

FREEWARE,
BIEN SUR

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

CROCO

WORLD

edito

Ce mois-ci, l'édito, sera plutôt chargé, c'est pourquoi nous n'allons pas perdre notre temps et commencer tout de suite.... On est parti : "Top chrono départ!"

Chers lecteurs, nous allons peut-être accueillir un nouveau rédacteur dans notre Fanz, ce qui nous permettra d'augmenter notre nombre de pages (mais sans changer de prix du journal, c'est promis). A pauvre vieux, nous le plainions déjà si il bosse avec Rambeau, il ne survivra pas longtemps. De plus amples informations dans le prochain numéro.

Une nouvelle brève: A.F.C..

-Ba! C'est tout! (Rambeau)

-Ba, oui, c'est une nouvelle brève (Golio Junior)

-Oh! les mecs, pas forts, vous êtes obligés de piquer des blagues aux inconnus, bonjour la réputation, et puis, vous avez penser aux droits d'auteur, ça peut coûter cher (JHMJ)

-Des droits d'auteur chez des inconnus! (Ranlaid)

Vous avez, je pense compris que nous sommes actuellement adhérent à l'A.F.C. (Association de Fanzine sur CPC)

Une nouvelle rubrique (encore !! Déjà il y en avait une dans le dernier numéro, ce ne sera plus un fanzine mais un botin dans quelque mois !!) a vu le jour dans notre fanzine, il s'agit, vous devez le savoir car elle était vachement annoncée, de la rubrique cuisine légère (cent calories (jeu de mot hachement facile !!)) mais non, mais non !! Il s'agit de la rubrique deno (page 9), vous jugerez par vous même...

Toute la redac voulait remercier Amstrad Cent Pour Cent pour son formidable coup de pouce. Merci ACPC!

Des nouvelles du concours, le gagnant est Mr Durand Pierre Jacques, donc il recevra 2 numéros gratuits de Croco World. Si ça vous intéresse, alors participez, je vous zède (la rédaction vous offre une faute, ça en fera déjà une !!).

Toute la rédaction de C.W. vous souhaite bonne lecture !!

JHMJ & GOLIO
relativement l'intelligence et le betise
Quel contraste!

Avec Croco World,
le CPC c'est magique !!
Comme il faut boucher
les trous, il faut
parler



Infos

Ce numéro de Croco World a été réalisé par :

- Ranlaid (tiens encore une faute de frappe !!)

- Rambeau (le normaux (facile la rime) quoi que l'an.. aurait été plus juste)

- Jean Hubert Marie Joseph (le bien nommé)

- Golio Junior (le plus beau, le plus fort)

Redacteur en chef : (le mec qui dirige presque tout) Ranlaid (sans faute)

Adhérent à l'AFC.

Croco World paraît tous les 2 mois (c'est long !)

Pour le recevoir, une lettre contenant :

- Votre adresse

- un pti' mot

- 2 timbres à 2.5 F + 1 timbre à 4 Fr (= 9Fr)

- et l'envoyer à Croco World, La goderais, 35258

MOURZE

- et un peu de patience

prochaine parution : début Juillet



SOMMAIRE

Actu par Rambeau et Ramlaïd	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
SOS joystick	7
Plan	8
Dem o	9
Dossier	10
Intiation T. P.	11
Programmation	12
Listing - Concours	14
P. A. - Abonnement	15
Humeur	16



La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

Bijou!!

C'est nous, s'coup ci on va vous présenter des jeux, des actus et des tops mais, cette fois ci le top ne sera pas entièrement de la redac'c'est fuper!!! Alors de quoi vous pleignez vous. On vous laisse à votre lecture. Il est interdit de le lire plus de 500 fois sinon, les feuilles s'autodétruiront.

by RAMBEAU et RAMLAID.

THE ADDAMS FAMILY

La famille ADDAMS ça te rappelle-t-il quetchose (MD) tout le monde: oui!! ouais!! bien sur!!!, c'est évident!!!, quelle question!!!), et ouais c'est la nouvelle serie qui passe sur M6 je ne fais pas de pub pour M6 car ma chaine préféré c'est ??? Bon passons au jeu, tu serras FESTER: le père et tu devras retrouver toute ta famille. Ça a l'air simple comme ça mais il y a a des monstres qui sont:

- des soldats en armure gardant l'accès
- des boules de poils tourbillonnantes
- des amas d'énergie électrique mouvants
- des tortues venimeuses

et, plein d'autres choses, il y en a certains qui sont indestructibles. Au départ tu as neuf vies (saches qu'une vie est égale à six coeurs) plus le temps passe plus ces coeurs se rapetissent et tu auras des fois l'occasion de trouver un coeurs. Les ADDAMS pensent qu'après la mort il y a réincarnation donc tu pourras continuer ta partie si tu prend "continue". Autre chose c'est un jeu hypra dur.

ACTUS

DOUBLE DRAGON TROIS

SCENARIO: Rechercher une pierre de ROSETTA sera ta mission mais il y aura les autochons qui t'empêcheront de mener à bien ta mission. Ce jeu comporte deux petits inconvénients majeurs.

- RAMBEAU il y a un petit bug dans ce que t'as écrit.
- Ha ouais et quoi???
- Non rien.
- J'aime mieux ça.

Tiens en parlant de bug, je trouve que c'est un jeu trop lent c'est pour vous dire il est presque aussi lent que le cerveau de RAMLAID, aussi, la notice est presque dispensable. Tu iras aux quatre coins du monde:
1er niveau: les rues des grandes villes américaines.
2ème niveau: en EXTREME-ORIENT, d'abord en CHINE puis, au JAPON (idem 3ème niveau)
niveau: en ITALIE
niveau: en EGYPTÉ.

PSYBORG

Le jeu se déroule dans une sorte de tunnel appelé Vortex. SCENARIO: Des méchants pas beaux veulent conquérir des planètes et toi comme tout bon héros tu dois les en empêcher. Le parcours que tu choisiras sera plein d'option, ex:

- "propulseur" symbolisé par un triangle rouge.

Certaines options sont à reconnaître du premier coup d'oeil

temps supplémentaire sera ta première cible et en suite les vies symbolisées par les triangles vert

SPACE CRUSADE

En fait SPACE CRUSADE est un jeu de rôle sur ordinateur. Tu déplaces un groupe de cinq personnages dans un labyrinthe en 3D dans lequel se trouvent des ennemis et des pièges cachés. Tu auras 12 missions à effectuer. Au fait les cinq hommes tu pourras les choisir entre trois groupes de marines. Tu pourras aussi choisir tes armes et outils technologiques. Les aliens sont d'une force extraordinaire alors évites le corps à corps mais des fois cela sera impossible.

La Main Sur Le Joystick



No	CLASSEMENT +
1	Xyphoes Fantasy
2	Robocop
3	Goonies
4	Pinball Magic
5	Crazy Cars II
6	After The War
7	Shinobi
8	Rick Dangerous II
9	After Burner
10	Tetris

No	CLASSEMENT -
1	Wonderboy I
2	Mystical
3	Shuffle Pack Cafe
4	Rambo III
5	Double Dragon
6	Impossible Mission
7	Lancelot
8	Rick Dangerous I
9	Match Day II
10	Mario Bross

Merci à Pierre-Jacques DURAND
Pour nous avoir
envoyer ses TOPS



Pour l'occasion
nous n'avons pris
en compte que les
tiens, les arrivés
à la Rédac

MERCI....

SIMPSONS

Suivez Bart dans ses aventures à Springfield. Un jeu qui, je pense, aurait pu être un peu mieux.....

Avec Simpsons, nous voilà arrivés dans un monde d'être bizarroïde de dingues !!!... Après le dessin animé, les gadgets, voilà le jeu ! Comme une BRUELMANIA (Patrick!!!), maintenant c'est une SIMPSONSMANIA (les Simpsons!!!!). Je vais quand même faire les présentations, pour ceux qui ne connaissent pas la famille :

-le héros du jeu, Bart, un tager, un skater, branleur, tout ce que vous voudrez
-le père de ce malheureux enfant, Homer, aidera son rejeton

-Marge, la mère de Bart, l'aidera également
-ses deux soeurs, la surdouée Lisa et la petite Maggie seront aussi là pour donner la main simpsonniaine à la patte...

Pour reprendre l'entête de la notice : "Des mutants extra-terrestres sont en train d'envahir Springfield !!" Intéressant, me direz-vous, et après tout, on s'en balance, mais non, bandes de c... ! C'est vous qui allez diriger Bart dans la ville pour se débarrasser de ces abrutis d'extra machins-choses qui, venus d'une autre planète (c'est normal pour des extra terrestres), veulent s'emparer du corps des Springfieldiens et construire un engin turbo nucléaire à carburateur spacio-temporel (j'ai de l'imagination ??) pour contrôler le reste du monde..

J'espère
que vous savez
TAGUER
Euhhhhhh?

Bonne Chance

Bart....

Mon Jeu!!!

Ba, je vais vous dire franchement, au premier abord, je l'ai trouvé complètement nul, Simpsons, mais quand on commence à jouer, on peut plus s'arrêter... Les graphismes sont très médiocres, le Bart est assez mal fait, les décors manquent de réalité (normal pour Springfield, ville simpsonniaine) ce qui ne vous donne pas envie de jouer, en plus, le bruitage est assez simple, on a vu mieux, mais le générique est bien fait.. Ba quoi, OCEAN va gueuler ?? Je dis ce que je pense moi !!

Bon, j'arrête le massacre pour vous montrer les quelques bons cotés du jeu. D'abord le scénario, qu'est un peu recherché, c'est vrai quoi, on voit pas ça tous les jours.. Et puis, il y a plein de choses délirantes, vous pourrez, par exemple, rencontrer un pote dans la rue qui vous aidera, vous pourrez aussi aller faire un tour dans les bars, les magasins, les cabines téléphoniques, et plein, plein d'autres choses...

Vous vous promenez un peu partout dans Springfield, à travers les 5 niveaux de ce jeu. A chaque fois Bart devra mettre hors d'atteinte les pièces qui serviront au ennemi pour créer leur arme absolue. A chaque fois qu'ils auront la preuve des affirmations de Bart, un membre de la famille sera là pour l'aider.

COUP DE POUCE

Votre but dans ce jeu est de cacher, de prendre ou de casser les objets qui serviraient aux mutants pour construire leur arme absolue, vous avez du pain sur la planche !! Donc, il vaut mieux pour vous vous procurer une bombe de peinture, au plus vite, mais il faudra aussi trouver d'autres manières de peindre les objets pourpre du 1er niveau. Mais voilà, ces co.... de mutants, ils trouvent d'autres objets à utiliser pour leur arme. Par exemple, au niveau 2, c'est les chapeaux qu'il faudra trouver et cacher, au centre commercial de la ville. Vous devrez aussi récupérer les pastilles que donneront les habitants quand vous les délivrerez des extra-terrestres en leur sautant dessus, elles vous serviront de preuves pour convaincre Homer et les autres. Enfin, c'est un jeu pas trop mal fait; merci OCEAN pour tous ces softs (T2, SIMPSONS....)

Salut, à bientôt

Written by Ramlaid
(quel anglais!)

Notes

**Simpsons
d'Ocean**
14/20

GRAPHISME 13/20
ANIMATION 14/20
SON 13/20
DIFFICULTE 17/20
SCENARIO 17/20
L'EQUIPE 14/20

NORTH AND SOUTH

Ce soft d'INFOGRAMES est l'adaptation sur CPC de la BD : "Les tuniques bleues" NORTH & SOUTH est avant tout un jeu de stratégie militaire qui retrace la fameuse guerre de sécession aux ETATS-UNIS (bien joué, bonne intro, je crois qu'avec ça je recevrais les compliments de mon prof d'histoire, vous avez pu admirer le remplacement très adroit dans le contexte historique).

Ce jeu parle trois langues : Anglais, Français et Espagnol (pas mal pour une machine). Vous pouvez en début de partie sélectionner différents critères de la partie :

- Ravitaillement par voies maritimes
- Année de la guerre
- Conditions météorologiques
- Intervention des indiens (des indiens en Amérique!)
- Choix de votre camp : Sudiste, au sud ou Nordiste, au nord (mais non, je ne te prends pas pour un con)

DEROULEMENT DU JEU.....

Le jeu se déroule sur le territoire des ETATS-UNIS (Normal pour une guerre de sécession). Au début de la partie, ce territoire est partagé entre deux armées (tu sais lesquelles!). Attention derrière les frontières, il y a des indiens!! Il reste enfin des territoires libres. "Que la bataille commence!!!" Ne attendez!!! J'veux te dire un truc revenons au début là où qu'on peut choisir différents critères si vous allez sur, enfin sur, sur tu sais quoi bon, je me lance. Si tu vas sur le "cul" du photographe et que, tu appuies sur feu il baissera son froc et vous verrez donc son*(censure). Bon revenons au jeu si, vous voulez attaquer un fort adverse vous avez tout simplement à vous déplacer sur ce fort mais attention!!! a l'intérieur de ce fort se trouve :

- des chiens qui te foncent dessus (ne t'inquiètes pas ce n'ont pas des bergers allemands ni, des dobermans mais accroches-toi bien se sont des ran-tan-plans)

- des caisses de dynamite ou, quelques choses comme ça. Et pour ceux qui trouvent ça trop facile je rajoute :

- des hommes et eux ils te lancent des couteaux!!!! Si tu veux te battre il te suffis de te déplacer sur l'armée adverse.



DANS LA BATAILLE

Si tu as une armée normale tu possèdes :

- un groupe de six hommes,
- un groupe de trois cavaliers (donc a cheval),
- un canon.

Mais si tu as regroupé deux armées tu as le double de ce que je viens de te dire.

e....astuce....astuce....astuce....astuce....astuce

Si tu veux gagner la bataille il te suffit d'attendre que les hommes et les chevaux ou, les hommes seulement ou, les chevaux seulement soient sur le pont et, tu tires avec ton canon a une certaine puissance: la moitié, le pont sera détruit puis, ils tomberont dans le gouffre ou, dans la rivière et, ensuite tu te débrouilles pour détruire le canon restant et ça marche presque toujours alors n'attends plus et va essayer cette nouvelle astuce.

plus astuce....plus astuce....plus astuce....plus a

Si tu veux prendre possession d'un fort sans te battre tu as qu'a aller sur un fort ou il n'y aucun drapeaux au fait, un fort c'est un point rouge.

NORTH AND SOUTH

Les trains, parlons en, grace à eux, tu peux gagner de l'argent qui te permettra d'avoir une armée supplémentaire (une armée équivaut à cinq bourses). Pour gagner des bourses il faut que tu aies deux points rouges donc deux forts qui se joignent par (attention au terme) traits interrompus fins. Et ce n'est pas fini il faut aussi que tu te déplaces sur un des territoires traversés par la ligne interrompue c'est simple non?!? Tu peux faire aussi autre chose car, tu peux les attaquer. J' 'vais te dire comment faire. Tu te places entre deux forts adverses et sur un territoire dans lequel, passe la ligne de chemin de fer.

L'attaque du train

Tu te vois apparaitre a cheval a ce moment là tu mets ton joy vers le haut et tu attends d'etre sur le train ensuite tu auras des hommes qui te viendront dessus et, tu devras sauter de wagonnet en wagonnet. Si tu as sélectionné les indiens, il se peut qu'ils viennent sur toi car tu restestrop longtemps sur leurs territoires qui sont:

- le KANSAS
- l' IOWA
- l' OKLAHOMA

Il y a toujours les mexicains qui eux, si tu restes trop longtemps sur leur territoire, te jetteront une bombe.

Leur territoire:
- le TEXAS

Si tu gagnes la guerre

Alors si tu la gagnes tu auras une page ecran célébrant ta victoire avec un mot en-dessous. Allez salut et à dans deux mois.

écrit par le nordiste:
RAMBEAU



5.0.5 Joystick

Je ne dirais qu'une chose : j'espère que vous allez m'écrire... Une lueur d'espoir a illuminé mes neurones en détresse : vous nous avez écrit et vous allez enfin entendre le cri d'appelle du mois dernier... PLEASE !!!!!!!!!!!

Bon, passons aux gateries pour vos ciboules assoiffés, voila enfin les plans de Prince Of Persia que nous vous prometions depuis longtemps. J'espère (RAMBEAU :

" - T'espères beaucoup mon gars !!
- Je sais, mais tant q'y d'l'Amstrad, y'a d'l'espoir.. " (1, 2, 3, 4, 5, 6 apostrophes dans une meme phrase, Pivot va etre content!!)

Oh, il m'a coupé, bon nous disions ? Ah oui, j'espère qu'ils vont vous satisfaire car moi, je me suis cassé le bonbon pour vous les mecs NA !! Ils vont vous permettre de vous balader dans les nombreux labyrinthes de ce superbe jeu... Alors pour l'instant, j'ai rien d'autre à vous fournir, mais la suite des plans arrive...

Et voila, encore deux mois d'éccouler, mais on se voit dans 2 petits mois, snif, snif, j'attend quand meme vous lettre pour faire vivre cette rubrique...

At the prochaine

By Ramlaid

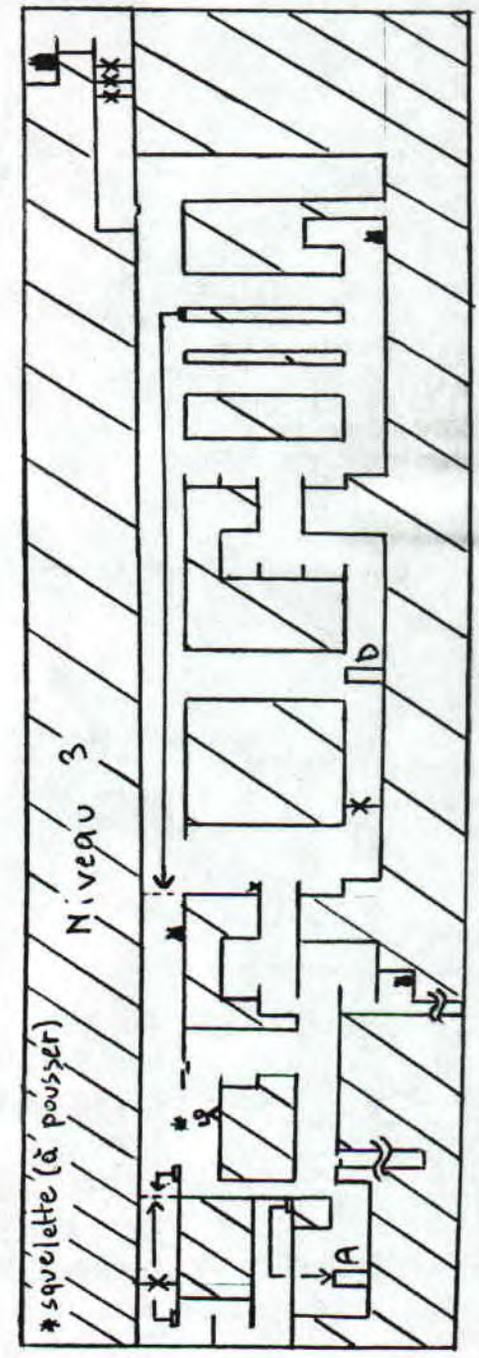
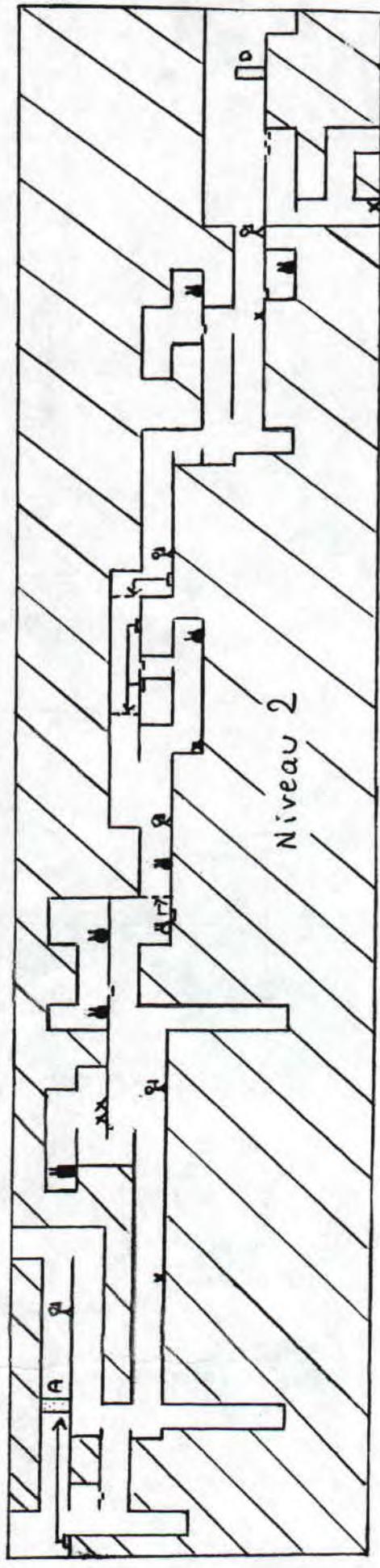
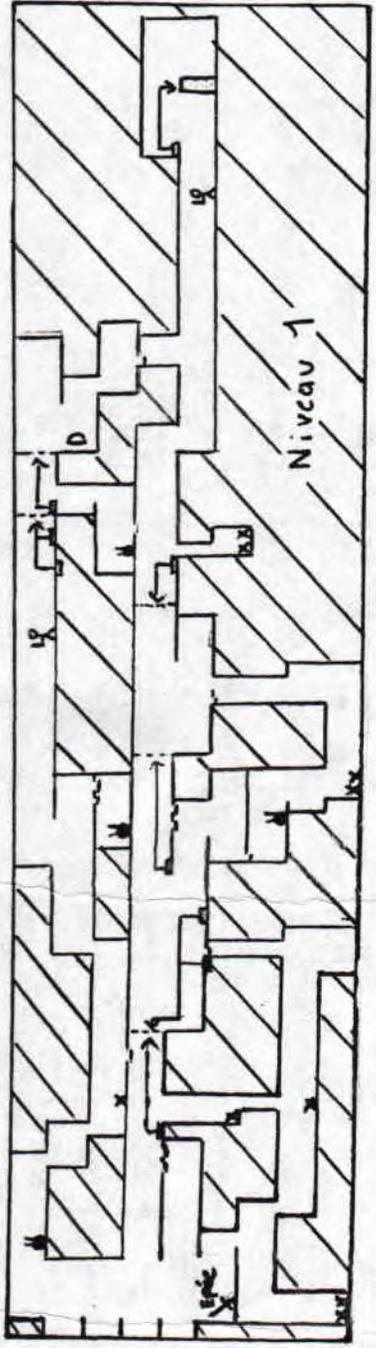
Notes

GRAPHISME	17 / 20
ANIMATION	13 / 20
SON	10 / 20
DIFFICULTE	12 / 20
SCENARIO	18 / 20
L'EQUIPE	15 / 20

NETS

d'INFOGRAMMES

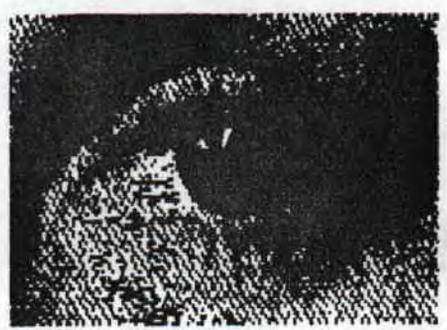
Prince Of Persia PLANS



Legende :

- HOMME AVEC EPEE 
- POTION ROUGE (donne de l'energie) 
- POTION BLEUE (enleve de l'energie) 
- PIEUX 
- PLAQUE 
 - TONDANTE
 - QUI OUVERE
 - QUI FERME
- GRILLE 
- MACHOIRE D'ACIER * 

LOGON SYSTEM



LOGON SYSTEM c'est: RUBI.....LOMSHOT.....
 DIGIT.....SLASH.....FRED CRAZY.....OVERFLOW.....
 Lire les articles, s'est bien, mais decouvrir la demo
 vous même, c'est mieux, c'est pourquoi vous pouvez vous
 procurez les demos .IL vous suffit d'envoyer un disc
 plein de preference a l'adresse suivante.....
 La "Goderais" 35250 MOURZE

"LOGON SYSTEM", voila un nom qui sonne creux dans
 pas mal d'oreilles, pas etonnant, ce groupe de demomaker
 est sans doute a l'heure actuelle la reference
 francaise et meme Europeenne de la demo, sur AMSTRAD
 bien sur, "The demo", le plus grand Chef-d'oeuvre des
 LOGON, avec elle, vous pouvez vous acquer de tous les
 ATARI. Les LOGON, je vous le rapelle, c'est le plus grand
 groupe, mais comment ont-ils debuter ce mois-ci nous
 allons nous interesser a leur toute premiere demo.....

Cette demo a pour titre "LOST IN THE CASTLE", elle a
 ete cree en 1988, elle ne prend que 22 Ko.

.....ANALYSE.....

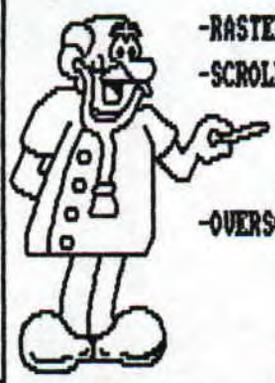
#.La page ecran.
 Cette demo est evidemment faite en * Overscan *.
 Votre ecran vous guette...
 -"He, ca, c'est pas possible
 -"Enfin Golio, c'est une figure de style, ouais enfin
 toi, le style, tu ne connais pas, mais oui, mon
 vieux (dans sa tete), le francais, c'est pas du basic.
 Si l'ecran vous guette, c'est parce que la page ecran
 contient un graphisme, des yeux etranges vous epiant.

....* RASTER *....
 Il y a 5 rasters (il existe des courses) mobiles
 overscan avec effet rebond derriere le sigle
 "LOGON" (ce sigle n'a pas change depuis ce
 temps) qui trois fois de couleur dans la demo.

#.Le scroll texte.
 Ce scroll est difficile a lire, il comporte un effet
 fluide, le texte raconte l'histoire de la
 demo, pourquoi ce titre, il parle aussiQuoi! Je
 pourrais vous expliquer, c'est vrai, c'est mon boulot,
 mais tout le texte est ecrit en anglais (comme dans
 toutes les demos)....Bon, ca va, je vais vous
 expliquer.....
 La demo dit: "Cette demo est intitulee: "Perdu dans le
 chateau".....A cause des vacances dans la campagne,
 avec des fleurs, des papillons, des cons (en francais),
 des belges (Faut-il comprendre... Cons=belges)
 (La traduction en anglais est garantie par JHMJ et le
 traducteur electronique). Ce texte lance aussi quelques
 "FUCK"censure....., quelques remerciements...
 ...censure (il y en a tellement, je ne vais pas me
 faire chier).

#.La musique.
 Elle est signee J.Dave Roger, elle s'adapte bien au
 contexte (pourquoi on parle de texte alors q'on est
 dans la musique, c'est n'importe quoi ce qui me dit le
 redacteur en chef, mais enfin il dit que ca fait bien
 alors.....Qu'est ce qu'il m'a dit de dire apres, a
 oui voila....Musique repetitive a
 multivariation sonore (pourquoi cette langue, il
 pourrait ecire en francais....)

LEXIQUE



- RASTER-Roulement de couleurs sur une bande
- SCROLL TEXTE-Bande de texte defilant a l'ecran (generalement horizon-
talment)
- OVERSCAN -Une programmation en Overscand utilise la totalite de l'ecran sans border.....

THE END

DOSSIER SPECIAL

OCP by Golio junior

Et encore un dossier dans le fanz', et cette fois ci, on parle du plus célèbre logiciel de D.A.O.. Commençons par le commencement, les différents moyens de dessiner. Pour se déplacer, les traditionnelles fleches (ou le joystick) et on valide avec 'ESPACE' ou fire.

Le menu déroulant : SHAPES permet de tracer des figures telles qu'un cercle, un ellipse, un triangle.. Set inks, permet de définir l'encre de "tracage" (Foreground Ink)(cette encre est utilisé lors du tracage de figures); Background Ink, permet de définir l'encre de fond. Transparent donne une encre, eh bien tout simplement opaque (mais non transparente, comme l'encre de jus de citron (donc pour voir votre dessin, faire chauffer sans bruler votre écran (je décline toutes responsabilités))). Points affichés des points (dur,dur!!). Lines : des lignes. cont. lines : des lignes continues. rectangles : des rectangles. triangles : ... (je suis fatigué de raconter des conneries qui n'interessent personne). Rays : des rayon gamma (j'aurais préféré des rayon X, mais gamma ça fait mieux).

.. Passons à l'option elastic : lors quelle est enclenchée, elle permet de voir ce que l'on fait.

Magnify, c'est une super loupe. Alors on choisit le zoom, point on clique sur l'endroit désiré. Et nous voici transportés dans un autre monde totalement différent, le monde des zooms magiques (moi je suis pas tombé dedans!!). Continuons notre exploration, Grid, permet d'afficher une grille, mais uniquement avec un zoom x8. Undo, comme dans le reste du logiciel permet de réparer les bavures que l'on fait (hélas, lorsque Rambeau a été fait, cette option était inexistante). Menu : no comment. View, permet de voir ce que l'on fait (et où, car un petit rectangle apparait, là où l'on travaille). Les 2 trucs (l'un vertical, l'autre horizontal) permettent de déplacer la loupe (on clique sur les flèches, ou sur un endroit du truc). Maintenant passons à la fenetre d'édition du dessin. Un petit coup de fire, et voilà un carré de colorié avec la couleur sélectionnée. Toujours dans cette fenetre, un pti' coup de 0 ou de . du pavé numérique, et la couleur sélectionné change. De mieux en mieux : CONTROL + une flèche : et la fenetre se déplace sur le dessin.

Revenons au menu principal pour contempler votre gribouillage. Continuons dans le dessin. Dans Paint, il y a Pen (qui signifie en anglais normal : crayon). Allez faites moi plaisir, cliquez Pen, selectionnez votre forme de crayon, taille, angle, bisauté ou pas . .. Passons au Spray Can, on choisit la largeur du spray avec les différents icones représentant des merde* (censuré par la rédaction) de mouches. Puis on peu

neme choisir la vitesse de spray avec Fast (rapide), Medium (moyen), Slow (lent). Passons à l'option suivante de ce fabuleu menu : Brush. On la clique gentillement, sans marmonner des obscénités à outrer un 200 bien éduqué. Puis après un grand laps de temps, on selectionne un icone. Et nous voici repartis sur notre cher dessin. un pti' icone par ci, un pti' icone par là, et pour effacer toutes vos betises, un Undo.

Mais ce menu n'est pas terminé, loin de là, passons au Pattern Editor. On clique dessus, et apparait comme par magie, un autre écran. Et dans cet écran, il y a 2 rangées de couleurs. Mais pourquoi 2 rangées de couleurs? Et bien tout simplement pour copier des couleurs dans des pinceaux (les pinceaux, la rangée du bas permettent de colorier la pattern). Et comment est ce qu'on fait?? Et bien on selectionne un pinceaux, puis on clique sur une couleur, le pinceaux prend la couleur cliquée et comme par magie (Je sens q'EuroDisney va couler, car un CPC le vaut bien (il est plein de magie cépécienne)) si vous aviez déjà remplis quelques cases avec ce pinceau, eh bien elles changent de couleur.

Et aussi, les pinceaux spéciaux : F (Foreground), B (Background), I (Transparent); permettent de modifier la couleur du pattern, suivant les encres de fond (B), de tracage (F), ou tout simplement de ne pas modifier l'encre qui était présente.

Mais au fait je vous ai toujours pas dit comment on créer une Pattern! Eh bien c'est tout simple, on choisit un pinceau (avec les touches 0 et . du pavés numérique par exemple) et on clique sur la case qui se remplit avec amour de la couleur choisie. Et si vous avez un oeil de lynx, vous vous apercevrez que le petit dessin en bas, n'est autre que la représentation de la pattern dessinées. Mais c'est pas tout, avec les flèches dessiné, on peut modifier la taille du pattern. Le petit dessin au milieu des 4 flèches, permet de revenir à la taille maximale du pattern.

Passons aux options, Select : permet de sélectionner une pattern. Copy : copie la pattern vue à l'écran, sur une pattern qui va etre SELECTIONNÉE par vos soins (donc on utilise l'option Select). Pattern permet de faire différentes opérations sur la pattern. La premiere (Clear) permet d'effacer complètement une parttern (heureusement, il y a Undo! Undo!). Flip Hrz, permet de retourner comme une crêpe la pattern, de meme Flip Vrt (mais dans l'autre sens), Rotate, et un petit quart de tour. Scroll, décale toi mon amour (ma pattern adorée ma déesse .. (pauvre Golio, ça lui manque).

La suite dans 2 mois!!

Golio Junior
le solitaire

Initiation Turbo Pascal

Alors toujours en forme pour poursuivre l'exploration du T.P. ?? Et là, je vis un sourire de béatitude sur la figure de mes chers lecteurs. Ah!, soupirais-je, ils sont heureux de m'écouter (Allez fini le délire, droit au but !!). Dans le dernier numéro nous parlions uniquement de nombres, eh bien aujourd'hui, on va parler de chaîne de caractères. Et comme toutes variables en T.P., il faut la définir avant de l'utiliser :

```
Program chaine;  
var  
  chaine : string[255]; (* créer une chaîne de 255  
                        caractères *)
```

```
Begin  
  ClrScr;  
  GotoXY(0,0);  
  Write(' Une phrase ');  
  readln(chaine);  
  write('Votre phrase : ',chaine);  
end.
```

Continuons nos explications : string[255] : définit une chaîne de caractères longue de 255 caractères. Donc, string[X] nous donne une chaîne de X caractères de long et on appelle ça un type (comme integer : type entier (homme heureux, un seul morceau)). Ah encore une nouvelle instruction : GotoXY(X,Y), c'est comme un LOCATE sauf que 0,0 c'est pour le coin gauche, en haut. Encore a new instruction : readln : c'est un input avec un passage à la ligne suivante (comme Writeln, et donc read ...). Ah du nouveau dans l'instruction Write, la , permet d'afficher dans la même instruction des variables. Après cet amuse-gueules, passons au plat de résistance :

```
Label  
  menu;  
Type  
  chaine = string[255];  
var  
  Tableau : array[1..10] of chaine; (* et un  
                                    tableau !!*)  
  pointeur,m,c : byte; (*integer mais de seulement de 0  
                        à 255*)
```

```
Procédure lirechaîne;  
Label  
  fin;  
Begin  
  while pointeur<>10 do  
    begin  
      write(' Insérer une chaîne : ');  
      readln (tableau[pointeur]);  
      if tableau[pointeur]='' then goto fin;  
      pointeur:=pointeur+1;  
    end;
```

```
fin;  
end;  
Procédure affichechaîne;  
begin  
  for c:=1 to 10 do writeln(tableau[c]);  
end;  
Begin  
  clrscr;  
  gotoXY(0,0);  
Menu:  
  writeln(' 1 Insérer');  
  writeln(' 2 Afficher');  
  Writeln(' Votre choix (1/2) ');  
  readln(m);  
  if m=1 then begin  
    lirechaîne;  
    goto menu;  
  end;  
  if m=2 then begin  
    affichechaîne;  
    goto menu;  
  end;  
end.
```

Ouf !! Après cette fastidieuse saisie, vous pourrez admirer un programme qui marche (c'est super hein !!). Mais passons aux explications, mon cher Golio. Au début, rien d'anormal, lorsque soudainement une envie de dégueuler me prit, j'apercevais Rameau (beuuuuuuuuuurk!!! (Alors un flot de liquide verdâtre et fumant, envahit la pièce où je me trouvais, et comble de bonheur, je voyais Rameau, se dissoudre dans ce liquide à l'odeur pestilentielle (je crois que je devrais écrire un livre de S.F.))). Label permet de définir des étiquettes, et à quoi servent ces étiquettes?? Eh bien lorsque le programme rencontre un Goto truc, et bien il va de lui même, comme un grand, continuer à l'emplacement de truc: (remarquez les :). Encore un truc nouveau : Type. Nous avons parlé de type (à propos de string : type chaîne), eh bien le T. P. permet de définir ses propres types (ici le type chaîne équivaut à string[255], mais ça fait plus joli). De mieux en mieux Golio, arrête ton délire !! Array[1..10] of chaîne créer un tableau de taille 1..10 et chaque "case" de ce tableau a pour type : chaîne (c'est vrai que ça fait joli). Continuons, continuons, que vois-je ! while pointeur<>10 do, qu'est ce?? Eh bien comme pour le BASIC, ce qu'il y a après le do, va être exécuté tant que la condition est vraie (ici tant que pointeur<>10 (tout à fait Golio, tout à fait)). Et après ce fameux do : Begin ... end; ?? C'est une instruction composée, je m'explique : normalement, après un do, on ne peut mettre qu'une instruction, mais grâce à une instruction composée on peut en mettre plus. Admirez la syntaxe de goto fin; et du fin; qui permet de sortir de la boucle While. Sur ce Bonsoir!!

GOLIO JUNIOR

PROGRAMMATION by Golio junior

Hoy, on va parler du lecteur de disquette, comment charger, et sauver des fichiers en langage machine, ça paraît très compliqué, mais en fait, grâce à l'utilisation des vecteurs systèmes, c'est trop simple. Allez ne bavez plus, on commence...



Allez commençons par le commencement, sur un CPC normalement constitué, il existe deux manières de charger et de sauver des fichiers. La première, s'adresse au fichier Ascii, créée par un Openout. La seconde manière s'adresse au fichier créé par un Save (méthode DIRECTe). Et ces deux manières sont aussi séparées dans le langage machine, allez commençons :

Avant toute chose, il faut l'ouvrir ce fichier, non?? Mais en écriture ou en lecture ?? Suivant ma logique implacable, je commence par l'écriture (et oui, car avant de lire un fichier, il faut le créer). Pour ouvrir un fichier, c'est tout simple : call &BC8C (ç'aurait pu être simple, mais non, car comment le système peut connaître le nom du fichier ?? (et bien par télépathie, taper sous basic call &BC8C (DISK OUT OPEN), concentrez-vous sur le nom de fichier, et le voilà créé (Mais alors c'est super simple !!!)). Finie la plaisanterie, pour ouvrir un fichier en écriture, il faut mettre dans le registre HL, l'adresse où se situe le nom du fichier (exp. : GOLIO.BIN), dans B, la longueur du nom (ici : 9 caractères (point de séparation et extension compris)) et dans le registre DE l'adresse d'un buffer de 2048 octets (sans calculatrice (sinon ...) : 2 kO). Soit en langage machine :

```
LD HL,nowfichi
LD B,long
LD DE,buffer
CALL &BC8C
; et c'est tout pour ouvrir un fichier
RET
nowfichi DEFW GOLIO.BIN
long EQU 9
buffer DEFS 2048
```

Alors, heureuse ? Mais toujours pas suffisant, cette routine crée un Header de fichier, et vérifie si le nom de fichier est correct (pourquoi ? GOLIO.BIN c'est pas correct! (Mais si, mais si votre nom de fichier a des caractères styles à ou è voir', ce nom n'est pas correct). Si tout c'est bien passé, le flag Carry est mis (C=1), sinon il y a une erreur. Quelques lignes au dessus, nous avons parlé de Header (c'est la carte d'identité du fichier, car au cas où, il y a un

contrôle de police on ne sait jamais). Et bien l'adresse de Header est contenue dans HL (après avoir appelé la routine bien sur!). Allez une description de ce Header :

1ere octet : Le numero de user
2nd au 12ieme : le nom du fichier sans le point de séparation
13ieme au 17ieme : que des 0 (un reste du fumeste emplois des cassettes)
18ieme : le type de fichier (drolement codé voir + loin)
19ieme et 20ieme : encore un reste de cassette
21ieme et 22ieme : adresse de départ du fichier (inutile si il s'agit d'un fichier Ascii)
23ieme : encore un reste de cassette (toujours à #FF)
24ieme et 25ieme : longueur du fichier
26ieme et 27ieme : adresse d'exécution d'un fichier en langage machine (exp. : save"GOLIO.BIN",b,&C000,&4000,&C000, permertra de lancer directement par run"GOLIO.BIN.)

Et voilà ce cher Header n'a plus de secret pour vous sauf l'octet 18, le type de fichier, explication :

bit 0 : 0 : fichier pas protégé
1 : fichier protégé
bit 1 à 3 : 000 : prog BASIC
100 : fichier binaire
110 : fichier Ascii
bit 4 à 7 : numéro de version (d'après le Firmware Manuel du CPC, mais qu'est ce??), pour un fichier Ascii bit 4 = 1

Revenons à nos deux types de fichiers, commençons (he oui, il faut bien commencer par quelque chose) par les fichiers Ascii. Un petit call &BC95(DISK OUT CHAR), dans l'accumulateur le caractère à écrire dans le fichier. Et cette fabuleuse routine s'occupe de tout, et si par malheur une erreur se produit le carry est annulé (et si le carry est mis : pas d'erreur (Golio, ta logique impitoyable!! avec Sue Hellen dans le rôle du Z80 (pauvre Z80 !)). Et pour le fermer, un

pti' call #BC8F (DISK OUT CLOSE) et c'est fini (Carry = 1, Zero = 0 : l'opération a été correctement exécutée). Et si une erreur inconnue apparaît, il vous reste le call sauveur, le call #BC92 (DISK OUT ABANDON), tous les blocs occupés par le fichier et l'emplacement au catalogue sont récupérés.

La seconde méthode (utilisé par save"screen"...) est appelé par un petit call #BC98 (DISK OUT DIRECT). Mais c'est pas tout, il faut mettre dans HL l'adresse de départ du fichier, dans DE la longueur du fichier, dans BC l'adresse d'exécution du fichier (si il y en a une, car si le fichier est un fichier Basic, BC=0). Et sans doute le plus important, dans l'accumulateur le type de fichier. Mais cette routine ne permet pas de sauver une autre partie de la mémoire dans un meme fichier, il se ferme "a moitié", mais il faut quand meme le fermer proprement avec un call #BC8F (DISK OUT CLOSE).

Et voilà, c'est terminé pour l'écriture d'un fichier, passons maintenant à la lecture. Et bien sur il y a toujours deux manières différentes de charger un fichier. Et on commence par un petit call #BC77 (DISK IN OPEN), pour ouvrir un fichier en lecture. Le petit registre HL, l'adresse où se situe le nom du fichier; dans le registre B la longueur du nom de fichier et dans DE l'adresse d'un buffer de 2048 octets. Et voilà c'est tout pour l'ouverture d'un fichier, il ne reste plus qu'à déterminer de quel type de fichier il s'agit (Ascii ou Directe (qui l'emportera, et bien regardez Rocky 18 (le retour de la vengeance du retour de l'aller(-retour))). D'abord il faut savoir que si le DISK IN OPEN a réussi, si le petit flag Carry est annulé ainsi que le flag Zéro, alors il y a eu une petite merd* (censuré par la rédaction). Par contre si le Carry est mis et si le Zéro est annulé, tout va bien dans le meilleur des mondes des disquettes. Il reste encore une possibilité si le Zéro = 1 et si le Carry = 0 alors il n'y a pas de fichier portant le nom demandé. Après ces longs périples, si vous n'avez aucune erreur, eh bien on peut enfin savoir de quel type de fichier il s'agit (ouf!), dans l'accu il y a ce sacrosaint type de fichier, et oui si l'accu a pour valeur :

- 0 : prog. BASIC
 - #16 : fichier Ascii
 - et autrement, il contient la valeur de l'octet 18 du Header. (donc voir la manière de coder + haut)
- Dans HL, il y a l'adresse de ce fameux Header, DE contient l'adresse de départ du fichier et dans BC, il y a la longueur du fichier.

Bon et bien s'il s'agit d'un fichier Ascii, un petit call #BC80 (DISK IN CHAR) permet de récupérer un caractère. Eh bien il y a toujours les flags Carry et Zéro qui indique si la routine c'est bien passée.

- Carry = 1 ; Zéro = 0 : on a bien retiré un caractère, qui se trouve dans l'accumulateur.
 - Carry = 0 ; Zéro = 0 : le fichier n'est pas ouvert (eh bien on fait un call #BC77, avant de lire un fichier! c'est pas bien, je vais le dire à votre maman (c'est bien fait !!)). De plus l'accu contient #0E.
 - Carry = 0 ; Zéro = 0 : et si l'accu = #1A : fin du fichier !!
- Alors tout va bien, eh bien continuez à vider votre

fichier Ascii. Ha! encore une routine qui peut être intéressante : DISK TEST EOF (#BC89) permet de savoir si la fin du fichier est proche (caractérisé par une valeur #1A (donc attention avec cette valeur lors que vous créez des fichiers (faut pas la mettre !! !))), et si la fin du fichier est proche, nos chers petits flags nous le disent gentiment :

- Carry = 1, Zéro = 0 : Rien à signaler non Commandant
- Carry = 0, Zéro = 0 : c'est la fin (Sniff!!)

Bon et bien salut, et à dans 2 mois pour la suite de l'épisode.

Golio Junior

Avis à la POPULATION

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

Si vous avez des problèmes informatiques (Pour les problèmes de cœur, instruisez-vous, regardez "Dernier palot" (bien haveux, s'il vous plaît) avec dans le rôle principal : Rustine (celle qui rigole quand on .. la colle), envoyez vos questions à : Croco World (Golio Junior), La Goderais, 35250 MOUAZE. J'espère être 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 même des problèmes de cœur, vu que je n'ai plus rien à faire). A dans deux mois, si je reçois du courrier.

Golio Junior

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

(Re) Golio Junior

Dans ce numero, suite et fin du
listing de notre brave Golio junior
Ouf, ça devenait long .

(Ecrire gros, ça permet d'en mettre moins, c'est bien quand on n'a rien à dire)

Le gagnant du concours du mois dernier est
Durand Pierre-Jacques, fidele lecteur du
Fanz', toute la redac' te remercie.....

```
2740 cf=not$(x-1,a):COSUB 2540
2750 IF dep(d,a)=x-1 THEN dep(d,a)=n
2760 not$(n,a)=not$(x-1,a):tabl(n,a,0)=tabl(x-1,a,0):t
abl(n,a,1)=tabl(x-1,a,1)
2770 NEXT a
2780 GOTO 2850
2790 FOR a=0 TO 1
2800 cf=not$(n,a):COSUB 2540
2810 IF dep(d,a)=n THEN IF LEN(not$(tabl(n,a,0),a))=0
THEN dep(d,a)=0:GOTO 2820 ELSE dep(d,a)=tabl(n,a,0):ta
bl(tabl(n,a,0),a,1)=0
2820 tabl(tabl(n,a,1),a,0)=tabl(n,a,0)
2830 tabl(tabl(n,a,0),a,1)=tabl(n,a,1)
2840 NEXT
2850 x=x-1:RETURN
2860 'menus
2870 CLS #1:READ d:FOR c=1 TO d:READ y:LOCATE #1,y,1:R
EAD a$:PRINT #1,a$;NEXT
2880 READ b$
2890 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2890
2940 DATA 4,6,"Introduire",22,"Effacer",35,"Rechercher
",52,"Modifier","IEM"
2950 DATA 2,16,"Ecran",36,"Imprimante","EI"
2960 DATA 2,15,"Lecon",35,"Repertoire","LR"
2970 DATA 2,22,"Etat",44,"Effacer","EF"
2980 DATA 2,16,"Francais",39,"Espagnol","FE"
2990 DATA 2,19,"Oui",40,"Non",40
3000 DATA 2,14,"Synonymes",36,"Expression","SE"
3500 RESTORE 3600:FOR a=1 TO 9
3510 READ e:PRINT #8,CHR$(27);"a";CHR$(0);CHR$(e);CHR$
(e);CHR$(11);
3520 FOR d=1 TO 11
3530 READ e
3540 PRINT #8,CHR$(e);
3550 NEXT d
3560 NEXT a
3570 PRINT #8,CHR$(27);"x";CHR$(1);CHR$(0)
3580 PRINT #8,CHR$(27);"I";CHR$(1)
3590 RETURN
3600 DATA 1,0,0,48,127,79,48,48,79,79,0,0
3630 DATA 4,0,0,0,30,31,33,97,95,31,0,0
3640 DATA 5,0,0,0,94,95,1,1,95,95,0,0
3650 DATA 6,0,0,0,0,9,47,111,65,0,0,0
3660 DATA 25,0,0,0,6,15,41,105,79,6,0,0
3670 DATA 26,0,0,0,6,15,89,81,7,6,0,0
3680 DATA 28,0,0,0,0,0,95,95,0,0,0,0
```

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'était 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'était une blague, le gagnant recevra les 2 prochains numeros de "CROCO WORLD" (Merveilleux cadeau)

-Mais les abonnées ils se font couillonner !!!

-J'aurais pas pu te taire COLIO

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

Mais au fait comment on joue ?

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

PRECISONS...PRECISONS...PRECISONS...PRECISONS...PRE

Sur vos lettres qui ferons craquer la boite aux lettres, nous voulons voir les mots qui contiennent les fautes. (Page....Article....Numero de ligne....). En cas d'egalite entre deux concurrents, il seront 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.

Entre nous, je vous avouerais que le mot ne fait un peu peur, mais il faut dire qu'il est réaliste, disons le franchement c'est du délire, et rien d'autre (pour les confrères extérieurs à la redac' il est important que vous sachiez (le français, à ça devient un peu banal, alors, on innove un peu) que le délire a toujours sa place dans la redac' (N.B JIMJ il en a même trop dans le cerveau de rambeau....Le vietnam.....)).

Certes en ce jour le flux délirant a sa raison (important les dictionnaires), oui chers lecteurs, si vous ne le savez pas, je vous l'annonce discrètement....

CROCO WORLD EST PASSE DANS ANSTRAD CENT POUR CENT....

Il faut vous avouer que nous ne pensions pas du tout avoir notre place dans ce magazine (Il existe une sélection)..

Le délire est justifié!!!!

Toute la redac de CROCO WORLD lance un grand, grand merci à la redac d'A.C.P.C et en particulier à Christophe le nouveau qui apparemment a une grande confiance en nous, et qui n'a pas hésité à forcer la dose (il faut le dire) pour nous faire un méga coup de PUB qui nous sera bien utile, alors, encore une fois, en prenant la parole pour toute la redac, je remercie bien fort Christophe et ses collègues!!!!

Alors "CHAMPONY" pour tout le monde (On reste sérieux à la redac), que la fête soit reine!!!

L'abus d'alcool est dangereux pour la santé à consommer avec modération

-Ba! Ou il est modération, j'ai la gorge sèche moi -Allez, viens modération, viens boire un coup avec nous

Mais le bonheur cède à un moment ou à un autre, la place au malheur!!!! (Golio arrive....). Mais non, c'est pire, vous savez, la 5, c'est fini, "Lenfer du devoir aussi", Rambeau ne sera pas de la fête.... (préférable c'est qu'il est dangereux avec son N-16...)

Autre mauvaise nouvelle:
Grave accident sur A-10, on dénombre 2 morts dont un grave.... Zut! C'est pas ça.
Golio est dépressif, il affirme, je cite: "j'en ai marre de me faire traiter de tous les noms, ils sont tous très méchants avec moi, ils ne font pleurer...."
Golio Junior a fait savoir à ses lecteurs, à la conférence de Presse de CROCO CITY que ses prochains articles seront nos nombreux dans le No de Mai/Juin à cause d'un FUCK Exam., L'épreuve anticipée de français du baccalauréat)

Ramlaid, en ce moment, ne fait que penser, en effet, il ne peut pas parler à cause d'une opération de nerde (N.B JIMJ Rigolez pas, avec sa gueule, il ferait peur à E.T) mais les articles sont là et bien là. Autrement, il voudrait vous faire part d'un petit problème de prononciation.... "Ramlaid" ne se dit pas "Rame", puis "Laid", mais "Ran", puis "laid". Il s'est nommé ainsi pour faire penser à Rambeau (Beau & Laid..), si vous n'avez pas compris, c'est pas grave.

Il nous prend pour des cons ce Ramlaid.

By JIMJ
(Le Bien-nomé)

A dans deux moi, le délire sera le nème, sinon mieux.....
Les VACANCES !!!!!



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

CROCO WORLD
La Goderais
35250 MOURZE

Bon et bien, on va se quitter, aller ne pleurez pas, je sais 2 mois c'est long (pour nous aussi)! Mais il faut bien que l'on repose nos neurones, car sinon la qualité de ce fanz' chuterait rapidement. En attendant, tapez la fin du prog de Golio, achetez vous le prochain (dans 2 courts mois!! (même prix, même adresse)). Bon et bien, la redac' vous dit Salut! At the prochaine!

la redac'

