

NUMERO 2

Décembre -
Janvier 89

VOUS UN NUMERO
SPECIAL NOEL !!!!!
C'EST PAS GENIAL ?
QUOI NON ???

NDC VEYRE 3, rue Colonel Sebbane 69600 Oullins / Bimestriel / Noware

EDITORIUM

MAIS TES BÊTE DU QUOI ?? CA FAIT UNE
HEURE QUE JE TE REPETE QUE C'EST EDITORIAL
QU'ON DIT ! PAS EDITORIUM !!! HA LA LA !!

Salut lecteur, comment ça vaaaa depuis la dern' ?
Pendant 2 mois, j'ai récolté une équipe d'enfer !!!! Si !!!
On est plus 3 mais 6 ou 7 à avoir participé à ce No,
pour vous offrir un spécial Noël à en faire rougir un
nègre ! Et en ce qui concerne les bidouilles et les
utilitaires, on a mis la dose. Z'allez pas êt' déçus mes
cocos. Allez, zai finito.... A vous les studios.

Ac-Crack désormais redac' chef....



OUAOUH !! L'HIVER
S'RA CHAUD CHEZ
NOIX DE CROCO !!

BOUDJOU ! CA
C'EST DU
CAMEMBERT

ça c'est Keepcool

Savez quoi ?? Le 2ème Fred dont
je vous parlais la dernière fois nous
fait de la concurrence !! Non, c'est
pas tout à fait ça puisqu'il fait un
fanz' sur disc. Malheureusement il
n'est pas en free: il coûte 10 balles
mais je vous garanti qu'il vaut le
détour. Au départ il ne tourne que
sur 6128 mais NDC vous a fait une
version 464. Si vous voulez Keepcool
Envoyez un disc+timbre à 3f70 et...
- 464: 7frs, puis envoyez le tout à
Noix De Croco ou alors...
- 6128: 10frs puis envoyer le tout à
Frédéric Bellec,
Appt 4- Bat 1, Rue du Cerf-Volant
03000 MOULINS .



-- PUB --

Noix De Croco

Pour rugir de plaisir... De plus,
N.D.C est sans phosphate, sans
Plomb et préserve la couche d'ozone alors
plus de raison d'hésiter

Ams'cercle ?

Cékoïça ? Amscercle est un club AMSTRAD
qui s'trouve à Lyon dans la mairie du 8ème
et qui ouvre de 18 à 20h le mercredi. Alors
si vous habitez dans la région....

69008

On remercie GRICK et moi-même pour les
zolis dessins qui se trouvent dans N.D.C

DECIDEMMENT, J'AI VRAIMENT PAS DE CHANCE. IL FAUT
TOUJOURS QU'IL Y AI DES BLANCS DANS CES
DE PAGES.....

CADÔ !!!!

Ouaouh! NDC vous offre un bon point
pour vot' Noël !!! Et Pourquoi ?
J'en ai aucune idée. Cela dit, je
veux bien une imprimante LAZER
alors vous vous cotisez et....
Au fait, les images ne sont pas
du tout adaptées à vot' person-
nalité (je dis ça pskyen a kon
reçu des singes, putois...).....

SALUT LES COPAINS, C'EST MOI !! ICI Y A UN
BLANC ALORS JE VAIS VOUS EN RACONTER UNE
BONNE... SAVIEZ VOUS QUE C'EST EN SCIANT
QUE LEONARD DE VINCI ?? AH ! AH !
BEN QUOI ? ELLE EST PAS BONNE ???



LA DELICATE SENSATION
DE PARAITRE DANS LE
FAMEUX NOIX DE CROCO
SEPARILLE EN MOI...
QUELLE DOUCE ATTENTION

Quoi là ? Tu me défis ?

Donc, comme vous Zêtes censés avoir reçu un
bon-point, je vous propose le défi suivant :
Tous ceux qui arriveront à récolter 5 images
DIFFERENTES auront relevé le défi. Y a rien à
gagner à part le droit d'être nommé et donc
d'être connu (c'est évident !!!).....

DIS CROCO, T'AS UNE
TÊTE DE PIED !!!

ARRÊTE DE DIRE DES CONNERIES
IL FAUT ANNONCER LA PAGE 2

To vague or not to vague ?????

AAAARRRGGGHHH ! (heu... c'était quoi ça ?) Non mais sans blague ! Zavez vu les les démos qui tournent sur not' bon jeune et pétillant CPC ?

On était tous les quatres devant le CPC 464 monochrome 1er modèle de Phane, tous ébahis quand Benjy murmura :

"Aaah ! Ça y est, j'ai compris comment y font ça !"

- Quoi ?! Lui demandis-je, tu sais faire ça ?????

- Ben oui, c'est simple !

- Tu saurais faire l'écran en vague, les tubulars et tout l'bazar ???

- Ben oui !



J'étais fou ! Et pis alors quand Bunny m'a dit que lui, il avait pigé comment on fait des scrollings dans tous les sens, j'en pouvais plus !

"Bon, allez les p'tits gars, je veux tout ça sur mon bureau demain matin à 7h."

Tout ça pour dire que zallez avoir à chaque numéro une bidouille d'enfer avec le source commenté.

Finalement, on est allé chez Bunny qui lui a un 6128 couleur dernier modèle (Mais son écran est tellement défoncé que y a même pas besoin d'routine pour qu'il fasse des vagues !!!) et on a étudié tout ça. Finalement, après avoir posé 500 fois les mêmes questions, j'ai enfin pigé. Et pour commencer, voilà une routine qui fait faire à votre écran des vagues de premier choix.

Cette routine, concoctée par Benjy La Malice est, si vous tapez le source, entièrement modifiable. Encore un super-merci au grand Benjy La Malice qui, je l'espère, va nous pondre encore pas mal de routines qui vont vous permettre de "demoer".

-- LISTING NO 1 --

Ac-crack resté baba devant Benjy.

Ps: Quand vous lancez la routine, mettez le border à 0 sinon vous aurez des bugs.

Cette routine marche sur tous les CPC.

Info de dernière minute : Benjy vient de faire la même routine mais qui permet de faire d'autres choses en même temps et de revenir sous basic pendant que ça "vague". On publiera le tout le bi-mestre prochain en plus de ce qui était prévu.



Les poèmes coquins de JANNETTE

La langue française l'a demandé :

Un singulier en AL prend un pluriel en AUX.

Sauf dans le cas d'une jeune mariée

Qui aurait bien choisi son mâle,

Alors là on dirait plutôt :

Un trousseau et deux trous sales.



LISEZ KEEP COOL PASKEU C'EST VRAIMENT TROP COOOOOOL !!!
DES GRAPHISMES BETONS, DES BIDOUILLES D'ENFER ? KEEP COOL VOYONS !!!

CONTREPÉTRIE FORÉVEURE.....

Dites à votre amie que vous allez Fêter sa Tante.....



DIS, GRAND STECK, T'AS DÉJÀ ENTENDU PARLER DU FAIT QUE L'ON
POUVAIT RECEVOIR NOIX DE CROCO RÉGULIÈREMENT ???

- JE L'SAVAIS HE TACHE ! TU CROIS QUE JE FAIS COMMENT !!!

Si je vous échangeais vos deux fanzines classiques contre un Noix De Croco ?

- heu... t'es sérieux là ? Benstr ke j'veux !! Où c'est ke j'signe ???

BIDOCH BIDUCH

Le seul,
l'unique.....

Pouah! Beurk! Crotte ! J'en ai zut de
devoir mettre des tas de INK et de
SYMBOL et autres trucs au début de
mes programmes pour donner à la
machine l'aspect qu'elle a quand on
vient de l'allumer.

Et les CALLs duchnoque, tu connais ?

Call &BB03 : élimine touches pressées

Call &BB4E : rétablie les caractères,
les fenêtres, etc...

Call &BBBA : Graph. (origin etc...)

Call &BC03 : Ecran (couleurs, etc....)

Call &BC65 : param. K7

Call &BCA7 : Vide les queues sonores.

Avec tout ça, on fait un faux reset.....

TIENS, UN BOUT DE VIDE ! CA FSAIT LONGTEMPS !
ATTENTION : DANS CE NUMERO, UN ARTICLE DEMENT
SUR LES 3 JEUX BATMAN... VOYEZ PAGE SUIVANTE.....

Nom : Prénom : Pseudo :

Adresse :

Je veux les numéros : (6 numéros maxi).

J'envoie un timbre à 3f70 par numéro demandé.

Ben ça alors ! Un article sur Batman !!! Quoi ?? Sur les trois ? Mais y en a qu'un ! Aaah! Les trois jeux !!!!

HEU... C'EST QUI BATMAN ? UN CHAMPION DE BASE-BALL ?? LE ROI DE LA BATTE ?



OUI !!!

VOUS M'ESCUSEZ MAIS C'EST BIEN L'APPRECIATION DU JEU. BEN KESKE VOUS VOULEZ, MOI JE NE FAIS QUE RECOPIER CE QUE PENSE L'AUTEUR !

Vous deviez vous attendre à ce qu'un jour on vous cause du "Héro chauve souris" étant donné son succès au cinéma y a pas si longtemps que ça... (Personnellement, j'ai vu le film mais je ne l'ai pas trouvé terrible...).

BON, ALORS VOILA ! AVEC LA MANIE QUI ZONT A TOUJOURS VOULOIR METTRE DES ILLUSTRATIONS DE PARTOUT, ON SE RETROUVE AVEC DES BLANCS A N'EN PLUS FINIR ! HEUREUSEMENT QUE J'SUIS LA POUR LES BOUCHER PASKEU SINON !!!



DIS, J'AIME PAS TA GUEULE ! JE PEUX TE LA CASSER ??

SI BATMAN A DEUX GRANDES OREILLES, C'EST PAS POUR MIEUX ECOUTER LES GOURMANDS.....

Bon, passons au test : Le premier de la lignée je suppose que tout le monde connaît ? Non ?! Quelle honte !! Alors valà : Il zétait une fois un gars qui s'appelait (tous en coeur) "BATMAN !" Et ce monsieur avait perdu son matos et ses armes et devait les récupérer. Mais il devait aussi reconstruire un bat-machin et donc retrouver les pièces de ce bidule (corrigez-moi si je me trompe). Cette 1ère adaptation avait été bien réalisée (pour l'époque car maintenant, si on disait ça, je crois qu'on se ferait tuer vu les résultats obtenus en matière de jeux sur CPC) Ben quoi, reconnaissez tout de même que j'ai raison...! Quoi ?.. Ah très bien chef !.. Bon, faut que j'arrête d'insister car le rédac'chef commence à gueuler ! Y me menace de réduire mon salaire (qui n'est déjà pas très élevé !)... Enfin, reprenons depuis le zébu : J'AI RAISON !.... A présent que cette question est réglée, continuons notre folle aventure dans le monde de (One more time !) "BATMAN !" sur notre cpc adoré.

Ah ben si ! c'est la fin de la première partie... A suivre sur la page suivante.....



Ze PROVERBE DU JOUR.....

Mieux vaut tourner sept fois la langue dans sa bouche avant de la tourner dans celle des autres

ENCORE LUI ????

Hé ben si. Il revient. Mais qui ? Dans son souci d'créer l'épate, Benjy La Malice renchérit dans le but toujours aussi humanitaire de rendre l'écran aussi beau qu'une bague en or massif sertie des plus beaux diamants du maharadja Lashmoha - Lébah - skette. Autrement dit, cette routine fait défiler sur votre screen un dégradé de bleu, violet etc... magnifique. Ça défile où vous voulez : Tapez POKE &A042,X (0 < X < 16) où X est l'encre choisie. Si X=16 alors ça défile dans le border. Tapez CALL &A000 pour démarrer. C'est le listing No 3. J'ai pas mis le source pask'il ressemble beaucoup à celui des vagues et qu'il prend de la place (mais si vous le voulez vraiment, z'envoyez vos coordonnées à Noix De Croco).

Formatage Rapide....

Salut tous le monde, et même les autres. Z'allez enfin pouvoir formater vos disquettes avec vos propres programmes !!!! C'est pas cool ça ??

Il sagit du listing No 2 que j'parle.

Voici-t-il donc comment-il-est-ce que ça fonctionne : Tapez Call &A100, piste, type Pour le type, mettez :

&C1 pour un formatage DATA (178 Ko).

&41 pour un formatage VENDOR (169 Ko).

&01 pour un formatage IBM (154 Ko).

Si ça c'est pas une routine simple, alors je suis débile !!!

Ac-Crack...

Ac pour The Benjy.....

LISEZ SYNTAX ERROR

ATTENTION LES GARS, C'EST LOIN D'ETRE FINI ALORS RASSUREZ LES FEMMES ET LES ENFANTS ET TOURNÉZ LA PAGE POUR PLUS DE DELIRE....



NON MAIS SERIEUX, T'AS VRAIMENT UNE TÊTE DE PIED !!!

NON MAIS ET TOI ! TU TES VU ???



LES CARACTERES DANS LA MEMOIRE.....

ABCD

Bon ! Oui, farpetement.... Bon !

'Jour d'hui, j'va vous parlatonner de la disposition des caractères (lettres & chiffres) dans la mémoire (la RAM plus précisément), mais brièvement oeuf corse !

Bon (encore), d'abord, quand on fait un SYMBOL AFTER 32, les données qui représentent les caractères sont recopiées dans la partie haute de la mémoire. Mais pour éviter que le BASIC n'empiète sur ces données, la mémoire disponible est diminuée de 1664 octets (&680). Si on fait X=HIMEM, alors X contiendra l'adresse mémoire maximale disponible pour the BASIC.

Et justement, poil aux dents, comme par hasard, les données qui dessinent les caractères démarrent juste après cette adresse donc à X+1. Si. Pour en avoir le coeur net, tapez le programme No 4 qui analyse la mémoire à partir de X+1. Tout ça pour vous dire que vous pouvez très bien redéfinir vos caractères très rapidement et sans effort.

Vous me croyez pas ? Alors tapez les listings No 5 et 6 qui vont feront bayer par leur simplicité et efficacité. Au fait, pour le listing No 6, les lignes 80 à 100 sont facultatives c'est juste pour que vous pigiez bien...

abcd

Ac-Crack the ABCDiste.....

Concours :
Encore des cadôs ??

Ben voilà : Moi et moi-même avons décidé de faire le concours du meilleur programme de moins de 20 lignes.... Ca peut être un jeu ou un utilitaire. Mais Attention ! Faut que ça fasse moins de 20 lignes, que ça soit de vous !!

Pour juger lequel d'entre-vous aura fait le meilleur prog, je tiendrais compte de l'originalité, la réalisation, le nombre de lignes et l'intérêt. Le gagnant aura l'honneur de voir son oeuvre publiée et gagnera UN ABONNEMENT A VIE à Noix De Croco !!!! C'est pas génial ça ? Et même si y a qu'une personne qui joue au concours, et ben elle gagnera quand même ! Na ! Vous pouvez envoyer votre création sur papier ou encore sur disquette (qui vous sera renvoyée) jusqu'au 31 Février heu... pardon... 28 Février 1990 (dans deux mois) pour le No 3... Alors... A vous de jouer...

Human Error
Ready

Juste un encart pour vous dire que, à la suite d'une remarque de Casy, que c'est le No Décembre 89 - Janvier 90 et non pas de Janvier 89... C'ke j'suis tache hé !



C'EST LA DEUXIEME PARTIE
DU MEGA TEST DE LA
TRILOGIE DE BATMAN THE
KAPIDE CRUSADEUR.

TOUJOURS PAR LE GRAND CASY



COUCOU,
LA VOILA !

Nous en arrivons donc, chers amis, à Batman 2ème round : La presque toute nouvelle adaptation du héros chauve qui sourit par Ocean is "Batman, the caped crusader" ou "Batman, le champion (NDAC:t'es sûr que ça veut dire "champion" ?) à cape".

Cette deuxième adaptation de la BD est, elle aussi, très réussie : beaux graphismes, du côté son, c'est bon aussi et une très bonne animation. Et ce n'est pas Amstrad 100% qui me démentirait... Mais les statistiques d'Amstrad 100% ne m'ont pas influencé ! Promis, juré (ne crachez pas quand même, ça serait chiant pour les photocop's). Après ces descriptions, je rajouterais donc que la 2ème édition est meilleure que la 1ère (à notre époque of course !... "Bon, on va pas remettre ça ?!", ça c'était the chef suprême qui causait) mais ne jetez pas la 1ère, faites plutôt la collection si vous êtes batmazo, car il y a un troisième volet !... Toujours by Ocean (les best en ce moment !... D'ailleurs je suis persuadé que si c'était eux qui se seraient chargé de l'adaptation de Vigilante, il serait 98,5 fois mieux !).

FIN DE LA 2EME PARTIE... Suite next page...



N'oubliez pas notre concours
LISTING MOINS DE 20 LIGNES
pasken avouez que ça doit être
chouette d'être abonné à vie
keske vous zan pensez ??

EH BIEN MON CHER, IL SEMBLERAIT
QUE NOUS DEVONS ANNONCER LA
PAGE SUIVANTE AUTREMENT DIT
LA NUMERO 7...

HEU... ECOUTER PAUVRE LOQUE
VOUS VOUS ETES ENCORE UNE FOIS
TROMPE PUSQUE LA SUIVANTE
SERA LA NUMERO 6 !!



CACHE-CACHE

Le rédac'chef m'a dit: Si tu veux faire une rubrique sur plusieurs numéros, faut lui trouver un titre. Alors, j'ai pensé à :

Comment cacher un programme basic autrement que par des pokes dans les lignes du programme et que par des SAVE P qui sont archi connus...

Mais le chef n'était pas d'accord avec ce titre, d'ailleurs je ne comprend pas pourquoi, alors ya fallu changer. CACHE-CACHE, en plus, c'est un double hommage à qui vous savez. Bien, les présentations sont faites, la place est limitée, alors, on y va directement.

Tout d'abord, il faut un programme basic à protéger (!!!), j'en propose un qui est GENIAL (listing No 7). Une fois tapé, on le sauvegarde.

Ensuite, il faut connaître la longueur de ce programme en se servant d'un analyseur d'entête (celui des "clefs pour Amstrad" tome 2, page 201-202 est très bien, ou encore avec la copie fichier de Discology ou encore avec le listing No 9).

Re-ensuite, il faut recharger "GENIAL.BAS" (voir page listing) et le resauvager comme ceci : SAVE " GENIAL.BIN ", B , &170 , LONGUEUR

Voilà, le programme est inlistable (ça se dit ça ?). En effet, essayez LOAD avec ce nouveau fichier et ça fait MEMORY FULL. Il croit que c'est un fichier en binaire donc impossible à lister.

Yapluka écrire un loader* en assembleur pour charger et lancer ce programme.

Re-re-ensuite, vous faites RUN"Loader pour voir si ça marche puis effacez l'ancien fichier en basic.

La prochaine fois, on verra comment mettre le loader et le programme basic à protéger dans le même fichier et aussi comment l'écrire sur les pistes de la disquette sans catalogue, et le lancer par ICPM (ou ùCPM).

* Listing No 8

GREES



BATMAN

THIS IS THE 3EME ET DERNIERE PARTIE DU SUPER-TEST DE CASY. BON, JE SAIS PLUS QUOI DIRE ALORS J'VAIS VOUS LAISSEZ PASKEU J'AI PAKSA A FAIRE MOI

La 3ème édition est l'adaptation du film qu'est sortie au cinoche le 13 septembre et qui a fait un tabac partout dans le monde (sauf chez les belges... Ceux-là, il faut toujours qu'ils se fassent remarquer !.. Z'avez pas remarqué ?!). Il est d'ailleurs prévu un second film pour plus tard, le scénario est déjà chez W.B. On peut donc espérer un 4ème volet sur notre micro, et d'après les 2 dernières, ça promet ! D'autant plus que not'bon CPC sera peut-être arrivé au stade du concurrent Atari ST du point de vue graphisme si ça continu comme ça !

Enfin bref, revenons à notre mouton: Le 3ème volet, donc, est l'adaptation du film (tu l'as déjà dit hé ! Dugland !). Les graphismes sont, là encore, soignés et rappellent ceux de Robocop en mieux. Toutes les grandes scènes du film ont été reprises. A mon avis, c'est un très bon jeu.

Bref, BATMAN est un légende sur micro qui s'est renforcée par la sortie du film et la Batmania...

You Know what ? It's Finished !

BAT-CASY

MESSAGE DE AC-CRACK A CASY: ECOUTE MOI BIEN CASY, JE T'INTERDIT DE ME REFAIRE DES ARTICLES AUSSI LONGS COMPRIS ??? C'EST BON, TU PEUX RACROCHER.



Grapho-bidon

Benvenuti nella rubrique des graphismes complètement bidons. C'est le genre de rubrique pas inutile mais prex. Today, le ./../89 (complétez la date suivant le jour où vous lisez cet article) les programmes 10 et 11 executent des bidules que je me rappelle pu d'la forme. Si vous aussi vous savez dessiner des trucs débiles par programmation, envoyez les moi et on les publiera jus'comme ça pour délirer un bon coup. Bon, ben c'est tous les ch'tits crocos alors, à biental.

Salut les amis. Comme vous l'aviez déjà remarqué, ces deux compères, Craco et Croco, ne sont là que pour raconter des anneries ! Alors, si un jour, z'en avez une bien bonne à raconter, ils se feront un plaisir de le faire pour vous... Merci pour eux.



DISCROCO, T'AS VU ? ON A NOTRE RUBRIQUE !!

OUAH C'EST LE



PETITES ANNONCES



PRINT 3000: Stop Affaire : Achetez
vos 2 rubans d'imprimante pour le
prix d'une PAIRE !!!

GEST VRAIMENT
NUUUUUUUUUUU
TOUT CA ! CA
DEVRAIT ETRE -
PROHIBE !
TIENS VA, JE
VAIS FAIRE COMME
EDDY (HA !
COMEDIE, ELLE EST
BONNE !) MITCHEL
LE LECHE-BOTTE
BLUES : USEZ
AMSTAR & CPC
ET AMSTRAD 100%

THE END

Quah ben dites donc, ladidon, on vousagaté hein ! Mais malheureusement c'est déjà fini ! Ah ben oui ! Toutes-les bonnes choses ont une fin ! Mais pas de panique, on se retrouve le bimestre prochain pour encore plus de folie. Pour être sûr de vous plaire, moi, le génialissime Noix De Croco, je vous demande de me dire ce que vous désirez voir paraître au Février prochain...

Si non ben je sais plus quoi vous dire alors j'va vous laissez mais pas sans vous souhaiter un....

JOYEUX NOËL

Ouaip, Sniff ! C'est déjà fini ! Mais on se retrouve en février prochain ! Bonnes Vacances !!

LISTING SOURCE (MS)

```

; Routine de deformation de l'ecran avec effet de "vaques".
; (c) 1989 by Benjy La Malice NDC No 2
;
; fonctionne par detournement du RST #38
; Marche sur tous les CPC
;
; ORG #a000
; ENT #a000
;
; JR init
;
; long DEFB 128 ;&a002 : Nombre de lignes
; syncro DEFB #aa ;&a003 : Valeur determinant la vitesse
; adr DEFW table ;&a004,&a005 : Adresse de la table
;
; *** Initialisation de la routine ***
;
; init DI
; LD hl,(adr)
; LD (adrpren),hl
; LD hl,(&39) ;sauvegarder adresse interrupt. systeme
; LD (phl+1),hl
; LD hl,inter ;mettre a la place l'adr de la routine
; LD (&39),hl
; EI
;
; *** Boucle d'attente ***
;
; wloop HALT ;attendre interruption
;
; ici mettez un eventuel call a une sous-routine de votre choix
; (par exemple un scrolling...) si elle n'est pas trop longue.
;
; CALL #bb1b ;tester le clavier
; JR nc,wloop ;si pas de touches alors recommencer
;
; *** Fin ***
;
; stop DI
; LD hl,(phl+1) ;remettre adr interruption systeme
; LD (&39),hl
; EI
; RET
;
; * interruption *
;
; inter DI ;Desactiver interruptions
; PUSH af ;Sauvegardes indispensables car on
; PUSH bc ;est sous interruptions
; LD b,&f5 ;tester si interrupt. est au 1/50 de sec
; IN a,(c) ;par le signal CRT
; RRA
; JP nc,cfin ;Si non alors fin
;
; PUSH hl ;Sauvegarde
;
; LD hl,290 ;Boucle de temporisation pour
; tempo DEC hl ;se synchroniser avec le premiere
; LD a,h ;ligne de l'ecran
; OR 1
; JP nz,tempo

```

LISTING No 1

1. Routine de deformation de l'ecran
2. Par Benjy La Malice (c) NDC

```

10 s=0:RESTORE:FOR t=&a000 TO &a003:READ a:=VAL("&x"&a$):POKE t,a:s+=t:NEXT:IF s<>18781 THEN PRINT"erreur en data 1":END
20 DATA 18,4,80,AA,9C,AA,00,F3,2A,4,AA,22,9A,AA,2A,39,0,22,9B,AA,21,29,AA,22,39,0,FB,76,CD,1B,BB,30,FA,F3,2A,9B,AA,22,39,0,FB,C9,F3,F5,
30 DATA 1,2B,7C,B5,C2,3B,AA,2A,9A,AA,1,2,BC,ED,49,4,3A,2,AA,4F,3F,3B,C2,56,AA,2A,4,AA,C3,5E,AA,0,0,0,0,C3,5E,AA,7E,23,ED,79,7B,6,8
40 DATA AA,5,22,3,AA,30,11,2A,9A,AA,23,22,9A,AA,7E,B7,20,4,2A,4,AA,22,9A,AA,1,2,BC,5E,2E,ED,49,4,ED,79,EL,C1,F1,FB,C3,41,89,0,0,2B,2
50 DATA 2D,2E,2E,2E,2E,2F,2F,2F,2F,30,30,30,31,31,31,31,31,30,30,30,30,2F,2F,2F,2E,2E,2E,2E,2D,2D,2D,2D,2C,2C,2C,2C,2B,2B,2
60 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:PRINT"Routine de vaques sur l'ecran..."
70 PRINT:PRINT"Par Benjy la malice pour Noix de Coco.":PRINT
80 PRINT:PRINT"Tapez CALL &a000 pour mettre en route ladeformation de l'ecran":PRINT:PRINT"Puis pressez une touche pour arreter.":PR
INT:PRINT"La routine fait des vaques sur la moitiesuperieure de l'ecran. En modifiant la source, vous faites ca ou":
90 PRINT"vous voulez...":PRINT:PRINT"Pressez une touche pour un demonstration":CALL &BB03:CALL &BB1B:CALL &a000:BORDER 1:INK 0,1:END

```

CHARGEUR BASIC + applications & des

Suite du source page suivante.....

2

Suite et fin du source du Listing No 1

Heu.... Benji.... Un p'tit mot à dire ? Un message personnel ?

Salut à Tous, et à monan, j'espère que vous ne trouverez pas mes prog trop nuls, mais utilises les dans vos démos, c'est permis.

Benji

```
LD hl,(adrprem) ;HL pointe sur la 1ere adr de la table
LD bc,#bc02 ;Selectionner registre 2 du CRT
OUT (c),c ;(reg. position syncro. horizontale)
INC b
LD a,(long) ;Nombre de lignes dans C
LD c,a

le XOR a ;Tester si fin de table
OR (hl)
JP nz,suite ;Si non alors continuer

LD hl,(adr) ;Si oui alors
JP retour ;remettre HL sur debut de table
DEFS 5,0 ;Perte de temps utile pour
JP retour ;avoir une duree constante par lignes
LD a,(hl) ;Prendre valeur position
INC hl
OUT (c),a ;Envoyer cette valeur dans reg. 2 du CRT

LD a,b ;Temporisation
LD b,8
DJNZ tempo2
LD b,a
DEFS 3,0

DEC c ;Tester si fin de boucle
JP nz,boucle ;Si non alors recommencer

LD a,(syncro) ;Tester selon la vitesse de deplacement
RRCA ;si on doit deplacer les vaques
LD (syncro),a
JR nc,fin ;Si non alors fin
LD hl,(adrprem) ;Si oui decaler adresse de la premiere
INC hl ;valeur de la table
LD (adroprem),hl ;ce qui donne une impression de
LD a,(hl) ;deplacement
OR a
JR nz,fin
LD hl,(adr)
LD (adrprem),hl

LD bc,#bc02 ;FIN : Remettre le reg. 2 du CRT
LD a,46 ;a sa valeur initiale
OUT (c),c
INC b
OUT (c),a

POP hl ;Restauration des valeurs precedemment
POP bc ;sauvegardees
POP af
EI
JP #b941 ;Sauter a l'interruption systeme

pre DEF 2
le DEF 5,43 ;Table des valeurs determinant
DEF 4,44 ;la forme des vaques
DEF 4,45
DEF 4,46
DEF 4,47
DEF 4,48
DEF 5,49
DEF 4,48
DEF 4,47
```

Suite →

DEF 4,46
DEF 4,45
DEF 4,44
DEF 4,43

DEFB 0

;Fin de table


```

1 'Routine de formatage rapide (c) Noix De Croco
10 MEMORY &A0FF:RESTORE 20:s=0:FOR t=&A100 TO &A17F:READ a$:a=VAL("&"+a$):s=s+a:POKE t,a:NEXT t:IF s<>11553 THEN PRINT"erreur dans l
es datas":END
20 DATA FE,2,CO,DD,7E,0,4F,C5,F5,32,5D,A1,3C,32,65,A1,3C,32,6D,A1,3C,32,75,A1,3C,32,7D,A1,F1,6,5,80,32,61,A1,3C,32,69,A1,3C,32,71,A1
,3C,32,79,A1,DD,7E,2,32,5B,A1,32,5F,A1,32,63,A1,32,67,A1,32,6B,A1,32,6F,A1,32,73,A1,32,77,A1,32,7B,A1,C1,57,1E
30 DATA 0,21,5B,A1,DF,5B,A1,C9,52,C6,7,0,0,C1,2,0,0,C6,2,0,0,C2,2,0,0,C7,2,0,0,C3,2,0,0,C8,2,0,0,C4,2,0,0,C9,2,0,0,C5,2,0

```

```

; routine de formatage d'une piste.Utilisation a partir de BASIC
; par AC (c) 1989 NDC No 2

```

```

;
; lancement : CALL &A100,piste,type de secteur
; type sect : &C1 = Formatage DATA
;             &41 = Formatage VENDOR
;             &01 = Formatage IBM
;

```

```

ORG &a100      ;et c'est parti !
CP 2           ;2 parametres ?
RET nz        ;non alors fin
LD a,(ix+0)    ;a contient type de formatage
LD c,a        ;et c aussi
PUSH bc       ;on sauve le tout
PUSH af
LD (sct1+2),a ;on modifie la table des secteurs
INC a         ;en consequence
LD (sct3+2),a
INC a
LD (sct5+2),a
INC a
LD (sct7+2),a
INC a
LD (sct9+2),a
POP af        ;on recupere la valeur initiale
LD b,5
ADD a,b       ;on y ajoute 5 pour modifier
LD (sct2+2),a ;les secteurs qui restent
INC a
LD (sct4+2),a
INC a
LD (sct6+2),a
INC a
LD (sct8+2),a
LD a,(ix+2)   ;a contient la piste a formater
LD (sct1),a   ;on modifie les secteurs en consequence
LD (sct2),a
LD (sct3),a
LD (sct4),a
LD (sct5),a
LD (sct6),a
LD (sct7),a
LD (sct8),a
LD (sct9),a
POP bc       ;retire valeur initiale type de secteur
LD d,a      ;d contient la piste
start LD e,0 ;e contient le lecteur
LD hl,sct1  ;et hl la table des secteurs
RST #18    ;appelle la routine de-formatage
DEFW format ;va vers son adresse
RET        ;c'est fini !
format DEFW &c652 ;adresse en ROM de la routine FORMAT
DEFB 7     ;ROM No 7
sct1 DEFB 0 ;la table des secteurs commence ICI
DEFB 0
DEFB &c1
DEFB 2

```

SUITE ↗

↑ : CHARGEUR BASIC

LISTING N° 2

← LISTING SOURCE (DAMS)



```

sct2 DEFB 0 ;param 1 :piste
      DEFB 0 ;param 2 :lecteur
      DEFB &c6 ;param 3 :No du secteur
      DEFB 2 ;param 4 :taille du secteur
sct3 DEFB 0 ;param 1
      DEFB 0 ;param 2
      DEFB &c2 ;etc...
      DEFB 2
sct4 DEFB 0
      DEFB 0
      DEFB &c7 ;ordre croisé des secteurs qui param
      DEFB 2 ;une lecture rapide des fichiers qu
sct5 DEFB 0 ;seront sauvé sur le disc formaté p
      DEFB 0 ;cette routine...
      DEFB &c3
      DEFB 2
sct6 DEFB 0
      DEFB 0
      DEFB &c8
      DEFB 2
sct7 DEFB 0
      DEFB 0
      DEFB &c4
      DEFB 2
sct8 DEFB 0
      DEFB 0
      DEFB &c9
      DEFB 2
sct9 DEFB 0
      DEFB 0
      DEFB &c5
      DEFB 2 ;dernier param dernier sect

```


COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.

MS.

Programme de lancement de fichier basic en binaire
 Idee et Conception de GREES pour Noix De Croco No 2
 Adapte toute version par Ac

```

;Test
LD a,(#39)      ;Teste quelle version du CPC
CP #41          ; CPC 6128 ??
JP z,lect       ;si oui alors on ne touche a rien
LD a,1          ;si 464 alors on le signale en
LD (flag),a     ;memorisant le chiffre 1
;long1
LD sp,#c000     ;pile
LD hl,#abff     ;adr init ram disc
LD de,#40
CALL #bccb      ;initialisation

;charg
LD b,12         ;longueur nom de fichier
LD hl,nomprg    ;nom du fichier a charger
LD de,#170      ;adr debut
CALL #bc77      ;openin
EX de,hl
CALL #bc83      ;charge d'un bloc
CALL #bc7a      ;closein

;lanc
LD a,(flag)     ;repere quelle version cpc
CP 1            ;si chiffre=1 alors
JP z,c464       ;lancer programme sur 464

;6128
CALL #b900      ;init rom basic
LD hl,#16f      ;debut adresse programme
LD (#ae64),hl   ;memorise adresse
;long1
LD hl,#ffff     ;longueur programme
LD (#ae66),hl   ;memorise
LD hl,run       ;ordre basic en memoire =>HL
JP #c0b4        ;execute ordre

;464
CALL #b900      ;voir c6128
LD hl,#16f      ;pour l'explication de ces lignes
LD (#ae81),hl
;long2
LD hl,#ffff     ;longueur programme
LD (#ae83),hl
LD hl,run       ;ordre basic en memoire =>HL
JP #c0b5        ;execute ordre

;flag
DEFB 0          ;flag pour savoir 464 ou 6128
;run
DEFB RUN
;Attention, bien mettre le RUN en majuscule !
NOP             ;Zero indiquant la fin de l'instruction
;nomprg
DEFB 12345678.123
    
```

infos ---

Ad: #68F5	End: #6D5E	# 469 Bytes
Ad: #9D39		
st # 100	lect # 10D	charg # 119
128 # 133	long1 # 13C	c464 # 148
ag # 15D	run # 15E	nomprg # 162
		lanc # 12B
		long2 # 151

Listing No 8

← Source

Chargeur
Basic ↓

```

10 --- Module de creation de loader pour fichier
Basic en binaire ---
20 '(c) Noix De Croco No 2
30 'Par GREES
40 '
50 s=0:RESTORE:FOR t=&100 TO &16E:READ a$:a=VAL("&
"+a$):POKE t,a:s=s+a:NEXT:IF s<>10684 THEN PRINT"E
rreur en DATA !!":END
60 DATA 3A,39,0,FE,41,CA,D,1,3E,1,32,5D,1,31,0,C0,
21,FF,AB,11,40,0,CD,CB,BC,6,C,21,62,1,11,70,1,CD,7
7,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A,BC,3A,5D,1,FE,1,CA,48,1,CD,
0,B9,21,6F,1,22,41,4F,21,FF,FF,22,66,AE,21,5E,1,C3
,B4,C0,CD,0,FF,21,4F,1,22,81,AE,21,FF,FF,22
70 DATA 83,AE,21,5E,1,C3,85,C0,0,52,55,4E,0,31,32,
33,34,35,36,37,38,2E,31,32,33,0
80 MODE 2:PRINT"Createur de LOADER pour programme
basic protege en binaire":PRINT"(c) 1989 Noix de C
roco No 2":PRINT"Creation et code de GREES.... Mod
ule d'emploi : AC":PRINT:PRINT
90 INPUT "Quelle est la longueur du programme basi
c ? ",a:a$=HEX$(a,4):a1$="&"+LEFT$(a$,2):a2$="&"+R
IGHT$(a$,2)
100 POKE 316+1,VAL(a2$):POKE 316+2,VAL(a1$):POKE 3
37+1,VAL(a2$):POKE 337+2,VAL(a1$)
110 INPUT "Quelle est le nom du fichier basic (ave
c extension):",a$:IF LEN(a$)>12 OR a$="" THEN 110
120 x=INSTR(a$,"."):IF x=0 THEN GOTO 110 ELSE a$=U
PPER$(a$):a1$=LEFT$(a$,x-1):a2$=MID$(a$,x,4)
130 IF LEN(a2$)<4 THEN a2$=a2$+SPACE$(4-LEN(a2$)):
a$=a1$+a2$
140 IF LEN(a$)<12 THEN a1$=a1$+SPACE$(12-LEN(a$)):
a$=a1$+a2$
150 p=1:FOR t=354 TO 354+11:x=ASC(MID$(a$,p,1)):PO
KE t,x:p=p+1:NEXT
160 INPUT "Nom de sauvergarde du LOADER :",a$:IF a
$="" OR LEN(a$)>12 THEN GOTO 160
170 PRINT"Pressez une touche pour la sauvergarde...
":CALL &BB18:SAVE a$,b,&100,111,&100:PRINT"Ok c'es
t fini !"
    
```

Listing No 7

```

10 POKE &BDEE,&C9:' sinon ca servirait a quoi de c
acher un programme si on peut faire un break !!
20 CLS:PRINT "Je suis genial":'c'est mon nom, GREE
S vient de te le dire...
30 CALL &BB18:CALL 0
    
```




1 (C) Benjy La Malice & NDC No (The most beautiful FANZINE)

```
2
10 RESTORE:s=0:FOR t=&A000 TO &A0AE:READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE t,a:s=s+a:NEXT:IF s<>17574 THEN PRINT "Erreur dans les datas....":END
20 DATA 18,4,0,AA,91,A0,F3,2A,4,A0,22,8F,A0,2A,39,0,22,8D,A0,21,29,A0,22,39,0,FB,76,CD,1B,BB,30,FA,F3,2A,ED,A0,22,39,0,FB,C9,F3,F5,C
5,6,F5,ED,78,1F,D2,89,A0,E5,21,22
30 DATA 1,2B,7C,B5,C2,3B,A0,2A,8F,A0,1,1,7F,ED,49,3A,2,A0,4F,AF,B6,C2,55,A0,2A,4,A0,C3,5D,A0,0,0,0,0,0,C3,5D,A0,7E,23,ED,79,78,6,8,1
0,FE,47,0,0,0,D,C2,4A,A0,3A,3,A0,F,32,3,A0,30,11,2A,8F,A0,23,22,8F,A0,7E,B7,20,6,2A,4,A0,22,8F,A0,E1,C1,F1,FB,C3
40 DATA 41,B9,A5,A0,44,55,57,53,57,55,44,5C,4C,4E,4B,4E,4C,5C,58,45,4D,4F,4D,45,58,4C,4E,4A,4B,4A,4E,4C,0,0
50 MODE 1:INK 2,0:INK 0,0:INK 1,26:PRINT"Routine de defilement couleurs.":PRINT"(c) 1989 Par Benjy La Malice pour Noix De Croc
o No 2"
60 LOCATE 1,6:PRINT"Cette routine va vous permettre enfin d'avoir une encre un peu plus gaie que d'habitude....":PRINT:PRINT"Pres
sez une touche pour une demo...":CALL &BB18
70 CLS:PRINT"Alors, c'est pas beau dans les caracte- res ? (Encre 1)....":PRINT:PRINT"Pressez une touche...":CALL &A000:CLS:PEN 2:PO
KE &A042,0:PRINT"La meme chose mais dans le PAPER (INK 0)":PRINT:PRINT"Une touche....":CALL &A000
80 POKE &A042,16:CLS:PEN 1:PRINT"Un p'tit coup dans le border et on arrete...":PRINT:PRINT"Une touche SVP...":CALL &A000
```

LISTING N°4

```
1 'les caracteres dans la memoire... (c) N.D.C. 89
10 MODE 1:WINDOW 20,40,1,25:WINDOW #1,1,19,1,25
20 SYMBOL AFTER 32:x=HIMEM+1
30 FOR t=x TO x+8*90:PRINT:b$=BIN$(PEEK(t),8):PRINT#1,b$
40 FOR p=1 TO LEN(b$):IF MID$(b$,p,1)="1" THEN PRINT CHR$(14
3); ELSE PRINT " ";
50 NEXT p,t
```

```
1 'Programme de refonte en soulignage. (c) N.D.C
10 PRINT:PRINT:PRINT"Un instant S.V.P."
20 SYMBOL AFTER 32:h=HIMEM+1
30 FOR n=h TO 224*8+h STEP 8
40 POKE n+1,PEEK(n+2)
50 POKE n+2,PEEK(n+3)
60 POKE n+3,PEEK(n+4)
70 POKE n+4,PEEK(n+5)
80 POKE n+5,PEEK(n+6)
90 POKE n+6,PEEK(n+7)
100 POKE n+7,255
110 NEXT:SYMBOL 32,0:'espace normal
```

LISTING N°5

```
1 'programme de refonte en Italique. (c) N.D.C
10 PRINT:PRINT:PRINT"Un instant S.V.P."
20 SYMBOL AFTER 32:h=HIMEM+1
30 FOR n=h TO 224*8+h STEP 8
40 POKE n,PEEK(n)/2
50 POKE n+1,PEEK(n+1)/2
60 POKE n+2,PEEK(n+2)/2
70 POKE n+3,PEEK(n+3)/2
80 POKE n+4,PEEK(n+4)
90 POKE n+5,PEEK(n+5)
100 POKE n+6,PEEK(n+6)
110 NEXT
```

LISTING N°6

```
10 '--- graphic Bidon No 1 ---
20 MODE 1
30 y2=400:y1=0:x1=0:x2=640
40 y1=y1+5:y2=y2-5:x1=x1+5:x2=x2-5
50 c=c+2:IF c>3 THEN c=1
60 PLOT 0,y2,c:DRAW x1,400:PLOT 640,y2:DRAW x2,400:PLOT 0,y1
:DRAW x1,0:PLOT x2,0:DRAW 640,y1:IF y1<334 THEN GOTO 40 ELSE
x1=320:x2=320:y1=200:y2=200
70 x1=x1+5:x2=x2-5:y1=y1+5:y2=y2-5
80 c=c+1:IF c>3 THEN c=1
90 PLOT x1,y1,c:DRAW x2,y2:PLOT x1,y2:DRAW x2,y1:PLOT x2,y1:
DRAW x1,y1:PLOT x2,y2:DRAW x1,y2:IF y1<380 THEN GOTO 70 ELSE
CALL &BB18
```

LISTING N°10

```
1 '--- graphic bidon No2 ---
10 MODE 1:INK 0,0:INK 3,3:INK 2,6:INK 1,15:BOARD
0
20 FOR y=0 TO 400 STEP 16
30 FOR y2=y TO y+4:PLOT 0,y2,3:DRAW 640,y2:NEXT y2
:FOR y2=y+4 TO y+8:PLOT 0,y2,2:DRAW 640,y2:NEXT y2
:FOR y2=y+8 TO y+12:PLOT 0,y2,1:DRAW 640,y2:NEXT y
2:FOR y2=y+12 TO y+16:PLOT 0,y2,2:DRAW 640,y2:NEXT
y2,y
40 FOR y=0 TO 640 STEP 63
50 FOR y2=y TO y+4:PLOT y2,0,3:DRAW y2,400:NEXT y2
:FOR y2=y+4 TO y+8:PLOT y2,0,2:DRAW y2,400:NEXT y2
:FOR y2=y+8 TO y+12:PLOT y2,0,1:DRAW y2,400:NEXT y
2:FOR y2=y+12 TO y+16:PLOT y2,0,2:DRAW y2,400:NEXT
y2:FOR y2=y+16 TO y+20:PLOT y2,0,3:DRAW y2,400:NE
XT y2
60 NEXT y:CALL &BB18
```

LISTING N°11

```
1 '--- infos sur fichier par AC-CRACK ---
2 (c) Noix De Croco No 2
10 MODE 2:CLS:INK 0,3:INK 1,19:LOCATE 30,1:PRINT"INFORMATION FICHIER":LOCATE 1,4:INPUT"Nom du fichier (* pour un catalogue):",n$
20 IF n$="" THEN CAT:PRINT"Une touche...":CALL &BB18:GOTO 10 ELSE IF n$="" OR LEN(n$)>12 THEN 10
30 PRINT"Inserez le disc concerne et pressez un touche...":CALL &BB03:CALL &BB18:ON ERROR GOTO 40:n$=FFFS(n$):OPENIN n$
40 CLS:PRINT"Informations retenues sur ",n$
50 typ=PEEK(&A767):de$=HEX$(PEEK(&A76B))+HEX$(PEEK(&A76A),2):lo$=HEX$(PEEK(&A76E))+HEX$(PEEK(&A76D),2):fi$=HEX$(VAL("&"+de$)+VAL("&"+
lo$)):ex$=HEX$(PEEK(&A770))+HEX$(PEEK(&A76F),2)
60 IF typ=0 THEN ty$="BASIC" ELSE IF typ=1 THEN ty$="BASIC protege" ELSE IF typ=2 THEN ty$="BINAIRE" ELSE IF typ>3 THEN ty$="ASCII"
ELSE IF typ=3 THEN ty$="BINAIRE protege"
70 LOCATE 1,4:PRINT"Type :",ty$:PRINT"Debut : "&de$:PRINT"Longueur : "&lo$:PRINT"Fin : "&fi$:PRINT"Execution : "&ex$:PRINT:PRINT
"--- Infos complementaires ---":PRINT"User :";PEEK(&A701):PRINT"Formatage en :";
80 POKE &BB5A,&C9:CAT:POKE &BB5A,&CF:a=PEEK(&BE54):IF a=0 THEN PRINT"DATA" ELSE IF a=2 THEN PRINT"VENDOR" ELSE PRINT"IBM"
90 PRINT:PRINT"Une touche pour recommencer...":CALL &BB03:CALL &BB18:RUN
```

LISTING N°9