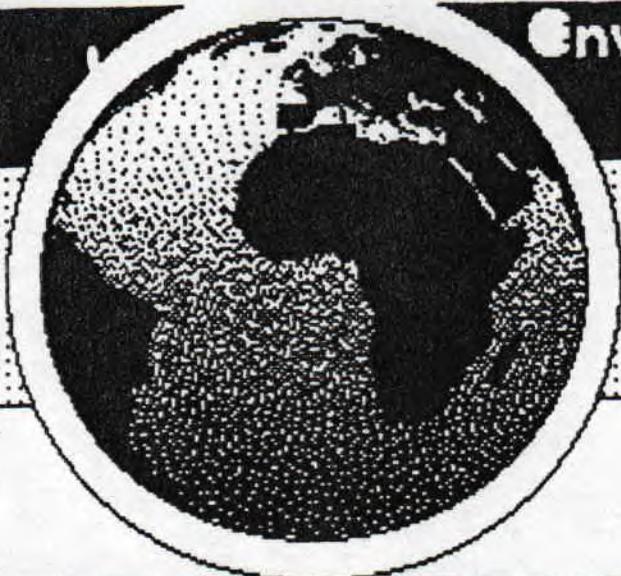


FREEMWARE

Envoyez, 4.2 Fr
En Timbre

CROCO

WORLD



EDITO

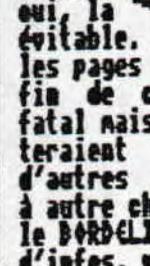
EDITO

Salut à tous les amoureux du PC qui tiennent ce nouveau numéro de CROCO WORLD entre leurs mains fébriles. Et oui, la folle équipe est encore là pour vous faire le plus grand bien, nous l'espérons.. Au menu ce mois-ci, vos rubriques préférées, avec vos rédacteurs préférés.

Ces pauvres rédacteurs ont de plus en plus de mal à faire leur fanzine adoré. Pourquoi tant de problèmes?? C'est le monde du PC qui veut ceci, par exemple, les news sont de plus en plus rares, mais quelles news aies !!! Avez-vous entendu parler par exemple du fabuleux maker qu'est C.M.SOFT ?? Et c'est grâce à lui que vous pouvez admirer les superbes jeux tels que le fabuleux PRÉHISTORIK 2 ou encore le magnifique Super Cauldron, donc un grand merci à lui et un grand bravo !!!! (NDLR : CLAP! CLAP!). Mais que fait la police des fanzines ? Elle autorise une baisse de lecteur chez C.M ????? Mais c'est inadmissible !!!! Eh oui, la vérité est là, C.M n'a presque pas de lecteurs, la personne qui tient en ce moment C.M peut être félicitée par toute l'équipe. Nous vous disons tous merci de nous suivre encore et encore et d'apprécier notre travail. Mais hélas quelques rédacteurs (comme Golio Jr et JHMJ) ne pourront plus assurer leurs pages à partir de la rentrée, eh oui, la reprise du travail est inévitable. Le manque de temps pour nijoter les pages de CROCO WORLD engagerait donc la fin de ce Fanz', et ceci semble fatal mais quelques rédacteurs subsisteraient et travailleraient dans d'autres fanzines... Mais passons à autre chose, quelques chose de le BORDÉLIX MEETING est de retour !! gai Pour plus d'infos, voir les pages "BEM" et "honneur"...

les news déno-bien, admi-

encore le merci à CLAP! CLAP! fanzines ? C.M ????? vérité est la personne félicitée tous merci d'apprécier rédac-ne pages à oui, la évitable. Le manque de temps pour nijoter les pages de CROCO WORLD engagerait donc la fin de ce Fanz', et ceci semble fatal mais quelques rédacteurs subsisteraient et travailleraient dans d'autres fanzines... Mais passons à autre chose, quelques chose de le BORDÉLIX MEETING est de retour !! gai Pour plus d'infos, voir les pages "BEM" et "honneur"...



" - Ma quelle horreur !!! C'est une vraie catastrophe naturelle !!!" Bon arrêtez, Madame, de foutre le moral à zéro à nos chers lecteurs, mais parlons d'autre chose, comme les vacances par exemple comme toutes les années, c'est la ruée vers les plages bondées, en passant par les autoroutes bouchonnées par les mauvais routard et toutes leurs familles geulant et salissant tous sur leurs passages... Ah qu'elles sont bien ces vacances, mais pour éviter l'ennui provoquée par l'hôpital où vous avez échoué après votre randonnée en montagne avec des nocassins, vous saurez enfin pourquoi vous appréciez tant C.M.... Parce qu'il sait vous distraire bien sur !!!!! Et voilà, c'était la pensée du père Ramlaid, j'espère que cette émission, eh pardon, cet édito vous a plus....



Bonne lecture de CROCO WORLD !!!

Ramlaid
qui passe de drôle de vacances...

Croco World N° 12
Réalisé Par :

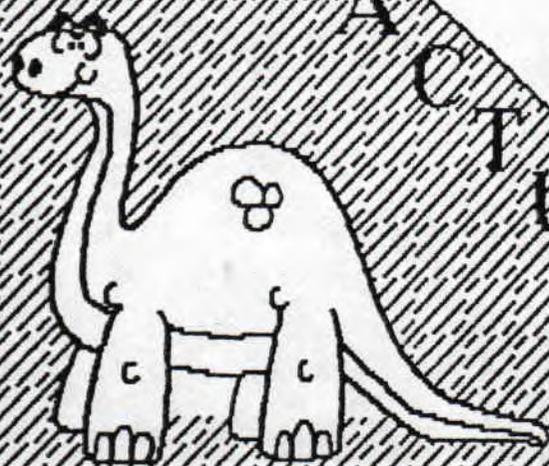
Gougout, Lelex, Golio Jr,
JHMJ, Rambeau et
Ramlaid. . . .

Notre Adresse :
CROCO WORLD; La Goderais
35250 MOUAZE.

SOMMAIRE

Actu	3
Zoom sur le jeu	4
Demos	6
Dossier	8
Programmation	9
Assembleur	11
Listing	12
B.D.	15
Fanzines	17
Humeur	18





ACTUS OF NIBY RAMBEAU

PREHISTORIK II ...
une histoire de dinos

Je ne vais pratiquement, meme pas du tout vous parler de ce jeu car RAMLAD vas vous le tester quelques pages plus tard ... rendez-vous page 5, hongo-bongo ...

SUPER CAULDRON ...
une histoire de sorcellerie

TU VAS VOIR MA PUISSANCE ET MA COLERE SORCIER !

Alors je suppose que vous connaissez CAULDRON et bien maintenant vous aurez en plus à connaître SUPER CAULDRON.
L'HISTOIRE ET LE JEU ...

Alors le pays de CAULDRON est sous l'emprise d'un sorcier maléfique. La faune est devenu hostile. Vous devrez traversée cette faune et pour changez de niveau vous n'aurez qu'à trouver une clef vous permettant ... et pour tuer le sorcier vous devrez récupérer des sorts magiques tout au long du parcours ...

EDITO

Salut c'est RAMBEAU qui tape cette rubrique qui est réscapée de l'affreux et de l'abominable blanc. Hé oui pour ce mois-ci je vous écrit, bien noir/blanc mais pour combien de temps ?! Hé bien j'espère que ce sera pour le plus longtemps possible, SMIF ! Mais bon laissons place à la bonne humeur et aux quelques news que je vais vous présenter dans ce fanz'. Les jeux de ce mois-ci seront :

- SUPER CAULDRON
- CRAZY CARS III
- PREHISTORIK II

MEGA COMPIL



Hé oui une nouvelle compil sur CPC car y'en à qu'en meme qui pense à nous ou plutot à notre bonne vieille quogiu' elle n'est pas si vieille ! Cette nouvelle compil est éditée par LORICIE

Cette compil comporte 4 disquettes dont les jeux sont: Turbo Cup, Sapiens, Skweek, Maracaibo, Mobileman, Bumpy, Zox 2199, Cobra, Bactron, Aigle d'or, Kya, 3D Fight, Inferna, Runner, Charly Diams, Mata Hari, Mission, Fusion II, Billy II, Billy la Banlieu, Mach III, Seme Axe, Foot, Tennis 3D et enfin Rally III.

CRAZY-CARS III ...
une histoire de voitures



Je suppose encore que vous connaissez CRAZY-CARS et CRAZY-CARS II et bien maintenant vous aurez ... CRAZY-CARS III. Vous avez acheté avec vos pet ... grosses économies, (oui car vous vous acheté...) une LAMBORGHINI DIABOLO. Vous ferez des courses mais, faites attention car les flics on ne les vois pas mais eux, ils vous voient ! Et si vous etes un des meilleurs alors vous pourrez participer à une grande course.

THE END ...
By RAMBEAU
Tournez la page et lisez ...

GHOSTBUSTERS [S.O.S FANTOMES]



Salut les amis alors comment va-t-on maintenant qu'on est en vacances, bande de tire-au-flanc (ND VOUS: Heu, toi dans ton genre tu n'est pas mal non plus !#!-#!) ; Au fait je ne vous ai pas dit que j'eusses eu (c'est un nouveau temps que j'ai appris, oui Monsieur, c'est le plus que parfait de l'interrogatif direct en transitif indirect) un penfriend autrement dit un correspondant, un ANGLAIS. Ma oui faut p'tetre parler du jeu qui sera ce mois, attention les yeux, plutôt les oreilles GHOSTBUSTERS II tiré du film : (a vous) GHOSTBUSTERS II (ça fait plaisir, y'en a deux qui suivent) .

LE FILM ...

Le personnel de SOS FANTOME est au chômage technique (hé oui car tout le monde peut y être même eux : manque de fantomes) et est obligé de faire d'autres boulots que " casseurs de fantomes ". Mais un jour ... le landeau d'une amie des SOS... se met tout à coup à rouler à toute vitesse et stoppe net ! Elle les appelle pour tout inspecter. Cette amie, DANA fait les beaux arts qui sont tenu par un allumé qui, un jour ressort un tableau du sous-sol, représentant VIGO. Ce "VIGO" est un fanfantotome ! Ayant remarqué un mouvement fantomique ils décident de visiter le sous-sol NEW-YORKAIS et, là, une rivière de SLIM. VIGO veut un bébé pour se réincarner et c'est celui de DANA etc....

LE JEU ...

D'abord vous avez une petite chanson (celle de SOS...) puis de superbes photos digitalisées en orange et noir et enfin Vous débutez le jeu dans la rue. Vous descendez au bout d'un fil et vous aurez des fantomes à gogo et bien sûr des recharges pour vos armes car, vous avez plusieurs armes et vous les verrez en appuyant sur la barre d'espacement. Faites attention au sortes de mains qui vous coupent la corde. Dans ce niveau vous devrez retrouver trois objets qui ais bout

Si vous avez un problème d'engluement téléphonique à :
S.O.S CROCO ...
19876349033



à bout forment un recup' SLIM. Ils ont une forme différente des autres objets et ils sont jaunes mais faites car sans tous ces objets vous ne pourrez pas terminer ce niveau. Une fois tous ces objets récupérés vous n'aurez qu'à aller tout en bas et le SLIM montera, un conseil pour y arriver et pour ne pas vous faire tuer une fois en bas, utilisez une autre arme (celle qui vous protège avec deux arcs de cercles verts.

Pour le deuxième niveau vous serez dans les rues de la capitale des ETATS-UNIS à savoir NEW-YORK (heu, non en fait c'est WASHINGTON j'crois, ouais plutôt). Vous dirigerez une boule de SLIM avec laquelle vous tirerez sur les fantomes. Vous devrez protéger la STATUE DE LA LIBERTE (elle est française vous avez), mais attention car lorsque vous tirerez ou car autre chose, des gouttes de SLIM tomberont et vous devrez les récupérer avec les ghostbusters qui sont derrière la statue en appuyant sur la barre d'espacement. Attention car ils peuvent se faire tuer.

Alors le troisième niveau c'est très compliqué autant pour vous que pour moi parce que je n'y suis arrivé qu'une seule fois et j'ai rien réussi à faire !

MON AVIS ...

Je pense que ce jeu est superbement réalisé aussi bien par le graphisme que par le but des niveaux dus à la réplique quasi-parfaite du film mais il manque tout de même une petite musique d'ambiance mais cela ne change en rien mon avis face à ce jeu car je le trouve réellement bien que ce soit par ... Heu, oui mais, non ...

By the ICON SPENGLER JR
RAMBEAU III

NOTES

S.O.S

FANTOMES II

13,8

GRAPHISME 16/20

ANIMATION 13/20

SON 10/20

SCENARIO /

DIFFICULTE 16/20

L'EQUIPE 14/20

Ah qu'ils sont beaux ces petits graphes

Et c'est signe MOI !

RMD



PREHISTORIK II



Voici encore un jeu qui ne passera pas inaperçu dans le monde du CPC. Qui est le fabuleux auteur de la suite de préhistorik ? Je vous le donne en mille : ELMSOFT en personne, et une fois de plus...

ET DIEU CREA ELMSOFT...

Eh oui, voici le retour du désovaker dans le monde fou du jeu (bieux que Disneyland avec Riri, Fifi, Loulou, Mickey et les autres...), le créateur du premier jeu sur CPC (Old Génération) digne de ce nom (Zap'T'balls bien sur !!), le revoici pour titiller les qualités du CPC, ce qu'il réussit avec brio. En effet, la version plus de ce jeu utilise par exemple les 4096 couleurs disponibles, ou encore l'affichage des sprites hard avec des effets époustoufflants... Dépassant donc les qualités de la lene cartouche d'OCERA exclusivement sur CPC.

Cet être surhumain a également pondu le magnifique Super Cauldron, qui je l'espère sera bientôt testé dans nos pages (pour plus d'info, voir page ACTUS de l'ami Rasbeau...). Bon, je vais, un peu plus, vous décrire ce jeu (MDLR : t'es là pour ça alors dépêche toi !!!! MD.Moi : Eh du calme les mecs, keep cool ! Ça arrive, il faut toujours préparer les lecteurs, hein mes petits agneaux ?! MD.Dous : Dire les pattes de là, lèche-botte !!! Spaaaaash (bruit provoqué pas un superbe revers de la bain...))

EN AVANT TACATA !!!!

Mais avant de vous parler technique, parlons scénario... Comme vous l'avez sans doute deviné, Préhistorik 2 se passe dans la...?.. la...?..?.... la Préhistoire bien sur ! (tous ceux qui dorment sur les bas de pages de C.B peuvent se réveiller !). La Préhistoire, je pourrais passer mon clavier à Golio Jr pour qu'il vous décrive son environnement mais j'ai peur qu'il casse le matériel... Donc vous devrez casser la croûte pendant ce jeu (sport très intéressant pour les "Coubiaks" du CPC). Au menu, pommes, poires, frites (une fois), couverts, et tout le reste. Pour tuer vos ennemis, rebondissez-leur sur la tête à la manière d'un Mario (grosse merde tournant sur NES). Plusieurs ennemis comme des dragons, toucans, abeilles, tortues géantes, araignées et autres monstres emmerdants essaieront de vous éliminer, ce qui, en ce qui se concerne, n'est pas une mince affaire...(MDLR : Vanard !!!!)

VOUS AVEZ DIT TECHNIQUE ??

Eh oui, avec son passé de désovakers c'est sur que son casier informatique est bien garni, la preuve, dès le début, une synchronisation de l'écran pour l'overscan, intéressant, comme cela on n'a pas la moitié de l'écran à côté du moniteur (expression stupide parce comment afficher quelque chose en dehors du moniteur ? MD. Bourin de Service : Bah on pète un aut' moniteur à côté, boudjidou !!!). D'autres preuves techniques ?? Pas de problème, le jeu est donc en overscan, sur version +, les 4096 couleurs sont affichées et les sprites hard, bien utilisés, donnent l'impression d'un second plan, cool non ?? Vous en voulez encore, eh bien ce cher ELMSOFT utilise également les split-raster pour vous donner quelques infos et quelques aides, sympa, pas vrai ??? En plus, il y a toujours du mouvement, genre plante au souffle tumultueux du vent préhistorien (MD.Pétasse : Oh Raslaich, ch'est beauch che que tu diche)

DIAGNOSTIC, DOCTEUR ??

Dites SS ?? Dites SS ?? Rien à faire, ce jeu n'a presque pas de faille, il est très bien réalisé, dans un esprit "Fun", et surtout très technique. Les graphismes de la version CPC + sont somptueux, mais ceux de l'"Old Generation" laissent un peu à désirer (problème de couleur). Bon, je voudrais dire merci à Sébastien Gilet qui m'a prêté ce superbe jeu et pour plein d'autres trucs, encore merci....

A Pluche

Raslaich
qui n'aime pas les pétaches

NOTES	GRAPHISMES	17
	ANIMATION	16
15/20	SON	14
	SCENARIO	14
	DIFFICULTE	16
PREHISTORIK 2	L'EQUIPE	15

DEMO SCENE

Hello everybody! Ces temps-ci les demos se font très rares et les quelques megademos que nous attendions tous ne sont toujours pas arrivées dans ma boîte à lettre (Crystal, Cuddly, SKB 3, Voyage 93...). La megademo Nephilim est testée en long et en large, ainsi que la preview de la demo Bordelik 1. Mettez du Method of Destruction à fond, prenez un verre de Coca, asseyez vous confortablement et bonne lecture!

CPC IZ DEAD BY THE NEPHILIM © 1993

" CPC iz dead ", c'est le petit nom de la (dernière) megademo de Nephilim. Cette megademo comprend en tout 6 parties de qualité inégale. La première partie comprend un scroll text qui surplombe des barres de couleurs qui se baladent de gauche à droite et le tout au dessus d'un logo made in Savant Fou. La deuxième partie est dans le même genre avec scrolls, splitrasters, screenwaggle, raster ligne et le plus marrant dans cette part, c'est le texte qui vous en apprendra plus sur le split des Logons, beaucoup plus... Miark niark... La troisième partie, la plus réussie techniquement vous propose de la rupture ligne à ligne, pleins de scrolls hards, des rasters verticaux etc... On continue avec la part du doux nom de Clostridium qui comprend un scrolltext, des sprites, des starfields, un writer et des rasters. La musique de cette part (Shaolin sur ST) est géniale et a été transférée et debuggée par Fefesse. On continue avec la Gameboy Part qui vous met aux commandes d'

une Gameboy (Beurk! Fuck Nintendo & Sega! Consoles suck!) et qui simule le paddle et les boutons. Avec ces boutons on fait apparaitre des scrolls, on peut les déplacer avec le pad, les accélérer et même mettre une pause, c'est cool! La dernière part est un petit slide show qui comprend des Gfx en chantier de Skf, Mig et Savant Ouf. Comme vous l'avez remarqué je n'ai pas émis d'avis car je suis membre de Nephilim et ce serait pas 'déontologique' de gratifier son groupe et comme je n'avais pas le temps de faire tester par quelqu'un d'autre, j'ai décrit cette demo en étant le plus objectif possible. N'hésitez pas à m'écrire pour vous procurer cette demo en effectuant les modalités habituelles (Timbre à 4F40, adresse...).

BORDELIK DEMO 1

A l'heure où vous lirez ces pages, cette demo sera sûrement sortie mais à cet instant, ou j'écris ce texte, elle n'est pas encore achevée. La 1ère partie, made in Croco World, comporte un writer et des screens avec un scan de toutes nos tronches réalisées dans la joie et la bonne humeur lors de la première édition de la saga Bordelik Meeting (Qui ne demande qu'à être continuée), la musique sera normalement Soundtrack ou bien une création Equinoxe de Targhan/Demoniak. La 2ème partie, une coopération Croco World/DMK/Addams Fanz, vous proposera un writer, des logos, screens waggles, sprites, splitrasters equalizers, chessboard et une zic ST pour finir.

La dernière partie comportera normalement un screen avec un writer, scroll, waggles et zics, la totale quoi, avec un petit mot de chaque participant sur le meeting. Il est possible qu'une dernière part ou un cheat mode soit inclus dans cette demo car il restait des Graphs, fontes et routines inutilisées (Les délires de programmation du meeting étaient fameuses: scroll 3D, rasters qui suivent une forme préconçue, rasters en basic...). Pour se procurer cette demo, vous connaissez l'adresse...

EN BREF

SWAB INTRO: réalisé par Swab (La section demo de Pot de Call), cette demo nous en met pleins les oreilles avec des musiques superbes transférées du ST par Fefesse (N'est-ce pas Longshot?). Le code lui-même n'est pas super mais vaut le détour: un writer, des equalizers et des scrolls.

I ♥ LOGON: Mes amis l'heure est grave, Logon se tire du CPC. La raison? La distribution de musiques transférées par Fefesse du ST et qui les a léguées aux Logon. Un peu léger comme raison! Ça fait des mois que l'on a pas eu de nouvelles demos des Logon (Plus d'un an) et depuis l'année glorieuse 91 ils reposent sur leurs lauriers et écrivent de temps en temps un article dans Cent pour cent pour nous prouver qu'ils vivent encore, et je vous rappelle que les Logon sont plus d'une dizaine! Si ils en ont marre du CPC qu'ils le disent, il n'y a pas de honte à le dire, mais se tirer du CPC en mettant tout sur le dos de demomakers ou fanzmakers qui sont tombés par hasard sur les musiques de Fefesse et les ont utilisées sans savoir ce qu'elles étaient vraiment, je trouve ça NUL. Les groupes impliqués sont: CCC, Nephilim, Beng!, Contrast, Swab et d'autres... Pour ma part je préfère largement le comportement de groupes qui se donnent à fond pour le CPC que Logon qui dégrade toute la scène CPC avec son histoire et qui détruit son image de marque de pionnier du CPC. Voilà c'est dit et je salue quand même Logon pour The Demo et S&KH qui restent des demos culte.

DOSSIER SPECIAL

MAXAM by Golio Junior

Et voici la suite du dossier sur MAXAM, le super Assembleur/Désassembleur. Nous en étions au menu de l'éditeur de texte.

- M : permet de créer un fichier BASIC, contenant le programme en assembleur. Je n'explique, avec MAXAM il est possible d'intégrer de l'assembleur dans un programme BASIC, un petit exemple :

```
10 'PROGRAMME EN BASIC UTILISANT UN PROGRAMME EN ASSEMBLEUR
```

```
20 MEMORY &7FFF:DEBUT=HIMEM+1
```

```
30 'DEBUT DU PROGRAMME EN L.M.
```

```
40 DASSEMBLE
```

```
50 'LD A,65
```

```
60 'CALL &BBSA
```

```
;EXEMPLE DE COMMENTAIRE  
;AFFICHE LE CONTENU ASCII  
DE A
```

```
70 'ETIQUETTE
```

```
; ET UNE ETIQUETTE
```

```
80 'REI
```

```
90 CALL DEBUT
```

Pour pouvoir faire ceci, il faut bien sûr charger MAXAM. Explications : la RSX DASSEMBLE permet d'assembler les lignes qui sont en commentaire pour le BASIC, directement après le HIMEM, c'est à dire pour cet exemple en &8000. Pour définir une étiquette, il suffit d'un point suivi du nom de l'étiquette. Revenons à l'option M : elle peut être utilisée avec 4 contraintes :

1 : ajout de numéros de lignes (on définit la première et aussi l'incrément)

2 : ajout d'apostrophes pour que le programme soit en assembleur

3 : Supprime les numéros de ligne

4 : supprime les apostrophes

- MB : agit comme M, mais uniquement avec le bloc sélectionné

- F : permet de chercher une chaîne de caractère. Attention la recherche débute à la dernière position du curseur. Si la chaîne est trouvée, on retourne dans le mode édition et si l'on appuie sur [COPY], MAXAM recherche la chaîne.

- R : permet de trouver et de remplacer une chaîne de caractères. L'option Global ou Partiel permet de définir le mode de remplacement : Automatique ou selon votre choix.

- T : permet de fixer les tabulations

- A : Assemble le contenu du texte qu'il y a en mémoire

- J : exécute un programme en langage machine.

- G : permet de se rendre à la ligne que vous voulez.

- X : permet d'utiliser des RSXs. Oui, vous avez bien entendu, des RSXs. Pourquoi? Bah parce que MAXAM ne crée pas simplement la RSX : OMAXAM mais aussi plein d'autres. Nous avons déjà vu DASSEMBLE. Bon voyons de

quoi il en retourne :

- DASSEN : identique à DASSEMBLE, mais n'affiche pas le listing de ce qui est assemblé

- DCAT : permet de voir le catalogue du lecteur courant

- DCLEAR ou OMCLEAR : détruit le fichier source que vous avez créé avec l'éditeur de MAXAM

- OFIND ou OMFIND : recherche une chaîne de caractères mais uniquement dans le fichier source du BASIC

- OM : comme OMAXAM

- OMAXAM,n : permet de retourner sous MAXAM mais dans le mode n (soit mode 1, soit mode 2)

- OMODE,n : comme la commande MODE du basic, avec n prenant les valeurs 1 ou 2

Bien sûr ces RSXs sont utilisables directement sous BASIC. Revenons au menu de l'éditeur :

- Q : permet de retourner au menu utilitaire de MAXAM (uniquement si vous avez chargé le programme complet). N'oubliez pas que l'appui sur la touche [ESC] permet souvent de revenir à la normale. Bon voilà c'est la fin de ce menu, mais pas de cet article. Continuons donc dans le menu utilitaire :

- T : permet de passer au menu éditeur (le menu décrit précédemment pour ceux qui n'auraient pas encore compris).

- B : permet de retourner au BASIC.

- D : désassemble une partie de la mémoire

- DP : désassemble et imprime une partie de la mémoire

- L : liste une zone de mémoire

- LP : liste et imprime une zone de mémoire

- S : permet de sélectionner une ROM externe. C'est à dire qui se connecte de &C000 à &FFFF. De plus le numéro de la ROM s'affiche dans la ligne d'information, situé en haut. MAXAM affiche aussi les différentes connections des ROMs (ROM basse connectée/déconnectée, ROM haute connectée/déconnectée).

- O : permet justement de connecter ou de déconnecter la ROM basse (de &8000 à &3FFF)

- E : édite la mémoire. On se retrouve sur une page écran uniquement dédiée à l'édition de la mémoire. On se déplace avec les Flèches. [IAB] permet de changer de zone d'édition (Hexa ou ASCII). Si l'on a envie de changer un octet, il suffit d'utiliser le reste du clavier. [ESC] permet de revenir au menu précédent.

- F : Permet de rechercher une chaîne, mais uniquement dans la mémoire. Ce qui vous permet de rechercher dans la ROM basse si elle est connectée ou dans une ROM haute, si évidemment elle est connectée. Bon, bah, la suite dans la suite de cet article .

Golio Junior

PROGRAMMATION by Golio junior

Voici la suite de la suite de l'article sur les rasters, et pas encore le dernier!! Bon ce-mois ci nous attaquons les splits rasters. Bon bah, allons-y !!

Golio Junior



Bon attaquons, promptement les split-rasters par un (gros) programme d'exemples :

```

ORG #8000
;
DI ; LA ROUTINE
LD HL, (#0038) ; POUR DES RASTERS
LD (SAUVE+1), HL ; PROPRES
LD HL, #C9FB ; ET SUIVIT D'UN RET
LD (#0038), HL
EI

; SYNCHRO LD B, #F5 ; ATTENTE DU CELEBRE
SYNC ; VBL
IM A, (C)
RRA
JP NC, SYNC

; LD BC, #F40E ; TEST DU CLAVIER
OUT (C), C ; ET COMME D'HABITUDE
LD BC, #F6C9 ; UTILISATION DE
OUT (C), C ; LA TOUCHE ESPACE
LD BC, #F792
OUT (C), C
LD BC, #F645
OUT (C), C
LD B, #F4
IM A, (C)
LD BC, #F782
OUT (C), C
LD BC, #F699
OUT (C), C
RLA
JP C, PROG

SAUVE DI ; RETOUR AU SYSTEME
LD HL, 0000 ; EN DOUCEUR
LD (#0038), HL
EI
RET

; PROG
LD BC, #7F00 ; ON CHANGE L'ENCRE 0
OUT (C), C
LD B, 0 ; SUR 256 LIGNES !!
EXX ; DANS LES REGISTRES
    
```

```

LD A, 28+64
LD B, #7F
    
```

```

LD C, 21+64
LD D, 23+64
LD E, 31+64
LD H, 15+64
LD L, 27+64
EXX
    
```

```

HALT
DI
DEFS 30, 0
    
```

BOUCLE

```

EXX
DEFS 2, 0
    
```

```

OUT (C), A
OUT (C), C
OUT (C), D
OUT (C), E
OUT (C), H
OUT (C), L
OUT (C), A
OUT (C), C
OUT (C), D
OUT (C), E
OUT (C), H
OUT (C), L
OUT (C), E
OUT (C), D
EXX
    
```

```

DJNZ BOUCLE
    
```

```

LD BC, #7F00
OUT (C), C
LD A, 28+64
    
```

```

SUPPLEMENTAIRES
; NOIR
; ADRESSE DU PORT DU GATE
ARRAY
; BLEU VIF
; BLEU CIEL
; BLEU PASTEL
; MAGENTA PASTEL
; TURQUOISE PASTEL
; RETOUR AUX REGISTRES
PRINCIPAUX
; UN PETIT HALT DE
SYNCHRO
; ET C'EST PARTI
; ON POSITION BIEN LE
RASTER
    
```

```

; A CHANGER ABSOLUMENT
POUR OBTENIR DIVERS EFFETS
; CHANGER L'ORDRE SUIVANT
; VOS GOUTS
; MAIS RESPECTEZ TOUJOURS
; LE NOMBRE DE OUT
; SINON PROBLEME DE
; SYNCHRONISATION
    
```

```

; D'OU L'INTERET
D'UTILISER LES REGISTRES
SUPPLEMENTAIRES
    
```

```

; ENCORE DU NOIR POUR
    
```

OUT (C),A
EI
JP SYNCHRO

FINIR
; ON REMET LES INTERRUPT'
; ET ON RECOMMENCE

Tapez ce listing, l'un des plus gros que je vous ai donné (le prochain est encore plus gros!!) et essayez le (un petit CALL #0000). Cette technique est utilisée dans pas mal de demos, pour créer des fonds multicolores, le plus bel exemple est bien sur l'intro de THE DEMO. Mais comment ça marche?? Eh bien voilà, c'est encore et toujours tout simple, au lieu de changer une seule fois la couleur de l'encre par ligne pour un raster normal, ici on le change exactement 14 fois. Et pourquoi pas plus? notre pauvre Z80 ne tourne qu'à 4 Mhz (en fait 3,33 Mhz à cause des interruptions dues à l'affichage de l'écran), et un OUT lui prend 4 cycles d'horloge, soit 4 microsecondes. Or l'affichage d'une ligne dure 64 microsecondes!! Pour les petits rigolos qui ont essayé justement de rajouter ou d'enlever un NOP durant l'affichage du split raster, ils se sont aperçus qu'il se penchait d'un côté ou d'un autre, donnant de magnifiques marches d'escaliers, et ce qu'on pourrait appeler des rasters diagonaux. C'est bien de pouvoir afficher un split raster, mais si on l'animait. Il suffirait de faire cyclé les couleurs contenues dans les registres secondaires (c'est à dire A, C, D, E, H et L). Mais chaque changement de couleur se fait par pas de "4 microsecondes" soit un effet pas terrible!! Mais si on arrivait, avant d'afficher le split raster, à faire une attente qui varie (le premier coup 1 NOP, le deuxième 2 NOPS....) et bien on arriverait à faire "déplacer" notre split raster. Reprenons le programme précédent et modifions la partie située entre les étiquettes PROG et BOUCLE :

....
PROG

LD HL, RASTER
POINTEUR LD A, 0
INC A
CP 63

; OU 64 OU 65 SUIVANT
L'INCLINAISON DU SPLIT RASTER
CE QUI PERMET D'EVITER QUE LE S.R
SAUTE DE TEMPS EN TEMPS

OK
JP NZ, OK
LD A, 0

LD (POINTEUR+1), A ; ET ON INSTALLE UN
COMPTEUR
ADD A, L ; ET ON ADDITIONNE A ET
HL (METHODE BARBARE)

LD L, A
LD A, 0
ADC A, H ; ADDITIONNE LE CARRY, H
ET A

LD H, A ; CE QUI PERMET DE
PRENDRE EN COMPTE LA RETENUE
; SYNCHRONISATION !!

HALT
DI

RASTER
JP (HL) ; ON SAUTE DANS DES NOPS
DEFS 64, 0 ; UNE LIGNE DE NOP
DEFS 30, 0 ; ON PLACE BIEN LE RASTER
LD BC, #7F00 ; ET ON RECOMMENCE
OUT (C), C ; COMME D'HABITUDE

LD B, 0

EXX

LD A, 20+64

LD B, #7F

LD C, 21+64

LD D, 23+64

LD E, 31+64

LD H, 15+64

LD L, 27+64

EXX

; TOUJOURS 256 LIGNES
; NO COMMENT

BOUCLE

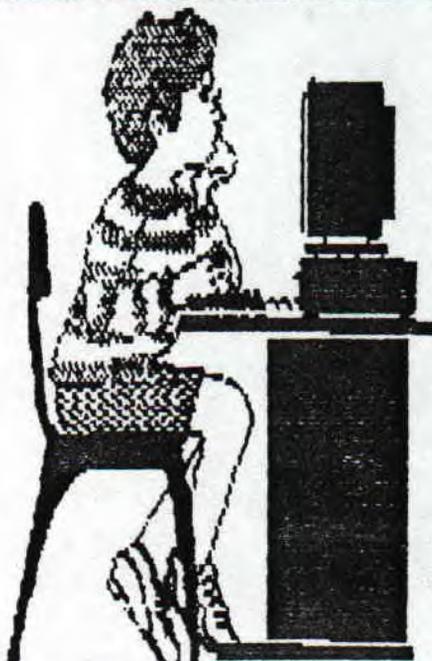
Et voilà une jolie animation pour tres peu d'octets en plus. Il y a un compteur, qui varie de 0 à 64 (ou 63 ou 65 suivant le nombre de NOPS en plus ou en moins dans l'affichage du split raster (l'inclinaison quoi)); ce compteur permet de faire varier notre précieuse boucle d'attente au NOP près. D'où l'utilisation d'une addition de A et HL (admirez le style!) et du JP (HL). Cette instruction effectue un saut à l'adresse contenu dans HL, ce qui est équivalent à :

PUSH HL

RET

Mais c'est beaucoup plus rapide. Et où on effectue notre saut? Eh bien dans une grande étendue de NOPS (94 au total). Au départ lorsque le compteur est à un, on saute un octet après l'étiquette RASTER et on exécute ainsi une série de 93 NOPS. Le balayage suivant, le compteur vaut 2, donc 2 octets après l'étiquette RASTER, et on exécute 92 NOPS, et ainsi de suite. Jusqu'à 64 NOP d'attente, qui correspond à une ligne, et là on recommence à zéro (remarquez le Raster qui remonte d'une ligne). A vous maintenant de bidouillez et essayez de changer le sens du déplacement!!

Golio Junior



Salut, nous revoilà pour de nouvelles aventures, avec nos héros préférés :

Videman et Saturéman, cette fois-ci, ils vont combattre le méchant L.M. (Langage Machine pour ceux qui n'ont pas pu assister aux épisodes précédents).

SaturéMan : Nous avons vu les sauts conditionnels relatifs, absolus, les Flags, et bien, faisons des boucles! Alors pour en faire une, rien de compliqué, on prend un bout de ficelle, et on fait un noeud!!

Videman : J'vois pas très bien, comment on peut faire ça en LM.

S : Et bien qui na jamais fait un programme en basic utilisant une boucle? Personne! Et la plus célèbre est bien sur le couple FOR...NEXT, et bien imitons le basic en LM :

```

ORG #8000
LD A,64
LD B,10
BOUCLE PUSH AF
        PUSH BC
        CALL #BB5D ; AFFICHE LE CONTENU DE A
        POP BC   ; SOUS FORME ASCII
        POP AF   ; (DES CARACTÈRES)
        INC A
        DEC B
        JP NZ,BOUCLE ; SAUT SI No Zero
        RET
  
```

U : Maintenant explications :

S : Et oui mon cher VideMan, commençons par la quatrième ligne : pourquoi sauver sur la pile les registres A et B, et bien tout simplement parce que la routine système modifie ces registres, et qu'il sont très importants pour la suite du programme. Le CALL #BB5D permet d'afficher le caractère donc le numéro ASCII contenu dans A. Ensuite on récupère les valeurs des registres, remarquez bien l'ordre!! INC A, incrémente le registre A, c'est à dire additionne à A, 1 (A=A+1). De même pour DEC B, qui décrémente B, c'est à dire qui soustraie à B, 1 (B=B-1). Et c'est ici l'astuce du programme, si le contenu de B valait 1 avant la décrémentation, il ne vaut plus que 0, après décrémentation, ce qui nous donne l'apparition du flag Z (résultat égal à 0), or le JUMP s'exécute uniquement si le flag Z n'est pas mis, donc, quand B est nul, le programme s'arrête.

V : Pense à mon vide cranien, tout bon à savoir que 2 et 2 font 5, et explique moi à quoi servent les boucles? S : Et bien les boucles ont des applications multiples, et en parlant de multiple, les multiplications! Et oui, les multiplications peuvent se faire, par des additions, mais comment? 5 fois 4, équivaut à ajouter 4 fois, le nombre 5 (5*4=5+5+5+5). Voici le programme :

```

ORG #8000
LD A,0
LD C,5 ; NOMBRE 5
LD B,4 ; COMPTEUR
  
```

```

BOUCLE ADD A,C
        DJNZ BOUCLE
        RET
  
```

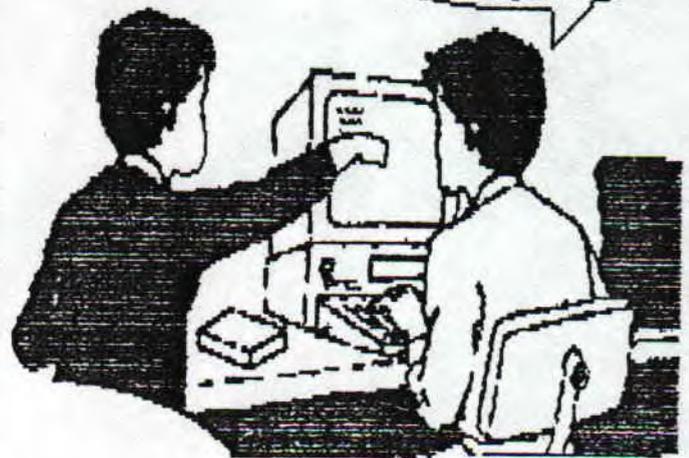
Explications : le résultat de ADD A,C est bien sur dans A, et pour ceux, qui n'apprennent pas leur cours d'assembleur, (honte à eux), et bien ADD A,C additionne A et C, et met délicatement le résultat dans A. Et la nouvelle instruction DJNZ BOUCLE équivaut à DEC B suivi de JR NZ,BOUCLE, cool non?? Et en plus, pour les démonakars, le temps de cette instruction (le temps d'exécution) est inférieur au couple DEC B, JP NZ,etiquette. Et pourquoi un LD A,0? et bien tout simplement parce que, au départ, le contenu de A doit être nul pour que le résultat soit bien la multiplication de B par C. Sinon, on obtient comme résultat, un truc du genre A+B*C, avec A, le contenu de A au départ.

Dans le prochain numéro, une récapitulation de toutes les instructions vues, ainsi que quelques routines systèmes. Allez bonne patience, bon bug, et à la chaînepro!!!

et Golio Junior alias SaturéMan
JHMJ alias VideMan

Tu trouves pas que j'exagère, je passe pour ce que je suis: un plure en LM (réplique Golio)
Tient, à "valeur", tu mets un s, et à "serve", tu rajoutes ent!

Mais tu l'es!
(Suite bulle JHMJ....)
Oui mais c'est juste pour voir si tu suis, et puis de toutes façons on à une réput!!!!



THE END

LISTING

By JHMJ

Dans ce numero vous avez la chance de retrouver Dr GOLIO Jr. et son fameux Traceur de courbes dont le debut du listing a été diffusé dans le dernier numero, voici donc la suite.

Bon Courage!

```
2530 PRINT:PRINT "X : ";(x-ox)*echelx;TAB(40);"Y : ";(
y-oy)*echely;
2540 GOTO 2410
2550 xl(ecran)=MIN(x(1),x(2));x2(ecran)=MAX(x(1),x(2))
;yl(ecran)=MIN(y(1),y(2));y2(ecran)=MAX(y(1),y(2));RET
URN
2560 '
2570 '-----
2580 ' Init. Infos
2590 '-----
2600 '
2610 PRINT #8,CHR$(15);CHR$(27);"D";CHR$(22);CHR$(44);
CHR$(66);CHR$(88);CHR$(110);CHR$(0);CHR$(27);CHR$(49);
2620 IF ecran=1 THEN PRINT #8,"Coordonnées rectangulai
res" ELSE PRINT #8,"Coordonnées polaires"
2630 PRINT #8,"Fonctions : ";fonct$(a,ecran)
2640 RETURN
2650 '
2660 '-----
2670 ' Menu
2680 '-----
2690 '
2700 READ x,a$,b;LOCATE x,1:PRINT CHR$(24);a$;CHR$(24)
;:FOR d=1 TO b:READ x(d),a$(d);LOCATE x(d),1:PRINT a$(
d);:NEXT d:d=0
2710 RETURN
2720 GOSUB 2700
2730 LOCATE x(a),1:PRINT CHR$(24);a$(a);CHR$(24);
2740 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2740
2750 LOCATE x(a),1:PRINT a$(a);
2760 IF a$=CHR$(13) THEN RETURN
2770 IF a$=CHR$(242) THEN IF a=1 THEN a=b ELSE a=a-1
2780 IF a$=CHR$(243) THEN IF a=b THEN a=1 ELSE a=a+1
2790 GOTO 2730
2800 ' Menu
2810 LOCATE 9,a+9:PRINT CHR$(243)
2820 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2860
2830 LOCATE 9,a+9:PRINT " "
2840 IF a$=CHR$(13) THEN RETURN
2850 IF a$=CHR$(240) THEN IF a=1 THEN a=11 ELSE a=a-1
2860 IF a$=CHR$(241) THEN IF a=11 THEN a=1 ELSE a=a+1
2870 GOTO 2810
2880 '
2890 '-----
2900 ' S.P des Erreurs
2910 '-----
2920 '
2930 IF ERR=6 THEN IF y>200 THEN y=200:RESUME ELSE IF
y<-200 THEN y=-200:RESUME ELSE y=INT(y):RESUME
2940 IF ERR=6 THEN flag=1:RESUME NEXT
2950 IF ERR=11 THEN flag=1:RESUME 1090
2960 MODE 2
2970 MODE 2:PRINT ERR;" a la ligne ";ERL
2980 RESUME 2990
```

```
2990 END
3000 '
3010 '-----
3020 ' Liste des fonctions
3030 '-----
3040 '
3050 ON ecran GOSUB 3150,3160:RETURN
3060 ON ecran GOSUB 3170,3180:RETURN
3070 ON ecran GOSUB 3190,3200:RETURN
3080 ON ecran GOSUB 3210,3220:RETURN
3090 ON ecran GOSUB 3230,3240:RETURN
3100 ON ecran GOSUB 3250,3260:RETURN
3110 ON ecran GOSUB 3270,3280:RETURN
3120 ON ecran GOSUB 3290,3290:RETURN
3130 ON ecran GOSUB 3300,3310:RETURN
3140 ON ecran GOSUB 3320,3330:RETURN
3150 DEF Fny=:RETURN
3160 DEF Fny=:RETURN
3170 DEF Fny=:RETURN
3180 DEF Fny=:RETURN
3190 DEF Fny=:RETURN
3200 DEF Fny=:RETURN
3210 DEF Fny=:RETURN
3220 DEF Fny=:RETURN
3230 DEF Fny=:RETURN
3240 DEF Fny=:RETURN
3250 DEF Fny=:RETURN
3260 DEF Fny=:RETURN
3270 DEF Fny=:RETURN
3280 DEF Fny=:RETURN
3290 DEF Fny=:RETURN
3300 DEF Fny=:RETURN
3310 DEF Fny=:RETURN
3320 DEF Fny=:RETURN
3330 DEF Fny=:RETURN
```

LISTING

By JHMJ

Voici un programme
se chargeant de la
création de T-C.RSX.
Tapez le, et exécutez
le et et une seule fois

Bon courage, c'est
la fin

```
10 ' Chargeur Pour T-C .RSX
20 ' Par Golio Junior
30 ' From Croco World
40 adr=&8000:OPENOUT "GOLIOJUN.IOR":MEMORY &7FFF:CLOSE
OUT
50 FOR ligne=100 TO 320 STEP 10:FOR c=1 TO 10: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 "T-C.RSX",b,&8000,230:END
90 PRINT "Erreur en Ligne : ",ligne:END
100 DATA 01,0A,00,21,15,80,CD,D1,BC,C9,464
110 DATA 0F,00,C3,19,00,50,52,49,4E,D4,85C
120 DATA 00,00,00,00,00,FE,02,C0,DD,7E,B77
130 DATA 00,32,A4,00,DD,7E,02,32,C4,00,FA0
140 DATA CD,AE,00,3E,1B,CD,D3,00,3E,33,485
150 DATA CD,D3,00,3E,15,CD,D3,00,CD,BA,AF
160 DATA BB,CD,E7,BB,32,0B,00,21,0F,01,FB7
170 DATA CD,B9,00,CD,6B,00,3E,0A,CD,D3,55D
180 DATA 00,3E,0D,CD,D3,00,7C,FE,FF,CA,B8B
190 DATA 67,00,FE,00,C2,46,00,7D,FE,00,073
200 DATA C2,46,00,CD,AE,00,C9,11,00,00,4D0
210 DATA 22,72,00,21,00,00,DS,CD,0A,00,8B1
220 DATA CD,D3,00,D1,13,7A,FE,02,C2,71,E62
230 DATA 00,7B,FE,7F,C2,71,00,C9,0E,00,364
240 DATA 06,00,3E,07,32,A7,00,E5,D5,CS,787
250 DATA CD,F0,BB,C1,B9,37,C2,00,00,A7,E39
260 DATA CB,10,D1,E1,00,2B,3E,00,3D,C2,22E
270 DATA 90,00,78,C9,3E,1B,CD,D3,00,3E,736
280 DATA 40,CD,D3,00,C9,3E,1B,CD,D3,00,CD8
290 DATA 3E,2A,CD,D3,00,3E,01,CD,D3,00,1BF
300 DATA 3E,7F,CD,D3,00,3E,02,CD,D3,00,6FC
310 DATA C9,CD,2E,BD,38,FB,CD,2B,BD,C9,D2E
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,D2E
```



Et voici le mode
d'emplois du programme
trace-courbes.

TRACE-C, comme son nom l'indique permet de tracer des courbes définies par l'utilisateur. Ces courbes peuvent être représentées soit en coordonnées rectangulaire soit en coordonnées polaires.

Mais commençons par le commencement, pour choisir une option, il suffit de se déplacer avec les touches flèches droite et gauche, et de valider avec la touche [RETURN] (ou [ENTER]). TRACE-C gère 2 écrans différents et indépendant :

- Un écran en coordonnées rectangulaires
- Un écran en coordonnées polaires

- Exécution de la fonction : trace la fonction graphique. Après avoir choisi la ou les fonctions. On choisit celle-ci en validant avec la touche [RETURN] (il apparaît un petit signe qui signifie que la fonction est sélectionnée) et on se déplace avec les touches flèches haut et bas. On passe au travail en allant sur FIN. Lors du travail, toute pression sur la touche [TAB] permet de stopper l'exécution de la fonction. En bas de la page graphique apparaît un menu :

Les flèches permettent de déplacer le repère d'un certain nombre de graduation (modifiable dans le menu options).

Les touches -,+ permettent de faire un zoom. La touche P permet d'afficher un curseur qui se déplace grâce aux flèches. Il s'affiche les coordonnées du point en X et en Y. Si l'on presse la touche [TAB], le déplacement se fait plus rapidement (et par une autre pression, on retourne au déplacement normal). Ici aussi, si l'on appuie sur les touches + et -, il y a un zoom, et un recentrage de l'écran sur le point. Et si l'on appuie sur la touche [RETURN], on revient au menu précédent.

La touche Z permet de faire un zoom boîte, cette option fonctionne de la même manière que pour l'option P sauf qu'il suffit de d'appuyer sur [ESPACE] pour positionner les coins de la fenêtre. Revenons au premier menu (les flèches, zoom, point, zoom boîte), il suffit d'appuyer sur [RETURN] pour revenir au menu principal, et sur [TAB] pour passer au travail de la fonction suivante (si il y en a).

- Introduction de la fonction, permet d'introduire une nouvelle fonction. Il faut choisir l'emplacement de la nouvelle fonction.

LISTING

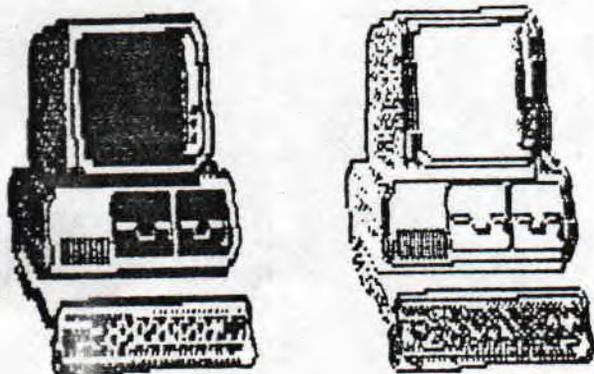
By JHMJ

Et voilà, la fin du volumineux listing bonne lecture!!

difficile de remplir tous les cadres, mais on y arrive

Cette fonction doit être en fonction de X (exp. : $\sin(X)$), si l'on a choisi un page graphique en coordonnées rectangulaires, ou en fonction de t (exp. : $\sin(t)$), si l'on a choisi un page graphique en coordonnées polaires).

On valide l'emplacement par la touche [RETURN], et l'on tape la fonction (attention aux fautes de syntaxe, elle est identique à celle du BASIC). Lorsque l'on a fini d'introduire et de valider la ou les fonctions, on va sur F10 et l'on valide. Un petit peu de patience et l'on retourne dans le menu principal.



- Impression de la fonction, permet l'impression de la fonction.

Il faut choisir la densité de l'impression. Préparez l'imprimante et appuyez sur une touche quelconque

Ensemble de définitions, permet de définir l'ensemble des définitions de chaque page graphique. X minimum : définit le plus petit X affichable (par exp. : si X minimum = -1, alors toutes les coordonnées inférieures à -1, ne pourront pas être affichées (de même pour le reste des coordonnées)). Il est aussi possible de définir la valeur de chaque graduation en X et en Y. De plus pour les coordonnées polaires, il est possible de définir l'ensemble de définitions des angles.

Exemple en coordonnées rectangulaires : entrer la fonction $F(x) = \sin(x)$ (dans Introduction de la fonction) ensuite aller dans Ensemble de définitions et entrer (de la même manière que introduction de la fonction):

X minimum...: -720

X maximum...: 720

graduation X.: 90

Y minimum...: -1.5

Y maximum...: 1.5

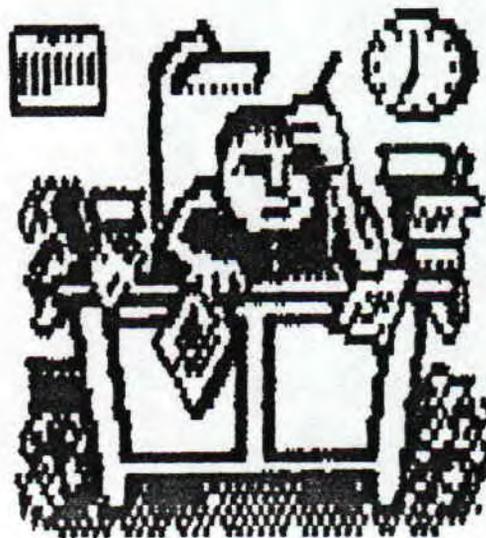
graduation Y.: 1

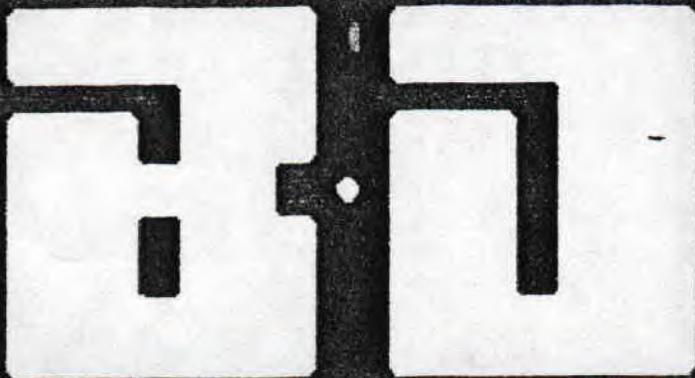
et visualise le résultat dans Exécution de la fon

- Options, permet de définir différentes options lors du tracé de courbe. Il fonctionne sur le même principe que l'ensemble de définition.
- * Décalage permet de définir le nombre de graduation duquel on déplace le repère lors du tracé de courbe (avec les flèches).
- * Facteur d'agrandissement permet de déterminer le facteur du zoom (avec les touches +, -).
- * Ligne, permet si l'option Ligne est sélectionnée (affichage d'un petit caractère) le tracé de la courbe, en une suite de ligne, ou si l'option Point est sélectionnée, point par point.
- * Infos, permet lors du tracé, l'impression de toutes les coordonnées des points, si l'option Infos est sélectionnée.

Bonnes Courbes !!

Golio Junior





ZE RUBRIK OF LITTLE LELEX

Mes amis, le numéro que vous tenez entre vos mains délicates et toutes fripées (à force de tourner les pages du numéro 11 de Croco World) est un numéro très important (mais pas autant que le prochain...). En effet, ça fait un an que j'ai lu le fanzine pour la première fois. C'était entre le retour du club Med et la route de l'expo de Séville (authentique...). Vous vous en foutez ? bon tant pis, je fais grève.....
Man, je peux pas, je vous aime trop pour vous faire un coup comme ça. Par contre, la prochaine fois, ce sera l'anniversaire de mon premier article. Hé oui et c'est grâce à vous que je peux continuer ma passion ! Merci mes zamours (là, je m'adresse aux filles. hein !).

Bon, la rubrique va être illustrée et bien car je vous ai pas gâté la dernière fois. Bon allez écoutez du hard et du trash (Suicidal Tendancies, Infectious Grooves, White Zombi, Ministry, Burning heads, etc...) et BONNE LECTURE !
PS: j'envoie le plus gros FUCK possible aux lamers à qui j'ai écrit et à qui j'ai envoyé des disks sans jamais avoir de réponse. Si je n'en ai toujours pas au prochain numéro, je publie les noms et (peut être) les adresses. Ahahahahahahah !

MANDRYKA GOTLIB

AAAAHHH !!!! Non ! Pas lui ! Hé bien si ! Je vais encore vous en mettre plein la tête avec Gotlib mais là, vous ne retrouverez pas ses magnifiques dessins mais plutôt son humour à faire péter les plombs de la maison blanche un jour de fête nationale. L'album s'appelle "CLOPINETTE" et sur la couverture, on trouve un poisson, une clope à la bouche (le tabac, j'aime pas ça, ça fait puer de la gueule) et un béret (non, je n'ai pas dit 'govoy') sur la tête. Tout est...normal (petit clin d'oeil à une amie). On ouvre et là, on trouve...suspense.. ben on trouve des dessins à la Mandryka puisque c'est son nom qui orne la couverture. D'ailleurs, ce mec est un de ceux qui ont fondé L'Echo des Savanes et qui l'a dirigé par la suite, je crois... Quoi qu'il en soit, revenons en à notre album. Ce dernier comporte en fait des histoires plus ou moins courtes mais toujours assez farfelues pour aboutir à une conclusion bien connue...pas clair ? Je m'explique en prenant un exemple :
- un homme arrive chez le garagiste et sa caisse fait un drôle de bruit. Le garagiste y jette un coup d'oeil et en sort une pièce. Moralité : Sou dur à l'auto gène (c'est du Gotlib). C'est ce qu'on

appelle une fable express mais il y en a des pires. Je vous rassure, il n'y a pas que ça quand même sinon, on s'ennuierait sec.
Le style Mandryka est assez dur à caractériser tant il est déconcertant. En effet, le dessin, pas très fouillé mais agréable est carrément loufoque. Si vous voulez la définition de loup-phoque, il faut aussi chercher du côté du concombre masqué du même auteur mais sans les idées de biltoG (cherchez l'erreur !). Voilà pour ça et si vous êtes intéressé, cétozédiciondargaud. Merci, bonsoooaar.

LELEX
ALEXANDRE CORDIER
23 RUE DES NOUES
45110 CHATEAUNEUF/LOIRE



DAVE SIM

BBBBEEEEEDDDDD tiens, j'allais me gêner.
- Hein ? Quoi ? il parle de quoi le nain ?
Hé toi ! Tu veux un ouk de chetron dans ta face ?
Toi qui ose me traiter de nain ? Car, en plus quand
tu vas voir de qui je vais parler, tu vas explorer
ma pitié... Hé oui car CEREBUS is coming now, le
(grand) Cerebus, l'immortel Cerebus mais bon
commençons par le début :

Originaire de Hamilton dans la province de
l'Ontario, le canadien DAVE SIM est l'auteur d'une
des séries les plus populaires de la petite édition
en Amérique du nord, 'Cerebus the Aardvark'. C'est
en 1976, à l'âge de 28 ans, qu'il fonde sa maison
d'édition 'Aardvark-Vanaheim', à Kitchener, en
Ontario, en vue de publier les aventures d'un
héros relativement surprenant, un orgctérope doté
de tous les attributs de Conan le Barbare. Les 12
premiers numéros de Cerebus contiennent surtout des
parodies des poncifs (= des grands classiques) de
l'heroic-fantasy, saupoudrés de quelques pieds de
nez à l'égard des super héros. L'humour de la série
lui attire un public fidèle, tandis que Sim s'orien-
te peu à peu vers des histoires plus complexes,
réparties sur deux ou trois numéros et qui lui
permettent de s'essayer à la satire politique et
sociale. Puis il aborde à partir du numéro 26 une
longue histoire couvrant 25 numéros, qui raconte
les déboires politiques de Cerebus, engagé dans une
élection au poste de premier ministre. Sim s'est
déjà constitué une galerie de personnages
pittoresques, auxquels il fait jouer avec
souplesse les éléments satiriques, parodiques,
dramatiques, psychologiques de la série: Elrod de
Melvinbone (un albinos un peu con genre dessin
animé de la Warner), Lord Juluis (un politicien
verreux qui fait énormément penser à Groucho Marx
dans ses traits), Roach (un pauvre psychopate qui
essaye de s'identifier à des super-héros), etc...

Après la fin de 'High society' (c'est le nom de
la série), Sim a entrepris 'Church and state', le
récit de l'accession de Cerebus à la... papauté.

Cerebus est un phénomène surprenant dans le
contexte des comics-books ricains; pas des
superhéros aux pouvoirs cosmiques, ni de scènes de
baston régulières, mais un scénario fouillé,
complexe et nécessitant une lecture attentive, en
dehors des formules habituelles des comics. La
grande popularité de Cerebus a fait grimper les
cotes (le premier numéro vaut environ 250 \$!) et
les 25 premiers numéros sont si rares que la maison
d'édition les a réédités en recueils. Mais
maintenant, D.Sim s'est adjoint les services d'un
assistant qui dessine les décors, tandis que
l'auteur s'occupe du scénario, des mises en page et
des personnages. Si mon article vous a enchanté
(y'a intérêt vu sa taille !), vous pouvez retrouver
Cerebus à la librairie des mondes mutants; 32 rue
des Carnes; 75005 Paris; tél : (16 1) 43-29-20-79.

FIN DE LA FAIM

Pourquoi ce titre si stupide ? parce que je
préfère écrire avec la tête et le ventre pleins
mais ça on s'en fout. Je profite de la place qu'il
me reste pour demander si il existe des personnes
passionées d'amstrad dans ce putain de lycée de
Jacques Monod à St Jean de Braye. Si oui, qu'
elles m'écrivent à Sinon, je recherche une
imprimante pour mon Cpc à moins de 500f et en bon
état (c'est la moindre des choses !). Meme
adresse. Voilà je crois que c'est tout alors ne
pleurez pas, consolez vous en achetant...euh...New
Look ou alors en réservant votre prochain numéro
de C.M si une guerre atomique n'a pas éclaté d'ici
là. Bonne nuit les petits (au revoir Lelex !).





THE OTHER WORLD

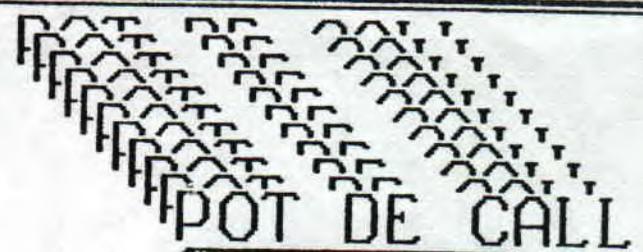
T.O.W traduisez The Other World est aussi un très bon fanz disc au allures un peu Hard: fontes METALLICA et IRON MAIDEN(menu), l'intro est codée par OVERFLOW après quoi, le menu et la première originalité, on peut imprimer les textes(cool non, surtout pour ceux qui non pas d'écran, c'est très sympa!!), au programme sur cette première face la rubrique meeting et le meeting de Lyon de 26-27 Oct by MOC, le test de MAXI MICRO(fanz), une initiation Assembleur, test de jeux(très bon codage!)avec LOOP2 et Adidas Championship(un jeu de corruption), suit un prog qui porte le nom de MONITEUR de DISQUETTE qui est un utilitaire de gestion de disc(données).Changeons de face ou nous attendent les rubriques Assembleur, demo:(Yao +SUICIDAL+PARADISE)*demo sont passées au peigne fin, interview de RMDISC de TWO MAG et finissons par un dossier déplombage(pour les futurs...j'ai pas bien compris:"életric ou nucléaire").

A very good fanz too!

The Other World
GEREY Yves
Les Pataudes
87220 BOISSEUIL

POT DE CALL, le fanz démo! Why? Ce fanz, en plus de son interet certain bénéficie d'un mégacodage, déjà le menu, en Overscan, avec 2 égaliseurs différents et un sprite animé(un oiseau qui vol .Au programme, Test de jeux(en intro une petite déformation sinusoidale)avec LA SECTE NOIRE ou SWITCHBLADE, les recettes de Mamie Scoub, les bidouilles, l'interview de Régis Marty plus connu sous le pseudo de DIGIT, une rubrique Démo, pas mal d'adresses de fanz, une rubrique CODES et la rubrique PUB qui boucle ce MENU A.Passons au MENU B après un bon turn disc: on commence avec les rubriques assembleur, video, RUBRIQUE IMPOSSIBLE(en référence à Arthur et son Emission impossible, une rubrique pour se marrer), Domaine Public(un petit programme de transfert, puis pleins d'autres rub' intéressantes!
Un fanz à posséder dans sa cave à tout prix!!

POT DE CALL
Jérôme SCHAMSCHULA
8, passage de Cdt Berger
68290 MASEVAUX



En parlant de POT DE CALL, ils organisent un meeting: Le MEETING SWAB-SYSTEME, qui se tiendra les 28-29 Aout 1993 à MASEVAUX.

By JHMJ



HUMEUR - HUMEUR

Alors vous venez aux nouvelles sur votre groupe préféré, je vous rassure tout de suite, elles sont en grande partie bonnes. Mais pourquoi une partie seulement? et bien car il existe effectivement un petit point noir, le CPC de Golio et Ramlaid soire complètement, c'est le lecteur qui fait le con, il écrit sur son propre format, et ne peut lire que ce soire format; quelle merde!

Les bonne nouvelles maintenant, et la première est bien évidemment les vacances. Oh! les grandes vacances! Déconnez pas (l'importance des mots!), il s'agit de 2 mois de vacances qui passeront encore trop vite telle. (laisse tomber, tu sais pas parler comme ça) Mais on prend notre temps, comme preuve le retard du fanz, mais je pense que vous avez l'habitude maintenant! Dans le dernier numero, vous avez pu découvrir la fabuleuse histoire du BORDELIX meeting, et bien comme un bon nombre de films américains, The Bordélik meeting is Back, oui, il y aura bien un bordélik meeting II, oui mais OUI? OUI? OUI? OUI? OUI? OUI? OUI? voici comment ça c'est passé! Par une belle après-midi d'été, nous recevons une lettre de GOUGOUTT ou li nous dit organise le BORDELIX meeting II chez lui, à EUREUR le Week-end du 21 Aout, bon un decable sinon plus, mais l'équipe de CROCO WORLD ne savait qu'il courait un grave danger, en fait, cette lettre était une lettre piégée de GOUGOUTT espion russe, une véritable année attendais l'équipe en embuscade: 30 chars, 2 hélicoptères, 200 hommes... Alors

- TROTHAN: que fait-on RAMBO?
- Rambo: On fannnnnnnnccccccc!!
- JHMJ stop! non excuse-toi silvester, c'est pas pour

PA-PA-PA

Cherche à acheter un deuxième DRIVÉ (lecteur) avec cordon pour 6120
Merci

CHARTIER Roger
4 Res du Parc
91300 MASSY

Vends jeu de role nommé SHADWRUN.
Merci

Tel: 24-76-24-07

BORDELIX MEETING I

te vexer (c'est vrai que tu avais toutes les chances avec un M-16 de battre l'année qu'il y avait en face de toi) mais ce n'est pas le grave danger dont je veux parler!

Il s'agit en fait d'un problème de date à con (à la Santa Barbara!), Beseigneurs Golio Jr & Ramlaid on un baptême le 21 (le jour du meeting).....Gougout pourra-t-il déplacer la date.....?(vous le saurez dans le prochain épisode)

#Prochain Episodes
toute l'équipe de CROCO WORLD eut la présence d'esprit de donner un coup de fil à Gougout (Ba pourquoi, qu'est-ce qu'il a fait!), tout cela pour apprendre que la date ne pouvait être déplacée car gougout l'avait passée juste à son retour de vacances (le choc fut si grand que le pauvre Ramlaid tomba en syncope (ou en se faisant mal, je ne rappelle plus!), tout de suite Golio Jr courra au plus proche téléphone (celui de voisin) en ignorant les ronces pour appeler.....qui furent sur place un quart d'heure après le drame..... Nous recevons donc ce soir sur ce plateau monsieur Lioubou qui sans perdre son sang froid, a bien voulu prêter son téléphone. Applaudissement!!!
Bon appri plus tard que Golio Jr et Ramlaid (frères) on pu se libérer de leur baptême.
Tout les soucis étaient finis! NON! "Comment se rendre au meeting, à EUREUR?"

TOUT EXTRA DANS L'ORDRE NON SANS MAL (en effet à l'heure où je vous parle, nous ne savons pas encore si nous pourrons y aller!)

JHMJ



Vous adorez le CPC ?
Vous voulez participer à sa survie ??? Demandez d'urgence C.W avec un timbre à 4,28 fr à notre adresse !!

FANZINE MIJOTE PAR :

- RAMBEAU
- RAMLAID
- JHMJ
- GOUGOUTT
- GOLIO JR
- and LELEX....

Eh voilà, c'est terminé, mais bien sûr, on se retrouve à la rentrée pour de nouvelles aventures!!!
SALUT !!!