

FREEWARE,
BIEN SUR

MAIS 8.50 FR
PAR LA POSTE

CROCO

WORLD

EDITO

EDITO

Et oui c'est la deuxième de CROCO WORLD, le premier n'étant pas sorti de nos imprimeries, ce numero sera le reflet du premier (en mieux) alors bouchez-vous les oreilles car le compte à rebours est commencé 5..4..3..2..1..0 lancement réussi avec le meme punch que le premier et avec une cargaison de conneries.....VoiciATTENTION plus que 30 secondes avant l'impact avec la grande porte du monde du fanzine alors.. .. attention aux eclats !!!!!!!!!!!!!

Presentons la redac' :

-GOLIO JUNIOR

Un golio plutot intello qui vous fera mieux connaitre votre becanne, la meilleure, non ce n'est pas un mecanicien mais le redacteur de la rubrique PROGRAMMATION

(N.D JHMJ : On dit que l'erreur est humaine mais moi je dis que dans ce cas la, c'est l'humain qui est l'erreur ..encore faudrait-il le considerer comme un humain .)

-RAMBEAU & RAM-LAID le duo de choc (N.D JHMJ : Je devine l'ampleur du choc quand je les vois devant moi, c'est pas beau à voir, le point est critique) l'equipe tellement differente (N.D GOLIO : 2 abrutis pour le prix d'un) vous presentera toute la partie jeu. Leur redaction se compose de 4 grandes parties qui sont :

-TOP + & TOP -

-ZOOM SUR LE JEU

-BIDOUILLES

-S.O.S JOYSTICK

Ces rois du joys tacherons de vous satisfaire

-JEAN HUBERT MARIE JOSEPH

Quand à lui, il s'occupera des Petites Annonces et des listings et vous informera du mieux possible, il ne faut quand meme pas lui en demander de trop .

Bon, ba toute l'equipe de " CROCO WORLD " vous souhaite bonne lecture

la Redac'

C O U R R I E R D U L E C T E U R

He! Chers lecteurs, il est important que vous sachiez que ce fanzine fonctionne exclusivement grace à vous et à vos lettres (On ne peut deciderement pas se passer de vous), ..pensez à nos pauvres cerveaux en fusion. Par exemple dans la rubrique programmation, notre brave GOLIO JUNIOR pourra vous aider (et oui il en est capable) à propos de problèmes de programmation (N.D JHMJ : Je ne sais pas comment vous appelez ça mais pour moi notre petit GOLIO est un

pigeon). Un autre exemple, vous avez deja entendu parler des Tops (Un petit coup de Pub "Exclusivement dans le 3eme numero qui succede au 2eme voici le..... Top - ""), eh bien c'est en fonction de vos lettres que le classement sera effectue. Enfin bref, vous voyez que vous avez de l'importance dans notre fanzine (ne prenez pas la grosse tete).

la Redac'

SOMMAIRE

Actu par Rambeau et Ramlaid	<u>3</u>
Top plus et top moins	<u>4</u>
Zoom sur le jeu	<u>5</u>
S.O.S Joystick Bidouilles	<u>6</u>
Info et P.A.	<u>7</u>
Programmation	<u>8</u>
Dossier Discology	<u>10</u>
Listing / humeur	<u>12</u>

La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaïd

Presento

Salut les potes c'est moi RAMBEAU (vous avez sûrement entendu parler de moi) j'vais m'occuper du TOP + . Avec mon.. mon... vous savez la chose ouais ba avec lui je présenterais : les actualités, ZOOM LE JEU et S.O.S JOYSTICK. Nous vous renseignerons un max. Hé attendez! attendez! vous ne vouliez tout de même pas aller lire son truc sans avoir lu mon superbe, genial, extra portrait. Hé oui, j'ai tellement de qualités que je ne sais pas par où commencer (je ne vante jamais). Allons y let's go: intelligent, fort. Je ne vais pas plus loin. Je ne voudrais pas prendre toute toute la page !!

Ecrit par Rambeau



Presentwo

La bete de tous vos jeux, le futur poker (j'espère) et enfin celui qui vous aidera dans les limites des ses possibilités (j'en ai..), vous m'avez tous reconnu, c'est moi.. mais non pas Rambeau !! Ram-laid !!! (quelle honte !!) Et oui, je sais, vous direz tous que je n'ai pas eu la chance d'avoir ce nom idiot, mais bon, c'est la vie !! En ce qui concerne mes travaux dans ce journal (oui, la chose que vous avez sous les yeux) je m'occuperai seul (enfin de l'air!) de la rubrique "Bidouilles". Avec mon pseudo collègue, nous vous décortiquerons les meilleurs jeux dans "Zoom sur le jeu" pour VOUS, les accros du joys !! Des problèmes à passer un niveau ?.. direction "Joystick secours". Et bien sur, il y aura votre courrier, le seul, le meilleur, le VOTRE !!

A tchao Bonsoir !!!

Ecrit, vu et corrigé
(comme un grand)

par Ramlaïd

"Maintenant, ça
va chier !!"

Parc'que

NOUS U'LA!!!

Bijouuu!!!

Ce mois-ci, nous éditons notre deuxième numéro... Mais où est passé le premier ? Hélas !! Vous n'avez pas eu la chance de nous connaître. Donc pour vos beaux yeux, (-enlève tes oreilles, j'les vois pas !!) nous vous représenterons le contenu des premiers articles plus :
-un banc d'essai sur Terminator II
-des bidouilles (quelques unes)
-des solus de jeux
-et ! et, en exclusivité "Croco World", le "Top -"
Alors, bonne lecture et amusez-vous bien !!!

Par Rambeau et Ramlaïd,
Nous, les jeux, on va tous les nicker!

ACTU

Rien de particulier à part la sortie timide de Terminator II (vous l'avez remarquée, vous ??). Hé oui, cette drôle de chose mi-homme mi-robot vient nous envahir sur nos CPC. Ouais, la Terminatormania (nous savons, c'est long) est née !! Pour more infos, y'a ka aller voir le "Zoom sur le jeu" de c'mois !!

D'autres jeux sortis :

- Les bossus bouffeurs de pizzas reviennent à l'assaut avec "Turtles II", pas la peine de vous expliquer le scénario...

- Exterminator, un jeu complément délirant, vous permettra d'exterminer les insectes mutants qui envahissent votre maison (jeu en 3D). Un jeux bien foutu... (N.D Rambeau : vous avez remarqué ses idées obsènes ?)

- Alienstrom vous donnera un plaisir fou à éclater des aliens gloutons dans une ville inconnue (on peut y jouer a deux). Assez marant...

Bientot sur nos CPC :

- G-LOC, un super jeu d'avion qui ne manquera pas de vous étonner..

- Final Fight possède de superbes sprites et de somptueux décors. Vous prendrez votre pied dans ce super jeux !

Au mois prochain.....

By Rameau & Ra

TOP +

Le TOP + est le classement de 10 jeux mais c'est vous qui les choisirez pigé ? Et bien sur cette rubrique sera présentée par le meilleur c'est à dire moi RAMBEAU. Hé vous avez entendu parler du TOP- ? Non et ba c'est tout nouveau mais, je ne vous en dit pas plus car c'est l'autre qui le présentera.

Bon, c'mois je vais vous présenter le Top de la rédaction mais après, ça sera à vous de jouer !

Ecrit par Rambeau

Classement	Pts
1) Defender of the Crown	29
2) A320	18
3) Rick Dangerous II	16
4) After Burner	16
5) Prince of Persia	14
6) Shuffle Pack Café	13
7) MrHeli	13
8) Cybernoid II	9
9) Terminator II	8
10) Stryfe	8

TOP -

" TOP - ?! Mais qu'est ce que c'est que ce truc ?? Encore une invention débile de la rédaction !! "

STOP !!! Du calme, j'ai tout vous expliquer, le " TOP- " est une exclusivité "Croco World " c'est le seul classement qui peut vous défouler ! Comment ?? Et bien parce qu'il vous est possible de classer les 10 jeux les plus nuls que vous connaissez (il est interdit de classer vos propres jeux, j'tiens à ma réputation !! Oh, pardon !)

bon j'attends vos nombreuses lettres que je classerais du mieux que j'peux.

Vous l'avez tous compris, l'autre abruti fait le contraire de cette rubrique (evidemment, tous pour frimer !!) j'ai vous laissez relire ce texte où vous n'avez rien compris et...

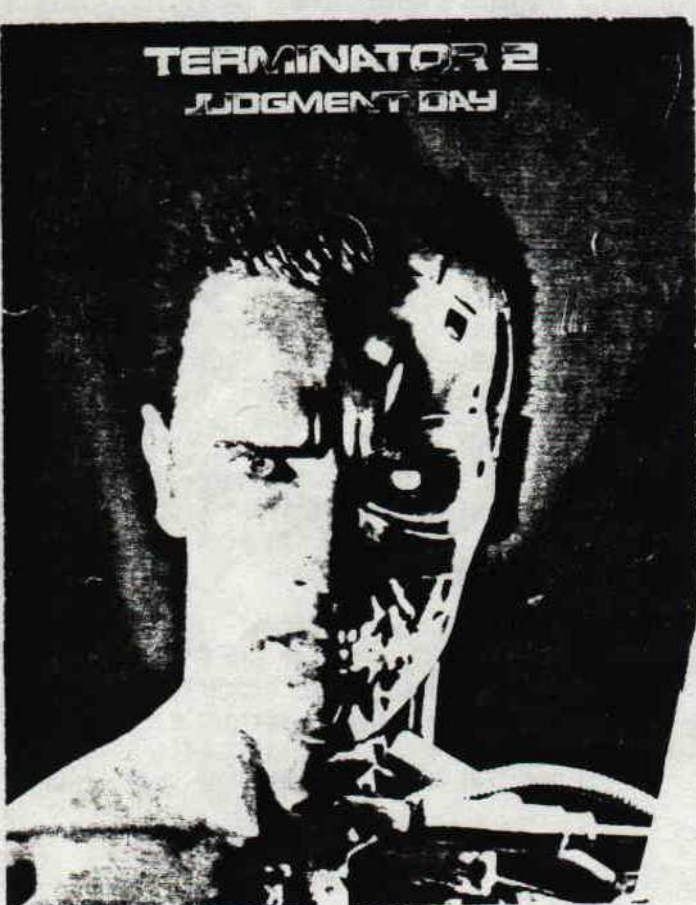
A la prochaine fois

Pondu par Ramlaid

ZOOM SUR le jeu



TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



Vous vous faites chier à jouer à vos vieux jeux (comme les parents) ? Vous en voudriez des neufs, mais lequel acheter ? (Il ne faut pas pirater (mais non, allez-y)) Vous avez tout pigé (après 10 minutes de lecture) : Il suffit de savoir lire.. Tous les renseignements seront donnés dans c't rubrique : Graphisme, animation, son, scénario et difficulté seront tous notés sur 20 (heureusement pour vous, on n'est pas prof !) et il y aura également une note totale sur 20. Le jeu sera surtout essayé mais aussi complètement décortiqué, diséqué, exploré pour que vous ayez le plus d'infos possible. Envoyez-nous vos lettres (pas dans la gueule... par la poste !) pour nous dire quels jeux vous voudriez connaître, et nous, si on peut l'avoir, on le passe dans la rubrique, OK ?

M.D Rambeau : Je trouve ce jeu supermégagénial gaphiquement, mais tout de meme un peu lent pour les combats et ce que je trouve le plus dur c'est de reconstituer les tendons et la tête.

M.D Ramlaid : Pas mal pour les graphismes, marant mais assez fastoch, j'aime bien les parties bonus de ce jeux...

A suivre...

TERMINATOR 2

Terminator II est la suite de Terminator (ouah !! effort !! hé oui, c'est le retour de la vengeance du retour). Le jeu retrace bien les épisodes du film. Son graphisme et son animation sont pas mal mais, c'est assez fastoch d'arriver à la fin. Après Predator, Running Man et Total Recall, c'est la 4ème adaptation des films de Schwarzy sur CPC... et sans doute la meilleure.

Tout commence en 2029 où se déroule une affreuse guerre (maman !). Les machines ont pris le pouvoir et, dans l'ombre, la résistance combat contre ces rétérations de leurs conceptions. Le chef des rebelles, John Connors, se bat comme il peut, quand un jour, un robot, le cerveau de toutes les machines, eut la mauvaise idée d'envoyer un Terminator dans le passé pour tuer Sarah, la mère de John (scénario du 1er film). Ayant échoué, la vie reprit son cours normal dans le passé.

Dans le futur, les machines envoient un autre cyborg pour éliminer John, dans sa jeunesse. Le T.1000 envoyé par Skynet, est plus performant que le T.101 car il est constitué d'un métal liquide, il a la possibilité d'imiter des personnages et de se transformer en armes blanches. La résistance, quant à elle, a reprogrammé un Terminator pour protéger John dans le passé. Donc de nombreux combats attendent le T.101, qui est également et surtout VOUS !!!!!

Ce jeu est vachement bien fait, de bons graphismes mais un peu lent pour les combats. Vous, T.101, déboulez du futur pour protéger John du T.1000 (ça, vous l'aviez compris..)

Y'a 7 niveau dans ce jeu qui est très varié :

Niveau 1 : Premier combat contre T.1000, il se passe derrière la salle de jeux où vous devez le bousiller (mais on l'éclate pas comme ça!!) Quand il ne lui reste plus d'énergie, vous passez enfin au niveau suivant.

Dans les combats, il sera possible de lui donner :

- des pains dans la gueule -> haut+fire
- des coups de boule -> haut
- des pains dans les abdo -> droite+fire
- des casse-couilles -> bas+fire (même les machines en ont!!)

Et évidemment, vous vous déplacerez de droite à gauche avec les directions correspondantes.

Niveau 2 : Là, on a encore l'autre abruti au cul qui, comme un bourin, veut vous écraser avec son chariot. Avec la petite moto de John, il vous est possible d'avoir des points en plus (cercles lumineux) ou des points d'énergies supplémentaires (cercles étoilés). C'est possible (comme à la SNCF) de faire des sauts avec les tremplins ou les voitures.

Niveau 3 : Vous réparez vos tendons de T.101. Cette épreuve est chronométrée, vous devez reconstituer le puzzle le plus vite possible. Plus vous replacerez, avec le curseur lumineux, les différentes parties et plus vous aurez des points d'énergie en plus.

Niveau 4 : Le T.101 doit encore combattre contre le T.1000 de façon à gagner du temps pour que Sarah et John puissent s'enfuir. Il est plus fort qu'au niveau 1 mais toujours à vos baskets !!

Niveau 5 : Ce niveau est encore chronométré, vous devez reconstituer la face de Terminator, qui doit correspondre à l'image originale. Le puzzle est très difficile à remettre en place et après, on vous dit le pourcentage d'énergie que vous avez regagné.

Niveau 6 : L'avant dernier niveau consiste à abattre l'hélicoptère qui vous poursuit (et oui, toujours T.1000 !!). Dans votre camionnette SWAT, Sarah tire sur l'hélico et vous, vous slalomez entre les autres voitures. Quand vous aurez fait sauter l'hélicoptère et, en même temps le T.1000, vous passerez au niveau suivant.

Niveau 7 : Finalement, l'emmerdeur qui vous a suivi pendant tout le jeu, et bien, vous pouvez enfin le tuer définitivement mais attention à ces coups de boules fréquents !! T.1000 est devenu très fort mais il a perdu sa faculté de se reformer après son bain de nitrogène liquide. Lorsque vous l'aurez complètement bousillé, vous aurez fini le jeu. Et... Vous entrerez enfin dans les dix meilleurs Terminator du futur.....

Ce jeu assez court ne manquera pas de vous amuser mais il est assez facile (pour plus d'aide faut voir "S.O.S Joystick"). Son graphisme et son animation sont pas trop mal faits.. Ocean nous a encore envoyé un bon jeu d'arcade..

Hasta La Vista, BABY !!!

By Rambeau & Ramlaid

Notes	Graphisme 17/20
Terminator II d'OCEAN 17/20	Animation 17/20
	Son 15/20
	Scénario 20/20
	Difficulté 12/20

Bidouilles

5.0.5 Joystick

Bidouilles !! me direz-vous, ouais, c'est fastoch !! D'accord, mais pas pour tout le monde (j'avoue, je suis nul, peut être par manque de maturité, j'ai 93 ans !!), alors vous voulez frimer ? Et bien envoyez-moi vos pokes, et toutes vos magouilles de pokeur et je me ferai une immense joie (pour une meilleure paye, mais non, j'déconne !!) de les balancer dans cette rubrique, que vous ferez vivre (quelle lourde tâche!) tous les mois. Enfin nous comptons encore sur vous par faire marcher la chose merveilleuse que vous avez entre vos paluches.

Mais bon, ce mois-ci, j'ai voulu être gentil (arrêtez les applaudissements !) donc je vais vous filez quelques codes de jeux que je connais :

Freddy Ardest II : 897 653
Afer the War II : 94 656 981
(très bon jeux..)

Il existe sur "Cybernoid II" un "Cheat Mode" qui permet d'avoir des vies infinies (si, si!). Pour pouvoir mettre en marche ce mode, il suffit de redéfinir les touches en tapant O-R-G-Y. Alors, une petite musique (toute petite..) vous signalera que le mode est en marche. Après, on redéfinit les touches normalement et enfin on arrive facilement à la fin (pardon pour les répétitions) de ce superbe jeu...

On m'a dit qu'on aurait cru entendre dire de quelqu'un qui aurait entendu dire (j'en suis sûr !!) que ce "Cheat Mode" existait sur "Cybernoid I" (très bon aussi..) ce serait le mot SEXY en verlant qui donne Y-X-E-S. Mais j'ai essayé sur le mien et ça marche pas ?? Bon, merci quand même à Raffaele Cecco (leur créateur) pour ce coup de pouce et pour ces superbes jeux (j'm'répète..)

J'attends le maximum de lettres possible de v't part...

Salut, a bientôt

By Ramlaid

Vous avez des problèmes de joystick ? Vous avez atterri dans la bonne rubrique. Tous vos petits problèmes à passer un niveau, on vous le résout en un tour de main (si on possède ce jeu) Vous n'avez qu'à nous envoyer vos problèmes sur lettre et nous on essaie de le résoudre, on a bien dit on ESSAIE.... Si on arrive pas à vous aider, et bien vous pouvez également nous envoyer vos solus de jeux. Bon, ce mois-ci, on va continuer à parler de Terminator II (encore et toujours) en vous refilant quelques conseils sur ce jeu.

Au premier, et dans tous les autres niveaux de combats, il faut réussir à pousser le T.1000 vers la gauche, ensuite vous pourrez lui envoyer tous les coups que vous voulez. Attention, au dernier niveau, c'est plus dur.

Au deuxième niveau, celui de la moto, il serait mieux que vous ayez le plus de cercles étoilés pour récupérer le max d'énergie (de l'énergie d'abord pour John, puis pour vous). Cette énergie pourra vous servir dans les prochaines épreuves..

Dans les niveaux bonus, il est presque impossible de refondre toutes les pièces du puzzle dans les temps, donc il vaut mieux replacer le plus de pièces possible pour avoir encore de l'énergie supplémentaire.

Dans le niveau avec l'hélicoptère, il faut tirer sans arrêt pour détruire ce foutu engin dans lequel T.1000 vous poursuit encore et toujours... Il vaudrait mieux que vous alliez d'une file à l'autre pour que l'hélico ne vous tire pas dessus tout le temps, bien sûr en évitant les autres voitures..

Bon on espère que vous arriverez à la fin du jeu sans trop de difficultés. Et on attend vos lettres avec impatience.....

Bye, Bye les Accros !!

Par Rambeau & Ramlaid

Merci de votre lecture
et

Au mois prochain....

Rambeau & Ramlaid

PROGRAMMATION by Golio junior



Comme vous devez le savoir : me llamo Golio junior, je m'occupe de cette rubrique et j'essayerai de resoudre vos probleme de programmation (dans la limite des possibilites de mon cerveau). Aujourd'hui, je n'ai pas de lettres, donc j'ai decide (comme un grand) de parler de disquettes et plus particulierement du catalogue ... (A suivre ...)

Ce fameux catalogue nous livre ces secrets lorsqu'une instruction CAT ou QDIR est executee en BASIC. Avec l'instruction CAT, le catalogue apparait dans l'ordre alphabetique et avec la taille des fichiers. Par contre avec l'instruction QDIR, les fichiers apparaissent dans l'ordre dans lesquels ils sont trouves sur la disquette.

Comment marche ces instructions? D'abord, elles reconnaissent le formatage de la disquette, en general le format DATA ou le format SYSTEM (appele aussi VENDOR, mais le format VENDOR n'a pas le systeme CPM). Lorsque le CPC a reconnu le format, il sait ou se situe le catalogue sur la disquette, apres il suffit de le lire et de le trier pour l'instruction CAT.

Mais ou se situe ce foutu catalogue? (encore une question qui restera peut-etre sans reponse... Mais non! Que vois-je, Golio junior qui arrive sur sa tornade blanche ta-ta-tin!!!). Le catalogue se situe sur la premiere piste (Piste 0) en format DATA et sur la 3ieme piste (Piste 2) en format SYSTEM (Voila l'interet de reconnaitre le format, pour connaitre l'emplacement du catalogue). Apres c'est tout simple, le catalogue se situe toujours sur les 4 premiers secteurs de la piste.

Et l'organisation des donnees, Golio Junior? Nous savons (c'est chouette pour la douche!!) que le catalogue est sur les 4 premiers secteurs. Sous AMSDOS, un secteur a une longueur de 512 octets. Donc apres 3 heures, 17 minutes, 27 secondes et 1 centieme, j'ai trouve que la taille du catalogue etait de (Attention, ceci est une exclusivite Golio Junior, copyright 1991)(roulements de tambours): 4*512 c'est a dire 2048 octets ou encore 2Ko. Sur ces 2 Ko, il y a 64 entrees, pour les personnes qui ne savent pas ce qu'est une entree (ne rigoler pas, je parie qu'il y en a), une entree est situee dans le repas, avant le plat de resistance. Euh, excusez-moi, j'm'a trompe. Une ou plusieurs entrees sont utilisees par fichier. Sur une entree qui est composee de 32 octets (2048/64= 32, cette fois-ci j'ai mis 21 minutes car j'ai compris le fonctionnement de cette (censure) de calculatrice (vive l'intelligence humaine)). Le premier octet indique le numero de user. Ce numero de user peut donc aller de 0 a 255. Mais sous AMSDOS, nous sommes limites a 15.

Mais pourquoi cette restriction? Et bien, commencons au commencement : dans les formats standards, une disquette est formatee avec l'octet &ES (c'est a dire, lors du formatage, la disquette ne contient que des octets &ES

soit en decimal 229). Lors que le numero de user d'un fichier est mis a &ES, sous AMSDOS ce fichier est dit efface. Donc pour AMSDOS, une disquette formatee, sans aucun fichier est equivalente a une disquette dont les fichiers sont tous effaces. Un poke a l'adresse &A701 suivi d'un numero, permet d'obtenir un catalogue avec comme user ce numero qui va de 0 a 255. Essayer un poke &A701,&ES et faites un catalogue, si vous avez efface des fichiers, Oh! miracle, les voila. Apres cet octet, il y a 8 octets pour le nom du fichier plus 3 autres pour l'extension. Mais sous les airs sages de cette extension se cache les fameux fichiers systemes (invisible au catalogue) et les fichiers proteges en ecriture. Explication : le premier caractere de l'extension, sert a mettre le fichier en R.O. (Read Only : lecture seulement).

Mais comment differencier un fichier en lecture seulement d'un fichier en lecture/ecriture? Et bien la reponse est simple. Examinons un catalogue avec votre editeur de secteur favori :

Sect: 41 Taille: 512 Piste: 2 Nb sect.: 09

```
0000: 0433454324C50008000000000000000011
      031030D305D3000023456789ABCDEF01
      .C10CPM3 E.S.
0020: 0433454324C50004111111111110000000
      031030D305D3100823456789A00000000
      .C10CPM3 E.S...H.....
0040: 044444442C450000900000000000000000
      021EBD1E021300072000000000000000
      .BANKMAN .AS.....
0060: 054544552CC40001220000000000000000
      0354B59303FD0000230000000000000000
      .SETKEYS ..N....#.....
```

Pour les personnes desireuses de s'amuser petit peu, il est preferable de faire les manip sur une disquette sans importances (par exemple : votre disquette originale de votre jeux favoris, ceci n'est qu'un exemple). Examinons le fichier avec le nom BANKMAN.BAS. Tient le B de BAS n'est pas visible (il faut a tout prix me donner votre editeur de secteur car il ne vaut rien!!)(Au fait envoyez vos disquettes a l'adresse du fanzine en precisant que c'est pour Golio junior (Ceci est un allez simple pour la casse)). La valeur du caractere du B est de &C2, en binaire ca fait : 11000010 alors que ca devrai

faire 01000010. Pauvre bit No 7 (1er bit a gauche), il a pris la valeur 1. Donc c'est comme ça qu'un fichier à l'attribut R.O. fantastique! Non? Et pour l'attribut system? C'est pareil sauf que c'est le 2eme octet de l'extention (voir le fichier C10CPM3.EMS et le fichier SETKEYS.COM qui à l'attribut R.O. et system). Les 3 octets qui suivent, numerotent les entrées pour 1 meme fichier. Lorsqu'un fichier fait plus de 16 Ko, il occupe plusieurs entrées au catalogue et si ces entrées n'étaient pas numerotées, vous auriez la chance de pouvoir lire vos fichiers dans un ordre quasiment aléatoire. C'est super marrant, un jeux peut se planter une fois sur deux ; c'est le pied! En réalité seul le premier octet est utilisé car le nombre maximal d'entrée (sous AMSDOS) est de 64 par catalogue et donc peut tenir facilement en un octet. L'octet suivant nous donne la taille du fichier en nombre d'enregistrement. Un enregistrement est un groupe de 128 octets, donc notre fichier BANKMAN.BAS à une taille de 7*128=896 octets (cette fois-ci, j'ai compris l'utilisation de la calculatrice). L'interet de ce nombre c'est de pouvoir déterminer le nombre de blocs de 1 Ko utilisé par le fichier. Et comme par hasard, le nom des blocs suit cet octet. Après les 16 noms de blocs, on recommence pour une nouvelle entrée.

Je parie que vous etes intrigués lorsque, apres un cat, il s'affiche un petit texte disant qu'il faut faire run"GOLIO pour jouer à ce jeux. Et bien ceci est tres simple. Il faut utiliser les caracteres de controle. Essayez print chr\$(7) ou print chr\$(24) en basic. Avec votre éditeur de secteur : prenez une entrée libre (user &ES bien sur!!). Mettez le numero de user à 0. Voic

Avis a la POPULATION

Chers admirateurs et admiratrices, ceci est un message de Golio Junior (Le plus beau, le plus fort) : Si vous avez des problemes informatiques (Pour les problemes de coeur, allez voir madame Solex, au Club des tarrés sur TFCréatin), envoyez vos questions à : Croco World (Golio Junior), La Goderais, 35250 MOUAZE. J'espere etre dans la mesure de vous aider (P.S. pas trop de L.M. car je viens de m'y mettre). Je pense que certains pensent (et oui ça peut arriver) que cette rubrique est peu étoffée, alors je les attends pour me poser des tas de problemes (En premier de santé puis financier (Frais d'internement)). Je profite de l'occasion pour dire que je recherche un assembleur/désassembleur (DAMS ou MAXAM ou autre aussi performant), faites vos offres, par courrier at the mismo adresse. Les premiers auront un tres beau, un exceptionnel cadeau : toute MON estime.

Golio Junior

i la recette :

- mettez un &07 pour faire du bruit
- ensuite mélangez avec un &04 et un &02
- laissez bouillir pendant &18 minutes
- incorporez délicatement un &46, un &49, un &4E
- pour empêcher, l'affichage du point séparant le nom de l'extention, un petit soupçon de &15 et suivi de &06

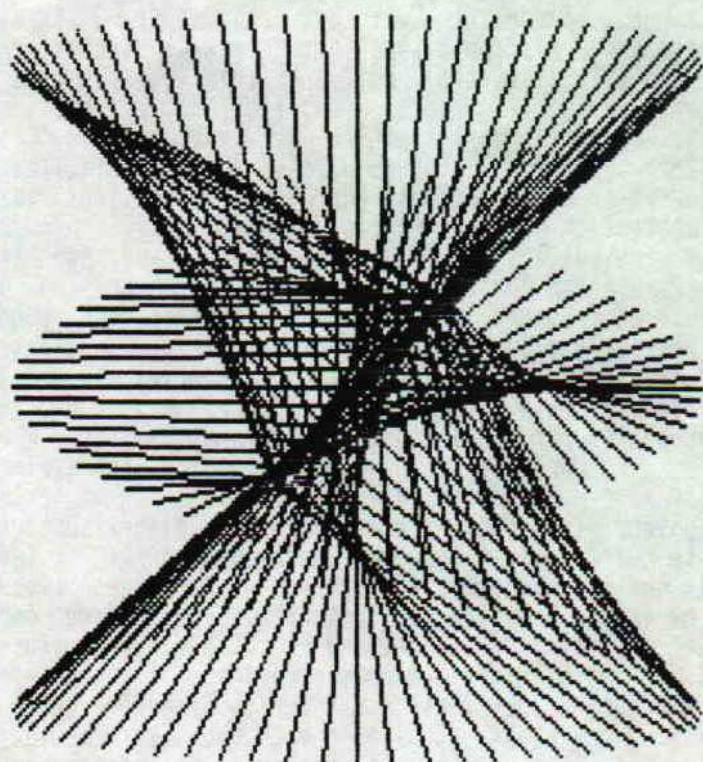
- et pour finir battez en neige &18 blancs de &15

Explications : un caractère &07 fait un BEL(bip sonore), un &04 active un mode écran et le &02 qui suit, c'est pour le mode 2, le &18 passe en inverse video, &46, &49 et &4E c'est du texte (et quel texte : FIN), le &15 stop tous les affichages à l'écran jusqu'à un &06 soit affiché. Pour empêcher l'affichage des autres fichiers il faut mettre un &15 en fin du nom du fichier. Evidemment, il est possible de changer tout ces octets, et de vous offrir de "petites" soirées pendant ces longues nuits d'hiver au coin de votre ordinateur.

Voilà c'est fini, n'oubliez pas d'écrire votre secteur. Revenez en basic et admirez le resultat.

Bon! Bah, at the prochaine !!

GOLIO JUNIOR (Le plus beau,
le plus fort !!)



DOSSIER SPECIAL

DISCOLOGY by Golio junior

Le voici le premier dossier du fanzine, et pour cette première, nous allons parler d'un des plus célèbres logiciels de copie, j'ai nommé : Discology. Nous allons disséquer ce logiciel (pauvre logiciel, au fait est ce que je peut récupérer le cadavre ??). Puisque ce logiciel est très répandu (légalement et illégalement, le plus souvent ...), j'ai décidé de commencer par lui.

Je pourrai vous faire attendre encore longtemps l'article tant espéré, mais non, dans un élan de générosité je vais me grouiller, donc voici le début.

Je vais commencer par le déplacement qui s'effectue avec les touches fléchées, pour les impatients, il y a la possibilité d'utiliser les lettres qui sont en majuscules, c'est à dire : Editeur vous tapez (pas trop fort ça fait mal) sur la lettre E, tout simple non. De même dans les menus déroulants il suffit de taper cette fois ci la numéro de l'option, par exemple : dans le menu déroulant de Fichier du Copieur, si vous tapez 5 vous obtenez le catalogue, 1 vous retournez au menu. Dans ce cas il y a aussi l'utilisation des touches fléchées.

Commençons par l'Editeur de secteur, si vous avez lu mon sublime article sur les catalogues, cette partie vous intéressera au plus haut point.

Le menu déroulant MODE est composé de 3 types d'éditeurs : Edition Disque (qui permet de travailler sur toute la disquette), Edition Fichier (qui permet de travailler sur les blocs d'un fichier) et Edition Piste (qui permet de travailler sur une piste). Ces différentes options sont suivies (et oui les détectives trouvent du boulo partout) par d'autres options qui permettent un déplacement plus rapide.

Le menu suivant : OPTIONS est surtout axé sur la représentation du secteur. En fait il n'y a que les 4 premières (essayez les !!), les 2 suivantes sont pour la représentation des caractères de contrôle : Texte pointé (caractères de contrôle représentés par des points), Texte graphique (caractères de contrôle représentés par leurs équivalents graphiques) (ce que je préfère pour travailler c'est Hexadécimale avec Texte graphique et un bon verre de limo bien glacée (surtout l'été quand il fait chaud) et avec une superbe ... (Je sais que mes histoires n'intéressent personne alors je me tais). L'option qui suit est assez pratique car elle définit l'écriture, j'm'explique : l'écriture automatique signifie que chaque fois que l'on change de secteur, celui-ci est écrit sur la disquette quant à l'écriture manuel et bien c'est vous qui décidez quand il faut écrire le secteur. Le déplacement automatique ressemble beaucoup à l'écriture

automatique : déplacement automatique, on passe de secteur en secteur automatiquement (grâce aux flèches lors de l'édition d'un secteur). Ordre Physique est l'ordre dans lequel sont écrits les secteurs sur la piste, l'ordre Logique est par exemple : C1, C2, C3...

Passons sans transitions au menu Afficher, les trois premières options servent à voir le secteur dans une base binaire (0,1), décimale (0,1..9) ou une base octale (0..7). La suivante est quand même plus intéressante, rien que son nom peut laisser songeur. Lister Basic permet de lister en basic un secteur. Bon, je vois sur vos figures un air de déconfiture et rien ne vaut une bonne manipulation. Prenez le premier secteur d'un fichier BASIC, donc allez dans Mode sélectionnez Edition Fichier, choisir un fichier BASIC et surtout prendre le premier bloc, retournez dans Afficher, précipitez-vous sur Lister Basic, entrez 80 (c'est en hexadécimal (128 en décimal), toutes les valeurs entrées sont en hexa). Mais pourquoi 80?? Nous nous trouvons dans le premier secteur du fichier et qu'il y a le header. Mais c'est quoi un headerrrr (rendormez vous l'homo sapiens au fond de la salle) et bien ça ressemble à une carte d'identité, c'est comme une carte d'identité et c'est une carte d'identité. Elle contient différents paramètres concernant le chargement, l'exécution du fichier et bien sur son type. Désassembler Ecran, ne démonte pas votre écran mais désassemble le secteur, de même pour Désassembler Imprimante sauf que le listage se fait sur l'imprimante.

Au suivant : Fonctions, la première option peut choquer les âmes sensibles qui pensent que leurs chères disquettes vont se faire découper en fins secteurs. Mais il n'en est rien (ouf!!), ça permet de garder en mémoire une portion de secteur et de le coller ensuite. Copier no remark. Coder, ha voilà une option quelle est intéressante et pourquoi elle si intéressante?? Et bien grâce à cette instruction, on va pouvoir lister les programmes en BASIC protégé. Et comment qu'on fait?? Prenons un fichier en BASIC protégé essayons un listage : plantage!! Maintenant prenons le même fichier, on le code en Systeme et on reessaie : Ho miracle!! Remplir permet de remplir un secteur avec un octet. Rechercher (encore une option intéressante pour les fanas des vie infinies et autres astuces), elle permet de rechercher une chaîne de caractères sur un fichier ou une piste ou un groupe de pistes suivant le mode d'édition. Il y a encore une option qui s'appelle Renseigner, elle vous informe de divers choses que nous ne pouvons vous nommer à moins de vous choquer (pour plus d'info allez voir).

Divers, comme son nom l'indique regroupe des options éparses, la première No Remark, la seconde No Remark, la troisième Une Petite Remark : j'ai pas encore

DOSSIER SPECIAL

DISCOLOGY by Golio junior

compris le fonctionnement de celle-ci, mais ça pourrait venir assez rapidement. Bon, cette calculatrice fonctionne comme sous Basic, par exp. : 10*10 donne 100 et le résultat en Hexa, il y a aussi : + * / & &X et pour revenir à l'éditeur pressez (comme un citron) ESC. Imprimer page courante : imprime la partie du secteur représenté à l'écran.

Précédent permet d'éditer le secteur précédent, Courant édite le secteur courant, Suivant édite le secteur suivant. Ces commandes sont utiles lors que l'on a choisi l'option Déplacement Manuel. Lire et Ecrire permettent de lire et d'écrire le secteur courant.

Mais il y a encore toutes les infos écrit par l'éditeur. Et comment fait cet éditeur pour avoir toutes ces infos?? Et bien tout simplement : Il questionne le secteur : (comme un type qui passe à la télé le dimanche après-midi)

Comment tu t'appelles ??

- Je m'appelle Sect. : C2.

- Et quelle âge as tu ??

- J'ai 512 octets (Taille).

- Et t'es en quel classe ??

- Je suis en bloc 7A.

Comment s'appelle ta maman ??

- Elle s'appelle Piste : 27.

- Et t'as combien de freres et soeurs ??

- J'ai Nb sect. : 009 freres et soeurs.

- C'est bien, allez chante ta chanson.

- Frere ...". Il y a encore Adresse qui indique l'adresse à laquelle se trouve le curseur et aussi la page à laquelle on se trouve.

Terminé pour l'Editeur, passons maintenant au copieur (la partie la plus intéressante de discology). Le premier Menu déroulant s'occupe exclusivement de la copie de disquette. Copie Intégrale exécute une copie d'une disquette protégée ou non. La Copie Rapide est plus rapide que la Copie Intégrale mais ne peut copier que les disquettes non protégées. Le Mapping sert

à voir comment est constitué la disquette. Un exemple : Sect 01: ID(02,00,C2,02) : le secteur est le premier de la piste 02 sur la face 00 du lecteur (sur un lecteur normal c'est toujours 00 car le lecteur de disquette n'a qu'une tête de lecture). Ensuite il y a le nom du secteur : C2 et la taille du secteur. Eh, mais mon secteur a pas une taille de 2 octets?? Mais non espèce d'... (censuré), la taille du secteur se calcule, ici la taille 2 équivaut à : 128*2^02 (02 : taille secteur) ce qui fait : 512 (et cette fois-ci sans la

calculatrice). Les renseignements du mapping sont aussi affichés durant la copie Intégrale. Le formatage : No Remark. On peut définir l'ensemble de piste sur lesquelles on travaille avec Piste Début et Piste Fin, pour ceci on utilise les fleches horizontales. Les dernières options servent à améliorer la copie. Param.standard remet les paramètres à leurs valeurs de départ. Passons aux fichiers : Copier permet de copier des fichiers de disquette à disquette ou de cassette à disquette et inversement. Effacer efface les fichiers sélectionnés mais pas de panique vous pouvez les récupérer sans problème a condition de ne rien sauver sur la disquette (Voir le fantastique, le merveilleux article de ce numéro). Renommer permet de renommer les fichiers, de changer leurs user, de les rendre invisible. Il suffit de mettre entre crochet, à la fin du nom de fichier S pour que les fichiers soient invisible et/ou P pour qu'ils soient protégés en écriture. Catalogue : No Remark. Source et Destination spécifie la Source (Disquette ou Cassette) et la Destination (Disquette ou Cassette) de toutes copies de fichiers. Prot. effacement est tres utile aux petites têtes car lors de l'effacement de certains fichiers la protection contre l'écriture peut être tester (et donc le fichier n'est pas effacé) ou ignoré (et le fichier est effacé). Prot. chargement lors d'une copie les fichiers peuvent être protégés (c'est à dire qu'un fichier basic normal devient après la copie un fichier basic protégé), de même un fichier protégé peut être déprotégé lors d'une copie. Resumons (moi cher prof de français va être content : 1/4 du texte avec 10% de marge + un superbe style correspondant à l'original), laisser (laisse la protection tranquille), enlever (enleve la protection) mettre (mets la protection). Les options suivantes s'adressent uniquement au copie de cassette à disquette et inversement. Vitesse d'écriture, la vitesse d'écriture permet lorsqu'elle est élevée de mettre plus de chose sur la même longueur de bande (de bande de cassette bien sur !!) mais les informations ont plus de chance d'être "abimées", par contre si l'on a une vitesse d'écriture assez basse on a moins d'information sur la même longueur de bande et là les infos ont moins chance d'être "abimé". Sachez que plus une bande est longue, plus elle met de temps à être chargée. Changer Nom permet de changer le nom d'un fichier passant de cassette à disquette. Terminé pour aujourd'hui, la suite dans le prochain numéro.

Bon, at the prochaine !!

GOLIO JUNIOR (Le plus beau, ...)

By Jean Hubert
Marie Joseph .

Cette rubrique "LISTING", vous proposera des listings (J'ai l'honneur d'adresser cette précision aux). Ce mois-ci, je vous propose le listing que vous pouvez apercevoir à 6 heures (excusez mon excellent repérage dans l'espace), vous permettra d'imprimer des catalogues. Je vous souhaite de trouver un intérêt à ce programme, s'il en a un : son créateur se nomme "GOLIO JUNIOR".

```
10 ' *****
20 ' *
30 ' *   Catalog: Impression de catalogues
40 ' *   Par Golio Junior (le plus beau, le plus fort)
50 ' *   Lisez : CROCO WORLD .....
60 ' *
70 ' *****
80 mode 2:ink 1,26:ink 0,0:border 0
90 window #1,80,22,24
100 window 1,80,1,21
110 print #1,"INSERER UNE DISQUETTE"
120 call &bb18
130 input #1"Numero de USER : ",a
140 poke &a701,a
150 print #1,"Impression (O/N)"
160 a$=inkey$:if a$="" then 160 else if upper$(a$)=n then cat call &bb18:goto 290
170 width 80:print #8,chr$(27);chr$(69);
180 input #1,"Nom de la disquette : ",a$
190 if a$="" then 220
200 print #8,"      ***Disquette : "upper$(a$)," ***"
210 a$=""
220 cat
230 for c=1 to 21
240 for d=1 to 80
250 locate d,c
260 a$=a$+copychr$(#0)
270 next d:if instr(a$,"free")<>0 then print #8,a$:goto 280 else print #8,a$:a$="":next c
280 print #8
290 cls #0:cls #1
300 goto 110
```

La REDACTION

Vous avez sous vos yeux notre 2ème édition, ceci est le fruit de notre motivation éfrénée (vise un peu l'expression ! Va pas à dire je suis le meilleur de l'équipe) Nous espérons vous satisfaire sinon tant pis vous avez perdu votre argent, eh que voulez-vous que je vous dise. Bon ! Ba je calle un peu, j'e n'ai plus grand chose à vous dire et pourtant il me reste de la place, de plus ma concen-

tration s'enfuit avec le duo de choc qui dialogue avec les poings. Je suis sûr que vous donneriez cher pour voir comment on travail ici : l'ambiance est plutôt chaude. L'équipe de "CROCO WORLD" vous souhaite bonne lecture. N.D moi : Vous avez sans doute remarqué l'art et la manière de modeler le vide (en termes moins techniques : gagner de la place).