FREEWARE, BIEN SUR

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

CROCO WORLD

EDITO

CE MOI-CI, UN PETIT PLUS, NON PAS UN CROCO WORLD PLUS QUI ARRIVERAIT À LAVER VOTRE LINGE PLUS BLANC QUE BLANC, NON, UN PLUS DE PAGES, ET DE RUBRIQUES. RAPPELEZ-VOUS, EN JUILLET 1992 (ÇA FAIT, ATTENDEZZZZ EEEEH 2 MOIS, NON ?) NOUS VOUS DEMANDIONS DE RÉPONDRE À NOTRE SONDAGE QUI SE BASAIT SUR L'ARRIVÉE DE 2 RUBRIQUES HARD & BD, CE QUE VOUS AVEZ FAIT, MERCI! MAIS VOILÀ, IL Y A CEUX POUR, ET HÉLAS CEUX CONTRE. ALORS NE BALANCEZ PAS VOTRE C.W À LA POUBELLE PARCE VOUS ETES FOU DE RAGE DE SAVOIR QU'ON NE VOUS À PAS ÉCOUTÉ, C'EST FAUX, MAIS IL A FALLU TRANCHER (J'AI MEME PERDU UN DOIGT). NOUS AVONS DÉCIDÉ DE RAJOUTER, JE DIS BIEN RAJOUTER DEUX RUBRIQUES, UNE HARD ET UNE BD, EN EFFET AUCUNE AUTRE RUBRIQUE NE SERA SUPPRIMÉE, IL Y A MEME UNE NOUVELLE RUBRIQUE QUI VOUS INFORMERA DU MIEUX SUR LE MONDE DU FANZ (SUJET TRÈS INTÉRESSANT) TOTAL DES OPÉRATIONS 3 NOUVELLES RUBRIQUES !!

VOS ARGUMENTS CONTRE CES NOUVELLES RUBRIQUES ÉTAIENT QU'ELLES NE CONCERNAIENT PAS LE CPC, D'ACCORD, C'EST VRAI, MAIS AVOUEZ QUE 2 PAGES SEULEMENT SUR UN FANZ DE 20, ÇA NE FAIT PAS GRAND CHOSE, SI NOUS NE FAISIONS QUE 6 PAGES, JE VOUS COMPRENDRAIS. ET NOUS PENSONS QUE L'OBJECTIF DE CROCO WORLD EST DE VOUS INFORMER, VOUS AIDER ET VOUS PARLER DU CPC, CE QUE NOUS FAISONS, OUI OU NON ?? MAIS C'EST AUSSI DE VOUS DIVERTIR, CE QUE ESSAIERONS DE FAIRE AVEC CES 2 RUBRIQUES. IL Y A AUSSI CEUX QUI N'AIMENT PAS LE HARD, OU LA BD, OU LES 2, À CHACUN SES GOUTS (N'EST-CE PAS LONGSHOT ??) ET CE N'EST PAS À NOUS DE VOUS CONTREDIRE. MAIS AVOUEZ QUE CE N'EST PAS DIFFICILE DE TOURNER DEUX PAGES ET DE PASSER AUX ARTICLES SUIVANTS, ET PUIS SI ELLES VOUS GENENT VRAIMENT, ARRACHEZ-LES, BROYEZ-LES, BRULEZ-LES MEME, C'EST MIEUX QUE "LE MONDE" POUR ALLUMER UN BON FEU DE BOIS, FAITES CE QUE VOUS VOULEZ AVEC CES QUELQUES PAGES !! MAIS N'AYEZ CRAINTE, NOUS PARLERONS TOUJOURS DE NOTRE BÉGANE ADORÉE CHERIE, LE CPC, ET ÇA ENCORE LONGTEMPS. MAIS NOUS NE DEVIENDRONS PAS COMME GAME OVER COMME CERTAINS LE CRAIGNAIENT, GAME OVER N'EST PLUS UN FANZ CPC, MAIS UN FANZ DE DÉLIRE SI ON PEUT DIRE, ON AIME OU ON AIME PAS.

Croco World : Rédacteur : Golio Junior, Rambeau, JHMJ Ramlaid, Gougoutt et Little Lelex.....
Adhérent à l'AFC

EDITO

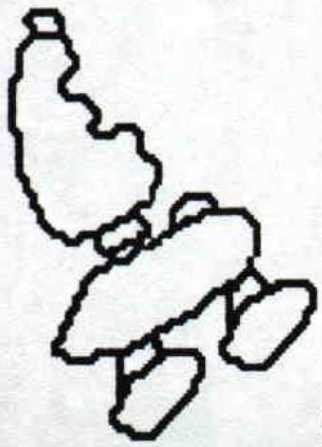
BON CHANGEONS DE SUJET, VOUS AVEZ TOUS REMARQUÉ QUE VOTRE FANZ ÉTAIT PLUS LOURD CE MOIS-CI, N'EST-CE PAS ?? EN EFFET IL Y A EU QUELQUES MODIFS, L'ARRIVÉE DE 3 NOUVELLES RUBRIQUES ET DES ARTICLES PLUS GRAND COMME UN PETIT DOSSIER SUR IRON LORD (2 PAGES) DE L'AMI RAMBEAU, UN INTERVIEW DE LONGSHOT, LE CÉLÈBRE PORTE-PAROLE DES LONGON SYSTEM ET UN HISTORIQUE DU FANZ. POURQUOI UN HISTORIQUE ? ET BIEN PARCE QU'EN OCTOBRE, CE SERA L'ANNIVERSAIRE DE CROCO WORLD ET LA SORTIE DU 1ER NUMERO IL Y A 1 AN, UNE SORTE DE "BROUILLON" (JE CROIS QU'ON S'EST AMÉLIORÉ !!!)

BON PARLONS D'AUTRE CHOSE ENCORE, C'EST LA RENTRÉE, HÉLAS POUR CEUX QUI AIMENT LES VACANCES ... MAIS N'AYEZ PAS LE MORAL À ZÉRO, VOUS ALLEZ REVOIR LES PROFS (BOF...) LES COURS (BEURKK) OU POUR D'AUTRES LE BOULOT AVEC UN PATRON D'ENFER (AUGMENTE MON SALAIRE, ÇA IRA MIEUX). MAIS VOYEZ LE BON COTÉ DES CHOSES, VOUS RETROUVEREZ VOS AMIS (OU AMIES), VOUS RETROUVEREZ VOS BONNES HABITUDES, ALLER FUMER DANS LES WC, BIZUTER QUELQUES"BLEUS" AU PASSAGE (JE NE SUIS PAS RESPONSABLE DE CE QUE PEUVENT ENTRAINER CES QUELQUES MOTS). ET PUIS SI VOUS VOUS EMMERDEZ À MOURRIR, J'AI LA SOLUS, LISEZ CROCO WORLD PENDANT LES PAUSES !!

BONNE RENTRÉE
BONNE LECTURE (VOUS EN AVEZ POUR LONGTEMPS)

SOMMAIRE

Actu 3
Tops 4
Zoom sur le jeu 5
Plans 8
SOS joystick/Bidouilles 9
Demos 10
Programmation 13
Dossier 15
Turbo Pascal 16
B.D. 17
Historique 19
Fanzines 20
Abonnement/Concours 21
La petite boutique du Hard 22
Humeur 24



La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

Bjour!!

Salut every body,ce moi-ci comme tous les mois RAMLAID et moi allons vous présenter les rubriques habituelles: les actus,les tops,les zom (dont un de deux pages),un plan,et des bidouilles. Bon voilà alors bonne lécture.

ACTU

J'ai peur!!! dans le noir ouf!!! une bougie!

Les Compils d'UBI SOFT

Une compil,encore une dans c'est actu. Elle s'appelle "KARATE ACES" cowabunga!!! Cette compil de aya! comporte quatre jeux qui sont très connu par les ammateur de karaté (dont moi qui suis ceinture noir-marron-verte-orange-bleu). Des que vous verez les nom ils vous ferons un coup de pied sauté arrière triple saut périeux dans vot'e gueule! Ils sont:

- -ORIENTAL GAMES
- -LAST NINJA II
- -DOUBLE DRAGON I
- -DOUBLE DRAGON II

Alors avant de vous prendre pour BRUCE LEE préparez vos katanas et vous noutchakou. Voilà fini pour ce jeu et le GRAND MAITRE RAMBEAU vous salut!

Space Gun d'OCEAN

Scénario: Tout commence en 2039 .... Vous et votre équipage d'humains voulez conquerir des planètes mais vous ne vous sousiez plus des pirates de l'éspace. Quand un beau matin de JUILLET (le 21 c'est le plus beau jour car c'est mon anniversaire) lorsque votre équipage reçoit un message de détresse provenant d'un autre vaisseau. Vous devez délivrez l'équipage de ce vaisseau de c'est méchantpasbeaupuantcrétin. Après avoir délivré l'équipage vous devrez aller sauver d'autre humains qui sont sur la planète des monstres. Ce jeu a un principe connu le SHOOT THEM UP (c'est à dire les buter). Votre tache sera simplifier grace à des armes qui seront accroché sur les murs pour les avoir,tirez 2 fois sur le carré blanc devant vous. Ce jeu à un gros problème il n'y à pas de musique. There for this game.

PAPERBOY II de MINDSCAPE

Je ne vais pas avoir beaucoup de chose à dire sur jeu car il ressemble beaucoup au I,toujours le me but à savoir livrer le journal DAYLY SUN aux abonn tout en évitant les obstacles du ger vitrier,tondeuse,bébé etc... Entre chaque niveau vo pourrez faire un parcours de cross avec des cibles visé etc... Ce jeu n'est pas sexsiste car vous pouv incarner un livreur ou une livreuse. J'ai oublié vous le dire mais vous devrez tenir quatre semaine Avant chaque jour de la semaine vous aurez un plan l maisons vertes sont celles des abonnés et,celles d non-abonnés sont celle en rouge. Voilà pour PAPERB II.

MERCS d'US GOLD

Vous etes un commando genre RAMBEAU avec votre M-16 vos grenades. Le président mitter... non,le préside des ETAT-UNIS a été enlevé par un groupe terroriste. Vous devrez donc ND tout le monde: récupérer mais biensur ce ne sera pas sans risque c tout au long de votre chemin vous devrez vous batt contre des terroristes (cette aventure se situe AFRIQUE CENTRALE là ou il y a des maréquages d'aille vous devrez vous déplacez dans des maréquages et vo devrez vous frayez un chemin avec un lance-flamme. B bas c'est fini pour ce jeu et,au prochain jeu.

Par le rédacteur
RAMBEAU

La Main Sur Le Joystick

JE SAIS, C'EST NUL
AIS J'AI QUE
ETTRE ALORS
VEC...
ME DE LA
ES GRAPHES

CA A
IL FAUT FAIRE
JUGEZ VOUS
QUALITE
NUL!!!!

Ces Tops ne vous plaisent pas ?

Changez-les en ecrivant à CROCO WORLD

La Goderais
35250
MOUAZE

Pour tous, astuces, remarques pokes, tops

YEAHHH

LES VACANCES AUX SOLEIL...

No	CLASSEMENT +
1	Prince Of Persia
2	Xyphoes Fantasy
3	Rick Dangerous II
4	Saga
5	Emlyn Hugues Int.
6	Moktar
7	North and South
8	L'art de la Guerre
9	Mystical
10	Crazy Cars II

No	CLASSEMENT -
1	Out Run
2	Baby Jo
3	Cisco Heat
4	Turbo Out Run
5	Rally II
6	Sigma 7
7	Match Day II
8	Gosbusters
9	Crazy Cars
10	Out Run Europa

Ecrivez,

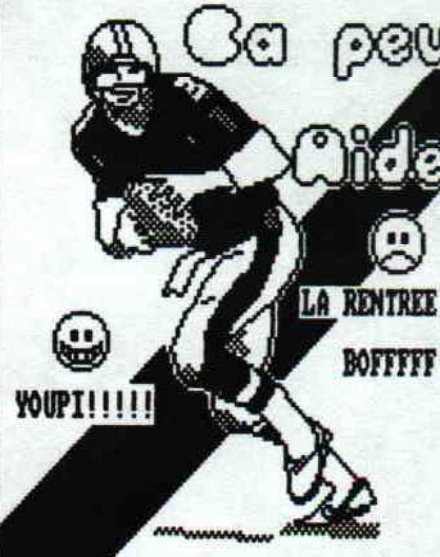
Ca peu

Aide

LA RENTREE

BOFFFFF

YOUPI!!!!!



MERCI...

IRON LORD

Avant propos

Je vais vous présenter quelques personne qui on contribuer à ce jeu (pas mal l'expression).
Graphisme et programmation:
-Soen Laurent.
Bande sonore:
-Clement Gregory.
Voilà,maintenant commençons.

Comme le rédacteur en chef m'a ordonné de t'appeler"vous" ,je t'appelle vous,quoique moi je me plaisais bien à vous appeler"tu". Rentrons dans le jeu."IRON LORD" est un jeu de chevalerie moyenageuse
MD all people: Quelle expression!!!
MD GOLIO: Ah,vi c'est comme"le petit lord" dans"club Dorothée.
-Non ,non GOLIO le"petit lord" c'est un dessin animé et "IRON LORD" est un jeu.
-Ah,d'accord!

Le début
le toutout début

On voit qu'"IRON LORD" (c'est à dire l'homme de fer) est d'une bonne qualité car,dés la page de présentation vous avez une tete de mort avec des cornes (elle est super bien faite!!) puis suit l'arrivée d"IRON LORD" (c'est écrit en caractére moderne!!) c'est le contraire!! et un petit texte.

Le but du jeu

Vous devrez obtenir des hommes pour constituer votre armée pour vous battre avec MOKTAR.Ho Ho! Je ne suis gouré c'est pour vous battre con.....tre MOKTAR le méchantpasbeau qui terrorise la populace avec sa gueule d'éclaté et ses pouvoirs maléfiques.

Le jeu

Quand le plan du territoire apparait vous voyez:
-Trois chateaux (le votre tout en ruine,celui du magicien et la grande ville!!! non ce n'est pas NEW-YORK!!!).
-Deux villages.
-Une abbaye.
-Un moulin (pour ton café).
Dans le premier village tu as,je veux dire vous avez un concours de tir à l'arc.A ce concours vous pourrez gagner des pièces d'or ou un saladier d'argent je ne me rappelle plus très bien. Le plus important c'est que vous pouvez gagner une grande renommée. Grace à celle-ci ce sera plus facile pour vous de trouver de hommes mais,le concours n'est pas si facile. Autremen pour avoir des soldats vous pouvez aussi aller che l'hèrbo,l'hèrbo zut de zut comment qu'ça ce di hèrboriste à bah voilà. Toute la rédac'en train d boir leur café sauf RAMBEAU qui travaille:
-Quoi !?!
-Mon rien!!
Comme je vous le disais vous allez chez l'hèborist qui vous donnera une centaine d'hommes si vou retrouvez son amulettes,ou bien vous pouvez aller à l grande ville,là vous allez dans la salle de jeu. N vous faites pas d'idée il n'y à pas de jeu vidéo et e plus est-ce que vous avez treize ans (comme moi). No car là,vous pourrez faire des parties de bras de fe avec un homme de fer (cette série passe sur M6 entr 13h50 et 14h40,je ne fais pas de pub voilà le secre de ma réussite. En parlant d'M6 je suis en train d regarder"LE COMMANDO DE SINGAPOUR" au moment ou ce article) ayant une main de fer (quelle rime). Vou pourrez faire aussi des partie de dés. Vous pourre augmenter ou baisser le prix selon votre choix. Si a bras de fer vous avez gagné contre tous les advèrsair vous pourrez cliquer sur la sèrveuse!?! et meme s vous cliquer sur cette-dèrnière dés le départ elle n vous donnera rien parce-que vous ne l'interrèssez pas Vous pourrez discuter avec elle (et seulement discute et pas aut'e chose!!!) avec elle et,si vous ete gentil (sans +) elle vous donnera un médaillon Celui-ci vous le donnerez à un chef de mércenaires Ensuite il vous dira que si vous donnez une bell armure à un de ses amis,qui lui est redevable celui-c vous confiera des hommes. Quand vous avez de hommes,vous pourrez aller dans votre chateau (en ruin ha!ha!ha!). Puis vous allez dans la toure. Dans l tour vous verez:
-Charger le jeu
-Sauver le jeu
-Déclarer la guerre
-Musique on

IRON LORD SUITE .....

-Sortir de la tour

Dans la bataille
La bataille,je la trouve trés confuse et baclé,aussi je ne vais pas vous la conter car je n'y comprends rien!!!

After the war
(après la guerre)
Après la guerre vous avez une série de labyrinthe. Aprés un cèrtains nombre de labyrinthes vous devrez vous battre contre des monstres.

Pardonnez MOI (RAMBEAU)
Après ces labyrinthe et ces monstres je pense (car je n'est pas réussi à tous franchir,pardonnez moi pour une fois que je ne suis pas arrivée à la fin d'un jeu) que c'est la fin du jeu.

bonheur ou désolation ?

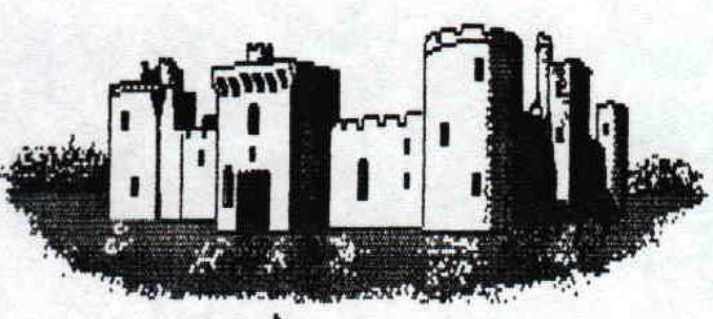
Si vous mourrez et ça je l'éspère.....pas la tete de mort biscornue apparettra au-dessus d'une montagne et il y aura,une phrase dans ce genre: Vous etes mort maintenant qui pourra sauver la terre du chaos.
Par contre si vous gagnez vous aurez sauver la terre et vous l'aurez nettoyé de tous ses méchants.

Par le preu chevalier:
RAMBEAU

MON AVIS :
"IRON LORD" est un super jeu que dis-je,super génial que dis-je,méga super génial que dis-je,super méga génial super ultra hypra méga génial (j'y suis peut-etre allés un peu fort). Dans ce jeu tout est bien car primo: il y a de la musique pratiquement tout au long du jeu.
Deusio: les graphs sont super bien fait.
Tersio: le but du jeu est assez orgiginal.
Quatro: l'époque est le moyen-age (et moi j'adores les armures,les épée,les chateau fort,les arbalètes comme celles de GUILLAUME TELL).
Voilà ces en parti pour cela que j'adores,que je love ce jeu. Sur ce je vais vous quitter.

Mes salutations à vous tous.

Notes		
iron lord	UBI d' SOFT	GRAPHISME 19/20 ANIMATION 13/20 SON 18/20 DIFFICULTE 18/20 SCENARIO 20/20 L'EQUIPE 17/20



Ouvrez les portes,voila le messager avec les "CW"

M'enfin les mecs, faut bien ça pour boucher les blancs

La Main Sur le Joystick

Cybernoid II

Cybernoid II est sorti fin 88, et depuis, certains ne sont toujours pas arrivés à la fin. Pas étonnant étant donné qu'il est aussi difficile (voir meme plus) que le number one. Mais ne vous inquiétez pas pour ce blème, C.N est là!! (voir page "Bidouilles")

Et si on parlait du jeu en lui-meme, ce serait une bonne idée heeein?? Avec Cybernoid II, l'heure de la vengeance est arrivée ! Le principe du jeu reste le meme et il est assez simple : avancer en éclatant tout sur le passage, pas de pitié pour les ennemis (ol y sont les Viets!?!!!?)

Déjà, au 2ème écran, la partie se corse (elle explose ??), une sorte d'huitre vous mitraille de perles. Un seul moyen pour l'éclater, appuyer sur le "G" du clavier, et voilà que vous tirez des "Seker" qui vont droit au but (tirer quand la geule est ouverte). Et voilà, votre première victime est tombée! Vous avez gagné le vaisseau de Cybernoid (heeeeein ??) Eh oui! Cela vous permet d'avoir plus de feu. On continue et on voit de sales machins qui bougent en parfaite synchronisation (non de.... c'est qua ??) But de la manoeuvre, il faut passer outre (Atlantique ?? Oh non...).Autre exemple, lorsqu'il y a trop de monde, ou vous vous tirez un coup de "Smart" et alors tout se détruit ou vous tirez des "Bounces" (ce qui est la meilleure solution. je pense).

Cybernoid 2 : REGLIF :

Voila ce que j'appel une page bien remplie.. C'est chouette...

Bon arretons la démonstration, vous avez pu remarquer qu'on peut avoir d'autres armes (7 au total) qui peuvent se révéler très intéressantes, dans certains cas, à vous de les deviner.. Nos ennemis (les Viets!!!) sont très variés (les bridés, et les bridés) missiles, chenilles indestructibles, monstres tireurs et vaisseaux "kamikaze", vous mettrez du temps pour zigouiller tout ce beau monde... Les graphes sont très soignés, mais les décors se répètent un peu, ils sont créés de la meme façon que dans le Mal, tout se suit.. Vous avez plusieurs niveaux, qui meneront à votre victoire, je l'espère pour vous. On retrouve hélas les meme ennemis que dans le 1er, ce qui est ennuyeux, la musique est très bien faite et va tout à fait avec le style de Cybernoid... Les sprites sont quelques fois repris mais ce n'est pas important, l'ensemble de l'animation est très fluide, rapide et synchronisé, ce qui n'est pas permis à tout le monde.

En conclusion, c'est un très bon jeu qu'il faut absolument connaitre, Raffaele CECCO nous a remis le meme style de jeu, ce qui ne déplait à personne.. J'espère que vous l'avez dans votre Logithèque, sinon je sais pas moi, volez-le !! (j'déconne..)

By Ranlai

Notes		
CYBERNOID II	GRAPHISME	16/20
	ANIMATION	18/20
	SON	16/20
	DIFFICULTE	18/20
17/20	SCENARIO	14/20
	L'EQUIPE	16/20

Pas beaucoup de place, tant mieux....

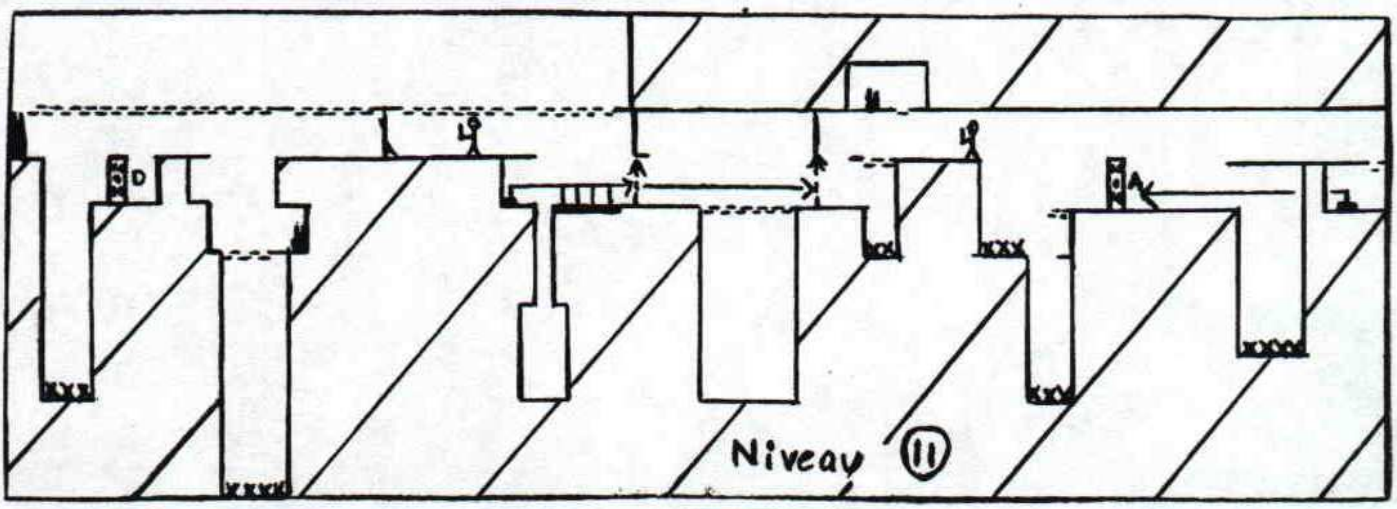
Après de nombreuses plaintes à propos du listing de"REPERTOIRE", l'inspecteur JHMJ et son associé le Dr GOLIO Jr, se sont mis sur l'enquète!Très vite, JHMJ a repéré, après lecture du listing, un mauvais fonctionnement du logiciel de transfert.Tout de suite, le relais est passé au Dr GOLIO Jr qui opère meme modif' du meme logiciel.

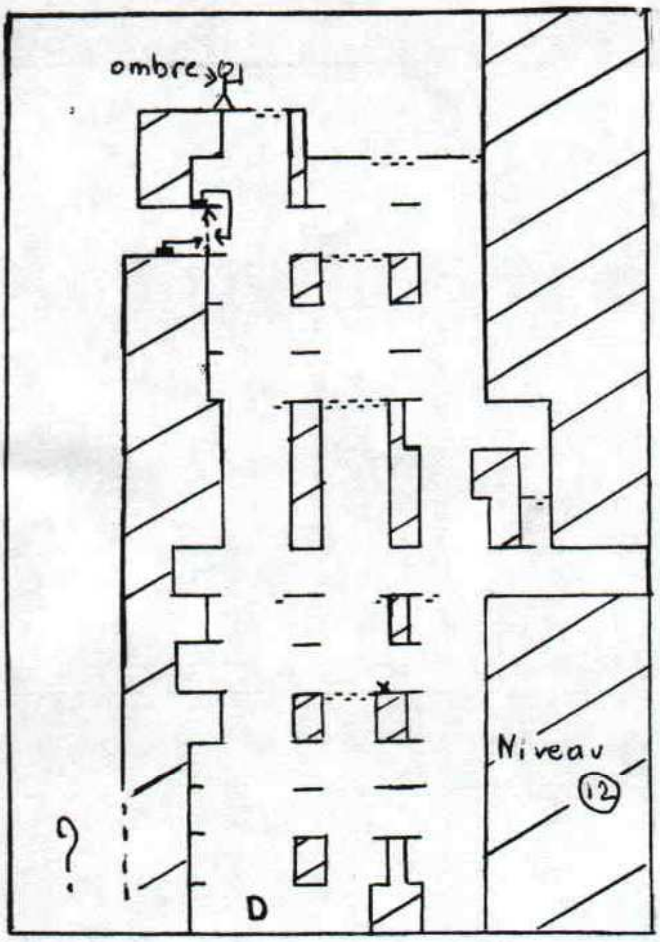
Voici les modifs pour tout le listing (on croit!), excusez-nous de cette indiscutable erreurs (on le refera plus).

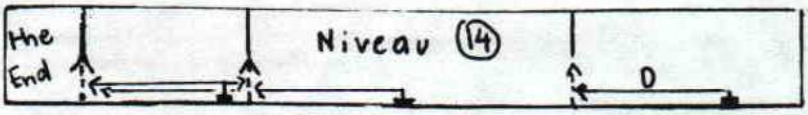
```
290 FOR x=x TO x+xn-1
300 INPUT #9,mot$(x,0),mot$(x,1),syno$(x),expres$(x)
310 m$=mot$(x,0):a=0:GOSUB 2160
320 m$=mot$(x,1):a=1:GOSUB 2160
330 LOCATE #1,1,1:PRINT #1,x;"/";xn:NEXT
-------------------------------------------------
490 IF c=2 THEN 1540 ELSE RETURN
500 PRINT "Désirez vous une en-tete ":RESTORE 2990:GO
UB 2870
510 IF c=1 THEN LINE INPUT "Votre en-tete : ",t$:PRIN
 #8,CHR$(27);"D";CHR$(INT((80-LEN(t$))/2));CHR$(0);CH
$(27);"-";CHR$(1);PRINT #8,CHR$(9);t$
520 GOSUB 1580:e=0
```

```
1690 GOTO 1630
1700 RETURN
1710 '*****************************
1720 '<<<<<<<<<<<<etat>>>>>>>>>>>>
1730 '*****************************
1740 c$="Etat du répertoire":GOSUB 2100
1750 PRINT : PRINT "Taille du répertoire : ";b;" mot(
)"
-------------------------------------------------
1930 RETURN
1940 LINE INPUT "Mot Français a modifié : ",c$
1950 IF c$="" THEN RETURN
-------------------------------------------------
2320 IF n=0 THEN CLS #1:PRINT #1,CHR$(7);"Ce mot n'es
 pas dans le repertoire";CALL &BB18:n=0:RETURN
2330 IF UPPER$(mot$(n,a))<>UPPER$(c$) THEN GOSUB 2140
ELSE RETURN
2340 GOTO 2320
2350 'sauvetage+agrandissement======
-------------------------------------------------
2530 'recherche de d pour c$========
2540 d=ASC(UPPER$(MID$(c$,1,1)))-64
2550 IF d=62 THEN d=14
-------------------------------------------------
2900 IF a$=CHR$(27) OR a$=CHR$(13) THEN c=0:RETURN
2910 c=INSTR(b$,UPPER$(a$)):IF c=0 THEN 2890 ELSE RET
RN
2920 DATA 4,8,"Fichier",24,"Mot",36,"Lister",49,"Reper
toire","FMLR"
2930 DATA 2,17,"Sauver",30,"Charger","SC"
-------------------------------------------------
3610 DATA 2,0,0,2,7,21,53,126,79,1,0,0
3620 DATA 3,0,0,0,14,31,53,117,93,12,0,0
```

Prince Of Persia



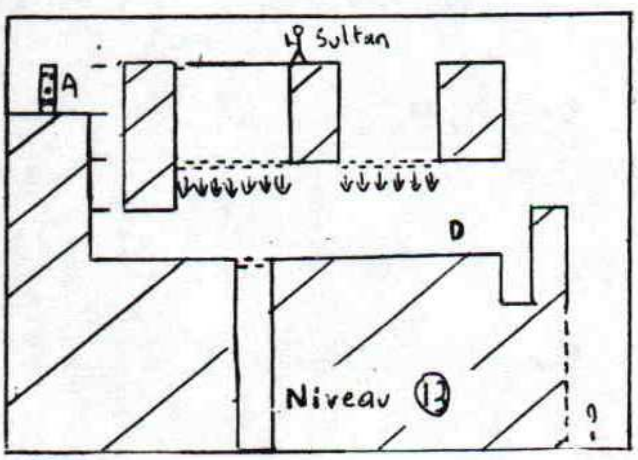




Prince Of Persia

La fin enfin, et oui, Ça fait trois numéros !! Mais c'est fini j'épère que je vous aurais aidé (j'ai fait du mieux que j'ai pu). Encore quelques conseils, au niveau 12, en haut, lorsque vous devez vous battre contre votre ombre, il ne faut pas la pousser dans le vide sinon vous mourrez, il faut la tuer (je sais c'est dur). Au niveau 13 lorsque le sultan est mort, la porte s'ouvre... Vers le niveau 14, qui ne devrait pas poser de problèmes (s'il y en a, vous etes vraiment nul !) et vous avez enfin fini ce jeu. Je n'aurais plus qu'une chose à dire, c'est un jeu compliqué, ol il faut etre bon, rapide, mais avec ces plans vous ne vous paumerez pas, j'espère !!

By Ramlaid



Legende

Plaque qui ouvre	
Plaque qui ferme	
Plaque qui tombe	
Grille qui s'ouvre	
Homme à tuer	
Pieux	
Potion Bleu	
Grande Potion Bleu	
Porte tranchante	

Bidouilles

Non, non, il n'existe pas de pokes ou de Cheat Mode à Iron Lord (je ne vois pas à quoi ça servirait) mais par contre, il en existe un pour Cybernoid II, que vous connaissez surement :
- Redéfinir les touches avec O-R-G-Y
- Un peu de musique pour signaler le Cheat Mode
- Redefinir les touches normalement, et voila des vies infinies...

PAPER BOY D'ELITE
Le célèbre livreur de journaux vous offre les journaux infinis :
- Rechercher la chaine hexa 3E,0A,32,08,01
- Remplacez le 3E par 00
- Et vous obtenez 00,0A,32,08,01

Ensuite pour les vies infinies :
- Recherchez la chaine hexa 3E,05,32,0C,01
- Remplacer 3E par 00
- On obtient 00,05,32,0C,01

PREHISTORIK de TITUS
Il y a deux mois, Gougoutt vous donnait déja en pature une petite aide de son cru, aujourd'hui, un bidouille de Ronan GODINEC pour avoir des vies supplémentaires, merci à lui :
- Recherchez la chaine hexa 3E,03,32,1E,01,CD
- Remplacez 03 par FF
- On obtient 3E,FF,32,1E,01,CD

J'espere que ça vous suffira, sinon attendez 2 mois, envoyez-moi vos pokes, cheat mode et compagnie,

A dans 2 mois

Ramlaid

HELP

C'est bien d'avoir toutes ces chaines hexa à remplacer, mais il faut justement savoir comment les remplacer. Donc je vais vous expliquer :
- Prenez DISCOLOGY et chargez-le
- Allez dans le menu "EDITION"
- Allez dans le sous-menu "FONCTIONS"
- Selectionnez "RECHERCHER" avec les flèches et 'RETURN'
- Appuyez sur la touche "H" (pour Hexa)
- Inserez la disquette de jeu
- Entrez votre chaine (sans les virgules), puis validez
- Notez l'adresse obtenue
- Retournez au menu précedent et selectionnez "COURANT", recherchee l'adresse notée et modifiee les octets concernés puis retournez dans le menu précédent
- Selectionnez "ECRIRE", puis validez
- Eteignez l'ordinateur, puis testez le jeu et c'est fini !! Vous avez des vies infinies (poil au kiki!!)

S.O.S Joys

Me revoici pour vous aider a finir vos jeux favoris. Comme vous avez peu le remarquez dans les No précédents, lorsqu'on faisait un test de jeu, on vous donnait une aide pour celui-ci, donc je vais continuer sur ma lancéee, nous allons parler du célèbre jeu "Iron Lord" ...

Malgré sa superbe animation, ses superbes graphismes, il n'en demeure pas moins compliqué (eh oui, il faut bien ça !). Je vais donc vous éclaircir à ce sujet...

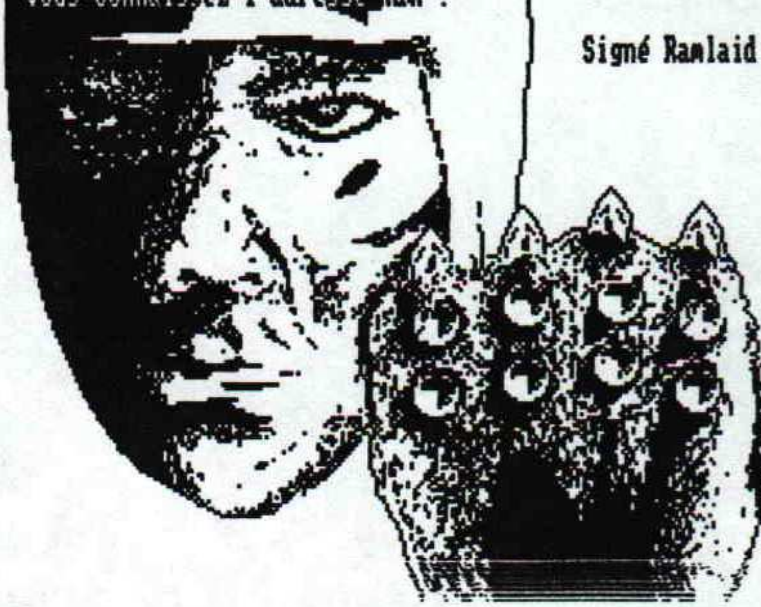
D'abord, allez faire un tour chez le marchand, achetez lui des dés, et parlez d'un collier volé dans votre conversation avec lui. Ensuite allez jouer au dés dans la salle de jeu pour vous faire au moins 300 (je sais pas quelle monnaie, pesos peut-etre) ou plus c'est easy... Après allez vous défouler au bras de fer, il faut etre le plus fort ! Ensuite allez parler à la servante du collier, elle vous donnera une amulette, après allez voir le mercenaire , discutez et achetez lui le collier, avec le collier dans la poche retournez chez le marchand, et une armée une !

Après allez faire du tir à l'arc, pour gagner jouez un peu, sortez et retournez sur le terrain, vous gagnez des tirs supplémentaires. Lorsque vous avez la coupe, allez chez le moine et parlez-lui des moines guerriers (ça vous servira plus tard), allez chez l'herboriste, donnez lui la coupe, achetez une potion, vous avez une autre armée.

Allez voir le templier, parlez-lui de votre victoire au bras de fer, il vous fait confiance, et une armée pour vous. Vous pouvez aussi aller donner la potion au moine guerrier, et demandez-lui s'il connait quelqu'un qui peut nous aidez, en plus il vous donne une armée, sympa non ?

Conclusion, vous avez 5 armées en poche intéressant, non ? Si vous avez d'autres conseils à nous apportez, vous connaissez l'adresse now ?

Signé Ramlaid



Demos

intinnnnnnnnnn!!!!!Me voici de retour pour vous presenter le match du siecle: THE DEMO (Logon System/02.91)
ADISE DEMO (Paradox/12.91).En plus de cela un peu d'actualite avec FROM BEYOND 2 des Logons (encore!?) et d'
cs...

From Beyond 2

lisee par Slash et Eros (Un nouveau...),cette demo
peut que plaire avec son beau scrolltext (la
te est vraiment classe),son Logo qui se balade sur
cran (la fluidite n'est pas exemplaire par contre)
son scroll qui donne le mal de mer (vous
prendrez).C'est beau mais ca ne vaut pas leurs
lleures realisations.
hnique:14/20.Esthetique:15/20.Interaction:aucune.
onomie:17/20.NOTE:15/20

Psyhix

Un nouveau groupe dannois est ne:PSYHIX.Leur pre
demo,composee de 3 parties,n'est pas mal du tout
est meme bien.Composee d'une multitude
scrolls(supers scrolls dans les deux dern
parties),de rasters et de musiques(certaines tiree
genial Xyphoes Fantasy),il n'y a que la premiere p
qui decoit par son veritable manque d'esthetiq
conclusion pour ce nouveau groupe venu du froid:un
debut.Technique:14/20.Esthetique:15/20.Interaction
0.Ergonomie:15/20.NOTE:14.5/20

The Demo

e Demo est la reference sur CPC et est indetronable
ur un bon bout de temps encore.Plus de dix parties
tout ,une debauche de techniques geniales (Scroll
,Scrolls differentiels sur 20 plans,Editeur de
rites et pleins d'autres trucs geniaux!)Le tout est
cessible par menu jouable (dans le genre Xenon) et
y a meme un cheat mode realise par Longshot.Il est
ssible d'intervenir sur la plupart des parties a
rtir du clavier (Vitesse du scroll,voie de
placement des sprites,choix des musiques...) et le
st c'est le copieur rapide integre.Bref The demo est
raiment geniale!!!
chnique:19/20.Esthetique:19/20.Interaction:18/20.
gonomie:16/20.NOTE:19/20

Paradise Dem

Le grand groupe qu'est Paradox a creee sa mega
dans le meme style que The demo:main menu,
mode,une dizaine de parties(en comptant l'intro e
turn disc-over demos)Bref ils ont choisis de comb
les Logons sur leur propre terrain.Si les program
de Paradox (Demoniak.Tenebros.CMP...)sont bons ni
technique,au niveau ergonomique et interactif
vraiment genial car Paradise Demo est copiable
probleme,les loaders sont rapides et beaucou
touches du clavier agissent sur cer
effets(couleurs,rasters...)En bref une megadem
posseder.
Technique:15/20.Esthetique:15/20.Interaction:17/2
Ergonomie:18/20.NOTE:15.5/20

Conclusion

THE DEMO est et reste la meilleure megademo sur CPC ,car au point de vue technique et esthetique,la PARADI
t tout simplement ecrasee par les scrolls 3D,les scrolls en vagues,les graphismes et les musiques.Peut-etre
gademo des groupes geniaux que sont SKB ou GENESIS pourrait detroner THE DEMO ,wait and see...

lemos vous interessent pas ? Ben j'en ai rien a
e.Par contre si elles vous interessent ecrivez(si
savez,au cas contraire je ne peux plus faire grand
pour vous...)-moi,en joignant une disquette
tee(ou avec des demos dessus pour avoir une
ise Made in Gougoutt),une enveloppe auto-adressee
ee a 4Frs a: AIMARRE Jean 69 blvd des Clips 69666
uillis les oies ,non je rigolais,la voila la vraie
aie adresse :GOUTAL Sebastien 4 rond point clos
t 27930 GRAVIGNY.N'oubliez d'indiquez le pack qui
interesse:#1:S&KOH,EUROMEETING,FUCK EXAMS des
ns systems (testees la derniere fois).#2:PARADISE
DEMO de PARADOX.#3:THE DEMO des Logons(Prochaine
#4:FROM BEYOND 1 & 2 des LOGONS,PSYHIX DE
PSYHIX.(ONLY CROCO WORLD MAKE IT POSSIBLE !)
Profitez en pour joindre vos TOP + et - ,vos plac
concert de Metallica a Paris ,vos biftons de 5
rab,vos astuces,vos suggestions et autres trucs...
La prochaine fois,je testerais normalement COEXIS
1,ELRIC DEMO 1 et des demos etrangeres pour
(BEMG,DRAGONBREED...)Bon,a +++ et bonne
rentree.

Gougoutt

INTERVIEW LONGSHOT

Et voici une interview de Longshot des Logon System, le groupe de demomaker le plus connu en France.

Litle Lelex : Pourquoi le Logon System? Est-ce un éclair de génie; ou issu d'une longue reverie? Et soudain il est né, mais quand? Et comment?

Longshot - Logon System est un peu le fruit du hasard. Le groupe est né au chateau de Ubi Soft lorsque j'y bossais en tant qu'auteur indépendant en 1988... A cette époque, le chateau était envahi de commodoristes belliqueux et particulièrement aggressifs envers le CPC. Convaincus de la superiorité du C64, ceux-ci étalaient des disquettes de demos comme "preuve" de la puissance de leur machine... A force de répéter que le CPC ne pouvait rien faire, je décidais de leur prouver le contraire... J'ai donc attaqué le C64 par ses points faibles... l'overscan, le nombre de couleurs et la qualité de leurs modes graphiques...

A ces premières démos, je décidais d'y attacher le nom d'un nouveau groupe, abandonnant ainsi le passé de mes anciennes activités. Et ce nom, c'est un belge qui me l'a suggéré alors que je me creusais la tete!

Brad, qui bossait aussi au chateau à l'époque, a créé le design du logo, qui est resté jusqu'à ce jour sur quelques demos.

Le mot "System" est venu plus tard. Lorsque j'ai fait la demo 5 et qu'il apparaissait clairement que seules de nouvelles idées techniques pouvaient permettre au CPC d'atteindre le niveau des machines sensées etre plus puissantes (Je pense ici au ST). A cette époque, le chateau fermait ses portes définitivement et je me retrouvais donc seul dans le "groupe", Brad (ou Garfield à l'époque, pseudo provisoire) étant parti de son coté.

Le reste des membres est arrivé plus tard, lorsque le groupe a commencé à etre connu au moment du Boom-Demo-Cpc en 1989.

Litle Lelex - Les années passérent et le groupe changea de composition. Combien y en a-t-il eu?

Longshot - Lorsque j'ai envoyé mes démos pour la première fois à Paris, je fus trés content de l'accueil qu'elles eurent auprès des gens. Ce fut l'occasion pour moi de connaitre de réels fanatiques du CPC. A l'époque, la composition du "groupe" était plutot "floue" car mis à part moi, je n'avais pas d'idées réelles sur la motivation de Brad (Qui raisonnait plus Business que Demo...et cela se comprend). Un des premiers fous de Z80A avec qui j'ai été en contact, fut Rubi, puis plus tard, Fred Crazy & Digit (Ainsi que Slash mais celui-ci ne codait pas encore). L'Amstrad Expo 89 fut l'occasion de nous revoir et pour moi de faire la connaissance de Naminu et du reste des Malibus...

Etonné par les oeuvres Naminesque pour la 5ième demo Malibu, je leur proposais de coopérer à la réalisation de la premiére mega-demo CPC. Ainsi pendant 3 mois, nous avons bossé pour mettre au point Amazing Demo. Pendant tout ce temps, j'ai rapidement constaté que P007 n'avait fourni aucun travail et qu'il n'y eut aucun retour de dialogue de sa part avec moi (E pourtant...), ce qui contrastait nettement avec l comportement de Naminu... Lorsque P007 dut me fourni sa partie, il "créa" l'intro en un week-end!!! L raison? Il travaillait "secrètement" sur une partie d la future "Yao Demo" et avait baclé 35% d'"intro". D plus, très rapidement, et face au regroupement de Allemands, je decidais d'agrandir la structure d groupe. Ce qui fut fait par l'arrivée de Fred, Digit Pict, Slash et Rubi, qui ont porté le nombre d personnes à 8. La plupart d'entre eux avaient déj programmé des demos (sauf Slash et Rubi) et mon proje était de créer une mega-demo sur 2 disques et n fonctionnant qu'avec 128K. Nous étions en Janvie 1990.

Finalement, The demo a demandé un an, pour seulemen un disque. Ceci surtout à cause de la différence d vitesse de travail des différentes personnes, mai aussi (pour 40% du temps) à cause des problémes d compatibilité générale. Cette année-là, l communication et nos rassemblements fréquents furen la base de la structure du groupe. Malheureusement nous ne pumes terminer The Demo pour Amstrad Expo 9 mais nous affirmions ici l'image de la nouvell structure du groupe. Overflow nous avait d'ailleur déjà rejoint quelques mois avant, ce qui portait notr nombre à 9.

Le nombre de personnes est d'ailleurs resté stabl jusqu'à ce que KDO devienne le 10ième membre de Logo aprés Euromeeting 1 en Juillet 1991. Celui-ci s plaçait, avec Brad, comme le 2ième graphiste d groupe.

De nouveau, la structure est restée stable. Il fu question d'intègrer une partie des Krad'os mais nou ressentions tous (De parts et d'autres) cela comme un erreur à cause de styles peut-etre trop différents. D meme, Fefesse pourrait un jour nous rejoindre mai plus sur le CPC. Pour l'instant, celui-ci consacre so énergie à un jeu Amiga-St.

Février-Mars 92, un nouveau graphiste débarque dan l'équipe : Eros. Celui-ci a déjà sevi dans les demo From Beyond de Slash.

Litle Lelex - Ces compositions ont fait combien d demos (sous Logon System) ? Et à quelle fréquence

Longshot - Les démos du groupe ne sont pa nombreuses.

1988 : Demo 1 - Demo 2 - Demo 3
1989 : Demo 5 - Longshot Demo - Revolution Demo - Amazing Demo
1990 : The demo
1991 : S&KOH Demo - Fucking Exams - Euromeeting Dem - From Beyond 1
1992 : TOW Intro - From Beyond 2

Litle Lelex - Es-tu le leader du Logon, l porte-parole? Et pourquoi?

Longshot - Je ne pense pas etre le "leader" du groupe mais pendant très longtemps, et encore maintenant, l'ensemble des gens qui voulaient nous contacter passaient par moi. Je me considère donc plutot comme

e porte-parole du groupe. J'essaie au maximum
'assurer une communication efficace entre nous tous,
e qui crée vraiment la solidité du groupe. Je crois
ue c'est ce qui explique la différence avec des
roupes dont la structure est vague et dont le nombre
e personnes évolue toutes les semaines (l'Amiga est
n bon exemple...). Au-delà de la passion de la
rogrammation, c'est l'amitié qui soude le groupe!
Litle Lelex - Aprés tout ça, parlons de Longshot (Si,
i, toi ...). Aprés tout c'est toi l'interviewe. Mr
ongshot, t'as quel age (T'as le droit de tricher...)
t depuis quand idolatres-tu ton CPC en lui caressant
es touches ?
Longshot - Mr Lelex, j'ai 25 ans (Et je ne triche
as)... Euhh, le reste de la question est une scéne
ard-(ware) ?? Je crois que c'est en 1986 que j'ai
cheté mon 6128 et que j'ai commencé à titiller ses ..
touches ... Bref, la carrosserie a eu le temps de
ieillir!
Litle Lelex - Entre nous et les lecteurs, tu passes
ombien de temps dessus par semmaine ?
Longshot - Je vais sans doute te surprendre mais je
asse de moins en moins de temps sur ce brave CPC car
es activités personnelles et professionnelles ne me
aissent plus le choix... D'ailleurs, meme lorsque je
ode, la majeure partie du travail est faite sur
apier.. Ce qui réduit au strict minimum mon boulot
ur le micro...
Litle Lelex - Car tu n'as pas que ça à faire je pense
..
Longshot - Ben oui...
Litle Lelex - Car tu dois aimer la B.D., la Zique, le
ine... quels sont tes gouts en ces domaines ?
Longshot - En matiére de BD, j'aime beaucoup de
hoses, en partant de tout l'univers Marvel pour
ommencer (Je suis un inconditionnel des dessins de
urne et Mac Farlane) je posséde énormement de choses
Je conseille à tous le "HULK POINT ZERO" en vente par
ouscription (90 FF) qui est vraiment géant!). A part
a, j'achète tout ce qui s'appelle Moebius (ou
iraud), Bilal, Caza, Jodowrosky... Bien sur, j'ai
ous les albums de la saga "Alef Thau", la saga "John
ifool", etc... Je collectionne actuellement tous les
lbums de "Les Eaux de Mortelune (Adamov.Cothias)"...
uh, j'arrete là, car j'y suis encore demain sinon!
En ce qui concerne la musique, là aussi mes gouts
ont très divers... de Jarre à Communards en passant
ar B. Daho et la Techno. Je ne pense pas avoir de
référence particulière. Par contre désolé pour les
ans de Metallica comme Fred, mais je DETESTE le
ruit... euh je veux dire le Hard....
Le cinéma? J'adore la S.F. et le dernier film que
'ai vu s'appelle "FREE JACK" et je le conseille à
ous les amateurs de S.F. et d'effets spéciaux!
élirants! En gros, quelque films et ce que je pense
En fait c' est assez dur de définir un style ...) :
host (Genial!), Darkman (Pas marquant..), Pretty
oman (Pas mal), Exorciste 2 (Boooff), Expérience
nterdite (Ouais!), Highlander 2 (Géant!), Maman j'ai
até l'avion (J'ai adoré ce film!!), Arachnophobie
(Berk!), Robocop 2 (Ouais!!), Total Recall (Géant!!!),
Histoire sans fin 2 (Pas mal), Predator 2 (Ah que
Ouais! Super!), Delicatessen (Genial!! Y'a pas
d'autre mot!), Akira (Etonnant!), Les Marrrtiens
(Mouais...sans plus), T2 (No comment.. On est sur le
cul), Freddy 5 (Je crois que c'est le 5 avec la 3D..
Dement!! A voir absolument), Orange Mécanique (Un pur
chef-d'oeuvre!), Le Festin Nu (Je me suis endormi
durant le film...), Hook (J'ai été déçu...), Les Nerfs
A Vif (Berk! Plutot nous les nerfs! Aucune comparaison
possible avec Les Silences des Agneaux (Ouais!!)), La
Famille Adams (Arg! C'est Nuulll!!! Et pourtant je
l'ai vu en V.O.!!), Bon j'arrete car ce sont tes nerfs
qui vont etre à vif... Je suis un grand bavard!
Litle Lelex - Les Fanzines des Zotres et le Notre,
qu'en pense-tu ?
Longshot - Je pense que les fanzines, tout comme les
demos, font vivre le CPC alors que celui-ci a été
abandonné par Amstrad.... Lorsque le dernier canard
CPC aura disparu, les Fanzines resteront le seul moyen
d'information pour les possesseurs et passionnés du
CPC. C'est pour ça que leur intéret est de devenir
autonome vis-a-vis des sources d'informations et
surtout de rendre celles-ci les plus intéressantes
possibles en utilisant au maximum les outils CPC.
Depuis longtemps, je répète qu'il serait dans
l'intéret de beaucoup qu'un fanzine en Anglais voie le
jour pour prétendre à un statut de fanzine Europeen.
Quelques fanzines commencent à faire l'effort et il
est notable de le souligner (J'ai remarqué ça de la
part des Allemands avec le fanzine papier Rundshchlag
et Duffy me disait dernièrement qu'il s'y mettait..),
mais il faut aussi noter que Al00% fait aussi cet
effort avec des petits encarts pour les jeux testés..
Litle Lelex - Et les demos ? (Celles des Zotres
Groupes)
Longshot - Actuellement, il n'y a pas énormement de
demo-makers sur CPC et on fait vite le tour des gens
qui font du demo-Making. J'ai évidemment une
préférence pour les demos qui emploient un maximum de
technique Hardware car c'est le rayon que je préfère
sur CPC! Dans ce domaine, pas mal de monde fait des
efforts. Paradoxe avec la paradise demo, bien que les
ruptures utilisées soient très simples, cette demo
représente quand meme une masse de boulot énorme et
prouve que Syndrome a réussi à coordonner tout le
monde (Dieu sait que ce n'est pas facile). Thriller
avec la Terrific Demo, ou, là-aussi, les ruptures sont
encore des ruptures simples mais le travail général
est ressenti au niveau code (Je n'ai pas aimé les
graphismes de cette demo...). Pour finir avec ces
quelques exemples je ne peux évidemment pas oublier
les SKB, dont la progression technique est Fulgurante
et dont les futures demos devraient faire plaisir à
beaucoup de CPC-istes!
Litle Lelex - Que penses-tu de la vie ?
Longshot - Voilà : "Pour ce que je pense de la vie
?", je te conseille un excellent film des Monthy
Python : "Le sens de la vie". Pfeuuuu, c'est fini ???
Litle Lelex - Oui ! A +!!

INTERVIEW LONGSHOT

PROGRAMMATION
by Golio junior

Salut!! Pour le Fuck Exams, ça été sans problème, et merci pour les petits mots de soutien (ça fait plaisir). Aujourd'hui (enfin!), un lecteur m'a écrit (merci Arnaud Cochin) sur un sujet intérressant : les OUTs, et le rapport BASIC/Langage Machine. J'éspére pouvoir largement réprondre à ta demande.

Salut, me revoilà avec la total de mes articles cette fois ci. Commençons par les OUTs; les OUTs du BASIC ont la meme fonction que ceux du langage machine, donc on peut faire presque les memes trucs (pas de Raster possible, mais par contre les Scrol Hard sont possibles, ainsi que les reformatages d'écrans). Sauf que leurs syntaxes sont différentes :

```
BASIC : OUT &BC00,12
L.M.  : LD B,#BC          ; Port de sortie
        LD C,#0C          ; Valeur
        OUT (C),C         ; Et voilà c'est parti
```

Mais au fait à quoi servent-ils?? Et comme une question amène toujours une réponse (enfin presque toujours), la voici : dans le CPC il existe différents composants que le Z80 peut controler, les périphériques, chacun de ces périphériques a une tache bien précise (le CRTC pour l'écran, le Gate Array pour beaucoup de choses). Le Z80 a souvent besoin de communiquer avec ses périphériques, par exemple pour changer les couleurs, accéder aux ROMs.... Pour ceci, il utilise des instructions d'entrée/sortie, les fameux OUTs et INPs. Mais comme il existe plusieurs périphériques, on a atribué a chacun d'eux une adresse de port. Pour le CRTC c'est &BC00 et &BD00... Et voilà c'est terminé, ah! Encore un petit détail, le nombre de ports disponibles est limité à 256, donc on utilise l'octet de poids fort comme adresse de port, l'octet de poids faible est inutilisé : OUT &BC00,12 et OUT &BC25,12 ont le meme effet. Donc les OUTs servent à commander les périphériques, à l'inverse les INPs les "écoutent".

Ne bavons plus et passons aux INPs qui servent à lire des données dans des périphériques. Là aussi il faut préciser le port (sinon bonjour les dégats!!). Il existe en basic une instruction WAIT assez étrange. Elle résulte de l'accouplement torride d'un INP et d'une XOR, qui elle meme descendait tout droit de la famille des ANDs. Cette instruction peut trouver son utilité pour un pro qui connait bien les périphériques. Imaginez une instruction qui attend sur un port une valeur, qui lui passe un coup de Xor, suivi d'un AND et qui attend que le résultat ne soit pas nul! eh bien voilà un WAIT. Par exemple on veut attendre la mise à 1 du bits 7 d'un port (je sais c'est compliqué). Eh bien un petit Wait et c'est parti :

```
WAIT &F500,&X01111111,&X10000000
```

Voyons comment ça marche? La première valeur sert à "Xorer" la valeur, et la seconde à la "Ander". Pour ceux qui ne connaissent pas le résultat de cette opération, eh bien revoyez vos bases de logique binaire!

Et on continue en passant directement, sans transition, à la seconde partie de cet article : le Basic et le Langage Machine. Qui n'a pas testé dans sa vie de CPCiens un petit CALL &BB06, voir un petit call &0000, non?? Eh bien essayez, c'est marrant !! Le problème, lorsque l'on programme en L.M. c'est de savoir comment les données sont transmises, et comment elles sont stockées . Lorsque vous faites un CALL &A000,&14AB, par exemple, eh bien le registre A contient le nombre de paramétres (ici 1) et le registre DE contient la dernière valeur. De plus le registre d'index IX pointe sur les données. Les données sont toutes stockées sur 2 Octets (O. de poids faible/ O. de poids fort). De plus elles sont stockées de la dernière à la première, c'est-à-dire qu'en (IX+0) se trouve l'octet de poids faible de la derniére donnée, compris ??? Imaginons un petit programme en langage machine qui affiche une phrase à un endroit donné. Voiçi la syntaxe du CALL : CALL &A000,àa$,colonne,ligne. Donc le nombre de paramétres doit etre 3, colonne et ligne seront sur un octet, car le nombre de colonnes et de lignes est inférieur à 255. Pour la phrase, nous passerons l'adresse de son pointeur (àa$) qui est sur 2 Octets.

```
ORG #A000
CP 3                ;3 PARAMETRES?
RET NZ              ; NON ALORS RETurn
LD L,(IX+0)         ; O. POIDS FAIBLE DE LA
                    LIGNE
LD H,(IX+2)         ; O. POIDS FAIBLE DE LA
                    COLONNE
CALL #BB75          ; LOCATE EN L.M.
LD L,(IX+4)         ; O. P. FAIBLE DU
                    POINTEUR DE VARIABLE
                    (àA$)
LD H,(IX+5)
PUSH HL             ; ON METS CETTE ADRESSE
```

```
        POP IX              ; DANS IX
        LD B,(IX+0)         ; ET ON RéCOLTE LA
                            LONGUEUR
        LD L,(IX+1)         ; ET L'ADRESSE DE LA
        LD H,(IX+2)         ; CHAINE
BOUC    LD A,(HL)           ; QUE L'ON AFFICHE
        PUSH HL
        PUSH BC
        CALL #BB5D          ; CARACTéRE PAR CARACTéRE
        POP BC
        POP HL
        INC HL              ; CARACTéRE SUIVANT
        DJNZ BOUC           ; ET ON CONTINUE
        RET                 ; C'EST LA FIN
```

Et voilà ce n'est pas compliqué! De plus B contient aussi le nombre de données passé mais sous une autre forme : B=#00-A, et ça nous donne pour 1 donnée passée : B=#FF, pour 2 : B=#FE ..... J'espére que tout le monde suit, car sinon ça sert à quoi que Golio se décarcasse. Passons sur cette page de publicité, et revenons au L.M./Basic, le couple de l'année. Vous savez qu'il existe des RSXs, mais vous ne savez peut-etre pas comment les faire? Eh bien, c'est du pipi de chat, enfin presque. Qu'un programme en L.M. soit appelé du Basic par un Call ou par l'utilisation d'une RSXs, les registres sont utilisés de la meme maniére. C'est-à-dire : A => nombre de paramètres, DE => valeur du dernier paramètre, IX => pointe sur les données (rangées dans le meme ordre, il est bien soigneux not' CPC), donc pas de probléme d'adaptation. Le probléme réside plutot dans le fait d'intégrer la nouvelle RSXs a celle déjà existante. Si vous aviez lu mon article du dernier numéro, la Firmware nous simplifiait pas mal la vie pour rechercher une RSXs, et elle continue pour en ajouter une. Allez fini de baver, voici le prog en langage machine :

```
        ORG #A000
        LD BC,RSX
        LD HL,KERNEL
        CALL #BCD1          ; KL LOG EXT
        RET
;
KERNEL  DEFS 4,0            ; 4 OCTETS POUR LE KERNAL
;
RSX     DEFW NOM
        JP PROG
;
NOM     DEFM AFFICHE
        DEFB "R"+#80
;
PROG    CP 3
        RET NZ
        LD L,(IX+0)
        .....
```

C'est aussi simple que ça, passons aux explications. KL LOG EXT (c'est comme ça que s'appelle la routine qui permet d'introduire de nouvelles RSXs (fallait le deviner!!)) doit avoir dans BC l'adresse de la table de commande de la RSX, et dans HL, l'adresse de 4 octets libres pour le KERNEL. Passons à la table de commande de la RSX; elle est constituée d'abord de l'adresse du nom de la RSX, suivi d'un JumP à la RSX. Le nom de la RSX doit absolument se terminer par un caractére avec le bit 7 à 1 (c'est pour ça que le R (derniére lettre) subit une addition qui équivaut à la mise à 1 du bit 7). Donc dans notre exemple : |AFFICHER,à$,colonne,ligne, affiche A$ à ligne et colonne. Eh bien voilà c'est fini pour aujourd'hui, et écrivez moi, car je ne vois pas de quoi je pourrais bien parler dans le numéro prochain (si! si! peut-etre de rien)

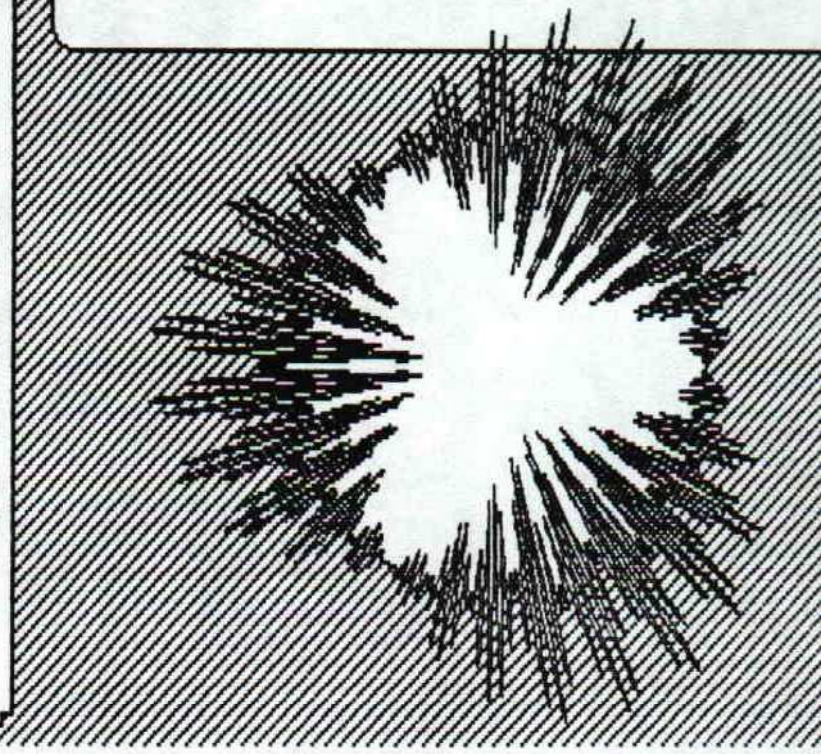
Golio Junior

Avis a la POPULATION

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

Si vous avez des problemes informatiques (Pour les problemes de coeur, instruisez-vous, regardez "Dernier palot" (bien baveux, 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 reçois aucune lettre, alors écrivez moi (je m'occuperai meme des problémes de coeur, vu que je n'ai plus rien à faire). A dans deux mois, si je reçois du courier.

Golio Junior



DOSSIER SPECIAL

OCP by Golio junior

Et voiçi la suite du dossier sur OCP. Je sais l'interruption a du etre dure pour certains, mais finis les mouchoirs, me revoici. Continuons notre explication sur OCP. J'étais rendu au Pattern Editor, et plus précisement dans le menu Pattern. Les différents scrols permettent de déplacer la Pattern dans les 4 directions. Fini pour ce menu, passons au suivant : Capture, alors là, je n'ai rien compris à son utilisation, alors si un lecteur avec un petit peu plus de savoir que moi, sait à quoi ça sert, ça serait sympa qu'il m'écrive pour m'expliquer. Undo : ça a la meme fonction que celui du menu principal (vous savez la bande au dessus votre dessin).

Il ne nous reste que le menu File, tous les menus File ont la meme fonction (charger et sauver des données), et la meme structure. Pour faire un catalogue d'une disquette, pas de problème, on met sa précieuse disquette dans le lecteur (ceci est un minimum!!) et on clique sur le petit carré à coté de Catalog Disc. Et oh! Miracle ça nous donne la liste de tous les fichiers que l'on peut chrager. Et au fait comment on chrage un fichier? Il existe deux maniéres, l'une facile et l'autre plus longue. Pour la premiére méthode, il faut absolument faire le catalogue de la disquette; ensuite, on clique Load File (toujours dans le petit carré) puis sur le nom de fichier qui est dans la colonne de gauche, et hop! Il se charge. La deuxiéme méthode, on commence encore par cliquer Load File et ensuite Enter FileName, et l'on tape avec délicatesse le nom du fichier que l'on désire charger. Ce qui est valable pour le charger est aussi valable pour le sauver (Save File), l'effacer (Erase File) ou pour le fusionner (au coeur d'un réacteur nucléaire... avec Merge File). Revenons à notre colonne de gauche, il y a 2 petites fleches, une en haut, l'autre en bas, elles servent à déplacer les noms de fichiers. De plus la berre verticale (entre les 2 fléches) permet un déplacement plus rapide. En fait elle représente la liste des noms de fichiers. De plus une autre petite barre en inverse vidéo, représente la partie de la liste des noms de fichiers qui est affiché. Si l'on clique sur la grande barre, et bien à l'emplacement, la petite barre en inverse vidéo, apparait, et avec la liste des noms de fichiers qui correspond. Mais ce n'est pas tout, il y a encore les bases A et B, qui correspondent au lecteur A ou B. Palette, lors quelle est selectionnée (un drole de v apparait à la place du x) sauve la palette de couleurs en meme temps que le fichier. Compress lors qu'elle est selectionée, permet de compréssser les données.

Ouf, c'est fini, et je le répète, ceci est valalble pour tous les menus File d'OCP. Je retrouve mes notes, et on continue sur le menu..... Je suis bordélique!! Ah! ça y est, je les ai retrouvées. Maintenant Direction Fill (on retourne dans le menu principal) Solid Fill, permet de remplir une zone de l'écra avecla couleur selectionnée en BackGround (donc all voir Set Inks du meme menu). Cette option respecte zones de couleurs différentes, à l'inverse de Ov Fill, qui passe par dessus tout à la maniére Rambeau lors qu'il se déplace (vous voyez le genre!! Textured Fill permet de remplir une surface avec u pattern (ça fait vachement joli!!). Et si vo dessiner par dessus cette pattern, et que vous fait un gros caca impossible à récupérer meme avec Und pas de panique, y qu'a la laver et elle ressorti plus blanche que blanche (Hey! Golio arrete t délire). Et non ceci n'est pas une plaisanterie, ma grace à l'option Wash Textured, on peut récupérer u truc propre. Je m'explique : il suffit de selectionn la meme pattern et de cliquer sur la meme zone. C'e facileeeeeeeeuuuuuu. Pattern Editor : voir le dern dossier sur OCP.

Là on passe à un menu qui a sans doute dérouté pl d'un, je parle de Palette. Devant nous, 16 peti carrés colorés, et puis en dessous, 12 droles colonnes. Ces colonnes servent tout simplement à fix la couleur d'un carré (celui qui est enttouré). Le deux petites flèches servent à déplacer le curseu et si l'on clique sur un endroit de la colonne, curseur y va directement. Mais pourquoi 12 colonne alors qu'une aurait suffit? Eh bien OCP permet cyclage de couleur, c'est a dire, faire clignoter d couleur comme on veut. Pour ceci il suffit selectionné une couleur différente pour chaq colonne, et on augmente un petit peu la vitesse av la colonne speed (colonne verticale du haut, q fonctionne de la meme maniére que les 12 autres). voilà ça clignote, et ça faitmal aux yeux, sauf po les mec intélligents (comme moi) qui auront fait joli dégrader. Et si celà vous dérange, stopper cyclage en cliquant sur Cycle. Rotate permet de déca les colonnes. Copy permet de copierla couleur couran dans une autre. Undo, c'est toujours pareil. Vi permet de voir le dessin avec les nouvell couleurs. Standart, remet les couleurs standa (celle qui sont dés le départ). Et Menu qui permet retourner au menu principal.

Bon et bien voilà, la suite dans le prochain numér et pendant ce temps là, bon dessin!!!

Golio Junior

Initiation Turbo Pascal

Commençons directement par le prog', car il est ong!

```
rogram tri1;
abel
Menu;
ype
Chaine = String[255];
onst                    (* tiens,tiens!!)
Max=50;                 (* 50 places pour le tableau*)
ar
Tableau                 : array[1..Max] of Chaine;
pointeur,m              : Byte;

rocedure Initialise;
egin
For pointeur:=0 to Max do
 Begin
 FillChar(Tableau[pointeur],255,' ');
 End;
ointeur:=1;
nd;

rocedure Tri(Ligne:Chaine);
ar
Bouc1,Bouc2             : Byte;
abel
Fin;
egin
For Bouc1:=0 to pointeur do
 begin
 if ligne<tableau[Bouc1] then goto Fin;
 end;
in:
For Bouc2:=Pointeur+1 Downto Bouc1+1 do
 Begin
 Tableau[Bouc2]:=Tableau[Bouc2-1];
 End;
Tableau[Bouc1]:=ligne;
nd;
rocedure affiche;
ar
Boucle                  : Byte;
egin
for boucle:=0 to pointeur do writeln(Tableu[Boucle]);
nd;

rocedure Insere;
abel
Fin;
ar
LigneBuffer             : Chaine;
egin
While Pointeur<>Max do
 Begin
 Write ('inserer une chaine : ');
 Readln(LigneBuffer);
 if LigneBuffer='' then goto Fin;
    Tri(LigneBuffer);
    Pointeur:=pointeur+1;
  end;
Fin:
end;

Begin
 Initialise;
Menu;
 Clrscr;
 GotoXY(0,0);
 Writeln(' 1 Inserer');
 Writeln(' 2 Afficher');
 Readln(m);
 If m=1 then begin
             Insere;
             Goto Menu;
             end;
 If m=2 then Begin
             Affiche
             goto Menu;
             End;
end.
```

Ouf, c'est la fin, et au fait, ce programme, il sert à quoi?? Eh bien, il stocke des mots ou des phrases (Inserer), et il les affiche dans l'ordre alphabétique (Afficher). Mais le point le plus intéressant de ce programme est la procedure Tri(Ligne). Passons aux explications mais de manière linéaire (de haut en bas puis sur la 2ème colonne, à droite de la première (J'espère que ces explications, t'auront suffit Rambeau). La première chose nouvelle est le Const, ceci permet de déclarer sa flamme au Turbo Pascal, au travers d'un amour Constant. Eh oui, constant est le mot juste, Max vaut 50 pour tout le programme, et ne peut etre modifié. Deux lignes plus bas, on voit à quoi sert le Max, il fixe le nombre de places dans le tableau (Pour les petits malins, vous pourrez l'augmenter en changeant Max). FillChar (encore plus bas) permet de remplir une variable (ici Tableau[Pointeur]), par n octets (ici 255) de la valeur (' ' qui équivaut à 32, valeur ASCII de l'espace). La procedure Initialise permet de remplir tout le tableau d'espace. On passe à la procedure Affiche (la procedure Tri attendra le prochain numéro (et vous aussi)). Première chose bizarre, le Var à l'intérieur de la procédure; ceci permet de créer une variable locale, c'est-à-dire qui ne peut etre utilisée que par la procédure. Et si une variable à le meme nom dans une autre procédure, ou dans le programme principal, la modification dans la procedure ne la modifie pas (celle du prog' principal). Eh bien salut, et à la prochaine!

Golio Junior

la rubrique

UN PETIT PLUS.....

Pour vous remettre de la rentrée, courrez acheter "Ecrits Fluides, Rires Glaciaux". C'est une sélection d'éditoriaux parus dans "Fluide Glacial", tous écrits par GOTLIB. OK, c'est pas de la BD, mais c'est rigolo et pour la rentrée, vous en aurez besoin !

REFERENCES :
"Ecrits Fluides, Rires Glaciaux"/aux éditions "J'ai Lu"/catégories "Humour"/160 Pages.

Aujourd'hui, je vais vous parler d'un sujet grave, très grave, tellement grave que je viens de perdre mes fiches donc je vais improviser sur un thème.... Lequel ? Heu voyons voir... Ayé, j'ai trouvé : le CPC! Ca, c'est un sujet qui vous intéresse je pense ?!.. Allez hop, let's GO !

Si il existe un ordinateur que nous aimons, c'est bien le CPC... Pourquoi ? Peut-etre parce qu'il est beau (encore plus que Patriiiiiiiick !!), fort, et surtout jamais à court de logiciels. Tiens, parlons en de ces logiciels : pensez à OCP Art Studio... SUBLIME! Et à Discology... GENIAL! Les jeux ne manquent pas et ils sont parfois de bonne qualité (Xyphoes Fantasy) et les démos-makers sont de plus en plus fort quand ils font reculer les limites du CPC (Longshot&The Logon System, New Way Craking, les Malibus, Pefesse, et tout les autres...) N'est-ce pas merveilleux ??

Mais il y a un hic (pas un burps, un hic...), c'est que ce paradis risque de s'éteindre si vous ne faites pas quelque chose.... Alors Lisez...

Croco World !

Idees Noires

Hello !!!!

Vous etes en train de lire la 1ère rubrique BD de CROCO WORLD - STOP - le sujet du jour : "Idées Noires" - STOP - auteur : Franquin - STOP - a déja commis Gaston Lagaffe - STOP - impliqué dans l'affaire "Spirou & Fantasio" ainsi que dans d'autres larcins comme le Marsupilami - STOP - ce message ne s'autodétruira pas si vous lisez la suite - STOP

Comme vous l'avez compris, nous allons parler de "Idées Noires". Tout bon bédéphile averti se doit de posséder les 2 tomes dans sa bibliothèque (déja remplie de BD, oeuf corse). Sinon je vais vous donner l'envie de vous les acheter !

Ces recueils sont tout ce qui est passé par la tete de Franquin quand il broyait du noir... Et du noir, il n'en manque pas dans ces bouquins ! Les lettres sont noires, les personnages sont noirs et les idées sont noires... Après, le rire qui émanera de vos lèvres sera jaune et vous verrez, enfin, la vie en rose (eh oui, Ca existe ; regardez donc dans votre CPC chéri de temps à autre...)

Ne vous attendez donc pas à retrouver le style "Gaston" ou celui présent dans "Spirou". Là, c'est du grand art, mes amis, c'est du grand art...

LITTLE LEX

plus blanc-que-blanc

REFERENCES :
Idées Noires; Franquin ;
- "Idées Noires"/Franquin/éditions "Fluide Glacial" (Audio) : 2 tomes
- "Idées Noires"/Franquin/éditions "J'ai Lu"/1986 : 1 ou 2 tomes

BD

la rubriqua

Mesdames zai messieurs, bonjour!Je vais
parler d'un chef-d'oevre, un vrai, un dur,
pur(comme CROCO WORLD), j'ai nommé.....

AKIRA, c'est l'histoire d'une bande de j
voyous qui se la coule douce en faisant des raid
moto dans Néo Tokyo.Ils vivent de drogue e
violence(Winners don't use drugs)dans cette
dévastée par une bombe inconnue qui commenc
revivre.C'est lors d'une de ces virées que l'un d
Tetsuo, a un accident sur sa bécane(pas son C
moto, bande d'obsédés!)à cause d'un etre bizzare
son hopital, l'armée commence à s'interresser à
car d'étranges pouvoirs sont en
possession....Kanéda, quant à lui, se mele à
groupe, qui veut mettre à jour les armes secrète
l'armée, ou il rencontre la belle mais hargneuse
.ça, c'est le debut du tome 1!RRRHHHHHH...

AKIRA, c'est la méga BD qui s'etend s
tomes(au moins), c'est à dire 1800 pages.Le sé
est très recherché et je vous conseille de lire c
album 2 fois pour l'apprécier tellement c'est
riche et intelligent, quand je dis beau, c'est
subline car il y a des recherches sur les tons o
rouges, marron mais c'est pas tout.....Ce monumen
en fait tiré d'un mangas(Mag de BD Japonais)qui
depuis 1982 au Japon et qui est disponible
FRANCE(enfin...).Courrez l'acheter!Le film qui di
un peu de la BD est extraordinairissime et on res
cul par terre 2 heures durant...Si vous l
raté(quelle honte), louez au moins la K7 vidéo
bref....C'est moins bo, hein.

Tiens parlons aussi de l'auteur: KATS
OTOMO(à vos souhaito...)a un album dans lequel p
de travaux sont visibles.Ca s'appele KABA, c'est
comme le prix(350 Frs, ouch).Ce mec est un géni
toutes façons alors...Aller, jetez vous dessus!

Voila, tout ça pour vous dire que A
c'est tout simplement beau...

LELEX

Ki-aima-ki-ra.....

LITTLE LELEX, cela vous dit-il quelquechose, il est l'auteur de l'article que vous avez pu lire, vous pensez ce que vous voulez de ces capacités, nous, nous allons vous faire partager nos opinions à son egard.

Je pense, et toute la redac' ne suis, que ce redacteur est plein de courage, il est à l'aise dans une équipe, je pense que c'est son truc le collectif.! Il ne semble qu'il a déjà l'experience d'un fanzine(il a pensé aux illustrations de ses articles).Tout a l'heure, je parlait de courage, il lui en a fallu pour faire un super interview de LONGSHOT(il figure dans ce numero special).Voila, c'est ce que j'avais à dire sur lui, maintenant, je laisse la parole à quelqu'um d'autre.....

(Golio)tout ce que fait ce mec, c'est bien, il n'y a q'une chose que je lui reproche, c'est son interview de longshot, il faut lui dire qu'il est trop long(c'est moi que le tape sur sesword), je ne lui aie rien fait à ce type.....

(Ramlaid)Moi, ce qui m'a impressioné , c'est cet imposant interview, on peut dire que le travail ne lui fait pas peur.....Je tire mon chapeau!

LITTLE LELEX, c'est la BD, mais,
c'est aussi le CPC, il a sa place
dans un fanzine comme le notre.

HISTORIQUE DE CROCO WORLD

CROCO WORLD!Ca n'est rien q'un fanzine, vous ne cotoyez les rédacteurs que par des lignes d'écritures, mais vous ne connaissez pas la face cachée de ce fanzine, celle que je vais vous conter bientot!CROCO WORLD vous livre ses secrets...

CROCO WORLD, c'est avant tout l'histoire de 4 copains, qui se sont rencontrés il y a bien longtemps(1986), dans une lointaine contrée bretonne non loin de RENNES.Très vite les 4 amis se mirent à organiser des choses ensemble comme squater une vieille cabane en manquant d'y mettre le feu!Plus tard, ils ont monté un organisation, la 4ème Dimension(4D)qui visait une action informatique très poussée(structure interne organisée:Edition de 4 programmes par an, 1 par membre.C'est alors qu'une autre idée a germée, celle de faire un fanzine, la concretisation de ce projet a mis du temps à venir, en effet, il n'a pas fallu moins de deux ans pour voir le premier numero de C.W sortir.

"CROCO WORLD"ou"GENERATION AMSTRAD"!
Le premier titre du fanzine etait:"GENERATION ..", mais nous avions déjà choisi notre style d'ecriture :Loufoc, il fallait absolument trouver un autre titre plus cool!C'est JMMJ qui a prononcé pour la première fois CROCO WORLD et depuis c'est resté.

Revenons à notre premier numero, une horreur(je pèse mes mots), il totalisait 6 pages drolements remplies, a se demander si notre imprimante avait bien 8 aiguilles.Nous l'avions envoyé a CPC INFO(Heureusement que le ridicule ne tue pas!), suite a cette presentation...(Heureusement que CPC INFO ne fait pas de sélection), les premières lettres sont arrivées, c'etait le délire(il nous en fallait peu, mais nous n'avions aucune expérience).Jusque là, c'est la 4D qui supervisait les opérations pour le fanz, c'est la caisse 4D(mais c'est nous qu'on mettait***le fric dedans)qui avait acheté la PAO(OXFORD), mais très vite cette organisation s'est avérée inutile, c'est pourquoi elle n'existe plus aujourd'hui!

La redac' a poursuivi ses efforts en s'améliorant de numero en numero, c'est le fameux numero 4 qui va changer toute l'histoire de CROCO WORLD, ce numero 4 qui sera envoyé à AMSTRAD CPC.Il faut dire que personne n'y croyait, la sélection aurait été meutrière pour nous, il fallut attentre A. CPC(nous sommes abonnés....les actus)pour mettre fin à notre pénible attente, le plafond était trop bas..Aie. , la joie était immense, nous ne connaissions pas notre réel niveau, nous n'avions jamais lu d'autres fanzines.

Depuis, CROCO WORLD, si je puis m'exprimer ainsi(les 6 derniers mots sont censurés par la redac': trop bien dit),roule sa bosse, ça tourne plutot bien nous voulions nous faire un nom dans le monde du CPC je pense que nous y sommes parvenus, c'est tout ce qu nous voulions, nous sommes contents de notre sort nous esperons satisfaire nos lecteurs(pauvres victime innocentes), nous les saluons tous au passage.

Depuis ce temps là, ils vecurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.....

JMMJ
(L'ame d'un poete)

AKIRA (REF...)

AKIRA la BD:edition GLENAT/environ 100 francs pièce/200 p/couleur.
AKIRA le MANGAS:édition française chez votre libraire habituel
AKIRA le FILM:édition TF1 vidéo(hélas...)/ 150 à 200 Frs
KABA le livre:350 Frs chez un libraire spécialisé comme:

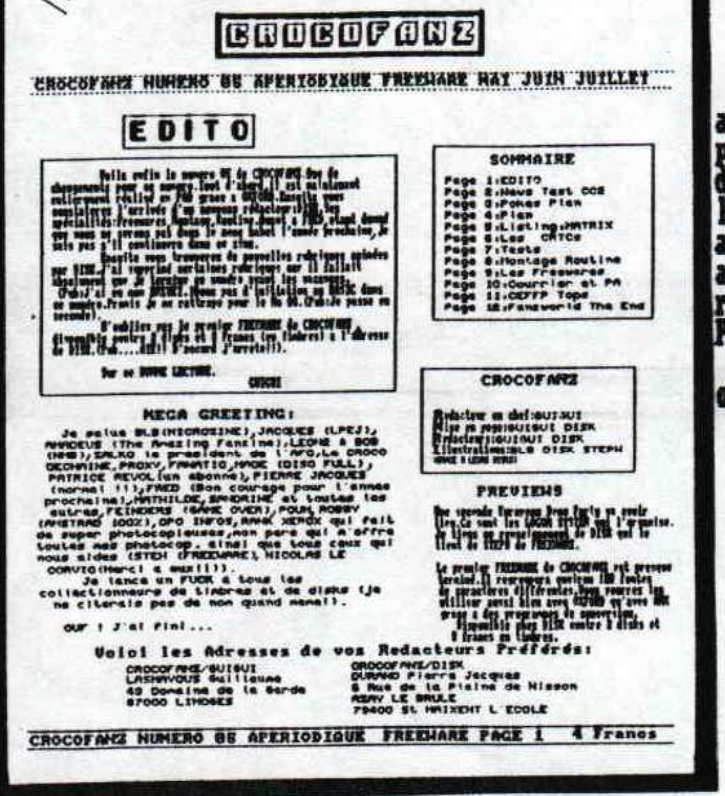
Actualités
38 rue Dauphine
75006 PARIS

CONCOURS

resultat

Jaïs
PLAGOUROUX

est le gagnant du concours du mois dernier avec 318 fautes d'orthographe (par K.O)



CROCOFANZ

CROCOFANZ NUMERO 06 APERIODIQUE FREEWARE MAY JUIN JUILLET

EDITO

SOMMAIRE

Page 1:EDITO
Page 2:News Test CCS
Page 3:Ponez Plan
Page 4:Plan
Page 5:Listing:MATRIX
Page 6:Les CRTCs
Page 7:Tests
Page 8:Montage Routine
Page 9:Les Freewares
Page 10:Courrier et PA
Page 11:CDFFP Tops
Page 12:Fanaworld The End

CROCOFANZ

Rédacteur en chef:GUIGUI
Mise en page:GUIGUI DISK
Rédacteur:GUIGUI DISK
Illustrateur:NOBLE DISK STEPH

MEGA GREETING:

PREVIEWS

Voici les Adresses de vos Redacteurs Préférés:

CROCOFANZ/GUIGUI
LASMAYOUS Guillaume
43 Domaine de la Garde
87000 LIMOGES

CROCOFANZ/DISK
DURAND Pierre Jacques
6 Rue de la Plaine de Nisson
ASNY LE BRULE
78400 St MAIXENT L'ECOLE

CROCOFANZ NUMERO 06 APERIODIQUE FREEWARE PAGE 1 4 Francs

Parlons maintenant de CROCOFANZ, aperiodique freeware.Il s'agit biensure d'un fanzi papier(12 pages), il comporte de nombreuses rubriqu dont certaines sont trés originales, comme par exemp la rubrique "montage":instalation d'un bouton RESET autre mini-bibliothéque de fanzines.....Il exsis aussi une rubrique programation, puis l rubriques"classiques":tests de jeux et de freeware PA, courrier, actus, plans, listing.....

Je vous conseil ce fanz pour ses cot originaux.

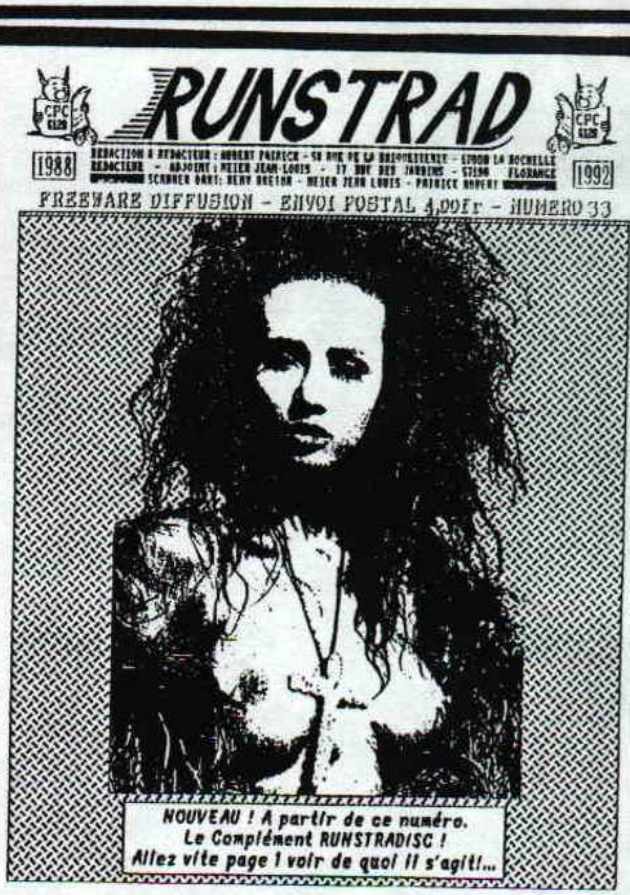
COMMENT SE LE PROCURER....!
Une enveloppe auto-adressée, timbrtée à 4 Frs , une adresse:

CROROFANZ:GUIGUI
LASMAYOUS Guillaume
43 domaine de la garde
87000 LIMOGES

RUNSTRAD

Ce superbe fanz que vous voyez ci-contre est sans doutes l'un des plus vieux, et grace à cette expérience, il a pu développer son style d'écriture. Réalisé avec un Scanner Dart, un digitaliseur Ara, c'est sur que ça peu aidé à illustrer. Les articles sont très biens faits,ils sont clairs, intérrésants.De nombreux dossiers vous permettront d'apprendre plein de choses sur vos utilitaires préférés. Je vous le conseil, il est très bon, et pas cher (un timbre à 4Fr, et une enveloppe) alors écrivez à :

RUNSTRAD
AUBERT Patrick
58 Rue de la Briquetterie
17000 La Rochelle



CONDITIONS D'ABONNEMENT

Eh!Tu veux savoir comment faire paour t'abonner a 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 a votre super fanzine qui ma plait beaucoup, car il est plus mieux et moins pire que les autres et..(oh!Oh!Arrete un peu espèce de lèche botte.).Je préférerais que sur ta lettre, tu ecrive ton nom(ce serait, je pense, un peu plus simple)et ton adresse, si tu tuins vraiment à recevoir ce fanzine qui te plait 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" 352 MOUAZE.Hep!Hep!N'oublies pas le timbres.

PRECISIONS

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

Nous vous signalons que cet engagement peut etre ro à tout moment, quelle liberté(sur ce point, no n'avons pas peur:nous sommes surs de nous euh..euh. cas d'arret de la publication de ce fanzine, vo serez automatiquement remboursé.(En parlant remboursement, si vous desirez rompre avrec vot engagement, il vous sera remboursé la difference.)

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

epuis que la faute d'orthographe est dicipline OLIMPIQUE, CROCO WORLD bat des records, comme lors des derniers c

ionat de FRANCE(2ème place)

et aux derniers J.O de

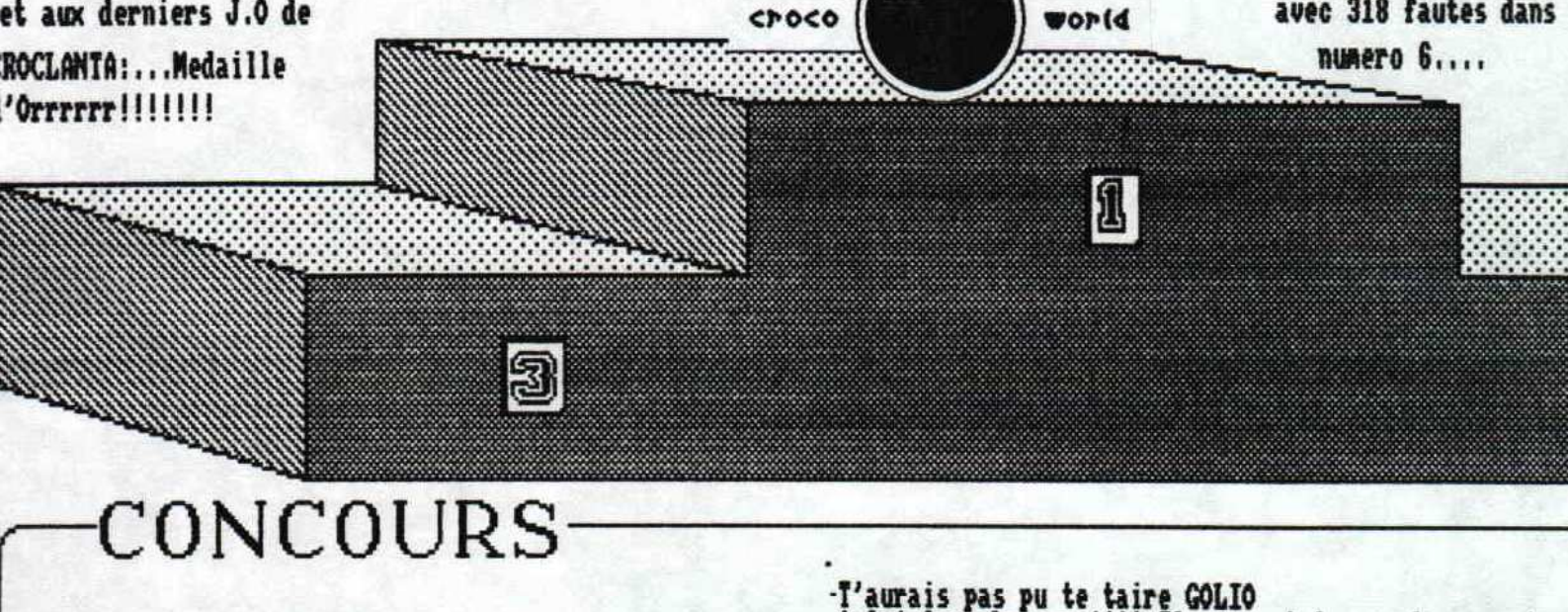
ROCLANTA:...Medaille

'Orrrrrr!!!!!!!

Vainqueur et medaille

avec 318 fautes dans

numero 6....



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 reduction sur une boite de 5 Kg de lessive super concentree 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 concentree .... Ca revient donc au meme....C'etait le pensee du mois. Heu!! A quand la lessive Light..

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

Ca n'est pas non plus des T.Shirt ou autre photo dedicacees non, bien plus!Chers lecteurs vous aurez le droit a toutes les felicitations de l'equipe de "CROCO WORLD" !!!!! Non, non relevez vous c'etait une blague, le gagnant recevra les 2 prochains numeros de"CROCO WORLD" (Merveilleux cadeau)

-Mais les abonnes ils se font couillonner !!!

-T'aurais pas pu te taire GOLIO

A Oui les abonnes !!!! Ils veront leur abonnement prolonger, de 4 mois .

Mais au fait comment on joue ?

Ba voila, ce concours consiste à trouver un maximum "fotes d'hortaugrafe" dans ce numero

PRECISONS...PRECISIONS...PRECISIONS...PRECISIONS...P

Sur vos lettres qui ferons craquer la boite a lettres,nous voulons voir les mots qui contiennent l fautes.(Page....Article....Numero de ligne....).

En cas d'egalite entre deux concurrents, il sero departages par la rapidite d'execution.

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

Merci d'avance JHMJ.

technotronards et classicos s'abstenir!

GODSON depuis son antre nauseabonde vous propose

La petite boutique du Hard

La très puritaine redaction de Croco World a decidé à son grand honneur de diverger du thème principal de ce fanzine et l'espace d'un moment vous éloigner de ces boites de plastique,de verre,et de circuits integrés dont vous vous délèctez sans moderation aucune.Dans les deux pages que l'on ne m'a accordé non sans mal ,je vais tenter de faire sortir de l'ombre un genre musical (et oui,pour ceux qui ne le saurait pas encore,"ça" c'est de la musique!) où lapilosité chez les musiciens (ça aussi ça existe ,parmi les meilleurs guitaristes au monde ne-trouve-t-on pas Slash de Guns N'Roses, Satriani, Zakk Wilde...) est de rigueur.Nous aborderons de suite "l'actualité"du moment.

Godson

* L7 : Briks Are Heavy

Ma rencontre avec ce groupe qui à la particularité d'etre formé de 4 donzelles ne s'est pas faite dans les bas-fonds de Los Angeles mais dans les bas-fonds de la télé, sur FR3 dans Tempo, l'émission musicale "Made in Breiz". Avec "Briks Are Heavy", L7 nous offre certes un bon album, bien costaud, bien en rythme (trop?) avec de bonnes musiciennes, mais apparait aussi un coté lourd. Lorsque je pense à "Briks are Heavy", je vois une bonne chanson de 37,48 min et non 11 chansons, la répétition des memes intros, des memes morceaux tendent vers la griserie.

* Ugly Kid Joe : As ugly as they wanna be

Aprés Pearl Jam, Nirvana, SoundGarden et bientot L7, voilà Ugly Kid Joe. Nouvelle valeure sure du Hard-Rock ou pur produit du business Américain qui annuellement essaye de pondre un nouveau groupe de premier plan? J'opterais plutot pour la deuxiéme solution en effet meme si"as ugly as they wanna be"est un bon album , je ne vois pas pourquoi il connait un tel succès, en effet ils n'ont guère pris de risque en sortant un mini LP de 6 chansons , et leur style (dans la façon de gesticuler, de chanter) ressemble étrangement à celui des Red Hot Chili Peppers qui eux ont fait leur preuve.

Les Nouveautés

* Iron Maiden : Fear of the Dark

Les "fous chantant d'Iron Maiden" reviennent pour tenter leur chance en 12éme semaine, non.., en 12éme année, excusé du peu. Les dinosaures débarquent au milieu d'un paysage "musicale" qui n'est pas celui de leur début avec l'honorable album "Fear of the Dark". Honorable c'est l'adjectif qui caractérise le mieux cette galette. Certaines personne voit dans cet album une renaissnace d'Iron Maiden, moi qui ne suis pourtant pas soeur Anne et bien je ne vois rien venir car selon moi c'est le meme Iron Maiden plombés par quelques années et qui s'est fait dépassé. De toute façon Iron Maiden n'est pas un groupe mais un "style", les vieux fans seront satisfait, ils retrouveront le style, les musiciens qui font Iron Maiden.

* Faith No More : Dust Angel

Je m'attarderais sur la dernière progéniture du gang de Fnflo dans la rubrique, en hommage à Longshot : "Ça hurle donc j'aime" dixit Godson

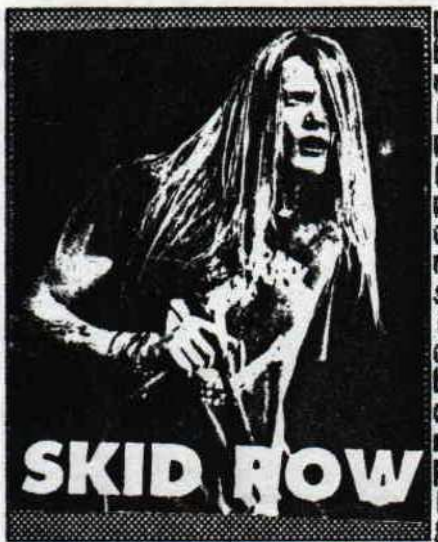
En Vrac ...

* Motorhead : March or Die

* Megadeth : Countdown to extinction

* W.A.S.P. : The Crimson Idol

Morceaux choisies



Duff Mc Kagan, le bassiste de Guns n'Roses sortira à l'automne, son premier album solo (il fait toujours partie de la machine de guerre Guns n'Roses) qui s'intitulera "Believe in Me". Et à défaut de croire, j'attends beaucoup de cet album qui sera en fait un mini album Guns n' Roses/Skid Row avec la participation de Slash, Matt Sorum, de Rachel Bolan, Sébastian Bach, Rob Affuso et peut être qui sait du roi Axl Rose Ier du nom. Duff pour cet album passera de la bass au chant (déja une excellente prestation avec Attitude).

Lors d'un concert dans le Michigan, de Skid Row une bombe a éclaté faisant 11 blessés, le groupe va faire renaitre le temps des chasseurs de primes en offrant 15000$ (: environ 90000 Frs) à la personne qui donnera le coupable. Vu la récession économique, combien de voisins mal aimables vont-ils être dénoncer?

Vous cherchez un endroit pour trouver l'inspiration ? Allez en tolle, en effet c'est là que le chanteur d'Agnostic Front (Groupe dont je n'ai pas eu le plaisir d'écouter la douce mélodie), Roger Miret a imaginé le nouvel album "One voice" de ce groupe. Remarqué, il avait 2 ans.

Hasard ou provocation? ou Je t'aime moi non plus !!!

Partie 1 : En 1988, alors que Guns n' Roses allait vers le succés (mérité), ils assuraient la premiére partie d'Iron Maden. Pour un problème de voix Axl et Cie boycottérent la fin de la tournée. Iron Maiden n'apprecia point...

Partie 2 : La radio de Cleveland (WMMS) avait eu a faire avec Geffen, la maison de disque des Guns n' Roses, pour une histoire de bande audio qui avait été volé dans un studios. WMMS avait du payer une forte somme.

Partie 3 : Bruce Dickinson, le chanteur d'Iron Maiden arborait sur la couverture d'un magazine la casquette de WMMS.

Flop Podson

Au lieu du traditionnel classement, top (n'est ce pas C.V.) présent dans tout bon canard qui se respecte, je me contenterais dans la mesure où je trouve impossible de faire un classement objectif d'indiquer des albums que je trouve bon, voir excellent:

* Metallica "Master of puppets" et "...and justice for all".

* Guns n'Roses "Appetite for destruction"(sublime!!!) "Use your illusion 2" et "Lies"

* Iron Maiden "The number of the beast"

* The Cult "Love"

* Red Hot Chili Peppers "Mother's milk"

* Skid Row "Slave to grind"

* Slayer "Decade aggresion"

Ca hurle donc j'aime

Pour tout vous dire si je parle ici d'Angel Dust nouveau Faith no More c'e pour faire plaisir à Cyd Golio, now de crétin rapport avec Joliot Curie lycée) qui aime beaucoup groupe et qui a acheté nouvel album. Lorsqu'on par d'Angel Dust on dit que c'e un album compliqué, sombre nul à coté de l'excelle "The real thing". Si les de premieres remarques so vraies, la troisième est fausse meme si cet album e moins "remuant" et bien toujours aussi dingue c'est Faith no more qui est aux manettes et qui interpré magnifiquement les quelques 13 chansons de cet albu moins violent mais tout aussi tuant.

-humeur De La Redaction-

La redaction a l'humeur sinusoidale, il y a deux tendances, une positive, regroupant evidemment les faits positifs de l'actualité du moment, et une négative regroupant naturellement(pas de répétition)les faits négatifs du moment, et ce q'il faut savoir, c'est qu'il y a deux choses:
-la première
-la deuxième
(exemple typique du pur produit médiatique....)
Moi, personnellement, je préfère commencer par les cotés bas.
Vous n'etes pas sans savoir que notre dernier numero était un vrai recueil de fautes d'orthographe, pour en savoir plus, lisez le reportage réalisé par notre envoyé spécial, reportage qui s'intitule:"L'affaire des articles contaminés", il en sera question de notre sort.
Autre mauvaise nouvelle:pour ceux qui ne le saurait pas, c'est la rentrée(moi, j'aime pas la rentrée), ce sera l'occasion de retrouver ses potes(ouai!), ses cahiers(bof!!!!!), la rentrée a ses bons cotés(si peu!)
Voilà pour ce qui est des mauvaises nouvelles, passons aux bonnes:
Si ce numero(spécial)existe, c'est bien parce que une occasion(spéciale)existe, je veus parler biensure des 1 an de CROCO WORLD(ch'est un grand garchon maintenant, il chait faire pipi tout cheul), à ce propos, ce numero vous offre l'occasion de connaitre l'histoire de votre(ou un de vos..)fanzine avec un article de JHMJ sur la naissance de C.W.
Nous sommes très content de nos deux redacteurs pour leur travail:la rubrique demo est realisée maintenant entierement par GOUGOUTT alors que nous devons 4 pages à LITTLE LELEX:2 pages de BD et une méga interview de LONSHOT, le leader des LOGON SYSTEM, sur deux pages, encore bravo à eux deux et merci.
Une lettre nous a particulierement rechauffer le coeur, celle de Sébastien GILLET car elle contenait un dessin que vous pouvez voir sur cette page, il semblerait que nous que nous sommes apréciés par ce type que nous remerçions.

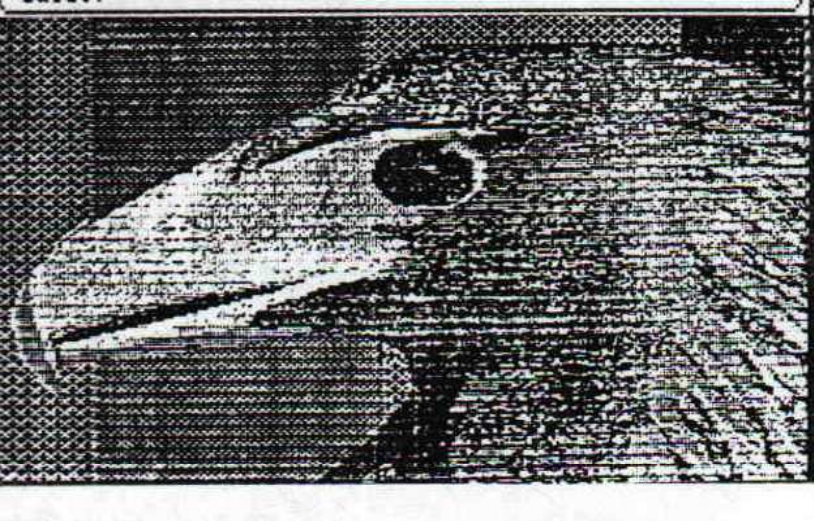
Voilà, s'en est terminé de la recolte de nouvelles pour ce numero, j'éspère que vous avez fait une bonne lecture, on se retrouve dans le prochain numero, salut!

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

CROCO WORLD
La Goderais
35250 MOUAZE

L'affaire des articl contaminés, cela vous d quelque chose peut-etre, s'agit bien évidemment d articles Goliens.Le décla coupable golio junior a é inculpé hier soir pour cou et blessures(interieurs)involon aires, en effet, souvenez vo du fameux numero 6 q contenait 318 faut d'orthographe, ce meme nume 6 qui a mis le feux a poudres après plaintes monsieur X(gagnant concours), le derni rebondissement de l'affai des articles contaminés vie d'avoir lieu à la cour d'app de RENNES, les associés néanmoins amis du docte GOLIO JUNIOR ont été condam à deux ans de lecture ferme dorothée club magazine(et il en à qui trouvent encore moyen de revendiquer la pei de mort)pour non assistance personnes en danger(lecteurs Voilà encore une bien sa affaire, toute l'equipe CROCO WORLD est en pris alors qu'il est temps po nous de no quitter..Attendez, j' peut-etre une dernie déclaration d'un menbre CROCO WORLD, en l'occurren JHMJ,à vous faire écouter... -"Bon nous voilà tous prison, mais de toute façon n'y a pas de gardiens, c'e pourquoi nous allons tent une évasion dans le b évidemment de sortir le nume 7.....

Notre correspondante à RENN Mélanie Zetofrey CBS News



En ce qui concerne la rubrique HARD ROCK, la redac est à l'écoute de vos moindres remarques, vous connaissez l'adresse.....

Encore à propos de la rubrique HARD ROCK, GODSON vous invite à donner vos opinions sur des albums, si vous pensez connaitre un bon album, faite le savoir au prés de la redac, touours le meme adresse!