





# Le SAVOIR.FOQ

AAAAh !!! J'y suis !!! Niark, niark, niark !!!!  
 J' ai enfin découvert le moyen de faire en sorte que chaque caractère de l'écran s'inscrive avec un autre PEN que le précédent !!!!  
 Ah ! Ah ! Je suis diabol' hic ! Tapez ce petit programme, sauvez-le puis lancez - le. tapez ensuite CALL &A000 (mettez-vous en mode 1 )

et Oh ! Génialissime savant que je suis, ça maaaaaaaarrrrrrrrrccchee !!!!  
 — listing No 1 — Envoyez-moi vos routines folles.....

## Les Beaux poèmes de



# ANNETTE



C'était une femme, une beauté,  
 Qui à force d'hommes,  
 Avait l'organe aussi broyé  
 Qu'une compote de pommes.  
 Comme on dit, dans le métier,  
 Surtout chez US - GOLD :  
 Elle a le con pilé .....



Contrepétrie foréveure...

Les lycéennes veulent qu'on CHange les Maths.....

### ... Un truc à savoir...

Poke &AC01,&32:Poke &AC02,&45:  
 Poke &AC03,&4E

Sert à récupérer les fichiers sauvés par un SAVE "NOMPROG",P ... Fastoche Non ??

## BIDOCH BIDUCH



Hé ! Les possesseurs de K7 !  
 Z'êtes pas contents ? C'est lent ? Oui mais savez-vous que le lecteur de K7 a un avantage sur le lecteur disc ? Non ???  
 Si !!! Avec lui on peu changer la vitesse d'écriture. Bah ! je l'savais hé tache ! Mais tu parles, y a que 2 vitesses....  
 Speed write 1 ou 0, c'est pas l'orgasme ! On veut mieux nous !  
 Hé toi là qui râle, ça te dirait d'avoir 225 vitesses à ta 7K ??  
 RAHHAA ! Dis-vite tò !  
 Voilà comment c'est-il-est-ce qu'on fait-il donc :

POKE &B801,0:POKE &B8D2,X

X va de 27 à 252. La ière c'est la vitesse TGV et l'autre celle à laquelle AMSTAR & CPC envoie son mag' a ses abonnés.....

Votre serviteur préféré bien-sur..

Ac-Crack

Bon, sérieux les amis faudrait nous écrire ou nous téléphoner pour nous dire ce que vous pensez de NOIX DE CROCO, dites nous si vous aimez la présentation, s' il y a des trucs à modifier, si vous avez des idées de rubriques. Envoyez-Nous des listings, posez nous des questions ( Fred qui est un spécialiste de l'assembleur et du lecteur de disc , c'est lui qu'a écrit CATEDIT , se fera un plaisir de vous répondre.). Dites-nous surtout les défauts de Noix de Croco. Bon, comme promis dans la page précédente, voici comment recevoir régulièrement NDC :

Nom : ..... (je pense qu'y a assez de place...) Prénom: .....

Adresse : ..... Code postal : ..... Ville:.....

Tel (si ça vous chante...) : ...../...../..... et pis vot' pseudo : .....

écrivez lisiblement (je sais, ya pas beaucoup de place mais faudra faire avec !).

J' ai un CPC  464  664  6128 Avec : .....

Je demande les numéros suivants : ..... (mettre ici les No voulus)

et j'envoi 2 timbres à 2F20, pour les frais, par numéro demandé. J'envoi aussi un compliment :

Compliment : .....

Je me permet d'ajouter : .....

Retourner ce bon à : NDC VEYRE 3, rue Colonel Sebbane 69600 Oullins ... Merci d'av' .....

```

; Programme de perfectionnement de la routine systeme TRON (& troff)
; routine de FRED T .Reecrite et ameliorée par C.A.V
;
; va de &A500 a &A5A7 (167 octets).
; initialisation des RSX &TRON &TROFF par CALL &A500
; &TRON : amorce tracage du programme, affiche ligne en cours dans fenetre 7
; et attend une touche pour la suite. Si vous pressez 'CTRL + S' alors
; la routine &TRON est stopée et le programme continu sans tracage.
; &TROFF: desamorce routine &TRON
;
; ATTENTION : &TRON n'est pas compatible avec les programmes qui utilisent la
; fenetre (window) No 7 car celle est utilisee et reinitialisee.
; &TRON ne fonctionnera pas normalement avec les prog qui affiche
; le caractere "*" et "$" car ils seront considerees comme venant
; du TRON systeme.

```

testé et élaboré sur  
CPC 464 + DDI-1.

```

;
; kernal
; table
ORG #a500 ;Et on est r'parti !
CALL saveprnt ;initialise PRINT maison.
LD bc,rsx ;bc pointe sur les rsx
LD hl,kernal ;hl contient buffer pour Kernal
JP #bcd1 ;initialise RSXS
DEFS 4 ;buffer
DEFS TR0
DEFS "N"+#80
DEFS TR0F
DEFS "F"+#80
DEFS 0
rsx DEFW table ;table contenant les nom des RSXS
JP tron ;1ere Rsx va a TRON
JP troff ;2eme a TROFF
;
; saveprnt
LD hl,#bb5b ;Recupere RST systeme pour
LD e,(hl) ;fabrication du PRINT maison.
INC hl ;ceci permet une TOTAL compatibilite
LD d,(hl) ;avec les autres CPC
EX de,hl ;hl contient faracir RST
LD (savpr),hl ;met le dans notre print
RET ;fin fabrication
;
; tron
LD a,#c3 ;routine initialisation &TRON
LD (#bb5a),a ;detourne #BB5A sur test du TRON
LD hl,test
LD (#bb5b),hl
LD a,#ff
LD (#ae36),a ;612S mettre #AE1F / active tron system
RET ;fin initialisation
;
; troff
LD a,#cf ;Routine de desactivation de &TRON
LD (#bb5a),a ;remet print systeme normal
LD hl,(savpr)
LD (#bb5b),hl
XOR a
LD (#ae36),a ;612S mettre AE1F /desactive tron=troff
RET
;
; test
CALL sauve ;sauve registres
CP #5b ;caractere a afficher = "*" ?
JR z,ouvre ;si oui affiche le dans win 7 car TRON
CP #5d ;caractere = "$" ?
;
; JR z,ferme ;si oui alors win 0 car fin TRON
CALL remet ;recupere registre de depart
DEFS #cf ;ici commence routine PRINT maison
DEFS 2 ;ici far adresse RST systeme
;
; ouvre
LD a,7 ;selectionne fenetre 7
CALL #bb64
CALL window ;redefini cette fenetre
CALL remet ;recup registr et affich comme si normal
JR print
;
; ferme
CALL print ;affiche le "$"
XOR a ;selectionne fenetre 0
CALL #bb64
CALL #bb66 ;attend touche
CP 19 ;CTRL + S ?
JR z,stop ;oui alors stop TRON
CALL remet ;recup registre
RET ;fin d'affichage ligne
;
; stop
CALL troff ;desamorce TRON
CALL remet ;recup. registres et termine
RET
;
; sauve
POP iy ;sauve les registres sur la pile
PUSH hl
PUSH de
PUSH bc
PUSH af
PUSH ix
PUSH iy
RET ;fin sauvegarde
;
; remet
POP iy ;recupere registres
POP ix
POP af
POP bc
POP de
POP hl
PUSH iy
RET ;fin recuperation
;
; window
LD hl,12 ;colonne deb
LD d,20 ;colonne fin
LD i,0 ;ligne debut
LD e,0 ;ligne fin
CALL #bb66 ;fixe taille fenetre actuelle
RET ;fin fixation

```

### AMSTRAD Cent Pour Cent , AMSTAR & CPC : Une dure concurrence.... (pour être le meilleur bien-sur, pour ceux qu'ont pas saisi...)



Je suppose que vous connaissez ces 2 magazines consacrés à notre machine préférée. Bien sûr puisque ce sont les seuls qui nous bercent de leurs douces voix cépéciennes !

Alors là, une question se pose: Lequel des deux est le mieux ? Dûr-dûr ! D'une part nous avons Amstrad 100%, délirant à fond et privilégiant l'humour, et d'autre part nous avons Amstar & CPC, raliement des deux revues, plutôt sérieux et privilégiant la qualité de ses articles.

Aussi ai-je donc décidé de me livrer à une petite comparaison. Celle-ci sera basée sur les 2 numéros de septembre.

Amstrad 100% affiche 114 pages et Amstar & CPC 99 pages.

Dans ces deux magazines il y a :

#### AMSTRAD 100%

Nbre de pages de pub : 43 pages

Nbre de pages texte : 71 pages

#### AMSTAR & CPC

18 pages

81 pages

Sont comptés comme pubs la présentation et les petits encarts de pub regroupés.....

Donc, on peut considérer qu' Amstar & CPC contient plus de page qu' Amstrad Cent Pour Cent.... Les points forts d' Amstrad 100% sont les Bidouilles, les trucs et astuces, la qualité des tests, les petites annonces gratuites et toutes ces petites choses qui en font en mag presque parfait.... Quant à Amstar & CPC, on appréciera surtout le nombre de listings qui y figurent, les astuces, et l'art de créer des rubriques intéressantes et inédites (listing truqué...).

Enfin bref, mon avis à moi, qui suit abonné aux deux, c'est qu'ils se complètent. A quand un AMSTAR & CPC & AMSTRAD 100% de 300 pages ????? Ac-Crack.....



### Le savon fou

### BIDOCH BIDUCH...

quoi ? ça vous ennuis que je revienne ???

Arf ! Arf ! A l'heure où tout le monde s'applique pour enlever le border, moi, le savon fou, j'ai enfin trouvé le moyen de SUPPRIMER LE PAPER !!!!! Ah! Ah! Ah!

OUT &BCOO,1: OUT &BD00,0

...Et tout l'écran devient un énorme border !!! AH!AH!AH!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Bon, et ben si je vous disais qu'le savon fou m'avait donné ce qui me manquait pour mettre au point mon système pour faire afficher une image écran de façon amusante. Voyez le listing No 2 et vous verrez qu'on peut faire des trucs bien en BASIC.....

N'hésitez-pas à m'envoyer vos listings.....

(Voyez ci-dessous comment qu'on fait pour ça...).

### COMMENT ENVOYER UN LISTING A NOIX DE CROCO P COLTRANE....

Hum, je vois, j'avais bien raison de mettre une illustration alléchante pour attirer l'attention.

Or donc ( clin-d'oeil à vous savez qui ), voici l'art et la manière d'envoyer allègrement un prog à N.D.C.

remplissez le bon suivant et faites-nous parvenir votre oeuvre sur papier s'il fait moins de 20 lignes, ou sur disquette si plus. D'autre part, toute personne qui écrira un listing ou un article pour N.D.C. se verra abonné un an et les timbres seront aux frais de la rédac (c'est a dire moi, puisque c'est moi qui m'occupe des envois, sympas non ?). Alors.....

Oh-Oh ! j'ai comme un little problème... Quoi leque ? Mais ça se voit pas non ?? J'ai pas la place de mettre le bulletin d'envoi !!! Bon ben c'est remis à la page suivante....



On veut du super, de l'extra et du méga-super-cool.....

Comme je vous le disais la page précédente, voici donc le bon d'envoi...  
Bulletin à découper ou à recopier ou à photocopier ou à polycopier ou à décalquer ou à ca

Nom:..... Prénom:..... Pseudo:.....  
Adresse:..... Code Postal :..... Ville:.....  
J'envoie le listing ou l'article suivant CRÉÉ DE MES PROPRES MAINS à N.D.C. et ainsi je  
me trouve abonné UN AN (aux frais de la rédac...) et je fais partie de l'équipe de N.D.C...  
Il s'agit de  un article  un listing (  jeu  utilitaire  autre ).....  
qui parle de :.....  
J'envoie une explication détaillée ( si listing ) et le source des routines assembleur.....  
Si c'est un article, je n'oublie pas de le signer et d'y inclure beaucoup d'humour.  
Pour les majeurs, la signature des enfants est réclamée.



# Please Join Us

## CASCAR

Hé oh, oh hé ! (tiens, ça me rappelle qqchose...). On délire, on programme et le jeu dans tout ça ? Oh, Ac, tu nous pouds qqchose de court, rapide et bien. Le but ? Vous zêtes un panier pas niais et vous vous dirigez avec les flèches et vous devez attraper des bananes qui tombent d' on ne sait où ( si ça c'est un scénarrio d'enfer alors j'ai pas compris) Evidemment, faut pas vous attendre à une animation au pixel et un scroll multidirectionnel + un jeu à deux simultanément sur une musique d'enfer hein Je vous rappelle que c'est du BASIC et en 10 lignes en plus !! D'ailleurs j'attends les vôtres.... Listing No 3



test  
arcade  
adaptation

## VIGILANTE



J'irais vite: Vous devez libérez Madonna en combattant les voyous qui l'ont ravie. C'est renegade sauf que vous ne pouvez ni descendre, ni monter. Vous pouvez donner des coups de poing et de pied. Le jeu se déroule en scrolling horizontal. Les sprites sont gros et laids et l'animation et bof !!! les couleurs sont mal choisies: on y voit rien ! Les bruitages sont minables et la maniabilité horrible. N' achetez pas VIGILANTE; prenez plutôt TARGET RENEGADE.... L'homme qui n'aimait pas les jeux nuls

C'est bon à savoir.....  
IF INP(30000)=94 THEN imprimante indisponible.....

création  
arcade  
LORICIEL

## SKWEEK



super !!!

Moi zolie boule de poil et pas contente paskeu tout contaminé par les vilains. En effet vous devez décontaminer (peindre en rose) les 99 continents de SKWEEZLAND. La tache (c'est le cas de le dire) serait simple si des vilains-moches ne faisaient pas qu'a vous zembêter. Le graphisme est merveilleux sans parler de l'animation et des couleurs. La maniabilité est parfaite et la difficulté croissante. SKWEEK est doté de bon bruitages agrémentés d'une musique de fond. SKWEEK n'a qu'un seul défaut: Il n'a pas scrolling. Mais... On s'en passe...

ITron (ou Dtron): Amorçe le traçage ou ITroff : désamorçe le machin-chose déjà dit à coté . ITron est mieux que TRON pask'avec lui, le numéro de ligne est inscrit dans la fenêtre No 7 qu'il aura définie en haut de l'écran. Cette fenêtre ne sera jamais modifiée même si le prog fait des windows ou encore des modes (lors d'un traçage uniquement). De plus, il attend la pression d'une touche avant de passer à la ligne suivante; si cette touche est CONTROL+S alors le traçage sera Interrrompu ( c'est comme si vous aviez tapé TROFF pendant que le prog tourne)..... POUARAOURFATEPEU ( juste un cri pour réveiller les lecteurs qui s'endorment). Heps, si vous avez un 6128/664 tapez POKE &A54B,&1F : POKE &A54C,&AE : &A53B,&1F: POKE &A53C,&AE avant le CALL. Listing No 4

## ITRON C'est mieux !!

Resalut, j'ai pas envie d'écrire et pis j'ai pas envie d' bosser. Pasqu'en plus c'est en bossant qu' on devient bossu. Si. Et pis comme disait l' autre, le travail c'est lassant, té ! Et pis (again) étant rédacteur en chef, je fait ce qu' il me plait (soit dit en passant, on est tous rédacteurs en chef). Enfin, faut bien que je vous parle de cette satanée routine. Bon, d' abord, avant toute chose, en premier, connaissez-vous la commande TRON (basic) ? Oui ? Tant mieux, ça m'arrange. Taper TRON en basic c'est chiant. POURIOQ ? Bi-cause : 1, c'est cafouilleux a l'écran. 2, On a pas l' temps de voir quoi qu' est affiché et pis si ça boucle, on est pas déçus du voyage. Mais heureusement, Fred arrive... Youhouuu ! Voici une commande de traçage améliorée ! Non ??? Si !!! Cette routine se lance par CALL & A500 et vous disposez des RSX suivantes :



Ouaou ! Fin du premier Numéro de NOIX DE CROCO, on éspèrent, les deux Fred et moi (Le second Fred est trop occupé pour nous aider pour le moment) que vous vous êtes bien éclatés et que vous êtes impatients de voir le proch'num'd'NDC. N'oubliez pas que vous pouvez aussi faire partie de la rédaction de N.D.C. En attendant CHAMPAGNE !!!

## --- LISTING No 1: PEN EN FOLIE du SAVON FOU ---

```

1 (c) Noix De Croco 1989
2 Reproduction autorisée et conseillée
3
10 MEMORY &9FFF:s=0:RESTORE 20:FOR t=&A000 TO &A047:READ a$:a=VAL("%"+a$):s=s+a:POKE t,a:NEXT:IF s<>9221 THEN PRINT"erreur datas"
20 DATA C3,27,A0,F5,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,3A,46,A0,3C,FE,4,C2,16,A0,3E,1,32,46,A0,CD,90,BB,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,F1,C3,0,0,AF,32,0,A0,
32,1,A0,32,2,A0,3A,D4,BD,32,25,A0,3A,D5,BD,32,26,A0,21,D4,BD,36,3,23,36,A0,C9,0,0

```

## --- LISTING No 2: FANTAISIE de BIDOCH-BIDUCH ---

```

1 (c) Noix de Croco / Fanzine Freeware
2 Aucun droit réservé.... Reproduction Autorisée...
3
10 OUT &BC00,1:OUT &BD00,0: 'on efface l'ecran
20 MODE 1: 'à vous de mettre votre mode...
30 LOAD"image-ecran",&C000: 'on charge une image
40 FOR t=1 TO 40:OUT &BD00,t:FOR p=1 TO 20:NEXT p,t: 'on la fait apparaitre

```

## --- LISTING No 3: CASCAR d'Ac-Crack ---

```

1 (c) Noix De Croco
10 SYMBOL AFTER 32:SYMBOL 254,7,12,8,56,68,133,132,136:SYMBOL 255,136,136,136,140,130,66,36,24:nom$="N.D.C":hsc=100:ba$=CHR$(224)+CH
R$(8)+CHR$(10)+CHR$(255):b$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+" ":p$=CHR$(189):t=2:p=2
20 sc=0:MODE 1:p2=8:x=8:SPEED KEY 1,1:ENV 1,10,15,5,v=3:PLOT 300,340:DRAW 550,340:DRAW 550,100:DRAW 300,100:DRAW 300,340:INK 0,0:INK
2,16:INK 1,26:LOCATE 23,8:PRINT"HI:":hsc:LOCATE 23,9:PRINT "De "nom$:PLOT 10,400:DRAW 10,0:PLOT 290,0:DRAW 290,400:GOTO 40
30 LOCATE x,23:PEN 1:PRINT p$:a$=INKEY$:IF a$=CHR$(242) AND x>2 THEN GOSUB 70:x=x-1 ELSE IF a$=CHR$(243) AND x<17 THEN GOSUB 70:x=x+
1
40 LOCATE 23,18:PEN 2:PRINT"VIE:":v:GOTO 50:GOTO 30
50 P=P+2:IF P>23 THEN GOSUB 80:LOCATE p2,23:PRINT b$:P=1:p2=FIX((RND*16)+2) ELSE LOCATE p2,P:PRINT ba$:LOCATE p2,P-2:PRINT b$
60 GOTO 30
70 LOCATE x,23:PRINT b$:RETURN
80 IF x=p2 THEN sc=sc+10:v=v+1:SOUND 1,10,45,15,1,,1:LOCATE 23,2:PEN 3:PRINT"SCORE:":sc:RETURN ELSE v=v-1:SOUND 1,0,10,7,,,31:IF v<0
THEN 90:END ELSE RETURN
90 WINDOW 2,17,2,24:PEN 1:PRINT"ET OUI!!!perdu!!!":PRINT"Mais tu feras mieux!!!":IF sc>hsc THEN hsc=sc:PRINT:PRINT"HIScore!!!":SPEED KE
Y 20,2:INPUT"Ton nom: ",nom$:nom$=LEFT$(nom$,7):GOTO 20 ELSE CALL &B806:GOTO 20

```

## --- Listing No 4: QTRON de FRED ---

```

1 (c) Noix De Croco
10 MEMORY &A4FF:s=0:RESTORE 20:FOR t=&A500 TO &A5A7:READ a$:a=VAL("%"+a$):s=s+a:POKE t,a:NEXT:IF s<>22046 THEN PRINT "erreur dans le
s istas"
20 DATA CD,22,A5,1,1A,A5,21,C,A5,C3,D1,BC,0,0,0,0,54,52,4F,CE,54,52,4F,46,C6,0,10,A5,C3,2D,A5,C3,3E,A5,21,5B,BB,5E,23,56,EB,22,5D,A5
,C9,3E,C3,32,5A,BB,21,4E,A5,22,5B,BB,3E,FF,32,38,AE,C9,3E,CF,32,5A,BB,2A,5D,A5,22,5B,BB,AF,32,38,AE,C9,CD,85,A5,FE,5B,28,A
30 DATA FE,5D,28,13,CD,90,A5,CF,0,0,3E,7,CD,B4,BB,CD,9B,A5,CD,90,A5,18,F0,CD,5C,A5,AF,CD,B4,BB,CD,6,BB,FE,13,28,4,CD,90,A5,C9,CD,3E,
A5,CD,90,A5,C9,FD,E1,E5,D5,C5,F5,DD,E5,FD,E5,C9,FD,E1,DD,E1,F1,C1,D1,E1,FD,E5,C9,26,C,16,14,2E,0,1E,0,CD,66,BB,C9,0

```

Listing No 1 :

# PEN EN Folie du Savon Fou

```
; faire CALL &A000 pour initialiser la routine.
; fonctionne par detournement du vecteur &BDD3
CRG #a000 ;on est parti
JP init ;initialise detournement
PUSH af ;sauve les registres
PUSH bc
PUSH de
PUSH hl
PUSH ix
PUSH iy
pen LD a,(compteur) ;pen actuel dans a
INC a ;augmente couleur
CP 4 ;couleur 4 ? (couleur du fond)
JP nz,suite ;si non alors saute l'etape de mise a 1
LD a,i ;si oui met couleur a 1
suite LD (compteur),a ;sauve nouvelle couleur
CALL #bb90 ;selectionne couleur
POP iy ;recupere les registres
POP ix
POP hl
POP de
POP bc
POP af
saut JP #0000 ;saut a l'adresse normal du vecteur
init XOR a ;0 dans a
LD (#a000),a ;supprime le 'JP INIT' du debut
LD (#a001),a ;car c'est deja initialise
LD (#a002),a
LD a,(#bcd4) ;recupere l'adresse de saut initiale du
LD (saut+1),a ;vecteur &BDD3 (cette facon de faire
LD a,(#bcd5) ;permet compatibilite 464-664-6128
LD (saut+2),a ;fin recuperation
LD hl,#bcd4 ;detourne vecteur sur la new routine
LD (hl),#c3
INC hl
LD (hl),#a0
RET ;fin initialisation,retour au BASIC
compteur DEFB 0
```

Dites nous si avoir le source des routines L.M vous interesse, sinon on vous le donne plus (sa vous fait des photocopies en moins à faire pour vos potes ...)