

FREEWARE,  
BIEN SUR

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

CROCO

WORLD



EDITO

EDITO

HELLOOOOOO !!! Ici Ralaid pour le numéro 9 de CROCO WORLD ! Les fetes sont passées, j'espère que le Père Noël vous a gâté, en tout cas vous aurez au moins C.W !

A l'heure où vous lisez ces lignes les fetes sont déjà loin, mais pourquoi tant de retard dans les délais ?? Ah, je hais le temps qui passe !! On n'a pas le temps de faire ce qu'on veut, le boulot, le fanz, et un certain manque d'organisation et plein d'autres trucs font que vous lisez ce fanz tellement en retard... Et c'est navrant, mais complètement indépendant de notre volonté, et puis après tout, mieux vaut tard que jamais, OK ??

Pour continuer dans le sinistre, on pense de plus en plus à arrêter CROCO WORLD, et ce serait dommage, car le plaisir que vous nous donnez en nous écrivant est indescriptible, en effet, par exemple un allemand (c'est X-OS de BENG!, génial, non ??) nous a écrit grâce à Croco Passion, de nombreux fanz sont en contact avec nous, et Orphee de Démoniak habite à quelques kilomètres de chez nous (voir page "Humeur"). Mais les rédacteurs comme Galio Junior, Rambeau, ou encore moi-même, ont de sérieux problèmes à faire leurs pages et en même temps leur boulot de classe, par exemple, au moment où je pianote gracieusement sur mon clavier, il me reste une tonne de boulot pour demain (lundi), et je vais avoir du mal à tout faire, c'est pourquoi le fanz risque de s'arrêter au numéro 10, Galio pourra alors se consacrer pleinement à son boulot de classe (car il en a plein !), mais pour ma part, je pense continuer (pas seul, mais dans un autre fanz, si on veut bien m'accueillir...) et puis, je travaillerai un peu moins, quelques pages (2 ou 3 à la place de 6 !!). Car en effet, il me sera dur de quitter ce monde merveilleux du CPC, car j'ai envie de continuer à faire vivre cette bécanne, mais en diminuant mon travail, mais il existe peut-être une issue de secours pour Croco World, où est-elle ???

Terminé !! Rangez vos bouchoirs, maintenant, c'est Croco World No9 qui commence, ne pensez plus au futur, ne pensez plus au présent, revez avec nous !!! Au menu ce mois-ci, tests de jeux avec Switchblade et Space Crusade, tests de fanz avec Atlantis (du tout bon), Exit (pas mal du tout), Disc Full (génial !!), Master Mag (ouais...), des démas, avec un article super sur les Cheats Modes par l'illustre Gougout, initiation aux interruptions, listings, tops, P.A, humeur et les aventures de Videman et Saturnan dans l'initiation au langage Machine, et Little Lelex vous racontera toute les aventures du monde de la BD, de très bonnes choses en perspective... Mais je vous vois déjà, arrêtez tout de suite de gueuler parce que vous n'avez pas d'Actus, ni de rubrique Hard Rock comme annoncé, à cause de quoi ?? Hé bien parce que tout simplement il n'y a pas de nouvelle, donc impossibilité d'article...

Bon, sans plus attendre, partez dans le monde du CPC avec nous, tournez la page et que le spectacle commence !!

RALAID pour toute  
la Rédac de CROCO WORLD

Patron, les  
lecteurs sont cool, et  
ils sont 'achement  
nombreux !!



CROCO WORLD No9, fait par:  
Rambeau, Ralaid, Galio  
Junior, Jean Hubert Marie  
Joseph, Gougout, Little Lelex

Réalisé sur CPC avec  
un scanner, de la  
patience, du travail,  
et de l'acharnement..

# SOMMAIRE



Lisez CROCO  
WORLD !!!!! Sinon je  
vais vous envoyer mon  
pote !!!!



"Pote" de l'abruti d'à coté...  
Prêt à tous !!

Tops	3
Zoom sur le jeu	4
SOS joystick/Bidouilles	6
Programmation	7
Dossier	9
Initiation Langage Machine	10
Demos	11
Fanzines	13
B.D.	15
Listing	17
P.A/Abonnement	19
Humeur	20



# La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

## Bijou !!

En oui, ce mois-ci pas d'Actus, juste dans cette partie "La Main sur le Joystick" : des Tops, des tests de Switchblade et Space Crusade, des bidouilles et des pokes... J'espère que ce menu vous convient, ça m'emmerde car j'ai plus rien à vous dire et que je réfléchis à ce que je vais bien pouvoir vous raconter... Ah, ça y est, c'est l'histoire de Ginette (vous savez avec Jean Roucas, sur TF1), dommage, j'ai pu de place, une autre fois... RAMLAID

### TOP +



Le Top+, c'est pour des jeux comme ça, comprendo?? Pas mal la digit, non ?? Et sans retouche monsieur !!

### NO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

### CLASSEMENT +

- IRON LORD
- XYPHOES FANTASY
- BAT
- PRINCE OF PERSIA
- ZAP'T'BALL
- TERMINATOR II
- SWITCHBLADE
- RICK DANGEROUS II
- MISTER HELI
- CRAZY CARS II

### NO

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

### CLASSEMENT -

- DONKEY KONG
- 50MB AXE
- IKARI WARRIOR
- MATCH DAY II
- EAGLES
- BABY JO
- SALAMANDER
- CRAZY CARS
- BUGGY BOY
- EXTERMINATOR

### TOP -



Et là, c'est le Top-, les plus beaux plogéons de jeu (cool l'autre digit). Si vous voulez nous faire parvenir vos coups de geule :  
CROCO WORLD  
La Goderais  
35250 MOURAZE

## SPACE CRUSADE

Salut les amis le PAPA NOEL vous a gaté et bien je peux vous dire qu'il n'a pas guaté RAMLAID!!! moi j'ai eu "ATMOSFEAR", une table télé et du fric, du pognon, de l'oseille, du blé, du maïs, de l'orge ho! ho! supprimez les deux dernier!!!!. Le repas de fête pour moi c'était un san..sandwi...ch et vous une dinde je sais merci d'être passé! Bon parlons de SPACE CRUSADE. C'est un super jeu de rôle sur ordinateur. Ce jeu est d'ailleurs tiré de SPACE CRUSADE son frère qui est lui un jeu de société. La présentation de ce jeu est tiré de la présentation de la boîte de SPACE CRUSADE jeu de société ( et oui lui aussi!! Ce sont des tricheurs!! ).

### DEBUT DU JEU

Au début de ce jeu vous pourrez voir les personnes qui ont participé à la conception du jeu. Puis vous pourrez choisir votre ou vos sections entre:

- BLOOD ANGELS.
- IMPERIAL FIRST.
- ULTRA MARINES.

Après avoir choisi vous verrez apparître SET UP, LOAD etc... Si vous prenez SET UP vous pourrez choisir:

- CHOISIR ARME COMMANDANT.
- CHOISIR EQUIPEMENT.
- CHOISIR ORDRE.

Ensuite vous pourrez choisir vos marines et leur armes ( quand c'est brouillé cela veut dire pris ). Ensuite vous pourrez choisir votre mission ( entre douze missions ) et puis après un autre truc de mission mais c'est embrouillissant ou plutôt embrouillent, je pense!!!

### ...PUIS V'LA JEU EN LUI MEME

Vous vous déplacerez d'au moins trois cases. Vous avez des cases situées en bas de votre écran grace auxquelles vous pourrez faire different actions comme:

- TIRE AVEC VOTRE ARME.
- VOUS BATTRE AU CORP A CORP.
- MARCHER.

### MAIS VOILA....

Mais voilà il y a bien sur des petits monstres dont une petite race de deux mètres de haut avec deux petits lance roquettes rotatifs mais les autres sont réellement plus petits et les voici:

- ORKS.
- GRECHENS.
- ANDROIDES.
- MARINES DU CHAOS.

Mais il y aura aussi des pièges qu'on ne peut pas détecter.

### ET ENFIN...

Et enfin si vous arrivez à accomplir votre mission je ne sais ce qui vous arrivera car je n'ai jamais réussi mais j'ai déjà réussi à mourir et dans ce cas là vous verrez une phrase vous disant à peu près ca " Vous avez vaillamment combattu et votre cercueil vogue dans l'espace.

Ecrit par le MARINE'S RAMBEAU  
Writed by the MARINE'S RAMBEAU



### L'AVIS DU VERITABLE PLUS RAPIDE TIREUR DE L'OUES'

Je site:  
"Ce que j'aime par dessus tout c'est la 3D. S'cusez moi je ne vous en ai pas parlé dans mon ZOOM mais je peut vous dire que c'est la dernière touche vers la droite avec les deux fleches contraires, et comme d'habitude si l'un de vos coll... clap!! on reprend!! e comme d'habitude j'ai étudié ce jeu pour vous dire qu'il est génial! DA!DA!"

# RIEN A VOIR

### Notes

GRAPHISME	17/20
ANIMATION	14/20
SON	9/20
DIFFICULTE	18/20
SCENARIO	16/20
L'EQUIPE	15/20

SPACE  
CRUSADE  
DE  
SHEFFIELD

# BIDUILLE ET ASTUCES

**NINJA SPIRIT (ooga!!)**  
Pour avoir des sabres inf...  
non! c'est pour avoir des vies  
infinies faites tout simplement!  
POKE &521D,0.

**STRYPE (pour vous les elfes)**  
Comme je trouve que la blague  
que je vous fais est nul je ne  
vais pas vous la faire OK!! Pour  
avoir des vies infinies faites:  
POKE &9E4A,0.

**HOPPER COPPER**  
Pour avoir des vies infinies  
faites:  
POKE &8D41,AB6/.  
And now pour avoir du temps  
infini, faites:  
POKE &A471,AC9.

SALUT LES AMIS SI  
VOUS VOUS SENTEZ UN  
PEU FAIBLE UN CONSEIL LISEZ  
LE MEILLEUR FANZ QUE LA TERRE  
AIE PORTEE DONC VOUS LIREZ:

"CROCO WORLD"

**CASTLE MASTER**  
Voici une bidouille qui nous  
vient tout droit de GILLET  
BENJAMIN.  
Remplacez les octets 82,f2,33,6b  
par 00,21,d8,71 et les octets  
35,21,d8,71 par 00,21,d8,71 .

**DONKEY KONG (hongo bongo)**  
Pour avoir des banananes  
infinies, et oui, je plaisante  
encore. Pour avoir des vies  
infinies faites:  
POKE &8A18,0.

**LIBERATOR (tete de mort)**  
Pour avoir des lives infinies a  
ce jeu vous n'avez qu'a faire:  
POKE &117D,0.

**GREMLINS II (le retour du get  
back)**  
Voici une bidouille qui nous  
vient aussi de GILLET BENJAMIN.  
Choisir le tableau de départ:  
POKE &54FF, TAB ( TAB compris  
entre 01 et 04 )  
Pour avoir de l'energie\*au tableau  
1 : \* infini  
POKE &1A7B, 0  
POKE &1642, 0  
POKE &16E1, 0  
POKE &16F0, 0

# PROGRAMMATION by Golio junior



CONTINUONS NOTRE ARTICLE SUR LES INTERRUPTIONS. JE COMMENCE DONC PAR APPORTER UNE PRÉCISION SUR LA CRÉATION D'INTERRUPTION, VOUS SAVEZ QU'IL Y A DEUX SORTES D'INTERRUPTION : FRAME FLYBACK (SYNCHRONISÉ AVEC LE BALAYAGE DE L'ÉCRAN) ET FAST TICKER (TOUS LES 1/300IÈME DE SECONDE). AU LIEU DE LES CRÉER AVEC UN SEUL CALL, ON PEUT LES CRÉER AVEC 2, JE M'EXPLIQUE : POUR CHAQUE INTERRUPTION IL Y A UNE EVENT BLOCK, QUI CONTIENT PLEIN D'INFORMATIONS TELS QUE : L'ADRESSE D'EXÉCUTION, LA SÉLECTION DES ROMS... CET EVENT BLOCK PEUT ÊTRE CRÉÉ GRÂCE À UNE ROUTINE DE LA FIRMWARE : KL INIT EVENT. ET COMMENT ELLE MARCHE?, HÉ BIEN VOICI UN EXEMPLE :

```
ORG #8000
;
LD HL, BUFFER
LD DE, SAUT
LD B, CLASS
LD C, ROM
CALL #BCEF ; KL INIT EVENT
RET
```

```
; SAUT
PUSH BC
PUSH AF
LD BC, #7F10
OUT (C), C
LD A, R
LD C, 64
AND 31
ADD A, C
OUT (C), A
POP AF
POP BC
RET
```

```
CLASS EQU %11000011
ROM EQU 255
BUFFER DEFS 7, 0 ; 7 OCTETS DANS LES 32Ko DE LA MÉMOIRE CENTRALE
```

APRÈS AVOIR EFFECTUÉ SON PETIT MÉNAGE DANS LE BUFFER, CETTE ROUTINE N'A TOUJOURS PAS INSTALLÉ LA ROUTINE

D'INTERRUPTION. IL FAUT MAINTENANT INITIALISER LA ROUTINE COMME UNE FRAME FLYBACK OU COMME UN FAST TICKER. HÉ BIEN SUR, À CHAQUE INTERRUPTION, SA PROPRE ROUTINE :

```
ORG #8100
LD HL, BUFFER+2
LD DE, SAUT
LD B, CLASS
LD C, ROM
CALL #BCEF
LD HL, BUFFER
CALL #BCDA ; KL ADD FRAME FLYBACK
RET
```

```
; SAUT
....
;
```

ET POUR INSÉRER UNE INTERRUPTION À 1/300IÈME DE SECONDE, IL SUFFIT DE CHANGER LE CALL #BCDA (KL ADD FRAME FLYBACK) PAR UN CALL #BCE3 (KL ADD FAST TICKER). MAIS IL EXISTE UN AUTRE TYPE D'INTERRUPTION, CELLE-CI EST GÉRÉE PAR LE KERNEL, ET ELLE NE CORRESPOND À RIEN DE HARDWARE (ENFIN PRESQUE!!). CETTE INTERRUPTION EST BEAUCOUP PLUS FLEXIBLE QUE LES AUTRES, CAR COMMENT AVEC UN FRAME FLYBACK, RÉALISER SIMPLEMENT UNE INTERRUPTION TOUTES LES SECONDES?? HÉ BIEN L'INTERRUPTION TICKER EST LÀ À NOTRE SECOURS!! COMME TOUTE ROUTINE D'INSERTION D'INTERRUPTION, IL FAUT METTRE DANS HL L'ADRESSE D'UN BUFFER DE 13 OCTETS, AVEC COMME 7 DERNIERS OCTETS UN EVENT BLOCK (CRÉÉ PAR KL INIT EVENT). DE PLUS, IL FAUT METTRE DANS BC LA VALEUR INITIALE DU COMPTEUR, ET OUI, CAR IL S'AGIT EN FIN DE COMPTE D'UN COMPTEUR D'INTERRUPTION FRAME FLYBACK (DONC TOUS LES 50IÈMES DE SECONDE), ET QUAND CE COMPTEUR ARRIVE À 0, LA ROUTINE D'INTERRUPTION (ICI SAUT) EST EXÉCUTÉE. DE PLUS DANS DE, ON DOIT METTRE UNE VALEUR POUR RECHARGER LE DÉCOMPTEUR, ET SI CETTE VALEUR EST NULLE, L'INTERRUPTION SAUT EST EXÉCUTÉE UNE SEULE FOIS!! CECI DONC CORRESPOND AU AFTER DU BASIC. ALLEZ UN PETIT EXEMPLE DE CLIGNOTEMENT DU BORDER TOUTES LES SECONDES :

```
ORG #8000
LD HL, BUFFER+6
```

```
LD DE SAUT
LD B, CLASS
LD C, ROM
CALL #BCEF
LD HL, BUFFER
LD BC, 50
```

```
; KL INIT EVENT
```

```
; TOUS LES 50 50IÈMES DE
; SECONDE (SOIT TOUTES
; LES SECONDES !!)
; VALEUR DE RECHARGEMENT
; C'EST PARTI!!
```

```
LD DE 50
CALL #BCE9
RET
```

```
; SAUT
```

```
....
```

```
; CLASS EQU %11000011
; ROM EQU 255
; BUFFER DEFS 31,0
```

```
; ET VOILÀ, C'EST PARTI POUR UN CLIGNOTEMENT TOUTES LES
; SECONDES. COMME IL EST SI FACILE DE CRÉER UNE
; INTERRUPTION, IL EST AUSSI TRÈS FACILE DE L'EFFACER :
```

```
ORG #8100
LD HL, BUFFER
CALL #BCEC
RET
```

```
; KL DEL TICKER
```

```
; MAIS CE N'EST PAS TOUT, LE KERNEL NOUS OFFRE ENCORE
; D'AUTRES POSSIBILITÉS DE GÉRER LES INTERRUPTIONS! PAR
; EXEMPLE, SI VOUS VOULEZ EXÉCUTER UNE INTERRUPTION
; AVANT QU'ELLE NE S'EXÉCUTE, MÉ BIEN, VOUS METTEZ DANS
; HL, L'ADRESSE DE L'EVENT BLOCK ET UN PETIT CALL #BCF2
; (KL EVENT) VOUS PERMET D'EXÉCUTER LA PRÉCIEUSE ROUTINE
```

```
ORG #8200
LD HL, BUFFER+6
CALL #BCF2
RET
```

```
; KL EVENT
```

```
; À ASSEMBLER BIEN SUR AVEC LA DERNIÈRE ROUTINE
; D'INTERRUPTION (CELLE QUI UTILISE UN CALL #BCE9), ET
; DE RETOUR SOUS BASIC, UN PETIT CALL #8200, VOUS VERREZ
; UN CLIGNOTEMENT SUPPLÉMENTAIRE ENTRE DEUX (SI VOUS
; CHOISISSEZ BIEN VOTRE MOMENT!). MAIS QUE DIRIEZ-VOUS
; DE DÉSENCLANCHER CERTAINES INTERRUPTIONS? PUIS PLUS
; TARD, DE LES RÉENCLANCHER? TOUTS CE CI EST POSSIBLE
; GRACE À DEUX PETITS CALL. DANS UN EVENT BLOCK, IL Y A
; UN OCTET QUI SERT DE COMPTEUR, SI CET OCTET A UNE
; VALEUR NÉGATIVE, ALORS, LA ROUTINE D'INTERRUPTION
; N'EST PAS EXÉCUTÉE, PAR CONTRE, S'IL EST NUL, TOUT SE
; PASSE COMME SI DE RIEN N'ÉTAIT. DE CE FAIT, UN CALL
; #BCF8 (KL DEL SYNCHRONOUS), PERMET DE METTRE EN
; "SOMMEIL" UNE ROUTINE D'INTERRUPTION :
```

```
ORG #8200
LD HL, BUFFER+6
CALL #BCF8
RET
```

```
; À ASSEMBLER AVEC LE PROGRAMME PRINCIPAL. SOUS BASIC,
; UN PETIT CALL #8200, VOUS PERMETTRA DE STOPPER VOTRE
; INTERRUPTION!! ET COMMENT ON LA REMET??, RIEN DE PLUS
; SIMPLE! IL EXISTE DEUX MÉTHODES, SOIT DE FAIRE UN
; PETIT POKE, SOIT DE RÉINITIALISER L'EVENT BLOCK AVEC
```

```
LA ROUTINE KL INIT EVENT. POUR LE PETIT POKE, VOICI
COMMENT IL FAUT FAIRE :
```

```
ORG #8250
```

```
LD HL, BUFFER+6+2
```

```
; CAR 2IÈME OCTET DE
```

```
; L'EVENT BLOCK
```

```
; VALEUR À POKER
```

```
LD A, 0
```

```
LD (HL), A
```

```
RET
```

```
; C'EST FINI!
```

```
; TOUJOURS À ASSEMBLER AVEC LE PROGRAMME PRINCIPAL. BON
; MÉ BIEN VOILÀ LA FIN DE CE LONG ARTICLE, BONNE
; INTERRUPTION, ET SI VOUS AVEZ UN PROBLÈME AVEC LES
; INTERRUPTIONS, N'HÉSITEZ-PAS : GOLIO JUNIOR EST LÀ!
```

GOLIO JUNIOR

## Avis a la POPULATION

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

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

Golio Junior

# DOSSIER SPECIAL

## OCP by Gollo junior

Ce mois ci, la fin du dossier sur OCP.

Continuons le menu Window et plus exactement le menu More... Flip horizontal permet de faire une symétrie suivant l'axe horizontal sur une fenêtre déjà définie, de même pour Flip vertical mais suivant l'axe vertical. Rotate 1/4, Rotate 1/2 et Rotate 3/4 permettent de faire tourner 1/4, 1/2 ou de 3/4 de tour une fenêtre déjà définie. Change Ink est sans doute la plus intéressante de ces options, elle permet de changer la couleur sélectionnée en Background (dans le menu Set Inks) en la couleur sélectionnée en Foreground. Sur un dessin en bleu, si vous sélectionnez comme encre de Background le bleu, et comme encre de Foreground : Vert, il se passe alors la miraculeuse transformation du bleu en vert... De même pour Swap Ink, qui lui échange les encres Background et Foreground. si votre dessin contient du vert et du bleu, avec les couleurs précédemment choisies, vous obtenez ce qui était en vert en bleu, et ce qui était en bleu, en vert. Et voilà c'est tout pour le menu Windows.

Le menu PRINT, ce menu ne peut intéresser que les personnes qui possèdent une imprimante. La première option : Dump Screen sert tout simplement à imprimer l'écran, de même pour Dump Window qui imprime une fenêtre préalablement définie (avec Define Window du menu Windows). Mais passons à diverses options qui servent au contrôle de l'impression : XScale et Yscale servent à définir l'échelle en X et en Y (par exemple : Xscale : 2 et Yscale : 1 => chaque point sera deux fois moins large (X) que haut (Y)).

Single Density et Double density, permet de sélectionner la densité de l'impression du dessin.

Sideway permet de "coucher" ou pas le dessin. Left Justify, Centre, Right Justify permet de positionner le dessin à gauche, au centre ou à droite. Line Feed permet de régler l'impression, avec un saut de ligne automatique ou pas (si votre dessin apparaît avec des lignes blanches, changer l'option Line Feed). Et la dernière option de ce menu : Select Printer permet de sélectionner quel type d'imprimante vous, cher lecteur, vous possédez avec votre cher CPC.

Bon bah voilà, c'est la fin de ce dossier, mais pas de la page, alors que diriez vous de nous intéresser au plus puissant instrument de musique sur CPC : Equinoxe. Allez c'est parti :

### Equinoxe

Equinoxe comme son nom l'indique est un logiciel de création musicale (après l'image, le son!!). Bon voyons de quoi il est constitué :

- un Editeur qui permet de créer des sons et des séquences
- d'une écoute
- d'un mode manuel
- de diverses options tels copier, coller, vider, ....

Mais commençons par le commencement de toute musique, la création de son. Pour ceci, on va dans le menu Edition (en sélectionnant avec la barre d'espace). et l'on se déplace dans le menu édition avec les touches fléchées haut et bas. Allons dans l'enveloppe, il apparaît encore un autre menu :

- Fréquence
- Volume
- Bruit

Equinoxe permet de gérer 15 sons numérotés de 1 à F (en Hexadécimal). Chaque son a sa propre enveloppe de fréquence, de bruit, de volume. Pour créer une enveloppe de volume, rien de plus simple, il suffit d'aller dans Volume. Là, un écran d'édition apparaît (c'est le même que pour Fréquence et Bruit). Le gros point Jaune : c'est le curseur, et il se déplace grâce au touche gauche et droite. Au début vous êtes sur la sélection d'enveloppe (le hiéroglyphe, qui ne ressemble à rien!) un petit coup de flèche en haut et le numéro d'enveloppe augmente, de même pour la flèche du bas. Les 4 sigles à sa droite fonctionnent de la même manière. Le cœur représente le Tempo (un tempo de 0 est plus rapide qu'un tempo de 99). La flèche dirigée vers la droite permet de sélectionner la partie de l'enveloppe qui sera jouée (au fait l'enveloppe est représentée par des colonnes bleues au bas de l'écran on y accède grâce aux flèches droites et gauches, et toujours les flèches Haut et bas permettent de baisser ou augmenter la valeur) cette partie qui va être jouée est représentée par des colonnes bleu clair. De même pour la flèche vers la gauche qui représente la partie de l'enveloppe qui va être rejouée (à essayer pour entendre!). Et enfin le doigt (enfin ce qui ressemble à un doigt) vous permet grâce au clavier de jouer votre son sur le canal B, car Equinoxe représente à chaque instant l'état des 3 canaux sonores du CPC. De plus le haut du clavier (touches de TAB à RETURN en passant par AZERTY ou QWERTY) en passant par les touches 12343 (pour les dièses et bémols) vous permettent de jouer vos propres notes de son. Mais attention, si vous définissez une enveloppe de fréquence avec une enveloppe de volume qui est nulle vous n'entendrez rien! Dans le Prochain numéro, la suite de ce dossier.

Bonne Musique..  
Gollo Junior

Et voici la nouvelle rubrique de Croco World, j'ai nommé : Initiation au Langage Machine. Avec dans le rôle principal SaturMan (Golio Junior) et VideMan (J.H.A.J.). Pour commencer cette rubrique, il vous faut quelques notions de Bit, d'octets et mémoire. Nous supposons que vous les connaissez (Sinon voir le Manuel de l'utilisateur livré avec le CPC). Maintenant la parole à VideMan :

VideMan : Dis SaturMan, c'est quoi le Langage Machine?

SaturMan : D'abord, nous ne parlons que du langage machine sur CPC, donc sur Z80. Le langage machine, est le seul langage que peut comprendre le Z80. Par exemple, il ne sait pas afficher un caractère à l'écran en une seule instruction, comme le BASIC, mais par contre il est très rapide.

VideMan : Et c'est comment dans le Z80?

SaturMan : Bah comme dans tous les avions long courrier (siège confortable .....). Finie la plaisanterie, Le Z80 est un microprocesseur organisé en registres. Un registre est une petite mémoire dans laquelle sont stockées des informations.

VideMan : Et ya qu'un registre, et a quoi il sert?

SaturMan : Mais non tête de noeuds (vivement qu'il soit rendu à mon niveau, sinon galère, galère). Il y a une rimbambelle de registres : le registre A (ou accumulateur) le registre B, C, D, E, H, L. Ils sont tous des registres de 8 bits. Il peuvent s'assembler deux par deux pour former des registres 16 bits (BC, DE, HL).....

VideMan : mais à quoi ça sert??

SaturMan : D'abord il est très mal poli de couper la parole à quelqu'un (d'autant plus que ça peut faire très mal!!!). Les registres de 8 Bits servent à stocker des données en 8 Bits (de même pour les registres 16 Bits). Mais certains registres ont des fonctions réservées, l'accumulateur (ou registre A) reçoit par exemple tous les résultats d'additions sur 8 Bits, de même pour HL mais pour les registres 16 Bits.

VideMan : Je sais qu'ils existent, mais comment ils marchent?

SaturMan : Commençons par le traditionnel exemple :

```
ORG #8000
LD A,#10
LD HL,#1520
LD B,A
RET
```

Commençons par la première instruction : ORG #8000, elle n'est pas exactement une instruction du L.M. (Langage Machine) mais plutôt une instruction pour dire à l'assembleur que le programme en L.M. doit être stocké en #8000. A la ligne suivante nous avons : LD (en anglais : Load (Charge)) A,#10, le Z80 va mettre la valeur #10 dans le registre A. De même pour l'instruction LD HL,#1520 mais celle-ci fonctionne sur

16 Bits. Et LD B,A, va copier la valeur du registre A (qui est #10, voir l'instruction LD A,#10) dans le registre B. Et enfin le petit RET, équivaut en BASIC au RETURN, qui signifie la fin d'un sous programme.

VideMan : Et la syntaxe, c'est important?

SaturMan : Oui, car un LD A,B n'a pas le même effet qu'un LD B,A.

VideMan : Ouf! on en a fini avec les registres!!

SaturMan : Hey!! VideMan, ça aurait été trop simple si il n'y avait que 7 registres, non il y en a d'autres dans le coup.....

VideMan : Quoi!?? il y en a d'autre dans le coup, allons réglé nos compte dans la rue, sortons dans la rue.

Et se fut la fin de Billy VideMan, froidement rempli par les 7 frères registres....

SaturMan : Il existe encore un registre 8 Bits, c'est le registre F, ou plus intiment appelé registre des Flag (drapeaux en anglais). De plus il existe des registres 16 Bits dit d'index IX et IV. Autrement, il existe un registre vraiment important : le Pointeur Programme, c'est lui qui s'occupe de connaître l'emplacement du programme. Comme pointeur, il y a aussi SP : Pointeur de Pile, dont nous verrons l'utilisation plus tard.

VideMan : Tu pourrais éclaircir mon vide par un exemple.

La fée SaturMan : Aussitôt dit aussitôt fait :

```
ORG #2000 ; Pourquoi pas?
LD A,#10
LD B,#20
LD HL,#C000
LD DE,#8000
;
ADD A,B ;A+B ET LE RESULTAT DANS A
LD (#9000),A
ADD A,C ;A+C.....
LD (#9001),A
ADD HL,DE ;HL+DE: RESULTANT DANS HL
LD (#9002),HL
RET
```

L'instruction LD (#9000),A, va en fait réaliser un poke de la valeur du registre A dans la case mémoire #9000. De même pour l'instruction LD (#9001),A, mais dans la case #9001. Cependant l'instruction LD (#9002),HL est un peu différente : le Z80 a la drôle habitude de stocker ses valeurs 16 Bits en mémoire de la manière suivante : Octet de poids faible suivit de l'octet de poids Fort (Octet de poids Fort : ici H et octet de poids Faible : L). C'est fini pour la première fois et n'hésitez pas à essayer n'importe quoi., et envoyez-nous vos plus beaux plantages!!

VideMan & SaturMan  
(Plein les murs!!)

# Maxi Micro Meeting Demo

Maxi-Micro vous connaissez tous, c'est un fanz sur dise très bien présenté, très fourni et aussi très bien programmé; c'est d'ailleurs logique car on peut trouver dans leurs rangs Cozeur, ZZ-Top, RDK et j'en passe... Donc lors de leur meeting de juillet, ils ont réalisés une demo appelée tout betement Maxi Micro Meeting Demo... Alors cette demo commence par un scrolltext horizontal en bas de l'écran avec un beau dessin au dessus et en premier plan quelques sprites qui se battent en duel; il y a également une zic qui n'est autre qu'une digit assez foireuse de la Red Sector Megademo sur Amiga pour ceux qui la connaissent... Bon cette intro est pas terrible et en plus elle n'est pas en overscan... Mais, et oui il y a toujours un mais, heureusement la deuxième partie est

géniale en tous points... De bas en haut on peut voir sur l'écran overscan un beau logo Maxi Micro avec en dessous des rasters égalizers, un peu plus bas des rasters verticaux de toute les couleurs se promènent avec de temps en temps quelques rasters diagonaux tant qu'à faire... Plus bas, un quadruple writer surmonte l'inévitable scrolltext qui est accompagnée d'une superbe fonte dans les teintes rouges et jaunes, et pour vous achever on a le droit à une bonne zic. Mais que demande le peuple ? Des textes marrants ! Et bien soyez heureux car les textes sont sympas voire intéressants, ben enfin j'en dis pas plus. Bravo à Contrast, Static et Maxi Micro malgré l'intro foireuse...

Technique: 16/20 ..... Esthétique: 16/20 .....  
Ergonomie: 15/20 ..... Interaction: Que dalle ! .  
..... Note: 15.5/20 .....

## CHEAT MODIE

Ben oui, une démo c'est peut être un beau truc à voir mais il y a aussi des cheat-modes. Pour les trouver, il y a plusieurs façons, en fait deux:

- La réflexion, c'est à dire façon thrasher, on réfléchit, et si on trouve ben tant mieux, si on y arrive pas, on passe à la deuxième solution...

- ... la solution bourin, la méthode Barney de Napalm Death, la plus primitive mais la plus efficace. (Lisez d'ailleurs l'excellent ouvrage de mon pote Ludo intitulé 'Je Bourinne et j'aime ça!' traité de philo sur la façon de marquer au babyfoot ou de chanter du Death Metal dans les couloirs de lycée en se cognant contre les murs, un livre aux éditions Machelette) Alors pour Overflow 3, appuyez sur S, K, O et H en même temps, si vous avez plus de quatre doigts c'est facile dans le cas contraire appliquez la deuxième méthode, expliquée plus loin...

Pour TOM intro toujours d'Overflow, faites un Reset, mais si ça marche!! Pour The Demo encore et toujours des Logon faites un Reset avec Copy en plus, et vous accéderez à une partie cachée... Pour Croco Meeting 1 et la Paradise demo, appliquez la seconde méthode expliquée ci-dessous:

Si vous avez des grandes mains ou des grands pieds, appuyez sur toutes les touches en même temps, en général ça marche (La rédaction toutes responsabilités pour les touches en moins, les os cassés ou le CPC ressemblant à Tchernobyl après votre passage (Sans radiations, S.U.P) cette opération est à vos risques et périls, ben en tout cas j'ai jamais eu de problèmes...) Mais enfin, cherchez quand même et réfléchissez à un cheat mode possible pour vos demos dans le genre initiale d'un pseudo, d'un groupe de demomakers ou de musique ou à truc tout con, dans le genre Reset ou autres machins....

## This is the End... How Sad !

Eh oui! C'est fini! Allez ne vous suicidez pas, je reviens dans deux mois avec de nouvelles infos et de nouvelles demos. Si par hasard vous voulez commander une demo voire plusieurs, tracez un pentacle sur le sol, déposez y au milieu un crane humain immergé dans du sang animal et prononcez plusieurs fois l'incantation suivante: "Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn" Je sais pas si ça marche, par contre envoyer une D7 vierge ou remplie de demos, avec une enveloppe auto-adressée avec 4F20 en timbre, c'est possible. N'hésitez pas à ajouter vos Top, suggestions, fausses factures, chèques en bois ou fausse monnaie, mon agent de change s'occupera de blanchir tout cela, avec une marge de 15%. Merci d'avance et à la prochaine.

Bougout



### DISC FULL 7

Et revoici ce brave MADE (qui, paraît-il, était graphiste chez PARADOX, pas étonnant, vu son talent !) ainsi que BEAST qui nous présentent avec l'aide de STORM (qui a codé l'intro et les turns-disc (excellent !)) et de Dr FELIX (démomaker de chez STATIC (cool la MASHUA Demo !)) la 7eme édition de DISC FULL. Celui-ci est sorti il y a un an, mais je n'ai pas pu avoir le No8 à temps.... Donc dans ce DISC FULL, vous retrouverez les rubriques habituelles, des graphs très classes et très colorés, et textes délirants ou encore très intéressants (le Cours, par exemple), on s'amuse bien à DF !! Les graphs sont très soignés (vous pouvez admirer celui ci-contre... ou encore dans l'APC MEETING DEMO 1 (qui est excellente !)). Les musiques sont sympas, les tests de fanzines, les interviews, le cours, les tests de jeux, les P.A, les bidouilles, tous ceci se passe de commentaires, bien sur... Je voudrais féliciter BEAST pour son reportage sur l'avenir du CPC, qui est très juste à mon avis.. Je pense qu'avec l'aide de DISC FULL, et de tous les autres fanzines, ainsi que de tous les démomakers, de l'APC et de CROCO WORLD, nous pouvons espérer de beaux jours au CPC, donc vous pouvez leur écrire à cette adresse :

MADE/DISC FULL  
98 rue des Orteaux  
75020 PARIS



Graph  
de la rubrique "HEROES" de DF7

### MASTER MAG

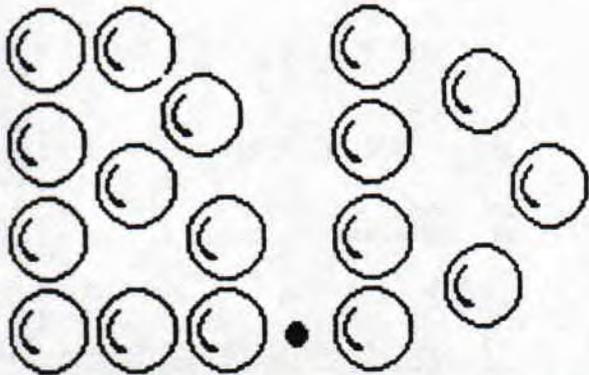
Je préviens tout de suite, pour ceux qui ne peuvent pas encadrer le ST, ce fanz parle plus de ST que de CPC, car comme dit son rédacteur en chef, Olivier : "S'intéresser à un autre micro que l'Amstrad ne paraît assez vital..." (entre nous, tu crois que le ST se porte bien ?), enfin bon, passons... Sur la page de présentation, un chouette graph et, il est titré : Spécial sexe (où ça ?!), c'était du bluff pour attirer le lecteur ! Premier article sur la PAO (Publication Assistée par Ordinateur, faut tout vous dire !) et sur la mise en page de page (ah bon ?!), c'est pas bete, bien joué, et en plus c'est très intéressant. Ensuite, des tests de jeux sur ST, (moi j'en ai vraiment rien à foutre, pour ceux qui aiment, l'adresse est plus loin..) Il y a aussi des bidouilles de JP, des tests de fanzines, il au total dont plus de la moitié sur CPC, des démos sur ST (tu connais Face Hugger ?!), revue de presse (ACPC est toujours là !!!), et un peu de divers.

Après cette longue liste, je trouve ce fanz bien, les textes sont sympas et marrants, mais les illustrations manquent (le graph de l'édito est horrible, "eh vous n'avez pas honte ?!..."), mais Olivier pense régler ce problème assez rapidement. Si vous aimez bien le ST (beaucoup, ça voudrait mieux), et le CPC, écrivez à :

MASTER MAG  
Olivier PETIT  
23 rue Honoré Daumier  
13280 Raphèle les Arles



ne reste peu de place pour vous dire que dans le No10, on parlera de DEMONIAK, Le CROCO DECHAINÉ et d'autres....



# ZE RUBRIK OF : LITTLE LEX

Salut bande de B.Dphiles. J'espère que vous vous êtes cassé une jambe en allant au ski ou alors que vous avez chopé une crise de foie à l'occasion des fêtes... Pourquoi ?

Ben comme ça, au lieu d'aller en cours, vous pourrez lire CROCO WORLD au chaud, sous les couvertes pendant que nous vous préparons le prochain numéro de votre fanz' favori... Bon ce mois-ci, j'ai fait

des tests de plusieurs B.D, pour que vous dépensiez encore plus les sous que le père Noël vous a donné... Bonne lecture, bande d'affreux !!!

## EDIKA

Bon, parlons de EDIKA. Ce dessinateur, au nom un peu bizarre est très dangereux. Je m'explique: chaque fois que vous lisez un B.d de ce fou, vous rirez tellement que cela vous éclatera les côtes, ma mâchoire (surtout le maxillaire inférieur droit) et c'est déjà pas mal. Ce cher EDIKA comptabilise déjà 17 albums hilarants à son actif, et le dernier intitulé 'BIG NOZ' vient de paraître aux éditions 'FLUIDE GLACIAL' comme les autres albums. Même le style de dessin est délirant: entre les filles à poil et les bonhommes au nez énorme, on ne sait plus où donner de la tête. Ne cherchez pas de fil conducteur dans ses planches, c'est absurde et c'est génial...

## NAKASAWA

BOOM !!!!

Hiroshima, Japon. Il est 8h15, en ce jour du 6 août 1945. Une bombe A (atomique) vient d'exploser, rasant ainsi 90 % de ce port de pêche comptant 400 000 âmes. Mais que ce passait-il avant cet événement tristement célèbre ? Quel était l'état d'esprit des habitants ? Et comment vivaient-ils cette guerre opposant une armée américaine équipée de mitraillettes, d'avions, de tanks face à une armée japonaise, qui ne sait se battre qu'avec des lances faites de bambous ? Mais ils étaient prêts à mourir pour le Japon et c'est justement le titre de cette B.D de 200 pages (en petit format, rassurez-vous), réalisée par Keji Nakasawa, qui a vécu ces instants tragiques. Parmi sa famille rejetée par le reste de la population pour son 'anti-patriotisme' et alors âgée de 7 ans, il découvre la haine qui peut émaner des personnes voulant et préparant une guerre à l'issue certaine. Peut-être trouverez-vous le début ennuyeux mais je vous assure que les derniers instants, ceux où la bombe explose, sont tragiques. Le tout, en noir et blanc est aux éditions ALBIN MICHEL.

## LELONG

OILKUYHJ ! LOHVUBF ! RTSQUR ! Ben oui, c'est comme ça que les personnes âgées s'expriment de nos jours que voulez-vous que je vous dise : il n'y a plus de vieillesse ! Ben tiens, prenons CARMEN CRU par exemple (c'est français ça ?), eh bien son occupation favorite consiste à faire chier son monde (ouais, je sais, c'est grossier mais tellement vrai). Par exemple, si elle a une petite soif, elle va au troquet du coin et demande un Fernet-Branca (c'est une boisson) avec des olives et des chips. Et après elle dit :

- Zut, j'ai oublié mon porte-monnaie !  
Alors le patron, compatissant, lui répond :  
- Vous en faites pas, c'est ma tournée, et puis j'emmerde pas les gens économiquement faibles...  
Bien vu comme plan, CARMEN... Une autre technique pour embêter tout le monde : CARMEN (c'est son prénom pour les bas du front qui n'aurait pas compris) a l'agréable habitude de couper le courant avant de partir mais manque de bol, un vieux, c'est petit (ça se tasse) et ne parlons pas de Mme CRU qui elle est carrément naine. Donc pour se venger de la position haute de son disjoncteur, elle coupe l'électricité des autres habitants de l'immeuble...  
J'ai rien contre les personnes dites du '3e âge' même si cette dénomination est stupide. Au contraire, moi je les aime bien les vieux sauf les vieilles croûtes du genre CARMEN car là, le cas est irrécupérable et je dois avouer que LELONG (l'auteur) dépeint excellentement bien, au travers d'un humour caustique, ce que peut être une vieille genre TATIE DANIELLE mais en 18 fois plus aigrie. D'ailleurs, je me demande si ETIENNE CHATILLET ne s'est pas inspiré de ces ouvrages pour réaliser son film... Quoi qu'il en soit, les éditions FLUIDE GLACIAL ont bien fait d'éditer cet ouvrage.

**lelex : ALEXANDRE CORDIER**  
23 RUE DES NOUES  
45110 CHATEAUNEUF/LOIRE

## SHELTON

J'ai l'immense honneur de vous présenter FAT FREDDY, FREEWHEELIN' FRANKLIN et PHINEAS... Mais qui sont ils ? Ces 3 zigotos sont les FABULEUS FREAK BROTHERS, les mecs les plus shootés de la galaxie. On a beau dire que la drogue c'est pas bon (c'est même de la merde concentrée) on peut en rigoler... Un exemple de dialogue au réveil :

- OH mon pauvre crane ! J'ai du renifler plus d'une livre de cocaïne cette nuit !

Ces chers frères étant complètement accros, ils se débrouillent pour trouver des combines foireuses pour une dose de dope... Les albums réalisés par GILBERT SHELTON et des fois DAVE SHERIDAN pour les idées sont disponibles aux éditions ARTEFACT ou aux éditions du ZEBU (chez PSIKOPAT). Ils sont en couleur et c'est pas plus mal comme ça. En noir et blanc et du même auteur existe également LE CHAT DE FAT FREDDY qui est tout aussi destroy que son maître. C'est chez les mêmes éditeurs. C'est excellent même si c'est pas toujours taillé dans la dentelle...



## AH BEN ZUT C'EST FINI !

Eh bien voilà, c'est fini et je vois déjà dans vos regards l'impatience non dissimulée de nous retrouver (c'est à dire moi et CROCO WORLD) le mois prochain et promis, j'essaierai de faire encore un meilleur article plus beau, plus fort, plus mieux en quelques sorte... Et puis je sais que ça se fait pas mais si vous avez fini de lire votre CROCO WORLD biensuel, prenez 4f de timbres, faites une jolie lettre (avec votre adresse, ça aide), mettez le tout dans une grande enveloppe et envoyez moi ça à l'adresse suivante : LE CANARD MOUCHE / 5 RUE VINCENT LUMETTA / 13700 MARIGNANE et dites leurs que vous écrivez de

## BILAL

On en a révé, ENKI BILAL l'a fait... Qui mais quoi ? Je parle évidemment de 'FROID EQUATEUR' qui clôtura la trilogie des MIKOPOL commencée en 1988 avec 'LA FOIRE AUX IMMORTELS'. Ce dernier avait été suivi de 'LA FEMME PIEGE' où nous faisons connaissance de JILL BIOSKOP (bioskop voulant dire cinéma en Serbo-Croate et je crois que BILAL est yougoslave d'origine (il vit maintenant en France)). Bien entendu, vous retrouverez MIKO (le mec avec une tête de faucon) et MIKOPOL, père et fils. Entre temps, BILAL a réalisé son long métrage qui s'appelle 'BUNKER PALACE HOTEL'... Je l'ai vu, c'est très chouette. Je vous ordonne d'admirer la faune présente dans le 'BLUE NICE EXPRESS' qui est un train particulièrement étrange. Mine de rien, cette B.D ressemble à un film : la façon de raconter et de écrire les choses est assez ressemblante... L'érotisme, l'action, la psychologie sont au rendez-vous et je vous assure que ça vaut le coup d'acheter cet album paru aux éditions 'LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS'.

## TARDI

Si, tout en étant B.Dophile, vous êtes aussi lecteurs de romans policiers, vous devez sûrement connaître l'auteur de génie qu'est LEO MALLET. Hé bien figurez-vous que son héros le plus connu, NESTOR BURMA, existe aussi sous la forme de personnage de papier et d'encre. En effet, ce dernier non content d'avoir été incarné à la télé par RENE DARY, MICHEL GALABRU, MICHEL SERRAULT et GUY MARCHAND (cette adaptation est d'ailleurs pourrie car contrairement à la série, le roman et la B.D se passent dans les années 50) vient embellir notre bibliothèque par les ouvrages de TARDI. Vous devez connaître ce dessinateur car c'est lui qui a fait l'affiche d'URANUS (film avec P.NOIRET) et qui a signé LES AVENTURES D'ADELE BLANC-SEC ainsi que ADIEU BRINDAVOINE (je ne cite pas les autres albums car ils en a une flppée mais ils sont très bons eux-aussi). On y retrouve bien l'ambiance malsaine de l'après-guerre où les collabos étaient encore nombreux (sale race) et où les héros résistants étaient plus nombreux que pendant la guerre. De toutes façons, y a pas à dire et si vous aimez les bonnes B.D, n'hésitez pas une seule seconde à acheter ces albums aux éditions CASTERMAN.

notre part, ça leur fera plaisir. C'était la séquence copinage, ici c'est la fin et la faim (faut que j'aille manger). GARDEZ VOS BOITES AUX LETTRES CHAUDES !!! OH ARRIVE !!!!

LITTLE LEX de-plus-en-plus-petit

# LISTING by JHMJ et RAINLAID

Dans ce numero, j'ai l'honneur de vous présenter un listing envoyé par un de nos lecteur (Sébastien GILET), il s'agit d'un chargeur d'images créées avec OCP art studio, mais je ne vous en dit pas plus, tapez-le et voyez par vous-même. Merci à toi Sébastien!

```

10 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:BORDER 0
20 CLS:LOCATE 25,12
30 t$="voulez-vous le mode d'emploi ?"
40 GOSUB 1060
50 LOCATE 56,12:INPUT " " g$
60 IF g$="0" OR g$="o" THEN GOTO 80
70 IF g$="N" OR g$="n" THEN GOTO 690
80 GOSUB 1130
90 CLS:LOCATE 18,12
100 t$="CECI EST UN CHARGEUR D'IMAGES CREEES AVEC OCP"
110 GOSUB 1060
120 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
130 CLS:LOCATE 28,12
140 t$="CREE PAR GILLET BENJAMIN LE 14/05/92"
150 GOSUB 1060
160 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
170 CLS:LOCATE 16,12
180 t$="IL VOUS PERMET DE CHARGER VOS DESSINS UN A UN"
190 GOSUB 1060
200 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
210 CLS:LOCATE 20,12
220 t$="DE CHANGER LES COULEURS DE CHAQUE STYLO"
230 GOSUB 1060
240 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
250 CLS:LOCATE 18,12
260 t$="ET DE LE SAUVEGARDER SUR UNE AUTRE DISQUETTE"
270 GOSUB 1060
280 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
290 CLS:LOCATE 18,12
300 t$="POUR CHANGER DE STYLO. APPUYER SUR [U] ET [I]"
310 GOSUB 1060
320 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
330 CLS:LOCATE 18,12
340 t$="POUR CHANGER L'ENCRE D'UN STYLO, APPUYER SUR"
350 GOSUB 1060
360 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
370 CLS:LOCATE 16,12
380 t$="LES TOUCHES FLECHEES GAUCHE ET DROITE"
390 GOSUB 1060
400 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
410 CLS:LOCATE 20,12
420 t$="POUR CHANGER LA COULEUR DU CADRE, APPUYER"
430 GOSUB 1060
440 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
450 CLS:LOCATE 27,12
460 t$="SUR LES TOUCHES [A] ET [Z]"
470 GOSUB 1060
480 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
490 CLS:LOCATE 17,12
500 t$="POUR SAUVEGARDE VOTRE DESSIN. APPUYER SUR [S]"
510 GOSUB 1060
520 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
530 CLS:LOCATE 15,12
540 t$="POUR REINITIALISER L'ORDINATEUR, APPUYER SUR E
SPACE"
550 GOSUB 1060
560 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130

570 CLS:LOCATE 14,12
580 t$="POUR RECHARGER UN DESSIN SAUVEGARDE PAR LE CHA
RGEUR"
590 GOSUB 1060
600 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
610 CLS:LOCATE 20,12
620 t$="FAITES - LOAD"NOM DU DESSIN.SCR",&C000"
630 GOSUB 1060
640 FOR m=1 TO 3000:NEXT:GOSUB 1130
650 CLS:LOCATE 25,12
660 t$="ALLEZ, SALUT ET A LA PROCHAINE"
670 GOSUB 1060
680 FOR m=1 TO 3000:NEXT
690 GOSUB 1130
700 CLS:LOCATE 20,12
710 t$="QUEL EST LE NOM DU DESSIN"
720 GOSUB 1060
730 LOCATE 46,12:INPUT A$:GOSUB 1130
740 CLS:LOCATE 20,12
750 t$="QUEL EST LE MODE DU DESSIN"
760 GOSUB 1060
770 LOCATE 47,12:INPUT B$:GOSUB 1130
780 CLS:LOCATE 20,12
790 t$="VOTRE DESSIN EST-IN COMPACTE (O/N)"
800 GOSUB 1060
810 LOCATE 55,12:INPUT C$:GOSUB 1130
820 MODE B:IF B=0 THEN INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,
2:INK 4,1:INK 5,24:INK 6,2:INK 7,8:INK 8,10:INK 9,12:1
NK 10,15:INK 11,16:INK 12,21:INK 13,28:INK 14,5:INK 15
,3:BORDER 26
830 IF C$="0" OR C$="o" THEN MEMORY &3FFF:LOAD A$+".SC
R",&4000:LOAD"DE.bin",&A000:CALL &A000,&4000
840 IF C$="M" OR C$="n" THEN LOAD A$+".SCR",&C000
850 Z=26:I=0:E=26
860 BORDER Z:INK I,E
870 IF B=0 THEN GOSUB 970
880 IF B=1 THEN GOSUB 1000
890 IF B=2 THEN GOSUB 1030
900 IF INKEY(0)=0 THEN E=E-0.25:IF E<0 THEN E=0
910 IF INKEY(1)=0 THEN E=E+0.25:IF E>0 THEN E=26
920 IF INKEY(47)=0 THEN CALL 0
930 IF INKEY(60)=0 THEN SAVE A$+".SCR",B,&C000,&4000
940 IF INKEY(59)=0 THEN Z=Z+0.25:IF Z>26 THEN Z=26
950 IF INKEY(67)=0 THEN Z=Z-0.25:IF Z<26 THEN Z=0
960 GOTO 860
970 IF INKEY(35)=0 THEN I=I+0.25:IF I>15 THEN I=15
980 IF INKEY(42)=0 THEN I=I-0.25:IF I<0 THEN I=0
990 RETURN
1000 IF INKEY(35)=0 THEN I=I+0.25:IF I>3 THEN I=3
1010 IF INKEY(42)=0 THEN I=I-0.25:IF I<0 THEN I=0
1020 RETURN
1030 IF INKEY(35)=0 THEN I=I+0.25:IF I>1 THEN I=1
1040 IF INKEY(42)=0 THEN I=I-0.25:IF I<0 THEN I=0
1050 RETURN
1060 PRINT t$:INK 1,0:FOR m=1 TO 90:NEXT
1070 INK 1,1:FOR m=1 TO 90:NEXT
1080 INK 1,2:FOR m=1 TO 90:NEXT
1090 INK 1,11:FOR m=1 TO 90:NEXT
1100 INK 1,20:FOR m=1 TO 90:NEXT
1110 INK 1,26

```

Suite et fin du programme principal: "IMAGE.BAS".

```
1120 RETURN
1130 INK 1,20:FOR n=1 TO 90:NEXT
1140 INK 1,11:FOR n=1 TO 90:NEXT
1150 INK 1,2:FOR n=1 TO 90:NEXT
1160 INK 1,1:FOR n=1 TO 90:NEXT
1170 INK 1,0:FOR n=1 TO 90:NEXT
1180 RETURN
```

```
10 ' Chargeur Pour DE.BIN
20 ' Par Golio Junior
30 '
40 adr=&C000:OPENOUT "GOLIOJUN.IOR":CLOSEOUT
50 FOR ligne=100 TO 140 STEP 10:FOR c=1 TO 16:READ a$:
a=VAL("&"a$):POKE adr,a
60 somme=somme+a:adr=adr+1:NEXT c:READ a$:a=VAL("&"a$
):somme=VAL("&"RIGHT$(HEX$(somme),3))
70 IF somme(>a THEN 90
80 NEXT ligne:SAVE "DE.BIN",b,&C000,80:END
90 PRINT "Erreur en Ligne : ";ligne:END
100 DATA 3D,C0,21,00,C0,1A,FE,01,28,0C,FE,4D,28,17,77
23,5AF
110 DATA 13,CD,34,00,18,EF,13,1A,47,13,1A,77,23,CD,34
00,0E5
120 DATA 10,F9,13,18,E0,13,1A,1B,FE,4A,1A,20,E1,13,13
13,FDE
130 DATA 13,13,18,D1,4F,7C,B5,28,02,79,C9,E1,C9,54,45
52,66E
140 DATA 52,45,20,20,20,50,41,4C,01,00,00,00,00,00,00
00,043
```

## NOTES

Le programme principal est maintenant fini, voici un sous-programme(décompacteur) qui vous permettra de charger des screens compacté par OCP art studio, des screens de moins de 17 Ko. JHMJ pour vous servir!

Maintenant, la suite du programme Liste du dernier numero..

Voici la suite du programme "LISTE", passé dans le No8, c'est le programme annexe pour la création du prog pour lister votre.... liste !! Mais il y a une rectif à faire dans le prog principal :

```
1360 CHAIN MERGE fich$,1520,DELETE -1510
```

Voilà, c'est tous, j'espère que ça marche...  
BY RAMLAID

```
1520 IF fich$="" THEN 1620 ELSE DERA,fich$:SAVE fich$:
MEM:' ATTENTION, cette ligne est effacable.....
1530 '-----
1540 '--- PROGRAMME DE ---
1550 '--- ---
1560 '--- LISTE ---
1570 '--- ---
1580 '--- Créé par RAMBEAU---
1590 '--- ---
1600 '--- FROM CROCO WORLD ---
1610 '-----
1620 MODE 1:INK 1,26:BORDER 0:INK 0,0:DIM n$(200),t(20
0),d$(200),ds$(200),p(200)
1630 READ nom$
1640 FOR c=1 TO 200
1650 READ n$(c),t(c),d$(c),ds$(c)
1660 IF n$(c)="" THEN n=c:GOTO 1680
1670 NEXT c
1680 LOCATE 10,10:PRINT "LISTE DE":LOCATE 12,15:PRINT
nom$:CALL &BB18
```

```
1690 '-----LISTER-----
1700 MODE 2:LOCATE 2,1:PRINT "No":LOCATE 19,1:PRINT "N
OM":LOCATE 38,1:PRINT "Ko":LOCATE 43,1:PRINT "Dk":LOCA
TE 58,1:PRINT "DESCRIPTION":a=1
1710 WINDOW #1,1,5,3,23:WINDOW #2,7,35,3,23:WINDOW #3,
37,40,3,23:WINDOW #4,42,45,3,23:WINDOW #5,47,80,3,23:W
INDOW #6,10,80,25,25
1720 PRINT #6,CHR$(240);" & ";CHR$(242);" ou ";CHR$(24
1);" & ";CHR$(243) " pour changer de page"
1730 FOR b=0 TO 20
1740 IF n$(a+b)="" THEN 1800
1750 PRINT #1,a+b;
1760 PRINT #2,LEFT$(n$(a+b),29)
1770 PRINT #3,LEFT$(RIGHT$(STR$(t(a+b)),LEN(STR$(t(a+b
))) - 1),3)
1780 PRINT #4,LEFT$(d$(a+b),3)
1790 PRINT #5,LEFT$(ds$(a+b),34)
1800 NEXT b
1810 GOSUB 1850
1820 CLS #1:CLS #2:CLS #3:CLS #4:CLS #5
1830 GOTO 1730
1840 '----- LISTAGE -----
1850 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1850
1860 IF a$=CHR$(240) OR a$=CHR$(242) THEN a=a-20:IF a<
0 THEN a=FIX(n/20)*20+1:RETURN ELSE RETURN
1870 IF a$=CHR$(241) OR a$=CHR$(243) THEN a=a+20:IF a>
n THEN a=1:RETURN ELSE RETURN
1880 GOTO 1850
1890 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1890 ELSE PRINT a$
```

Si vous avez des programmes intéressants, qui sortent de l'ordinaire, et si vous voulez vous faire connaître, écrivez nous à cette adresse : CROCO WORLD, La Goderais 35250 MOURAZÉ..... Merci !!



Crises de foie, méga-murges, longs cuvages (je ne sais si c'est comme ça que ça se dit), bourrage d'intestin: attention, ça va bientôt déborder....trop tard, le beau chemisier de maman, mais comment faire pour enlever ces taches de gerbe à 48 degrés, heureusement, il y a Z-TRA, avec ces supers enzymes dégraisseuses, ces méga enzymes détachantes (à vos risques et périls, avec tout ça, vous risquez de ne pas récupérer vos fringues) et oui, chers lecteurs, nous sommes bien dans la difficile mais appréciable période des fêtes de fin d'année, j'espère qu'elles se sont bien passées de votre côté, du mien no problem, le papa noel ma bien apporté mon 1848 STE...oups!

-Pour lui le peloton directement!  
Je voulais blaguer, en parlant d'ATARI, connaissez vous le PALCON 38...non, c'est normal il n'est pas encore sorti malgré les promesses d'ATARI qui avait arrêté le mois de septembre pour la sortie de cet ordinateur (sans doute très attendu et qui n'a pas manqué de pub) sur le marché (faut-il voir là une nouvelle technique commerciale?).  
Abordons un autre sujet, toute l'équipe est d'accord et ne voit aucune objection à dire:

## "FUCK MICROKIDS"

sans doutes connaissez-vous cette émission diffusée sur FRANCE 3, émission basée en grande partie sur les jeux vidéos, concours (jeux vidéos sur le plateau), seulement une infime partie est consacrée à la démo, et c'est là que CROCO WORLD veut exprimer ses pensées. Comme je l'ai dit précédemment, la démo occupe une place mineure dans cette émission, mais ces démos sont créés principalement sur ATARI ST, AMIGA et PC. ma remarque ne concernant pas les PC, nous trouvons qu'il est honteux de ne pas honorer, nos acharnés, pensez à tous ces DEMO-MAKERS existant dans l'EUROPE entière et même au delà qui ont fait la gloire du CPC regnant en seigneur, en sorte nous souffrons de voir de telles démos travaillées au maximum ignorées de cette façon, des démos qui elles poussent la machine au maximum de ses possibilités, je pense à THE DEMO ou bien encore FACE HUNGER représentant glorieusement les 8 bits. Cependant, nous ne nions pas la supériorité des 16/32 bits, mais que leurs réelles capacités soient exploitées autrement que dans celles présentées dans MICROKIDS car là, le CPC peut faire mieux.

Autre chose, mes sirs JHMJ & GOLIO Jr. sont heureux de vous avoir présenté leur nouvelle rubrique: "INITIATION AU LANGAGE MACHINE". Voila, à l'heure où je vous parle il ne reste plus QU'UNE semaine de vacances, le bon côté est que le réveillon du premier de l'an n'est pas encore passé, et le mauvais est un devinette.

BONNE ANNEE 1993  
Toute l'équipe de CROCO WORLD  
(Plus de frontières!)

P.S: solution devinette: Les cours sont au bout (Plus de frontières?).



Si avez quoi que se soit à dire à la rédac', des projets, à soumettre, des plaintes à apporter CROCO WORLD vous invite à le faire.

CROCO WORLD

La GODERAIS  
35250 MOURAZE

## CORDES

Il n'y a pas longtemps, la rédac' a reçue une lettre d'ORPHEE du fanz disc DEMONIAK, mais rien d'étonnant jusqu'ici car une correspondance était engagée, il faut tout de même préciser que ce fanz est dans le même département que le notre. Dans cette lettre, une information nous a plus particulièrement intéresser, la lettre disait:

"Je suis interne à RENNES..", or il se trouve que JHMJ et GOLIO (même lycée) et RAMBEAU sont dans des établissements de RENNES. L'intrigue trop pesante: TELEPHONE! Durant l'appel, les rédacteurs apprennent que leur correspondant est au lycée JOLIOT CURIE, le même que JHMJ et G Jr et qu'il était responsable du CLUB INFO de ce même lycée! Une rencontre entre ces différents fanzine-makers qui se croisent plusieurs fois, est prévue le lundi de la rentrée, mais n'oublions pas que ce CLUB INFO est fréquenté par les 2 Réacteurs de CROCO WORLD.

JHMJ.

