

FREEWARE,
BIEN SUR

MAIS 9F PAR
LA POSTE

(Photocopier en enveloppe timbrée 4fr)

CROCO

WORLD

EDITO

CROCO WORLD, est un des rares produits à propos desquels on peut dire: "quand y'en a plus, y'en a encore" (vous avez reconnu la pub pour "Palmoex citrolive"), vous avez aussi, dans un autre genre, mais tout aussi con: "même quand c'est mouillé, c'est sec", je plains les mecs qui après de longues études, sont capables de sortir de telles conneries. Bref, qui sont les cons qui un jour ont dit: "CROCO WORLD va peut-être mourir", O.K c'est la redac' elle-même, mais ne dit-on pas: "Le roi est mort, vive le roi", oui, vous avez bien compris, CROCO WORLD ne va pas vous laisser (je pense en particulier aux abonnés), car nous avons reçu pas mal de lettres nous demandant de ne pas arrêter ce fanzine. Vous pourrez sans doute lire dans les articles de LITTLE LELEX ou COUGOUTT des mots concernant cette disparition, maintenant, vous savez quoi en penser!!

Toutes ces émotions sont passées, place à CROCO WORLD No 10, vous retrouverez bien entendu toutes les rubriques habituelles avec une interview du grand MADE de "DISC FULL", vous retrouverez LITTLE LELEX et COUGOUTT pour les rubriques DEMOS et B.D, la redac' vous souhaite évidemment une bonne lecture de ce numéro 10, et souvenez-vous CROCO WORLD n'est pas prêt de vous lâcher les basquets... O.K (Nasta la vista!!!!)

Maintenant, CROCO WORLD et tout le monde du fanzine se doit, de porter un regard sur un petit fanz très apprécié, un fanzine Made in Bretagne, je veux bien-sûr parler de "MICROZINE", il vient de nous quitter après 4 ans de bons et loyaux services, et je ne demande combien de fanz papier Bretons existent encore, il est probable que CROCO WORLD soit le seul maintenant sur un territoire bien grand, vous comprenez encore mieux pourquoi nous nous devons de continuer. CROCO WORLD lance un avis de perdu de recherche: "s'il existe à l'heure actuelle un fanz Breton, qu'il contact CROCO WORLD".

Nous vous avons parlé dans le dernier numéro de notre rencontre avec un des rédacteurs du fanz disc DEMONIAK, depuis les relations se sont approfondies, mais vous pourrez suivre cela dans la rubrique "NUMERO DE LA REDAC'" (par RAWLAD).

Il est 20h35, j'ai envie d'arrêter cet édit, en plus, WAR GAMES va bientôt commencer, je vous laisse, je vous retrouverais demain en forme et puis en plus, il ne reste 2 semaines de vacances, si cela fait chier certains, c'était le but! A demain..... (Un peu plus, et j'oubliais la sauvegarde!!!!!!!!!!!!!!)

Thanks to :
RSX de ADDAMS
FANZ' pour
cette superbe
Digit !!

C'est CROCO WORLD
sur son scooter Volé,
c'est CROCO WORLD sur
son scooter volé...

Hé oui, c'est
encore nous,
pour un numéro
10 de C.W.

Bonne
Lecture

.....Salut, il est 9h11, je vient d'arriver
devant mon ordinateur, prêt à continuer cet édit,
alors, c'est parti...

Je voudrais, au nom de toute la redac,
remercier personnellement (ça va pas ça!) tout les fanz
papier ou disc qui nous ont fait de la pub, ça fait
toujours plaisir, dans ce numéro, nous testerons "THE
ADDAMS FANZ No1", "CROCO PASSION No8", "CROCONUT",
"BONSOIR LA PLANETE".

J'ai à nouveau, le triste rôle de vous faire
part du décès d'un autre grand nom du fanzine sur
amstrad, dans une lettre que j'ai reçu,
Sandrine (rédactrice de CROCO PASSION) me disait
qu'elle sortait son dernier numéro, le No9, sur
support papier (La grande famille commence à vieillir!
), c'est dur, mais nous savons comme un fanz est
difficile à faire!

Voilà, je crois que cet édit est terminé, je
vous laisse maintenant seul avec CROCO WORLD No10, dans
l'espoir qu'il vous plaira.

BONNE LECTURE
JIMJ

SOMMAIRE

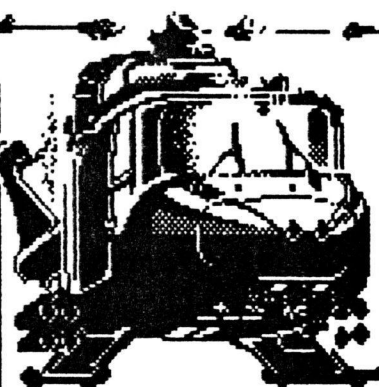
Actu	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
Demos	7
Programmation	9
Dossier	11
Initiation L.M.	12
Fanzines	14
Interview	16
P.A.	17
B.D.	18
Humeur	20

.....EXPLICATION.....

A cause d'une stupide erreur de photocopies, vous n'avez pas pu admirer la 1er page de Gougoutt et la page de Switchblade du dernier numéro... C'est pourquoi vous les retrouverez ce mois-ci !

.....EXPLICATION BIS.....

LITTLE LELEX, croyait à la mort de CROCO WORLD, donc c'est une fausse alerte si il vous dit qu'il sera orphelin !!!!



Bonne
Lecture !



La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaïd

Bisou !!

Hello Everybody !
Alors, ça gazouille,
nous revoici encore
pour de nouvelles
aventures...

Nous espérons que
ce que nous vous
avons concocté vous
plaira !!!

Rambeau&Ramlaïd

D-DAY

Un jeu avec quelques toiles d'araignées, en effet, l'action se déroule lors du débarquement en Normandie en juin 1944 (garde à vous !!!!). Dans cette simulation de guerre, vous trouverez tout ce qu'il vous faut, simulation de chars (l'ancien Sherman M4 y est intégré), simulation navale (même chose mais avec ADS), vous devrez parachuter des parachutistes (non, il n'est pas question de balancer 10 tonnes de pizza McKain de 3000 mètres de haut, le tout en pleine nuit !), et enfin, vous pourrez diriger des fantassins, les envoyer se faire éclater la gueuuuuuuuuule dans les lignes ennemis. Le tout est assez bien orchestré, pour tous les amateurs de guerre, enfiler vos rangers et armez-vous d'un bon Joystick !!

Page par Ramlaïd !!

COMPILS

Une compil qui va faire parler d'elle, c'est sans aucun doute le Fantasy Pack, imaginez Xyphoes Fantasy (un chef d'oeuvre de programmation) et Thargan (un chef d'oeuvre d'aventure), je ne vous en dis pas plus !!

La Dream Team n'est pas comme on pourrait le penser une adaptation du championnat de basket de Barcelone, (vas-y Mickael J.!!) mais c'est également une compilation regroupant les trois Bouts d'Ocean, Terminator II, Les Simpsons, Werstle Mania (tous testés dans nos pages, bien sur), de nombreuses crampes de poignets en perspective !

D'autres compils sont sorties, Podium (Grand Prix 500 C II ; Disc ; Paragliding et Panza Kick Boxing), Premium (Baby Jo ; Panza Kick Boxing ; Tennis Cup). Enfin, espérons que ces compilations ne sont pas les dernières productions de nos éditeurs préférés...

A
C
T
U
E
L



Ah, il est
bon ce scan,
non?? C'est
moi qui l'ai
fait, na !!

Best Of The Best

Après l'incontournable Panza Kick Boxing, voici un remix de la 1er version avec quelques améliorations... Tout d'abord, vous pouvez suivre un entraînement, ensuite il n'y a plus 8 mais 15 adversaires, donc plus de faces à éclater (si vous êtes assez fort, vous pourrez peut-être ouvrir un centre de chirurgie esthétique, qui sait ?? sérieux !!). Sinon, il est possible de participer au Kumate, une réunion annuelle où tous les meilleurs kick boxeurs s'affrontent, mais hors du circuit officiel, bien sur. L'avantage ?? Tous les coups sont permis, vous pouvez frapper votre adversaires quand il est à terre, par exemple !! Ce remak du superbe Panza Kick Boxing reprend la plupart des graphismes de la 1er version, les coups sont plus variés, enfin bon, si vous avez aimé le 1er, vous aimerez le 2eme !

N
E
W

La Main Sur Le Joystick

TOP5



ATTENTION

C'est sans doute la dernière fois que vous voyez cette chose immonde, horrible que sont les tops, alors, encore un dernier coup d'oeil....

MAIS ELLE SERA REMPLACER...

NO

CLASSEMENT +

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

XYPHOES FANTASY
ZAP'T'BALLS
BEST OF THE BEST
TERMINATOR 2
LEMMINGS
THE ADDAMS FAMILY
SWITCHBLADE
D DAY
SPACE SCRUSADE
HUDSON HAWK

NO

CLASSEMENT -

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

PIT FIGHTER
TURNER BURNER
S. SPACE INVADERS
BABY JO
DOUBLE DRAGON 3
SPACE GUN
ROBOZONE
CISCO HEAT
ALIEN STORM
JIM POWER



P'TIT PLUS..

Un petit mot, écrivez à ce fanz qui s'appelle DEMONIAK il est très bien et c'est sur 2 discs, je vous le conseil vivement. Dans le prochain n° il sera testé !!
DEMONIAK ; Anthony NEVO
Le Louya ; 35298 GAEL

NEWS...

LOGON SYSTEM serait mort, une info à vérifier...

thundercats

Hello every body !! , BODY ???? , comment vous allez vous ? Moi, ci ça vous intéresse je vais bien car je suis en vacances mais biensur elles finiront à partir du LUNDI 15 MARS (SMIF SMIF) . Mais il me reste tout , tout, tout mon programme de MATH à refaire car je ne suis malheureusement pas très bon (enfin en GEOMETRIE !!! le reste ça peu, ça peu aller dirons-nous) Heu au fait on était venu là pour quoi ??? Ha !! oui c'était pour parler du jeu THUNDERCATS. Oui, oui du vieux jeu THUNDERCATS, vieux mais très bien car heu.. Ha oui car il est tiré du célèbre dessin-animée COSMOCATS. Vous vous souvenez ?? Non ?? . Mais retourenez un peu en enfance bo..censure.. de M..censure.. Vous y etes ?? Oui ?? Bon alors je vais vous tester et vous mettre une notes (HA !! HA !! HA !! HI !! HI !! HI !! HO !! HO !! HO !!) . Alors quelle est l'histoire ??

ND VOUS : HEU ?? BAH ?? RRR ?? FUFUFUFUFU !! TATATA !!

All right, j'ai compris ce que vous voulez dire par ces onomatopées (fufufu vous avez vu comment qu'c'est qu' j' parle bien la FRANCE). Bon alors ce jeu a été crée par ELITE en 1987. Alors the histoire of the jeux (por favor no ESPANOL) que MUM-RA (la momie vieille de cinq cent mil milliard de mil millions d'années) a encore en sa possession l'oeuil de THUNDERA. Osera-tu partir à la recherche de l'oeuil ?? (HEIN ?? HEIN ?? I'don't think you will can to do that parce que MUM-RA est MUM-RA) . Maintenant passons au 1er niveau.

- Alors les monstres de ce 1er niveau sont des Homme-loups et des SNARFS ou des trucs dans ce genre. Des sables mouvants. Des vases accrochés aux arbres vous permettront de gagner une vie (2 vases). Vous les casserez pour les obtenir (faut un rectangle). Il est facile c'est pourquoi vous n'aurez qu'une minute, dans le haut de l'écran il y a toujours un graph qui se transformera en MUM-RA si le temps est dépassé (le graph

dans tout les niveaux) . La couleur de ce

niveau ? Orange (que n'en n'a à foutre vous m'direz)

- 2eme niveau : Les monstres sont des chauves-souris, des homme-éléphants, des SNARFS, des dalles qui se dérobo sous votre poids (le poid de STARLION car c'est lui que vous incarnez (vous etes le chef des gentil !!!)) et des sables mouvants. Vous aurez une minute pour faire ce niveaux facile aussi !! Vous pouvez dans ce niveaux changer d'armes grace à des bouclier que vous casserez d'un coup d'épée comme pour le 1er niveau. L'arme obtenu dans le 1er bouclier sera des boules que vous lancerez et dans le 2eme votre épée. Couleur, orange.

- 3eme niveau : Dans ce 3eme niveau vous devrez sauver TYGRA. Au fait j'ai forget de vous dire qu'entre chaque niveau il y un inter-niveau vous indiquant votre " KILL BONUS " , " TIME BONUS " et votre score. Justement entre ces deux niveaux il n'y a pas un mais deux inter-niveaux. Au 2eme vous verrez la tete de TYGRA avec l'histoire (en anglais) à savoir , sauver TYGRA pour un bonus de 25000. Les monstres de

ce niveaux sont des yeux, des homme-tauraux, des bouclier (indestructibles) et des sable-mouvants. La couleur de ce niveau est rouge.

- Inter-niveau de l'après 3 : Je parle de cet inter-niveau car vous pourrez choisir Quoi ?? alors pour ça je vais vous lire le texte (en ENGLISH comme d'habitude) , choisi ton chemin parmi le jardin des éléments - feu

- eau

- air

- terre

Alors je vais choisir en ler, bha le ler, allons y !!

- Le feu : Les monstres de ce niveau sont des tetes de morrrt, des pelottes de laines et des sable-mouvants. Vous pourrez avoir un p'tit avion qui vole !!! j'crois qu'c'est très clair !!! Vous aurez deux minutes pour terminé ce niveau. Couleur, hum, rouge,

- L'eau : Les monsters sont des homme-gorilles, des chauve-souris, des bulles et des sable-mouvants. Vous pour terminer ce niveau.

Couleur, haaa, vert.

- L'air : Les méchants,

pas beaucoup, des yeux,

des chauve-souris et des

sable-mouvants. Vous

aurez 2 minutes

Couleur, RRRRR, vert.

- La terre : Les pas

gentils sont HAAA

!!!! y'en a un max,

glace M.... alors ils

sont des homme-chiens,

des homme-tauraux, des

chauve-souris, des

sable-mouvants, des

étoiles de ninja (

churikans) et MUM-RA

haaaa !! Not credible,

il est hypradur !!!

THE END

by the famous, the

unic RAMBEAU

NOTES

THUNDERCATS

d'

ELITE

12,50

GRAPHISME 14/20

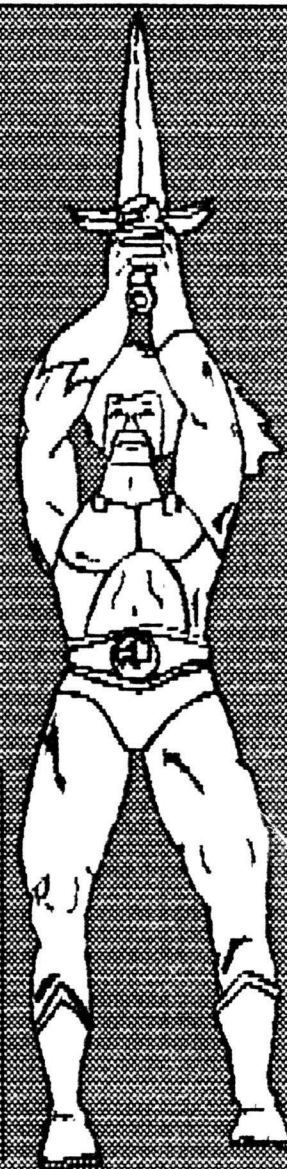
ANIMATION 15/20

SON 9/20

DIFFICULTE 12/20

SCENARIO 13/20

L'EQUIPE 12/20



La Main Sur le Joystick

**COUCOU, ME REVOICI
POUR UN TEST D'UN JEU
ASSEZ COOL, QUE
DIS-JE, GÉNIAL, J'AI
NOMMÉ SWITCHBLADE.**

SWITCHBLADE A ÉTÉ CONÇU PAR LES AUTEURS DES 2 RICK DANGEROUS DONC, IL Y A DE LA PLATE-FORME AU MENU !! PREMIÈREMENT, LANCÉ SUR CARTOUCHE PAR GREMLIN, SWITCHBLADE N'A PAS FAIT FUREUR COMME IL AURAIT DU, PEUT-ÊTRE PARCE QU'IL N'UTILISAIT PAS LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE 6X 4000 ET DES PLUS... ENSUITE, IL EST ARRIVÉ UNE VERSION POUR TOUTES LES MACHINES QUI, CELLE-LÀ, A TRÈS BIEN MARCHÉ.

THRAXX, UN MONDE OBSCUR

TOUT COMMENCE SUR THRAXX, UN MONDE CYBERNÉTIQUE, OÙ L'IGNOBLE HAVOK FAIT REGNER LA TERREUR, IL A DÉJÀ BRISÉ LA LAME DE FEU ET A TUÉ TOUS LES CHEVALIERS. TOUS SAUF UN, HIRO (C'EST VOUS, ÉVIDEMMENT !). IL EST LE SEUL À POUVOIR FAIRE REVENIR LA PAIX SUR THRAXX COMME AUPARAVANT. POUR CE FAIRE IL DEVRA RECONSTITUER LA LAME DE FEU, QUI LUI PERMETTRA DE TUER HAVOK ET DE LIBÉRER LA PLANÈTE DU CAUCHEMAR. IL DEVRA AFFRONTÉ DE NOMBREUX CYBERNATOR (C101 ou C1000 ?? (MOI J'AIME BIEN TERMINATOR 2...)), TOUS AUX SERVICE DE HAVOK. MAIS TOUT SON PARCOURS SE PASSERA DANS LES SOUS-TERRAINS, CAR C'EST LÀ QUE L'ON VIT SUR THRAXX...

PLONGEONS VERS LES SOUTERRAINS

LORSQUE VOUS PÉNÉTREREZ DANS LES SOUTERRAINS, TOUT VOUS SEMBLERA OBSCUR MAIS C'EST AU FUR ET À MESURE QUE VOUS AVANCEZ QUE VOUS DÉCOUVRIREZ D'AUTRES PIÈCES CE QUI DONNE UN INTÉRÊT SUPPLÉMENTAIRE... IL EXISTE DES SALLES CACHÉES QUE VOUS POURREZ DÉCOUVRIR EN ÉCLATANT DES PIERRES (CELLES QUI SONT, JE CROIS, UN PEU USÉES) ET AVEC L'HABITUDE, VOUS LES REPEREREZ FACILEMENT... POUR RECONSTITUER LA LAME DE FEU, VOUS DEVREZ RETROUVER LES MORCEAUX UN PEU PARTOUT SUR VOTRE CHEMIN, IL Y A AUSSI DES LETTRES BONUS QUI VOUS PERMETTRONT D'AUGMENTER LA FORCE D'HIRO. N'HÉSITEZ PAS À ALLER FOUINER DERRIÈRE LES CAISSES, IL Y A QUELQUEFOIS DE OBJETS CACHÉS. MAIS TOUT CECI SERA AGRÉMENTÉ PAR QUELQUES CYBERNATOR DE L'AFFREUX HAVOK (NORMAL, C'EST PLUS MARRANT) QUE VOUS POURREZ BUTTER, CHARCUTER ET TRONÇONNER PAR DES COUPS DE POINGS, DES COUPS DE PIEDS ET DES COUPS DE PIEDS BALAYÉS. POUR FAIRE CHACUN DE CE COUP, IL Y A UNE BARRE DE PUISSANCE, LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR FIRE UN PEU, C'EST LE COUP DE POING QUI PART, UN PEU PLUS LONGTEMPS, C'EST LE COUP DE PIED ET ENFIN LORSQUE VOTRE JOYSTICK S'ÉCRASE SOUS VOTRE FORCE, C'EST LE COUP DE PIED BALAYÉ QUI MASSACRE LE PAUVRE CYBERNATOR. UN CONSEIL, MONTEZ SUR LES CAISSES POUR LES TUER, VOUS ÉVITEZ LE CORPS À CORPS QUI VOUS FAIT PERDRE DES POINTS...

SWITCHBLADE

QUE DIRE DE PLUS ???

SWITCHBLADE EST UN JEU AVEC UN TRÈS BON SCÉNARIO, LA PROGRESSION DANS LES SALLES EST ASSEZ RAPIDE, LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ EST TRÈS BIEN DOSÉ, LA JOUABILITÉ EST EXCELLENTE ET TRÈS SIMPLE MAIS ON NE PEUT JOUER QU'AU JOYSTICK, DOMMAGE. LES GRAPHISMES SONT GÉNIAUX, LE MODE 1 EST TRÈS BIEN EXPLOITÉ ET POUR METTRE UN PEU PLUS DE COULEURS, LES PROGRAMMEURS UTILISENT DES SPLIT-RASTERS POUR L'AFFICHAGE DES POINTS, ÉNERGIE, BONUS ET AUTRES... LA MUSIQUE EST SUPERBE, TRÈS BIEN ADAPTÉE AU JEU À MON AVIS, ET D'AUSSEI BONNE QUALITÉ QUE SUR LES +, PARAÎT-IL... JE VOUS CONSEILLE DONC CE JEU QUI VOUS PLAIRA SUREMENT, JE L'ESPÈRE, SI VOUS LE TROUVEZ, N'HÉSITEZ PAS, MAIS PEUT-ÊTRE QUE PAPA NOËL A DÉJÀ FAIT SON BOULOT, QUI SAIT ???

By RAMLAID

Notes	GRAPHISME	15/20
SWITCHBLADE de GREMLIN 16/20	ANIMATION	16/20
	SON	14/20
	DIFFICULTÉ	15/20
	SCENARIO	14/20
	L'EQUIPE	16/20

Salut, je me présente, je m'appelle DOGGY, et je n'ai vraiment rien à faire dans ce test de l'ami Ramlaid. Je suis juste là pour montrer les capacités du Scanner!

Je recherche des fous, des fanas du CPC, de France et d'ailleurs, pour faire des échanges de démos, d'utilitaires ou d'autres, écrivez-moi à l'adresse du fanz :
CROCO WORLD
La Goderais
35250 MOURAZE

contact sérieux!! RAMLAID



Eh oui, Gougoutt est de retour pour vous présenter les infos très nombreuses de cette fin d'année et les demos fraîchement sorties. Au programme les news sur Logon System, Contrast, GFA, SKB, Coexis, GOW et Face Hugger, et les tests de TOW 3 intro, Maxi Micro Meeting de Contrast/Static, Destroy preview de GOW, un dossier sur les cheat-modes dans les demos et c'est déjà pas mal...

NEWS...NEWS...NEWS...NEWS...NEWS.

LOGON SYSTEM

Du côté du meilleur groupe français, Digit aurait une demo prête depuis 1 an ! Longshot lui nous préparerait une demo qu'il dit révolutionnaire et, à mon avis, on peut le croire ! Il paraîtrait qu'Overflow, l'un des meilleurs codeurs hard sur CPC, lâche le demomaking sur CPC et ne voudrait pas divulguer ses dernières réalisations (RUI, scrolls en parallax et autres choses dementes...)

CONTRAST

Voilà la liste complète de Contrast au 08/92: NewSky et Tonny(Gfx), Titan, Ramdisk, Gozeur et Goliath(Code). La preview de RDK est géniale, imaginez plusieurs plans de rasters verticaux à des vitesses différentes, pour ceux qui ont un Amiga elle est similaire à une des plus fameuses demos du groupe Angels. Contrast devrait sortir sous peu une demo appelée Madness Demo si je me trompe pas, au fait Gozeur a codé une excellente intro pour maximicro 8, très bon fanz disc par ailleurs.

G.P.A.

Ca y est ! La Cuddly Demo est prête ! Il ne reste plus que les textes à taper donc elle est sûrement sortie quand vous aurez l'infini honneur ("Comment s'auto-satisfaire facilement" aux éditions Bourin & Co) de lire ces lignes.

SKB

SKB demo 3 quasi finie-stop-une demo qui s'annonce géniale-stop-

COEXIS

La liste du groupe: Rainbird(Gfx(Salut Seb!)), Great, Swoxy et Elgy(Code(Salut les gars! Domage que je vous ai loupé au Supergames Show!)). Leur première demo devrait sortir dans quelque temps mais elle s'annonce très bonne avec des rasters verticaux et tout et tout... En tout cas Swoxy code une intro pour le fanz Demoniak qui va bientôt achever son numéro 2 sur deux disques.

UNIX

Le groupe franco-suisso-danois nous prépare une megademo qui promet d'être géante vue qu'elle sera codée entre autre par NMC et les "3 Suisses" que sont Warlock, TMP et Astérix auxquels on doit la MC PADDY-3, très bonne par ailleurs.

FACE HUGGER

Du côté allemand, la GOS-party demo 4 devrait être achevée avec des parts de Face Hugger (Hello Andreas!) qu'il n'est plus la peine de présenter, de Thriller, d'Odiesoft et du grand, du très grand Elasoftware alias Mr EGS de GCS. Ca promet!

TOW 3 INTRO DESTROY!

Overflow des Logon System vous est maintenant familier à travers ses fantastiques demos qui repoussent toujours la programmation Hardware sur CPC, et bien Overflow a codé une très bonne intro pour le fanz The Other World 3. Cette intro commence par un beau logo et un scroll horizontal, le tout en overscan et avec une musique. Après le délire arrive avec des graphs qui scrollent très fluidement de gauche à droite ou vice-versa. Ces memes graphs se mettent à onduler selon un Screen Waggle (Déformation des données du balayage écran par les registres du CRTIC, la technique est expliquée dans un Cent Pour Cent par les Logon), après ce sont des beaux rasters multicolores qui passent en 2e plan de bas en haut ou vice-versa, les rasters variant de plus selon les Screen Waggle utilisés.

En bref, c'est génial!

Technique: 15/20 Ergonomie: 16/20

Esthétique: 18/20 Interaction: 15/20

Note finale: 16,5/20

Destroy c'est le nom de l'intro de Boisstar du groupe jusqu'alors inconnu appelé G.O.W. qui signifie Gang Of Winners. Bon on voit que c'est une preview parce que c'est assez peu fourni au niveau graphismes, on peut même dire qu'il n'y a rien tant qu'on y est... Alors sur cet écran tout noir il y a quelques rasters qui se battent en duel autour d'un scrolltext avec une fonte assez réussie mais qui pourrait être améliorée. Bon, sinon aucune musique ne vient titiller nos oreilles quoiqu'en trafiquant finement le loader (Sachons rester modestes...) on peut installer sans problème une zic sous-interruption du genre Equinoxe ou Soundtrækker. Bon cette demo sera pas mal terminée et espérons que Boisstar nous réserve quelques surprises de taille...

Tiens vous avez remarqué, pas de notes pour la preview de cette demo car ce n'est qu'une preview et le résultat final est généralement bien meilleur. A+++

DEMOS By GougoutT

C E COUP LA , C'EST AU GROUPE FRANCAIS NEPHILIM D'ETRE
TESTE EN LONG ET EN LARGE...CE GROUPE EST COMPOSE DE:
STEPH(HELLO!), MIG & SKF (EX.UNIX) ET SAVANT FOU. LEURS
REALISATIONS TESTEES PAR VOTRE MAGNIFICIENCE SONT: FRACTAL
SLIDE SHOW 2 ET NEPHILIM DEMO MEETING 93.

FRACTAL SLIDE SHOW II

Si vous avez une machine plus puissante chez vous ,
vous connaissez sûrement les effets fractales qui font
des gros patés de couleurs aux cisaillements de la cote
bretonne vue de satellite... Bref ce sont des effets très
beaux et impressionnants au niveau calcul (D'après les
livres de maths , ça a l'air très chiant à calculer !)
On commence la demo par une effet fractal s'affichant
au rythme de la zic et avec un gros writer en dessous.
Ensuite des montagnes en fil de fer suivies par des
montagnes 3D utilisant toujours les calculs fractals
s'affichent toujours suivies d'une musique qui change
à toutes les parties d'ailleurs. On continue avec des
images overscan de l'ensemble de Mandelbrot qui
assurent un max et qui ressemble à la couverture de mon
livre de maths (ISBN 2-04-019076-7 aux éditions Bordas,

classe de seconde). C'est beau et on peut actionner un cycling
de couleur en appuyant sur <COPY>. C'est au tour des ensembles
de Julia (Non ce n'est pas le nom de la concierge , mais celui
d'un mathématicien américain connu paraît-il) de faire leur
apparition avec une partie zoomable. Ensuite s'enchainent des
décors fractals imaginaires, des objets et entités fractals
existant vraiment (Comme le flocon de neige si j'ai bien
compris), des explications seulement compréhensibles par des
Bac+5 voire plus, quelques utilitaires pour generer vos propres
réalisations fractals et une fin avec writer et rasters. Bref
voilà une demo qui change de la routine et en général c'est
bien fait alors de quoi se plaint le peuple!

Esthétique: 15/20 Technique: 17/20
Interaction: 17/20 (Utilitaires) Ergonomie: 15/20
Note générale: 16/20

DEMO MEETING LXXXXIII

Bon pour changer on va être court car cette demo n'
a qu'une partie principale et une intro alors même en
baratinant comme je suis en train de le faire (Subtile
méthode illusoire visant à destabiliser le lecteur et
à remplir une page entière de métaphores et zeugmas
n'ayant absolument aucun sens viable et qui a pour but
de remplir les poches de l'éditeur de l'article, cette
méthode étant utilisée par nombres de magazines comme
Dorothée magazine ou Bravo girl!, vous savez, les choses

pseudos-intellectuelles vous pourrissant l'existence, un conseil,
LISEZ DES FANZINES!!!! (Ca y est, la pub est passée!) Bon alors ça
commence par un dessin avec une zic soundtrack, et ça continue
avec un écran overscan avec un scroll hard, un autre avec des
sprites, des transformations vectorielles des logos MIG & SKF,
un raster bizarre et une zic. C'est pas mal mais ça casse pas
des briques comme le Fractal Slide Show 2. A voir.

Esthétique: 14/20 Technique: 15/20 Interaction: Que dalle!
Ergonomie: 16/20 Note finale: 13/20

AVIS AU PEUPLE...

Pourquoi tant de haine dans ce bas-monde matérialiste et blasé ? Bordel de merde, restons poli ! Ben ouais quoi ! (Oh la !
Quelle profondeur intellectuelle !) Bon je stoppe le délire tiens mais nomednomihcreiaferedneeivaj (Si vous trouvez le
mot caché , vous avez gagné une télé Club Dorothée avec la photo dédiée de tous les primates de l'équipe du Club
Des Ratés !). Pour la dernière fois , si vous voulez vous procurer ses chefs d'oeuvres , envoyez une disquette 3'
formatée en bon état si possible (Les disquettes grignotées et baveuses seront refusées et détruites avec leur proprio
par la même occasion !) avec une belle enveloppe timbrée à 4 crédits et comportant votre adresse écrite de votre plume
délicate et subtile ainsi qu'un petit mot sympa ou un petit cadeau : un 486 DX-50 (Un notebook car je sais pas si un
poste fixe rentre dans une enveloppe), l'intégrale des Musclés pour offrir à mes potes fans de Dorothée ou bien la
collec complète de Newlook (La c'est sérieux...). L'adresse c'est:

GOUTAL Sébastien
4 Rond Point Clos Megret
27930 GRAVIGNY

.... JHMJ, Little Lelex, Zombi, Demoniak, Croconut, Croco Passion, Addams Fanz, Coexis, Yann, Loic, Gwenaël & The Bikini Crackers

PROGRAMMATION by Golio junior

Et me revoici, avec ce mois ci un article exclusivement destiné aux programmeurs en langage machine. Et pourquoi je m'adresse au programmeur en langage machine, et bien parce que je vais vous dévoiler les milles et une manières de faire des RASTERS.

Golio Junior



Bon débutons par le début, le circuit qui se charge de la gestion des couleurs est le GATE ARRAY. Ce drole de petit circuit s'occupe de pas mal de choses : les différents modes écran, les couleurs, les banks supplémentaires (pour les 6128)... Aller un petit prog en BASIC :

```
10 OUT &7F00,&10
20 A=64+INT(RND*30)
30 OUT &7F00,A
40 GOTO 10
```

Et un border qui clignote!! Mais comment cela est t'il possible?? Et bien nous avons utilisé le Gate Array pour changer le plus rapidement possible la couleur du Border (bien que le BASIC ne soit pas très rapide, on obtient un truc pas mal). Voici donc comment marche les rasters Horizonataux (pour les verticaux, c'est autre chose). Il suffit de changer la couleur du Border toutes les lignes (là le L.M. est suffisamment rapide). Mais comment fonctionne le GATE ARRAY? Et il marche grace à des instructions, nous allons uniquement nous intéresser à la gestion des couleurs. Le Gate Array occupe un et un seul Port, le Port &7F00. Chaque octet envoyé, est une instruction pour le Gate Array, les Bits 7 et 6 servent à savoir quelle

fonction du Gate Array est demandée :

Bit 7 : Bit 6 : Fonction

0	0	: Chargement du No d'encre
0	1	: Chargement de la couleur/encre
1	0	: Mode et Commutation ROM/RAM
1	1	: Connection des Banks

Et voilà, il nous suffit de sélectionner le No d'encre, puis de modifier sa couleur ligne par ligne. Encore une petite table :

Couleur BASIC : Couleur Hardware

00	:	20
----	---	----

01	:	04
02	:	21
03	:	28
04	:	24
05	:	29
06	:	12
07	:	05
08	:	13
09	:	22
10	:	06
11	:	23
12	:	30
13	:	00
14	:	31
15	:	14
16	:	07
17	:	15
18	:	18
19	:	02
20	:	19
21	:	26
22	:	25
23	:	27
24	:	10
25	:	03
26	:	11

Avec comme couleur BASIC, la couleur que l'on obtient avec Border 0 par exemple, et donc la correspondance avec la Hardware (ici 20). Bon commençons par un petit exemple tout bete et pas terrible :

ORG #8000

```
LD B,#7F
LD C,64
LD DE,#0010
```

BOUC

```
LD A,R
AND 31
ADD A,C
OUT (C),E
```

POUR AVOIR UN NOMBRE
COMPRIS ENTRE 0 ET 31
BIT 6 A 1
ENCRE 0

```

OUT (C),A      ; ENCRE 0 à LA COULEUR A
OUT (C),D      ; BORDER
OUT (C),A      ; BORDER à LA COULEUR A
JP BOUC        ; ET ON RECOMMENCE!

```

Explication : LD A,R permet de prendre un nombre pseudo aléatoire compris entre 0 et 127 (bit 7 est toujours nul). AND 31, ou plutôt AND %00011111, ce qui permet d'annuler les 3 Bits inférieurs, et d'obtenir un nombre compris entre 0 et 31. Pourquoi 31, alors qu'il existe simplement 27 couleurs (pas pour les +), et bien non! Il existe effectivement 32 couleurs, mais il y en a qui se répète, (c'est dire 2 blanc brillant) et donc il ne reste plus que 27 malheureuses couleurs. Mais bon pourquoi pas un mode 2 : 27 couleurs? (ou plus avec des trames!). Dans D et dans E, nous avons les numéros de couleurs, le 00 signifie l'encre 0, le 1, l'encre 1... et le numéro 16, est le Border. Donc grâce au OUT (C),D, on sélectionne (ici car D=10) le Border. Bon ce petit exemple n'est pas très concluant, car le raster n'est pas sur une ligne, et d'autre part, il n'est pas stable. Pour la stabilité, on peut toujours attendre le fameux VBL, et puis après quelque HALT (attente de la prochaine interruption, c'est à dire 1/300 ième de seconde). Allez exemple suivant avec cette fois-ci, stabilisation vertical :

```
ORG #8000
```

```

;
DI
LD HL, (#0038) ; ON OIRE LES
                  INTERRUPTIONS
LD (SAUVE+1),HL ; SAUVEGARDE DU SYSTEME
LD HL, #C9FB    ; REMPLACER PAR UN EI
LD (#0038),HL   ; SUIVIT D'UN RET
EI

```

```

VBL
SYNC
LD B, #F5
IN A, (C)
RAA
JP NC, SYNC

```

```

; TEST TOUCHE ESPACE
LD BC, #F40E
OUT (C), C
LD BC, #F6CB
OUT (C), C
LD BC, #F792
OUT (C), C
LD BC, #F645
OUT (C), C
LD B, #F4
IN A, (C)
LD BC, #F782
OUT (C), C
LD BC, #F689
OUT (C), C

```

```

;
RLA
JP C, OK
; RETOUR SYSTEME
SAUVE LD HL, #0000
LD (#0038), HL
RET

```

```
; DEBUT DU RASTER
```

```
OK
```

```

LD B, #7F
LD D, #00
LD E, #10
LD H, 20+64
LD C, 50
HALT
DEFS 32,0
DI

```

```

; COULEUR NOIR
; NOMBRE DE LIGNE
; ON ATTEND!!
; 32 NOPS DE PLUS
; ENLEVE LES
; INTERRUPTIONS POUR FAIRE
; UN TRUC PROPRE

```

```
; DEBUT DU RASTER
```

```
BOUCLE
```

```

LD A, R
AND 31
SET 6, A
OUT (C), E
OUT (C), A
OUT (C), D
OUT (C), A
DEFS 64-27,0

```

```

; UNE AUTRE MANIERE
; DE METTRE LE BIT 6 à 1

```

```

DEC C
JR NZ, BOUCLE
; REMISE AU NOIR

```

```

OUT (C), H
OUT (C), E
OUT (C), H
EI
JP VBL

```

```

; ENCORE DES NOPS DE
; SYNCHRONISATION
; ET ON DECOMPTE LE
; NOMBRE DE LIGNE
; ENCRE D à LA COULEUR
; NOIR !!!
; NO COMMENT
; ET ON RECOMMENCE!!

```

Et voilà un raster propre, net et sans bavure. Allez, maintenant, on décortique. Les premières lignes, servent à virer les interruptions du système (genre test de touches, réaffichage de couleur...). VBL et suivante, servent à synchroniser le raster avec le balayage de l'écran (à virer pour voir), de même le HALT, qui sert, lui à positionner le RASTER plus précisément (on peut en rajouter un, et le raster, sera dans le bas de l'écran). Le test de la touche espace est nécessaire si l'on veut sortir un jour ou l'autre du programme!! Maintenant, attaquons-nous à la partie la plus sensible. Le DEFS 32,0 sert lui aussi à encore positionner le RASTER, les 0, sont pour le 280 de vulgaires NOPS, c'est à dire, des instructions qui ne font rien, sauf perdre du temps, ce qui nous intéresse. Nous voici arrivés à la boucle principale, les premières lignes ressemblent étrangement aux lignes du prog précédent, donc pas de commentaire. Par contre, le DEFS 64-27,0 lui, sert à ce que les changements de couleur se produisent exactement toutes les lignes. Et oui, une ligne "dure" 64 instructions, ou plutôt 64 microsecondes, donc, après un bref calcul d'intégrale, nous obtenons donc que notre routine (LD A,R... jusqu'à JR NZ,BOUCLE) dure 27 cycles d'horloge, ou 27 microsecondes. Et comment on calcule le nombre de cycles d'horloge, et bien on peut le faire au pif, en regardant droit dans les yeux son RASTER, et on voit qu'il peut pencher soit à gauche (alors la routine est trop longue), soit à droite (alors la routine est trop courte). Bon et bien voilà, c'est fini pour ce numéro, et continuez à bidouiller ce petit prog pour bien assimiler les cycles d'horloges, les synchronisations...

Golio Junior

DOSSIER SPECIAL

EQUINOXE by Golio junior

Et continuons notre découverte d'Equinoxe. Nous avons réussi à créer des sons, enfin pour certains, du vulgaire Beep-Beep, et pour d'autre une magnifique symphonie de Wagner. Après avoir créer différentes enveloppes de sons, de fréquence et de bruit, Equinoxe nous permet de les mélanger, grace au menu mélangeur toujours dans le menu d'édition. le mélangeur permet de créer des sons, allant de 1 à F. Le mélangeur de sons marche de la même manière que l'édition d'une enveloppe, grace aux flèches Gauche et Droite, on va sous le V (pour Volume), le F (pour fréquence), ou le B (pour Bruit). Et on appuie sur la fleche Haut, et le numéro de l'enveloppe augmente... Pour sortir de ce menu, comme de tous les autres, il suffit d'appuyer sur la barre espace.

Continuons l'exploration du menu d'édition et attaquons nous à l'édition de séquences. Une séquence est une suite de sons qui peut être considéré comme une partie de la musique, ceci permet de répéter une séquence dans une musique, de créer sa musique par assemblage de séquences. Une séquence sur Equinoxe dure 64 notes (et oui, c'est comme ça, pas plus!), et l'on peut créer jusqu'à 20 séquences différentes. Mais comment on les crée ces séquences? Et bien tout simplement, je vous avais parlé du clavier (dans l'édition d'enveloppe), qui est utilisé comme moyen de rentrer chaque note. Et bien ici c'est pareil, vous tapoter votre air, et il se mémorise dans la séquence courante automatiquement (c'est fantastique!). Les flèches permettent de se déplacer dans les lignes (haut et bas), et les colonnes, ou plutôt les canaux. Car les 3 colonnes représentent les différents canaux du CPC. Le petit carré rouge, signale si le canal est actif, ou pas. Mais voyons de plus près la structure d'une note : exemple : D-3 A. Le D signifie qu'il s'agit d'un ré, le "-3" est remplacé par un "4", lorsque la note est un dièse; le 3 signifie qu'il s'agit du 3ième octave et le A signifie que le son utilisé pour jouer cette note est le son A. Voici un petit tableau vous permettant de ne pas vous prendre la tête avec la notation anglaise des notes :

note française	:	note anglaise
do	:	C
re	:	D
mi	:	E
fa	:	F
sol	:	G
la	:	A
si	:	B

De plus, il existe une petite fonction bien utile,

telle que la touche DEL qui supprime la note qui se trouve sous le curseur. Bon et bien voilà, c'est la fin de l'édition d'une séquence, maintenant, il ne nous reste plus qu'à les enchaîner dans le menu Chainage. Le chainage permet de créer une musique à partir des différentes séquences que vous aurez créées. La première ligne indique la position de la séquence qui va être jouée, la seconde, la séquence qui se trouve à cette position. Fin indique la position dans le chainage de la fin de la musique. Le Goto permet, lorsque la musique est jouée jusqu'à la Fin, de savoir si la musique doit être reprise ou pas. Si le Goto est égal à 0, alors la musique est jouée une seule fois. Si le Goto est différent de 0, il indique à quel position du chainage, Equinoxe doit reprendre l'exécution de la musique.

Bon il ne reste plus qu'à écouter votre oeuvre! Direction menu Ecoute! Ecoute Séquence : permet d'écouter la séquence courante; Chainage permet d'écouter le chainage; On-Off permet d'annuler les sons sur certains canaux (A, B ou C). Attention, si vous annulez le son sur le canal B, lors de l'édition, vous ne pourrez entendre le moindre son, car il est émis par le canal B! Et Rythme qui permet d'écouter 5 différents rythmes prédéfinis. Continuons dans les sons, et allons dans le menu Manuel. Il permet de passer en mode manuel, c'est à dire que le clavier de vot' CPC se transforme en un magnifique clavier de synthé (enfin presque). Les flèches servent ici à sélectionner l'octave courant, ainsi que le son.

Maintenant sauvons notre musique, grace au menu Disque. Sauve : sans commentaire, à noter cependant que l'on doit sauve les sons et la musique dans 2 fichiers séparés. De même pour Charger, Effacer et Liste qui nous donne la liste de tous les fichiers musiques ou sons.

Le menu Outils permet de couper, coller, copier des séquences, et aussi des canaux de séquences (sinon quel est l'intérêt??). Commençons par Couper : il faut sélectionner le canal (A, B, C ou la séquence), puis la partie de musique se trouve sauvee dans la mémoire d'Equinoxe. Il pourra à tout moment être rapellé, et donc collé, grace à l'option Coller. Couper Rythme sert lui, à découper le rythme que vous avez sélectionné grace au menu Ecoute Rythme. Ce rythme sera dans la mémoire d'Equinoxe, et pourra donc être collé comme une partie de musique normal. Cependant remarquez les droles de numéros de sons qui sont utilisés pour les rythmes (les espèces de balles). Vider permet d'effacer un canal, une séquence, ou tout (grace à Clear). Bon et bien nous voilà à la fin.

Bonne Musique
Golio Junior



Avec dans le rôle principal

-SATUREMAN(à votre gauche)

-VIDEMAN(à votre droite)

L'affiche, le film aux 5 Oscars!

Attention, ce film comporte quelques scènes choquantes qui peuvent choquer.



Et voici la suite du merveilleux conte du magicien SatureMan et du nain VideMan. Eclaircissons d'un coup de baguette magique le vide de VideMan :

SatureMan : VideMan, je voudrais commencer par éclaircir différents points concernant l'instruction LD : LD Reg1,Reg2, avec Reg1 et Reg2 des registres 8 bits. Et bien le registre qui reçoit est Reg1, et Reg2 qui donne la valeur à Reg1. Donc nous pouvons conclure que l'arrivée d'un LD est le premier truc (Ceci est à mettre dans toute les petites têtes!!). D'autre part : LD A,#10 et LD A,(#10) n'ont pas la même signification. Dans le premier cas A reçoit la valeur immédiate #10, par contre dans l'exemple 2, A reçoit l'octet de l'adresse #10.

VideMan : Mais c'est quoi le registre de Pile (SP)?

SatureMan : c'est quoi le rapport avec ce que je disais?

VideMan : Aucun rapport mais j'ai faim (Dix minutes plus tard, après deux pizzas, 15 L de Bières et deux rots (on t'as battu MADE!!!)).

SatureMan : Le registre de pile, ne sert pas à alimenter en courant le Z80, mais à gérer la pile. Une pile est un endroit en mémoire où l'on stocke diverses informations. La pile du Z80 est une pile genre premier rentré, premier sorti....

VideMan : Quoi!! Quoi !! Parle un peu Français, ça veut dire quoi premier rentré, premier sorti?

SatureMan : Imagines une pile d'assiettes, la première assiette que tu poses sur la pile, sera la première que tu prendras (enfin pour un homme normal).

VideMan : Comment prendre la troisième, par exemple sans casser d'assiettes??

SatureMan : Et bien il faut enlever la première assiette et la deuxième pour pouvoir prendre la troisième. Mais bon courage si vous devez garder précieusement les autres valeurs des assiettes.

VideMan : Une application!! une application !!

SatureMan : Ah, je dois dire aussi que la valeur du pointeur programme est sauvée sur la pile lors d'un appel à un sous programme (avec un CALL).

VideMan : c'est quoi la valeur du pointeur programme (PC)?

SatureMan : le pointeur programme est le registre (et encore un!) qui contient l'adresse de l'instruction qui est exécutée, c'est à dire c'est lui qui contient l'adresse du programme (enfin la où il en est).

Voilà l'application tant demandée, on a affiché un caractère à l'écran en utilisant les routines systèmes.

ORG #8000

```
LD A,64
PUSH HL      ;HL SUR LA PILE !
PUSH BC      ;BC SUR LA PILE !
PUSH DE      ;DE SUR LA PILE !
CALL #BB5D   ;AFFICHE LE CONTENU
              ;DE A
POP DE        ;LA PILE DANS DE !
POP BC        ;LA PILE DANS BC !
POP HL        ;LA PILE DANS HL !
```

RET

Et voilà, les PUSHs XX sauvent les registres 16 bits sur la pile (AF, BC, DE, HL, XI, XY), de même les POPs XX récupèrent les données de la pile. Remarquez l'ordre des PUSHs et l'ordre des POPs.

VideMan : tu ne dirais pas non à un morceau de chocolat

SatureMan : ...voir deux, mais les lecteurs n'en ont rien à foutre de notre vie alors reprenons....après que tu m'ais apporté un morceau....

VideMan : Mais comment on utilise les sous-programmes (please, pas trop de mots savants, ça me fait mal à la tête)

SatureMan : D'abord donnons la définition d'un sous-programme : c'est un petit programme qui est appelé souvent, et n'importe quand. Ce qui implique donc que le PC doit être sauvé sur la pile, car à la fin du sous-programme, ou est-ce que l'on retourne?? Et bien voyons la structure d'un programme et de son sous-programme :

```
ORG #8000
```

```
LD HL,#C800
```

```
LD DE,#1000
```

```
CALL SOUS-PROG
```

```
LD A,(DE)
```

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

```
CALL SOUS-PROG
```

```
LD A,(DE)
```

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

```
CALL SOUS-PROG
```

```
LD A,(DE)
```

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

```
RET
```

```
SOUS-PROG
```

```
PUSH DE
```

```
LD DE,#800
```

```
ADD HL,DE
```

```
POP DE
```

```
RET
```

Et voilà un petit exemple de sous-programme, et d'un petit programme principal. Pour ce programme nous avons utilisé des étiquettes (SOUS-PROG). Une étiquette est un peu l'équivalent du numéro de ligne en BASIC, pour se repérer dans un programme. Une étiquette prend la valeur de l'adresse (pour ce cas ci) de l'endroit où elle est mise. Si nous avions calculé l'adresse où se trouve le sous-programme, on aurait très bien pu mettre CALL #800?. Mais bonjour les calculs! Alors qu'un assembleur digne de ce nom, nous permet d'utiliser des étiquettes, bon revenons au programme et remarquez le RET (RETurn (c'est identique au BASIC))

GOLIO JUNIOR & JHMJ

Vous retrouverez les deux extrêmes dans le prochain épisode ou peut-être que Sophie retournera avec son ancien ami Marc, car celui-ci pense que Stéphanie, son actuelle amie entretient une relation avec Eric, son frère adoptif, qui l'aurait mise enceinte lors de leur SAFARI au KENYA!

Les feux de la passionément votre à SANTA DYNASTIE

Alors que Satureman se casse la tête pour le prochain article de LM...



Le joyeux-luron vidman ne trouve pas l'inspiration, il se consacre à d'autres activités telles que le massage d'oreilles ou bien la création de petits bruits bizarres, bref,

la culture de son vide cranien!



zine en freeware - Mars/Avril - No 10 - Page 14 - Fanzine en
copiez moi - La poubelle n'est pas pour moi - parlez de moi

The Addams Fanz

Ai-je à faire à des génies, ou à des gens très biens organisés qui ont extrêmement bien préparé leur coup, telle fut ma réaction lorsque pour la première fois mon lecteur m'a montré THE ADDAMS FANZ, en effet ce fanz vous en met plein la vue, d'une part, les graphes d'une qualité remarquable, un menu varié et très intéressant car en plus des trucs que tout le monde met dans son fanz, comme les rubriques test, initiations, dossier, nous pouvons trouver des articles très originaux, que jamais je n'aurais pensé voir dans un fanz, comme par exemple un reportage sur

l'informatique aux U.S.A (très intéressant), une rubrique sur le cinema: "CINE NEWS", mais il faut aussi vous dire que le tout est remarquablement codé, avec de bonnes musiques, je pense que le TURN DISC reflète totalement l'effort de programmation investit dans ce fanz que je vous conseil tout particulièrement, d'une part pour sa qualité, puis parce qu'un fanz comme celui-ci mérite le succès, mais il en sont à leur 1er numero. Je tient également à remercier publiquement la redac' qui nous fournit des supers graphes!

JHMJ

"THE ADDAMS FANZ"
Olivier Rousseil
13, rue Paul Baudry
85300 CHALLANS

Là aussi, il s'agit d'un bon fanz' qui commence très fort avec un graphe très connu du célèbre MADE de "DISC FULL", ensuite arrive un menu très copieux et très appétissant, après un edito très amusant fait avec une routine le sommaire FACE A se dévoile, FREEMARES, un cours d'ASSEMBLEUR sur les sprites (très bien fait), test de demos, le seul reproche que je ferais à ce fanz c'est que les articles sont en mode 2 (blanc et noir), c'est un peu moins agréable à lire, mais peu importe, les articles sont intéressants, mais ce n'est pas fini, il reste la 2ème face, avec les rubriques "BIDOUILLES", "INIT DEMOMAKING", "PA", et encore plus intéressant, une interview peu commune, celle du directeur du réseau AMSTEL, réseau pour l'AMSTRAD sur minitel: 3615 RTE*AMSTEL, mais CP, c'est aussi un très bon fanz papier (Vous pouvez voir la première page à droite), je crois que la redactrice alterne: une fois sur papier, une fois sur disc, en conclusion, CROCO PASSION est un bon fanz que je vous conseil.

CROCO PASSION
COUILLIER Sandrine
2, rue des Hortensias
31380 Chilly Mazarin

CROCO PASSION



INSTCPC

N°9

CROCO PASSION

SOMMAIRE

Page 01 : Sommaire	Page 02 : Les Nouveaux, Bata	Page 03 : Initiation, une fois sur papier, une fois sur disc
Page 04 : Bata, Bata, Bata, Bata	Page 05 : Bata Bata	Page 06 : CROCO PASSION
Page 07 : Sommaire CFC à Paris, tout de suite	Page 08 : Sommaire	Page 09 : CROCO PASSION
Page 10 : CROCO PASSION	Page 11 : CROCO PASSION	Page 12 : CROCO PASSION
Page 13 : CROCO PASSION	Page 14 : CROCO PASSION	Page 15 : CROCO PASSION

JHMJ

INTERVIEW

de MADE

Par RAMBEAU & RAMLAID

Salut les copains, comme on se retrouve!! Voici une interview de MADE de DISCFULL. Bon, commençons.

Question No1 (Q) : Ton nom, ton prénom, ton âge et ta situation, le train-train quoi !!

Réponse (R) : " Hum, Parso Carlos, 16 ans, étudiant, 3 ans à Fleury Merogis (non! je m'égare) "

Q No2 : Tes expériences de la micro, depuis quand tapotes-tu sur le CPC ?

R : Mon premier micro: " un CPC 6128 (qui tiens toujours le coup) et un AMIGA 500. Je tapote sur mon CPC depuis 1989 ou mon maître spirituel " BEAST " m'apprenait le BASIC. "

Q No3 : Combien de temps par semaine passes-tu sur ton CPC ? Est-ce bien raisonnable ? (that is the question ...)

R : " Huhu !!! attends, 7 jours par semaines, 24 heures par jour, un total de .. - de 168 h (y faut manger et dormir quand même ...) . Non, sans délire, j'y passe environ 3h par jour environ. (that's the answer !) "

Q No4 : Quand et comment a commencé la fabuleuse histoire de DISCFULL, avec qui, tu t'es pris 38 tonnes en pleine poires ou tu voulais te faire connaître ?

R : " Non, les poires c'est une autre histoire... (hé hé) . DF a été créée fin 1989, à cet instant, il n'était réduit qu'à quelques idées vagues et de furtives notions de BASIC. L'idée est né à l'AMSTRAD EXPO 1989, où je vis Fanatic, le CD, etc ... Le jour suivant Scann et moi mettions en route le fanz, ce jour suivant Beast intégrait l'équipe et DF naissait. Nous avons fait ce fanz par passions du CPC et pour délirer. Au No3, Scann quittait l'équipe (démenagement) . Bien après Storm, Pepito, Dr Felix, Syde et Ricou firent leur entrée DS DF. Le #8 est, à vrai dire une vraie réussite. "

Q No5 : Combien de temps mets-tu pour organiser un fanz en moyenne, combien de temps mets-tu pour faire tes articles ? Qui participe ? A propos salut Beast !

R : " Le fanz se fait environ en 3 mois. Ce n'ai jamais fixe puisque aperiodique. Tiens DF#8 a mis presque 1 ans à ce réaliser. Erreur que je vais corriger pour DF 9 en fixant 3 mois pour le faire. "

Pour les articles, ça dépend ... Je peux bosser d'arache pieds sur une rubrique et la finir en 2 jours (GFX, TEXT, CODE +, ZIC) ou en 2 semaines...

Beast, Storm, Pepito, Dr Felix, Syde, et moi participons aux articles.

Q No6 : Comment a évolué DISCFULL depuis son départ, est-ce une réussite ? (à mon avis oui, enfin c'est toi qui choisis !)

R : " Les 4 premiers No furent un fiasco, après ça c'est amélioré. Personnellement les 2 derniers No, me procurent une entière satisfaction. Oui ! je pense que c'est une réussite. (+ de 1500 lecteurs env.) "

Q No7 : Que penses-tu de l'avenir du CPC, penses-tu que c'est réellement fini ? Combien de temps peut-on encore survivre, à ton avis ?

R : " Le CPC a passé son âge d'or, comme plein d'autre ordinateur tel que l'ORIC, le SPECTRUM, le C64, le C128, le TOS, le T07, etc ... et même l'ST. Comme il l'a été, multiples fois dit, les personnes comme toi ou moi sauront le CPC d'une catastrophe en lui donnant une importance non lucrative. Même les AMIGAS, PC 386 et autres CD seront oubliées un jour, ce n'est qu'une question de temps. "

Q No8 : Quels sont tes projets, faire du dénomaking, passer sur un autre ordi (tu nous lacheras ??), ou autre chose ?

R : " Passer sur un autre ordinateur ou faire du dénomaking ? c'est déjà fait ! Je bosses sur AMIGA (GFX) et fait des fontes LOGO et autres pour divers groupes sur CPC (STATIC, BEUG, REBELS, etc ...) . Sans pour autant abandonner le CPC !!! . "

Q No9 : Que penses-tu des dénomakers, des autres fanzines en général, de l'AFC ... Enfin du monde du CPC ?

R : " A mon grand regret le CPC se réveille trop tard ! c'est maintenant que des softs et des jeux sont vraiment performants grâce aux dénomakers. Je pense à ZAP'T'BALLS, SOUNDTRACKER, MALMIT MIT, SUPER CAULDRON, FACE HUGGER, ULTIMAT MEGA DEMO ... L'AFC ? c'est génial, dommage que son actuel président se soit endormi dans ses lauriers. (S'pa ZALKO ?) "

MADE, un ARTISTE du CPC !



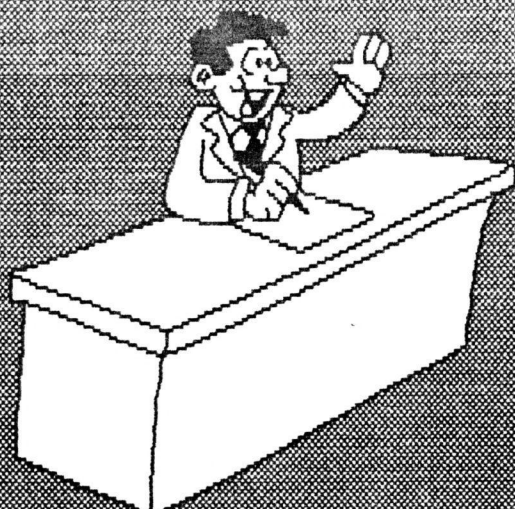
Made, un graphiste hors du commun, à la basse de DISCFULL, avec son ami BEAST, il est sans aucun doute le graphiste le plus actif du moment !

Q No 10 : Ton fanzine préféré sur disc et sur papier, ton magazine préféré, ton utilitaire, ton jeux, ta démo préférée ? (tu préfères quoi ?? Moi j'ai une préférence pour ... (excuse, c'est ton interview))

R : " - TOW et MAXIMICRO (disc)
- CROCO WORLD, DEAD PLAYER et le CD (papier)
- JOYSTICK et GEU 4
- OCP et DISCO
- GAME OVER II et ZAP'T-BALLS
- THE DEMO et THE TERRIFIC DEMO
(FACE HUGGER est très bien aussi !)

Q No 11 : Ton genre de musique (vive le hard : ça arrache !!) de film (horreur 8) de BD (AKIRAAAA ...) de gonesses (Tracy Lord ...) pardon je m'excuse de donner toujours mon avis, je le refera plus...

R : " - Tout ! avec une préférence pour DEPECHEMODE et la DANCE ... (pas le HAAAAARD !!!!!)
- Science Fiction et Horreur (arg !)



- BD (heu ...)

- Tracy Lord et Racquel Darrian (OUUU !!!)

Q No 12 : Des Greetings à faire, des Fucks à envoyer (soit sanglant !!!) ?

R : " GREETINGS 90 : Hms, De Team, Moi, Longshot, Slash, Maximicro, Toi, Clandestine, Crown, Borax, Dsc, Crtc, tous les membres de l'AFC, la M.SE (ACPC), Ludotronic, Sohrz, etc...

FUCKS 90 : Beast (Flemar qui n'a d'egal !), Gozeur (he ouaip, on se connaît pas, mais j'en ai marre de te voir fucker à tout bout de champ dans tes prods.), le mec qui répond au courrier dans JOYSTICK, (qui ferait mieux de fermer sa grosse gueule quand il réponds aux lecteurs comme il l'a fait dans le No 35 de Février page 7, dernière question) il devrait aussi penser que c'est les lecteurs qui lui payent son salaire, Chantal Goya, Dorothé, les Musclés, Ricou (l'infame tir au flanc ...) et ma prof d'Hist-Geo qui me fait la vie impossible (FUCK *100000). "

Q No 13 : Depuis quand detiens-tu le record mondial de rot avec 20 minutes, le tous en chantant la marseillaise ? (je m'entraîne durement pour te battre, pas de quartier !! (pour ce qui ne suivent pas, lisez DISCFULL 7ème du nom !)) ?

R : " Taratata ! cowabunga ! ce record vient d'être battu ! Après avoir ingurgité 2 pizzas Calzone, 3 Bigmac + 1,5 L de Coca J'ai ... pendant 23 minutes 31 secondes, resultat: 3 morts, 2 blessés et 1 disparu ... (he ! he !) Hiroshima s'était un picnic à côté. Bon il est 2H du matin, et j'arrive pas à piquer cette putain de music de la Terrific Demo. ARGG !!! Bon A+++

MADE "

GRATUIT

CROCO WORLD, La Goderais, 35250 MOUAZE

Votre choix:

ACHAT ☐

VENTE ☐

CONTACT ☐

SALUT LES AMIS, C'EST **RAMBEAU** QUI VOUS PRESENTERA LES PETITES ANONCES. BON COMMENCONS.

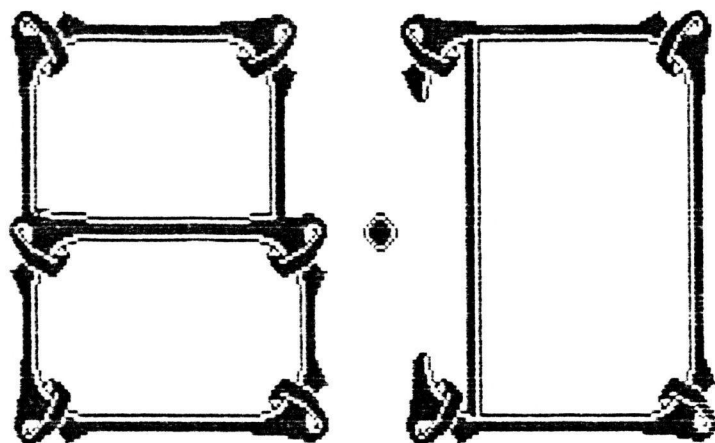
VENDS CPC 6128+ AVEC SOURIS MONITEUR COULEUR + OCP + 3D CONSTRUCTION KIT + 46 JEUX - LE TOUT 2500 FR\$

IRENE LOREL

tel : 16-32-55-94-06

RECHERCHE REDACTEURS, GRAPHISTES OU CODEURS POUR LA REALISATION D' **ADDAMS FANZ**.

CONTACTER : ROUSSEL OLIVIER
13, RUE PAUL BAUDRY
85 300 CHALLANS



Z E R U B R I K

OF :

**LITTLE
Lelex**

Hé bien voilà, c'est peut être la dernière fois que je vous retrouve dans ces lignes tant aimées, et moi, je vais me retrouver orphelin alors, s'il vous plaît,

sachez apprécier cette rubrique sans modération car dans deux mois, vous ne pourrez plus la lire jusqu'au bout de la nuit...Merci

CARALI

St ZLIKA, priez pour nous ! Quoi, comment, vous ne savez pas qui est St ZLIKA ? Hé bien en fait, on s'en fout mais cette expression dira sûrement quelque chose à ceux qui lisent le PSIKOPAT, journal très chouette pour lequel je fais souvent de la pub car j'ai les cotes defonçées à chaque fois que je le lis. Et, comme par hasard, c'est CARALI le chef de ce journal. Ce dernier est un des auteurs les plus délirants qu'il m'est été donné de voir en cette humble terre. Je m'explique : vous prenez 1/4 de cul (il n'y a pas d'autre mots), 1/4 de dessins rigolos avec des petits-détails-partout-dessinés-avec-le-nez-et-avec-les-pieds, 1/4 d'absurdités et deux 1/8 de ZLIKA-HONGA-WAPAHU-YAHOCA-AGHABLO (du peut-être à son origine égyptienne) et vous avez du CARALI. Chouette comme cocktail, non ? Parmi ses personnages, vous trouverez docteur TUTUT, LUCIE, RENEE FALAPAHOGA, AMEDEE BILL (en roman-photo dans la couverture de son magazine), et puis encore plein d'autres YAPATAHOGA tous plus tordants les uns que les autres. Ne vous inquiétez pas si vous avez l'impression que ça déraile, le délire est parfaitement contrôlé. Si je vous ai fait craquer, prenez le PSIKOPAT, courez p 64 et 65 puis commandez, vous ne le regretterez pas. Satisfait ou remboursé (ne pas tenir compte de cette phrase mais achetez tout de même).

ROSINSKI

Et pour une fois, je vais vous parler d'un album que je n'ai pas apprécié. Il s'agit du 'grand pouvoir du Chninkel' et c'est fait par le couple ROSINSKI / VAN HAMME (auteurs de THORGAL). Le scénario en gros : il existe sur une planète lointaine (pas si lointaine que ça, en fait) 3 armées dirigées par autant d'immortels. Elles se livrent une guerre sans merci et au milieu de tout ça la race des CHNINKELS réduite à l'escavage. Cette espèce attend donc 'le choisi' qui la délivrera. Ce messie arrive donc, survivant d'une bataille et il se retrouve en présence du 'grand créateur' qui lui ordonne de sauver son peuple. Suit donc de nombreuses péripéties, etc...OK, cette B.D se passe dans un univers d'héroïc-fantasy, chose que j'apprécie énormément, étant moi-même fan de jeux de rôle, le graphisme en noir et blanc est carrément génial mais voilà : c'est bourré de clichés et ça, c'est fort dommage. En effet, c'est assez fouillé mais bon, le coup du 'non-monde' (= néant, vide infini...), les scènes d'amour toujours interrompues par un élément extérieur, et puis surtout la fin (qui me fait penser à 'la planète des singes'), ça gache tout. Alors si vous ne voulez pas prendre compte de mes avertissements, c'est aux éditions CASTERMAN, mais je vous aurais prévenu !!!

RUE BRIQUE

Oui, vous avez bien lu. Vous êtes donc dans une rubrique où je vais vous présenter les bouquins que j'ai aimé ou que j'ai détesté mais auxquels je n'ai pas le temps de consacrer un article. Auparavant, je voulais vous rassurer : C.W NE S'ARRETE PAS. En effet, je viens de recevoir une lettre de GOUCOUTT (très chic type d'ailleurs...écrivez lui !) qui me l'a confirmé. Et si on commençait ?

Un excellent dessinateur : YANN. Je suppose que vous connaissez PIERRE TOMBAL, ce génial et si drôle fossoyeur. Et bien il nous a fait une toute nouvelle

série intitulée 'croqu'la vie' et ça se passe en enfer, mais pas l'enfer avec les flammes mais plutôt un vaste désert. Je ne vous en dit pas plus sauf que c'est chez marsu production.

Vous voulez m'écrire ?

Vous le voulez vraiment ?

Vous l'aurez voulu !!!

LELEX : ALEXANDRE CORDIER

23 RUE DES NOUES 45110

CHÂTEAUNEUF/LOIRE

KIRBY

Si il y a des héros qui ne font bien rire dans les 'comics' américains, c'est ce qu'on appelle 'the monsters of the loose' ('les monstres de la nullité' en gros).

C'est né un peu après la guerre, dans les années 50 et rappelez-vous les 'GODZILLA' et tout ces monstres venus de la dimension X qui terrorisaient nos grands parents, et bien c'est de la même époque.

Tout ces affreux sont nés sous la plume de dessinateurs plus connus qu'on ne le pense. Le meilleur exemple en est JACK KIRBY. Ce grand monsieur a tout de même créé avec comme scénariste STAN LEE des héros comme HULK, THOR, THE FOUR FANTASTIC, THE SILVER SURFER et beaucoup d'autres que j'oublie.

Mais ils n'ont pas enfanté que de superhéros mais aussi de créatures plus loufoques les unes que les autres. Il est vrai que d'autres dessinateurs (AYERS, DIKTO, ...) ont oeuvrés sous l'imagination du scénariste mais KIRBY est incontestablement le meilleur...

Vous en avez marre ? Vous voulez des exemples ? En voici pour votre plus grand plaisir : MUMMEX KING OF THE MUMMIES, COLOSSUS, DIABLO, KLACG, TITANO, ELEKTRO, GORDILLA LE FANTASTIQUE, GROTTU LE ROI DES INSECTES, DRAGOON, GOOM, GOOGAM (le fils de GOOM !), BRUTTU, GONDULA, KROGGAR, GROGG, GRUITO, MORGUMM, MOOMBA, sans omettre FIN FANG FOOM. Voyez vous, là, j'en oublie des dizaines... Généralement, ces créatures n'étaient que des remix d'animaux dont beaucoup ont la phobie 'araignées, reptiles, singes...' mais il existe aussi des humanoïdes même si ils y sont plus rares. DRAGOON est une créature de feu venant de Vulcain (15e planète au fond à droite... Bonjour SPOCK !); GRUTO est un monstre singe venu de la planète PACION REX; ELEKTRO est un robot géant créé par un savant fou; GROTTU est une fourmi géante; DIABLO qui est une créature de fumée qu'est pas belle du tout et encore une fois, j'en oublie...

Voilà, on s'est bien marré et je pense qu'en cherchant bien, vous trouverez des albums chez 'MARVELS COMICS'. Bonne chance !!!



GOTLIB

J'en entends gueuler parce que je viens de parler de CARALI, qui est, je vous le rappelle, le chef du PSIKOPAT. Et moi, je suis sûr qu'ils voudraient que je parle du maître incontesté de la bande dessinée française, c'est à dire GOTLIB, qui est lui chef de FLUIDE GLACIAL, excellent journal de bande(s) dessinée(s). Mais avant de vous parler de ce magazine, je vais vous narrer en quelques lignes la vie de GOTLIB (excusez moi si il y a des lacunes mais je ne suis pas le petit Robert. Moi, je suis le petit Lelex, nuance...)

Alors monsieur GOTLIB est d'origine hongroise. Il a collaboré au journal PILOTE où il animait une 'rubrique à bras'. C'est là qu'il a, je crois rencontré GOSCINNY. Et puis après, et bien il crée 'L'ECHO DES SAVANNES' qui était à l'époque (c'est à dire vers 1972) un journal de B.D. Ah... Le temps béni des 'EDITIONS DU FROMAGE' avec MANDRYKA (le 'concombre masqué', c'est lui !) et Claire BRETECHER. Je crois que le premier numéro vaut actuellement 250 F alors qu'il en coûtait 5. A ce propos, je recherche le numéro 10, et puis ceux qui sont parus après le onzième pour compléter ma collection... Merci. Et puis en 1978, 'FLUIDE GLACIAL' est apparu... Ça en fait du chemin !

Ce magazine est très bien. De plus, il est moins 'pipi-caca' que le PSIKO mais bon... Vous y retrouverez des dessinateurs tels que BINET, GIMENEZ, BLUTCH, THIRIET, MAESTRI (le premier hardos qui me sort 'of puppets' se prend une giga-baffe !), MOERELL, HUGOT, EDIKA (my loooove !), GAUDELETTE, COYOTE et son litteul Kevin, etc...

Et puis GOTLIB, c'est plein d'albums c'est à dire 5 tomes de 'rubrique-à-bras', 10 tomes de GAI-LURON, 3 RAAAH LOVELY ainsi que 2 RHA-GNAGNA et un pervers pépère et un HAMSTER JOVIAL plus un recueil d'éditos chez 'J'ai lu'.

Et voilà, vous savez tout excepté que FLUIDE GLACIAL coute 21 F et que c'est sûrement posé à côté du PSIKO chez votre libraire.

