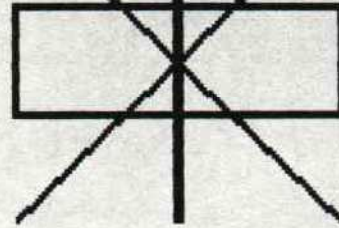


LE CROCO DECHAINE: 5, RUE A. TOURNADE-17000 LA ROCHELLE-46 67 69 46 (SAYM)

LES FANZINES C'EST BON POUR TOI! SURTOUT CELUI LA...



FREEMARE 0,00FF



1 TIMBRE A 3,80FF

No13-OCTOBRE-NOUEMBRE 90

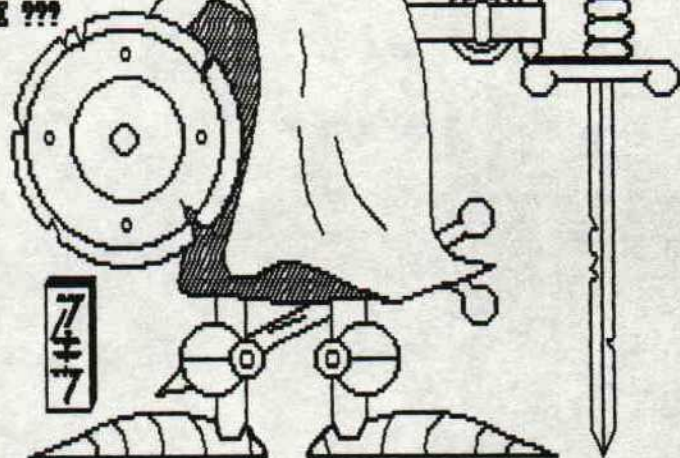
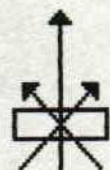


-- SOMMAIRE --

PAGE 2: EDITO/PA
PAGE 3: TESTS
PAGE 7: MUSIQUE
PAGE 8: DEMOS

PAGE 10: HORS SUJET
PAGE 11: BASIC
PAGE 12: ROUTINES
PAGE 14: ADR/A BIENTOT

ÊTES-VOUS VRAIMENT PRÊT
POUR LE
CROCO DECHAMNE ???



Et nous voici de retour pour le No13 du CD soit octobre-novembre. Pour ceux qui s'inquièteraient, le CD reste mensuel. Mais jusqu'à quand? Pour ce 13ème numéro, comme prévu initialement, deux nouvelles rubriques: Basic (cours) qui commence au début bien évidemment... et Dèmos (en général). Stéphane Carré (expatrou de MEGAMAG) s'est aussi joint à nous pour ce No 13; il nous parle de musique. Mais il ne faut pas oublier la page "Hors Sujet" que le fanzine Memory Full nous a concoctée. Et bien sur tout le reste... (sauf la rubrique "Fanzine"). C'est donc dans un CD plus diversifié que je t'invite aujourd'hui. Et surtout n'oublie pas, Les Fanzines c'est bon pour toi! Surtout celui là...

SAYM

SALUTATION

Salut à tous ceux qui nous connaissent, ceux qui nous font les photocopies, ceux qui nous aident; à FLOG, LITTEL LUDWIG, BABY SOFT, PATRICK AUBERT, TOCHE, 3" MAG, MICROBOY, CROCO PASSION, UTIL SOFT, NBD, MEMORY FULL, START CPC, VICTORIA, PEEK POKET, RESET, READ ONLY, AMSTRAD MAG, GNASHER, MICROZINE, M2I, PAPI, AMSTRAD & CO, CROC' EN CHAMBRE, FANZANI, MADSTRAD, MEGAMAG, MICROSWITCH.



PA



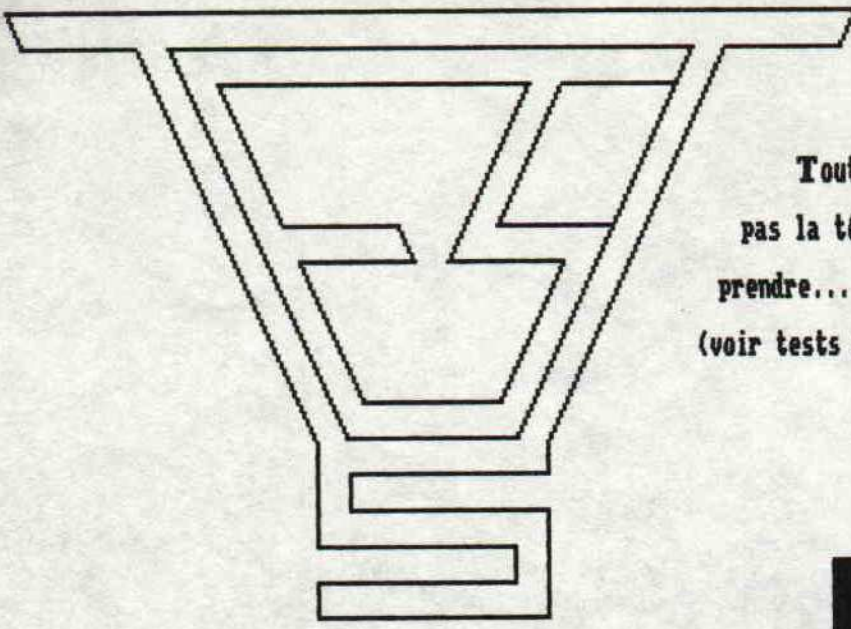
Vends jeux ORIGINAUX sur disquettes avec boîtiers et notices d'ORIGINE. Arkanoid, Barbarian, Barbarian 2, Best of Elite 1, Best of Elite 2, Bubble Bobble, Bumpy, Classiques Titus, Captain Blood, Crazy Cars, Crazy Cars 2, Ere Hits 3, Galactic Conqueror, Imagine's Arcade Hits, Mad Mix, Megapack 2, Mortville Manoir, Off Shore W. Savage, Skweek, Space Racer, Stormlord, Titan, Trivial Pursuit, Turbo Cup. 50 F la disquette. Ecrire à Stéphane Carré 12, rue de Colmar 59290 Wasquehal.

Vends les revues: AM-MAG 34 à 45 + HS 6, 8, et 9:100F; AMSTAR et CPC 26 à 49:150F; AMSTRAD 100% No 1 + 6 à 29:150F; ARCADES 1 à 19 (collection complète):100F; MICRO MAG 1 à 13:150F. Ecrire à Stéphane Carré 12, rue de Colmar 59290 Wasquehal.

Echange jeux et utilitaires s/discs pour CPC. Echange K7 de Hard Rock (seulement Heavy/Speed/Thrash et Death/Grind). Liste de 500 LP, EP, démos, lives sur demande. Jean-Rémi Nguyen 35, rue du Village 13006 Marseille.

Cherche contacts sur CPC pour échange de softs touchant l'électronique, l'électricité (ou autres); de plans d'interfaces quelconques compatibles sur CPC. Cherche aussi extension Dk'Ironics 64K pour 464, dans les 200/300F maxi. Frédéric Stéphano 3, rue Gracchus Babeuf 56600 Lanester.

Recherche "La Bible du 6128" (Micro App.) et "Les clefs pour Amstrad" (PSI). Patrice Bruhat 5, rue Louis Jou 13200 Arles.



Tout le monde se fait taper dans ces tests. Aie!!
pas la tête! Alors méfiez-vous de ne pas vous en
prendre... Par contre vous avez le droit d'y participer
(voir tests de T.R.NIC).

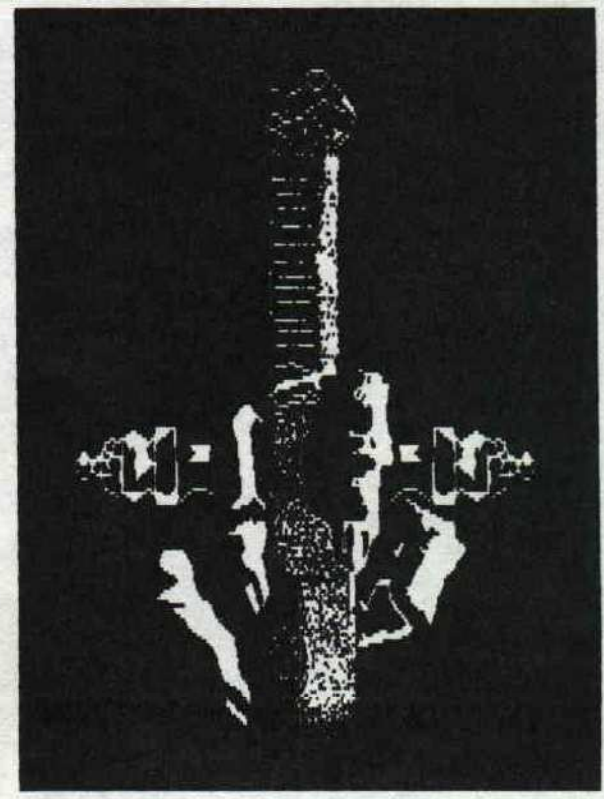
A plus tard si on est encore là!...

SAYM

MIAMI VICE

Et oui ! Voici un jeu qui nous rappelle ou en tout cas qui devrait nous rappeler de bons souvenirs tels que les bonnes vieilles prises de tête, les nuits blanches à essayer de comprendre le but du jeu. Pour "les longs à la détente"(ND T.R.NIC: il veut dire "pour les cakes de service") Miami Vice est une adaptation du feuilleton bien connu "Les deux flics à Miami", il est donc légitime que l'on incarne "Crockett Tubbs" (TR NIC n'a toujours pas compris qu'il ne s'agissait pas de nourriture pour animaux, mais bel et bien des deux flics en question ; Sonny et Ricco pour les intimes)(ND T.R.NIC: mais si, les croquettes TOPS, ça vous dit rien ?) à tour de rôle pour nettoyer la ville la plus pourrie du monde. Je vous rassure tout de suite, les poulets ne se baladent pas dans un camion d'éboueur avec pour toutes armes contre la saleté de cette ville quelques litres de javel et un balai brosse, non bien sûr ! Ils possèdent comme tous les flics de quartier une Ferrari et un fusil à pompe, deux ou trois magnums, un lance rockettes et quelques M16 sous la banquette arrière ; je crois que j'exagère (ND T.R.NIC: à peine !) mais pour ce qui est du magnum, j'en suis sûr. Je disais donc qu'ils partaient nettoyer Miami à bord de leur voiture de luxe, mais les gangsters ; faudrait peut-être les trouver, et pour ma part j'ai eu beau les chercher dans tous les bars, hotels... je n'ai rien trouvé.

Points noirs : les graphismes moyens, la technique pour garer la voiture n'est pas au



point car il faut tout de même se garer à au moins 160 km/h pour éviter de rentrer dans une discothèque ou tout autre bâtiment. Je sais, certain le font, mais quand même ! Je m'adresse à toi SAYM et à tous ceux qui sont en train d'apprendre à conduire, ne prenez pas exemple sur ce jeu. Au fait SAYM (excusez moi 5 mn, j'ai un compte à régler)(ND T.R.NIC: viens te la mettre DUSCHMOLL !!!) lorsque TR NIC est entré au CD ne m'as-tu pas dis que tu refusais catégoriquement la censure et ne m'as-tu pas demandé la signification de TR NIC? Alors POURQUOI AS-TU CENSURE LA REELLE SIGNIFICATION DE TR NIC !!!!!!!!!!!!!!! (ND T.R. NIC: t'as pas compris,

d'honorable facture mais de toutes façons, ça n'est pas ça qui nous intéresse! "Le jeu, le jeu!" crie la foule en délire. Ben, le jeu, graphiquement parlant, est superbe! Animationnellement parlant aussi d'ailleurs! Et oui! Vous contrôlez une sorte de cosmonaute échappé de Side Arms (je parle bien sûr de la version arcade) ou d'une japonaiserie quelconque, et vous devez traverser une immense aire de jeu tout en massacrant tout ce qui bouge (tout ce qui ne bouge pas aussi d'ailleurs) sans oublier de découvrir et de ramasser les éternels bonus. Bonus qui pourront vous permettre d'obtenir un laser plus puissant, un tir à trois directions, une protection, de l'énergie, etc... Vous pourrez aussi trouver des diamants dont la récolte minutieuse pourra vous apporter au bout de quelques centaines une vie. À savoir aussi qu'il existe un moyen plus rapide de se faire des vies, car, planqués un peu partout, des triangles jaunes vous donnent une vie en les ramassant. Ainsi, en un certain endroit (je ne vous dirai pas lequel!) se trouvent réunis 7 triangles. Ça peut servir, car le chemin est long avant d'arriver à la fin. Dans votre mission, 5 armes spéciales pourront vous aider: appuyez sur RETURN et deux barres d'énergie ballaieront l'écran dans le but évident de faire le vide. En appuyant longtemps sur fire vous disposerez d'un laser dirigeable. En refaisant la même chose mais en se baissant vous lâcherez une bombe qui a le même but que les barres d'énergie. En appuyant sur SHIFT vous enverrez une boule qui, si elle rencontre un obstacle aura le même effet que précédemment. Pour finir, en vous baissant et en appuyant sur RETURN vous vous transformerez en une sorte de boule de feu qui ne perd pas d'énergie en rencontrant vos multiples ennemis, mais qui, ô miracle, les détruit. Le seul problème de cette boule c'est qu'elle ne peut pas sauter. Evidemment, tous ces gadgets ne peuvent s'utiliser qu'à dose limitée. Les programmeurs ont inclus de superbes détails. Ainsi, arrivé dans la bas, vous pourrez assister à de superbes (ND SAYM: tu pourrais utiliser d'autres mots, celui-ci commence à me sortir par les yeux à force de le taper) scrollings à multiples vitesses. À l'extérieur, vous tomberez aux prises avec les éclairs envoyés d'un ciel particulièrement couvert. Vous découvrirez aussi huit monstres de fin de niveau vraiment gigantesques. Pour finir, je signale aux amateurs qu'à la fin du jeu, il y a une fin, une vraie. Bon, si vous êtes encore en train de lire, c'est que vous n'êtes pas allés vous procurer ce petit bijou, ce que, entre amis, je vous conseille fortement de faire! Mais,

je dois tout de même signaler les deux seuls points noirs: pas de musique (dommage!), notice en anglais. En bref, pour résumer le tout, nous nous trouvons face à une nouvelle réussite de Probe Software. Il existe même un cheat mode que je ne communiquerai qu'après en avoir reçu une demande de conséquence (ND SHEL: Posez les mains un peu partout sur le clavier, ça fera l'affaire. Vous aurez ainsi 99 vies etc...).



KLAX

Comme je le disais précédemment, le hasard fait bien les choses! Comme par hasard, en achetant Turrican, il me manquait quelques sous (c'est dur à vivre un testeur sans le sous!) et je dus revenir à M2I avec les arguments tout en oseille de Maman et ainsi régler le reste de la somme. Toujours par hasard, je distinguai sur la vitrine un nouveau jeu de Tengen alias Domark: KLAX. Je fus horrifié: le souvenir de certains jeux de cette boîte m'étais revenu à l'esprit: Hard drivin'; Toobin; Xybots. Avouez que comme antécédents, on peut rêver mieux (ND SHEL: Tu l'as dis bouffi!) Je voulais immédiatement savoir ce qu'ils avaient pu faire de ce superbe jeu d'arcade. Je fus rassuré. Et oui! Fans de Tétris, réjouissez-vous, KLAX prend la relève, et il la prend bien! Devant vous, des "Tiles" de couleurs différentes arrivent vers vous sur un tapis roulant. Avec une pelle, vous devrez rattraper les Tiles et former des Klax. Un Klax est une ligne d'au moins trois Tiles de même couleur horizontale, verticale ou diagonale. Celle-ci disparaît une fois

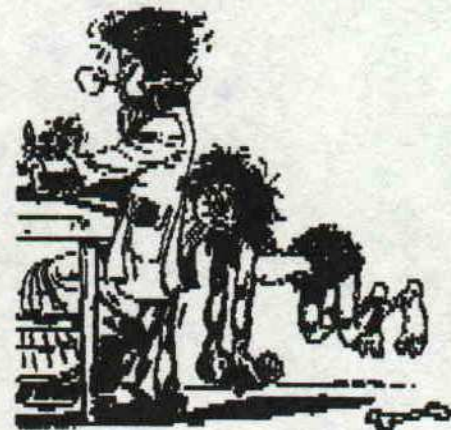




formée. Vous devez pour cela disposer à l'aide de la pelle (ND SHEL : Tu appelles ça une pelle. DEFINITION DU PETIT LAROUSSE : outil formé d'une palette de fer ou de bois plus ou moins concave, ajustée à un manche.) vos Tiles dans un espace de 5 Tiles sur 5. Un bon casse-tête en perspective! Au départ vous devez faire 3 Klax, puis 5, ensuite 3 diagonales, 10 000 points dans le quatrième niveau, supporter l'assaut de 40 Tiles dans le cinquième. Dans les écrans de "Warp Bonus" vous seront proposés trois niveaux vous permettant ainsi de vous bombarder dès votre première partie au onzième niveau, par exemple, tout en sachant que plus votre niveau est dur plus votre bonus en point sera important et vous disposerez d'un "Drop Meter" plus grand. Le Drop Meter vous indique combien de Tiles vous avez laissé tomber, mais attention, une fois à son maximum, vous perdez un crédit, et vous ne disposez que de 3 crédits, alors!... Pour vous aider un peu dans votre tâche, votre pelle est capable de contenir 5 Tiles au maximum, elle peut aussi renvoyer sur le tapis un Tile tout en sachant que celui-ci reviendra aussitôt vers vous accompagné des Tiles déjà présents sur le tapis. Vous pouvez aussi accélérer le tapis en baissant le joystick. Les graphismes et l'animation sont assez proches de la version arcade et la musique, ou plutôt le son, se laisse écouter. Un léger défaut viendrait du fait qu'une fois les touches du joystick sélectionnées, vous ne pouvez refaire votre choix. C'est à dire que si votre pote joue au joystick et vous au clavier, vous devrez recharger le jeu pour que vous puissiez utiliser votre propre "outil". A savoir aussi que l'on ne peut d'ailleurs pas jouer à deux simultanément comme sur l'arcade, mais on n'en veut pas trop à Domark qui signe tout de même ici l'un de ses meilleurs jeux! Alors, en attendant la suite de Tetris qui ne devrait pas tarder, éclatez-vous avec ce (bon) jeu!(ND SAYN: si quelqu'un a compris cette belle histoire, qu'il me le fasse savoir...)

...SRAM I et II

Voici l'un des premiers, si ce n'est le premier jeu d'aventure, sur Amstrad, digne de ce nom. Pas encore un jeu de rôle (La création de personnages n'existait pas encore) mais néanmoins un excellent jeu d'aventure avec un scénario classique (sauver la planète SRAM) mais de bons graphismes compensent ce léger défaut. Pour toutes les insultes une image de cochon apparaît et ne s'efface que si l'on fait de plates excuses. Je ferais remarquer en passant à TR NIC que la première page de présentation est en Overscan (ND T.R.NIC: que veux-tu ? Il faut de tout pour faire un monde !!!). Ce jeu d'aventure suivi d'un numéro 2 qui bien qu'étant sorti beaucoup plus tard n'est hélas pas meilleur que son prédécesseur. SRAM 2 a lui aussi de bons graphismes mais demeure faible côté scénario: Le roi Egrès IV n'est pas un enfant de coeur, il serait plutôt tyranique avec ses sujets ! Après l'avoir libéré il faut le neutraliser, décidément les concepteurs sont comme SAYN, ils ne savent pas ce qu'ils veulent (pour ceux qui n'ont pas suivi, SAYN n'a demandé la signification



TR NIC

de TR NIC puis une fois qu'il l'a eu, l'a tout bonnement censurée)(ND T.R.NIC: que veux-tu ? Il faut de tout pour faire un CROCO DECHAINE !!!). Vous savez quoi ! Je ne résiste pas à l'idée de vous donner la solution de SRAM 1 et pourquoi pas de SRAM 2, de cette manière ceux qui connaissent la fin pourront commencer à chercher la signification de M.CENSURE (nouveau pseudo de TR NIC)(ND T.R.NIC: n'oubliez pas votre possibilité de gagner un original !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!) et pourquoi pas par la même occasion de SAYM, quant aux autres suivez ces consignes à la lettre (ND T.R.NIC: qu'il a joyeusement pompé dans un ancien-très ancien- AMMAG).



Et un peu de musique avec

STEPHANE CARRE

SRAM 1
N ; GRIMPER ARBRE ; EXAMINER NID ; PRENDRE
COUTEAU ; DESCENDRE ; O ; S ; PRENDRE ARC ; E
; S ; PRENDRE FEUILLE ; PRENDRE GLAND ;
DONNER GLAND AU SANGLIER ; S ; PRENDRE TRONC
; NAGER AVEC TRONC ; PRENDRE MENUPHAR ; O ;
PRENDRE LIANE ; TRAVERSER ; PRENDRE FLECHE ;
TRAVERSER ; N ; PRENDRE CANNE ; N ; N ; O ;
S ; MONTER A L'ECHELLE ; BRULER PORTE
(Pyromane !) ; N ; O ; PRENDRE BOURSE ;
PRENDRE PAPIER ; E ; PRENDRE EXTINCTEUR
(Pyromane certe, mais repentant !) ; N ;
PRENDRE FARINE ; S ; E ; N ; UTILISER
EXTINCTEUR ; PRENDRE ŒUFS ; E ; (Après 8h
dirigez vous 2 fois à l'est) ; ACHETER CARTE
; S ; S ; DESCENDRE PONT ; EMBRASSER
GRENOUILLE (BEURCKKKKCKKKCKKK !!!) ; N ; N ;
; APPUYER NEZ ; E ; ENTRER 3 ; LIRE CARTE ;
FAIRE GATEAU ; N ; HAUT DROITE ; CHAT DORT
HAUT ; N ; DONNER GATEAU (Le roi est mort -il
vient de s'étouffer avec votre délicieux
quatre quart spécial étouffe chrétien- vive
le roi !!!)

SHEL



Et une rubrique de plus dans le CROCO DECHAINE, une! C'est de (bonne) musique, cette fois, dont je vais vous parler. Car, après un été très "soca" (pub TFI-Orangina oblige: secouez-moi, secouez-moi; comprenez qui voudra...) c'est une rentrée bien fournie en futurs hits qui s'annonce. Avec d'abord le retour de Janet Jackson (la petite soeur à l'autre) et le second extrait de son album "Rhythm Nation 1814": "Black Cat". Après sa courte "Escapade", Janet nous raconte, en français dans le texte, l'histoire d'un chat noir. En fait d'un chat noir, il s'agit plutôt, au vu de son clip, d'une superbe panthère noire à laquelle s'identifie la star. Avouons en effet que depuis la tendresse de ses premiers essais ("Let's wait a while") la soeurette a fait un sacré bout de chemin et avec "Black Cat" ça renue un maximum. Play it again, Janet! Beaucoup plus cool, le retour (très attendu, n'est-ce pas mesdemoiselles) du beau et talentueux George Michael. Dans la pure lignée de "One more try" ou "Kissing a Fool" de son précédent album "Faith", "Praying for time" (c'est le titre de son nouveau single, pas d'une nouvelle marque de choucroute) n'étonne pas, et le clip (si on peut appeler ça un clip) pas plus que la musique. Mais qu'est-ce que c'est bon de se tremousser sur un slow de George Michael et soyons sûrs que, cet hiver, ça va emballer sec sur son nouvel album "Listen without prejudice".

Pour vous remettre dans le rythme, rien de tel que Benny-B et Daddy-K, les rappers fous à la française... ou à la belge je sais plus très bien, d'ailleurs dans mon entourage proche (salut, mes poules!), ça discute ferme à ce sujet. "Mais vous êtes fous?" OOOH OUIII! répondirent-ils tous en coeur. Il a bien 6 mois ce titre mais on s'éclate toujours autant dessus, et puis la revue AMSTRAD 100% nous signale la sortie prochain (courant Octobre en principe) d'un 2nd 45 tours.



== DEMOS ==



INTERVIEW du GPA

SALUT, MON NOM EST SYNDROME, ET JE SUIS TOUT NOUVEAU DANS LA REDACTION DU CROCO DECHAINE. POUR COMENCER TRES FORT, J'AI DECIDE DE FAIRE L'INTERVIEW DU DEMOGROUP: LE G.P.A.

L'INTERVIEW A EU LIEU DANS UN LIEU SORDIDE OU SEULS LES INITIES ETAIENT INVITES DONC SYNTAX ERROR ET VIRUS S'INSTALLERENT SUR LES DIVANS (OU PLUTOT LES CHAISES LONGUES) ET REPONDIRENT A CES QUELQUES QUESTIONS INDISCRETES:

MOI: -COMMENT EST NE VOTRE GROUPE?

SYNTAX ERROR: -AU DEBUT, IL Y AVAIT MOI, J'ETAIS SEUL; ALORS J'AI RENCONTRE MAZE SOFT; EN FAIT, C'EST TROP COMPLIQUE A EXPLIQUER, ON EN PARLERA DANS UNE PROCHAINE DEMO.

MOI: -AVEZ VOUS PREVU D'AUTRES DEMO?

SYNTAX ERROR & VIRUS: -UNE DEMO DEVRAIT SORTIR POUR L'AMSTRAD EXPO (NOTE DE VIRUS: SYNTAX ERROR N'OSE PAS S'AVANCER, MAIS LES PREVIEWS SONT ASSEZ GENIALE ET LES GRAPHISMES ASSEZ DELIRANTS), UNE AUTRE DEMO POUR LE FANZINE 'FANATIC' EST AUSSI EN PREPARATION ET QUELQUES AUTRES TRUCS SONT EN COURS.

~*~ PETITE PAUSE POUR DIGERER LA BRIOCHE ~*~

MOI: -QUELLE EST LA COULEUR DE VOS CHAUSSETTES?

SYNTAX ERROR & VIRUS: -ON EN A PAS, TOI NON PLUS D'AILLEURS!!!

MOI: -HUM... HUM... EST CE QUE VOUS CONTINUEZ A DEPLOMBER?

SYNTAX ERROR: -PERSONNELLEMENT J'AI ARRETE DE DEPLOMBER DEPUIS UN BOUT DE TEMPS, MAIS MAZE SOFT CONTINUE DE DEPLOMBER DES BUDGETS, ET NUT CRACKE DES QU'IL A DES ORIGINAUX SOUS LA MAIN.

MOI: -QUEL EST L'AGE DU GROUPE?

SYNTAX ERROR: -A PEU PRES 1 AN ET DEMI.

MOI: -QUE PENSEZ VOUS DES AUTRES DEMO-MAKERS?

SYNTAX ERROR ET VIRUS: -NOUS PENSONS QUE LA FRANCE EST LE PAYS OU IL Y A LE PLUS DE BONS DEMO-MAKERS SUR AMSRTAD; NOUS AVONS UN PEU DE MAL A RIVALISER AVEC LOGON SYSTEM, PARCE QU'ILS ONT PAS MAL DE PROGRAMMEURS, ALORS QUE NOUS, NOUS NE SOMMES QUE 2.

MOI: -QUELS SONT LES MEMBRES DU GROUPE?

SYNTAX ERROR: -C'EST UNE QUESTION CLASSIQUE, ALORS PAR ORDRE ALPHABETIQUE:

MAZE SOFT (SWAPPER, DEPLOMBEUR DE BUDGETS, DISEUR DE BLAGUES)

NUT (PROGRAMMEUR, GRAPHISTE, CRACKER)

STARFOX (SWAPPER, ET GRAPHISTE A SES HEURES)

SYNTAX ERROR (PROGRAMMEUR, GRAPHISTE, GENIE, GRAND CHEF)

THUNDER (MUSICIEN)

VIRUS (GRAPHISTE (PASSERA BIENTOT AU GRADE 'TRES BON GRAPHISTE' SI SYNTAX ERROR LE VEUT), SWAPPER, DESIGNER)

MOI: -A PART L'ORDINATEUR, QUELS SONT VOS HOBBIES?

VIRUS: -J'ADORE LES NULS (JE N'ALLUME LA TELE QUE POUR CA!)

SYNTAX ERROR: J'AIME FAIRE DU ROLLER ET ADORE LE CINEMA

MOI: -BON, BEN L'INTERVIEW EST FINIE, A LA PROCHAINE....

PROPOS RECEUILLIS PAR SYNDROME



bla..bla..bla..

Voici, en vrac quelques informations, sur les démos, et l'Amstrad en général.

-Le groupe LOGON SYSTEM s'agrandit; à longshot, s'ajoutent: PICT, NAMINU, DIGIT.

-Le nouvel Amstrad va faire un grand plouf: les nouvelles caractéristiques ne seront utilisables qu'à partir des cartouches.

-L'Amstrad expo sera bien tard cette année: elle se déroulera en novembre.

-Le démo-maker danois 'New Way Cracking' n'a pas arrêté la programmation sur Amstrad, il fait des jeux, et prépare une méga démo avec tyronesoft, qui devrait sortir fin 1990 ou en 1991, de bons moments en perspective.

-Après MBM, Croco Dingo, Syntax Error, et bien d'autres, Megamag, le fanzine sur disc de Stéphane Carré s'arrête.

ND SAYM: Stéphane rédige désormais une rubrique musique pour nous. Et MEGAMAG est repris par BRUNO CHOISELLE (13, rue Waroquier 08000 CHARLEVILLE MEZIERES). Je précise aussi que l'Amstrad expo aura lieu du 16 au 19, mais tout le monde le sait...

SYNDROME

TEST

Que diriez vous d'un petit test? Ok! ce mois ci, la gozeur démo 4. Alors, je vais la décrire et la commenter partie par partie.

GOZEUR
DEMO
4

Première partie:

La première partie est composée d'un écran digitalisé en mode 1, d'un scrolling en vague, style P007 ou GPA (anti sinus)

Deuxième partie:

Ahhhhhh. En voilà une belle partie pour moi qui adore les égalizers. Alors, elle comporte: en bas un scroll et en haut 6 supers égalizers. le tout accompagné de plusieurs musiques composées par duffy.

Troisième partie:

Alors, en haut, il y a des rasters overscan qui changent sans cesse de mouvements; en bas, il y a un scroll hard (spécial aveugle)

Les rasters sont assez jolis...

Quatrième partie:

Encore une partie comme je les aime: supers graphismes, égalizers, rasters, scrolling, le tout en overscan. Cette partie est dédiée au super fanzine sur disc 'Noix De Croco'

En conclusion, une démo à posséder absolument; ainsi que Noix de Croco.

SYNDROME

BLAGUE...

Quatre homosexuels entrent dans un bar, mais il n'y a qu'un tabouret pour s'asseoir; que font ils???

réponse: ils retournent le tabouret!!!

Qui suis-je?

Bonne question... Alors, je vais me présenter; pour que vous me connaissiez un peu mieux. Alors, mon pseudo est Syndrome, je suis graphiste dans le démo-group 'the bitmasters'.

Si vous desirez augmenter votre collection de démos ou tout simplement les découvrir, vous n'avez qu'à m'écrire, me demander ma liste de démos (je dois en avoir vers les 250), et si il y en a qui vous intéressent, envoyez moi un disc et un timbre à 3 f.80 avec les titres de démos que vous voulez; ou sinon, je vous mettrai des compils des meilleurs démos. Pour me contactez:

ROCHAIS ARNAUD
30 AVENUE DE BEAUSEANT
78990 ELANCOURT



Salut à: THE GPA, MEGACHUR, TRAX, JLCS, IZZY, CROCO PASSION, CROCO MAG, MEMORY FULL, ROMSTRAD, PEEK, POKET, L'ECHO DES CROCOS, FEFESSE, DIGIT, MAC, FRED CRAZY, MICROZINE, GNASHER, THE BITMASTERS, CROC EN CHAMBRE.....

DEMOS
EN VRAC...

Si je vous parlais tout d'abord de la mac paddy démo: cette démo utilise à fond le système des rasters: effets de rebondissements, et pleins d'autres jolis effets. Mais il n'y a pas que des rasters; une des parties comporte des scrollings sur tout l'écran. Tout ça pour vous dire que c'est une démo pas mal du tout que vous devriez avoir dans votre démothèque.

Passons maintenant à la méga giantess démo réalisée par Ugly Monster et Digit. Elle est assez banale dans la programmation (rasters, scroll double hauteur, déformation d'écran), mais le choix des couleurs, les musiques, et les supers graphismes d'Ugly Monster m'ont fait craquer. Allez, au mois prochain.

SYNDROME

HORS SUJET

BONJOUR !

RENDEZ VOUS
À L'AMSTRAD
EXPO 90 !!
AVEC UN MAX
DE SURPRISES
SUBLINEMENT
BIEN !!



Vous devez très certainement vous demander pourquoi ce cheval se trouve sur cette page; eh bien je vais vous répondre tout de suite que cet animal se nomme BIJOU et qu'il est la mascotte du département qui est le mien, je veux dire du PAS DE CALAIS ... J'ai oublié de vous dire que je suis JAJA le rédac' chef de Memory Full et que cette page a entièrement été réalisée par mes soins afin de montrer qu'il n'y a pas de guerre entre les fanzines (en tout cas pas entre le CROCO DECHAINED et MEMORY FULL). Tenez au fait, j'ai une commission spéciale à vous faire: si vous voulez lire un autre bon fanzine et qui plus est réalisé par un mec super bien, abonnez vous à 3" MAG / 4 rue du Cdt Lherminier / 33600 PESSAC. Bon allez bonne lecture !

JAJA

ON NE SAIT JAMAIS

Vu le succès des pokes et des out de notre bon vieil ami C.M.P, voici de nouvelles bidouilles de ce génial Amstradiste (salut les violons!) Je vous garantis pas que ça marche parce que je les ai pas essayés:

INVERSION VIDEO: call & BB9C

POUR JOUER DU MOTEUR:

MARCHE: out & BA10,1

ARRÊT: out & BA10,0

CHANGER LE MODE:

CALL & BA10,mode



ON NE SAIT JAMAIS

DANS LES KIOSQUES

It's too new! and good!! Commençons par AMSTAR & CPC, qui fut le premier magazine à parler de nous, les fanz. Toujours aussi bon bien que surpassé par 100 POUR 100, qui se trouve être pour moi le mag que tous doivent lire! Allez à plus!

JAJA



MUSIC

Keskecestkeussa?

Y va pas encore nous parler de disques qui ne valent rien!!!

Nan, Nan et renan

ELMER FOOD BEAT

c'est pas nulle! ça serait plutôt hypergéniale... alors n'hésitez pas.

Une fois n'est pas coutume: je vais remercier ici présentement maintenant toutes les personnes qui ont fait que le zine qui vous remplit la tête sans vous la gongler est devenu ce qu'il est... Tout d'abord, les lecteurs qui bien que n'ayant pas tous été desservies pour le numéro quatre font encore partie de notre panel. Je tiens à remercier également tous les rédac' des autres fanz qui en font un max pour nous faire un boulot de pro tout en ne l'étant pas... La rédaction tient à remercier tout particulièrement les personnes qui suivent pour avoir supporté nos imbécilités jusque maintenant, un grand MERCI Carole, Cathy, Cathy (ben ouais y'en a deux!), Christine, Christelle, Christophe (?), David, Dominique, Eric, Gérard, Grégory, Hugues, Jérôme, Laurent, Fabrice, Fabrice, Fabrice (y'en a trois!!), Marie, Nathalie, Audrey, Olivier, Philippe, Laurence, Régis, Sabine, Sylvain, Xavier et à tous ceux que j'ai oublié un instant..

Quelle est la différence entre l'amour et les toilettes?

L'amour est enfant de Bohême, les toilettes sont enfant du couloir à droite... (Pierre Desproges)

HISTOIRE D'EN RIRE

LES FONCTIONNAIRES C'EST COMME LES DICTIONNAIRES. PLUS ILS SONT HAUT PLACÉS MOINS ILS SERVENT...

AU FAIT! CA VA PAPA ????

ÇA C'EST UNE MOTO COMME JE LES AIME... ET VOUS ????



IL EST TARD ET JE NE SAIS PAS QUOI METTRE DANS CE BANDEAU ALORS SI VOUS AVEZ UNE IDÉE, CONTACTEZ MOI AU 36.99. SALUT !

BASIC

Salut les reptiles! Je suis MIMIL, croisement de microprocesseur Z80 et de clavier AZERTY. J'ai été stoppé dans ma fainéantise annuelle par le GICD (Groupe d'Intervention du Croco Déchainé). Après trois séances de torture (dont l'audition forcée de Chantal Goya chantant: "Voulez-vous danser grand-mère"), j'ai réussi à m'infiltrer dans la rédaction, dans le but non-louable de prêcher le Basic à travers les lignes du CD (gniark, gniark!!)... Bon, passons aux choses sérieuses (ND SAYM: disons plus sérieuses)... Silence SVP! (non mais!)... Aujourd'hui, nous allons taquiner le zordinateur avec l'instruction INPUT!

INPUT sert à poser une question, par exemple, vous croisez un type dans la rue, vous lui demandez:

-Quel est ton nom?

Et bien, vous seriez un ordinateur, vous auriez ceci de gravé dans la mémoire:

```
INPUT"Quel est ton nom";nom$
```

Disséquons, voulez-vous? INPUT est l'ordre, c'est ce qui signale que vous devez attendre une réponse... Ce qu'il y a entre guillemets (obligatoires) c'est la question que vous posez, ensuite, il y a un point virgule, il signale à l'ordinateur que l'on veut que la question soit posée à l'écran avec un point d'interrogation; si vous mettez autre chose, ou rien du tout vous aurez un message d'erreur (bien fait! z'avez qu'à faire gaffe! Hihhi...)... Ensuite, il y a écrit nom\$. Caisse que ?? C'est ce qu'on appelle une variable alphanumérique! C'est un endroit où va être stockée la réponse; car, pour être stockée; comme pour une carte d'identité: pour dresser un PV, il faut d'abord prendre la carte d'identité (nom\$) et en puiser le contenu (la réponse) avec ce que vous savez là, vous pouvez déjà commencer à écrire une question, à y répondre, puis à aller chercher votre réponse dans votre variable. A propos de ma variable, j'ai utilisé nom\$ mais ça aurait pu être a\$ ou n'importe quoi (même caca\$) pourvu qu'il y ai le "\$" (vous comprendrez pourquoi!)... Continuons... Sans doute, après demanderez-vous le prénom?... Et, vous allez recommencer la même opération ce serait logique non?... Oui, ce serait logique, mais ce serait surtout une perte de place; en effet, on peut bien tout demander dans la même ligne (si, si! ça se fait) voilà ce que ça nous donnera:

```
INPUT"Nom, Prénom";nom$,pre$
```

Vous avez pu remarquer deux nouvelles choses: une virgule, et une nouvelle variable! Donc, si vous voulez poser une troisième question sur la même ligne, il faudra séparer vos réponses par des virgules! Exemple:



REPONSE==> Duchnock,Albert
Voilà, maintenant, pour afficher la réponse, il suffit de faire:

```
PRINT la variable
```

donc

```
PRINT nom$,pre$
```

Alors, continuons notre questionnaire: Maintenant, nous pourrions demander l'âge... on voit d'ici le problème que ça pose: on va demander des chiffres et non des lettres (harg!) bien entendu, le nombre qui devra être la réponse devra être stocké, il nous faut donc une variable qui soit capable de stocker un nombre. Et bien je dis: "pas de blème!". C'est hlessipo! Il suffit d'en créer une et de ne point lui ajouter un "\$", que neni! Donc, voici notre question:

```
INPUT"age";age
```

Voyez, il n'y a pas de "\$" (cool!!). Là, pas besoin d'explication, c'est le même principe que notre question "nom" sauf que notre variable n'a pas le "\$". Maintenant, vous avez sûrement envie d'utiliser INPUT sur votre CPC... Je vous comprend! Mais attention, vous pouvez faire des erreurs! Et l'ordinateur vous affichera: ?REDO FROM START. Et il réaffichera la question... Alors, si ça vous arrive, c'est que vous avez donné une réponse erronée (Bouh le pas beau).

Voilà... C'est tout pour ce moi-ci. Le mois prochain, nous verrons le traitement des variables par le biais des conditions logiques (IF... THEN... ELSE). En attendant, je maudis CROCODILE DUNDEE et RAHAN, ces assassins avides de gloire qui zigouillent nos frères... Non mais! Aller hop, je retourne me coucher... Hihhi... Bonne nuit les Crocos morituri, te salutant!

COMMENT TRANSFORMER VOTRE CPC EN...

HORLOGE !!!

VEEEEEEEEEEE ! Non, il ne s'agit pas d'un quelconque bidouillage pour démantibuler votre CPC ! Mais c'est encore un Listing totalement démentiel, à l'image du C.D. quoi ! Faut dire, dans le genre original, on peut difficilement faire mieux. Après tous les Scrollings des mois derniers (ou plutôt d'il y a 2 mois, car on s'est reposé pendant 1 mois au CD, et ça fait du bien !), j'en avais plein les ... alors je me suis défoncé et je vous ai pondu un nouvel RSX pour votre CPC. Alors là, vous vous dites surement "OUAAH l'aut' eh ! Il se fout de nous, ça va encore être un RSX banal du style 'Dessine-moi un cercle ou un carré' ". Ben non, vous l'avez dans l'os (Excusez-moi si ça vous fait mal !), car cette petite merveille de prog. vous permet d'AVOIR L'HEURE EN PERMANENCE SUR VOTRE CPC ! (Vous avez bien lu)

Bon, le listing source (commenté, cela va de soi !) se trouve en page suivante pour ceux que ça intéresse. Pour les autres, c'est à dire ceux qui ne possèdent pas d'Assembleur, et qui ne comprennent rien à ce langage very Strange (ou plutôt qui ont la flemme d'apprendre), le Listing Basic L.M. est situé un peu plus bas. Et si vous avez la flemme de le taper (il est pas long, mais je sais que tout les CPCiens sont flemmards, moi le premier), je vous rappelle qu'il est disponible à la Rédac., ainsi que ceux des anciens numéros, contre 1 D7 + 1 timbre à 3,00 F, n'hésitez pas, je vous remplirai votre D7 avec toutes sortes de choses (Demos, etc... Mais ne me demandez pas de la remplir avec du cassoulet, ça c'est Shel qui s'en charge avec son concours (A moins que cela ne soit du Riz ?)).

Vous remarquerez que ce prog. utilise les interruptions du CPC (tous les 1/50e de Secondes). Le compteur que j'utilise est l'oeuvre du Génial Rubi (certains l'appellent même Dieu...), d'Amstrad 100%. Admirez l'optimisation ! C'est du grand Art, isn't it ? A noter que si vous désirez l'utiliser dans vos propres progs., il faudra bien-sûr supprimer les lignes 30 à 50 du listing Basic. Voilà, je vous laisse à vos rêves ludico-programmatoires (??), et je vous dis au moins prochain, si j'ai le temps, c'est-à-dire si mes profs le veulent bien. A ce propos, un conseil : Si vous êtes en Seconde et que vous faites du CPC votre principal loisir, ne choisissez pas lere S ! Dans le genre bouffe-temps, y'a rien de pire (Même pas les filles !).

T'en veux ?
C'est Yannick
qui l'a roulé !



Syntaxe du

R.S.X. :

ùheure, HH, MM, SS
Pour changer l'heure courante.

ùheure
Pour afficher l'heure courante.
Affichage : HH:MM:SS, I/10e
Exemple : 17:38:05,7

```

1 REM RSX ùHEURE PAR S.D.C. pour le CROCO DECHAINE --- Achevé le 28/09/1990
10 B=0:FOR i=&A000 TO &A0DB:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT:IF B(<)2096
6 THEN MODE 2:PRINT CHR$(7):"Y'A UNE GOURRADE DANS LES DATAs !":PRINT:AUTO 60
20 CALL &A000 : REM Activation RSX
30 MODE 2:INPUT"Entrer l'heure actuelle (HH,MM,SS) : ",hh,mm,ss:PRINT:PRINT"ESPA
CE pour stopper...":PRINT:ùHEURE, hh, mm, ss
40 WHILE INKEY$("<") :LOCATE 1,5:ùHEURE:WEND
50 PRINT:PRINT "Maintenant, tape < ùheure > dès que tu veux avoir l'heure...":PR
INT:PRINT"Pour changer l'Heure courante, tape < ùheure, heures, minutes, secondes >
...":PRINT:END
60 DATA 3E, C9, 32, 00, A0, 21, CD, A0, 11, A6, A0, 01, 00, 81, CD, D7, BC, 21, 25, A0, 22, 20, A0, 21,
2B, A0, 01, 20, A0, C3, D1, BC, 00, 00, C3, 2F, A0, 48, 45, 55, 52, C5, 00, 00, 00, 00, B7, 28, 28, FE,
03, C0, 21, CD, A0, CD, DB, BC, 21, C8, A0, AF, 77, 23, 06, 03, DD, 7E, 00, 77, DD, 23, DD, 23, 23, 10, F
5, 21, CD, A0, 11
70 DATA A6, A0, 01, 00, 81, C3, D7, BC, 21, C8, A0, 11, D7, A0, 06, 04, 7E, 12, 23, 13, 10, FA, 2E, 0A,
06, 03, 1B, 1A, 0E, 00, B7, 0C, 9D, 30, FC, 85, F5, 79, 3D, F6, 30, CD, 5A, BB, F1, F6, 30, CD, 5A, BB, 05
78, B7, 28, 07, 3E, 3A, CD, 5A, BB, 18, DC, 3E, 2C, CD, 5A, BB, 1B, 1A, F6, 30, CD, 5A, BB, 3E, 0D, CD, 5
A, BB, 3E, 0A, C3
80 DATA 5A, BB, 3E, 05, 3D, 32, A7, A0, C0, 3E, 05, 32, A7, A0, 21, C3, A0, 11, C8, A0, 1A, 3C, 12, BE,
C0, AF, 12, 13, 23, 18, F5, 0A, 3C, 3C, 18, FF, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00,
00, 00, 00, 00, 00, 00
  
```

ALBUM DU MOIS :

ELTON JOHN

"SLEEPING WITH THE PAST"

A écouter
"au coin du feu".



LISTING SOURCE : RSX ùheure

```

rsx : ORG #A000 . SDC le 28/10/1990 - C.D. 13 ec : INC C
: LD A,#C9 . routine appelée 1 seule fois : SBC A,L . Calcul des
LD (rsx),A . routine appelée 1 seule fois : JR NC,ec . Dizaines
LD HL,tampon . Routine Interrupt à "compte" : ADD A,L
LD DE,compte . Routine Interrupt à "compte" : PUSH AF . A (Unités) Sauvé
LD BC,#8100 . Routine Interrupt à "compte" : LD A,C
CALL #bcd7 . interruption 1/50e de sec. : DEC A . A=dizaines
LD HL,nom . interruption 1/50e de sec. : OR #30 . Code ASCII du Nombre
LD (table),HL . initialise table RSX : CALL #BBSA . de dizaines affiché
LD HL,kernel . initialise table RSX : POP AF . A=Unités
LD BC,table . RSX ùHEURE installé : OR #30 . idem pour
JP #BCD1 . RSX ùHEURE installé : CALL #BBSA . les unités
: DEC B
table : #0000 . (table)=Adresse "nom" : LD A,B . 3 petits tours
JP heure . Routine du RSX à "heure" : OR A
nom : "HEUR",197,#00 . Nom du RSX : JR Z,suit . 1/10e ? ==> suit
kernel : #00,#00,#00,#00 . Nom du RSX : LD A,":" . Séparation HH:MM:SS
: Routine RSX ùHeure [ ,HH,MM,SS] : CALL #BBSA . affichée
heure : OR A . aucun parametre ? : JR bouc3 . 3 Fois (Heure:Minutes:Sec)
: JR Z,affich . Oui ==> affichage HH,MM,SS : CALL #BBSA . Séparation 1/10e de Sec.
CP 3 . 3 Variables ? : DEC DE . affichée
RET NZ . Non ==> Casse-toi, tu t'es : LD A,(DE) . DE pointe sur les 1/10e Sec.
LD HL,tampon . gourré : OR #30 . Code ASCII du Nombre
CALL #BCCD . Stoppe Interruption : CALL #BBSA . affiché
LD HL,crono . HL pointe sur le compteur : LD A,13
XOR A . : CALL #BBSA . Retour à la ligne=
LD (HL),A . Compteur 1/10e Sec. = 0 : LD A,10 . CHR$(13)+CHR$(10)
INC HL . HL pointe sur Sec. : JP #BBSA . Affichage et Fin
LD B,3 . 3 Paramètres (HH,MM,SS)
: Routine sous Interruption
bouc1 : LD A,(IX+00) . Stockage des : comptel=comptel+1
LD (HL),A . Secondes, : LD A,5 . Interruption tous les 1/50e
INC IX . Minutes, : DEC A . de Secondes, donc 1 fois
INC IX . Heures : LD (comptel),A . sur Cinq pour 1/10e
INC HL . Dans le compteur : RET NZ . Si (comptel) >0 , Retour
DJNZ bouc1 . : LD A,5 . (comptel)=5
LD HL,tampon . Pour prochaine Interruption
LD DE,compte . HL pointe sur Valeurs Maxis
LD BC,#8100 . DE sur 1/10e de Secondes
JP #BCD7 . Reprise Interrupt. et Fin : LD A,(DE)
encore : INC A . (crono)=(crono)+1
LD (DE),A . (crono)=(MAXI) ?
CP (HL) . Non ==> Fin
RET NZ . Oui ==> Unité précédente=0
XOR A . et on passe
LD (DE),A . à la suivante ainsi:
INC DE . 1/10e =>Sec. =>Min. =>Heures
INC HL . Et on continue
: maxi : 010,060,060,024,255
: crono : #00,#00,#00,#00,#00
: tampon : #00,#00,#00,#00,#00
: vide : #00,#00,#00,#00
: Affichage HH:MM:SS,DD (ùheure)
affich : LD HL,crono . HL pointe sur compteur temps
LD DE,vide . DE pointe sur un Buffer
LD B,4 . 4 valeurs (1/10e,SS,MM,HH)
bouc2 : LD A,(HL) . On vide Valeurs du compteur
LD (DE),A . 1/10e, Secondes,
INC HL . Minute, Heures
INC DE . dans un Buffer
DJNZ bouc2
LD L,10 . L=dizaines
LD B,3
bouc3 : DEC DE . DE pointe sur Heures
LD A,(DE)
LD C,0
OR A . Carry=0

```

VA VOIR HAUT
SI J'Y SUIS

Errare SDCum Est...

Horreur ! J'ai fait une erreur impardonnable : LES DESSINS DES PAGES 2,4,5,6,7,8,9,10,11 (2eme),13,15 (2eme) du CD No. 12 N'ETAIENT PAS DE TOCHE MAIS ETE ISSUS DU RECUEIL "SWISS IDEES" DE CROCO DINGO, contrairement à ce que je vous ai indiqué ! Toutes mes excuses, et merci à Lyric, qui est le seul à me l'avoir signalé (Comme dirait Dechavanes, y'en a UN qui suit !)...

3" MAG : 4, rue du cdt Lherminier/33600 PESSAC	2,30 FF
AMSON : 7, rue Dom. Mocquereau/49200 LA TESSOUILLE	3,00 FF
AMSTRAD & CO : OLIVIER PETIT/23, Honoré Daumier/13200 RAPHELE LES ARLES	3,00 FF
AMSTRAD MAG : JEAN LUC DUVAL/40, rue H. Mansart/59200 TOURCOING	1 DISC+3,00 FF
CROC'EN CHAMBRE : LUDOVIC CANDELIER/17, rue Cadet Thezy Glimont/80110 MOREUIL	3,00 FF
CROCO PASSION : SANDRINE COUTELIER/3, rue des hortensias/91300 CHILLY MAZARIN	3,00 FF
FANZANI : FABRICE GOUINEAU/37, rue André Malraux/17250 PONT L'ABBE D'ARNOULT	1 DISC+6,10 FF
GNASHER : 84, rue J Jaurès/76550 OFFRANVILLE	3,00 FF
I AM STRAD : CEDRIC FONTAINE/5, av Foch/85000 LA ROCHE SUR YON	3,00 FF
L'ECHO DES CROCOS : 9, av des Tilleuls/92290 CHATENAY MALABRY	2,30 FF
MADSTRAD : JEROME KNAUTH/1, allée des Tilleuls/95260 MOURS	3,00 FF
MEGAMAG : BRUNO CHOISELLE/13, rue Waroquier/08000 CHARLEVILLE MEZIERES	1 DISC+3,00 FF
MEMORY FULL : Centre Communal Informatique/rue JJ Rousseau/62600 MERICOURT	2,30 FF
MICROBOY : 28, av des pâquerettes/93370 MONTFERMEIL	1 DISC+3,00 FF
MICRO SWITCH : 29, rue Chappe/59800 LILLE	10+3,00 FF
MICROZINE : BRUNO LEBOURHIS/Bourg de Brec'h/56100 AURAY	2,30 FF
NBD : PATRICK BORNIER/2, av du Champ de Mars/90000 BEFORT	1 DISC+3,00 FF
PAPI : LEVY STEPHANE/14, allée des Damades/92000 NANTERRE	3,00 FF
PEEK-POKET : 4, rue du courtillet/60150 MACHEMONT	3,00 FF
READ ONLY : DAVID TATIN/mas ptt rebattre/13200 RAPHELE LES ARLES	3,00 FF
RESET : ETIENNE JP/LES FOSSES/bd de l'EUROPE/72600 MAMERS	3,00 FF
RUNSTRAD : 58, rue de la briquetterie/17000 LA ROCHELLE	3,00 FF
START CPC : BP 19/37130 LANGEAIS	3X2,30 FF
VICTORIA : 32, rue des tisserands/77930 FLEURY EN BIERE	3,00 FF



MATOS= 9 CPC, 1 DMP 2160, MPAGE,
AMSWORD-SEMWORD, OXFORD PAO, AMX
PAGEMAKER, OCP ART STUDIO ET 1
scanner DART

A BIENTOT!!!!!!!

LE CROCO DECHAINE

Rédacteur en chef: SAYM

Rédacteurs: SDC, SHEL, TR NIC,
SYNDROME, MIMIL, STEPHANE
CARRE, JAJA

Illustrations: SYNDROME, YANN,
LM, TOCHE

Mise en page: SAYM, SDC, SYNDROME,
JAJA

CD13-PAGE 14

