!!), si vous la voulez, contactez la redac, qui a toujours les nouvelles demos en premier ! -La GOS paddy 3 sera en Automne. -Le CPA n'est pas venu à la BMC party, car c'était trop cher et la Cuddly demo n'est toujours pas finie. (avant Noël peut être ?) -Elmsoft a dit qu'il abandonnera le CPC après la sortie de sa demo 6, et fera quelque chose complètement différent de l'ordinateur. -Merlyn demo 3 va bientôt sortir! Avec des 3D vector bobs comme dans la RED SECTOR DEMO sur Amiga, et d'autres effets spectaculaires!! -Je suis désespérément à la recherche de contacts sympas en France sur 3" ou 5"25 (40 pistes). Demandez mon adresse à la redac. Ok, c'est tout pour ce mois-ci. Bye, BSC of GCS

Un eenooooorme merci à Valerie pour les superbes photocopies qu'elle nous a faites des numeros 14 et 15, car sans son aide ils ne seraient certainement pas sortis.

THE NEWS:

Pour voir les cheat parts de Metal Screamer demo, cherchez dans le fichier "METAL.B13" la chaîne 3A, 11, 0F, FE, 04, 20, 03 à remplacer avec des 00. Il vous suffira d'appuyer sur T à la partie principale pour voir les cheat parts. Gozeur demo 5 est disponible à la redac, elle est vraiment bien, surtout la partie 2. À sortir très bientôt: SYNERGY demo 2, ainsi que d'autres demos après le meeting à Lyon qui aura lieu le 26/10 et le 27/10. Il paraît que Xyphoes Fantasy est sorti. Microzone 17 est sorti, procurez vous le ! Si parfois Doudou délire dans ces articles, ne vous inquiétez pas, c'est la philo qui fait son effet! Allez, rendez vous en page 7. PATRICE

Et oui, l'équipe de Read Only sera au meeting à Lyon. Comment nous reconnaître ? Facile...



DOUDOU



PATRICE



"TOUTOU" MAG

DIGITS: HEBERT



PAGE 2

INITIATION: Comment recuperer les musiques des jeux.

2-SANS HACKER NI MULTIFACE, MAIS AVEC SUPERMONITOR

Initiation par BSC pour READ ONLY.

Bienvenu a vous dans cette 2eme partie, pour recuperer les musiques des jeux (pas des demos!) avec Supermonitor (disponible a la redac). La premiere chose a faire est de charger le fichier principal du jeux. Vous devez donc faire un loader en #AF00 par exemple qui chargera le fichier principal, le decompactera puis chargera Supermonitor. Voici un exemple:

```
ORG #AF00
LD B, longueur du nom
LD HL, nom
CALL #BC77
EX DE, HL
CALL #BC83
CALL #BC7A
CALL decompil (voir a cote)
LD B, 4 (longueur du fichier SMON)
LD HL, nom SMON
CALL #BC77
EX DE, HL
PUSH HL
CALL #BC83
CALL #BC7A
POP HL
JP (HL)
```

Si le fichier principal est compacte vous devez trouver l'adresse de decompactage en examinant le loader, je ne vais pas vous expliquer comment faire ici.

Bon disons que le fichier principal est maintenant decompacte, et il va de #40 a #A000. Notre loader a charge SMON en #9600. Si vous ne trouvez pas la musique entre #40 et #9600 vous devez changer le loader et charger MON1 en #100. J'espere que vous avez les 3 version de SMON...

Maintenant cherchons la musique: Chaque musique envoie des OUTs par le PPI. Les adresses des ports du PPI sont: #F4, #F5, #F6, et #F7. Pour les musiques, seuls les ports #F4 et #F6 nous interessent.



Avec la commande F nous cherchons ceci: 06, F4, ED, xx ce qui devrait etre trouve deux ou trois fois, sinon cherchez: 01, xx, F4, xx et si vous ne trouvez pas ca, votre programme est bon pour la poubelle!!

SMON vous repond par exemple: 6377 06F4ED79. Desassemblez un peu avant cette adresse, par exemple en #6370, vous devez trouver un RET quelque part. Disons que le programme est comme ceci:

```
6370 LD BC, 0232
6373 LDIR
6375 RET
6376 DI
6377 LD B, #F4
6379 OUT (C), A
637B LD B, #F6
637D IN A, (C) etc...
```

La routine pour ecrire dans un registre du PSG commence donc en #6376 comme le montre le RET plus haut (ce qui est avant le RET est souvent ininteressant pour maintenant).

Maintenant, il faut chercher tous les CALLs et JUMPs qui se branchent sur cette routine. Tapez F 0040 9600 76 63 xx xx pour chercher quelque chose contenant #6376. Vous allez trouver ceci beaucoup de fois, c'est normal vous etes dans la routine de musique. Disons que le premier CD 76 63 a ete trouve en #607A.

Vous desassemblez en #6050 par exemple. C'est a ce moment que vous allez devoir etre un bon assembleur pour comprendre ce qu'il se passe. La plupart des musiques commencent par un CALL puis LD A, (xxxx), RET, CALL ou JP avec une condition. Un exemple: 6052 RET

```
6053 CALL #672A
6056 LD A, (#69FE)
6059 AND A
605A JP Z, #617E
```

La plupart des musiques commencent comme ca, mais pas toutes!

Maintenant vous devez chercher les CALLs ou JUMPs a cette adresse, il y a 2 possibilites:
- la routine est JUMPe a partir d'une petite table de JP (ou devrait aussi figurer le JP d'initiation)

- ou alors la routine est appelee a partir d'une routine d'interruption ou d'une boucle principale. Alors nous devons tester (notez les CALLs en cas de reset!) Appelez la routine avec SMON en faisant G 6053 (pour l'exemple)

Si vous entendez un petit bruit, vous l'avez, sinon ce n'est pas le bon CALL !!

C'est tout pour cette fois-ci, j'espere que vous avez suivi. La prochaine fois nous verrons comment trouver l'adresse d'initiation de la musique pour la mettre au debut et pour changer de themes s'il y en a plusieurs.

P.S: ecrivez a la redaction pour dire ce que vous pensez de cette initiation, car si personne ne la suit, je ferais mieux de l'arreter !

BYE BYE. BSC of GCS!



INTERVIEW: FRED CRAZY

Non, je ne presenterais pas Fred Crazy. Je dirais simplement deux mots: LOGON System, THE DEMO et FUCKING EXAMS. Je sais, j'ai depasse mais je suis en vacances (cf edito).

Tu vas parler oui!

R.O : Salut Fred. Pour commencer, dis-nous quand et comment tu es rentre dans Logon System.

F.C : Je suis rentre chez Logon voila maintenant un an et demi, en decembre 1989, je crois... Ou janvier 1990, peut-etre... Enfin, bref, Longshot etait monte a Paris pour son boulot, DiGiT et moi l'avons rencontre (ca c'etait en septembre 1989!). Il nous a propose de rentrer pour agrandir l'equipe et hip, Hop, j'ai signe pour l'enfer... J'en ai pris a perpetuite... AHH, AHHH!!

R.O : Vous avez dits que vous ne feriez plus de demos tant que THE DEMO ne serait pas battue, et une nouvelle demo vient de sortir. Pourquoi vous etes vous trahis??? He he!

F.C : Exact, nous ne ferons pas de megademo tant que THE DEMO ne sera pas battue, mais ceci n'empêche en rien aux membres de Logon de des demos s'ils le veulent... Donc nous ne nous sommes pas TRAHIS! HI HIHI!!



Une interview bien sympathique...

R.O : Peux-tu nous expliquer ce qu'est le "extended Disc"?
F.C : NANN!!!

Longshot,
ATTAAQUE!



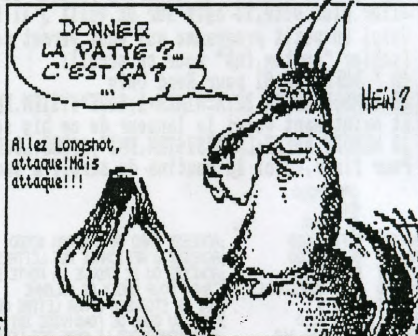
R.O : Ou le vilain, je le dirais a TWO MAG! Que sont devenus les autres membres des ATOMIC CRACKERS? Le groupe est-il mort? Au fait, as-tu des nouvelles des PREDATORS? (cf. la demo que vous aviez fait ensemble)

F.C : Ah!! En voila une question qu'elle est bonne! Et bien la plupart des ATOMIC CRACKERS ne codaient pas, ne graphaient pas, ils stagnaient, alors j'ai tout stoppe, suis rentre chez Logon et Duck Dodger a suivi le mouvement (Slash actuellement...). Et les PREDATORS n'etaient entre autre que Dr TKC lui-meme, qui a d'ailleurs abandonne l'informatique definitivement, je le revois de temps a autre... (au

fait, TMS c'etait Dr TKC...)

R.O : Ben dis donc, on en apprend des choses avec toi. Tous les membres de de Logon s'entendent-ils bien entre eux? Parce que 9 c'est deja beaucoup...

F.C : Il reigne au sein de Logon une ambiance horrible, on se tape toujours sur la gueule et notre leader est un vrai tyran! Il nous mord, nous bat, nous torture a coup de criterium... Crois moi, c'est tres dur... Mais l'equipe va bientot s'agrandir... Mais chut...



Allez Longshot, attaque! Mais attaque!!!

Allez Fred, c'est fini. On oublie son gros chagrin, a pu l'interview.



R.O : Aurais-tu l'intention d'abandonner le CPC?

F.C : A vrai dire, oui et non... Le CPC est une belle becaene que je respecte enormement, je ne suis trop eclate dessus pour la laisser tomber definitivement... Mais en ce moment pas mal d'entre nous sont sur AMIGA (4 exactement) et crois moi, c'est la becaene de l'avenir... AMSTRAD a signe son arret de mort avec les CPC... Impensable, sortir un 8 bits bugge-non compatible en 1990? Quelle erreur... Mais si les prix baissent je veux bien l'acheter et developper dessus... Sinon... Hehe...

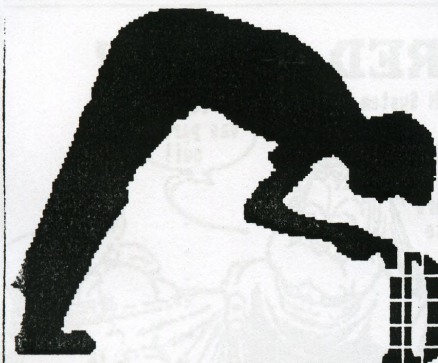
R.O : C'est ici que s'acheve cette interview. Tu as peut-etre quelque chose a rajouter?

F.C : Hein? Koi? Deja? Bon et bien c'etait super cool... C'est dommage, je commençais a m'amuser... Desole j'aurais bien voulu parler de BSC, mais... Allez, salut a tous et vive READ ONLY et BSC (hehe...)

propos recueillis par Patrice, mais page realisee par Doudou (si, si, ca peut en interesser certains...)

P.S: Merci a Fred C. De nous avoir fait parvenir les photos de l'interview...





ROUTINE:

BIG SCROLL DE

DUFFY

Non, ce n'est pas ca la mega surprise annoncee dans Read Only 14, il s'agissait en fait d'un scroll en vague par Fred Crazy, mais ce dernier n'ayant pas donne signe de vie depuis le mois d'aout, nous avons ete obliges de remplacer cette routine par une autre (qui est aussi geniale). Et pour cela nous avons fait appel a Duffy, que nous remercions mille fois pour sa rapidite et son efficacite, car sans lui ce numero ne serait pas sorti pour le meeting de Lyon. Sein kiou Cedric D'ailleurs je lui laisse la parole, il va vous expliquer un peu le scroll.

PATRICE.

Salut tout le monde, ici Duffy a la pareille. Je suis tres heureux, c'est la premiere fois que j'ecris quelque chose dans un autre fanzine! Allez Louya !! Bon la routine que je vous propose est un gros scroll comme celui que vous aviez pu voir a la fin de NDC 4, sauf que celui que j'ai fait n'est pas une merveille de programmation bicose que je l'ai fait vite afin qu'il paraisse dans ce canard (il prend 3 interruptions, desole! (le scroll pas le canard!)).

Au debut on a les flags: ADECR: adresse hard de l'ecran #C000. Si vous voulez que le scroll se deroule en #4000, il faut mettre #1000. ADDEST: ca s'accorde avec ce que je viens de dire sauf que la on met la vraie adresse. ADFONT: c'est l'endroit ou se trouve la fonte (on peut changer l'adresse selon son bon vouloir a condition de charger la fonte au meme endroit). ATTENTION il faut mettre une fonte systeme, c'est a dire composee de valeurs binaires pour les pixels de colonne. Bref vous pouvez mettre toutes les fontes d'OCF ART STUDIO !

SPRITE1: ce sont les octets qui composent le fond, on peut mettre ce qu'on veut pourvu que vous fassiez des sprites de 2 octets par 21 lignes de haut. SPRITE2: idem sauf que c'est le sprite qui compose les lettres. (dans celui que j'ai mis il y a du vide pour le fond et des cubes pour les lettres). Comme j'avais pas le temps de m'compliquer la vie, vous pouvez admirer un abominable (un nabot minable ?) #BB1B qui teste une touche quelconque. Avec un CP "lettre" derriere, vous pouvez choisir la lettre a presser en faisant un JP Z, FIN derriere. Le BC27 est une copie du #BC26 de la ROM, pour aller plus vite, il agit sur DE. Voila j'ai fini! A plus tout le monde...

**** DUFFY ****

Voici un petit programme qui vous permet de mettre la fonte systeme sous forme de fichier binaire, et de creer le fichier "system.fnt" pour ce scroll:

```
10 ' DUFFY 10.91 pour Read Only
20 SYMBOL AFTER 32:X=HIMEM+1:SAVE"SYSTEM.FNT",B,X,&300
```

Et maintenant voici le lanceur de ce big scroll:
 10 MEMORY &8FF:LOAD"SYSTEM.FNT",&9000:LOAD"HARDSCRO.BIN",&A000:CALL &A000

Pour finir, voici la routine du scroll a sauvegarder sous le nom "HARDSCRO". Bonne programmation...

```

ORG #A000
ENT $
JP DEBUT
ADECR DEFV #3000 ;ADRESSE HARD DE L'ECRAN #C000
ADDEST DEFV #C000 ;ADRESSE D'AFFICHAGE DES LETTRES
ADFONT DEFV #9000 ;ADRESSE OU SE TROUVE LA FONTE SYSTEME
AFFAND DEFV 200000001 ;FOND POUR CHOIX DE COLONNE
ADLETT DEFV 0 ;ICI ON STOCKERA L'ADR LETTRE COURANTE
SPRITE1 DEFV #2 0 ;PEUX DU CUBE DE FOND(VIDE ICI)
SPRITE2 DEFV 248,240 ;PEUX COMPOSANT LE CUBE DES LETTRES
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 255,254,248,240
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,143,30
DEFB 143,30,255,254
DEBUT LD A,1 ;CODE, COULEUR ET TAILLE ECRAN
CALL #BC0E ;MODE 1
LD BC,0
CALL #BC38 ;BORDER 0
XOR A
LD BC,0
CALL #BC32 ;INK 0,0
LD A,1
LD BC,#1A1A
CALL #BC32 ;INK 1,26
LD A,2
LD BC,#0202 ;INK 2,2
LD A,3
LD BC,#0101 ;INK 3,1
CALL #BC32 ;LARGEUR DE
LD BC,#BC01 ;L'ECRAN A 50
LD A,50
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC C
LD A,51 ;#BC02
;ON MET 51
INC C ;METTRE MOINS
;POUR LES BAD CRTX
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
DEC B
LD C,6 ;#BC06
;20 LIGNES DE CAR.
LD A,20 ;EN HAUTEUR
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC C
LD A,28 ;#BC07
;ON DESCEND L'ECRAN
INC B
OUT (C),A
CALL #B019 ;MET TOUT EN PLACE
DI
HALT
CALL #B019 ;#B019
IN A,(C)
RRA
JP NC,BOUCLE ;APPELE LE SCROLL
CALL HARDSCRO ;AFFICHAGE DE LA LETTRE
CALL AFFICHE ;ICI ON PEUT FAIRE DES CALLS POUR UNE ZIC,ETC...
DI
JP C,FIN ;TOUCHE PRESSEE? STOP
JP BOUCLE ;NON ON RECOMMENCE
LD BC,#BC01 ;ON REMET L'ECRAN A
LD A,40 ;40 OCTETS DE LARGE
OUT (C),C
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC C
LD A,46
C'EST BETE IL NE ME RESTE PLUS DE PLACE...BAH
A VOUS DE TROUVER LA SUITE...J'AI JE RIGOLE...
TOURNEZ LA PAGE !

```



ROUTINE : BIG SCROLL

SUITE ET FIN

OUT (C),C INC B OUT (C),A DEC B LD C,6 LD A,25 OUT (C),C INC B OUT (C),A DEC B INC C LD A,30 OUT (C),C INC B OUT (C),A RET	:ON LE RECENTRE :ON REMET 25 LIGNES :EN HAUTEUR :ON LE REMONTE A 5A :PLACE ₂ :SCROLL HARD DE L'ECRAN :ON AUGMENTE L'ADR COURANTE	LD A,(HL) SUB 32 LD H,0 LD L,A ADD HL,HL ADD HL,HL ADD HL,HL LD DE,(ADRONT) ADD HL,DE LD (ADOLETT),HL LD HL,(ADOLETT) LD A,(AFFAND) RORC LD (AFFAND),A LD C,A LD B,8 LD DE,(ADDEST) PUSH BC PUSH HL LD A,(HL) AND C JP NZ,AFFLEIN LD HL,SPRITE1 JP SPRITE LD HL,SPRITE2 LD B,21 PUSH BC LD A,(HL) LD (DE),A INC HL INC DE LD A,(HL) LD (DE),A INC HL DEC DE CALL BC27 POP BC DJNZ SPRIBCL POP HL INC HL POP BC DJNZ AFFSCROB LD DE,(ADDEST) INC DE	:LA FONTE COMMENCE A "L'ESPACE" :ON MULTIPLIE PAR 8 :ON ADDITIONNE A L'ADR DE :LA FONTE ET ON TROUVE LA :LETTRE QUE L'ON STOCKE :AFFICHAGE LETTRE :ON CHANGE DE AND CAR ON :CHANGE DE COLONNE :ADR OU ON AFFICHE CUBES :SAUVE COMPTEUR ET AND :ET ADRESSE LETTRE :MORCEAU DE LETTRE PLEIN ? :OUT 60 A PLEIN :CHOISIT SPRITE VIDE :CHOISIT SPRITE PLEIN :NBRE LIGNES DU SPRITE	INC DE LD A,D AND #7 LD D,A LD (ADDEST),DE RET ADTX DEFW TXT DEFB 32 DEFM ON OUT...ENCORE ENCORE ! DEFM ON CHARLES-EDOUARD VOUS DEFM ETES FABULEUX, QUE DIS- DEFM JE SPLENDIDE ! A MON DEFM DIEU ST MARIE-SOPHIE DEFM SAURAIT-ELLE EN DEVI DEFM ENDRAIT ECRILATE. DEFB 0 LD A,D ADD A,#08 LD D,A AND #38 RET NZ LD A,D SUB #40 LD D,A LD A,E ADD A,100 LD E,A RET NZ INC D LD A,D AND #07 RET NZ LD A,D SUB #08 LD D,A RET :CONTROLE POUR NE PAS DEPASSER :POINTE SUR LE TEXTE :OBLIGATOIRE :ENCORE ENCORE ! :ON CHARLES-EDOUARD VOUS :ETES FABULEUX, QUE DIS- :JE SPLENDIDE ! A MON :DIEU ST MARIE-SOPHIE :SAURAIT-ELLE EN DEVI :ENDRAIT ECRILATE. :OBLIGATOIRE RUSSI :BC26 QUI AGIT SUR DE :100 CAR L'ECRAN FAIT 100 :ET NON PLUS 80 :PH C'EST FINI !
HARDSORO LD HL,(ADECR) INC HL LD A,H AND #33 LD H,A LD (ADECR),HL LD BC,#B0C OUT (C),C INC B OUT (C),A DEC B LD A,L INC C OUT (C),C INC B OUT (C),A RET	:REGISTRE 12 :PREND CA DANS LES DENTS :AU TOUR DU REGISTRE 13	AFFSCROB PUSH BC PUSH HL LD A,(HL) AND C JP NZ,AFFLEIN LD HL,SPRITE1 JP SPRITE LD HL,SPRITE2 LD B,21 PUSH BC LD A,(HL) LD (DE),A INC HL INC DE LD A,(HL) LD (DE),A INC HL DEC DE CALL BC27 POP BC DJNZ SPRIBCL POP HL INC HL POP BC DJNZ AFFSCROB LD DE,(ADDEST) INC DE	BC27 ADD A,#08 LD D,A AND #38 RET NZ LD A,D SUB #40 LD D,A LD A,E ADD A,100 LD E,A RET NZ INC D LD A,D AND #07 RET NZ LD A,D SUB #08 LD D,A RET	
AFFICHE LD A,(AFFAND) CP 1 JP NZ,AFFSCRO LD HL,(ADTXT) INC HL LD (ADTXT),HL LD A,(HL) OR A JP NZ,AFFCALC2 LD HL,TXT LD (ADTXT),HL	:CALCUL ET AFFICHAGE D'UNE :LETTRE PAS FINI D'AFFICHER :TOUTES LES COLONNES ? :SIMON CALCUL NOUVELLE LETTRE :FIN OU TEXTE ? :SIMON ON CONTINUE :SI OUI REMET TEXTE AU DEBUT	AFFVIDE JP SPRITE LD HL,SPRITE2 LD B,21 PUSH BC LD A,(HL) LD (DE),A INC HL INC DE LD A,(HL) LD (DE),A INC HL DEC DE CALL BC27 POP BC DJNZ SPRIBCL POP HL INC HL POP BC DJNZ AFFSCROB LD DE,(ADDEST) INC DE	:100 CAR L'ECRAN FAIT 100 :ET NON PLUS 80 :PH C'EST FINI !	
AFFCALC LD HL,(ADTXT) INC HL LD (ADTXT),HL LD A,(HL) OR A JP NZ,AFFCALC2 LD HL,TXT LD (ADTXT),HL			Quuff,voila la routine est terminee, j'espere ne pas avoir fait d'erreurs en la recopiant....Bon courage pour taper tout ca !Et encore merci a Duffy	

PATRICE.

Acide ou Basic ?

Ce super jeu de mots a ete trouve par Doudou, que je remplace momentanement pour cette rubrique. Aujourd'hui, ayant eu de gros problemes avec les programmes de Doudou, je vous donne un autre programme (qui commence a droite) qui etait paru dans l'excellent Hacker Mag mais paraît-il avec quelques erreurs et la lecture du programme etait assez difficile, a cause de la photocopie. Ce programme sert donc a remettre les ecrans reformattes en normal, c'est a dire que les ecrans qui sont plus petits que la taille normale (40x25) que vous avez sauves avec Multiface seront remis a la taille normale et vous pourrez donc les reprendre avec OCP et OXFORD et ainsi les passer dans votre fanzine.

Comme il n'y avait plus de place a droite, voici la fin du programme:
 120 DATA C6,08,67,EG,38,C8,7C,D6,48,67,
 7D,C6,48,6E,D8,24,7C,EG,87,C8,7C,C6,38
 130 DATA 67,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00
 Et voila, pour l'utilisation du programme c'est tres simple: l'ordinateur vous deman- de la taille de l'ecran reformatte et vous le passe directement en ecran 40x25. C'est pas plus complique que ca !!
 Bon je vous quitte, desole pour cette rubrique un peu rapide ainsi que le baclage de la toute premiere page de ce Read Only mais nous voulions absolument le sortir pour le meeting.
 Rendez vous dans... tres longtemps...



```

10 MODE 2:MEMORY &3FFF
20 FOR N=&9000 TO &9037:READ AS
30 POKE N,VAL("&*+&"):NEXT
40 INPUT"QUEL MODE?";M
50 INPUT"LARGEUR DE L'ECRAN(8-40)";L
60 INPUT"HAUTEUR DE L'ECRAN(8-25)";H
70 INPUT"NM?";B$:INPUT"NM DE LA
SAUVEGARDE";A$:POKE &9001,H*8
80 POKE &902A,L*2:MODE M
90 LOAD B$,&4000:"?INSERT":
CALL &BB00:CALL &BB06:
CALL &9000:SAVE AS,B
&C000,&4000:RUN
100 DATA 06,C8,
21,00,40,11,00,
60,C6,EG,05,01,
40,00,ED,80,E1,C0
110 DATA 26,EE,
E1,C0,10,90,C1,
10,EC,C9,7C
  
```

Au fait, cette version corrigee du programme m'a ete donnee par THO MAG, merci a lui.

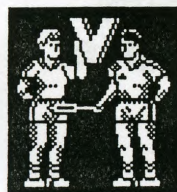
PATRICE.

TESTS

JAHANGIA KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Comme vous le savez, les jeux de squash sont plutôt rares sur CPC. Et c'est pour cela que celui-ci est le meilleur pour l'instant. En effet, d'entrée il vous est proposé un nombre important d'options en tout genre, comme la sauvegarde sur disquette du championnat en cours, ou encore la visualisation des autres matchs du championnat, l'observation des caractéristiques de chaque joueur. De même, à vous de choisir le type de balle avec laquelle vous jouerez, la durée des matchs, le nombre d'échelons et le nombre de joueurs par échelon. Vous pouvez donc faire un championnat, ou encore vous entraîner avec un copain, et c'est là que le jeu est vraiment passionnant. Vous avez à droite le menu des options et en bas l'écran du jeu lors d'un match avec Two Mag (Two Mag étant allé aux WC lors de la photo...)

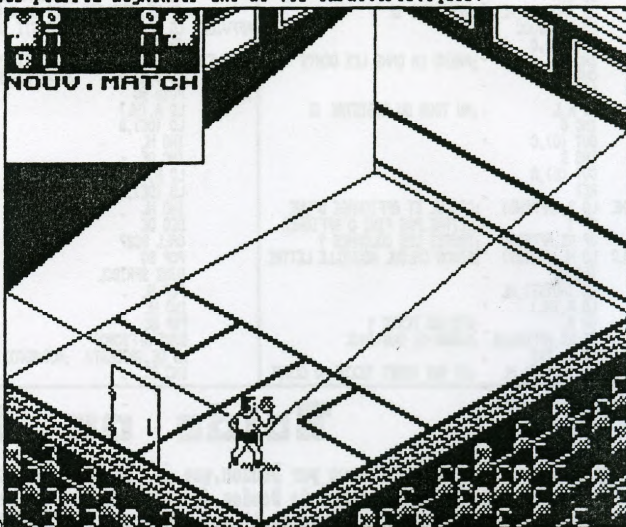
Pour ceux qui ne sont pas des adeptes de ce sport, sachez que chaque set va jusqu'à 9 points, et chaque fois que vous gagnerez un match en championnat, vous pourrez augmenter une de vos caractéristiques.



LES DIFFERENTES OPTIONS



EN BREF : Le jeu est bien réalisé, malgré quelques bugs lorsque la balle est sur la plaque, l'ordinateur la compte bonne (mais pas tout le temps heureusement). Les graphs en mode 1 sont mignons (n'est-ce pas David ?) et l'animation des joueurs assez lente, même que les sprites clignotent, eh oui !! Bon on s'y fait, et on rentre vite dans le jeu. C'est donc un jeu que je conseille aux amateurs de ce superbe sport, et aussi à ceux qui ne le connaissent pas. NOTE: 15/20



MULTIPLAN

La dernière fois j'avais testé l'utilitaire Calcumat, et bien ce mois-ci je vais vous parler de son grand frère, le très célèbre Multiplan ! Il est plus puissant que Calcumat mais évidemment d'une utilisation plus complexe. Si vous êtes perdus, une option GUIDE est là pour vous aider et vous renseigner sur toutes les options de Multiplan qui sont nombreuses. Parmi celles-ci, vous pouvez éditer des cellules, détruire des cellules, nommer les cellules, ou même protéger des cellules pour ne pas effacer les données accidentellement. Bien sûr toutes les options de découpage et collage de cellules sont là. Vous pouvez aussi vous rendre directement à une cellule, effectuer des tris, insérer des données, bref des tas d'opérations sont là pour vous faciliter la tâche. Le tableau est aussi redefinissable comme avec Calcumat. À noter aussi que Multiplan utilise le CPM PLUS, donc 6128 only.

Le gros problème avec Multiplan est que son test n'est pas assez long et qu'il ne reste encore quelques lignes de libre et évidemment je sais pas quoi vous raconter pour boucher ce trou qui, convenons-en, diminue au fur et à mesure de mes phrases, allez savoir pourquoi ! ? Bon c'est pas tout, mais pour terminer je dirais que Multiplan est un excellent utilitaire et qu'entre Multiplan et Calcumat, le choix est difficile, tout dépend si vous êtes un novice, prenez Calcumat qui se veut plus simple d'emploi, et si vous n'avez peur de rien, attaquez-vous à la bête: Multiplan !

C'est sur ces quelques mots que je vous laisse à votre lecture des dernières pages de Read Only... NOTE: 17/20. PATRICE



SKB

THEMU 2

Le SKB est de retour avec leur deuxième demo, réalisée par DUNCAN et LBB. Elle comporte trois parties ainsi qu'un menu, et elle fait 176ko. Commençons par le menu, il se compose du dessin ci dessus, puis au dessous un big rasterscroll saute, monte, descend, enfin il fait des trucs très impressionnants, avec 2 rasters qui se croisent dans le fond, et les 2 menes dans les lettres du scroll. Et pour finir, en dessous il y a le nom des 3 parties et tous les renseignements sur chacune d'elle, et ceci en mode 2. La première partie s'appelle RASTAR, (by DUNCAN), et comporte un ciel étoile à 5 plans (avec des étoiles de couleurs différentes), puis un big scroll encore, en mode 8 (les étoiles sont en en mode 1), puis en dessous il y a des rasters qui s'amusent comme des fous sur un autre raster. TRANSCRO est le nom de la 2ème partie (par LBB), bon elle marche mal sur mon CRIC, alors je vous décris ce que j'arrive à voir: un scroll hard avec un dessin et un damier qui bouge dans les lettres du scroll (!!), puis un écran minitel qui retranscrit une connexion sur le serveur RIEL, avec sur l'écran des sprites SKB allant de droite à gauche. Et enfin la dernière partie (la meilleure?), qui est composée de split rasters equaliseurs, un scroll avec des rasters à l'intérieur et derrière, puis un petit message s'affiche en dessous du scroll, alors qu'au dessus, il y a une page de texte, et vous vous déplacerez à l'intérieur de celle-ci avec les flèches du curseur. **EN CONCLUSION**: very good demo ! De toute évidence, elle est meilleure que la 1, et vraiment très cool à regarder, bref on en redemande (sans bug sur mon CRIC!!). À vous procurer le plus rapidement possible ! **NOTE**: 16.5/20. **PATRICE.**



Il faut d'abord que je vous dise que ce test a été fait au dernier moment, ayant reçu un coup de fil de DUFFY m'annonçant que j'allais recevoir leur super demo SYNERGY.

SYNERGY

Alors j'ai remplacé le test de BTA demo 1 par celui de SYNERGY demo (réalisée par BUNNY & DUFFY). Au début, il y a une petite intro, avec un énorme rasterscroll, avec des raster equaliseurs dedans, et des rasters défilent à l'intérieur de temps en temps. Bon, c'est un avant goût de la prochaine partie qui est plutôt impressionnante, jugez en par vous même: rasterscroll à l'octet! (le premier à ma connaissance et qui scrolle sur un raster), et par dessus un scroll hard aussi énorme, et parfois un scroll hard à l'envers avec de superbes décors (ça en jette!). C'est pas tout, en dessous il y a des rasters equaliseurs avec des points qui bougent (ellipse, cercles, ...) sur les cotés, puis les noms DUFFY et BUNNY font une trajectoire madsinusienne (!), et enfin au bas de l'écran, encore un scroll entouré du mec au dessus éblouissant des yeux... Geant, non ? Moi j'adore!! **BRAVO**. **NOTE**: 18/20. **HEV DUFFY, DONNEZ QUE TU N'AITES PAS COMPOSÉ LES MUSIQUES DE SYNERGY DEMO 1. ÇA FAIT UN POINT EN MOINS...! HHAH** **PATRICE.**

ECSTASY

PREVIEW DE PREVIEW

SKY-FLU-REILAN- SHOW-SIR HOW- TWO MAG- GENESIS 18 SKY-FLU-REILAN- SHOW-SIR HOW- TWO MAG-

Aahh ! Vous êtes encore gâtes chers lecteurs ! Et oui TWO MAG m'a apporté 2 nouvelles previews de ECSTASY demo ! Alors commençons par la CALYPSO part de SKY: un scroll en haut de l'écran en mode 1, au dessous un scroll en damier, enfin un raster quoi ! Encore au dessous, un joli ciel étoile (comme MNC CRACKERS FIGHT) avec les lettres GENESIS qui rebondissent dans tous les sens. Et pour finir, un scroll hard de vitesse différente, avec une fonte extraordinaire dessinée par SHOW (c'est celle que j'ai utilisée pour écrire ECSTASY). Béton, n'est-ce pas ? Attendez que je vous décrive la partie de FLU: EPSILON part ! En haut, 18 scrolls différentiels en mode 2, et de plusieurs couleurs, entre ces 18 scrolls (en fait c'est 2x8 scrolls différentiels) il y a un scroll hard avec une fonte géniale (voir GENESIS au dessus), et derrière ça, un scroll raster. Ah, en dessous, le meilleur de cette partie: un drapeau flottant au vent, constitué de 333 points, le tout sur un ciel étoilé ! Vous vous rendez compte ? 333 points qui bougent... Et pour finir: encore un scroll hard au bas de l'écran. Voilà de quoi rejouer nos CPCs hein ? Allez, ECSTASY demo sera béton, et on l'attend vraiment avec impatience. **MOOOOITTEEEK: 18/20** ! Vous vous rappelez que j'avais dit qu'une fonte ressemblait à celle de THE DEMO, eh bien nos excuses à GENESIS, car en fait ils ont transféré cette fonte d'Amiga (qui au départ est la même que celle de THE DEMO) puis ils l'ont entièrement retouchée eux mêmes, bref un très gros boulot. Et dans ECSTASY demo il y aura plein de fontes Amiga, et plein plein plein de surprises. Peut être que vous trouverez bientôt des dessins de SHOW dans Read Only... affaire à suivre... Pour finir, greetings à tout le groupe GENESIS. **PATRICE**





TESTS FANZINES



ESCAPE

DUVAL Laurent
2 rue F. CHOPIN
51000 CHALONS
sur MARNE

Eh, non, ne partez pas, faut pas toujours se fier au titre (vous savez maintenant pourquoi le fanz s'appelle READ ONLY, et pas READ FAIL!). Pour en revenir a sujet de l'article, je



citerais la premiere particularite de ce fanzine: il est realise par deux freres. Moi qui en ai un, je peux vous dire que c'est une belle performance! ESCAPE tient sur deux faces (ah, oui, parce qu'il est sur disc...) Les articles sont classiques: tests (jeux et demos), edito, concours (de logo), initiation, ... Les articles sont assez bien rediges, sans plus. Les graphismes sont bons, malheureusement la quasi-totalite d'entre eux sont pris dans des jeux (au fait la digit de Gai Luron, vient de ESCAPE, il me semble qu'elle est inedite (comme le mec d'a cote). Un des avantages de ESCAPE, c'est qu'il ne contient pas de textes en mode 2, sans image, si vous voyez ce que je veux dire... Les musiques sont au rendez-vous, on ne s'en plaint pas. Voila, je termine en vous signalant qu'ils n'en sont qu'au numero deux, et qu'il est donc normal que l'on trouve des defauts de jeunesse. Je vous reparlerais donc des prochains numeros. DOUDOU

COURALET Stephane
AVENUE Jean HOLLIN
65100 LAURDES

GAME OVER



Attention, attention, fanzine tres particulier: il s'adresse avant tout aux consoles, et coute 6,10Fr. Autre particularite: il fait 20 PAGES! Ah! Enfin de la lecture! En dehors des consoles, GAME OVER traite des fanzines (principalement sur CPC) ainsi que des revues informatiques. Les articles sont interessants, varies et droles. Si, si, tant que ca. Quant a la mise en page (OXFORD PRO), elle est... tres pro. Graphismes et textes sont bien doses, et c'est interessant meme pour une personne qui ne possede pas de console (moi-meme, par exemple). Seul defaut: il a une rubrique news ou vous devez lire une suite interminable de noms de jeux a sortir, mais je crois qu'elle va etre supprimee. Autre chose: le pin's GAME OVER existe, mais 30Fr. pour ca... DOUDOU

ANONYME FANZINE

Et hop, un petit nouveau. Celui-la, il est sur papier, aperiodique, et necessite le timbre a 3,80F habituel. On attaque les critiques en commençant par l'aspect visuel qui est beau du cote digits mais moins bon du cote de la mise en page. En effet, c'est parfois la pagaille entre les cadres. Au fait, c'est OXFORD PRO qui a permit la creation de ce zine (comme tout ceux de la page...). Cote rubrique, les 4 pages contiennent une interview de notre cher TWO MAG, qui, selon les redacteurs, a eu la flemme de leur donner une routine. Mais je pose la question: a-t-il bien ete nourri? Sinon, cela explique tout. Vous avez aussi droit a des tests de demos et de jeux, de la pub pour le genial READ ONLY, et des rubriques qui vous aident pour les Jeux. Voila, vous savez tout, sauf que le numero 2 sera mieux car accompagne d'une routine de TWO MAG (s'il a bien mange) ou de PAC MAN.



ANONYME FANZINE
6 square Henri DELORNEL
75014 PARIS

DOUDOU
ESPACE BLANC



MARC GEFFROY CIDEX 3332 61218 PUTANGES

MAD DRIVER

Encore un fanzine qui ne parle pas que de CPC, mais aussi des consoles et des bornes d'arcades. On a donc droit a des tests sur les formats cites, ainsi que des astuces et de la pub pour les autres fanz (traitant du CPC (excepte GAME OVER qui est polyvalent). Le gros "defaut", c'est qu'il ne fait qu'une page recto-verso, mais j'ai seulement le numero 1, peut-etre les suivants seront-ils plus e-pais... Les graphismes sont bons, mais vu la taille du zine, le redac ne peut pas se permettre d'en mettre trop. La qualite est la. DOUDOU

HOMMAGE A RESET

Une rubrique que je souhaiterais absente, mais il ne faut helas vous annoncer que RESEI c'est fini. A son apogee, ce fanzine experimente (17 numeros!) et toujours en progres (voir le No17) decide de s'arreter. Je n'en connais pas encore les raisons mais je compte sur vous pour faire sauter les records de distribution du No18, qui sera le dernier. ETIENNE JP "Les fosses" Bd de l'Europe 72600 MAFRES





L'elixir De Vie



Tiens, pour une fois c'est a TWO MAG qu'on va laisser la parole, vu que c'est lui qui s'est tape tous les pokes et les musiques. Allez, TWO MAG, exprime toi:

Je me demande quand va changer le titre (NDD: quand t'en auras trouve un meilleur, logique non?). Je vous signale que si vous voulez des pokes particuliers, il faut me le faire savoir soit a la redaction, soit sur minitel. Merci.

α SUPER SCRAMBLE: tout est permis.
FD, CB, FE, C6, FD -> C9, CB, FE, C6, FD. ATTENTION: 2 chaines, ignorez la premiere.

ou POKE 9D1E, &C9

α OLLI & LISSA 1: Pfff, celui-la il a ete chiant. Energie infinie.
CB, D6, CD, E3, 52, 11 -> CB, DE, 00, 00, 00, 11
ou POKE 4BE3, 0 + POKE 4BE4, 0 + POKE 4BE5, 0

α TITUS CLASSIC 1. Jeu 1
21, 40, 64, 47, 86 -> C9, 40, 64, 47, 86 | Jeu 2
21, 17, 59, 47, 86 -> C9, 17, 59, ...
ou POKE 623B, C9 | ou POKE 5822, C9

Jeu 3:
21, 8B, 4A, 47, 86 -> C9, 8B, ... ou POKE 4A0F, C9

α TITUS CLASSIC 2. Jeu 1
21, D5, 48, 47, 86 -> C9, D5, ... ou POKE 4794, C9

Jeu 2: 21, E8, 63, 47, 86 -> C9, E8, ... ou POKE 6050, C9

Jeu 3: 21, 16, 50, 47, 86 -> C9, 16, 50, ... ou POKE 4ED5, C9

MUSIQUE

On y va tout de suite avec le fruits des longues recherches de ce cher TWO MAG.

	FLIMBO'S QUEST:	UN SQUADRON:	THE RACE (DANS LA BANK 4)
joue:	#553	#F000	#4003
Init:	#480 (lou 3)	#F006	#4000
Longueur:	#11FA	#FFF	#13CB
Debut:	#480	#F000	#4000

	BLACK TIGER:	OP. HANOI:	SUPER CARS (BANK 4)
joue:	#FCE2	#503	#4000
Init:	#FCE2	#500	#4000 (0-6)
Longueur:	#FFF	#1000	#4003
Debut:	#F000	#500	#262F

Je tiens a rappeler que les numeros entre parentheses, a cote de l'initiation, veulent dire que dans A(3E), vous mettez une valeur entre x et x'. Ex: SUPER CARS: Init 4000 (0-6). Traduction: dans Avous mettez un chiffre entre 0 et 6 puis vous faites CALL init, soit: LD A, x CALL 4000 puis CALL Joue. Voila.
Si vous avez un probleme: 3614 RTE L2 BAL TWO MAG.

LE CONCOURS

se poursuit. Je vous rappelle que le gagnant sera l'auteur de la meilleure routine assembleur envoyee a la redac. Les prix: la publication de la routine dans le fanz et l'interview de son createur ainsi qu'un abonnement de 6 mois au fanz. Voila, j'attends vos disquettes ou vos listings sur papier (sauf si c'est trop long, faut pas rever...).

LE MOT DE LA FIN

Le mot de la fin, c'est que c'est bientot la fin, mais ne vous inquietez pas, le numero 16 sortira (quand??). Et puis si vous etes nombreux a nous encourager par vos lettres deseperees, peut etre interrons nous l'impossible. Rendez vous au prochain numero, avec un compte rendu sur le meeting. bye....doudou.

Petites Annonces

Approchez, approchez!! Grande braderie!! J'ai decide de faire un peu le menage, alors voyez un peu:

VENDS Jeux originaux sur disk (13 en tout). Ecrivez moi (Doudou) pour connaitre la liste et les prix. (Prix maxi: 70Fr, compil sur 2 D7). Chaque jeu est accompagne de sa notice.

Et c'est pas fini:

VENDS tablette graphique GRAPHISCOP (pour dessiner a la main (avec un crayon) sur le CPC). Prix: 400Fr (achete 990Fr). Tres bon etat avec notice chez Doudou.

Pas grand chose, mais sachez que des remises sont possibles si vous achetez plusieurs de ces jeux ou accessoires (contactez moi pour en savoir plus). J'attends donc vos lettres ou vos coups de telephone (apres 18h30).

Et puis comme je suis pas vache, j'en laisse un peu pour les copains:

ECHANGE SOFTS sur 3" ou 5 1/4 (amsdos). J'ai un CPC 6128 et beaucoup de contacts a l'etranger: Espagne, Autriche, Danemark, Norvege, France. Ecrivez a:

Andreas Erler Umlandstr. 2 w-7972 Isny ALLEMAGNE

CHERCHE ADRESSE de fans. Un cadeau a celui qui m'en envoie le plus. Contactez: DURAND Pierre-Jacques
6 rue de la plaine Nisson, AZAY-le-BRULE
79400 St MAIXENT l'ECOLE

Et enfin, une PA a Part: AMADEUS, le redac'chef de THE (wonderful) AMAZING FANZINE, a un petit probleme il ne peut plus assurer les rubriques de programmation de son fanz suite au depart de EB. Alors si vous pensez en etre capable, ecrivez-lui:
71 Bis Rue Parmentier 49000 ANGERS

