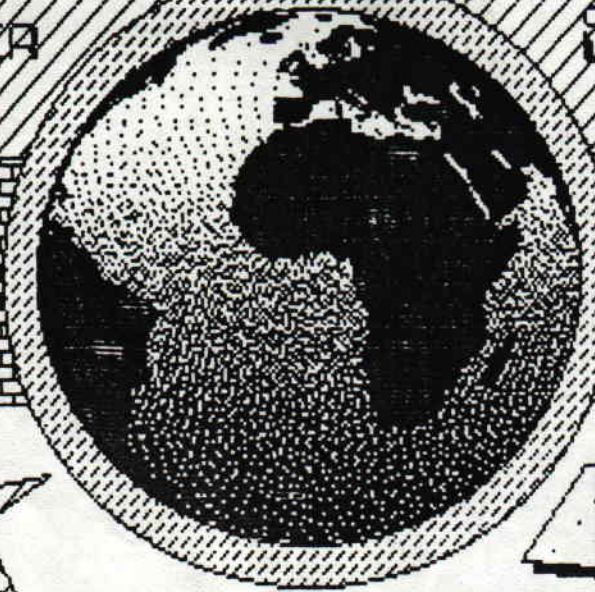


CROCO

WORLD



- Eh oui, c'est la fin...
- Tout à fait, Thierry, un commentaire Jean-Pierre ?
- Affreux, affreux, affreux !

Même un coup de Cacoliac fera pas remonter le moral de JPP au-dessus des pompes de notre buteur national (et une cacahuette en pleine lucarne, absolument !). Non, ce n'est pas la superbe défaite (désolé pour les footeux) de la France contre la Bulgarie qui est la cause de cette chute de moral, mais belle et bien la mort de CROCO WORLD. Qu'on se le dise une fois pour toute :

CROCO WORLD, C'EST FINI

(et dire que c'était un superbe fanzine)

C'est officiellement annoncé officiel, on stoppe la machine. Déjà qu'elle s'est largement ralentie (la preuve, la date de sortie de ce dernier No). Et voilà, j'entends déjà les mecs qui gueulent : Ah, les nuis, ils nous lachent, bandes de salauds !!

Eh, mec, j'estime qu'on a assez bien bossé et contribuer à la vie du CPC. Mais quand le temps nous manque (la vie n'est pas toujours rose) ou qu'on a de moins en moins envie de travailler sur un fanzine, ne vaut-il mieux pas s'arrêter ??? De toute manière, rares sont les lecteurs de CROCO WORLD, je ne cherche plus à savoir pourquoi.....

Sèche tes larmes, baby, on va vous offrir un superbe dernier numéro. Au menu, tests de jeux, programmation, démos, fanzine, dossier, humour et quelques autres trucs (Attention les p'tits, Sham prend la relève de Godson !). Par contre manque les inoubliables pages 80 de Little Lelex, en effet, le pauvre bosse dur et ne peut plus assurer ses pages (ça fait rien Little, merci quand même pour tout ce temps passé avec nous!).

Tout le monde se pose sûrement cette question :

Qu'est-ce qu'ils vont faire ces glandeurs ??

D'abord, je voudrais seulement qualifier de glandeur les 4 principaux intéressés : RAMBEAU, GOLIO JR, JHMJ et bien sûr MOI-MÊME. Non, je ne le cache pas, c'est à cause de nous que C.W. N°13 est si tardif (record battu, et écrasé) et non pas celle de SHAM et de DOUGOUT qui ont fait un travail rapide et excellent. Eh oui, il nous a été très dur de terminer notre carrière chez C.W. Nous qui en sommes les créateurs,

nous avons eut du mal à le quitter. Maintenant voici dévoilé sous vos yeux ébahis l'avenir de ces quatres glandeurs hors-pairs.

Tout d'abord, JHMJ va se consacrer à son bac, et entre deux minutes de révisions, il nous jouera un quart d'heure de Metallica à la guitare, tout en écoutant "...And Justice For All". Rambeau, lui, entre 2 matchs de foot, regardera "La Petite Maison dans La Prairie" (qu'il aura enregistré la veille) et continuera à éclater des bouteilles de flotte à la carabine à plomb. Golio Jr, le Falcon 030 te tient ! C'est entre deux cuites à l'INSA (une p'tite mousse ??) qu'il retrouvera les joies de l'informatique... Le reste du temps, il le passera à bosser sa chimie en écoutant un p'tit coup de Faith No More....

Et moi, eh bien mon avenir sur CPC est vague, tout d'abord je pense donner un p'tit coup de main à The Fanz (salut les mecs !), ainsi qu'à Demoniak. Et puis il y a le club Info de mon bahut (au revoir les ciés (et les subventions...)) n'est-ce pas Anthony ??

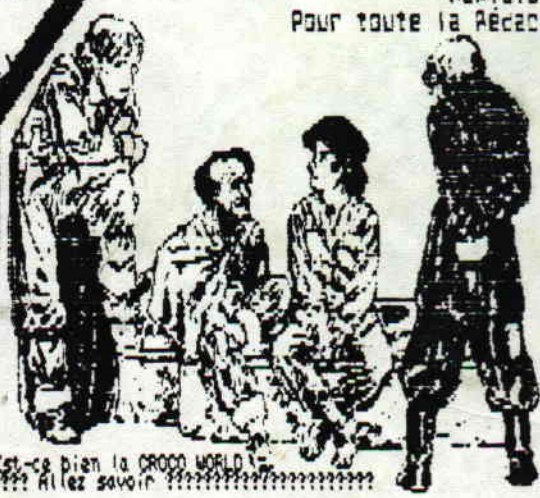
Désormais, l'avenir seul peut modifier nos progrès (NOLA : quel philosophe !! (oh pardon : phylauzofe...)). Et puis peut-être que nos chemins se croiseront dans une autre vie... Du dans un autre Fanzine !!!!!!!!!!!!!

Enfin, voici sous vos yeux éblouis la superbe DIGIT Made in CROCO WORLD (JHMJ, plus particulièrement). Les 4 glandeurs se demandant se qu'ils vont faire, that is the question!

CPC FOR EVER !
THANKS A LOT !
BYE BYE

Rambeau
Pour toute la Réco

Salut à
Eureka, Info
Système CPC
Bonsoir La Planète
Disc Full, THE FANZ
ADAMS FANZ !!
DEMONIAK !!
MERCI !!!



Est-ce bien la CROCO WORLD ?
TEAM ??? Allez savoir ?????????????????????

SOMMAIRE

Zoom sur le jeu	3
Demos	5
Programmation	7
Dossier	9
Fanzine	10
Hard	11
Humeur	13
Dead-Page	14



CABAL

UN JEU VRAIMENT EXPLOSIF !!!

Salut los amigos como estan ? J'espère pour vous que ça va bien. Moi, j'suis un peu triste que C.W se termine (j'espère que vous aussi, vous l'êtes sinon), pour moi, se désastre ce classe au niveau 12 sur l'échelle de RICHTER c'est à dire que c'est un cataclysme, qu'aucune constructions humaines ne subsistent, que les fleuves et les rivières coulent à l'envers, enfin vous voyez ce que j'veux dire, hein ! Vous vous demandez pourquoi C.W sort un peu en retard ? Bha vous n'avez qu'à relire ce que vous avez mal lu (voir les 1er lignes !!!), mais aussi à cause de ce mal qu'on appelle en ANGLAIS (fermez les yeux) : homework !?!*](-&%! ou en FRANCAIS, tout simplement devoirs ou boulot de classe ou bien travail maison. J'avais 2 livres à lire mais encore censure pour cause d'aveuglement de lecteurs Mais on n'est pas ici pour parler boulot mais, pour parler jeux ! Hoy je vais vous parler du jeu CABAL. Certaines personnes doivent le savoir, c'est un jeu de guerre avec tout ce qu'il faut pour vous en persuader; grenades, lances roquettes, mitrailleuses, chars, hélicos, avions et biensur quelques, que dis-je, beaucoup d'hommes prêts à vous peter la gueule comme il se doit. Ce jeu est à peu près du meme style qu'OPERATION WOLF ou qu'IKARI WARRIORS puis que vous devez tuer ou détruire ce qui se trouve devant vous pour ce faire vous aurez une mitraille... plutôt un fusil et ... voir prochaines lignes ... Voilà pour le scénario. Vous pourrez choisir entre jouer tout seul ou, jouer avec un coéquipié. Pour passer un niveau vous devez, non pas tuer ou tout détruire mais, bousiller un certains nombres de personnes. Une ligne en pointillés ce trouve tout en bas de l'écran, une fois cette ligne remplit vous passerez au niveau suivant. Pour la disposition (pour vous donner une idée), on vous voit de dos et, devant vous un champ de bataille. Alors pour viser les personnes que vous voulez tuer, vous déplacerez un viseur (ingénieux non ?) de gauche à droite et de bas en haut. Pour passer plus facilement et surtout plus vite vos niveaux, il y aura à votre disposition plusieurs sortes d'armes comme des mitrailleuses, des lances grenades... Pour vous emparer de ces derniers il vous faudra tuer certains soldats (il n'ont aucun signe distinctif HA ! HA ! HA !). A la fin d'un certains nombres de niveaux passés vous devrez affronter un " boss " (les guillemets sont ici car ce ne sont pas vraiment des boss) comme un helico qui vous lance des bombes (Ha oui en parlant de bombes, j'avais complètement omis vos grenades car, vous en avez et, vous pouvez en récupérer lors des batailles), ou un avion ... Vous pourrez aussi (encore lors de vos batailles) détruire des chars d'assauts et des camions. Au fait moi, j'adore la page de présentation, ouais, c'est là que il y a une tete de macabé (de mort quoi !) et pis elle à aussi un casque de soldat sur le haut de sa tete et pis en dessous il y a des flammes (j'm'en suis bien sorti Hein ? bha oui car ça ne fait cinq lignes de plus !!!!). Bon, c'est fini, je suis quand meme dessus depuis trois mois +

deux = cinq mois donc, j'en est marre et ce sera tout à point c'est tout. Cette fois je ne vous dis pas " au prochain numero " mais " a nunca (jamais en ESPAGNOL). Salut et je voudrais dire un grand merci à JEAN, le machiniste et, à THIERRY, l'emmerdeur en chef, heu s'cusez moi, le redacteur en chef, à BEBER, l'imprimeur et enfin à moi, ingénieur du son, ingénieur de l'image, réalisateur des costumes, scripteur (celui qui fait le scripte), producteur et co-producteur, et pour finir, la STAR. Aller merci de votre fidélité et bye bye.....

written
by
RAMBEAU

NOTES

CABAL

D'
OCEAN
12.2/20

Graphisme 16/20

Animation 12/20

Son 8/20

Scenarior 10/20

Difficulte 15/20

Ce graph' a été redessiné par moi et je l'ai tiré de la boîte des JUSTICIERS II que j'ai acheté il y a trois ans à RALLYE (sans faire de pub pour aucune ligne de supermarché) Cette boîte contient trois jeux d'où les JUSTICIERS II !!!





Me revoici de retour dans le monde du jeu CPC, pour vous parler de **CRAZY CARS** troisième du nom. Le premier n'était qu'un jeu médiocre de voiture, le second était, lui, nettement supérieur, qu'en est-il de celui-là ???

THE AMERICAN SCENARIO !!

Crazy Cars III est la suite du célèbre Crazy Cars II (normal ducon, après 2, c'est 3 (ah bon ???)). Comme dans celui-ci, vous devrez parcourir les routes des bouffeurs de hamburgers, en Amérique, bien sûr !!! Mais le scénario diffère un peu, ce qui lui vaut peut-être un soupçon d'originalité (mais alors un tout petit soupçon...).

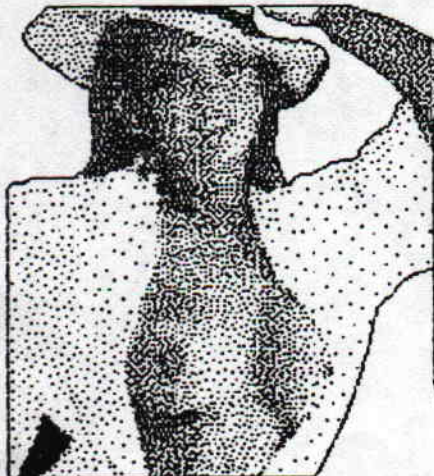
En effet, vous devrez faire des "Saturday Night Races", histoire de vous défoulez avec votre Lamborghini Diabolo. Vous courrez au milieu des autres voitures, ainsi qu'avec les flics du coin qui ne chercheront qu'à vous arrêter (comme si ils ne pouvaient pas pioncer comme tout le monde ???). Vous pourrez, en plus, parier du pèse, et si vous arrivez le premier (ce qui n'est pas si dur, même pour un manchot...), vous remportez tous le fric, intéressant, non ? Au départ, vous avez \$6000 pour parier ou pour vous acheter quelques gadgets pour votre bolide... Eh oui, la vie n'est pas toujours rose et ces courses peuvent endommager votre bagnole, donc nécessité de la réparer.

Dans ce monde impitoyable (Dallas, ton univers impitoyable...) vous pourrez monter les divisions pour accéder au sommet, à la gloire, au prestige... La course des meilleurs ne sera accessible qu'aux meilleurs (NDLR : logique implacable...).

3EME EDITION, AU SUIVANT

Pourquoi au suivant ?? Car ça ne vaut rien de s'attarder sur ce soft... Autant le dire tout de suite, c'est du boulot bâclé... Oui, les graphes de présentation sont honorables, un zoli OVERSCAN

PAGE REALISE AVEC AMOUR SOUS CALAMUS (FALCON 030, SVP !). LA GROSSE BETE AU SERVICE DE NOTRE PASSION, LE CPC !!!!



NOTES
CRAZY CARS
III
13/20

GRAPHISMES	14/20
ANIMATIONS	13/20
SON	11/20
SCENARIO	18/20
DIFFICULTE	12/20
L'EQUIPE	12/20

ADIOS, AMIGOS DES CPC !!
SEE YOU SOON
PERHAPS IN A OTHER FANZ !!!

ramlaid

GREETINGS TO
: MEMORY ;
RSX ; SHAM
(COOL HARD
PAGE !)
GOUGOUTT
(SNIFF FINI CW
!) ; LITTLE
LELEX ;
TARGHAN ;
ORPHEE ;
RAINBIRD ;
JAIS (WHY DO
YOU LEAVE US
??) ; BENJAMIN
G ; STEPH ET
TOUS NOS
CONTACTS...

DEMO SCENE

Yeah! Pour ce dernier numéro de CW (Sniff...) voilà beaucoup d'infos sur la scène demo qui est très active en ce moment. Je ne vais pas vous faire patienter plus longtemps alors suivez le guide!

REBELS IS BACK

REBELS CPC frappe très fort actuellement. Rappelons tout d'abord les membres de RBS: MaDe, Syde, Beast, NESs et Pepito, désolé si j'en ai oublié... Commençons d'abord par DF#9 qui tiens sur 2 discs (1 Mo!) et est fabuleux à tous les niveaux: code, gfx, sfx, design et texte. Le seul défaut que l'on pourrait trouver ce serait un manque d'ergonomie car les chargements sont assez longs et on ne peut pas charger le menu que l'on souhaite directement. Colors, la première production de Pepito mérite très largement le détour. Comme toutes les productions Disfulliennes, le design est parfaitement maîtrisé que ce soit au niveau graphs ou zics, et le code est irréprochable: scroll hard, rupture, overscan... Mais le plus qui fait de cette demo un hit en puissance, c'est un superbe cyclage de couleurs au centre de l'écran qui rappelle l'effet de plasma si fréquent sur 16 bits. On peut même s'amuser avec le pavé numérique pour déformer l'écran ou modifier le cyclage. Continuons sur notre lancée avec Crystal, le 2è slide show

de REBELS. Plus abouti que RSS#1, il propose beaucoup de zics géniales, une intro et un menu irréprochable, ainsi qu'un mode permettant de faire défiler toutes les images sans accès intempestifs. Réalisée à l'intention du meeting Swab, Da S'party comprend une page de présentation et une demo comprenant quelques lignes de chaque personne présente au meeting ainsi que quelques délires personnels (Héhé!). Le logo REBELS est parfait, ainsi que la fonte et les quelques autres Gfx qui ornent cette partie. Au niveau code on a le droit au classique Scrolltext avec quelques petites autres animations autour. D'après ce que j'ai compris une seconde partie REBELS est en cours de réalisation avec des Gfx de MaDe et le code est assuré par Steph, au menu morphing d'images Bitmap, zics Soundtrækker, writer bizarres et pleins d'autres trucs comiques... Ça promet... Ben enfin bref j'attends avec impatience Disc Full #10 ainsi que les prochaines demos de REBELS...

VOYAGE 93 OF BENG!

Ahhh! Cette demo là on l'attendait autant que le prochain film de Stagliano (Avis aux connaisseurs...), et j'ai pas été déçu! Passons le côté esthétique qui est très très très moyen (C'est direct, mais vous saurez au moins à quoi vous attendre, niarkniark!!!) pour nous pencher sur le côté technique assez fabuleux certe... Commençons par Alien qui nous envoie en pleine tête trois tonnes de scrolls tous plus tarés les uns que les autres, c'est vraiment cool mais comparé à la suite c'est rien (Suspense!!!)... Passons au Vectorballs de Prodatron qui sont totalement paraneurables et qui vont à une vitesse assez stupéfiante, et le tout en temps réel et en Full Motion Vidéo siouplait! (Je plains les pauvres gars qui sont obligés d'inventer des termes hypertechniques pour gruger les clients et leur vendre leurs daubes de CD-Rom remplis de 600Mo de conneries... Je ne citerai pas le jeu de tennis crétin sur CDI ça leur ferai de la pub à ces *\$#!). Après une partie écologique (J'veus jure!), passons à Face Hugger qui nous

propose de la "Pixelled Vector" comme dans Hardwired (Je vous conseille de voir au moins une fois cette demo sur Amiga et vous verrez que nombres de demos sur CPC ont beaucoup de de similarités avec du point de vue Gfx et idées... Je ne citerai pas de noms...), la rapidité est également étonnante et on a également droit à du morphing en temps réel, et ça jette un max! La prochaine partie comporte encore de la 3D, avec du morphing, des vektorballs, et même du jelly, qui donne en fait un effet de "gel" à l'objet en 3D; pour finir, la musique est un remix de celle d'Hardwired (Grr!). Ze last but not ze least, la partie 7 de PDI qui d'après beaucoup de monde est la meilleure demo jamais faite sur CPC, est en fait assez fabuleuse. Des scrolls, des sprites, des plasmas, de la rupture à tout-va, bref du délire technique complet qui fais que cette megademo est tout simplement meilleure que The Demo, mais un peu inférieur à la FHUD. Bravo donc à Alien, Prodatron et Face Hugger pour cette demo géante mais la prochaine fois soignez le design pleeease!

LES NEWS DU FRONT...

SYMBIOSIS: Alien, Prodatron et BSC quittent BENG! pour fonder la section CPC de Symbiosis. Leur première réalisation s'appelle Digitracker et est une compil de modules Amiga transférées du CPC. Quatres sont déjà dispos et le résultat est sidérant. Les modules sont jouées en stéréo à 15Khz (!!!!) et le résultat s'en ressent. Sur un CPC+, le DMA est utilisé et on croirait vraiment entendre du Soundtracker Amiga!!! C'est génial!!! Par contre, il faut compter 60Ko par module ce qui limite largement leurs utilisations ultérieures, mais enfin c'est tellement bo...

DYNABLASTERS: Odiesoft a fini de convertir Dynablasters sur CPC. Le jeu est en overscan et on peut jouer à quatres simultanément! Le pied total!

RAINBOW GFX: Le fameux OCP allemand dont tout le monde parle est une réalisation de Thriller/GOS. Il sortira uniquement sur deux eprons 32Ko. Ce serait The Cranium qui s'occuperait de vendre à bas prix ces eprons fourni avec un Ronboard.

F&D: Fraggie à Duck n'arrêtent pas de coder des jeux sympas et personne ne s'en plaindra. Un de leur dernier soit se prénomme Atomic, un jeu de réflexion sympa rempli de zics géniales Soundtrakk. A posséder.

BBS: Un Bulletin Board System enfin sur CPC. Très à la mode sur PC, ce système de télécommunication vous permettra par l'intermédiaire d'un modem de vous télécharger pour pas cher les news de la scène CPC mais également d'autres trucs. Ce BBS s'appelle Razor-Maid et merde j'ai plus le numéro (J'ai vraiment l'air con sur ce coup-là, je n'y peut rien c'est de naissance...)

CASIMIR: Casimir est de retour sur Canal J, mais ça tout le monde s'en fout, sauf moi...

RAGE: J'aimerais remercier les Logons de ne pas avoir diffusé leur version de Beast avec scrolls parallaxes, musique samplées, sprites énormes ainsi que leur super 3D dont nous avait parlé 100%. Par la même occasion merci à Unix pour n'avoir pas fini Unique depuis euh plusieurs années. En revoir les dots en 3D. Merci aussi au GPA pour Cuddly demo qui a battu des records de retard. J'en passe et des meilleures. A propos, lisez Rage de Stephen King, ça n'a aucun rapport avec l'informatique mais ça défoule...

ADDAMS FANZ: Le numéro d'Addams Fanz 2 est fini et il va faire parler de lui car le design et la technique sont très très haut placés. Dur pour la concurrence. Les previews de leur slide show Odyssey m'a également laissée sur le cul.

THE BUGS: Nouveau groupe de demo sur CPC, vous les connaissez peut-être par l'intermédiaire de Mage qui a fait déjà des trucs cools avec des graphs dans le style Dragonball (Encore un accro du Club Dorothée...).

NEW GENERATION CREW: Nouveau groupe français sur CPC, mais aussi ST et Amiga, leur première demo comportera que de la 3D avec dots, morphings... bref c'est cool. La preview est déjà finie depuis longtemps et elle prend une face pour seulement quelques objets... Y a du précalculé dans l'air...

SWAB SYSTEM: Pot De Call 5 est fini, et j'ai ouïe dire qu'il y aurait un numéro 6, n'est ce pas Shamtilly? (Comprenez qui peut...) A posséder de toute urgence...

TEJ: Encore un nouveau groupe sur CPC et on attends également leurs premières réalisations.

DEMONIAK: Le numéro 3 de Demoniak est sorti, et il est cool. L'adresse vous la trouverez à la fin de l'article.

MOUR: Durex Digital Corporation recherche un bon codeur Cobol pour faire du temps réel en Full Motion Vidéo sur un bo Léderome. Roger of The Group sera de la partie (Chouette!).

CROWN: Notre ami Crown/BENG! a sorti Crime 1.7 mais plus en freeware. Dommage Eliane, dommage Eliane, dommage...

HEEE! Heee! va peut-être sortir un Soundtracker pour CPC+. J'ai entendu quelques extraits de zics de Heee! sur CPC+, ben ça change...

TRITON: Triton a sorti sur PC Crystal Dream 2 et ça éclate tout sur son passage. Mais ça tout le monde s'en fout, sauf moi comme d'habitude...

STATIC: Static est mort. C'était pas beau à voir.

THE NEPHILIM: The Nephilim est mort. Savant Fou, Steph et moi on se tire sur PC, Mig et Skf arrêtent la micro. Mais je ne quitte pas le CPC pour autant.

RAGE #2: Merci à Zalko d'avoir gardé mes 25 frs en timbre, de ne m'avoir écrit qu'une fois, de ne pas m'avoir rappelé pour l'AFC meeting 2. Ça fait plaisir et je suis loin, mais très loin d'être le seul.

GRANDE BRETAGNE: Un p'tit coup d'oeil sur la scène CPC en GB. Trois groupes: STS dont fait parti CRIC(Hum...), The Bitmap Vandals et Conspiracy.

MEETING: On a pu voir un p'tit bijou de jeu d'aventure au Swab Meeting du nom de "Les mondes parallèles". Les graphs étaient pas mal du tout et le jeu a l'air passionnant. Les réalisateurs de ce jeu espèrent le voir édité chez Titus. Bonne chance les gars.

OLYMPUS: C'est le nom d'un groupe de demos grec dont j'ignorais jusqu'alors l'existence (Shame on me...Bouh...). On attend leurs prochaines prods.

MAUVAISE NOUVELLE: Les magazines CPCAI et CPCAttack sont morts. Sniff....

The End... How Sad...

Eh oui, c'est fini... Le dernier numéro de Croco World... Pour ceux ou celles(de préférence) qui voudraient me contacter voici l'adresse: Sébastien GOUTAL 4 Rond Point Clos Mégrét 27930 GRAVIGNY Tél:32-38-38-91

Pour continuer dans les adresses, voici celles des quelques fanz dont je vous ai parlé:

ISC FULL: MaDe/Disc Full 98 rue des ordeaux 75020 PARIS
ADDAMS FANZ: Olivier ROUSSEIL 13 rue Paul Baudry 85300 CHALLANS
DEMONIAK: Anthony NEVO Le Louya 35290 GUEL

Aujourd'hui on est Samedi, plus que 4 jours avant la rentrée. Fini les belles vacances, les zolies filles bronzées sur la plage, les prises de tête sur Turbo Assembleur, les dessins animés débiles à la télé, les meetings géniaux.... Alors je vais vous dire A+++ peut-être dans un autre fanz ou sur PC (Dans le groupe Distorsion).

CPC-PC-Amiga for ever...
 REBELS & BENG RULEZ!!!

Gougout

PROGRAMMATION par GOLIO JUNIOR

Voici la suite et la fin de ce long article sur les rasters. Nous allons donc terminer par la fin des splitrasters : les scroll-textes en raster. Bon Débutons par un petit programme en assembleur :

```

;
ORG #8000

DI
LD HL,(#0038)
LD (SAUVSYS+1),HL
LD HL,#C9FB
LD (#0038),HL
EI

;

CALL DECOMPR
CALL OVERSCAN

;
; SYNCHRONISATION
VERTICALE
SYNCHRO
    LD B,#F5
SYNC IN A,(C)
    RRA
    JP NC,SYNC
; TEST ESPACE
    LD BC,#F40E
    OUT (C),C
    LD BC,#F6C0
    OUT (C),C
    LD BC,#F792
    OUT (C),C
    LD B,#F4
    IN A,(C)
    LD BC,#F782
    OUT (C),C
    LD BC,#F609
    OUT (C),C
    RLA
    JP C,OK
; SAUVSYS

```

```

LD HL,0000
LD (#0038),HL
CALL NORMAL
RET
;
OK      HALT
        LD HL,SAUT
POINTEUR
        LD A,0
        INC A
        CP 64
        JP NZ,SUITE
        LD A,0
SUITE
        LD (POINTEUR+1),A
        ADD A,L
        LD L,A
        LD A,0
        ADC A,H
        LD H,A
        HALT
;
        JP (HL)
SAUT
        DEFS 64,0
        DEFS 39,0
;
POINTE
        LD HL,TABLE
        LD B,#7F
        LD C,00
        OUT(C),C
        LD A,100
        DI
RAST
        OUTI
        INC B
        OUTI
        INC B

```

```

OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
OUTI
INC B
DEC A
JP NZ,RAST
LD A,#54
OUT (C),A
;
EI
JP SYNCHRO
;
OVERSCAN
LD HL,TCRTC
LD B,#BC
LD C,9
LD D,0
OVER
LD A,(HL)
INC HL
OUT (C),D
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC D
DEC C
JP NZ,OVER

```



```

RET
;
NORMAL
LD HL,TCRTC2
LD B,#BC
LD C,9
LD D,0
NORM
LD A,(HL)
INC HL
OUT (C),D
INC B
OUT (C),A
DEC B
INC D
DEC C
JP NZ,NORM
RET
;
TCRTC
DEFB 63,48,50,8,38
DEFB 00,34,36,0,7
TCRTC2
DEFB 63,40,46,#8E,38
DEFB 00,25,30,0,7
;
DECOMPR
LD HL,TEXT
LD DE,TABLE
LD A,5
;
BOUC
PUSH DE
LD BC,10
LDIR
POP DE
PUSH HL
LD HL,10
ADD HL,DE
EX DE,HL
LD BC,190
LDIR
POP HL
DEC A
JP NZ,BOUC

```

```

RET
;
TABLE
EQU #9000
TEXT
DEFB 84,85,84,84,85
DEFB 84,84,84,85,84
;
DEFB 85,84,85,84,85
DEFB 84,84,84,85,84
;
DEFB 85,84,84,84,85
DEFB 84,84,84,85,84
;
DEFB 85,84,85,84,85
DEFB 84,85,84,85,84
;
DEFB 84,85,84,84,84
DEFB 85,84,85,84,84
;

```

Le début est toujours le même donc pas de commentaire. Vous remarquerez la présence de la boucle d'attente (celle sur les 64 cycles). Elle est nécessaire pour l'animation. Bon, passons au centre du programme : la partie qui affiche le scroll-text. Rien de bien sorcier, si ce n'est l'instruction OUTI. L'instruction OUTI est une instruction d'entrée/sortie (d'où le OUT), mais elle permet de faire des transferts de bloc. Je m'explique : lors d'un OUTI, le Z80 prend le contenu de l'adresse pointée par le registre HL et le transmet au port d'entrée/sortie, puis il incrémente HL, pour que HL pointe sur une nouvelle donnée, et décrémente B, pour compter le nombre de données qui va être transféré. Mais voilà le hic, car sur CPC c'est le registre B qui contient l'adresse du port, or s'il est modifié, on n'adresse plus le bon port, et bonjour le plantage. C'est pour ça que l'on a INC B après chaque OUTI, pour remettre le registre B à la valeur #7E. Malgré tous ces inconvénients, OUTI est une instruction rapide; en effet, elle est équivalente à :

```

LD A,(HL) ;Qui, en
plus, modifie le registre A
INC HL
OUT (C),A

```

Bon, le reste du programme sert à gérer le scroll text. Je crois qu'une brève explication s'impose sur cette partie :

Commençons par la routine DECOMPR. Cette routine permet, comme son nom l'indique de décompresser ce qui sera affiché. Car, les OUTI serve à afficher, ce que l'on pourrait appeler un écran de raster, comme une mémoire écran. Donc j'affiche dans ma mémoire raster le sigle CW, mais si je l'affiche tel quel, il n'y aura que 5 lignes affichées (une ligne est composée de 10 OUTI, donc il faut dix octets par ligne), et mon sigle ne prend que 50 octets. Alors la petite astuce consiste à recopier 20 fois la même ligne, soit en fait à copier les 10 premiers octets dans la table (mémoire raster), puis de copier 19 fois les 10 octets (ce qui fait 20 lignes de 10 octets). Ceci est fait par la routine, en prenant le début des 10 premiers octets comme adresse de départ, la fin des 10 premiers octets comme adresse d'arrivée, et de copier 190 octets (faites un schéma si ce n'est pas clair!). Donc notre table se comporte comme une mémoire écran, ou chaque octet correspond à une partie de ligne, et chaque ligne est composée de 10 octets. Notre table qui compte 100 lignes fait donc 2000 octets de long. Heureusement, que la routine de décompression existe, sinon, vous auriez dû taper une suite de 2000 octets (bonjour la frappe). Allez salut et à la prochaine sur peut-être un autre fanzine.

GOLIO JUNIOR

DOSSIER SPECIAL MAXAM by Golio Junior

Et voici la suite de ce merveilleux Assembleur/Désassembleur qu'est Maxam. Poursuivons notre exploration du menu utilitaire :

- FP : permet de rechercher une chaîne et d'imprimer les adresses où elle se trouve.

Bon une petite précision pour les options de recherche. Il faut indiquer 2 adresses, pour indiquer le début et la fin de la recherche. Il faut aussi préciser ce que l'on recherche : une chaîne ASCII ou une chaîne Hexadécimale. Pour une chaîne ASCII, pas de problème, il suffit de la rentrer, sinon pour une chaîne hexadécimale, il faut bien sûr rentrer les valeurs des octets en hexadécimale.

- M : permet de faire des mouvements de bloc mémoire. Il suffit de rentrer l'adresse de départ, l'adresse d'arrivée et la longueur du bloc, et le tour est joué!!

- C : Permet de comparer 2 blocs mémoire. Comme pour un déplacement de mémoire il faut rentrer les adresses de début des deux blocs ainsi que leur longueur.

- CP : CP a le même effet que C mais imprime les divers octets différents entre les deux blocs.

- R : Reloge un bloc mémoire à une adresse donnée. Ceci permet de reloger des programmes écrits pour une certaine adresse. Il existe deux méthodes : la première et la deuxième. La première est assez rudimentaire : Il suffit d'indiquer les adresses de début et de fin du bloc ainsi que l'adresse où doit se trouver le bloc relogé. Cette méthode est trop rudimentaire pour pouvoir fonctionner à tous les coups, c'est donc pour ça qu'il existe une autre méthode, la deuxième. La deuxième méthode demande les mêmes informations avec en plus :

- la 1ère et la dernière adresse du programme (car lors d'un relogement, on peut reloger un

programme et ses données)

- la valeur du décalage entre les deux blocs de mémoires.

- I : Permet d'initialiser un bloc de mémoire. Il faut bien sûr les différentes adresses ainsi que l'octet de remplissage.

- X : Permet encore d'utiliser des RSXs.

Ceci aurait pu être la fin de cet article, mais non, car MAXAM offre des options supplémentaires. Par exemple BRK qui permet de stopper un programme à l'endroit désiré, mais voyons comment elle fonctionne :

- BRK : BRK est à placer dans le source, à l'endroit où l'on désire faire le BREAK (comme en BASIC). Lors de l'exécution du programme (option J du menu de l'éditeur), à l'endroit du BRK, le programme s'arrête et l'on voit s'afficher le contenu des registres. Si l'on appuie sur [ESC] et bien c'est la fin de l'exécution, ou si l'on appuie sur une autre touche, on continue.

Mais ce n'est pas tout, il existe des instructions, qui permettent, lorsqu'on assemble un source de générer ou non un code. Il suffit de mettre au début du source la commande NOCODE, et il n'y aura pas de code généré jusqu'à la prochaine commande CODE.

Il existe une commande LIMIT, elle permet de fixer l'adresse la plus haute pour l'assemblage. Je m'explique si vous fixez LIMIT à &8000, et que votre code le dépasse, il y aura une FATAL ERROR : Code limite exceeded. Cette instruction permet de protéger par exemple un autre code, ou des données.

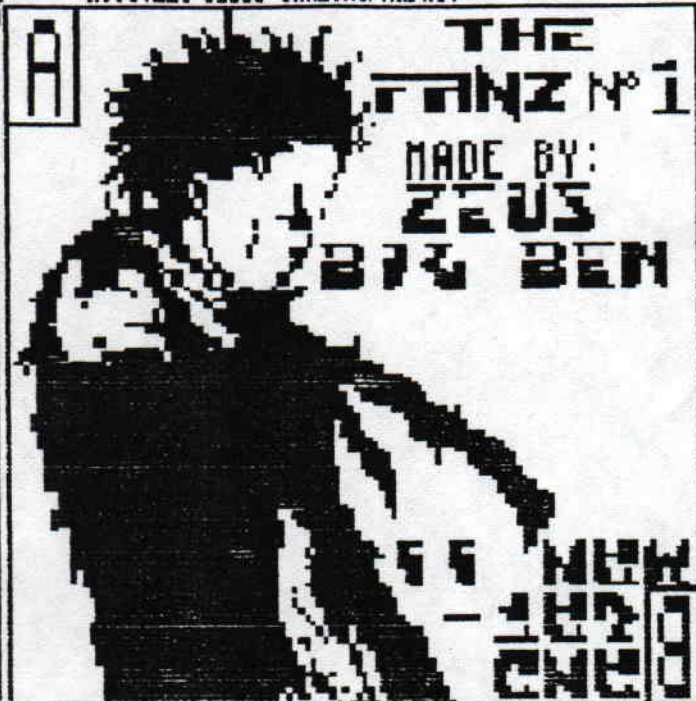
Bon et bien voilà la fin du dossier sur MAXAM, et aussi la fin de CROCO WORLD, alors à la prochaine fois sur un autre fanzine (peut-être), ou sur un autre micro (ah, le FALCON 030 !!)

Golio Junior

Gillet Benjamin 39 bis Avenue du Pdt

THE FANZ

ROOSEVELT 51000 CHALONS/Marne.



Commençons la rubrique par THE FANZ. Ce fanz est diffusé sur disc, et un des deux rédacteurs (Big Ben), est un bon contact de CROCO WORLD, ce fanz commence par une belle page menu (vous avez choisi!), nous prendrons un petit test de jeux (Arachnophobie ou The light Corridor!), ensuite un "Bidouille Burger", une petite "Préview" et en boisson un moyen "Cours (de basic)"..... "A emporter ou sur place?"..... "Et pour vous, ce sera quoi?"..... "Je choisirais sur le menu face B"..... Alors, je commencerai bien par un test de fanz/démo (The Fanz of Dracula & CROCO WORLD), ensuite, vous me mettrez un topburger (Jeux / Fanz / démos), avec un grand interview (pourquoi grand interview? Parce que pour votre gouverne apprenez que cette rubrique interview a été faite par RAMLAID car c'est toute l'équipe de CROCO WORLD qui répond à cette interview!) Je boirai une grande grande bière... non, je préfère prendre une petite "PA"!..... "A emporter ou sur place?"..... "Ni l'un ni l'autre!"..... Bip! Bip!

Voilà vous savez tout de the fanz, c'est un bon fanz très intéressant et originale (les démos testées sont intégrées au fanz), mais je pense que la programmation pourrait être mieux.

Maintenant, INFO SYSTEME CPC, il s'agit tout d'abord d'un fanz papier qui en est à son sixième numéro. Ce fanzine ne contient qu'une dizaine de pages, mais une bonne structure en fait un fanz très complet, avec toutes les rubriques habituelles, les bonnes actus, mais des actus originales car on y parle d'utilitaires! Une rubrique sur le Catalogue sur CPC, une bonne rubrique assembleur très claire (n'est-ce pas Gollo!) et comme si ça ne suffisait pas, ils enchainent avec une rubrique qui fait peur rien qu'avec son titre: "ASSEMBLEUR LES VECTEURS..... VECTEURS GESTION GRAPHIQUE", seul les grands amateurs de langage machine pourrons tenir le coup, pour les autres, qu'ils n'espèrent pas y survivre! En suite arrive la rubrique intitulée: "LE CPC A LA LOUPE" avec pour cette fois, l'étude du contrôleur vidéo (Ha! Encore une machine super-méga perfectionnée de la SNCF, mais qui marche pas! Mr LOUWARD (Dir. Adjoint SNCF): "Il est vrai que nous avons des problèmes avec "Sandy" notre nouveau contrôleur vidéo mais c'est normal, c'est les réglages, et je pense que d'ici 2 ou 3 ans, ce sera réglé!). Le contrôleur vidéo du CPC biensûr! Savez-vous comment CUSTOMISER votre CPC.... Non! Moi non plus, mais eux, ils savent! Nous terminerons par les rubriques SOS Aventures, les Routines Basic, test démo et PA!

INFO SYSTEME CPC

13, rue du Balloir 23320 SAINT-VAURY

INFO SYSTEME CPC



Rédaction: INFO SYSTEME CPC - 13, rue du Balloir 23320 SAINT-VAURY
COPASANT J.B. 24, rue Jean Cassin 62100 BRILLAT-LES-ALPES

REDACTEUR: CAROL FRANCE - SCANNER: COPASANT JEAN-MICHEL

Port: 4,20'

FREEWARE



FREEWARE

FANZINE

REAL HARD!

♦♦ Edito ♦♦



HI TO YOU ! MOTHER FUCKER !!! YES, C'EST MOI, SHAM DE POT DE CALL
QUI VOUS CAUSE BANDE DE PETIT HARDOS... ALORS QUOI DE NEUF, DEPUIS
LE NUMERO 7 ? BEN PLEIN DE NOUVEAU GROUPE DE HARD, MAIS ON N'OUBLIE
PAS LES ANCIENS, ALORS JE VOUS PROPOSE DE COMMENCER DIRECTEMENT...
JE PROFITE DE CET EDITO POUR SALUER DES POTES A MOI, QUI COMME VOUS
SOMT DES ADEPTES DE RYTHMES OPPRESSANTS ET DE JAM CONSTANTS...
GREET'S A GODSON, YANN, BIBI, TOGER, THOMAS, ET A TOUTES L'EQUIPE DE
CROCO WORLD ET DISTORSION, QUI TOUT COMME MOI ACCLAME BIEN HAUT:
" FUCK TECHNO AND SHIT ON DANCE DISC ! "...
VOILA, TOUT EST DIT, JE VOUS LAISSE, ET BONNE LECTURE....

GUNS N' ROSES



POUR TOUT CEUX QUI ME CONNAISSENT, ILS SAVENT BIEN QUE
JE SUIS UN FAN INCONDITIONNEL DE GUNS N'ROSES.. QUOI ?
VOUS VOUS EN FOUTEZ, BEN ALORS SAUTEZ CET ARTICLE, CAR
IL EST CONSACRE AU DERNIERE NEWS SUR LE GROUPE.
GILBY CLARKE S'EST CASSE LE POIGNET DANS UN ACCIDENT
DE MOTO CE QUI L'EMPECHA D'ACHEVER LA TOURNEE AVEC LE
GROUPE, POUR CELA, AXL A DECIDE DE PRENDRE SOUS SON
AILE, LE CELEBRE IZZY STRADLIN. RESULTAT DES COURSES,
GILBY C'EST DONC RENDU COMPTE QUE LE GROUPE TOURNAIT
BIEN SANS LUI, IL A DONC DECROCHE UN DEAL EN SOLO AVEC
Geffen Records, CE QUI REMET BEAUCOUP DE CHOSE EN CAUSE
ET ESSENTIELEMENT, SON IMPLICATION DANS LE GROUPE.
SINON, SELON DUFF MC KAGAN, LE E.P. PUNK QUE LES G'N'R
NOUS PROMETENT DEPUIS DES LUSTRES DEVRAIT BIENTOT ETRE
DISPONIBLE, IL NE RESTE QUE DEUX CHANSONS A ACHETER.
D'UN AUTRE COTE, LE DIFFERENT ENTRE AXL ET METALLICA
EST REVOLU, MAIS LE DIFFERENT GUNS ET COCAINE N'EST
TOUJOURS PAS REVOLU, CAR LE 16 JUILLET DERNIER, LORS
DE LA TOURNEE EN BUENOS AIRES, LE SERVICE DES MARCOS
DE LA VILLE A FOUILLE LES CHAMBRES DE AXL, SLASH ET DE
DUFF, MAIS SANS RESULTAT. CETTE TOURNEE C'EST DONC
ACHEVE EN BEAUTE.. ON ATTEND DEJA LA PROCHAINE !!!

-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

- - MEGADETH C'EST FAIT JETER DE LA TOURNEE AMERICAINE AVEC AEROSMITH.
- - RICHIE KOTSEN QUITTE POISON.
- - LA B.O. DU FILM 'JUDGEMENT NIGHT' COMPREND DES DUOS ENTRE:
 - * ICE-T ET SLAYER
 - * SIR MIX-A-LOT ET MUDHONEY
 - * PEARL JAM ET CYPRESS HILL
 - * RUN DMC ET LIVING COLOUR
- - UN ALBUM EN HOMMAGE A JIMI HENDRIX EST EN PREPARATION, PARMI BEAUCOUP DE GROUPE, ON NOTERA LA PRESENCE DE PEARL JAM, SPIN DOCTORS ET R.H.C.P.
- - LE NOUVEL ALBUM DE SKID ROW EST DISPO, AINSI QUE CELUI DE KING'S X, GREENPEACE, BLUE MURDER ET SCORPIONS DONC COURREZ VITE A LA FNAC....

Dans les bacs

TALISMAN "Genesis"

LE CHANTEUR JEFF SCOTT SOTO ET LE BASSISTE MARCEL JACOB ONT TOUS DEUX TRAVAILLE AVEC VNGHIE MALMSTEEN. EPAULES PAR LE GUITARISTE FREDERIK AKESSON, ILS ENREGISTRENT LEUR DEUXIEME ALBUM SOUS LE NOM DE TALISMAN. " GENESIS " EST UN SUPERBE ALBUM DE HARD ROCK MELODIQUE QUI SE SITUE ENTRE PRETTY MAID ET HOUSE OF LORDS. BONNE PRODUCTION, EXCELLENTE MELODIES.

SKIPPIES "World up"

CES CINQ PETIT GARS BIEN DE CHEZ NOUS SONT ASSUREMENT TRES AUDACIEUX ET DERANGES DU CIBOULOT. AVEC CE SURPRENANT TITRE LES SKIPPIES PROUVE PAR A + B QU'EN FRANCE AUSSI ON PEUT FAIRE PREUVE D'ORIGINALITE EN MATIERE DE ROCK. CAR LEUR ROCK VICELARD LORGNE A LA FOIS DU COTE DU HARDCORE LE PLUS MUSICAL QUI SOIT ET NE SE PRIVE PAS DE LORGNER DE TEMPS A AUTRE DU COTE DU ROCK A TENDANCE INSUSTRIELLE. NOISY ET MELODIQUE A LA FOIS : TRES FORT LES FRENCHIES !

METALLICA

SHAM DE POT DE CALL
SOURCES : HARD FORCE NUMERO 14
HARD ROCK NUMERO 105
L'EVENEMENT DU JEUDI

BIEN PLUS QUE NIRVANA, GUNS N'ROSES OU DEF LEOPARD, LA REVELATION DES 90'S EST ASSUREMENT METALLICA - LE GROUPE QUI A MATE LES MASS-MEDIAS DE SA MAIN DE FER ET CHANGE LE SENS DU MOT "MAINSTREAM". EN 1983, METALLICA TROQUE LES PAILLETES DE LOS ANGELES CONTRE LE CAMBOUIS DE SAN FRANCISCO ET SE RUE A NEW-YORK AFIN D'Y ENREGISTRER "KILL'EM ALL", DONT LES ACCENTS FRENETIQUES ALLAIENT LA MUSIQUE. LE SPEED METAL ETAIT NE, RIEN NE SERAIT JAMAIS PLUS COMME AVANT ! CONSIDERE EN EUROPE COMME UN DEMI-DIEU, C'EST DE CE COTE-CI DE L'ATLANTIQUE, A COPENHAGUE, QUE METALLICA MET EN BOITE "RIDE THE LIGHTNING", "MASTER OF PUPPETS" ET ... AND JUSTICE FOR ALL. CE DERNIER INAUGURE EN GRANDE POMPE L'ARRIVEE DE METALLICA SUR UNE MAJOR, ET LA FIN DE SON AFFILIATION AU SPEED-METAL, MAIS C'EST AUSSI UNE FORMIDABLE OCCASION DE PRENDRE UNE REVANCHE SUR LE DESTIN, QUI L'AVAIT PRIVE DE CLIFF BURTON.

LE 13 JUIN DERNIER, METALLICA SE PRODUISAIT A L'HIPPODROME DE PARIS-VINCENNES POUR SON "NOMMERE ELSE TO ROAM TOUR OPEN AIR '93". IL FAUT AVOUER QUE LE BEAU TEMPS N'ETAIT PAS AU RENDEZ-VOUS, MAIS CE JOUR LA C'ETAIT PLUTOT, PLUIE, VENT, BOUE, ETC... MAIS COMME DI LE DICTON "SI LE DIMANCHE EST PLUVIEUX, LE CONCERT SERA MONSTRUEUX" ET BIEN HEUREUSEMENT ENCORE QUE LE CONCERT ETAIT MONSTRUEUX... D'AILLEURS UNE ANECDOTE A VOUS LIVRER, JAMES CHANGE RAREMENT DE VOCABULAIRE, LE SEUL MOT QU'IL UTILISE ENTRE LES CHANSONS C'EST MOTHERFUCKER MAIS QU'VA T'ON MES AMIS ! JE VOUS LE DEMANDE !!!



TOP 5

1. GUNS N'ROSES "APPETITE FOR DESTRUCTION"
2. METALLICA "METALLICA"
3. AC/DC "LIVE"
4. CORONER "GRIN"
5. CATHEDRAL "THE ETHEREAL MIRROR"

SONDAGE REALISE SUR 1 REPRESENTANT DE LA POPULATION FRANCAISE : SHAM...



CITATIONS CITATIONS

"MOI J'AIME FAIRE BIEN TOUT CE QUI EST MAUVAIS"
< TYLER/AEROSMITH >

"MON TRUC, C'EST DE DANSER A POIL SUR
NEW KIDS ON THE BLOCK"
< MATT CAMERON/SOUNDGARDEN >

"CA FAIT DEUX MOIS QUE JE N'AI PAS TOUCHE UNE
GOUTTE D'ALCOOL. ET JE ME SENS DE NOUVEAU
JEUNE"
< DUFF MC KAGAN/GUNS N'ROSES >

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- - LE PROCHAIN ALBUM DE AC/DC SORTIRA AVANT LA FIN DE L'ANNEE.
- - SCOTT IAN (ANTHRAX) LORS D'UN CONCERT AU BRESIL A DU PARTIR AU SECOURS D'UN FAN QUI SE FAISAIT TABASSER PAR UN MEMBRE DE LA SECURITE.
- - NIRVANA A SORTI SON ALBUM "IN UTERO", DE PLUS LE GROUPE ACCUEIL "BIG" JOHN DUNCAN, JUSQU'AU PRINTEMPS COMME DEUXIEME GUITARISTE.
- - MOTORHEAD TRAVAIL (ENFIN) SUR SON PROCHAIN ALBUM.

SALUT A TOUS LES FANZINES CPC:
ADDAMS FANZ, CCC, TOXIC FANZ,
DISC FULL, CROCO WORLD, FANZY,
DEAD PLAYER, ULTIMA FANZ,
CPC-FOR EVER, MAXI MICRO,
BAG MAG, OVERDOZ FANZ,
DARSTRAD, QUAZAR CPC, (FUCK MM&F)

HUMEUR de la PEGGE'

Salut à tous, ici c'est JHMJ qui vous parle, et qui écrit pour la dernière fois cette rubrique. Comme son nom l'indique, elle a pour but de vous tenir au courant de notre humeur à tous. Donc sans politesse aucune, j'entame cette rubrique par moi. Pour moi ça va très bien, l'humeur est bonne, hier soir je suis allé aux trans(à rennes) pour voir un concert de TRASH, le groupe s'appelait ATOM et c'est ce qui se fait de mieux sur rennes, et maintenant, je peux le dire car le concert était trop génial! Ensuite, on a fait les bars avec des potes, on avait entendu parler d'un groupe de HARD-CORE alors on y est allé, et quelque minutes plus tard un gros con qui s'était fait

virer par le patron à sorti sa bate de Base-Ball pour défoncer la porte de bar! Après on a fait le centre, la rue St MICHEL, la rue de St MALO pour ceux qui connaissent (pour les autres sachez que se sont les rues les plus chaudes de RENNES, surtout en trans!), et la soirée s'est terminée là. Pour Golio Jr tout à l'air d'aller, en tout cas ce matin quand je suis aller chez lui, il était sur son FALCON en train de faire le sommaire du fanz. Mais vous pensez bien que j'étais là pour le faire chier en lui disant que le concert TRASH était vraiment génial car il aurait du venir si comme un con il ne s'était pas tordu sa putain de cheville! Pour Rambeau tout va bien, il ne fou pas grand chose et comme chacun sait: "plus in en fait moins, meilleur il se porte!". Ramlaid lui FUCK Jessico pour leur grand respect des délais, mais si au lieu de faire NICE-MOSCOU-HONG KONG-TOKYO-LOS ANGELES-NEW YORK-RENNES, ils avaient fait NICE-RENNES, cela aurait pu mettre moins de temps, en plus de ça, ils ont du avoir des problème de douane parce qu'avec les moyens actuel boudiou, i'n faut point 3 mois pou'faire l'toul'du monde!!

Autrement, y'a eu le Bordelik Meeting 2, mais ça c'est déjà un peu de l'histoire ancienne, étant donné que ça c'est passé fin Aout chez Gougoutt et c'était hyperovercoolfun.... Pour plus d'info, voir le bulletin Borderlik 2 !!!!! Salut à mon ami de metal SHAM et vive le PUNK avec the SPAGHETTI INCIDENT d'un super groupe!

J H M J



CPC INTERVIEW MIKE By Gougoutt

CW: Please tell us what your career in the CPC scene looks like. CPC-MIKE: Well, I'm a mailtrader and I'm writing articles for the Bad Mag from Crown. Maybe in the future I will make a disc-fanzine again. But this isn't sure. CW: What do you think of the actual CPC scene? CPC-MIKE: The germas are a big family and the most one are very cool guys. But we must stand-together! International work is the future. We have to build new groups (like BENG!) who are really international. CW: What's your opinion about the story of Logon musax stolen by many demo groups?

CPC-MIKE: Longshot, Eros, Fred Crazy and Digit were in Germany. I met these guys and we discussed this. I think it's no theme for the future anymore. CW: What do ya think about the Amiga? CPC-MIKE: It's a nice 16-Bit computer to play games. But the scene is too a????? (NDG GUGOUTT: Sorry CPC-mike but I can't read the previous word very well... :-)) CW: What are your favorite demos, tools, discmags, paperfanzs and games? CPC-MIKE: My favourite tools are Crime V.1.7 from Crown, Disc'o'magic from Joker. My favourite demo is the Ultimate Megademo from Face Hugger. The best discmags are X-treme and Bad-Mag. I play Zap the Balls (A.Edition) as well. CW: How many membres are they in BENG! and what are their respective place and occupation? CPC-MIKE: Well, there are so many guys and I don't want to write them all down here. Sorry I'm too lazy to do that. CW: Some words to add, some greets to send... CPC-MIKE: To all BENG! membres, AST System and all french users, when you want to write me: CPC-MIKE OF BENG! P.O BOX 1243 93068 NEUTRAUBLING GERMANY CW: Thanks for answering! Bye!

It's Smell DEATH Welcome To The DEAD PAGE

CR+O WORLD, cela n'évoque pour vous qu'un superbe fanzine, de belles lignes d'écriture, vous ne connaissez les rédacteurs qu'à travers ces lignes, cet article va vous dévoiler l'envers du décor! CR+O WORLD, c'est avant tout une bande de quatre copains qui se sont rencontrés dans une lointaine contrée bretonne non loin de RENNES, très vite, ils se mirent à organiser des choses ensemble comme squater une vieille cabane en manquant d'y mettre le feu! Plus tard il ont mis en place une organisation nommée on ne sait pas pourquoi : "LA QUATRIÈME DIMENSION", une organisation informatique structurée par de multiples règles inutiles et débiles, mais ça personne n'en a rien à foutre! Alors pourquoi en parler, car c'est en créant cette fameuse 4ème dimension que toute l'équipe de CR+O WORLD eut la fabuleuse idée de faire un fanzine. La concrétisation du projet mis du temps à venir, en effet, il n'a pas fallu moins de deux ans pour voir le premier numéro de CR+O WORLD sortir.

"CR+O WORLD" ou "GÉNÉRATION AMSTRAD"

Le premier titre du fanzine était "GÉNÉRATION..", mais nous avons déjà choisi notre style, plutôt dans le genre loufoc!! C'est pourquoi il nous fallait un titre moins sérieux! C'est JHM qui pour la première fois prononça : "CR+O WORLD" qui depuis est resté!

Revenons à notre premier numéro, une horreur (je pèse mes mots), il totalisait 6 pages drolement remplies, à se demander si notre imprimante avait bien 8 aiguilles. Nous l'avions envoyé à CPC INF+ (heureusement que le ridicule ne tue pas!), suite à cette présentation, les premières lettres sont arrivées, c'était le délire (il nous en fallait peut, mais c'était le début). Jusque là, c'est la 4D qui supervisait les opérations du fanzine, c'est la caisse 4D (mais c'est nous qu'on mettait l'fric dedans!) qui avait acheté la PA+ (4X4RD), mais très vite cette organisation s'est avérée inutile, c'est pourquoi elle n'existe plus aujourd'hui!

La redac' a poursuivi ses efforts en s'améliorant de numéro en numéro, c'est le fameux No 4 qui va changer toute l'histoire de CR+O WORLD, en effet,

QUELQUES ADRESSES SYMPA....

FRANCHEMENT: CEDRIC FONTAINE; 5 RUE FOCH;
85000 LA ROCHE/VON; BONSOIR LA PLANETE; TREHET
RICHARD; RESIDENCE ST MICHEL; 15 RUE DE L'ARQUETTE; 14000
CREN; DISC FULL/MADE; 98 RUE DES ORTEAUX; 75020 PARIS; EXIT
(VIT-IL ENCORE ????????) DUPOUY JO; AVENUE GUSTAVE CALIOT; 40200;
PONTENX; PARANO SPRITE; KOLCIUK DAVID; 34 RUE DE L'ETOILE; 55000; BAR-
LE-DUC; BAD MAG (ARGHHH, CA C'EST DU ZINE !!) BENG!; PF 2828; 6780
PIRASENS; US GERMANY; THE OTHER WORLD (COOL COOL COOL) GEREY VES; LES
PATRUDES; 87220 BOISSEUIL; INFO SYSTEME CPC; MICKEL MONOT; 2 RUE SADI-
CANNOT; 07100 ANNONAY; MEGA FANZ / RABAUD JEROME; 2 ALLEE DES CHAR-
MILLES; 16710 SAINT-VRIEIX; LIVE FANZ; 26 ALLEE DES PIERRE MENDES
FRANCE; 77420 CHAMPS/MARNE (C'EST SON ADRESSE !!!); ADDAMS FANZ
13 RUE PAUL BAUDRY; 85000 CHALLANS; DEMONIAK; LE LOUVA;
35290 GREL; THE FANZ/BENJAMIN BILLET; 39 bis AVENUE
DU PRESIDENT ROOSEVELT; 51000 CHALONS/MARNE
ET POUR FINIR: POT DE CALL; 8 PASSAGE DU COMMANDANT BERGER; 68290
HASEVAUX (BRAVO LE MEETING, THE LAST NUMBER PDC 5 WAS GOOD)....MERCI !

c'est ce numero qui sera envoyé à AMSTRAD CPC. Il faut dire que personne n'y croyait, la sélection aurait été meurtrière pour nous, et il fallu attendre l'ACPC pour mettre fin à notre pénible attente, le plafond était trop bas...aie ! La joie était immense, nous ne connaissions pas notre réel niveau, car nous n'avions jamais lu de fanzines auparavant!

Depuis ce fameux numero 4, le fanz tournait bien, les demandes de fanz n'étaient pas extraordinaires mais raisonnables, les premiers abonnements arrivaient, nous pensions avoir atteint notre but, celui de se faire un "nom" dans le grand royaume de roi CPC, en satisfaisant nos lecteurs qui en fait n'étaient pas si nombreux que ça, il fallait nous faire connaître des autres fanzinmakers (Papier ou disc) pour profiter de pubs, du bouche à oreille, c'est pourquoi notre première idée fut de contacter un maximum de FANZMAKERS en leurs envoyant notre fanz! Il fallait faire encore plus! Mais pourquoi ne pas organiser un meeting! Qui il fallait un meeting (il eut lieu), et pourquoi pas un deuxième encore plus grand (il eut lieu également!), après deux meetings organisés, toute l'équipe de CW quitte son fief pour participer à un troisième meeting (organisé par G+U+V+T)!

Après 2 ans d'existence et déjà 13 numeros (ce chiffre nous a-t-il porté malheur ?????), CR+O WORLD va réellement mourir, souvenez vous, cette mort avait déjà été annoncée mais CW a résisté, cette fois-ci c'est inévitable, le travail scolaire est malheureusement prioritaire, et pour être honnête, la motivation est absente, mais CR+O WORLD aura laissé son nom!

VIVE LE CPC !!!
THE CPC MUST GO ON !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



La Rédac,
Pour vous servir.....

CE SUPERBE
GRAPHISME
(N'EST-CE
PAS QU'IL
EST SUPERBE
???????)
SCANNER PAR
NOS SOINS.

TXT : JHMJ
MISE EN PAGE :
JHMJ&AMLAID
GFX : JHMJ