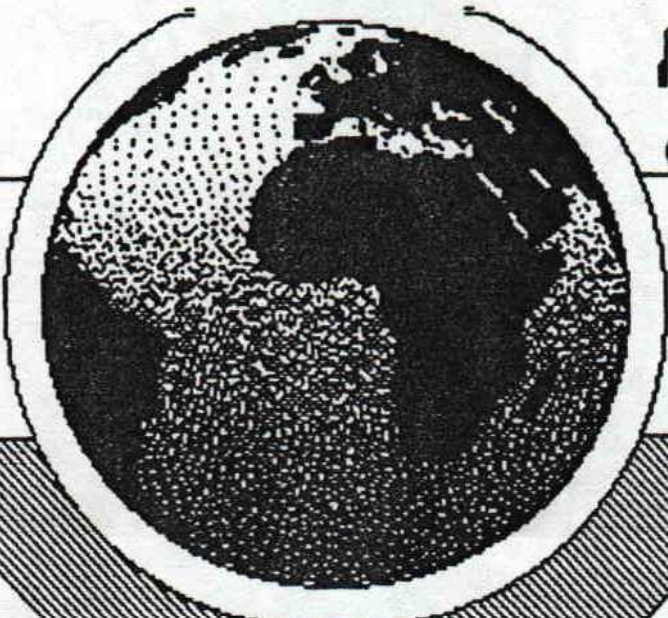


FREEWARE,  
BIEN SUR

MAIS 9F PAR  
LA POSTE  
(Photocopie + enveloppe + timbre 4fr)

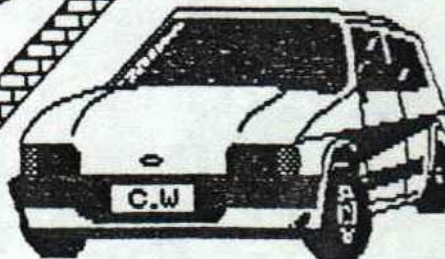
CROCO

WORLD



NEW  
LOOK

Yeahh



le s-  
is pas  
e qui n-  
us arrive  
Mais nous  
ecevons des  
mandes de part-  
ut pour écrire dans  
otre fanz: le premier  
GOUGOUTI, pour lui,  
'est fait (voir rubrique  
DNO), vous jugerez vous-  
me, LITTLE LELEX, lui fera  
ogiquement son entrée dans le  
rochain numero pour vous présen-  
er une rubrique B.D (si il y a des  
ositions, faites le savoir, nous  
iendrons compte de vos requettes.....  
alop! Tu causes bien!!!

Il est prévu également une rubrique "HARD  
ROCK", elle sera éditée ou non suivant les  
résultats du sondage (à 5 Heures... Ah! Ba on a  
e temps!!), vous avez le pouvoir... de dématéria-  
liser par un flux cosmico-sensoriel...  
e numero de CROCO WORLD est peut-être (attention  
es cardiaques) le dernier présentant uniquement  
es rubriques en rapport avec l'informatique (fa-  
sse alerte), mais vous l'avez compris, c'est sur  
ous, lecteurs de CROCO WORLD que repose cette  
decision, expansion ou non, à vous de jouer!  
e prochain numero, sera sans doute un nu-  
ero spécial avec plus de pages (même prix  
9 Frs) en raison du temps qui nous est  
offert: les vacances, merci l'éduca-  
tion nationale! Ce numero comportera  
surement une page HARD ROCK, BD, u  
ne toute nouvelle idée, un hist-  
orique de CROCO WORLD (Les fri-  
eurs!). Vous allez me dire  
que le sondage ne sert à  
rien et que vos opini-  
ons ne sont pas rete-  
nues mais si, unique-  
ment dans les nu-  
meros normaux.

Bon, je vous  
dit bonne  
lecture,  
à dans  
deux  
mois.



Ici Golio, en direct des bouchons, je m'ad-  
resse à vous pauvres lecteurs, bloqués dans  
les bouchons. C'est chouette les vacances !!  
Mais heureusement C.W. est là, il est là pour  
passer le temps dans les bouchons. Pour les a-  
tre qui reste chez eux, bichonné bien vot' CPC  
car sinon la SPC (Société Protectrice des CPC  
va vous taper sur les doigts (OH! les vilains  
Flash Infos routières... Des zones rouges son-  
à prévoir aux alentours du CPC, surtout ent:  
PRINCE OF PERSIA et Mr HELI passé. Golio  
Futé vous conseille de ne pas retarder  
vos séances de jeux. Profitez s'en,  
c'est les vacances!! Ne pensez pa-  
à la rentrée, avec sa dose de  
nouvelles tete, de prof encor  
plus vicieux.... D'heureuse  
retrouvailles (souvent tr  
rare).... Une remarque  
concernant le sondage  
il ne faut pas lire  
"perte d'identité"  
mais "perte d'  
identité", on  
ne peut fair  
confiance à  
personne  
dans c  
Fanz'  
Gol

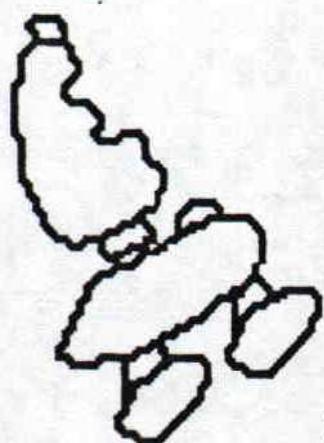
SONDAGE

Une première pour  
CROCO WORLD !! Que di-  
riez-vous d'une rubrique  
"HARD ROCK" (de temps en temps)  
ça vous paraît bien, mais je sais  
que deux choses vous genent :  
\* premièrement : le prix, sachez que  
le prix ne variera pas.  
\* 2ème problème : "la perte d'identité", pas  
de crainte, les rubriques seront conçervées..  
C'est la même chose à propos de la rubrique BD, si  
vous êtes contre, dites le !!!  
Donc envoyez vos avis sur ces 2 nouveaux rubriques,  
POUR??? ou CONTRE???  
à vous de choisir, voilà l'adresse :  
CROCO WORLD  
La Goderais  
35258 MOURZE

G N'R

# SOMMAIRE

Actu par Rambeau et Ramlaïd	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
Plan	7
SOS joystick/ Bidouilles	9
Dem o	10
Programmation	11
Abonnement/Listing	14
Concours/Vacances	15
Humeur/Courrier	16



# La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

## Bijou!!!

Salut c'est moi, ce coup-ci je et je dis bien je vais te présenter les actus, un ZOOM et GOLIO aussi et RAMLAID te présenteras quand meme les tops. Hé oui cette fois comme d'habitude RAMLAID n'en fera pas beaucoup car ce dernier est en ANGLETERRE. Aller bonne lecture.

by RAMBEAU

## ACTU

### Les compiles

es compiles elles tombent, MD tout le monde: piles!!  
e oui de nouvelles compiles sont attendu pour notre  
onne vieille machine qu'est le CPC qui est d'ailleurs  
menacé de mort. Une compile à le nom de "EXTRA-BALL"  
contenant: Slider, Tennis cup (jeu de tennis pour ce  
ui n'avaient pas finder), Bumpy (trognon ce jeu)  
um, hum, hum, gardons notre sérieux et, pour finir avec  
ette simulation voici "PIMBALL MAGIC". Passons à  
'autre compile. Cette dernière s'appelle "SIMULATION  
OP" cinquante!!! t'as gueule!!! GOLIOOO. Bon dans  
ette compilation se trouve: PANZA (frap! frap!), PRINCE  
P PERSIA, et finalement pour finir cette actu et cette  
ompile TARGHAN. Aller salut! et surtout lis le reste.

### CHALLENGE FOOT

Contrairement à ce que l'on pourrait croire "CHALLENGE  
FOOT" n'est pas un jeu de terrain, genre: "ITALIE 90",  
"KICK OFF" ou bien "MATCH DAY II". Non ce n'est pas  
dutout ça, en fait tu es un homme d'affaire qui veut  
former une équipe de football. Tu dois tout d'abord  
avoir du fric mais l'argent ça ne tombe pas du ciel.  
Donc tu dois en trouver en cherchant des sponsors (NIKE  
ou ADIDAS serait bien sinon, tu prends U) ou en demandant de l'argent à l'état ou bien en te  
faisant de la pub. Quand tu auras du fric tu pourras  
t'acheter des joueurs que tu trouveras dans des listes  
de clubs (choisis les meilleurs genre OLIVE et TOM  
biensur il te couteront plus cher).

### STEVE Mc QUEEN WEST PHASER

u es rentré dans la peau d'un des plus célèbres  
ors-la-loi que la terre est porté sur ses épaules.  
ais non c'est tout le contraire vous etes en fait  
entrez dans la peau des plus..... chasseurs de primes  
..... Tu auras à affronter les plus méchant pas beaux  
es hors-la-loi. Mais tu devras rencontrer la bande  
u pas beau méchant que tu auras choisi car, tu dois  
hoisir le méchant.... Plus la prime est haute plus le  
as beau..... est difficile à avoir.

### DISC

Quand je te dis disque qu'est ce que tu me réplique à  
la gueule, hein?!? Biensur tu me réponds: compact. he  
bien tu as torts car "DISC" est un jeu. Tu es sur une  
plateforme de huit cases et, derrière ton adversaire tu  
as huit cases (derrière toi aussi d'ailleurs mais, tu ne  
le vois pas). Quand tu envoies un disc ton adversaire  
doit le parer sinon ça lui détruit une case qui est  
derrière lui et cela fait que la case horizontale à  
l'autre se détruit mais, des trucs assez important  
comme lorsque tu touches une case et qu'une forme  
géométrique de une à six face apparait c'est le nombre  
de coup que tu dois la toucher pour l'avoir ou ce  
pourrait être le signe infini (dans quel cas la case  
serait indestructible). Voilà c'est fini pour ce jeu.



# ACTU

BY RAMBEAU

# La Main Sur Le Joystick

Vous avez écrit pas encore ?!?!?!

**URITE !**

**CROCO WORLD**  
La Goderais

35250

**MOUAZE**

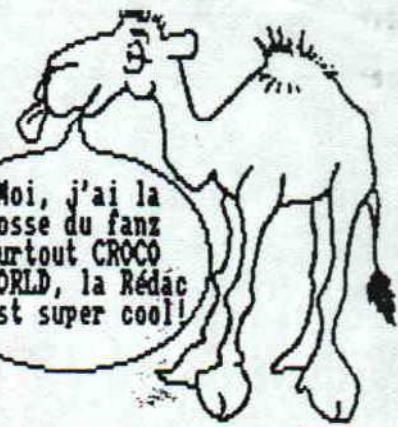
**ALLEZ !!!**



Eh toi, je t'arrete pour avoir oublié de faire les Tops du Fanz, on se crois tous permis!!

No	CLASSEMENT +
1	Prince Of Persia
2	Moktar
3	Xyphoes Fantasy
4	Sim City
5	Nord et Sud
6	B.A.T
7	Hudson
8	Orphee
9	Pinball Magic
10	Rick Dangerous II

No	CLASSEMENT -
1	Match Day II
2	Cisco Heat
3	Mystical
4	Baby Jo
5	Ghosbusters
6	Rambo III
7	Out Run Europa
8	Mario Bross
9	Rally II
10	Crazy Cars



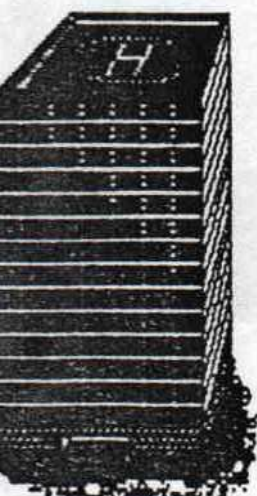
Moi, j'ai la bosse du fanz surtout CROCO WORLD, la Rédac est super cool!

**REMARQUES :**

Pour les ceusses qui n'ont pas compris, le 1er du top +, c'est évidemment le meilleur, et le 1er du Top -, c'est évidemment le plus nul, logique non ???

**COLIO :** Comme les algorithmes de routines des compactages ??

**RAMBEAU :** Il peut pas causer l'Français, comme nous autres ?



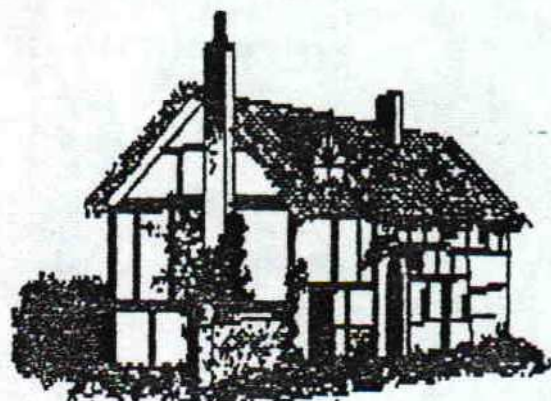
## SIM CITY

Salut mec tu vas bien!!! ce mois j'vais te présenter le célèbre jeu "SIM CITY" qui ne le connaît pas !!!, un c'est parti j'emance. Au début de ce jeu tu as un territoire et, ce territoire s'il ne te plaît pas tu peux en changer. Sache que sur chaque territoire tu as un point d'eau. Sur ce terrain tu dois construire ta ville mais, tu commences tout d'abord par un village puis par une ville et ensuite par une cité. Tu devras construire en priorité une centrale nucléaire ensuite des résidences puis des usines (pour créer des emplois) puis des centres commerciaux qui grandiront quand la population augmentera et évidemment tu devras aussi construire des routes, des fils électriques. Quand tu auras une cité, des églises, des écoles et des hopitaux s'y installeront. Mais tu auras aussi des problèmes de pollution (un conseil pour ce problème, mets tes usines assez loin de ta ville), de trafic (ce problème tu essayeras de le résoudre en construisant des lignes de chemin de fer) de chômage, de crime (ces problèmes-là tu pourras les résoudre en construisant d'autres usines et en mettant des centres de police), les habitants se plaindront aussi des impôts (ce problème-ci tu le résoudras en baissant tout simplement les taxes). Si tu veux savoir si tu es un bon homme politique ou plutôt un bon mayor qui signifie en français maire tu le pourras mais ce sera en pourcentage exemple: 58% oui 58% non. Ils te demanderont aussi de leur construire des stades, des ports, des ports etc...., biensur tout cela coûte très très cher et donc, pour ne pas être à sec quand ils te demandent un truc dans ce genre tu dois apprendre à gérer ton fric. Moi j'ai mis sept ans pour savoir alors, t'imagines le temps qu'a du mettre MLAD.

Qu'est ce que t'as, j'ai mis seulement vingt ans. Aaaaaah!!!! Bon passons à autre chose. Attendez attendez!!!, moi aussi j'ai envie de dire le temps que j'ai mis. Vas-y. J'ai mis six ans.

-Bon, tant qu'on y'est vas-y JHMJ.  
 -Non, je n'ai pas envie de le dire.  
 Quel cachotier ce JHMJ. Tu peux aussi si tu le veux créer des désastres pour mettre un peu de piment dans le jeu. Tu as le choix pour les désastres entre:  
 -Un incendie de forêt (plus besoin de chauffage).  
 -Une inondation (plus besoin de piscine).  
 -Une secousse sismique ou tremblement de terre.  
 -un crash d'avion (ce sont encore des A320!!!!).  
 -Une tornade (plus besoin d'électricité les moulins vent ça marche encore bien mais dans une cité aussi ssssspphhphiiiiistiiiiiquéééé que la tienne ça ferait un peu beaucoup démodé). Et pour ceux qui persistent vouloir réparer leur ville voici le bouquet final:  
 -Une exoooooploooooosiiiiiiiion nuuuuucléééééaiaiaiaire  
 Ce coup-ci, ça en est fini de ta ville et en plus le terrain sera nucléarisé pour cent ans ou si tu préfères, irradié pendant cent ans nanana!!! De toute manière il faut débile et être prêt à aller à l'hôpital psiquatrique pour détruire soi même sa ville. Bon voilà je t'ai pratiquement tout dit sur ce jeu qu'est "SIM CITY" alors un bon conseil venant d'un pro, biensur, c'est à dire moi, achètes ce jeu très très vite!!!! D'ailleurs je pense qu'il n'y en aura bientôt plus en stock. Maintenant il est malheureusement le temps de se quittant pendant deux moant, qu'est ce que tu veux faut bien s'arranger pour faire des rimes quand on est un poete comme moi.  
 THE END

par un poete comme moi:  
 RAMBEAU



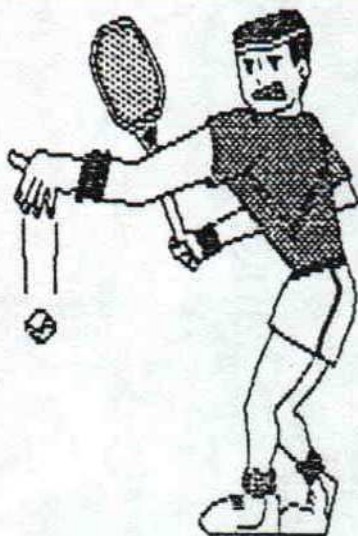
Notes	GRAPHISME	16/20
	ANIMATION	13/20
	SON	5/20
	DIFFICULTE	18/20
	SCENARIO	20/20
	L'EQUIPE	15/20
D'INFOGRAPHIES:		15/20

# La Main Sur Le Joystick

## Tennis

## Cup

Tennis Cup, c'est encore un vieux jeu, mais je crois qu'il en vaut la peine... C'est surement l'une des meilleures simulations de tennis sur CPC. Alors pas d'énervement et bonne lecture....



Eh, oh, c'est quoi ce bordel ?! Vous ne voulez pas entendre parler de Tennis Cup, parce qu'il est trop vieux, mais nous on peut pas s'acheter les derniers jeux sortis sur le marché, on est pas Cresus ! Bon, j'arrête de tout le temps geuler, vous allez finir par vous barrer. Enfin bon, pendant que Golio est en train de lire "Le lecteur de Disquette", pour vous concocter un super dossier, moi je tape ces quelques lignes pour vous, chers lecteurs (oh, non, vos chaussures sont sales, je vais avoir une haleine de cheval!). Bon, c'est vrai que "Tennis Cup II" est sorti, mais je l'ai pas, voilà, et puis, j'ai vu "Tennis Cup" donc, voici le test. Tout d'abord, c'est un jeu de tennis (N.D J.M. Merci, j'avais pas compris!) super bien fait. Il est sorti après son concurrent le plus proche : Great Court. Loriciel a encore fait du bon boulot, car ce jeu est très réussi.

intéret à bien vous placer, sinon, vous la verrez passer sans la toucher ! Lorsque la balle sortira des limites du terrain, vous entendrez un petit bip qui vous signalera la faute. La manipulation du tennisman est bien faite, pas besoin de mouvements spéciaux pour faire un effet, juste haut et bas avec l'une des trois directions (ce qui vous donne des diagonales, monsieur!). Mais nous voilà arrivés à un des intérêts du jeu : le double écran. Alors ça, alors ça !! Mais c'est super, chacun sa fenêtre quand on joue avec le copain, on a plus le problème de celui qui ne se voit pas dans le fond du terrain..

### SI ON JOUAIT??

### THE END...

Pour le débutants (par pour moi quoi!) il y a un entraînement contre une machine qui vous aidera à mieux connaître vos coups, vous pouvez faire des coups droits et des revers liftés, coupés ou normaux, des lobs, des smatches des aortis et enfin des services où vous voulez (beurkkkkk, pardon, j'ai une indigestion de coups de tennis). Si on jouait, disais-je?? (N.D GOLIO:Oh, c'qi par le bi-in!!). Oui, bon, Golio, arrête de me cirer les groles, j'ai l'impression d'être à Cannes (N.D RAMBEAU:Coin coin!!)(ton humour est complètement naze Rambeau!). Avant de jouer, il vous est possible de sélectionner la vitesse de jeu, la surface de jeu. Et grâce à des pourcentages vous pouvez choisir vos caractéristiques, bon ou pas au filet, en fond de court ainsi que celle de votre adversaire (qui peut aller jusqu'à 100% à tous les coups).

Bon, voilà, j'ai fini pour ce jeu, j'espère que vous pourrez vous le procurer mais il paraît que "Tennis Cup II" est encore mieux, mais moi, je l'ai jamais vu, hélas!!!!

Salut et à la prochaine..  
J'ai fait un autre test  
Restez un peu..

by Ramlaid

### JE TE TIENS!!

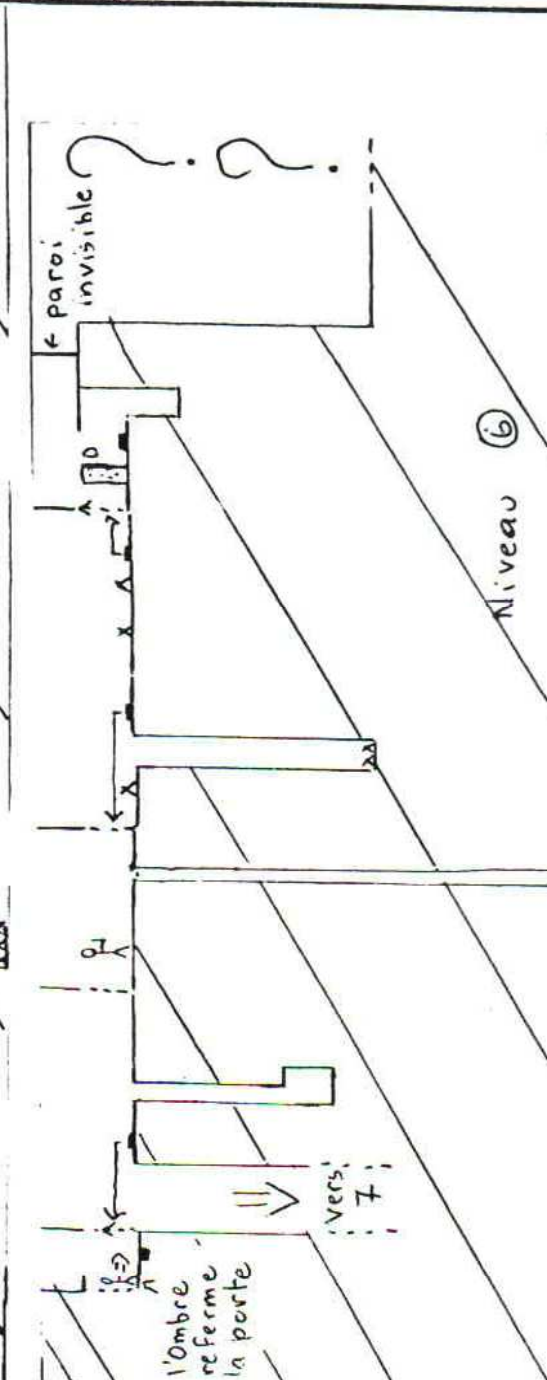
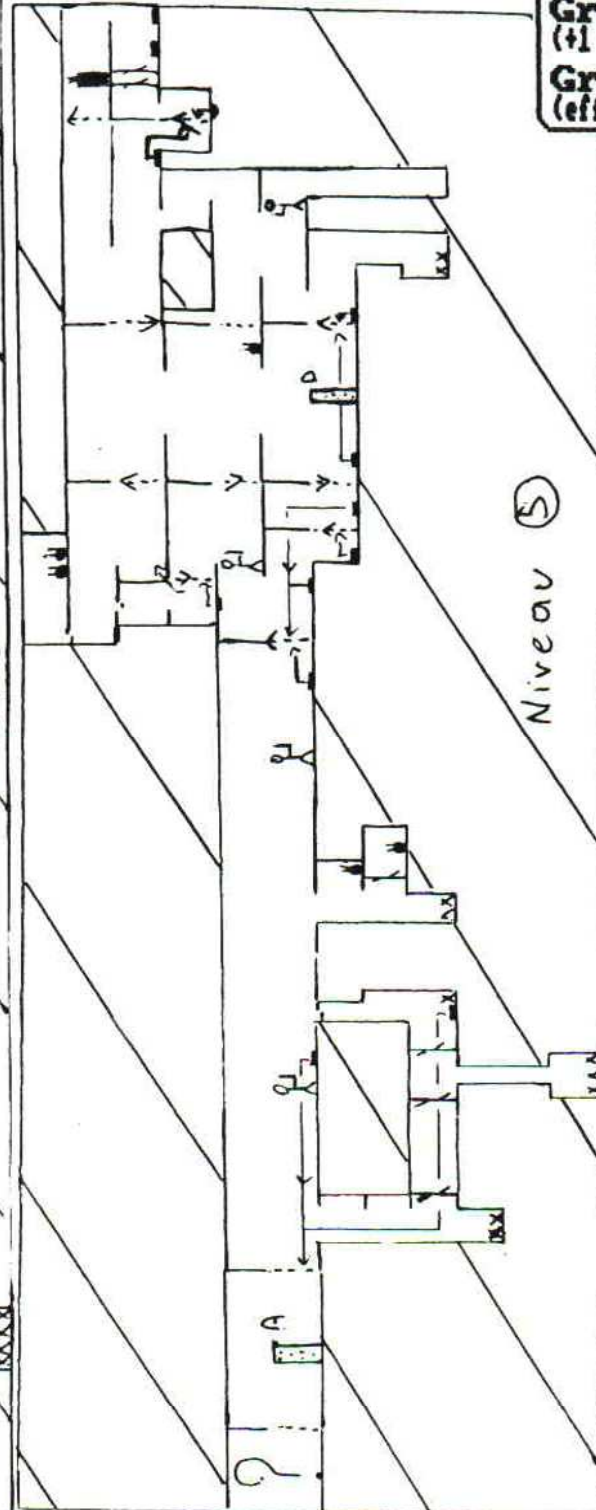
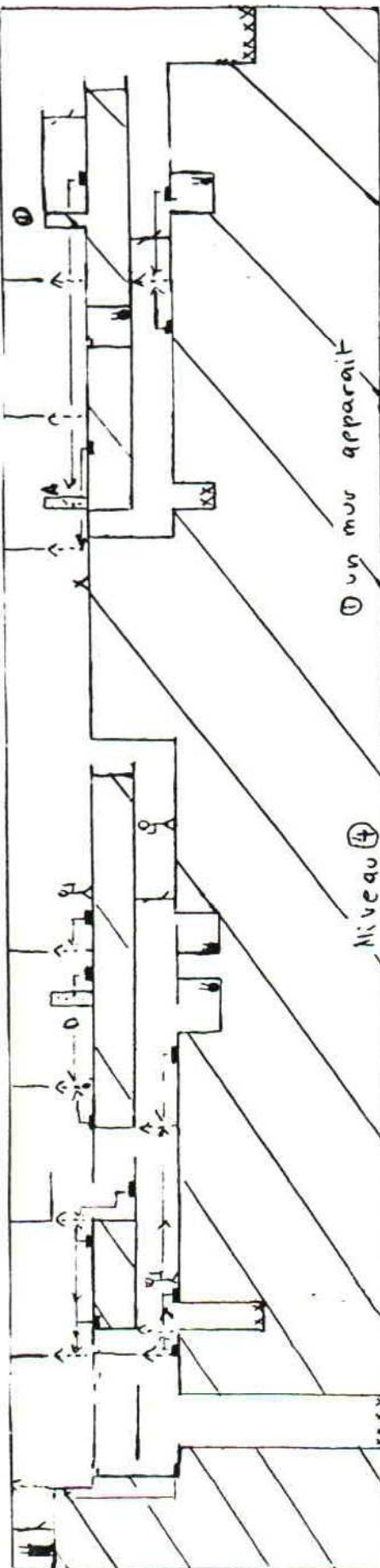
Loriciel vous a fait un jeu complètement en mode 1, et en plus, très réussi, tellement réussi que ça ne nous dérange pas, super, non?? L'animation reflète bien tous les mouvements de tennisman.. On se croit réellement sur le terrain, par exemple, si votre adversaire vous fait un balle coupée, vous avez

Notes <b>Tennis Cup</b> 16/20	GRAPHISME	17/20
	ANIMATION	18/20
	SON	13/20
	DIFFICULTE	17/20
	SCENARIO	17/20
	L'EQUIPE	16/20

# Les Plans De Prince of Persia

## Legende

Grille fermées	⌈
Grille ouvertes	⌋
Plaque qui ouvrent	—
Plaque qui ferment	—
Machoirs d'acier	⌋
Pieux	X
Potion Rouge (+1 point d'energie)	●
Potion Bleu (-1 point d'energie)	○
Grande Potion Rouge (+1 triangle d'energie)	■
Grande Potion Grise (effet indiqué)	▣







## Bidouilles

Tiens, tiens, je croyais qu'elle était morte, et bien non, vous avez répondu à mon appel, comme c'est agréable de votre part (MDLR : eh les mecs, j'ai l'impression que Ramlaid a quelques penchants !?!!) eh, oh, du calme ! Cette Rédac commence à s'enervé, si je me laisse, je vais tous les butter (MDLR : je crois que son stage chez le commandant Silvestre ne lui a pas fait de bien...). Bon j'ai fini, nous pouvons continuer... Je disais donc qu'elle était de retour cette rubrique, tant mieux, c'est bien les pokes !

**SORCERY** : Un petit listing de chez Pascal COINCE (un de nos abonnés) qui nous permettra de bénéficier d'énergie infinie, dans ce jeu centenaire qui nous toujours fait avoir les neurones en fleur, et merde (j'aurai peut-être pu mettre une censure... et puis non), et MERDE j'ai dit, na, je sais que je dis n'importe quoi, et puis après ??? Bonch, j'ai finich, mercich Pascal de COINCE, oh pardon, COINCE (j'déconne, souris !!)

**R-TYPE** : Il est super ce jeu, j'adore, mais il manque un peu de couleur, et puis c'est dur ! TATATIMNN, me voici me voilou avec un pokes, prenez Disco, recherchez la chaîne hexa 86,14,8E,81,35,21,83, 89 et remplacez 35 par 88. Ça y est, ça marche, vous avez des vies infinies pour pouvoir éclater les méchants (MD Cdt Silvestre : Ceus la on sait que c'est pas de PD ! Ça va chierrrrrr!) et puis j'adore l'accumulateur, on dirait un ramasse merde, les motos crotte du futur, avec papy Chiraki...

```

10 MEMORY &3FFF
20 LOAD "SORCERY", &4064
30 POKE 16677, &44: POKE 16678, &D7
40 FOR N=&B700 TO &B721
50 READ A$: POKE N, VAL("&" + A$): NEXT
60 MODE 8: CALL &B714
70 DATA 21, 3A, 07, 22, 06, 10, 3E, 10, 32, 08
80 DATA 10, 21, F4, 07, 22, D6, 1A, C3, DC, 05
90 DATA 21, 64, 40, 11, 64, 00, 81, 19, 10, ED
00 DATA 80, C3, 64, 00
  
```

Envoyez vos pokes et astuces à une seule adresse :  
CROCO WORLD  
La Goderais  
35250  
MOURAZE



## 5.0.5 Joystick

### PREHISTORIK

Cragawar ressemble à Miss Ethiopie, votre copine vous a plaquée, vous vous cognez la tête contre les murs en crépi à chaque "GAME OVER", ce qui tache de sang le tapis de Perse offert par l'oncle Etienne à vos parents, alors, j'ai la solution. Il suffit d'aller où il y a l'oiseau et taper dessus, que dis-je, le massacrer juskake labared MRJsoiplaineceluiki harivehaliresahagagné humetélecouleurhacoincaraistéraio dechéphilips (MDLR : Breuuuu un rot d'indigestion après ce petit charabia)

### HERO QUEST

Une astuce brève pour Hero Quest (quand je dis brève, faut pas que je marque des niaiseries dans le genre de celles qui sont entre ces deux parenthèses car après l'astuce elle est longue) pour avoir du fric sélectionnez le scénario "Chasseur de Pierre" et faites ressortir votre héros dès le début. Et qu'est-ce qu'il a gagné le joueur ?? Et bien 100 pièces d'or ce qui lui permettra d'acheter pleins d'armes pour trucider les Goblins et le Zombis car cette astuce est utilisable sans modération (le pied!

Gougoutte le nouveau

### Les Plans de PRINCE of PERSIA

**Niveau 4** : lorsque vous avez ouvert la sortie (avec la plaque) le retour est empêché par un mur, j'ai pu le trouver comme le passer, bouriner !!

**Niveau 5** : excusez-moi, je n'ai pas réussi à passer la grille, mais ça ne fait rien, vous allez au niveau suivant...

**Niveau 6** : il y a une paroi invisible qui empêche d'aller vers la gauche, et le seul homme est très difficile à battre, lorsque vous sautez vers la grille, l'ombre referme celle-ci et vous êtes obligé de lâcher prise, mais surprise, vous allez au niveau 7 !

**Niveau 7** : lorsque vous prenez la potion grise pendant la musique, vous pouvez sauter malgré la hauteur.

**Niveau 8** : lorsque vous avez ouvert la sortie, la grille pour ressortir de l'impasse où vous êtes est refermée, pas de panique ! Le chat de la princesse vous ouvre cette grille, MIOU !

**Niveau 9** : les 2 potions grises inverse l'écran, un l'inverse (tu te répète..) et l'autre le réinverse c'est difficile de jouer comme ça, alors tournez votre moniteur !!!

Et oui, ça y est, le nouveau rédacteur de CROCO WORLD rentre en piste, en rédigeant cet article demo, a vous de juger son style, je pense que vous l'appréciez. Maintenant, je pense qu'il est temps de lui laisser la parole...

Ah! La voilà la nouvelle rubrique "demos" de ce mois-ci, le test de trois démos du plus célèbre groupe français : les LOGON SYSTEM....

### \*EUROMEETING DEMO....(FRED CRAZY, LONGSHOT)

Deux parties distinctes composent cette demo: une avec les greetings du groupe, et l'autre avec un petit mot de chaque demomaker présent du meeting. On y trouve entre autre le scroll text le plus délirant qu'il m'ait été donné de voir sur CPC (Vagues, effets d'oiseaux, redoublements...) et une superbe musique digitalisée d'un ST, bref, une belle demo, mais trop courte et peu interactive. #Technique: 16/20 #Esthétique: 17/20 #Interaction: 15/20 NOTE....16/20 #Ergonomie: 16/20

FUCKING  
EXAMS  
DEMO

EUROMEETING  
DEMO

### \*FUCKING EXAMS DEMO....(FRED CRAZY, SLASH, BRAD)

Le surf scroll et le Scroll-texte qui se decuple sont les points marquants de cette demo composée de trois parties. Une demo peut etre trop simple, comparée à d'autres (THE DEMO), mais qui a le mérite d'etre belle comme les fontes de caractères et les logos utilisés. #Technique: 15/20 #Esthétique: 16/20 #Interaction: 15/20 NOTE....15/20 #Ergonomie: 16/20

### \*S & KOH....(OVERFLOW, ZEBIGBOSS)

En voilà une qui décoiffe. Rasters, Sprites, Scrolls, Musique... la totale quoi! Le tout mélangé est très beau et de plus très interactif (Près de cent options!). C'est du très beau LOGON et c'est tout simplement génial! #Technique: 18/20 #Esthétique: 18/20 #Interaction: 19/20 NOTE....18/20 #Ergonomie: 16/20

S KOH  
DEMO

Vous voulez vous procurer ces démos, vous avez de la chance car le Pack #1 est disponible avec ces trois démos. Alors envoyez une disquette formatée (ou avec des démos dessus, histoire de faire avancer le Schmilblick et d'avoir une surprise!) avec une enveloppe auto-adressée, timbrée à 30 (Aie!) francs belge (ouf!) soit un timbre à 4 Frs et profitez-en pour nous faire parvenir vos TOP + et TOP-, des bidouilles ou autres petits mots comme des invitations au restaurant, des bons d'achat de 500 Frs à JESSICO (ND JMW: tu es nouveau, nous te pardonnons mais sache que nous ne faisons jamais de pub à CROCO WORLD... "Marss" Partenaire officiel de CROCO WORLD... What a combination!!), ou autres délires. Un autre truc que j'allais oublier, c'est l'adresse pour vous procurer ces démos.

COUAT Sébastien  
4 rond point clos négret  
27930 GRAVIGNY

Bon à dans deux mois avec le test de The demo et de Paradise demo qui vont bénéficier d'une comparaison vue leur similarité. Salut, bonne bourre et a+

# PROGRAMMATION by Golio junior



Voilà la suite de l'article du numéro dernier, et aussi la fin. On va pousser plus loin l'utilisation des routines systèmes. De plus on va voir les RSX, et leurs utilisation en langage machine. Excusez moi encore pour les articles en moins mais F\*CK EXAM oblige.....  
Bonne lecture

Alors, on a envie de connaître la suite de cet article ?? Oui !! OK, OK, je continue. Poursuivons notre explication. Donc, il nous reste la méthode pour charger un fichier non ASCII (ou sauver par un SAVE "...). On met dans HL, l'adresse de départ pour les données. Et un petit call #BC83 (DISK IN DIRECT), et c'est fini!! De plus, au retour HL contient l'adresse d'exécution du programme. Il ne nous reste plus qu'à fermer le fichier correctement, un pti' call #BC7A (DISK IN CLOSE) et votre fichier est fermé. De plus si il y a un pépin, il existe toujours, un petit call #BC7D (DISK IN ABANDON), qui vous sauvera.

Les erreurs sont toujours signalées par les flags Carry et Zéro (C = 0; Z = 0), et en plus, le numéro de l'erreur est dans l'accumulateur. Voici les différentes erreurs possibles :

- #0E : File not open as expected  
faut ouvrir les fichiers de temps en temps !!
- #0F : Hard end of file  
fin de fichier !!
- #1A : Soft end of file  
fin de fichier !!
- #20 : Bad command  
mauvais nom de fichier (pas de &é'(!è!çà)
- #21 : File already exist  
un fichier porte déjà le meme nom que le fichier renommé
- #22 : File doesn't exist  
le fichier recherché n'existe pas !!
- #23 : Directory full  
catalogue plein !!
- #24 : Disc Full  
No comment
- #25 : Disc has been changed with files open  
le disc a été changer en cours d'écriture  
Adieu les précieuses données !!
- #26 : File is read only  
faut pas toucher à ce fichier !!

De plus, si l'erreur est déjà apparue sur l'écran, le bit 7 est mis. J'espère que vous allez pouvoir créer vos propres routines de traitements des erreurs. Continuons, et passons au RSX de l'AMDOS, j'ai nommé :

- DCPM, DA, DB, DDISC, DTAPE, DERA, DREN
- Oui, mais comment lancer ces RSXs ?? Eh bien, il faut

procéder d'une certaine manière :

- 1) aller chercher l'instruction
- 2) placer les paramètres (si il y en a)
- 3) lancer la routine

Pour aller chercher une RSX, il y a une routine du KERNEL (si vous comprenez pas, c'est pas grave) qui s'occupe de vous fournir son adresse, sympa, non !. Et cette superbe routine s'appelle (pour les intimes) KL FIND COMMAND. Voici comment l'utiliser :

```
LD HL,COMMANDE ; ADRESSE DU NOM DE
; L'INSTRUCTION
CALL #BCD4 ; KL FIND COMMAND
RET NC ; RET SI PAS
; D'INSTRUCTION
LD A,0 ; PAS DE PARAMETRES
CALL #001B ; KL-FAR-PCHL
RET ; C'EST TOUT
COMMANDE : DEFB DI
; METTRE à 1 LE BIT No 7
DEFB 'R'+#80
```

Ce petit prog vous permet de faire un òdir en langage machine. A noter que le call #001B équivaut à un call normal, sauf qu'il va aller à l'adresse qui est dans le registre HL et la ROM appelé dans le registre C. Et comme le CPC est une chouette bécane, toutes les infos sont directement fournies par le KL FIND COMMAND. Mais on va pas s'arrêter ici, alors passons des paramètres.

```
LD HL,COMMANDE
CALL #BCD4
RET NC
LD A,1 ; 1 PARAMETRE
LD IX,USER ; DANS IX L'ADRESSE DU
PARAMETRE
CALL #001B
RET ; C'EST FINIS
COMMANDE : DEFW USE
DEFB 'R'+#80
USER : DEFW 0004 ; PARAMETRE SUR 2 OCTETS
```

Et voilà comment on passe des paramètres : on utilise IX comme pointeur de pile, et A comme compteur de variable. De plus, les variables sont

obligatoirement sur 16 bits (2 octets (poids faible/poids fort). Mais pour l'instant, nous n'avons passé que des nombres, passons aux chaines :

```
LD HL,COMMANDE
CALL #BCD4
RET NC
LD A,1
LD IX,CHAINE ; DANS IX ADRESSE DU
DESCRIPTEUR
```

```
CALL #001B
RET
COMMANDE : DEFW ER
          DEFB 'A'+#80
CHAINE : DEFW DESCRIP
DESCRIP : DEFB 9 ; LONGUEUR DE LA CHAINE
          DEFW NOM ; ADRESSE DU NOM
NOM : DEFW JHMJCA.CA
```

Ca se complique!! Le but de la manœuvre est d'effacer le fichier JHMJCA.CA (merci!!). D'abord, parlons des descripteurs de chaine en basic. Lorsque l'on tape : PRINT aa\$, on obtient un nombre. Ce nombre pointe sur le descripteur de chaine. Pour une chaine alphanumérique : PRINT PEEK(aa\$), nous donne la longueur de la chaine. Les deux octets suivants, nous donnent l'adresse de la chaine. Revenons à notre programme, DESCRIP n'est qu'un descripteur de chaine.

## Avis a la POPULATION

Chers admirateurs et (surtout) admiratrices, ceci est un message de Golio Junior (Le moins moche, le moins bête) :

Si vous avez des problemes informatiques (Pour les problemes de coeur, instruisez-vous, regardez "Dernier palot" (bien haveux, s'il vous plait) avec dans le role principal : Rustine (celle qui rigole quand on .. la colle), envoyez vos questions à : Croco World (Golio Junior), La Goderais, 35250 MOUAZE. J'espere etre en mesure de vous aider (P.S. du L.M. car je viens de mis mettre). Cette rubrique devient de plus en plus courte, car je ne recois aucune lettre, alors écrivez moi (je m'occuperai meme des problemes de coeur, vu que je n'ai plus rien à faire). A dans deux mois, si je recois du courrier.

Golio Junior

P.S. : Que pensez-vous de ma nouvelle rubrique sur le Turbo Pascal?? Si elle ne vous plait pas, je pourrais peut-etre la changer par autre chose (initiation a l'assembleur pourquoi pas??). J'attends avec serenité vos pires critiques (constructives, sinon allez voir ailleurs)

(Re) Golio Junior

Donc IX doit pointer sur une adresse (CHAINE), elle meme contenant l'adresse du descripteur de chaine. C'est simple (It's so Easy !!). Mais pour renommer un fichier, on a besoin de deux noms de fichier ?! Et voilà la question qui ne fallait pas poser, voici la réponse :

```
LD HL,COMMANDE
CALL #BCD4
RET NC
LD A,2 ; 2 PARAMETRES
LD IX,TABLE ; POINTE SUR 1 TABLE
CALL #001B
RET
COMMANDE : DEFW RE
          DEFB 'N'+#80
TABLE : DEFW ANCIEN ; ADRESSE DU DESCRIPTEUR
          DEFW NOUVEAU DE L'ANCIEN NOM
ANCIEN : DEFB 9
          DEFW NOM1
NOM1 : DEFW JHMJCA.CA
NOUVEAU : DEFB 12
          DEFW NOM2
NOM2 : DEFW GOLIOJUN.IOR
```

La table contient les descripteurs de chaine des 2 noms de fichier. Le premier est l'ancien nom du fichier et le second, le nouveau (comme en basic). Alors à quand un utilitaire de copie ou/et de gestion de fichier ?? Ceci aurait pu etre la fin de notre article, mais non !! L'AMSDOS réserve encore une autre surprise. Et la voici : les instructions cachées !! Que signifie ceci ?? (Question oratoire, je paufine mon style pour le F\*CK EXAM) Eh bien il existe des RSX qui ne sont pas utilisables sous basic, mais par contre en langage machine, c'est du pipi de chat ! ! Commençons par la première, elle porte le doux nom de #81 (quel doux nom (ha !! J'en reve la nuit!!)). Mais elle porte aussi comme nom : MESSAGE ON/OFF. De quel message peut-il s'agir? Bah! bien sur de la conversation intime entre le Z80 et le FDC (controlleur disc), et que se disent t'il ?? Des trucs comme : envoie moi des données, je mets mon moteur en route, ou encore : chérie, tu me fais un petit formatage. Alors si vous ne voulez pas rentrer dans l'intimité du couple Z80/FDC ... Mais on vous ferait croire n'importe quoi, du style Rambeau est intelligent, voir pire Golio Junior est moche. Cette instruction permet d'interdire les messages d'erreurs provenant de l'AMSDOS (File not found, Disc Missing ...). Voici comment on l'utilise :

```
LD HL,COMMANDE
CALL #BCD4
RET NC
LD A,#FF ; PAS D'AFFICHAGE
          D'ERREUR SI 0, AFFICHAGE
          DES MESSAGES D'ERREURS
```

```
CALL #001B
RET
```

```
COMMANDE : DEFB #81
```

Il ne vous restera plus qu'à traiter les erreurs qui se produiront. Passons à l'instruction suivante : #82 PARAMETRE DE DRIVE, permet de fixer certains paramètres du lecteur, tel que le temps pour que l

moteur du lecteur de disquette s'arrête... Mais cette routine attend dans le registre HL, l'adresse d'une table. Or HL est utilisé par le call #801B, comme adresse de saut. L'astuce consiste à utiliser un autre type de saut (eh oui, car call #801B n'est en fait qu'un saut à une routine), un RST 3 (ou RST #18 si vous préférez), de plus vous devrez placer (encore) l'adresse d'une table contenant 3 octets :

- les 2 premiers : l'adresse de la routine
- le 3ième : la configuration de la mémoire (RAM/ROM, quel numéro de ROM enclencher...)

Puisque KL FIND COMMAND, nous fournit dans C, la configuration de la mémoire, et dans HL, la précieuse adresse de l'instruction, il ne nous reste plus qu'à créer une table et à placer toutes les infos.

```
LD HL,COMMANDE
CALL #BCD4
RET MC
LD (FARADR),HL ;SAUVER L'ADRESSE DE LA
ROUTINE
LD A,C ;DANS A, LA CONFIGURATION
LD(FARADR+2),A ;ET LA SAUVER
LD HL,TABLE ;ADRESSE DE LA TABLE
RST #18 ;OU RST 3
DEFW FARADR ;ADRESSE DE LA TABLE DE
SAUT
```

```
RET
COMMANDE : DEFB #82
FARADR : DEFB 3
TABLE : DEFB 7 ;7 OCTETS POUR #82
HDUNLD : DEFB 1 ;HEAD UNLOAD TIME
HEADLD : DEFB 1 ;HEAD LOAD TIME
```

Plus qu'un trou noir pour cette instruction : la table des 7 octets. Les 2 premiers, servent à fixer le temps qu'il faut attendre après la mise en marche du moteur (valeur standard = 50). Les 2 octets suivants servent à fixer encore un délai d'attente, celui d'arrêt du moteur (valeur standard = 250). Le 5ième octet doit toujours être à #AF. Enfin les der' des der', permet de fixer sur 2 octets, l'attente qu'il faut pour un changement de piste (valeur uniquement sur l'octet fort et vaut 12). Et voici les HEAD LOAD TIME et HEAD UNLOAD TIME, qui ne sont utilisés que par le FDC. Elles valent 32ms (soit 32) pour HDUNLD et 16 ms (soit 16) pour HEADLD.

Bon sur ce, passons à #8\*, alors combien ?? Pourtant c'est pas dur, après 1,2, il y a 3. Donc passons à #83,

Paramètre de format de disque. Il suffit de fournir dans HL, une valeur pour un formatage :

- bits 6 et 7 annulé : IBM-CP/M
- bit 6 mis et bit 7 annulé : CP/M-AMSDOS (169Ko)
- bits 6 et 7 mis : AMSDOS (178Ko)

Ceci permet de fixer le type de format du disque. Mais ceci n'est pas très utile, car le simple fait de faire un catalogue, adapte le nouveau formatage. Ne pas oublier que #83 utilise le registre HL, alors, voir + haut.

Passons sans transition à l'instruction qui est sans doute la plus intéressante, #84 (ah bah nous voilà bien renseignés!!). Allez un coup de pouce, pour ne pas être mis à l'index (excusez-moi, mais j'ai pas réussi à mettre les autres doigts), cette instruction s'appelle READ SECTOR, alors, on comprend mieux?? Non, et bien cette instruction permet de lire n'importe

quel secteur de n'importe quelle piste. On doit fournir dans E, le numéro de drive (0/1 pour A/B); dans D, le No de piste; dans C le secteur, et dans HL, l'adresse du buffer. Comme cette instruction utilise les registres C et HL, on utilise un RST #18. De plus l'instruction #85, permet d'écrire des secteurs. Et elle utilise les mêmes registres que #84 (E : A/B; D : piste; ...) alors attention, ne vous plantez pas d'instruction.

La suivante, #86 s'appelle FORMAT TRACK, et elle sert à formater des pistes. Dans E : le drive (0/1 : A/B), dans D : le No de piste, dans C : le No du premier secteur de la piste. De plus HL, contient l'adresse d'une table (et cette fois-ci, elle à quatre pieds). Cette table contient pour chaque secteur 4 octets :

```
SECTEUR 1 : DEFB PISTE
DEFB TETE
DEFB No DU SECTEUR
DEFB TAILLE
SECTEUR 2 : DEFB PISTE
DEFB TETE
```

...  
Le premier octet contient le No de piste, le second, le No de tête, mais sur CPC, il y a toujours une seule tête, elle vaut toujours 0. Le No du secteur, bah, c'est le No du secteur. La taille, correspond à la taille en octet mais, par exemple, si la taille fait n : taille = 128\*2^n octets. Alors prêts pour des routines de formatage rapides et faciles ?? L'instruction #87 (SEEK TRACK (chercher piste)), permet de positionner la tête de lecture sur une piste. On doit fournir dans E, le No de lecteur (0/1 : A/B) et dans D, le No de piste. L'instruction #88 (TEST DRIVE) permet de tester l'état du lecteur de disquette. Attention, le No de lecteur doit se trouver dans A et non dans E. Au retour, A contient le registre 0 du FDC (intéressant pour les connaisseurs), A=0 donc le lecteur A est OK, si A=1, le lecteur B est OK, sinon, il y a un prob'. La dernière instruction du numéro, et la dernière instruction cachée, la #89 (RETRY COUNT), vous permettra de ressusciter quelques disquettes. Je m'explique : RETRY COUNT permet de fixer, le nombre d'essais de lecture d'un secteur abîmé. Si une disquette, au moindre catalogue, vous annonce READ FAIL... une petit coup de #89, et on insiste plus pour la lecture. Mais au fait, comment elle marche? Dans le zoli registre A, on fixe le nombre d'essais (0-256 essais). En fait cette instruction poke le contenu de A dans la case mémoire #BE66. En basic, un POKE &BE66,0 fixera le nombre de tentatives de lecture à 256. Ha! enfin terminé, je vais pouvoir me reposer à l'ombre des crocotiers, un verre à la main (de limonade, le verre !!), lunette de soleil, rêve d'assembleur (y'a un bug là!!)... Mais hélas le devoir m'appelle. il faut faire le numéro suivant. At the prochain numéro, bonne prise de tête, mauvaises vacances (je plaisante!!)

Golio Junior  
Le fatigué

# CONDITIONS D'ABONNEMENT

Eh! Tu veux savoir comment faire pour t'abonner à ce fanzine? Etre nous, je crois qu'il n'y a rien de plus simple: tu prends un papier, un crayon (si tu sais écrire, c'est parfait, sur ce papier, tu écris: "je veux m'abonner à votre super fanzine qui me plaît beaucoup, car il est plus mieu et moins pire que les autres et... (oh! Oh! Arrête un peu espèce de lèche botte. ). Je préférerais que sur ta lettre, tu écrive ton nom (ce serait, je pense, un peu plus simple) et ton adresse, si tu tiens vraiment à recevoir ce fanzine qui te plaît beaucoup, car... A cette lettre, tu joins un cheque de 5400 (tu commences à moins rire) centimes (ouf!!!). le tout dans une belle

enveloppe adressée à CROCO WORLD "La Goderais" 35250 MOURAZE. Hep! Hep! N'oublies pas le tiabres.

## PRECISIONS

En nous envoyant ce chèque de 54 Frs, vous payez 6 numeros de CROCO WORLD.

Nous vous signalons que cet engagement peut être rompu à tout moment, quelle liberté (sur ce point, nous n'avons pas peur: nous sommes sûrs de nous euh... euh. En cas d'arrêt de la publication de ce fanzine, vous serez automatiquement remboursé. (En parlant de remboursement, si vous desirez rompre avec votre engagement, il vous sera remboursé la différence.)

P.S: Le chèque sera adressé à Mr MEAUD Jean-Philippe "La Goderais", 35250 MOURAZE....

## LISTING By JHMJ...

Fanzine No4, page 14, entre la colonne 1 et la 2... "Here, there is a shit!" en effet, je crois bien qu'en faisant ma page, j'ai oublié quelques lignes, je ne suis pas pardonnable, et je ne vais pas me chercher d'excuses, mais mettez vous à ma place, entre GUNS N'ROSES à fond, et le club des tarés (Club DOROTHEE, c'est pour pas faire de pub!). Je vais vous indiquer la modif. à operer (sur le billard modif!).

\*P 14\*

Bas 1ere col. , ligne 2000 (entiere).

```
2090 cls #1:print #1,"Appuyer sur (enter) pour  
terminer ":return
```

```
2100 cls #3:cls:c=INT((60-len(c$))/2):locate c,1:print  
chr$(24);c$;chr$(24):print:return
```

```
2110 gosub 2100:restore 2980:gosub 2070
```

```
2120 return
```

```
2130 'passage au mot$ suivant:=====
```

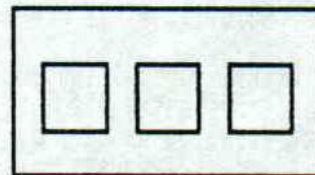
```
2140 n=tab1(n,a,0):return
```

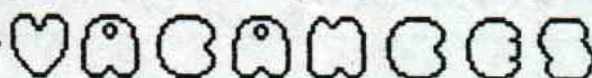
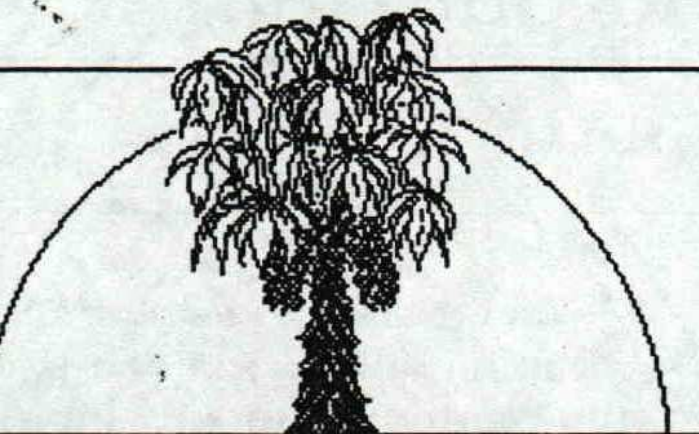
```
2150 'tri de mot$:=====
```

```
Haut 2eme col. , ligne 2160 (entiere).
```

\*  
\*  
\*  
\*  
\*  
\*  
\*  
\*

\* Lignes oubliées





## TROPICAL SUNSET

Il y a maintenant une semaine, notre chers redacteur chef, avant de partir pour l'Angleterre, m'a demandé de faire un article sur les vacances, encore à la pauvre victime, c'est vrai, qu'est-ce-que je vais écrire à propos de ça (Le Baratin, une arme douteable...), on va essayer!

Al! Youpi! C'est les vacances! (ça va là, vous la saviez tout-à-fait!)

Qui ne plaît dans les vacances, c'est qu'il n'y a pas de cours, au fait, hier j'ai vu Golio, il pense être planté à l'écrit du bac de français, ça va se terminer pour lui demain (lundi 29 juin), cela signifie que ses articles retrouveront leur taille normale, bonne ou mauvaise nouvelle, vous en êtes seuls juges et moi je ne m'aventure pas dans cette brousse...!

Certains diront que JMWJ ne se casse pas le ... pour sa rubrique concours, c'est vrai et ça le gêne mais le temps passe, mais pardonnez lui! ... JMWJ lui-même.

## CONCOURS

Concours! C'est bien beau ça mais la question que tout le monde se pose (Ne le cachez pas, je le sais) c'est: "Qu'est-ce qu'on gagne???"

Non mesdames, ce n'est pas un bon de réduction sur une boîte de 5 Kg de lessive super concentrée qui ne pollue pas (C'est vrai il y en a moins donc elle pollue moins ... ERREUR... Il y en a moins d'accord mais elle est super concentrée .... Ça revient donc au même... C'était la pensée du mois. Heu!! À quand la lessive Light..

Ça n'est pas non plus des pin's "CROCO WORLD", désolé pour ceux qui font la collec'

Ça n'est pas non plus des T-Shirt ou autre photo dédicacées non, bien plus! Chers lecteurs vous aurez le droit à toutes les félicitations de l'équipe de "CROCO WORLD"!!!! Non, non relevez vous c'était une blague, le gagnant recevra les 2 prochains numéros de "CROCO WORLD" (Merveilleux cadeau)

-Mais les abonnés ils se font couillonner !!!

Une nouvelle brève au passage, il est probable que le prochain numéro soit un numéro spécial (+ de pages...+de temps) avec encore un nouveau rédacteur et sa rubrique B.D.

Que vais-je faire pendant les vacances! Je vais sans doute rester chez moi mais au moins un mois de ces vacances, je les passerai avec des copains!

GOLIO et RAMLAID (Ils sont frères) s'en vont dans les Pyrénées: "qui va encore s'occuper du chat!"

Moi je ne sais pas où vous allez, mais de toutes façons je vous souhaite de bonnes vacances (loin de chez fanz et en particulier des articles de Golio, sentez-vous rire, ces articles me donnent autant l'envie de lire qu'Eugénie GRANDET de Balzac). Si je peux vous donner un conseil, c'est de reposer vos petits yeux car ils vont avoir du travail pour le prochain numéro.....

By JMWJ  
(Le Bien-nommé)

Bonne Vacances!  
à l'ombre des CROCOTIERS.

-T'aurais pas pu te taire GOLIO  
À Ouï les abonnés!!!! Ils verront leur abonnement se prolonger, de 4 mois.  
Mais au fait comment on joue?  
Ba voilà, ce concours consiste à trouver un maximum de "fotes d'hortaografe" dans ce numéro

PRECISIONS...PRECISIONS...PRECISIONS...PRECISIONS...PRECISIONS...

Sur vos lettres qui feront craquer la boîte aux lettres, nous voulons voir les mots qui contiennent les fautes. (Page... Article... Numéro de ligne...)  
En cas d'égalité entre deux concurrents, il y aura un départage par la rapidité d'exécution.

Ce concours n'est pas une blague, vous pouvez, si vous le désirez nous envoyer des lettres

Merci d'avance JMWJ.

# - humeur De La Redaction -

Humeur de la redac', je crois qu'elle est plutôt bonne (Facteur essentiel: les vacances), mais comme vous le savez, l'exception confirme la règle. (On vous parle d'exception, tout de suite, vous pensez à...) GOLIO, va passer "l'épreuve anticipée de français du bac" (dans la vie, il faut être précis!), c'est l'angoisse, il ne connaît pas bien ce langage, le langage machine c'est son domaine (une machine!), j'illustre par un exemple..

-Après avoir passé pas mal de temps sur son français (du temps, il lui en faut pour la traduction), notre brave GOLIO va se rafraichir le mémoire sur son ordinateur.....

Ramlaid bat son record! (titre choc!) lui, il se casse de l'autre côté de la Manche (l'autre manche), en ANGLETERRE (Je regarde à ma fenêtre, le temps n'est pas beau, c'est la BRETAGNE, la traversée a du être dure (Merci les pilules, mon sweet me plaît de cette couleur!)). Record? Oui, il est parti ce matin en laissant les actus à Ramlaid (ne les

By Jean Hubert Marie Joseph le Bien-nommé.....



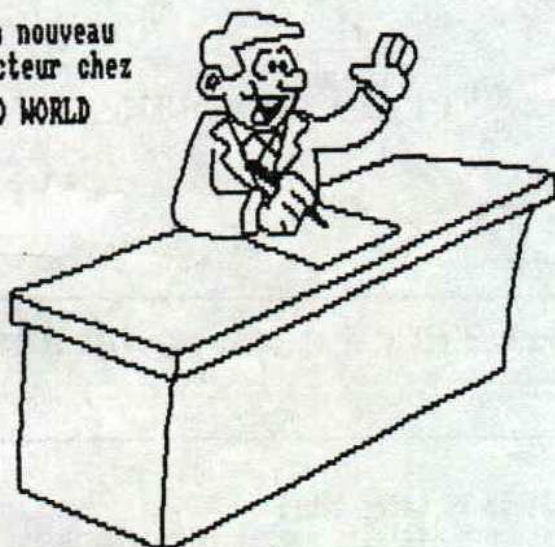
Vous avez des choses à communiquer à la rédaction, soumettre vos projets pour le fanz, vous plaindre de quoi que se soit au près de la rédaction, adressez vos lettres à

**CROCO WORLD**

La Goderais

35250 MOUAZE

Un nouveau rédacteur chez CROCO WORLD



évités pas pour autant, elles valent peut-être la peine d'être regardées) et S.O.S Joystick à GOLIO. Moi (JHMJ), je suis en vacances depuis le 19.06.92, et ça me plaît, je tape cet article en prenant mon temps (J'irais bien voir GOLIO! Puis non, je reste avec vous, il va encore me parler de langage machine et de menu déroulant), bref, ce que je voulais vous dire, c'est que les vacances c'est bien, vous pouvez narguer ceux qui n'y sont pas encore (c'est français ça) comme Rambeau, pauvre de lui, il lui reste encore 3 semaines à tirer!

Pour l'instant, je n'ai rien à dire à propos de notre nouveau rédacteur, vous pourrez juger son style à la page DEMO car il en est l'auteur, il gaze! (on l'appelle Turbo-rédacteur. (riris)... logiquement). Quoi d'autre? Attendez, je retrouve la plan que Ramlaid m'a fait (Non, je ne suis pas un-con-pétant, heureusement pour vous!). Ah! Oui, j'ai quelques remerciements à faire car CROCO WORLD a reçu pas mal de lettre de BIDOUILLES, de TOPS (notre appel a

enfin été entendu)... je voudrais remercier au nom de toute l'équipe:

-Pierre-Jacques DURAND

-Pascal COINCE

-Ronan GODINEC

pour leurs lettres, qui nous ont bien aidées dans ce numero.... il faut continuer les gars!!

Je crois que j'ai vidé mon sac pour cette fois, alors, je vous dis tout haut et bien fort...

-Oui, tu as quelque chose à dire GOLIO?

-T'arretes pas de faire des Hansaplasme, "tout haut et bien fort, ça veut dire la même chose!

-La télé, ça le marque!

Salut et à dans deux mois

JHMJ

ou Joe La blague facile  
(Cf les trois dernières lignes)

Eh oui, c'est encore la fin d'un numero de CROCO WORLD, et encore une fois, cette séparation sera dure, mais c'est les vacances, il y a pleins d'autres occupations que de lire un fanz, je sais pas moi, la plage par exemple (il faut une lecture mais laquelle...? (question à 100 points)).

Bref, il ne me reste plus qu'un mot à vous dire, c'est de vous amuser à l'ombre des crocotiers!!!

Happy Hollidays!

