

FREEWARE,
BIEN SUR

MAIS 9F PAR
LA POSTE

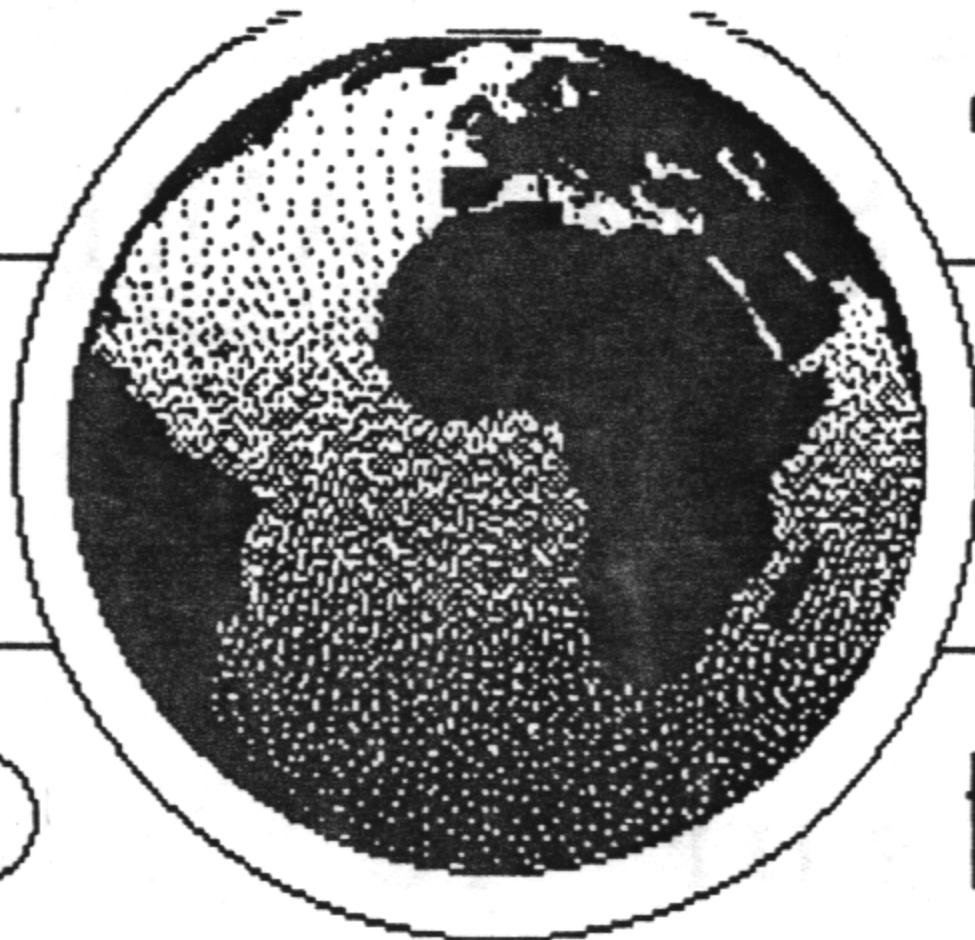
(Photocopies+enveloppe+timbre 4fr)

CROCO

WORLD

EDITO

EDITO



CE MOI-CI, UN PETIT PLUS, NON PAS UN CROCO WORLD PLUS QUI ARRIVERAIT À LAYER VOTRE LINGE PLUS BLANC QUE BLANC, NON, UN PLUS DE PAGES, ET DE RUBRIQUES. RAPPELEZ-VOUS, EN JUILLET 1992 (ÇA FAIT, ATTENDEZZZZ EEEH 2 MOIS, NON ?) NOUS VOUS DEMANDIONS DE RÉPONDRE À NOTRE SONDAGE QUI SE BASAIT SUR L'ARRIVÉE DE 2 RUBRIQUES HARD & BD, CE QUE VOUS AVEZ FAIT, MERCI! MAIS VOILÀ, IL Y A CEUX POUR, ET HÉLAS CEUX CONTRE. ALORS NE BALANCEZ PAS VOTRE C.M À LA POUBELLE PARCE VOUS ETES FOU DE RAGE DE SAVOIR QU'ON NE VOUS A PAS ÉCOUTÉ, C'EST FAUX, MAIS IL A FALLU TRANCHER (J'AI MEME PERDU UN DOIGT). NOUS AVONS DÉCIDÉ DE RAJOUTER, JE DIS BIEN RAJOUTER DEUX RUBRIQUES, UNE HARD ET UNE BD, EN EFFET AUCUNE AUTRE RUBRIQUE NE SERA SUPPRIMÉE, IL Y A MEME UNE NOUVELLE RUBRIQUE QUI VOUS INFORMERA DU MIEUX SUR LE MONDE DU FANZ (SUJET TRÈS INTÉRESSANT) TOTAL DES OPÉRATIONS 3 NOUVELLES RUBRIQUES !!

VOS ARGUMENTS CONTRE CES NOUVELLES RUBRIQUES ÉTAIENT QU'ELLES NE CONCERNAIENT PAS LE CPC, D'ACCORD, C'EST VRAI, MAIS AVOUEZ QUE 2 PAGES SEULEMENT SUR UN FANZ DE 28, ÇA NE FAIT PAS GRAND CHOSE, SI NOUS NE FAISONS QUE 6 PAGES, JE VOUS COMPRENDRAIS. ET NOUS PENSONS QUE L'OBJECTIF DE CROCO WORLD EST DE VOUS INFORMER, VOUS AIDER ET VOUS PARLER DU CPC, CE QUE NOUS FAISONS, OUI OU NON ?? MAIS C'EST AUSSI DE VOUS DIVERTIR, CE QUE ESSAIERONS DE FAIRE AVEC CES 2 RUBRIQUES. IL Y A AUSSI CEUX QUI N'AIMENT PAS LE HARD, OU LA BD, OU LES 2, À CHACUN SES GOUTS (N'EST-CE PAS LONGSHOT ??) ET CE N'EST PAS À NOUS DE VOUS CONTREDIRE. MAIS AVOUEZ QUE CE N'EST PAS DIFFICILE DE TOURNER DEUX PAGES ET DE PASSER AUX ARTICLES SUIVANTS, ET PUIS SI ELLES VOUS GENENT VRAIMENT, ARRACHEZ-LES, BROYEZ-LES, BRULEZ-LES MEME, C'EST MIEUX QUE "LE MONDE" POUR ALLUMER UN BON FEU DE BOIS, FAITES CE QUE VOUS VOULEZ AVEC CES QUELQUES PAGES !! MAIS N'AYEZ CRAINTE, NOUS PARLERONS TOUJOURS DE NOTRE BÉGANE ADORÉE GHERIE, LE CPC, ET ÇA ENCORE LONGTEMPS. MAIS NOUS NE DEVIENDRONS PAS COMME GAME OVER COMME CERTAINS LE CRAIGNAIENT. GAME OVER N'EST PLUS UN FANZ CPC, MAIS UN FANZ DE DÉLIRE SI ON PEUT DIRE, ON AIME OU ON AIME PAS.

Croco World : Rédacteur : Golio Junior, Rambeau, JHMJ
Ramlaïd, Gougoutt et Little Lelex.....

Adhérent à l'AFC

BON CHANGEONS DE SUJET, VOUS AVEZ TOUS REMARQUÉ QUE VOTRE FANZ ÉTAIT PLUS LOURD CE MOIS-CI, N'EST-CE PAS ?? EN EFFET IL Y A EU QUELQUES MODIFS, L'ARRIVÉE DE 3 NOUVELLES RUBRIQUES ET DES ARTICLES PLUS GRAND COMME UN PETIT DOSSIER SUR IRON LORD (2 PAGES) DE L'AMI RAMBEAU, UN INTERVIEW DE LONGSHOT, LE CÉLÈBRE PORTE-PAROLE DES LONGON SYSTEM ET UN HISTORIQUE DU FANZ. POURQUOI UN HISTORIQUE ? ET BIEN PARCE QU'EN OCTOBRE, CE SERA L'ANNIVERSAIRE DE CROCO WORLD ET LA SORTIE DU 1ER NUMERO IL Y A 1 AN, UNE SORTIE DE "BROUILLON" (JE CROIS QU'ON S'EST AMÉLIORÉ !!!)

BON PARLONS D'AUTRE CHOSE ENCORE, C'EST LA RENTRÉE, HÉLAS POUR CEUX QUI AIMENT LES VACANCES ... MAIS N'AYEZ PAS LE MORAL À ZÉRO, VOUS ALLEZ REVOIR LES PROFS (BOF...) LES COURS (BEURKK) OU POUR D'AUTRES LE BOULOT AVEC UN PATRON D'ENFER (AUGMENTE MON SALAIRE, ÇA IRA MIEUX). MAIS VOYEZ LE BON COTÉ DES CHOSSES, VOUS RETROUVerez VOS AMIS (OU AMIES), VOUS RETROUVerez VOS BONNES HABITUDES, ALLER FUMER DANS LES MC, BIZUTER QUELQUES "BLEUS" AU PASSAGE (JE NE SUIS PAS RESPONSABLE DE CE QUE PEUVENT ENTRAINER CES QUELQUES MOTS). ET PUIS SI VOUS VOUS EMMERDEZ À MOURRIR, J'AI LA SOLUS, LISEZ CROCO WORLD PENDANT LES PAUSES !!

BONNE RENTRÉE

BONNE LECTURE (VOUS EN AVEZ POUR LONGTEMPS)

Pret à lire
CROCO WORLD, ça vas
déménager...



SOMMAIRE

Actu	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
Plans	8
SOS joystick/Bidouilles	9
Demos	10
Programmation	13
Dossier	15
Turbo Pascal	16
B.D.	17
Historique	19
Fanzines	20
Abonnement/Concours	21
La petite boutique du Hard	22
Humeur	24



La main sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

Bijou!!

Salut every body, ce moi-ci comme tous les mois RAMLAID et moi allons vous présenter les rubriques habituelles: les actus, les tops, les zon (dont un de deux pages), un plan, et des bidouilles. Bon voilà alors bonne lecture.

ACTU

Les Compils
d'UBI SOFT

Une compil, encore une dans c'est actu. Elle s'appelle "KARATE ACES" cowabunga!!! Cette compil de aya! comporte quatre jeux qui sont très connu par les amateur de karaté (dont moi qui suis ceinture noir-marron-verte-orange-bleu). Des que vous verrez les nom ils vous feront un coup de pied sauté arrière triple saut périeux dans vot'e gueule! Ils sont:

- ORIENTAL GAMES
- LAST NINJA II
- DOUBLE DRAGON I
- DOUBLE DRAGON II

Alors avant de vous prendre pour BRUCE LEE préparez vos katanas et vous noutchakou. Voilà fini pour ce jeu et le GRAND MAITRE RAMBEAU vous salut!

Space Gun
d'OCEAN

Scénario: Tout commence en 2039 Vous et votre équipage d'humains voulez conquérir des planètes mais vous ne vous souciez plus des pirates de l'espace. Quand un beau matin de JUILLET (le 21 c'est le plus beau jour car c'est mon anniversaire) lorsque votre équipage reçoit un message de détresse provenant d'un autre vaisseau. Vous devez délivrer l'équipage de ce vaisseau de c'est méchant pas beau quant crétin. Après avoir délivré l'équipage vous devrez aller sauver d'autre humains qui sont sur la planète des monstres. Ce jeu a un principe connu le SHOOT THEM UP (c'est à dire les buter). Votre tâche sera simplifier grâce à des armes qui seront accroché sur les murs pour les avoir, tirez 2 fois sur le carré blanc devant vous. Ce jeu à un gros problème il n'y a pas de musique. There for this game.

J'ai peur!!!
dans le noir
ouf!!! une
bougie!



PAPERBOY II
de MINDSCAPE

Je ne vais pas avoir beaucoup de chose à dire sur ce jeu car il ressemble beaucoup au I, toujours le même but à savoir livrer le journal DAYLY SUN aux abonnés tout en évitant les obstacles du genre vitrier, tondeuse, bébé etc... Entre chaque niveau vous pourrez faire un parcours de cross avec des cibles à visé etc... Ce jeu n'est pas sexsiste car vous pouvez incarner un livreur ou une livreuse. J'ai oublié de vous le dire mais vous devrez tenir quatre semaines. Avant chaque jour de la semaine vous aurez un plan les maisons vertes sont celles des abonnés et, celles des non-abonnés sont celle en rouge. Voilà pour PAPERBOY II.

MERCS
d'US GOLD

Vous êtes un commando genre RAMBEAU avec votre M-16 et vos grenades. Le président mitter... non, le président des ETAT-UNIS a été enlevé par un groupe de terroriste. Vous devrez donc MD tout le monde: le récupérer mais bien sûr ce ne sera pas sans risque car tout au long de votre chemin vous devrez vous battre contre des terroristes (cette aventure se situe en AFRIQUE CENTRALE là où il y a des maréquages d'ailleurs vous devrez vous déplacer dans des maréquages et vous devrez vous frayer un chemin avec un lance-flamme. Bon bas c'est fini pour ce jeu et, au prochain jeu.

Par le rédacteur
RAMBEAU

La Main Sur Le Joystick

JE SAIS, C'EST NUL
MAIS J'AI QUE
METTRE ALORS
AVEC...
MEME DE LA
DES GRAPHES

CA A
IL FAUT FAIRE
JUGEZ VOUS
QUALITE
NUL!!!!

Ces
Tops
ne vous
plaisent
pas ?

Changez-les
en écrivant
à CROCO WORLD

La Goderais
35250
MOUAZE

Pour tous,
astuces,
remarques
pokes,
tops

YEAHHH

LES VACANCES AUX
SOLEIL...

N°

CLASSEMENT +

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Prince Of Persia
Xyphoes Fantasy
Rick Dangerous II
Saga
Emlyn Hugues Int.
Moktar
North and South
L'art de la Guerre
Mystical
Crozy Cars II

N°

CLASSEMENT -

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Out Run
Baby Jo
Cisco Heat
Turbo Out Run
Rally II
Sigma 7
Match Day II
Gosbusters
Crozy Cars
Out Run Europa

Ecrivez,

Ca peu

Aider

LA RENTREE,
BOFFFFF

YOUPI!!!!

Merci...

IRON LORD

Avant propos

Je vais vous présenter quelques personnes qui ont contribué à ce jeu (pas mal l'expression).

Graphisme et programmation:

-Soen Laurent.

Bande sonore:

-Clement Gregory.

Voilà, maintenant commençons.

Comme le rédacteur en chef m'a ordonné de t'appeler "vous", je t'appelle vous, quoique moi je me plaisais bien à vous appeler "tu". Revenons dans le jeu. "IRON LORD" est un jeu de chevalerie moyenâgeuse.

ND all people: Quelle expression!!!

ND GOLIO: Ah, vi c'est comme "le petit lord" dans "club Dorothée".

-Non, non GOLIO le "petit lord" c'est un dessin animé et "IRON LORD" est un jeu.

-Ah, d'accord!

Le début

le tout début

On voit qu'"IRON LORD" (c'est à dire l'homme de fer) est d'une bonne qualité car, dès la page de présentation vous avez une tête de mort avec des cornes (elle est super bien faite!!) puis suit l'arrivée d'"IRON LORD" (c'est écrit en caractère moderne!!) c'est le contraire!! et un petit texte.

Le but du jeu

Vous devrez obtenir des hommes pour constituer votre armée pour vous battre avec MOKTAR. Ho Ho! je me suis gouré c'est pour vous battre contre LOKTAR le méchant pas beau qui terrorise la populace avec sa gueule d'éclaté et ses pouvoirs maléfiques.

Le jeu

Quand le plan du territoire apparaît vous voyez:

-Trois châteaux (le votre tout en ruine, celui du magicien et la grande ville!!! non ce n'est pas NEW-YORK!!!).

-Deux villages.

-Une abbaye.

-Un moulin (pour ton café).

Dans le premier village tu as, je veux dire vous avez un concours de tir à l'arc. À ce concours vous pourrez gagner des pièces d'or ou un saladier d'argent je ne me rappelle plus très bien. Le plus important c'est que vous pouvez gagner une grande renommée. Grâce à

celle-ci ce sera plus facile pour vous de trouver des hommes mais, le concours n'est pas si facile. Autrement pour avoir des soldats vous pouvez aussi aller chez l'herboriste à bah voilà. Toute la rédaction en train de boir leur café sauf RAMBEAU qui travaille:

-Quoi!?!?

-Non rien!!

Comme je vous le disais vous allez chez l'herboriste qui vous donnera une centaine d'hommes si vous retrouvez son amulette, ou bien vous pouvez aller à la grande ville, là vous allez dans la salle de jeu. Ne vous faites pas d'idée il n'y a pas de jeu vidéo et en plus est-ce que vous avez treize ans (comme moi). Non car là, vous pourrez faire des parties de bras de fer avec un homme de fer (cette série passe sur M6 entre 13h50 et 14h40, je ne fais pas de pub voilà le secret de ma réussite. En parlant d'M6 je suis en train de regarder "LE COMMANDO DE SINGAPOUR" au moment où cet article) ayant une main de fer (quelle rime). Vous pourrez faire aussi des parties de dés. Vous pourrez augmenter ou baisser le prix selon votre choix. Si au bras de fer vous avez gagné contre tous les adversaires vous pourrez cliquer sur la serveuse!?! et même si vous cliquer sur cette dernière dès le départ elle ne vous donnera rien parce-que vous ne l'intéressez pas. Vous pourrez discuter avec elle (et seulement discuter et pas autre chose!!!) avec elle et, si vous êtes gentil (sans +) elle vous donnera un médaillon. Celui-ci vous le donnerez à un chef de mercenaires. Ensuite il vous dira que si vous donnez une belle armure à un de ses amis, qui lui est redevable celui-ci vous confiera des hommes. Quand vous avez des hommes, vous pourrez aller dans votre château (en ruine ha!ha!ha!). Puis vous allez dans la tour. Dans la tour vous verrez:

-Charger le jeu

-Sauver le jeu

-Déclarer la guerre

-Musique on



La Main Sur le Joystick

IRON

LORD

SUITE

♦ ♦ ♦ ♦ ♦

-Sortir de la tour

Dans la bataille

La bataille, je la trouve très confuse et, baclé, aussi je ne vais pas vous la conter car je n'y comprends rien!!!

After the war
(après la guerre)

Après la guerre vous avez une série de labyrinthe. Après un certain nombre de labyrinthes vous devrez vous battre contre des monstres.

Pardonnez MOI (RAMBEAU)

Après ces labyrinthe et ces monstres je pense (car je n'est pas réussi à tous franchir, pardonnez moi pour une fois que je ne suis pas arrivée à la fin d'un jeu) que c'est la fin du jeu.

bonheur ou désolation ?

Si vous mourrez et ça je l'espère.... pas la tête de mort biscornue apparaîtra au-dessus d'une montagne et il y aura une phrase dans ce genre: Vous êtes mort maintenant qui pourra sauver la terre du chaos. Par contre si vous gagnez vous aurez sauvé la terre et vous l'aurez nettoyé de tous ses méchants.

Par le preu chevalier:
RAMBEAU

MON AVIS :

"IRON LORD" est un super jeu que dis-je, super génial que dis-je, méga super génial que dis-je, super méga génial super ultra hypra méga génial (j'y suis peut-être allés un peu fort). Dans ce jeu tout est bien car primo: il y a de la musique pratiquement tout au long du jeu.

Deusio: les graphes sont super bien fait.

Tersio: le but du jeu est assez original.

Quatro: l'époque est le moyen-âge (et moi j'adores les armures, les épées, les châteaux forts, les arbalètes comme celles de GUILLAUME TELL).

Voilà ces en parti pour cela que j'adores, que je love ce jeu. Sur ce je vais vous quitter.

Mes salutations à vous tous.

Notes

iron UBI
lord d'
SOFT

GRAPHISME	19/20
ANIMATION	13/20
SON	18/20
DIFFICULTE	18/20
SCENARIO	20/20
L'EQUIPE	17/20



Ouvrez les
portes, voilà
le messenger
avec les "CW"



M'enfin
les mecs,
faut bien ça
pour boucher
les blancs

de Joy et de



Voilà c'est
une page
remplie

Et si on parlait du jeu en lui-même, ce serait une bonne idée heein?? Avec Cybernoid II, l'heure de la vengeance est arrivée ! Le principe du jeu reste le même et il est assez simple : avancer en écartant tout sur le passage, pas de pitié pour les ennemis (ol y sont les Dieux!?!?!?)

Déjà, au 2ème écran, la partie se corse (elle explose ??), une sorte d'huître vous mitraille de perles. Un seul moyen pour l'éclater, appuyer sur le "6" du clavier, et voilà que vous tirez des "Seker" qui vont droit au but (tirer quand la gueule est ouverte). Et voilà, votre première victime est tombée! Vous avez gagné le vaisseau de Cybernoid (heeeeeein ??) Eh oui! Cela vous permet d'avoir plus de feu. On continue et on voit de sales machins qui bougent en parfaite synchronisation (non de... c'est qua ??) But de la manoeuvre, il faut passer outre (Atlantique ?? Oh non...). Autre exemple, lorsqu'il y a trop de monde, on vous vous tirez un coup de "Smart" et alors tout se détruit on vous tirez des "Bounces" (ce qui est la meilleure solution, je pense).

Notes	GRAPHISME	16/20
	ANIMATION	18/20
CYBERNOID	SON	16/20
II	DIFFICULTE	18/20
17/20	SCENARIO	14/20
	L'EQUIPE	16/20

Après de nombreuses plaintes à propos du listing de "REPertoire", l'inspecteur JHMJ et son associé le Dr GOLIO Jr, se sont mis sur l'enquête! Très vite, JHMJ a repéré, après lecture du listing, un mauvais fonctionnement du logiciel de transfert. Tout de suite, le relais est passé au Dr GOLIO Jr qui opère une modif' du même logiciel.

* Voici les modifs pour tout le listing (on croit!), excusez-nous de cette indiscutable erreurs (on le refera plus).

```

1290 FOR x=x TO x+xn-1
1300 INPUT #9,mot$(x,0),mot$(x,1),syno$(x),expres$(x)
1310 a$=mot$(x,0):a=0:GOSUB 2160
1320 a$=mot$(x,1):a=1:GOSUB 2160
1330 LOCATE #1.1.1:PRINT #1,x:"/":xn:NEXT
-----
1490 IF c=2 THEN 1540 ELSE RETURN
1500 PRINT "Désirez vous une en-tete ":RESTORE 2990:GO
SUB 2870
1510 IF c=1 THEN LINE INPUT "Votre en-tete : ",t$:PRIN
T #8,CHR$(27);"D";CHR$(INT((80-LEN(t$))/2));CHR$(0);CH
R$(27);"-";CHR$(1):PRINT #8,CHR$(9);t$
1520 GOSUB 1580:e=0

```

Cheroid 2

Voilà ce que j'appelle
une page bien
remplie.. C'est
chouette...

Bon arrêtons la démonstration, vous avez pu remarquer qu'on peut avoir d'autres armes (7 au total) qui peuvent se révéler très intéressantes, dans certains cas, à vous de les deviner.. Nos ennemis (les Viets!!!) sont très variés (les bridés, et les bridés) missiles, chenilles indestructibles, monstres tireurs et vaisseaux "kamikaze", vous mettrez du temps pour zigouiller tout ce beau monde... Les graphes sont très soignés, mais les décors se répètent un peu, ils sont créés de la même façon que dans le Hol, tout se suit.. Vous avez plusieurs niveaux, qui meneront à votre victoire, je l'espère pour vous. On retrouve hélas les mêmes ennemis que dans le 1er, ce qui est ennuyeux, la musique est très bien faite et va tout à fait avec le style de Cybernoid... Les sprites sont quelques fois repris mais ce n'est pas important, l'ensemble de l'animation est très fluide, rapide et synchronisé, ce qui n'est pas permis à tout le monde.

En conclusion, c'est un très bon jeu qu'il faut absolument connaître, Raffaele CECCO nous a remis le même style de jeu, ce qui ne déplaît à personne... J'espère que vous l'avez dans votre Logithèque, sinon, je sais pas moi, volez-le !! (j'déconne..)

Pas beaucoup de place, tant mieux....

By Enlaid

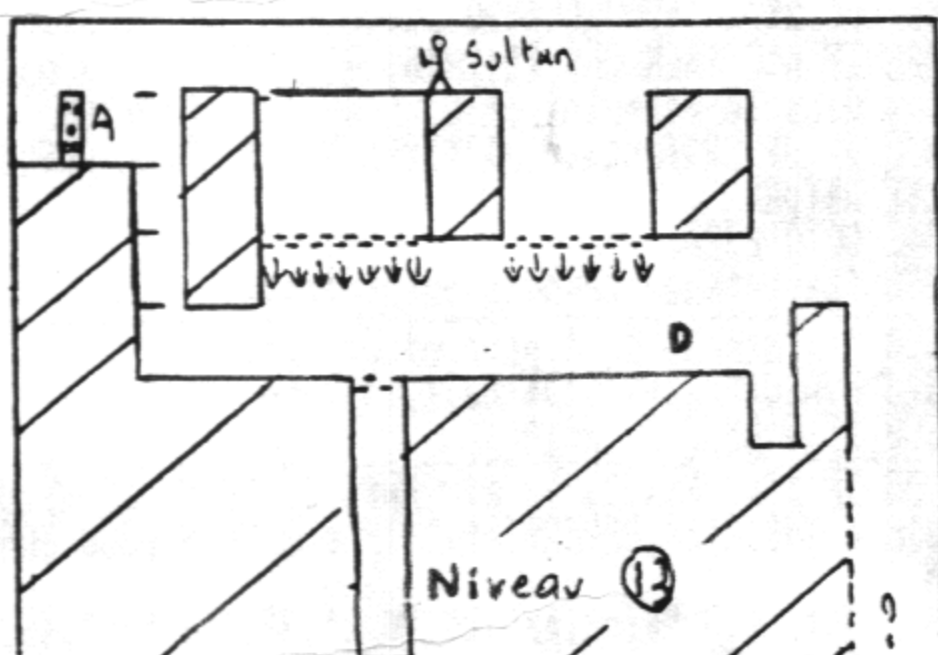
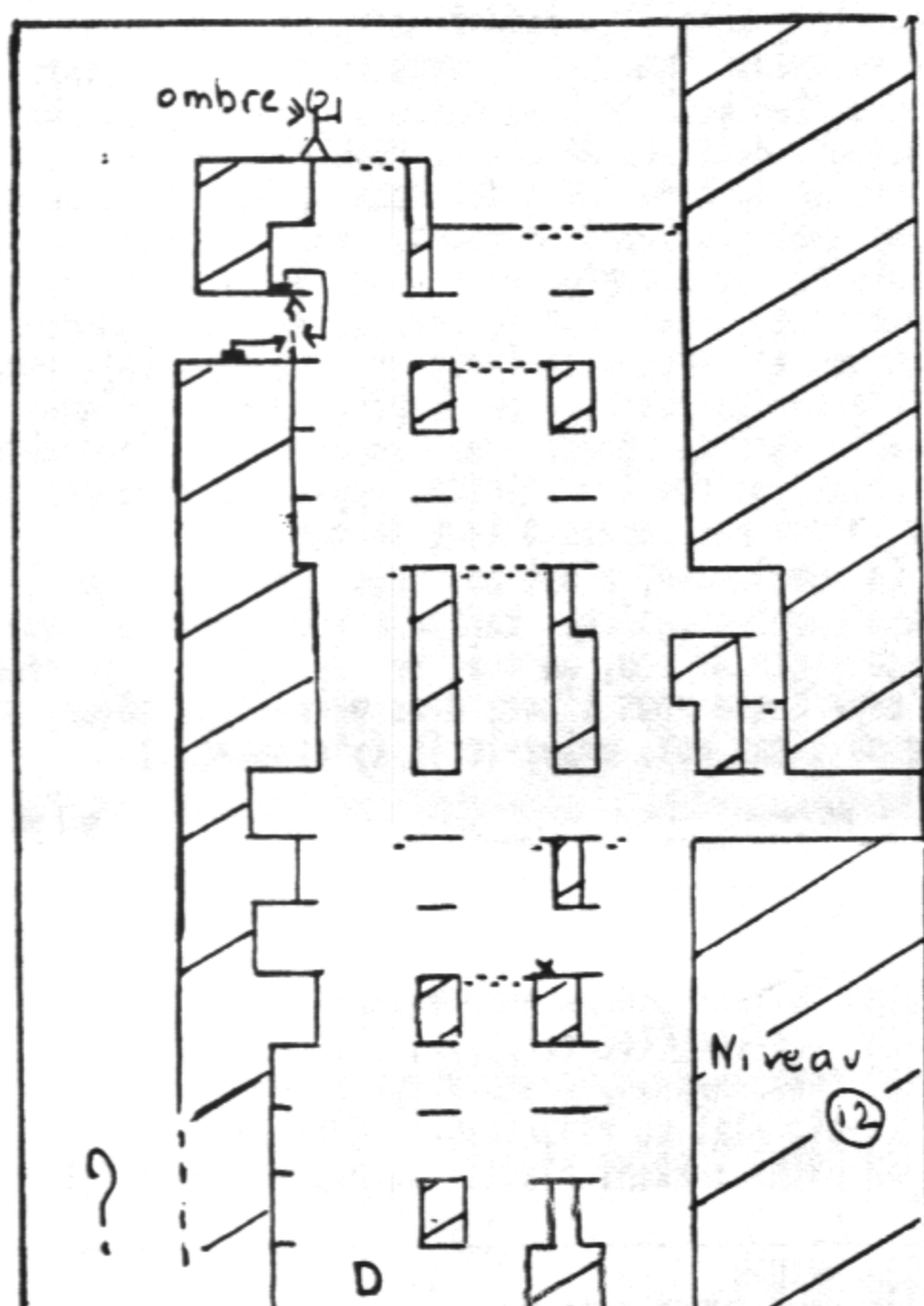
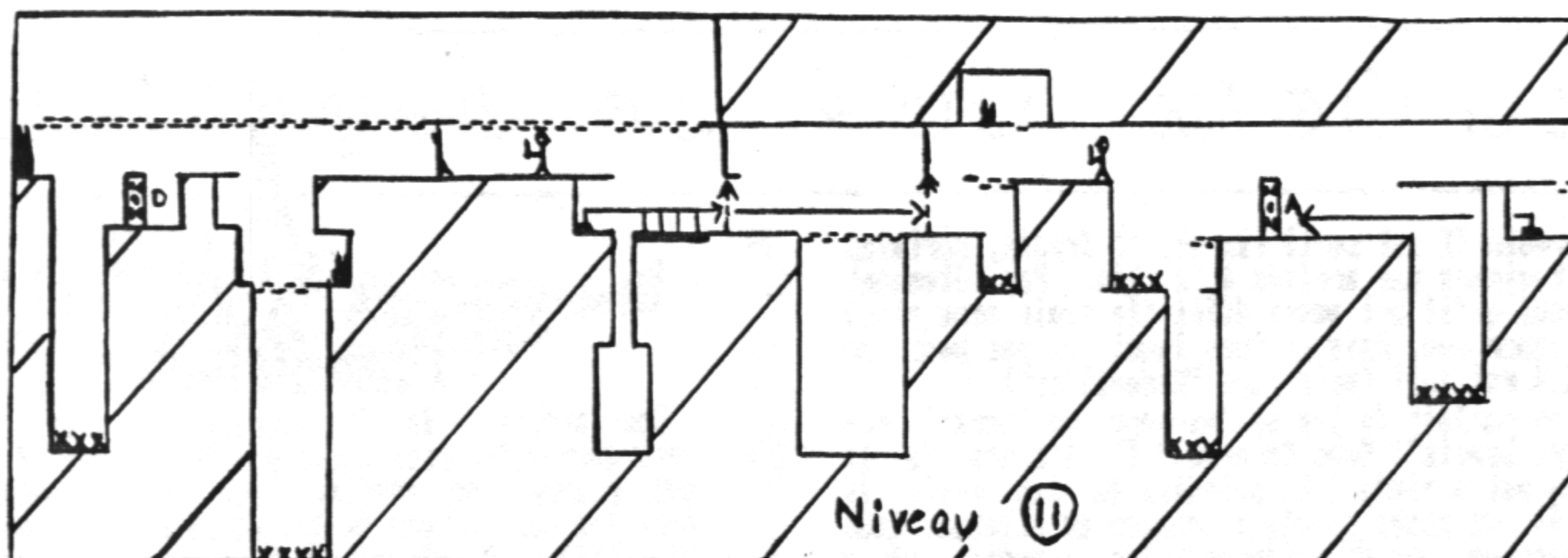
```

1690 GOTO 1630
1700 RETURN
1710 '*****
1720 '<<<<<<<<<etat>>>>>>>>>>>>>>>>'
1730 '*****
1740 c$="Etat du répertoire":GOSUB 2100
1750 PRINT : PRINT "Taille du répertoire : ";b;" mot(s)
)"
-----
1930 RETURN
1940 LINE INPUT "Mot Français a modifié : ",c$
1950 IF c$="" THEN RETURN
-----
2320 IF n=0 THEN CLS #1:PRINT #1,CHR$(7);"Ce mot n'est pas dans le repertoire":CALL &BB18:n=0:RETURN
2330 IF UPPER$(mot$(n,a))<>UPPER$(c$) THEN GOSUB 2140 ELSE RETURN
2340 GOTO 2320
2350 'sauvetage+agrandissement=====
-----
2530 'recherche de d pour c$=====
2540 d=ASC(UPPER$(MID$(c$,1,1)))-64
2550 IF d=62 THEN d=14
-----
2900 IF a$=CHR$(27) OR a$=CHR$(13) THEN c=0:RETURN
2910 c=INSTR(b$,UPPER$(a$)):IF c=0 THEN 2890 ELSE RETURN
-----
2920 DATA 4,8,"Fichier",24,"Mot",36,"Lister",49,"Repertoire","FMLR"
2930 DATA 2,17,"Sauver",30,"Charger","SC"
-----
3610 DATA 2,0,0,2,7,21,53,126,79,1,0,0
3620 DATA 3,0,0,0,14,31,53,117,93,12,0,0

```

RECTIFY:

Prince of Persia



Prince of Persia

La fin enfin, et oui, ça fait trois numéros !! Mais c'est fini j'espère que je vous aurais aidé (j'ai fait du mieux que j'ai pu). Encore quelques conseils, au niveau 12, en haut, lorsque vous devez vous battre contre votre ombre, il ne faut pas la pousser dans le vide sinon vous mourrez, il faut la tuer (je sais c'est dur). Au niveau 13 lorsque le sultan est mort, la porte s'ouvre. Vers le niveau 14, qui ne devrait pas poser de problèmes (s'il y en a, vous êtes vraiment nul !) et vous avez enfin fini ce jeu. Je n'aurais plus qu'une chose à dire, c'est un jeu compliqué, et il faut être bon, rapide, mais avec ces plans vous ne vous perdez pas, j'espère !!

By Rablaid

Legende

Plaque qui ouvre	—
Plaque qui ferme	—
Plaque qui tombe	-
Grille qui s'ouvre	↑
Homme à tuer	☺
Pieux	x
Potion Bleu	⬇
Grande Potion Bleu	⬇
Porte tranchante	⚔

Bidouilles

Non, non, il n'existe pas de pokes ou de Cheat Mode à Iron Lord (je ne vois pas à quoi ça servirait) mais par contre, il en existe un pour Cybernoid II, que vous connaissez sûrement :

- Redéfinir les touches avec O-R-G-Y
- Un peu de musique pour signaler le Cheat Mode
- Redéfinir les touches normalement, et voilà des vies infinies...

PAPER BOY D'ELITE

Le célèbre livreur de journaux vous offre les journaux infinis :

- Rechercher la chaîne hexa 3E,0A,32,08,01
- Remplacez le 3E par 00
- Et vous obtenez 00,0A,32,08,01

Ensuite pour les vies infinies :

- Recherchez la chaîne hexa 3E,05,32,0C,01
- Remplacez 3E par 00
- On obtient 00,05,32,0C,01

PREHISTORIK de TITUS

Il y a deux mois, Gougoutt vous donnait déjà en pâture une petite aide de son cru, aujourd'hui, un bidouille de Ronan GODINEC pour avoir des vies supplémentaires, merci à lui :

- Recherchez la chaîne hexa 3E,03,32,1E,01,CD
- Remplacez 03 par FF
- On obtient 3E,FF,32,1E,01,CD

J'espère que ça vous suffira, sinon attendez 2 mois, envoyez-moi vos pokes, cheat mode et compagnie,

A dans 2 mois

Ramlaid

HELP

C'est bien d'avoir toutes ces chaînes hexa à remplacer, mais il faut justement savoir comment les remplacer. Donc je vais vous expliquer :

- Prenez DISCOLOGY et chargez-le
- Allez dans le menu "EDITION"
- Allez dans le sous-menu "FONCTIONS"
- Sélectionnez "RECHERCHER" avec les flèches et 'RETURN'
- Appuyez sur la touche "H" (pour Hexa)
- Insérez la disquette de jeu
- Entrez votre chaîne (sans les virgules), puis validez
- Notez l'adresse obtenue
- Retournez au menu précédent et sélectionnez "COURANT", recherchez l'adresse notée et modifiez les octets concernés puis retournez dans le menu précédent
- Sélectionnez "Ecrire", puis validez
- Éteignez l'ordinateur, puis testez le jeu et c'est fini !! Vous avez des vies infinies (poil au kiki!!)

S.O.S JOYS

Me revoici pour vous aider à finir vos jeux favoris. Comme vous avez peut-être remarqué dans les No précédents, lorsqu'on faisait un test de jeu, on vous donnait une aide pour celui-ci, donc je vais continuer sur ma lancée, nous allons parler du célèbre jeu "Iron Lord" ...

Malgré sa superbe animation, ses superbes graphismes, il n'en demeure pas moins compliqué (eh oui, il faut bien ça !). Je vais donc vous éclaircir à ce sujet...

D'abord, allez faire un tour chez le marchand, achetez lui des dés, et parlez d'un collier volé dans votre conversation avec lui. Ensuite allez jouer au dés dans la salle de jeu pour vous faire au moins 300 (je sais pas quelle monnaie, pesos peut-être) ou plus c'est easy... Après allez vous défouler au bras de fer, il faut être le plus fort ! Ensuite allez parler à la servante du collier, elle vous donnera une amulette, après allez voir le mercenaire, discutez et achetez lui le collier, avec le collier dans la poche retournez chez le marchand, et une armée une !

Après allez faire du tir à l'arc, pour gagner jouez un peu, sortez et retournez sur le terrain, vous gagnez des tirs supplémentaires. Lorsque vous avez la coupe, allez chez le moine et parlez-lui des moines guerriers (ça vous servira plus tard), allez chez l'herboriste, donnez lui la coupe, achetez une potion, vous avez une autre armée.

Allez voir le templier, parlez-lui de votre victoire au bras de fer, il vous fait confiance, et une armée pour vous. Vous pouvez aussi aller donner la potion au moine guerrier, et demandez-lui s'il connaît quelqu'un qui peut nous aider, en plus il vous donne une armée, sympa non ?

Conclusion, vous avez 5 armées en poche intéressant, non ? Si vous avez d'autres conseils à nous apporter, vous connaissez l'adresse non ?

Signé Ramlaid



Demos

Tintintinnnnnnnnnn!!!!!! Me voici de retour pour vous presenter le match du siecle: THE DEMO (Logon System/82.91) VS PARADISE DEMO (Paradox/12.91). En plus de cela un peu d'actualite avec FROM BEYOND 2 des Logons (encore!?) et d'autres trucs...

FROM BEYOND 2

Realisee par Slash et Eros (Un nouveau...), cette demo ne peut que plaire avec son beau scrolltext (la fonte est vraiment classe), son Logo qui se balade sur l'ecran (la fluidite n'est pas exemplaire par contre) et son scroll qui donne le mal de mer (vous comprendrez). C'est beau mais ca ne vaut pas leurs meilleures realisations.
Technique: 14/20. Esthetique: 15/20. Interaction: aucune.
Ergonomie: 17/20. NOTE: 15/20

Psychix

Un nouveau groupe danois est ne: PSYHIX. Leur premiere demo, composee de 3 parties, n'est pas mal du tout, elle est meme bien. Composee d'une multitude de scrolls (supers scrolls dans les deux dernieres parties), de rasters et de musiques (certaines tirees du genial Xyphoes Fantasy), il n'y a que la premiere partie qui decoit par son veritable manque d'esthetique. En conclusion pour ce nouveau groupe venu du froid: un bon debut. Technique: 14/20. Esthetique: 15/20. Interaction: 11/20. Ergonomie: 15/20. NOTE: 14.5/20

THE DEMO

The Demo est la reference sur CPC et est indetronable pour un bon bout de temps encore. Plus de dix parties en tout, une debauche de techniques geniales (Scroll 3D, Scrolls differentiels sur 20 plans, Editeur de sprites et pleins d'autres trucs geniaux!) Le tout est accessible par menu jouable (dans le genre Xenon) et il y a meme un cheat mode realise par Longshot. Il est possible d'intervenir sur la plupart des parties a partir du clavier (Vitesse du scroll, voie de deplacement des sprites, choix des musiques...) et le must c'est le copieur rapide integre. Bref The demo est vraiment geniale!!!
Technique: 19/20. Esthetique: 19/20. Interaction: 18/20.
Ergonomie: 16/20. NOTE: 19/20

PARADISE DEMO

Le grand groupe qu'est Paradox a cree sa megademo dans le meme style que The demo: main menu, cheat mode, une dizaine de parties (en comptant l'intro et les turn disc-over demos) Bref ils ont choisis de combattre les Logons sur leur propre terrain. Si les programmeurs de Paradox (Demoniak, Tenebros, CMP...) sont bons niveau technique, au niveau ergonomique et interactif c'est vraiment genial car Paradise Demo est copiable sans probleme, les loaders sont rapides et beaucoup de touches du clavier agissent sur certains effets (couleurs, rasters...) En bref une megademo a posseder.
Technique: 15/20. Esthetique: 15/20. Interaction: 17/20.
Ergonomie: 18/20. NOTE: 15.5/20

CONCLUSION

THE DEMO est et reste la meilleure megademo sur CPC, car au point de vue technique et esthetique, la PARADISE DEMO est tout simplement ecrasee par les scrolls 3D, les scrolls en vagues, les graphismes et les musiques. Peut-etre une megademo des groupes geniaux que sont SKB ou GENESIS pourrait detroner THE DEMO, wait and see...

Ces demos vous interessent pas? Ben j'en ai rien a foutre. Par contre si elles vous interessent ecrivez (si vous savez, au cas contraire je ne peux plus faire grand chose pour vous...) moi, en joignant une disquette formatee (ou avec des demos dessus pour avoir une surprise Made in Gougoutt), une enveloppe auto-adresse timbre a 4Frs a: AIMARRE Jean 69 blvd des Clips 69666 Trifouillis les oies, non je rigolais, la voila la vraie de vraie adresse: COUTAL Sebastien 4 rond point clos negret 27930 GRAVIGNY. N'oubliez d'indiquer le pack qui vous interesse: #1: SAKOH, EUROMEETING, FUCK EXAMS des Logons systems (testees la derniere fois). #2: PARADISE

DEMO de PARADOX. #3: THE DEMO des Logons (Prochainement...) #4: FROM BEYOND 1 & 2 des LOGONS, PSYHIX DEMO de PSYHIX. (ONLY CROCO WORLD MAKE IT POSSIBLE!) Profitez en pour joindre vos TOP + et - , vos places de concert de Metallica a Paris, vos biftons de 500 en rab, vos astuces, vos suggestions et autres trucs... La prochaine fois, je testerais normalement COEXIS DEMO 1, ELRIC DEMO 1 et des demos etrangeres pour changer (BENG, DRAGONBREED...) Bon, a +++ et bonne fucking rentree.

Gougoutt

Et voici une interview de Longshot des Logon System, le groupe de demomaker le plus connu en France.

Little Lelex : Pourquoi le Logon System? Est-ce un éclair de génie; ou issu d'une longue reverie? Et soudain il est né, mais quand? Et comment?

Longshot - Logon System est un peu le fruit du hasard. Le groupe est né au château de Ubi Soft lorsque j'y bossais en tant qu'auteur indépendant en 1988... A cette époque, le château était envahi de commodoristes belliqueux et particulièrement agressifs envers le CPC. Convaincus de la supériorité du C64, ceux-ci étalaient des disquettes de demos comme "preuve" de la puissance de leur machine... A force de répéter que le CPC ne pouvait rien faire, je décidais de leur prouver le contraire... J'ai donc attaqué le C64 par ses points faibles... l'overscan, le nombre de couleurs et la qualité de leurs modes graphiques...

A ces premières demos, je décidais d'y attacher le nom d'un nouveau groupe, abandonnant ainsi le passé de mes anciennes activités. Et ce nom, c'est un belge qui me l'a suggéré alors que je me creusais la tête!

Brad, qui bossait aussi au château à l'époque, a créé le design du logo, qui est resté jusqu'à ce jour sur quelques demos.

Le mot "System" est venu plus tard. Lorsque j'ai fait la demo 5 et qu'il apparaissait clairement que seules de nouvelles idées techniques pouvaient permettre au CPC d'atteindre le niveau des machines sensées être plus puissantes (Je pense ici au ST). A cette époque, le château fermait ses portes définitivement et je me retrouvais donc seul dans le "groupe", Brad (ou Garfield à l'époque, pseudo provisoire) étant parti de son côté.

Le reste des membres est arrivé plus tard, lorsque le groupe a commencé à être connu au moment du Boom-Demo-Cpc en 1989.

Little Lelex - Les années passèrent et le groupe changea de composition. Combien y en a-t-il eu?

Longshot - Lorsque j'ai envoyé mes demos pour la première fois à Paris, je fus très content de l'accueil qu'elles eurent auprès des gens. Ce fut l'occasion pour moi de connaître de réels fanatiques du CPC. A l'époque, la composition du "groupe" était plutôt "floue" car mis à part moi, je n'avais pas d'idées réelles sur la motivation de Brad (qui raisonnait plus Business que Demo...et cela se comprend). Un des premiers fous de Z80A avec qui j'ai été en contact, fut Rubi, puis plus tard, Fred Crazy & Digit (Ainsi que Slash mais celui-ci ne codait pas encore). L'Amstrad Expo 89 fut l'occasion de nous revoir et pour moi de faire la connaissance de Naminu et du reste des Malibus...

Étonné par les oeuvres Naminesque pour la 5ème demo Malibu, je leur proposais de coopérer à la réalisation de la première mega-demo CPC. Ainsi pendant 3 mois, nous avons bossé pour mettre au point Amazing Demo. Pendant tout ce temps, j'ai rapidement constaté que P007 n'avait fourni aucun travail et qu'il n'y eut

aucun retour de dialogue de sa part avec moi (Et pourtant...), ce qui contrastait nettement avec le comportement de Naminu... Lorsque P007 dut me fournir sa partie, il "créa" l'intro en un week-end!!! La raison? Il travaillait "secrètement" sur une partie de la future "Yao Demo" et avait baclé 35K d'"intro". De plus, très rapidement, et face au regroupement des Allemands, je décidais d'agrandir la structure du groupe. Ce qui fut fait par l'arrivée de Fred, Digit, Pict, Slash et Rubi, qui ont porté le nombre de personnes à 8. La plupart d'entre eux avaient déjà programmé des demos (sauf Slash et Rubi) et mon projet était de créer une mega-demo sur 2 disques et ne fonctionnant qu'avec 128K. Nous étions en Janvier 1990.

Finalement, The demo a demandé un an, pour seulement un disque. Ceci surtout à cause de la différence de vitesse de travail des différentes personnes, mais aussi (pour 40% du temps) à cause des problèmes de compatibilité générale. Cette année-là, la communication et nos rassemblements fréquents furent la base de la structure du groupe. Malheureusement, nous ne pûmes terminer The Demo pour Amstrad Expo 90 mais nous affirmions ici l'image de la nouvelle structure du groupe. Overflow nous avait d'ailleurs déjà rejoint quelques mois avant, ce qui portait notre nombre à 9.

Le nombre de personnes est d'ailleurs resté stable jusqu'à ce que KDO devienne le 10ème membre de Logon après Eurometing 1 en Juillet 1991. Celui-ci se plaçait, avec Brad, comme le 2ème graphiste du groupe.

De nouveau, la structure est restée stable. Il fut question d'intégrer une partie des Krad'os mais nous ressentions tous (De parts et d'autres) cela comme une erreur à cause de styles peut-être trop différents. De même, Fefesse pourrait un jour nous rejoindre mais plus sur le CPC. Pour l'instant, celui-ci consacre son énergie à un jeu Amiga-St.

Février-Mars 92, un nouveau graphiste débarque dans l'équipe : Eros. Celui-ci a déjà servi dans les demos From Beyond de Slash.

Little Lelex - Ces compositions ont fait combien de demos (sous Logon System)? Et à quelle fréquence?

Longshot - Les demos du groupe ne sont pas nombreuses.

1988 : Demo 1 - Demo 2 - Demo 3

1989 : Demo 5 - Longshot Demo - Revolution Demo - Amazing Demo

1990 : The demo

1991 : S&KOH Demo - Fucking Exams - Eurometing Demo - From Beyond 1

1992 : TOW Intro - From Beyond 2

Little Lelex - Es-tu le leader du Logon, le porte-parole? Et pourquoi?

Longshot - Je ne pense pas être le "leader" du groupe mais pendant très longtemps, et encore maintenant, l'ensemble des gens qui voulaient nous contacter passaient par moi. Je me considère donc plutôt comme

le porte-parole du groupe. J'essaie au maximum d'assurer une communication efficace entre nous tous, ce qui crée vraiment la solidité du groupe. Je crois que c'est ce qui explique la différence avec des groupes dont la structure est vague et dont le nombre de personnes évolue toutes les semaines (l'Amiga est un bon exemple...). Au-delà de la passion de la programmation, c'est l'amitié qui soude le groupe!

Little Lelex - Après tout ça, parlons de Longshot (Si, Si, toi...). Après tout c'est toi l'interviewé. Mr Longshot, t'as quel âge (T'as le droit de tricher...) et depuis quand idolâtres-tu ton CPC en lui caressant les touches?

Longshot - Mr Lelex, j'ai 25 ans (Et je ne triche pas)... Euhh, le reste de la question est une scène hard-(ware) ?? Je crois que c'est en 1986 que j'ai acheté mon 6128 et que j'ai commencé à titiller ses... touches... Bref, la carrosserie a eu le temps de vieillir!

Little Lelex - Entre nous et les lecteurs, tu passes combien de temps dessus par semaine?

Longshot - Je vais sans doute te surprendre mais je passe de moins en moins de temps sur ce brave CPC car mes activités personnelles et professionnelles ne me laissent plus le choix... D'ailleurs, même lorsque je code, la majeure partie du travail est faite sur papier... Ce qui réduit au strict minimum mon boulot sur le micro...

Little Lelex - Car tu n'as pas que ça à faire je pense...

Longshot - Ben oui...

Little Lelex - Car tu dois aimer la B.D., la Zique, le Ciné... quels sont tes goûts en ces domaines?

Longshot - En matière de BD, j'aime beaucoup de choses, en partant de tout l'univers Marvel pour commencer (Je suis un incondicional des dessins de Byrne et Mac Farlane) je possède énormément de choses (Je conseille à tous le "HULK POINT ZERO" en vente par souscription (90 FF) qui est vraiment géant!). A part ça, j'achète tout ce qui s'appelle Moebius (ou Giraud), Bilal, Caza, Jodowrosky... Bien sûr, j'ai tous les albums de la saga "Alef Thau", la saga "John Difool", etc... Je collectionne actuellement tous les albums de "Les Eaux de Mortelune (Adamov.Cothias)"... Euh, j'arrête là, car j'y suis encore demain sinon!

En ce qui concerne la musique, là aussi mes goûts sont très divers... de Jarre à Communards en passant par E. Daho et la Techno. Je ne pense pas avoir de préférence particulière. Par contre désolé pour les fans de Metallica comme Fred, mais je DÉTESTE le bruit... euh je veux dire le Hard...

Le cinéma? J'adore la S.F. et le dernier film que j'ai vu s'appelle "FREE JACK" et je le conseille à tous les amateurs de S.F. et d'effets spéciaux! Délirants! En gros, quelque films et ce que je pense (En fait c'est assez dur de définir un style...): Ghost (Genial!), Darkman (Pas marquant...), Pretty Woman (Pas mal), Exorciste 2 (Boooff), Expérience interdite (Ouais!), Highlander 2 (Géant!), Maman j'ai raté l'avion (J'ai adoré ce film!), Arachnophobie

(Berk!), Robocop 2 (Ouais!), Total Recall (Géant!!!), Histoire sans fin 2 (Pas mal), Predator 2 (Ah que Ouais! Super!), Delicatessen (Genial!! Y'a pas d'autre mot!), Akira (Etonnant!), Les Marrttiens (Mouais... sans plus), T2 (No comment... On est sur le cul), Freddy 5 (Je crois que c'est le 5 avec la 3D... Dement!! A voir absolument), Orange Mécanique (Un pur chef-d'oeuvre!), Le Festin Nu (Je me suis endormi durant le film...), Hook (J'ai été déçu...), Les Nerfs A Vif (Berk! Plutôt nous les nerfs! Aucune comparaison possible avec Les Silences des Agneaux (Ouais!)), La Famille Adams (Arg! C'est Nuulllll!!! Et pourtant je l'ai vu en V.O.!!), Bon j'arrête car ce sont tes nerfs qui vont être à vif... Je suis un grand bavard!

Little Lelex - Les Fanzines des Zotres et le Notre, qu'en pense-tu?

Longshot - Je pense que les fanzines, tout comme les demos, font vivre le CPC alors que celui-ci a été abandonné par Amstrad... Lorsque le dernier canard CPC aura disparu, les Fanzines resteront le seul moyen d'information pour les possesseurs et passionnés du CPC. C'est pour ça que leur intérêt est de devenir autonome vis-à-vis des sources d'informations et surtout de rendre celles-ci les plus intéressantes possibles en utilisant au maximum les outils CPC. Depuis longtemps, je répète qu'il serait dans l'intérêt de beaucoup qu'un fanzine en Anglais voie le jour pour prétendre à un statut de fanzine Européen. Quelques fanzines commencent à faire l'effort et il est notable de le souligner (J'ai remarqué ça de la part des Allemands avec le fanzine papier Rundschlag et Duffy me disait dernièrement qu'il s'y mettait...), mais il faut aussi noter que A100% fait aussi cet effort avec des petits encarts pour les jeux testés...

Little Lelex - Et les demos? (Celles des Zotres Groupes)

Longshot - Actuellement, il n'y a pas énormément de demo-makers sur CPC et on fait vite le tour des gens qui font du demo-Making. J'ai évidemment une préférence pour les demos qui emploient un maximum de technique Hardware car c'est le rayon que je préfère sur CPC! Dans ce domaine, pas mal de monde fait des efforts. Paradoxe avec la paradise demo, bien que les ruptures utilisées soient très simples, cette demo représente quand même une masse de boulot énorme et prouve que Syndrome a réussi à coordonner tout le monde (Dieu sait que ce n'est pas facile). Thriller avec la Terrific Demo, ou, là-aussi, les ruptures sont encore des ruptures simples mais le travail général est ressenti au niveau code (Je n'ai pas aimé les graphismes de cette demo...). Pour finir avec ces quelques exemples je ne peux évidemment pas oublier les SKB, dont la progression technique est Fulgurante et dont les futures demos devraient faire plaisir à beaucoup de CPC-istes!

Little Lelex - Que penses-tu de la vie?

Longshot - Voilà: "Pour ce que je pense de la vie?" Je te conseille un excellent film des Monthy Python: "Le sens de la vie". Pfewwww, c'est fini???

Little Lelex - Oui! A +!!

INTERVIEW LONGSHOT

PROGRAMMATION by Golio junior

Salut!! Pour le Fuck Exams, ça été sans problème, et merci pour les petits mots de soutien (ça fait plaisir). Aujourd'hui (enfin!), un lecteur m'a écrit (merci Arnaud Cochin) sur un sujet intéressant : les OUTs, et le rapport BASIC/Langage Machine. J'espère pouvoir largement répondre à ta demande.



Salut, me revoilà avec la total de mes articles cette fois ci. Commençons par les OUTs; les OUTs du BASIC ont la même fonction que ceux du langage machine, donc on peut faire presque les mêmes trucs (pas de Raster possible, mais par contre les Scroll Hard sont possibles, ainsi que les reformatages d'écrans). Sauf que leurs syntaxes sont différentes :

BASIC : OUT &BC00,12

L.M. : LD B,&BC

LD C,&0C

OUT (C),C

; Port de sortie

; Valeur

; Et voilà c'est parti

Mais au fait à quoi servent-ils?? Et comme une question amène toujours une réponse (enfin presque toujours), la voici : dans le CPC il existe différents composants que le Z80 peut contrôler, les périphériques, chacun de ces périphériques a une tâche bien précise (le CRTC pour l'écran, le Gate Array pour beaucoup de choses). Le Z80 a souvent besoin de communiquer avec ses périphériques, par exemple pour changer les couleurs, accéder aux ROMs.... Pour ceci, il utilise des instructions d'entrée/sortie, les fameux OUTs et INPs. Mais comme il existe plusieurs périphériques, on a attribué à chacun d'eux une adresse de port. Pour le CRTC c'est &BC00 et &BD00... Et voilà c'est terminé, ah! Encore un petit détail, le nombre de ports disponibles est limité à 256, donc on utilise l'octet de poids fort comme adresse de port, l'octet de poids faible est inutilisé : OUT &BC00,12 et OUT &BC25,12 ont le même effet. Donc les OUTs servent à commander les périphériques, à l'inverse les INPs les "écoutent".

Ne bavons plus et passons aux INPs qui servent à lire des données dans des périphériques. Là aussi il faut préciser le port (sinon bonjour les dégats!!). Il existe en basic une instruction WAIT assez étrange. Elle résulte de l'accouplement torride d'un INP et d'une XOR, qui elle même descendait tout droit de la famille des ANDs. Cette instruction peut trouver son utilité pour un pro qui connaît bien les périphériques. Imaginez une instruction qui attend sur un port une valeur, qui lui passe un coup de Xor, suivi d'un AND et qui attend que le résultat ne soit pas nul! eh bien voilà un WAIT. Par exemple on veut attendre la mise à 1 du bit 7 d'un port (je sais c'est compliqué). Eh bien un petit Wait et c'est parti

```

;
WAIT &F500,&X01111111,&X10000000

```

Voyons comment ça marche? La première valeur sert à "Xorer" la valeur, et la seconde à la "And". Pour ceux qui ne connaissent pas le résultat de cette opération, eh bien revoyez vos bases de logique binaire!

Et on continue en passant directement, sans transition, à la seconde partie de cet article : le Basic et le Langage Machine. Qui n'a pas testé dans sa vie de CPCiens un petit CALL &BB06, voir un petit call &0000, non?? Eh bien essayez, c'est marrant !! Le problème, lorsque l'on programme en L.M. c'est de savoir comment les données sont transmises, et comment elles sont stockées. Lorsque vous faites un CALL &A000,&14AB, par exemple, eh bien le registre A contient le nombre de paramètres (ici 1) et le registre DE contient la dernière valeur. De plus le registre d'index IX pointe sur les données. Les données sont toutes stockées sur 2 Octets (0. de poids faible/ 0. de poids fort). De plus elles sont stockées de la dernière à la première, c'est-à-dire qu'en (IX+0) se trouve l'octet de poids faible de la dernière donnée, compris ??? Imaginons un petit programme en langage machine qui affiche une phrase à un endroit donné. Voici la syntaxe du CALL : CALL &A000,&a\$,colonne,ligne. Donc le nombre de paramètres doit être 3, colonne et ligne seront sur un octet, car le nombre de colonnes et de lignes est inférieur à 255. Pour la phrase, nous passerons l'adresse de son pointeur (&a\$) qui est sur 2 Octets.

ORG &A000

CP 3

RET NZ

LD L,(IX+0)

LD H,(IX+2)

CALL &BB75

LD L,(IX+4)

LD H,(IX+5)

PUSH HL

; 3 PARAMETRES?

; NON ALORS RETURN

; 0. POIDS FAIBLE DE LA LIGNE

; 0. POIDS FAIBLE DE LA COLONNE

; LOCATE EN L.M.

; 0. P. FAIBLE DU POINTEUR DE VARIABLE (&a\$)

; ON METS CETTE ADRESSE

DOSSIER SPECIAL

OCP by Golio junior

Et voici la suite du dossier sur OCP. Je sais l'interruption a du etre dure pour certains, mais finis les mouchoirs, me revoici. Continuons notre explication sur OCP. J'étais rendu au Pattern Editor, et plus précisément dans le menu Pattern. Les différents scrolls permettent de déplacer la Pattern dans les 4 directions. Fini pour ce menu, passons au suivant : Capture, alors là, je n'ai rien compris à son utilisation, alors si un lecteur avec un petit peu plus de savoir que moi, sait à quoi ça sert, ça serait sympa qu'il m'écrive pour m'expliquer. Undo : ça a la meme fonction que celui du menu principal (vous savez la bande au dessus votre dessin).

Il ne nous reste que le menu File, tous les menus File ont la meme fonction (charger et sauver des données), et la meme structure. Pour faire un catalogue d'une disquette, pas de problème, on met sa précieuse disquette dans le lecteur (ceci est un minimum!!) et on clique sur le petit carré à coté de Catalog Disc. Et oh! Miracle ça nous donne la liste de tous les fichiers que l'on peut charger. Et au fait comment on charge un fichier? Il existe deux manières, l'une facile et l'autre plus longue. Pour la première méthode, il faut absolument faire le catalogue de la disquette; ensuite, on clique Load File (toujours dans le petit carré) puis sur le nom de fichier qui est dans la colonne de gauche, et hop! Il se charge. La deuxième méthode, on commence encore par cliquer Load File et ensuite Enter FileName, et l'on tape avec délicatesse le nom du fichier que l'on désire charger. Ce qui est valable pour le charger est aussi valable pour le sauver (Save File), l'effacer (Erase File) ou pour le fusionner (au coeur d'un réacteur nucléaire... avec Merge File). Revenons à notre colonne de gauche, il y a 2 petites fleches, une en haut, l'autre en bas, elles servent à déplacer les noms de fichiers. De plus la barre verticale (entre les 2 flèches) permet un déplacement plus rapide. En fait elle représente la liste des noms de fichiers. De plus une autre petite barre en inverse vidéo, représente la partie de la liste des noms de fichiers qui est affiché. Si l'on clique sur la grande barre, et bien à l'emplacement, la petite barre en inverse vidéo, apparait, et avec la liste des noms de fichiers qui correspond. Mais ce n'est pas tout, il y a encore les cases A et B, qui correspondent au lecteur A ou B. Palette, lors quelle est sélectionnée (un drole de v apparait à la place du x) sauve la palette de couleurs en meme temps que le fichier. Compress lors qu'elle est sélectionnée, permet de compresser les données.

Ouf, c'est fini, et je le répète, ceci est valable pour tous les menus File d'OCP. Je retrouve mes notes, et on continue sur le menu..... Je suis bordélique!! Ah! ça y est, je les ai retrouvées. Maintenant

Direction Fill (on retourne dans le menu principal). Solid Fill, permet de remplir une zone de l'écran avec la couleur sélectionnée en BackGround (donc allez voir Set Inks du meme menu). Cette option respecte les zones de couleurs différentes, à l'inverse de Over Fill, qui passe par dessus tout à la manière de Rambeau lors qu'il se déplace (vous voyez le genre!!). Textured Fill permet de remplir une surface avec une pattern (ça fait vachement joli!!). Et si vous dessiner par dessus cette pattern, et que vous faites un gros caca impossible à récupérer meme avec Undo, pas de panique, y qu'a la laver et elle ressortira plus blanche que blanche (Hey! Golio arrête ton délire). Et non ceci n'est pas une plaisanterie, mais grace à l'option Wash Textured, on peut récupérer une truc propre. Je m'explique : il suffit de sélectionner la meme pattern et de cliquer sur la meme zone. C'est facileeeeeeeeeuuuuuu. Pattern Editor : voir le dernier dossier sur OCP.

Là on passe à un menu qui a sans doute dérouté plus d'un, je parle de Palette. Devant nous, 16 petits carrés colorés, et puis en dessous, 12 droles de colonnes. Ces colonnes servent tout simplement à fixer la couleur d'un carré (celui qui est entouré). Les deux petites flèches servent à déplacer le curseur, et si l'on clique sur un endroit de la colonne, le curseur y va directement. Mais pourquoi 12 colonnes, alors qu'une aurait suffit? Eh bien OCP permet le cyclage de couleur, c'est à dire, faire clignoter des couleur comme on veut. Pour ceci il suffit de sélectionner une couleur différente pour chaque colonne, et on augmente un petit peu la vitesse avec la colonne speed (colonne verticale du haut, qui fonctionne de la meme manière que les 12 autres). Et voilà ça clignote, et ça fait mal aux yeux, sauf pour les mec intelligents (comme moi) qui auront fait un joli dégrader. Et si cela vous dérange, stopper le cyclage en cliquant sur Cycle. Rotate permet de décaler les colonnes. Copy permet de copier la couleur courante dans une autre. Undo, c'est toujours pareil. View permet de voir le dessin avec les nouvelles couleurs. Standart, remet les couleurs standard (celle qui sont dès le départ). Et Menu qui permet de retourner au menu principal.

Bon et bien voilà, la suite dans le prochain numéro, et pendant ce temps là, bon dessin!!!

Golio Junior

Initiation Turbo Pascal

Commençons directement par le prog', car il est long!

```

Program tri1;
Label
Menu;
Type
Chaine = String[255];
Const
(* tiens,tiens!!)
Max=50;          (* 50 places pour le tableau*)
Var
Tableau          : array[1..Max] of Chaine;
pointeur,n       : Byte;

Procedure Initialise;
Begin
For pointeur:=0 to Max do
Begin
FillChar(Tableau[pointeur],255,' ');
End;
pointeur:=1;
End;

Procedure Tri(Ligne:Chaine);
Var
Bouc1,Bouc2      : Byte;
Label
Fin;
Begin
For Bouc1:=0 to pointeur do
begin
if ligne<tableau[Bouc1] then goto Fin;
end;
Fin:
For Bouc2:=Pointeur+1 downto Bouc1+1 do
Begin
Tableau[Bouc2]:=Tableau[Bouc2-1];
End;
Tableau[Bouc1]:=ligne;
End;
Procedure affiche;
Var
Boucle          : Byte;
Begin
for boucle:=0 to pointeur do writeln(Tableau[Boucle]);
end;

Procedure Insere;
Label
Fin;
Var
LigneBuffer     : Chaine;
Begin
While Pointeur<>Max do
Begin
Write ('insérer une chaîne : ');
Readln(LigneBuffer);
if LigneBuffer='' then goto Fin;

```

```

Tri(LigneBuffer);
Pointeur:=pointeur+1;
end;
Fin;
end;

Begin
Initialise;
Menu;
Clrscr;
GotoXY(0,0);
Writeln(' 1 Insérer');
Writeln(' 2 Afficher');
Readln(n);
If n=1 then begin
Insere;
Goto Menu;
end;
If n=2 then Begin
Affiche
goto Menu;
End;

end.

```

Ouf, c'est la fin, et au fait, ce programme, il sert à quoi?? Eh bien, il stocke des mots ou des phrases (Insérer), et il les affiche dans l'ordre alphabétique (Afficher). Mais le point le plus intéressant de ce programme est la procédure Tri(Ligne). Passons aux explications mais de manière linéaire (de haut en bas puis sur la 2ème colonne, à droite de la première (J'espère que ces explications, t'auront suffi Rambeau). La première chose nouvelle est le Const, ceci permet de déclarer sa flamme au Turbo Pascal, au travers d'un amour Constant. Eh oui, constant est le mot juste, Max vaut 50 pour tout le programme, et ne peut être modifié. Deux lignes plus bas, on voit à quoi sert le Max, il fixe le nombre de places dans le tableau (Pour les petits malins, vous pourrez l'augmenter en changeant Max). FillChar (encore plus bas) permet de remplir une variable (ici Tableau[Pointeur]), par n octets (ici 255) de la valeur (' ' qui équivaut à 32, valeur ASCII de l'espace). La procédure Initialise permet de remplir tout le tableau d'espace. On passe à la procédure Affiche (la procédure Tri attendra le prochain numéro (et vous aussi)). Première chose bizarre, le Var à l'intérieur de la procédure; ceci permet de créer une variable locale, c'est-à-dire qui ne peut être utilisée que par la procédure. Et si une variable à le même nom dans une autre procédure, ou dans le programme principal, la modification dans la procédure ne la modifie pas (celle du prog' principal). Eh bien salut, et à la prochaine!

Golio Junior



la rubrique

Idées Noires

Hello !!!!

Vous êtes en train de lire la 1ère rubrique BD de CROCO WORLD - STOP - le sujet du jour : "Idées Noires" - STOP - auteur : Franquin - STOP - a déjà connu Gaston Lagaffe - STOP - impliqué dans l'affaire "Spinou & Fantasio" ainsi que dans d'autres larcins comme le Marsupilami - STOP - ce message ne s'autodétruit pas si vous lisez la suite - STOP

Comme vous l'avez compris, nous allons parler de "Idées Noires". Tout bon bédéophile averti se doit de posséder les 2 tomes dans sa bibliothèque (déjà remplie de BD, oeuf corse). Sinon je vais vous donner l'envie de vous les acheter !

Ces recueils sont tout ce qui est passé par la tête de Franquin quand il broyait du noir... Et du noir, il n'en manque pas dans ces bouquins ! Les lettres sont noires, les personnages sont noirs et les idées sont noires... Après, le rire qui émanera de vos lèvres sera jaune et vous verrez, enfin, la vie en rose (eh oui, ça existe ; regardez donc dans votre CPC chéri de temps à autre...)

Ne vous attendez donc pas à retrouver le style "Gaston" ou celui présent dans "Spinou". Là, c'est du grand art, mes amis, c'est du grand art...

ITE LEX

plus blanc-que-blanc

REFERENCES :

Idées Noires; Franquin :
- "Idées Noires"/Franquin/éditions "Fluide Glacial" (Audio) : 2 tomes
- "Idées Noires"/Franquin/éditions "J'ai Lu"/1986 : 1 ou 2 tomes

UN PETIT PLUS.....

Pour vous remettre de la rentrée, courez acheter "Ecrits Fluides, Rires Glaciaux". C'est une sélection d'éditoriaux parus dans "Fluide Glacial", tous écrits par GOTLIB. OK, c'est pas de la BD, mais c'est rigolo et pour la rentrée, vous en aurez besoin !

REFERENCES :

"Ecrits Fluides, Rires Glaciaux"/aux éditions "J'ai Lu"/catégories "Humour"/168 Pages.

Aujourd'hui, je vais vous parler d'un sujet grave, très grave, tellement grave que je viens de perdre mes fiches donc je vais improviser sur un thème... Lequel ? Heu voyons voir... Ayé, j'ai trouvé : le CPC ! Ca, c'est un sujet qui vous intéresse je pense ?!.. Allez hop, let's GO !

Si il existe un ordinateur que nous aimons, c'est bien le CPC... Pourquoi ? Peut-être parce qu'il est beau (encore plus que Patriiiiiiiiick !!), fort, et surtout jamais à court de logiciels. Tiens, parlons en de ces logiciels : pensez à OCP Art Studio... SUBLIME ! Et à Discology... GENIAL ! Les jeux ne manquent pas et ils sont parfois de bonne qualité (Xyphoes Fantasy) et les démos-makers sont de plus en plus fort quand ils font reculer les limites du CPC (Longshot&the Logon System, New Way Craking, les Malibus, Fefesse, et tout les autres...) N'est-ce pas merveilleux ??

Mais il y a un hic (pas un burps, un hic...), c'est que ce paradis risque de s'éteindre si vous ne faites pas quelque chose.... Alors lisez...

Croco World !





la rubrique

Mesdames zai messieurs, bonjour! Je vais vous parler d'un chef-d'oeuvre, un vrai, un dur, un pur (comme CROCO WORLD), j'ai nommé.....AKIRA.

AKIRA, c'est l'histoire d'une bande de jeunes voyous qui se la coule douce en faisant des raids en moto dans Néo Tokyo. Ils vivent de drogue et de violence (Winners don't use drugs) dans cette ville dévastée par une bombe inconnue qui commence à revivre. C'est lors d'une de ces virées que l'un d'eux, Tetsuo, a un accident sur sa bécane (pas son CPC, sa moto, bande d'absédés!) à cause d'un être bizarre. Dans son hôpital, l'armée commence à s'intéresser à lui car d'étranges pouvoirs sont en sa possession.... Kaneda, quant à lui, se mele à un groupe, qui veut mettre à jour les armes secrètes de l'armée, ou il rencontre la belle mais hargneuse Kay.. ça, c'est le debut du tome 1! RRRHHHAAA...

AKIRA, c'est la mega BD qui s'étend sur 9 tomes (au moins), c'est à dire 1000 pages. Le scénario est très recherché et je vous conseille de lire chaque album 2 fois pour l'apprécier tellement c'est beau, riche et intelligent, quand je dis beau, c'est même sublime car il y a des recherches sur les tons ocres, rouges, marron mais c'est pas tout.... Ce monument est en fait tiré d'un mangas (Mag de BD Japonais) qui sort depuis 1982 au Japon et qui est disponible en FRANCE (enfin...). Courrez l'acheter! Le film qui diffère un peu de la BD est extraordinairissime et on reste le cul par terre 2 heures durant... Si vous l'avez raté (quelle honte), louez au moins la X7 vidéo mais bref.... C'est moins bo, hein.

Tiens parlons aussi de l'auteur: KATSUHIRO OTOMO (à vos souhaits...) a un album dans lequel pleins de travaux sont visibles. Ça s'appelle KABA, c'est très, comme le prix (350 Frs, ouh). Ce mec est un génie de toutes façons alors... Aller, jetez vous dessus!

Voilà, tout ça pour vous dire que AKIRA, c'est tout simplement beau...

LEX

Ki-ai-ma-ki-ra.....

LITTLE LEX, cela vous dit-il quelque chose, il est l'auteur de l'article que vous avez pu lire, vous pensez ce que vous voulez de ces capacités, nous, nous allons vous faire partager nos opinions à son egard.

Je pense, et toute la redac' me suit, que ce redacteur est plein de courage, il est à l'aise dans une équipe, je pense que c'est son truc le collectif. Il ne semble qu'il a déjà l'expérience d'un fanzine (il a pensé aux illustrations de ses articles). Tout à l'heure, je parlait de courage, il lui en a fallu pour faire un super interview de LONGSHOT (il figure dans ce numero special). Voilà, c'est ce que j'avais à dire sur lui, maintenant, je laisse la parole à quelqu'un d'autre....

(Colio) tout ce que fait ce mec, c'est bien, il n'y a qu'une chose que je lui reproche, c'est son interview de longshot, il faut lui dire qu'il est trop long (c'est moi que le tape sur sword), je ne lui aie rien fait à ce type.....

(Raid) Moi, ce qui m'a impressionné, c'est cet imposant interview, on peut dire que le travail ne lui fait pas peur..... Je tire mon chapeau!

LITTLE LEX, c'est la BD, mais, c'est aussi le CPC, il a sa place dans un fanzine comme le notre.

HISTOIRE DE CROCO WORLD

CROCO WORLD! Ca n'est rien q'un fanzine, vous ne cotoyez les rédacteurs que par des lignes d'écritures, mais vous ne connaissez pas la face cachée de ce fanzine, celle que je vais vous conter bientôt! CROCO WORLD vous livre ses secrets...

CROCO WORLD, c'est avant tout l'histoire de 4 copains, qui se sont rencontrés il y a bien longtemps (1986), dans une lointaine contrée bretonne non loin de RENNES. Très vite les 4 amis se mirent à organiser des choses ensemble comme squater une vieille cabane en manquant d'y mettre le feu! Plus tard, ils ont monté une organisation, la 4ème Dimension (4D) qui visait une action informatique très poussée (structure interne organisée: Edition de 4 programmes par an, 1 par membre. C'est alors qu'une autre idée a germé, celle de faire un fanzine, la concrétisation de ce projet a mis du temps à venir, en effet, il n'a pas fallu moins de deux ans pour voir le premier numéro de C.W sortir.

"CROCO WORLD" ou "GENERATION AMSTRAD"! Le premier titre du fanzine était: "GENERATION ...", mais nous avions déjà choisi notre style d'écriture: Loufoc, il fallait absolument trouver un autre titre plus cool! C'est JHMJ qui a prononcé pour la première fois CROCO WORLD et depuis c'est resté.

Revenons à notre premier numéro, une horreur (je pèse mes mots), il totalisait 6 pages drolements remplies, a se demander si notre imprimante avait bien 8 aiguilles. Nous l'avions envoyé à CPC INFO (Heureusement que le ridicule ne tue pas!), suite à cette présentation... (Heureusement que CPC INFO ne fait pas de sélection), les premières lettres sont arrivées, c'était le délire (il nous en fallait peu, mais nous n'avions aucune expérience). Jusque là, c'est la 4D qui supervisait les opérations pour le fanz, c'est la caisse 4D (mais c'est nous qu'on mettait *** le fric dedans) qui avait acheté la PAO (OXFORD), 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 numéro 4 qui va changer toute l'histoire de CROCO WORLD, ce numéro 4 qui sera envoyé à AMSTRAD CPC. Il faut dire que personne n'y croyait, la sélection aurait été meutrière pour nous, il fallut attendre A. CPC (nous sommes abonnés... les actus) pour mettre fin à notre pénible attente, le plafond était trop bas... Aie., la joie était immense, nous ne connaissions pas notre réel niveau, nous n'avions jamais lu d'autres fanzines.

Depuis, CROCO WORLD, si je puis m'exprimer ainsi (les 6 derniers mots sont censurés par la redac' :

trop bien dit), roule sa bosse, ça tourne plutôt bien, nous voulions nous faire un nom dans le monde du CPC, je pense que nous y sommes parvenus, c'est tout ce que nous voulions, nous sommes contents de notre sort, nous espérons satisfaire nos lecteurs (pauvres victimes innocentes), nous les saluons tous au passage.

Depuis ce temps là, ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.....

JHMJ
(L'âme d'un poète)

AKIRA (REF...)

AKIRA la BD: édition GLENAT/ environ 100 francs pièce/ 200 p/ couleur.
AKIRA le MANGA: édition française chez votre libraire habituel
AKIRA le FILM: édition TF1 vidéo (hélas...)/ 150 à 200 Frs
KABA le livre: 350 Frs chez un libraire spécialisé comme:

Actualités
38 rue Dauphine
75006 PARIS

CONCOURS RESULTAT J'ai PIAGOUROUX

est le gagnant du
concours du mois
dernier avec 318
fautes d'orthographe
(par K.O)

CONDITIONS D'ABONNEMENT

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

enveloppe adressée à CROCO WORLD "La Goderais" 35258 MOURZE. Hep! Hep! N'oublies pas le timbre.

PRECISIONS

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

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

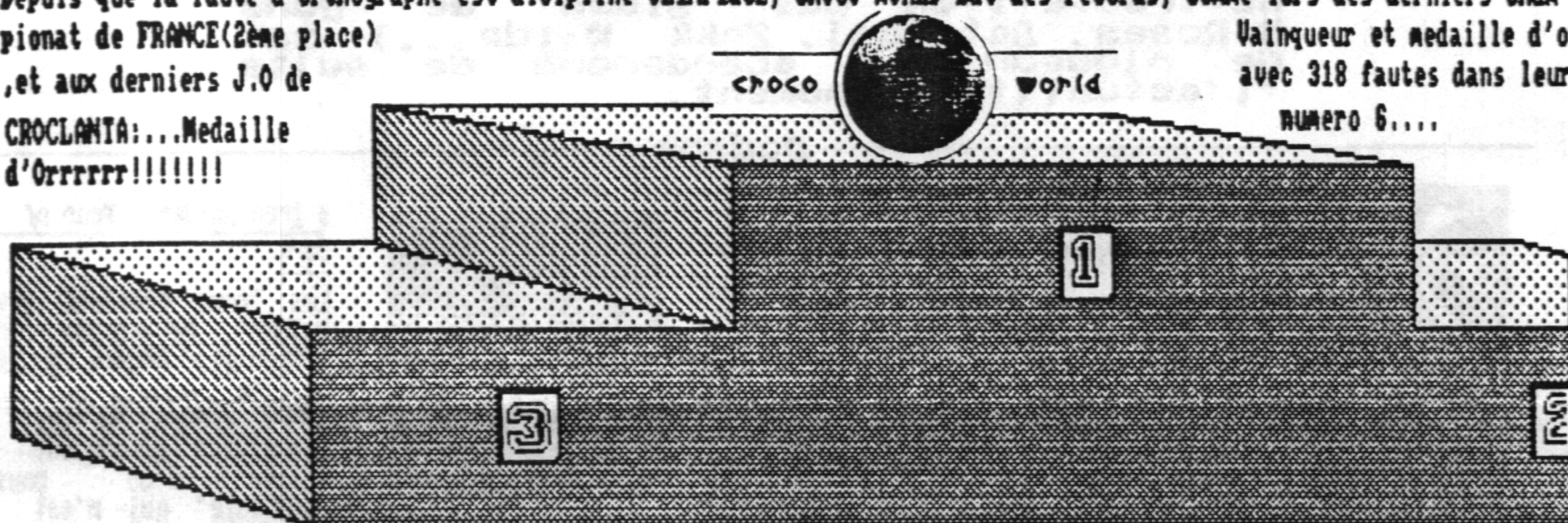
P.S: Le chèque sera adressé à Mr NEAUD Jean-Philippe "La Goderais", 35258 MOURZE....

Depuis que la faute d'orthographe est discipline OLIMPIQUE, CROCO WORLD bat des records, comme lors des derniers championnats de FRANCE (2ème place)

, et aux derniers J.O de

CROCLANTA: ... Médaille d'Orrrrrrr!!!!!!!

Vainqueur et médaille d'or avec 318 fautes dans leur numéro 6....



CONCOURS

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

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

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

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

-Mais les abonnés ils se font couillonner!!!

T'aurais pas pu te taire GOLIO

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

Mais au fait comment on joue?

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

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

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

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

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

Merci d'avance JHMJ.



technotronards et classiques s'abstenir!

GODSON depuis son antre nauseabonde
vous propose

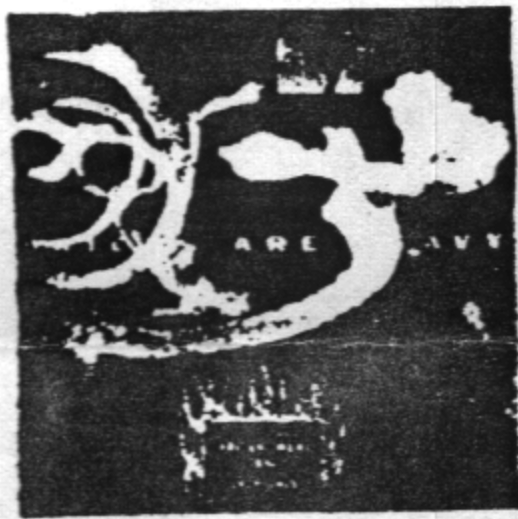
La petite boutique du Hard



La très puritaine rédaction de Croco World a décidé à son grand honneur de diverger du thème principal de ce fanzine et l'espace d'un moment vous éloigner de ces boîtes de plastique, de verre, et de circuits intégrés dont vous vous délectez sans modération aucune. Dans les deux pages que l'on ne m'a accordé non sans mal, je vais tenter de faire sortir de l'ombre un genre musical (et oui, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, "ça" c'est de la musique!) où l'apiliosité chez les musiciens (ça aussi ça existe, parmi les meilleurs guitaristes au monde ne trouve-t-on pas Slash de Guns N' Roses, Satriani, Zakk Wilde...) est de rigueur. Nous aborderons de suite "l'actualité" du moment.



Godson



L7 : Briks Are Heavy

Ma rencontre avec ce groupe qui à la particularité d'être formé de 4 donzelles ne s'est pas faite dans les bas-fonds de Los Angeles mais dans les bas-fonds de la télé, sur FR3 dans Tempo, l'émission musicale "Made in Breiz". Avec "Briks Are Heavy", L7 nous offre certes

un bon album, bien costaud, bien en rythme (trop?) avec de bonnes musiciennes, mais apparaît aussi un côté lourd. Lorsque je pense à "Briks Are Heavy", je vois une bonne chanson de 37,48 min et non 11 chansons, la répétition des mêmes intros, des mêmes porceaux tendent vers la grisurie.



Ugly Kid Joe : As ugly as they wanna be

Après Pearl Jam, Nirvana, SoundGarden et bientôt L7, voilà Ugly Kid Joe. Nouvelle valeur sûre du Hard-Rock ou d'un produit du business Américain qui annuellement essaye de pondre un nouveau

groupe de premier plan? J'opterais plutôt pour la deuxième solution en effet parce si "as ugly as they wanna be" est un bon album, je ne vois pas pourquoi il connaît un tel succès, en effet ils n'ont guère pris de risque en sortant un mini LP de 6 chansons, et leur style (dans la façon de gesticuler, de chanter) ressemble étrangement à celui des Red Hot Chili Peppers qui eux ont fait leur preuve.



Iron Maiden : Fear of the Dark

Les "fous chantant d'Iron Maiden" reviennent pour tenter leur chance en 12ème semaine, non... en 12ème année, excusé du peu, les dinosaures débarquent au lieu d'un paysage "musicale" qui n'est pas

celui de leur début avec l'honorable album "Fear of the Dark". Honorable c'est l'adjectif qui caractérise le mieux cette galette. Certaines personnes voient dans cet album une renaissance d'Iron Maiden, moi qui ne suis pourtant pas soeur Anne et bien je ne vois rien venir car selon moi c'est le vieux Iron Maiden plombé par quelques années et qui s'est fait dépassé. De toute façon Iron Maiden n'est pas un groupe mais un "style", les vieux fans seront satisfaits, ils retrouveront le style, les musiciens qui font Iron Maiden.

Faith No More : Dust Angel

Je m'attendais sur la dernière progéniture du gang de F.M. dans la rubrique, en hommage à Longshot : "ça hurle donc j'aime" dit Godson

En Urac ...

Motorhead : March or Die

Megadeth :

Countrick

M.A.S.P. : The Crimson

extinction

Idol



Morceaux choisis



Duff McKagan, le bassiste de Guns n' Roses sortira à l'automne, son premier album solo. Il fait toujours partie de la machine de guerre Guns n' Roses) qui s'intitulera "Believe in Me". Et à défaut de croire, j'attends beaucoup de cet album qui sera en fait un mini album Guns n' Roses/Skid Row avec la participation de Slash, Matt Sorum, de Rachel Bolan, Sébastien Bach, Rob Affuso et peut être qui sait du roi Axl Rose. Duff pour cet album passera de la bass au chant (déjà une excellente prestation avec Attitude).

Lors d'un concert dans le Michigan, de Skid Row une bombe a éclaté faisant 11 blessés, le groupe va faire renaître le temps des chasseurs de primes en offrant 15000\$ (= environ 90000 Fns) à la personne qui donnera le coupable. Vu la récession économique, combien de voisins mal aimables vont-ils être dénoncés?

Vous cherchez un endroit pour trouver

l'inspiration ? Allez en tolle, en effet c'est là que le chanteur d'Agnostic Front (Groupe dont je n'ai pas eu le plaisir d'écouter la douce mélodie), Roger Miret a imaginé le nouvel album "One voice" de ce groupe. Remarque, il avait 2 ans.

Hasard ou provocation? ou je t'aime moi non plus !!!

Partie 1 : En 1988, alors que Guns n' Roses allait vers le succès (mérité), ils assuraient la première partie d'Iron Maiden. Pour un problème de voix Axl et Cie boycottèrent la fin de la tournée, Iron Maiden n'apprécia point...

Partie 2 : La radio de Cleveland (WMMR) avait eu à faire avec Geffen, la maison de disque des Guns n' Roses, pour une histoire de bande audio qui avait été volée dans un studio. WMMR avait du payer une forte somme.

Partie 3 : Bruce Dickinson, le chanteur d'Iron Maiden arborait sur la couverture d'un magazine la casquette de WMMR.



Au lieu du traditionnel classement top (n'est ce pas C.W.) présent dans tout bon canard qui se respecte, je me contenterais dans la mesure où je trouve impossible de faire un classement objectif d'indiquer des albums que je trouve bon, voir

excellent;

Metallica "Master of puppets" et "...and justice for all".

Guns n' Roses "Appetite for destruction" (sublime!!!) "Use your illusion 2" et "Lies"

Iron Maiden "The number of the beast"

The Cult "Love"



Red Hot Chili Peppers "Mother's Milk"

Skid Row "Slave to the grind"

Slayer "Decade of aggression"

Ca hurle donc t'aime



Pour tout vous dire si je parle ici d'Angel Dust le nouveau Faith No More c'est pour faire plaisir à Cyd (ou Golia, non de crétin en rapport avec Joliot Curie son lycée) qui aime beaucoup ce groupe et qui a acheté le nouvel album. Lorsqu'on parle d'Angel Dust on dit que c'est un album compliqué, sombre et nul à côté de l'excellent "The real thing". Si les deux premières remarques sont

vraies, la troisième est fausse même si cet album est moins "renouant" et bien toujours aussi dingue c'est un Faith No More qui est aux manettes et qui interprète magnifiquement les quelques 13 chansons de cet album moins violent mais tout aussi tuant.

- humeur De La Rédaction -

La rédaction a l'humeur sinusoidale, il y a deux tendances, une positive, regroupant évidemment les faits positifs de l'actualité du moment, et une négative regroupant naturellement (pas de répétition) les faits négatifs du moment, et ce qu'il faut savoir, c'est qu'il y a deux choses:

- la première
- la deuxième

(exemple typique du pur produit médiatique....)

Moi, personnellement, je préfère commencer par les cotés bas.

Vous n'êtes pas sans savoir que notre dernier numero était un vrai recueil de fautes d'orthographe, pour en savoir plus, lisez le reportage réalisé par notre envoyé spécial, reportage qui s'intitule: "L'affaire des articles contaminés", il en sera question de notre sort.

Autre mauvaise nouvelle: pour ceux qui ne le sauraient pas, c'est la rentrée (moi, j'aime pas la rentrée), ce sera l'occasion de retrouver ses potes (ouai!), ses cahiers (bof!!!!!!), la rentrée a ses bons cotés (si peu!)

Voilà pour ce qui est des mauvaises nouvelles, passons aux bonnes:

Si ce numero (spécial) existe, c'est bien parce que une occasion (spéciale) existe, je veux parler bien sûr des 1 an de CROCO WORLD (c'est un grand garchon maintenant, il chait faire pipi tout cheul), à ce propos, ce numero vous offre l'occasion de connaître l'histoire de votre (ou un de vos...) fanzine avec un article de JHMJ sur la naissance de C.W.

Nous sommes très content de nos deux rédacteurs pour leur travail: la rubrique demo est réalisée maintenant entièrement par GOUGOUTT alors que nous devons 4 pages à LITTLE LELEX: 2 pages de BD et une mega interview de LONSHOT, le leader des LOGON SYSTEM, sur deux pages, encore bravo à eux deux et merci.

Une lettre nous a particulièrement rechauffer le coeur, celle de Sébastien GILLET car elle contenait un dessin que vous pouvez voir sur cette page, il semblerait que nous que nous sommes appréciés par ce type que nous remercions.

Voilà, s'en est terminé de la recolte de nouvelles pour ce numero, j'espère que vous avez fait une bonne lecture, on se retrouve dans le prochain numero, salut!



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

CROCO WORLD

La Goderais

35258 NOUAZE



L'affaire des articles contaminés, cela vous dit quelque chose peut-être, il s'agit bien évidemment des articles Goliens. Le déclaré coupable golio junior a été inculpé hier soir pour coups et

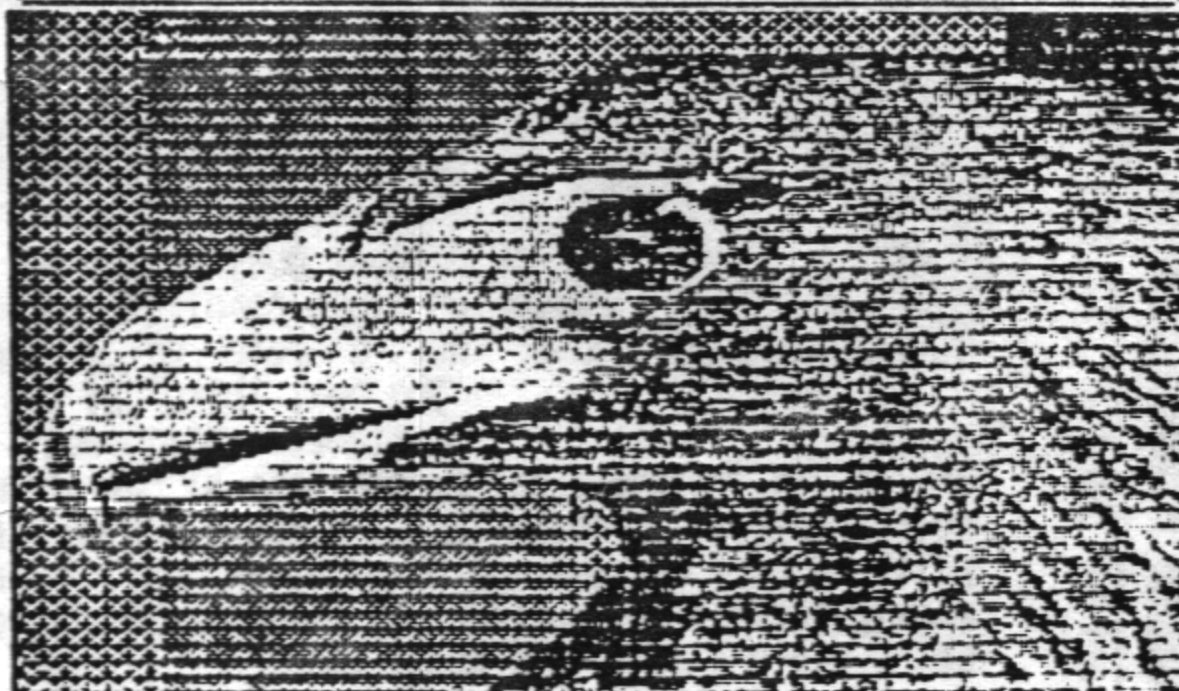
blessures (intérieurs) involontaires, en effet, souvenez vous du fameux numero 6 qui contenait 318 fautes d'orthographe, ce même numero 6 qui a mis le feu aux poudres après plaintes de monsieur X (gagnant du concours), le dernier rebondissement de l'affaire des articles contaminés vient d'avoir lieu à la cour d'appel de RENNES, les associés et néanmoins amis du docteur GOLIO JUNIOR ont été condamnés à deux ans de lecture ferme du dorothée club magazine (et il y en a qui trouvent encore le moyen de revendiquer la peine de mort) pour non assistance à personnes en danger (lecteurs).

Voilà encore une bien sale affaire, toute l'équipe de CROCO WORLD est en prison alors qu'il est temps pour nous de nous

quitter.. Attendez, j'ai peut-être une dernière déclaration d'un membre de CROCO WORLD, en l'occurrence JHMJ, à vous faire écouter....

"Bon nous voilà tous en prison, mais de toute façon il n'y a pas de gardiens, c'est pourquoi nous allons tenter une évasion dans le but évidemment de sortir le numero 7....."

Notre correspondante à RENNES
Mélanie Zetofrey CBS News



En ce qui concerne la rubrique HARD ROCK, la rédaction est à l'écoute de vos moindres remarques, nous connaissez l'adresse...

Encore à propos de la rubrique HARD ROCK, GODSON vous invite à donner vos opinions sur des albums, si vous pensez connaître un bon album, faite le savoir au près de la rédaction nous le remercions.