

FREEWARE,
BIEN SUR

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

CROCO

WORLD

Je ne sais pas se qui nous arrive, mais nous recevons des demandes de partout pour écrire dans notre fanzine le premier, COUGOUTI, pour lui, c'est fait (voir rubrique DEMO), vous jugerez vous-même, LITTLE LELEX, lui fera logiquement son entrée dans le prochain numéro pour vous présenter une rubrique B.D (si il y a des oppositions, faites le savoir, nous tiendrons compte de vos requêtes..... Salop! Tu causes bien!!!

Il est prévu également une rubrique "HARD ROCK", elle sera éditée ou non suivant les résultats du sondage (à 5 Heures... Ah! Ba on a le temps!!), vous avez le pouvoir... de dématérialiser par un flux cosmo-sensoriel....

Ce numéro de CROCO WORLD est peut-être (attention les cardiaques) le dernier présentant uniquement des rubriques en rapport avec l'informatique (fausse alerte), mais vous l'avez compris, c'est sur vous, lecteurs de CROCO WORLD que repose cette décision, expansion ou non, à vous de jouer!

Le prochain numéro, sera sans doute un numéro spécial avec plus de pages (même prix : 9 frs) en raison du temps qui nous est offert: les vacances, merci l'éducation nationale!

Ce numéro comportera sûrement une page HARD ROCK, BD, ou toute nouvelle idée, un historique de CROCO WORLD (Les fri-meurs!). Vous allez me dire que le sondage ne sert à rien et que vos opinions ne sont pas retenues mais si, uniquement dans les numéros normaux.

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

NEW
LOOK

vacances

Yeahh



Ici Golio, en direct des bouchons, je m'adresse à vous pauvres lecteurs, bloqués dans les bouchons. C'est chouette les vacances !! Mais heureusement C.W. est là, il est là pour passer le temps dans les bouchons. Pour les autres qui restent chez eux, bichonné bien vot' CPC car sinon la SPC (Société Protectrice des CPC) va vous taper sur les doigts (Oh! les vilains!) Flash Infos routières... Des zones rouges sont à prévoir aux alentours du CPC, surtout entre PRINCE OF PERSIA et Mr HELI passé. Golio

Futé vous conseille de ne pas retarder vos séances de jeux. Profitez s'en, c'est les vacances!! Ne pensez pas à la rentrée, avec sa dose de nouvelles têtes, de prof encore plus vicieux.... D'heureuses retrouvailles (souvent trop rare).... Une remarque concernant le sondage :

il ne faut pas lire "perte d'identité" mais "perte d'identité", on ne peut faire confiance à personne dans ce Fanz', Golio

SONDAGE

Une première pour CROCO WORLD !! Que diriez-vous d'une rubrique "HARD ROCK" (de temps en temps) ça vous paraît bien, mais je sais que deux choses vous gênent :

* premièrement : le prix, sachez que le prix ne variera pas.

* 2ème problème : "la perte d'identité", pas de crainte, les rubriques seront conservées.. C'est la même chose à propos de la rubrique BD, si vous êtes contre, dites le !!!

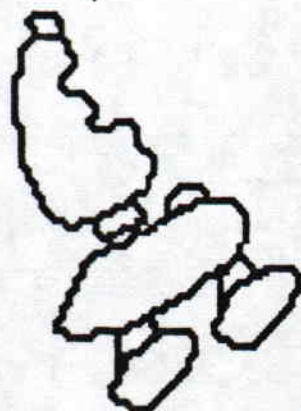
Donc envoyez vos avis sur ces 2 nouvelles rubriques, POUR??? ou CONTRE???

à vous de choisir, voilà l'adresse :
CROCO WORLD
La Goderais
35258 MOURZE

G N'R

SOMMAIRE

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



La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

Bi jour !!

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

by RAMBEAU

ACTU

Les compiles

Les compiles elles tombent, ND tout le monde: piles!! He oui de nouvelles compiles sont attendu pour notre bonne vieille machine qu'est le CPC qui est d'ailleurs menacé de mort. Une compile à le nom de "EXTRA-BALL" contenant: Slider, Tennis cup (jeu de tennis pour ce qui n'avaient pas findex), Bumpy (trognon ce jeu) hum, hum, hum, gardons notre sérieux et, pour finir avec cette simulation voici "PIMBALL MAGIC". Passons à l'autre compile. Cette dernière s'appelle "SIMULATION TOP" cinquante!!! t'as gueule!!! COLIOOO. Bon dans cette compilation se trouve: PANZA (frap! frap!), PRINCE OF PERSIA, et finalement pour finir cette actu et cette compile TARGHAM. Aller salut! et surtout lis le reste.

CHALLENGE FOOT

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

STEVE Mc QUEEN WEST PHASER

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

DISC

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



ACTU

BY RAMBEAU

La Main Sur Le Joystick

Vous avez
ecris

pas encore
?!??!!

UITE !

CROCO WORLD
La Goderais

35250

MOUAZE

ALLEZ

!!!



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

No

CLASSEMENT +

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Prince Of Persia
Moktar
Xyphoes Fantasy
Sim City
Nord et Sud
B.A.T
Hudson
Orphee
Pinball Magic
Rick Dangerous II

No

CLASSEMENT -

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Match Day II
Cisco Heat
Mystical
Baby Jo
Ghosbusters
Rambo III
Out Run Europa
Mario Bross
Rally II
Crazy Cars



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

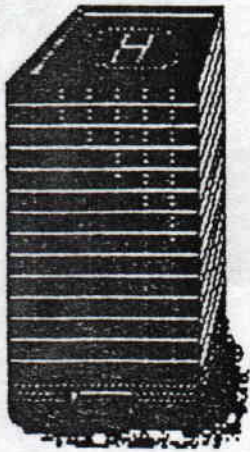
REMARQUES :

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

GOLIO : Comme les algorithmes des
routines des compactages ??

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

La Main Sur Le Joystick



SIM CITY

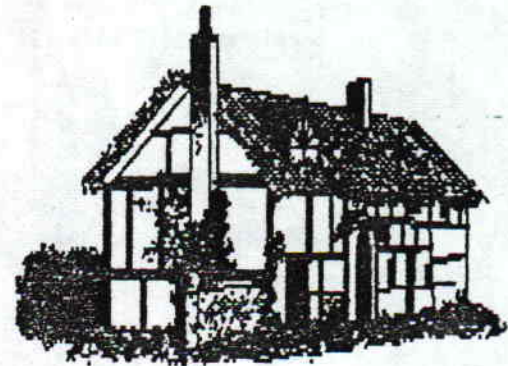
Salut mec tu vas bien!!! ce mois j'avais te présenter le célèbre jeu "SIM CITY", qui ne le connaît pas !!!?. Bon c'est parti j'en lance. Au début de ce jeu tu as un territoire et, ce territoire s'il ne te plaît pas tu peux en changer. Sache que sur chaque territoire tu as un point d'eau. Sur ce terrain tu dois construire ta city mais, tu commences tout d'abord par un village puis par une ville et ensuite par une cité. Tu devras construire en priorité une centrale nucléaire ensuite des résidences puis des usines (pour créer des emplois) puis des centres commerciaux qui grandiront quand la population augmentera et évidemment tu devras aussi construire des routes, des fils électriques. Quand tu auras une cité, des églises, des écoles et des hôpitaux s'y installeront. Mais tu auras aussi des problèmes de pollution (un conseil pour ce problème, mets tes usines assez loin de ta ville), de trafic (ce problème tu essayeras de le résoudre en construisant des lignes de chemin de fer), de chômage, de crime (ces problèmes-là tu pourras les résoudre en construisant d'autres usines et en mettant des centres de police), les habitants se plaindront aussi des impôts (ce problème-ci tu le résoudras en baissant tout simplement les taxes). Si tu veux savoir si tu es un bon homme politique ou plutôt un bon mayor ce qui signifie en français maire tu le pourras mais ce sera en pourcentage exemple: 50% oui 50% non. Ils te demanderont aussi de leur construire des stades, des aéroports, des ports etc...., biensur tout cela coûte très très cher et donc, pour ne pas être à sec quand ils te demandent un truc dans ce genre tu dois apprendre à gérer ton fric. Moi j'ai mis sept ans pour le savoir alors, t'imagines le temps qu'a du mettre RAMLAID.

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

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

THE END

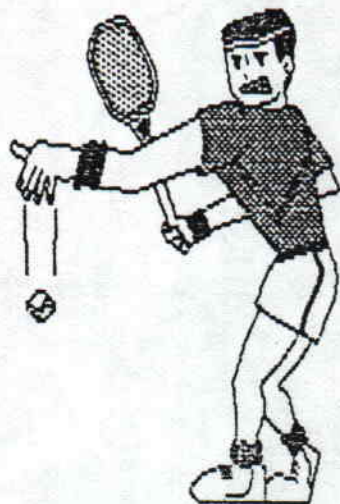
par un poète comme moi:
RAMBEAU



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

Tennis Cup

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



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

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

SI ON JOUAIT??

THE END...

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

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

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

by Ramlaid

JE TE TIENS!!

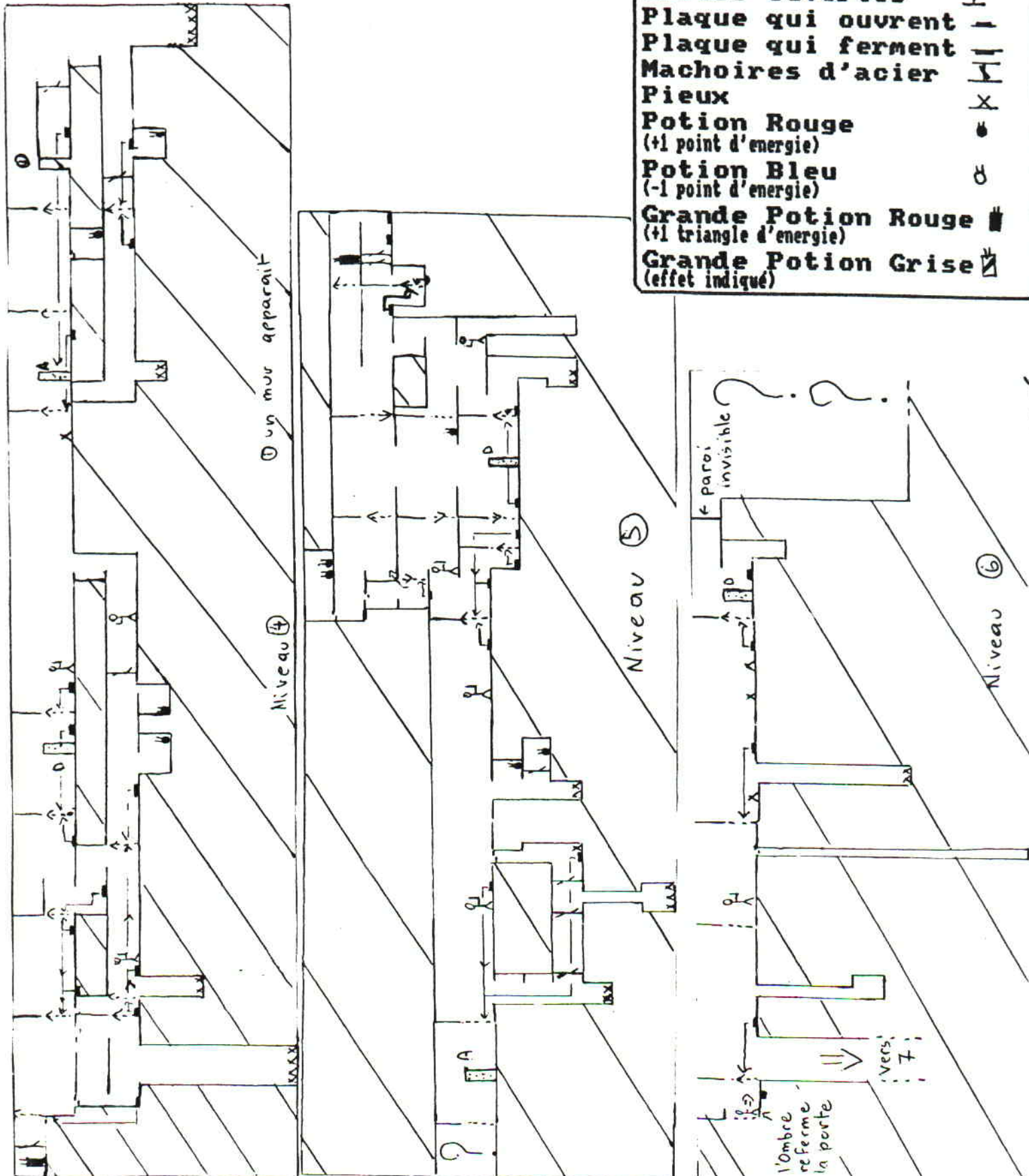
Loriciel vous a fait un jeu complètement en mode 1, et en plus, très réussi, tellement réussi que ça ne nous derange pas, super, non?? L'animation reflète bien tous les mouvements de tennisman.. On se croit réellement sur le terrain, par exemple, si votre adversaire vous fait un balle coupée, vous avez

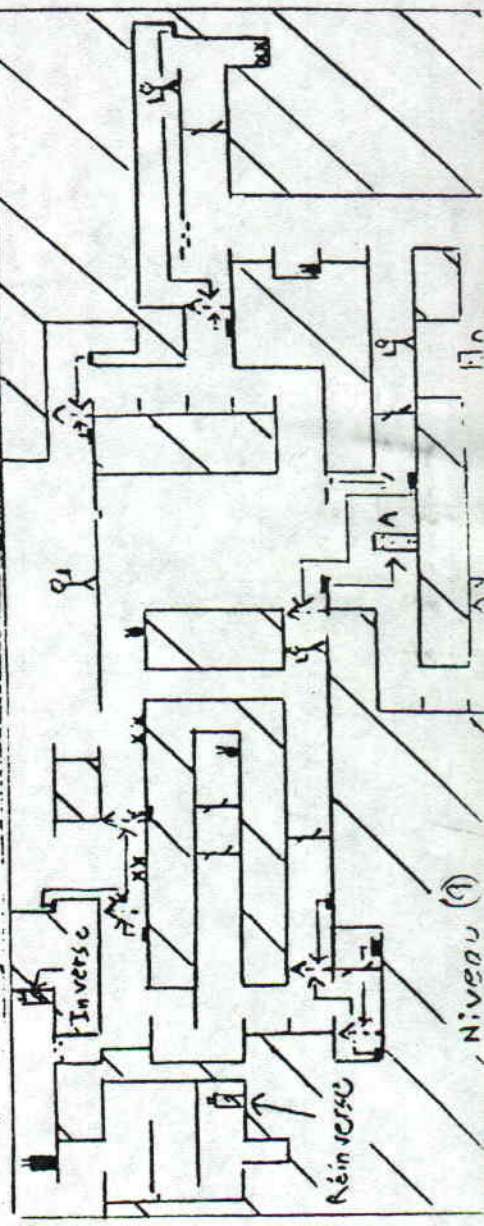
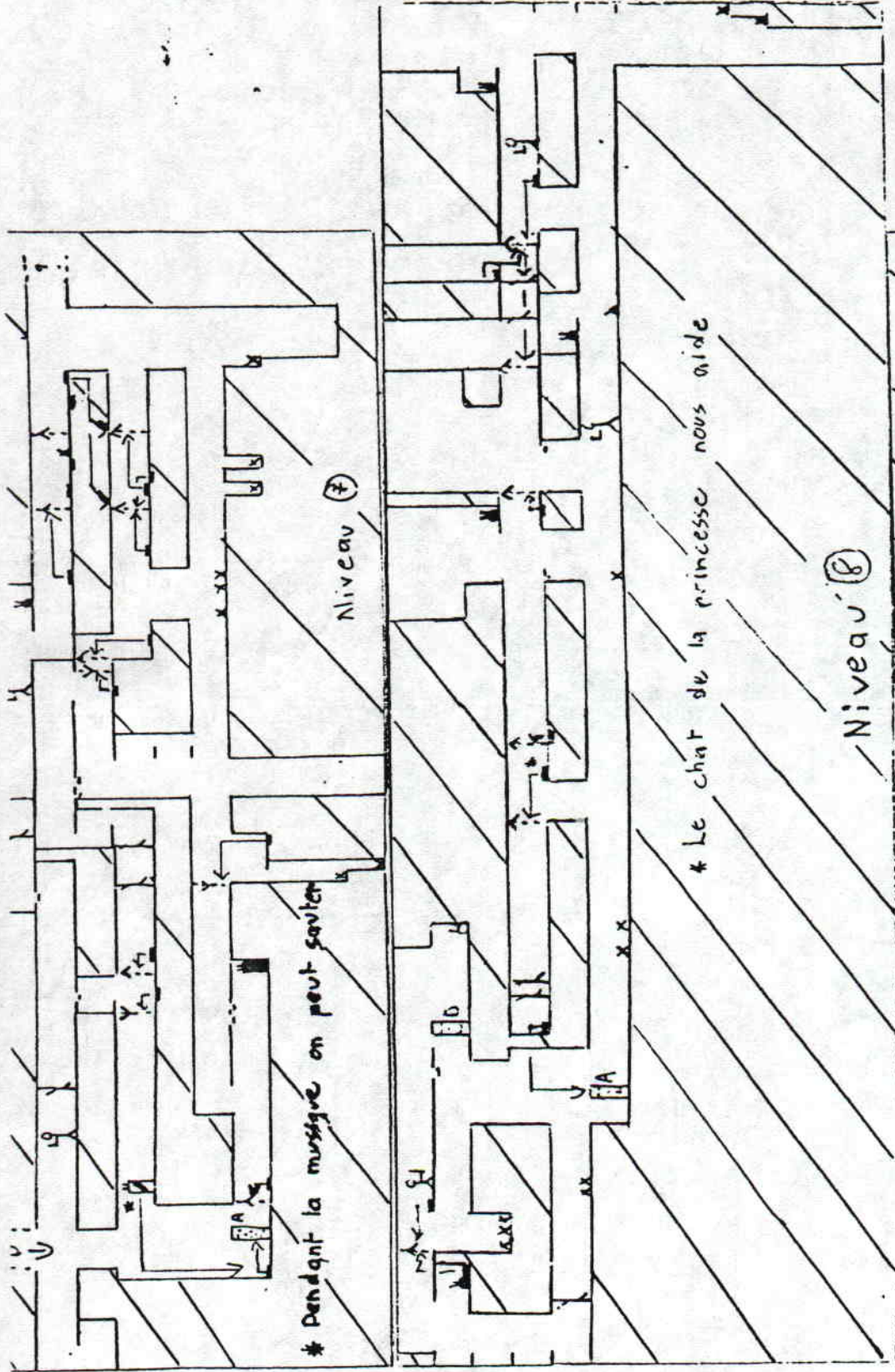
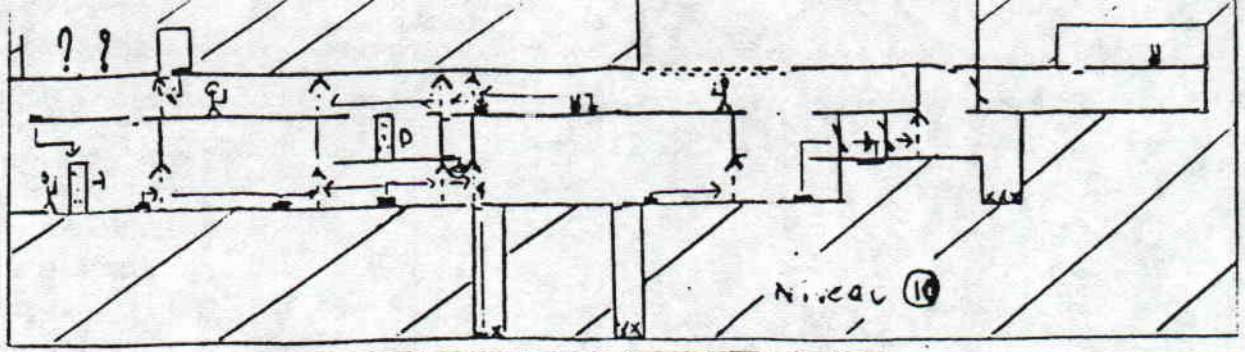
Notes Tennis Cup 16/20	GRAPHISME	17/20
	ANIMATION	18/20
	SON	13/20
	DIFFICULTE	17/20
	SCENARIO	17/20
	L'EQUIPE	16/20

Les Plans De Prince of Persia

Legende

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





Bidouilles

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

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

R-TYPE : Il est super ce jeu, j'adore, mais il manque un peu de couleur, et puis c'est dur ! TATATIMM, me voici me voilou avec un pokes, prenez Disco, recherchez la chaine hexa 06,14,0E,01,35,21,03,09 et remplacez 35 par 00. Ca y est, ça marche, vous avez des vies infinies pour pouvoir éclater les méchants (MD Cdt Silvestre : Ceus la on sait que c'est pas de PD ! Ca va chierrrrr!) et puis j'adore l'accumulateur, on dirait un ramasse merde, les motos crotte du futur, avec papy Chiraki...

```

10 MEMORY &3FFF
20 LOAD "SORCERY",&4064
30 POKE 16677,&44:POKE 16678,&D7
40 FOR N=&B700 TO &B721
50 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
60 MODE 0:CALL &B714
70 DATA 21,3A,07,22,06,10,3E,10,32,08
80 DATA 10,21,F4,07,22,D6,1A,C3,DC,05
90 DATA 21,64,40,11,64,00,01,19,10,ED
100 DATA B0,C3,64,00
    
```

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



5.0.5 Joystick

PREHISTORIX

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

HERO QUEST

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

Gougoutte le nouveau

Les Plans de PRINCE of PERSIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

EUROMEETING DEMO

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

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

FUCKING EXAMS DEMO

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

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

S KOH DEMO

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

COUAT Sébastien
4 rond point clos mégrét
27930 GRAVIGNY

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

PROGRAMMATION by Golio junior



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

Bonne lecture

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

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

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

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

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

procéder d'une certaine manière :

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

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

```
LD HL,COMMANDE ; ADRESSE DU NOM DE
; L'INSTRUCTION
CALL #BCD4 ; KL FIND COMMAND
RET NC ; RET SI PAS
; D'INSTRUCTION
LD A,0 ; PAS DE PARAMETRES
CALL #001B ; KL-FAR-PCHL
RET ; C'EST TOUT
COMMANDE : DEFB DI
; METTRE à 1 LE BIT No 7
DEFB 'R'+#00
```

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

```
LD HL,COMMANDE
CALL #BCD4
RET NC
LD A,1 ; 1 PARAMETRE
LD IX,USER ; DANS IX L'ADRESSE DU
PARAMETRE
CALL #001B
RET ; C'EST FINIS
COMMANDE : DEFB USE
DEFB 'R'+#00
USER : DEFB 0004 ; PARAMETRE SUR 2 OCTETS
```

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

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

LD HL,COMMANDE

CALL #BCD4

RET NC

LD A,1

LD IX,CHAINE

; DANS IX ADRESSE DU
DESCRIPTEUR

CALL #001B

RET

COMMANDE : DEFB ER

DEFB 'A'+#88

CHAINE : DEFB DESCRIP

DESCRIP : DEFB 9

; LONGUEUR DE LA CHAINE

DEFB NOM

; ADRESSE DU NOM

NOM : DEFB JHMJCA.CA

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

Avis a la POPULATION

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

Si vous avez des problemes informatiques (Pour les problemes de coeur, instruisez-vous, regardez "Dernier palot" (bien 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, 35258 MOUAZE. J'espere etre en mesure de vous aider (P.S. du L.M. car je viens de mis mettre). Cette rubrique devient de plus en plus courte, car je ne recois aucune lettre, alors écrivez moi (je m'occuperai meme des problemes de coeur, vu que je n'ai plus rien à faire). A dans deux mois, si je recois du courrier.

Golio Junior

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

(Re) Golio Junior

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

LD HL,COMMANDE

CALL #BCD4

RET NC

LD A,2

; 2 PARAMETRES

LD IX,TABLE

; POINTE SUR 1 TABLE

CALL #001B

RET

COMMANDE : DEFB RE

DEFB 'N'+#88

TABLE : DEFB ANCIEN

; ADRESSE DU DESCRIPTEUR
DE L'ANCIEN NOM

DEFB NOUVEAU

ANCIEN : DEFB 9

DEFB NOM1

NOM1 : DEFB JHMJCA.CA

NOUVEAU : DEFB 12

DEFB NOM2

NOM2 : DEFB GOLIOJUN.IOR

La table contient les descripteurs de chaine des 2 noms de fichier. Le premier est l'ancien nom du fichier et le second, le nouveau (comme en basic). Alors à quand un utilitaire de copie ou/et de gestion de fichier ?? Ceci aurait pu etre la fin de notre article, mais non !! L'AMSDOS réserve encore une autre surprise. Et la voici : les instructions cachées !! Que signifie ceci ?? (Question oratoire, je paufine mon style pour le F*CK EXAM) Eh bien il existe des RSX qui ne sont pas utilisables sous basic, mais par contre en langage machine, c'est du pipi de chat !

! Commençons par la première, elle porte le doux nom de #81 (quel doux nom (ha !! J'en reve la nuit!!)). Mais elle porte aussi comme nom : MESSAGE ON/OFF. De quel message peut-il s'agir? Bah! bien sur de la conversation intime entre le Z88 et le FDC (controleur disc), et que se disent t'il ?? Des trucs comme : envoie moi des données, je mets mon moteur en route, ou encore : chérie, tu me fais un petit formatage. Alors si vous ne voulez pas rentrer dans l'intimité du couple Z88/FDC ... Mais on vous ferait croire n'importe

quoi, du style Rambeau est intelligent, voir pire Golio Junior est moche. Cette instruction permet d'interdire les messages d'erreurs provenant de l'AMSDOS (File not found, Disc Missing ...). Voici comment on l'utilise :

LD HL,COMMANDE

CALL #BCD4

RET NC

LD A,#FF

; PAS D'AFFICHAGE
D'ERREUR SI 0, AFFICHAGE
DES MESSAGES D'ERREURS

CALL #001B

RET

COMMANDE : DEFB #81

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

moteur du lecteur de disquette s'arrête... Mais cette routine attend dans le registre HL, l'adresse d'une table. Or HL est utilisé par le call #001B, comme adresse de saut. L'astuce consiste à utiliser un autre type de saut (eh oui, car call #001B n'est en fait qu'un saut à une routine), un RST 3 (ou RST #18 si vous préférez), de plus vous devrez placer (encore) l'adresse d'une table contenant 3 octets :

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

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

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

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

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

Bon sur ce, passons à #8*, alors combien ?? Pourtant c'est pas dur, après 1,2, il y

a 3. Donc passons à #83, Parametre de format de disque. Il suffit de fournir dans HL, une valeur pour un formatage :

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

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

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

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

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

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

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

Golio Junior
Le fatigué

CONDITIONS D'ABONNEMENT

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

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

PRECISIONS

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

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

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

LISTING By JHMJ...

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

P 14

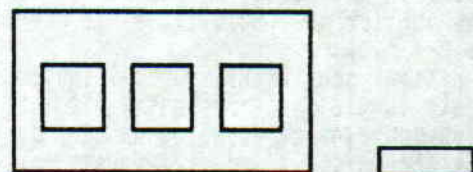
Bas 1ere col., ligne 2000 (entiere).

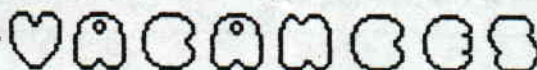
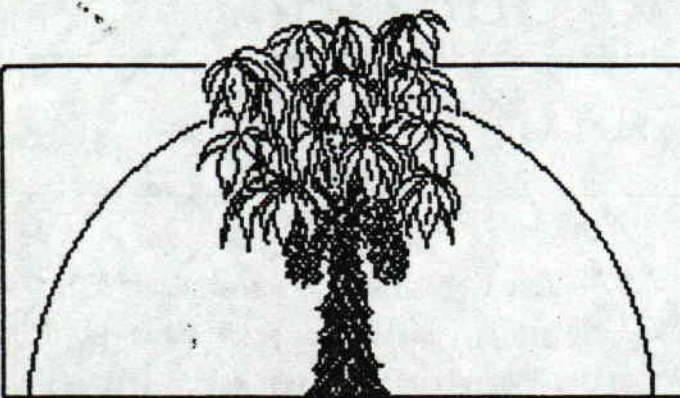
```
2000 cls #1:print #1,"Appuyer sur (enter) pour *
terminer ":return *
```

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

```
2110 gosub 2100:restore 2900:gosub 2070 *
2120 return *
2130 'passage au mot$ suivant:***** *
2140 n=tab1(n,a,0):return *
2150 'tri de mot$:***** *
Haut 2eme col., ligne 2160 (entiere).
```

* Lignes oubliées *





TROPICAL SUNSET

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

Ouai! Youpi! C'est les vacances! (ça va là, vous la saviez peut-être!)

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

Certains dirons que JIMJ ne se casse pas le ... pour sa rubrique concours, c'est vrai et ça le gêne mais le temps presse, mais pardonné lui!... JIMJ lui-même.

CONCOURS

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

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

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

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

-Mais les abonnés ils se font couillonner!!!

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

Que vais-je faire pendant les vacances!

Je vais sans doute rester chez moi mais au moins un mois de ces vacances, je les passerais avec des copains!

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

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

By JIMJ
(Le Bien-nommé)

Bonne Vacances!
à l'ombre des CROCOTIERS.

-T'aurais pas pu te taire GOLIO

A Oui les abonnés!!!! Ils verront leur abonnement se prolonger, de 4 mois.

Mais au fait comment on joue?

Ba voilà, ce concours consiste à trouver un maximum de "fotes d'hortaugrafe" dans ce numéro

PRECISIONS... PRECISIONS... PRECISIONS... PRECISIONS... PRE

Sur vos lettres qui feront craquer la boîte aux lettres, nous voulons voir les mots qui contiennent les fautes. (Page... Article... Numéro de ligne...).

En cas d'égalité entre deux concurrents, il seront départagés par la rapidité d'exécution.

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

Merci d'avance JIMJ.

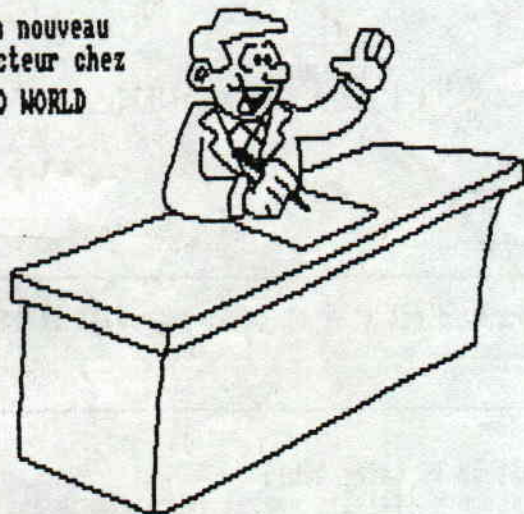
- humeur De La Redaction -

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

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

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

Un nouveau
rédacteur chez
CROCO WORLD



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

-Pierre-Jacques DURAND

-Pascal COINCE

-Ronan GODINEC

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

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

-Oui, tu as quelque chose à dire GOLIO?

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

-La télé, ça le marque!

Salut et à dans deux mois

JIMJ

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

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



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

CROCO WORLD

La Goderais

35250 MOURAZE

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

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

Eh oui, c'est encore la fin d'un numéro de CROCO WORLD, et encore une fois, cette séparation sera dure, mais c'est les vacances, il y a pleins d'autres occupations que de lire un fanz, je sais pas moi, la plage par exemple (il faut une lecture mais laquelle...? (question à 100 points)). Bref, il ne me reste plus qu'un mot à vous dire, c'est de vous amuser à l'ombre des crocotiers!!!
Happy Hollidays!

