

**SALUT !**

"SALUT", ça veut dire edito, en plus sympa. Eh oui, encore un fanzine mais que voulez vous, lorsqu'on a une imprimante (DMP 2160) un CPC 664, une extension de memoire et OXFORD PAO, on ne peut pas résister. J'essayerais de faire au moins aussi bien que les autres. Pour l'instant je suis seul, mais peut être que des amis me rejoindront. D'autre part, j'envisage la création d'un fanzine sur disc aussi, la durée de vie de read on ly (ou ride on lit) est indéterminée. Bonne lecture.

DOUDOU.

**Quelques petits trucs :**

Essayez CALL &BD12, comme ça, sous basic (effet surprise mais sans danger).

Faites aussi, toujours sous basic, POKE &BDEE, &C9 puis KEY DEF 66, &0, &0, &0 et essayez de faire un reset.

Lorsque vous avez un dessin ou autre chose à l'écran, faites OUT &BC00, &0:OUT &BD00, &3 et votre dessin se doublera.

C'est tout pour ce mois-ci, mais rassurez-vous il y en aura plus le mois prochain.

TATIN David

MAS PETIT REBATTU, MOULES

13280 RAPHELE. LES ARLES

Joignez une enveloppe timbrée et 4 frs pour le port.

**Toujours pareil ?**

READ ONLY va bien sur essayer d'être original sur certains points comme par exemple les tests non seulement de jeux mais aussi, accrochez vous bien, de DEMOS!!! Et la nouveauté c'est que ces tests seront accompagnés de "photos" d'écrans imprimées. Pas mal non ? Vous trouverez peut-être aussi des digits ça et là (merci à David). À part ça, la routine: quelques vies infinies inédites, des astuces et parfois des cours listings. Je vais aussi parler un peu de BD ainsi que de musique. J'essayerais aussi d'éviter les fautes d'orthographe car je trouve qu'il y en a beaucoup trop dans les fanzines. C'est tout. Peut-être que d'autres améliorations viendront s'ajouter. atchao.

toujours DOUDOU.

**LISEZ  
LES  
FANZINES**

**SURTOUT :**  
L'ECHO DES CROCOS  
CROCOLIER  
SYNTAX ERROR  
MICROBOY  
M.B.M  
ET BIEN SUR  
READ ONLY

**L'ÉCLAIR DE VIE**

Cette rubrique est la rubrique des vies infinies (d'où son titre) Pour placer ces vies, c'est la technique habituelle: on prend l'éditeur de secteur de discology (ou tout autre éditeur de secteur) et on se rend aux pistes citées. là on change les octets, on écrit et le tour est joué. Vous pouvez bien sûr participer à cette rubrique en m'envoyant tous vos pokes et vies infinies.

Pour VICTORY ROAD: on se rend en piste 16, secteur C7 et à l'adresse 01AB on remplace 3E-06 par 3E-FF pour obtenir 255 vies.

Pour LIGHT FORCE: piste 20, secteur 47, adresse 0104 on remplace 3E-05 par 3E-FF (toujours 255 vies).

Ces bidouilles sont originales: je les ai trouvées grâce à LMDSPID VIDLQSTDS.

DOUDOU, qui en a marre de signer.

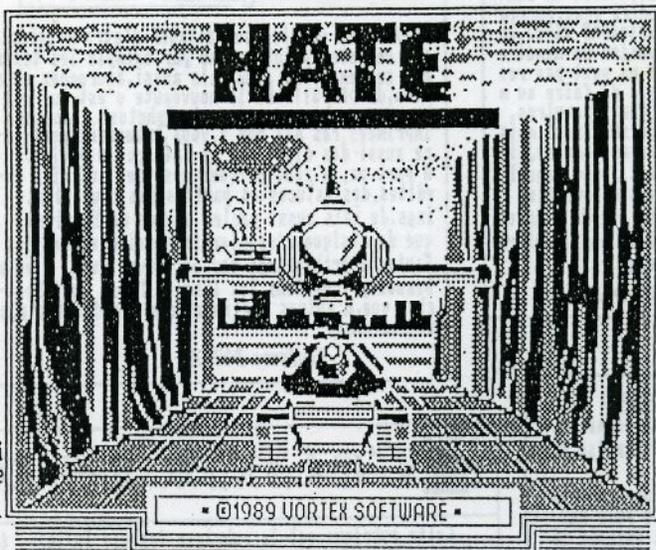
**tournez la page****POUR DECOUVRIR LE TEST DU MOIS.****PHOTOCOPIEZ MOI MAIS NE ME VENDEZ PAS**

# LE TEST DU MOIS

## H A T E

DE VORTEX SOFTWARE

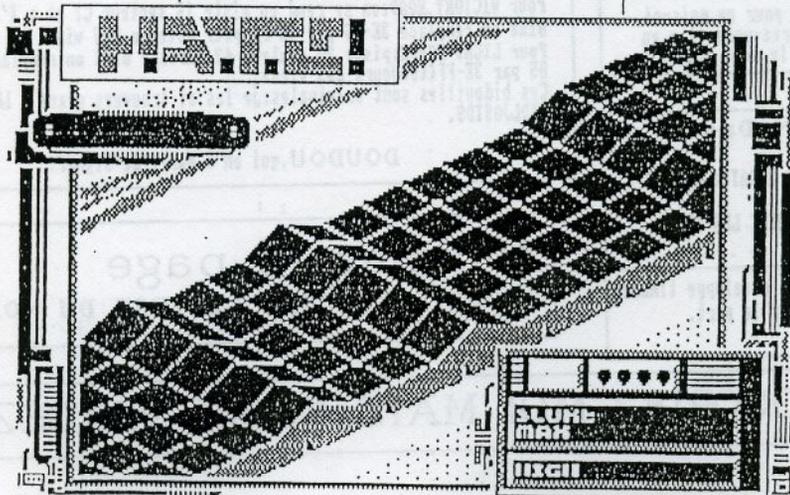
**HATE** est un jeu d'arcade ou l'on doit (comme dans tous les jeux d'arcades (ou tchac-tchac-poum-poum comme disait mon petit frere)) tirer sur tout ce qui bouge, et même ce qui ne bouge pas. Les ennemis sont toutes sortes d'avions et des soucoupes volantes. Des bases, une fois détruites, vous donnent des bonus qui vous permettent de ne pas mourir lorsque vous touchez un ennemi mais attention, lorsque vous rencontrez un ennemi le bonus disparaît. Au départ, vous êtes dans un avion, puis, à la fin de l'étape, vous changez de véhicule et allez dans un tank.



Cote technique, **HATE** n'apporte rien de révolutionnaire (bien qu'étant sorti en 89) les graphismes sont en mode 1 et sont assez réussis même si les couleurs ne sont pas toujours très bien choisies. L'animation est bonne mais on a déjà fait plus rapide. Ce qui me plaît bien, c'est l'animation des bonus que l'on traine. Enfin la musique est suffisamment bonne pour ne pas être lassante.

EN RESUME:

HATE EST UN BON JEU QUI VOUS TIENDRA ASSEZ LONGTEMPS DEVANT VOTRE CPC. ALLEZ DONC L'ACHETER. NOTE: 14/20



# INTERVIEW : LONGSHOT DE LOGON SYSTEM

LONGSHOT est une personne que vous devez tous connaître puisqu'il a fait de nombreuses demos (7 exactement) et sont parmi les meilleures. c'est pour cela que j'ai décidé de le questionner sur le minitel (RTEL) ou vous pourrez le rencontrer. Malgré une interview très difficile due à la présence d'autres personnes (pas vrai BDR?) néanmoins sympathiques j'ai réussi à lui faire dire pas mal de choses.

READ ONLY: comment as-tu appris l'assembleur?

LONGSHOT: je l'ai appris seul, avec un copain. Je n'avais pas de livres.

R.O.: de combien de membres se compose l'équipe de LOGON SYSTEM?

L.: nous sommes 3 sur ST, et 2 ou 3 sur CPC.

R.O.: 2 ou 3?

L.: plutôt 3 que 2. Sur CPC, il y a moi et mon graphiste (qui a déjà dessiné pour des jeux édites), un autre programmeur et un autre graphiste (NDR: he, ça fait 4 là).

R.O.: quel sera le titre de votre nouvelle demo?

L.: elle s'appellera "OUT OF THE ARMY NOW" et sera incluse dans THE DEMO (NDR: demo ou programmeront aussi les fameux MALIBU CRACKERS, entre autres). Dans cette demo, vous saurez tout sur les membres de LOGON.

R.O.: sur quoi travailles-tu en ce moment?

L.: en ce moment, je travaille sur un jeu pour UBI SOFT. Il s'agit de l'adaptation sur PC de SKATE BALL.

R.O.: que penses-tu de tes anciennes demos?

L.: faciles...

L.: si je les ai faites, c'est que je les aime bien. Seul regret, dans la demo 1, j'aurais voulu des yeux qui se ferment. Mais c'est toujours mieux qu'avec mes graphismes!

R.O.: pourquoi ta demo 4 n'est-elle pas diffusée?

L.: elle servira plus tard. Je ne veux pas la donner pour raison de compatibilité avec CPC et aussi pour "THE DEMO".

R.O.: que penses-tu des demos actuelles?

L.: euh... no comment.

R.O.: c'est à dire?

L.: j'en pense rien, j'attends qu'elles progressent. Y'en a certaines originales.

L.: si quand même n'exagérons rien. j'aime bien ce que fait NAMINU. (NDR: des MALIBU CRACKERS)

L.: bon, faut que j'y aille, y'a ma vache qui m'attend.

R.O.: ????????

L.: ben oui, c'est la traite, peuchere!

R.O.: bon ben salut alors, à la prochaine.

L.: salut.

propos recueillis par Patrice et Doudou.

## CONCOURS

Je vous propose deux concours, plutôt originaux:

le concours de la meilleure fonte. Écrivez simplement les lettres composant le nom du fanzine. Le gagnant verra sa fonte à la place de la mienne le mois suivant.

Seule contrainte: la fonte doit pouvoir être chargée par OXFORD PAO.

le concours scannerisation: la meilleure d'entre elles sera imprimée le mois suivant. De plus je vous renverrais votre disco avec les demos de votre choix.

Envoyez moi tout ça à l'adresse écrite sur la page précédente.

## TOPS

READ ONLY vous propose deux sortes de tops:

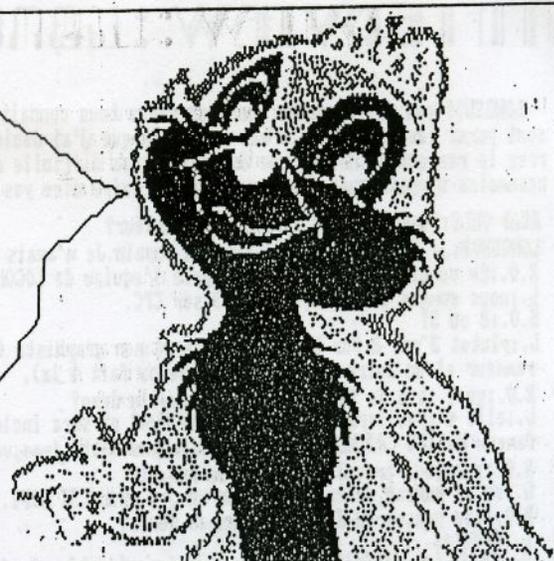
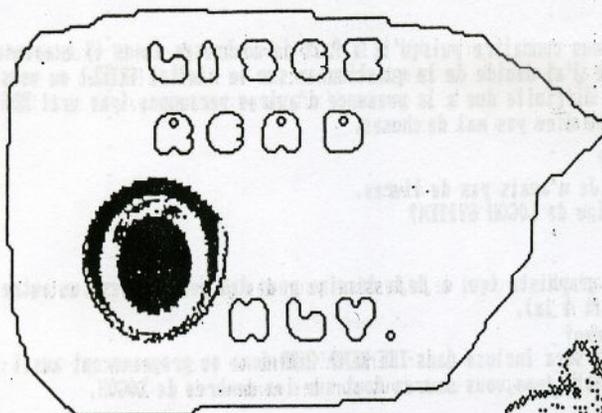
le top jeux.

le top DEMOS.

Ces deux tops contiendront chacun cinq titres (ça va être très dur de choisir).

Envoyez vos tops toujours à la même adresse.

DOUDOU



Après cette superbe digit (encore merci à DAVID), je vais causer BD. Ce mois-ci, je vais vous parler d'un dessinateur que j'aime vraiment beaucoup, il s'agit d'EDIKA. Il en est déjà à son treizième album (PYJAMA BLOUZE) et ça m'étonnerais qu'il s'arrête là. EDIKA publie une BD par mois dans FLUIDE GLACIAL (revue que j'aime aussi beaucoup). Attention, petits canailleux, ceci est de la BD adulte! Les scénarios d'EDIKA sont souvent débiles mais ne vous inquiétez pas, on s'y fait très vite, et ensuite on ne peut plus s'en passer.

ci-dessous, une case d'EDIKA dessinée et donnée par PATRICE. Si vous êtes sages, et que vous lisez READ ONLY le mois prochain, vous aurez droit à une autre case, et pareil pour le mois d'après.

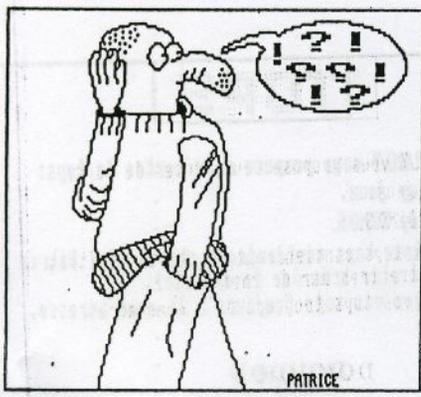
devinez qui?

— THE END OF No1 —

Voilà, c'en est fini du numéro 1. Le prochain numéro contiendra 2 tests: celui d'un jeu et celui d'une demo (depuis que j'en parle y s'rais temps!). Sans doute aussi un listings ou plus d'astuces.

DOUDOU, QUI A FINI

admirez donc la taille du nez.



J'me casse!!!  
rendez-vous au mois  
prochain!!!

