



CROCO DINGO



N.06 JOURNAL FREEWARE N.06

A LA UNE...

L'année 89 s'annonce très bien, les nouveautés sur AMSTRAD sont nombreuses et assez bien réalisées dans l'ensemble. Cela fait exactement six mois que CROCO DINGO a été créée, et, pour les nouveaux, il est mensuel mais il n'y a pas de date comme ça votre journal n'est jamais périmé contrairement aux boîtes de conserves (attention à utiliser avant fin février...).

Notre envoyé spécial en direct de chez ITIUS, Eric Dupaty a parlé au programmeur de Crazy cars 2, ce dernier lui a dit qu'il sortirait vers le 15 février. (Crazy cars 2 : un soft d'enfer à retenir = animation super rapide...).

TRUCFOU

Une
Disquette
en
OR



CROCO DINGO

DEMANDEZ

LIU TOUT

MEME

L'IMPOSSIBLE

N°1 OBLIGE !!!

PIF, PAF, POUH, PEEK & POKE...

Grâce à CROCO DINGO, j'ai réussi à mettre des 255 vies partout, seulement je voudrais crâner, donner des pokes dans des revues nationales, mais OUI, grâce à CROCO DINGO, vous pourrez donner vos pokes et faire les flâneurs... Passons à l'acte. Il faut impérativement savoir l'adresse de début ou d'implantation (c'est la même ???) et l'adresse d'exécution du programme. Comme d'habitude, vous sortez votre disquette poussiéreuse dans laquelle se trouve DISCO pour repérer l'adresse de l'octet à changer et le numéro du bloc (quand vous avez trouvé l'adresse fatale pour les 255 vies, l'invulnérabilité etc...). Mode "chercher bloc", vous comptez le nombre de blocs précédents celui de la recherche, avec "calculatrice" (dans disco bien entendu, au fait pour les idiots, depuis le début, vous êtes en Editeur!), vous calculez le nombre de blocs multipliés par 1024 plus l'adresse fatale (pour ce qui aurait pas compris, il faut aussi additionner à l'adresse fatale, le nombre d'octets précédents du bloc, vous savez tous qu'un écran contient 256 octets, du moins j'espère). La valeur trouvée doit être additionnée à l'adresse de début puis il faut retirer 128 (c'est le nombre d'octets du Header du prog). Voilà, vous avez trouvé le bon poke à intercaler dans le prog, lanceur basic suivant : 18 MEMORY (adresse de début - 1); 28 LOAD "prog.bin"; 38 POKE valeur trouvée, 255; 48 CALL (adresse d'exécution). Vous avez compris ? Moi non plus ! (si vous avez des problèmes, écrivez-nous en nous indiquant où ça foire OK !).

PACHINETTI Stéphane, Carpete sud, 47200 MARMANDE
GLANES Eric, rte Marmande, GONTAUD, 47400 TONNEINS
MARTIN Olivier, rue d'Escanteloup, 47200 MARMANDE

! NE ME VENDEZ PAS - PHOTOCOPIEZ MOI - ET SURTOUT LISEZ MOI !

adieu Trucfou !

David nous a écrit pour nous dire que TRUCFOU a rendu l'âme. Mais l'histoire ne se termine pas par une queue de poisson, il a décidé de créer un nouveau digital avec un de ses pots, tous ce que l'on en sait sur ce canard digit. c'est qu'il est encore mieux que TRUCFOU.

C'est toujours la même adresse, et en plus il est moins cher.

Le numéro est gratuit contre un disc et un timbre à 3.70 frs, et les autres numéros coûteront 10 balles et un disc. C'est pas la ruine...

David SHADOUN
1 allée de Colmar
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

VIVE MICRO-BOY !!!

LES MAGNETIQUES ...

On avait annoncer un sondage sur les magnétiques mais hélas c'est trop difficile car tous les trois sont classés sur la première marche du podium.

Et en plus, ils sont tous les trois différents, c'est super car ils se complètent.

Je parle évidemment de CROCONEMS, MICRO-BOY et MICROMAG.

CROCONEMS : Notre chère Danièle a une façon incontestable de présenter son petit canard digital. En effet, son freeware est gratos et présente sous forme de page (tantôt digitalisé, tantôt scannerisé, tantôt écrit).

Vous désirez vous le procurer et bien c'est très simple, envoyez un disc et un timbre à 3.70 frs pour le retour.

Où alors écrivez à :

CROCONEMS
21, rue Desportes
93400 SAINT-OUEN

MICROMAG : Stéphane a un peu la même méthode que Danièle, mais sans page digit. c'est que des pages écrites donc beaucoup plus de lectures. Hélas, Stéphane qui a de gros problèmes avec Micro-Passion, il va effectuer un dossier sur les boîtes de vente par correspondance (pas trop d'arnaque D)

Pour avoir de plus amples renseignements :

Stéphane CARRE
12, rue de Colmar
93290 WASQUEHAL

LA MODIF. DU SCANNER DART...

Vous savez tous que nous avons acheté un scanner Dart. Eh oui, on n'a pas pu se retenir, il fallait qu'il soit modifié, et pas des petites. La première, même avec une DMP 2168, vous pourrez scanner à la bonne largeur (because + rapide que DMP 2888), et bien, c'est simple, on prend la ligne 1788 du prog. basic d'origine et on la remplace par :

1788 m=INT(118/mm)

C'est tout ! Pour la deuxième, vous ne serez plus piégé car avec le dart, si vous n'avez plus de place sur votre disquette et que vous voulez enregistrer l'image vaillamment scannerisée (vous connaissez la surprise : Disc full) et plaf l'image s'envole. Donc incorporez ces quelques lignes :

428 CALL 34197:LOCATE 3,2:INPUT"Save or Load or Quit or Cat :";d\$

438 IF d\$("<"s" AND d\$("<"l" AND d\$("<"q" AND d\$("<"c" AND d\$("<"S" AND d\$("<"L" AND d\$("<"Q" AND d\$("<"C" THEN 428

445 IF d\$="c" OR d\$="C" THEN WINDOW 2,78,2,4 :CLS:CAT:CALL &BBBB:GOTO 418

C'est fini ! Alors Heureux !!!

COUP DE COEUR pour notre première lectrice mise à part, bien entendu de Danièle.

Elle se nomme Pascale et elle vient de Salindres.

Merci à Jean Pierre pour ses admirables

astuces qui vont

faire vibrer

nombreux

d'entre

vous.



LES ASTUCES ...

Pour les possesseurs d'OPERATION WOLF :

vies infinies et balles infinies : avec DISCO, Editez piste 8, secteur 82, adresse 8300 : remplacez les 23 par 2B et inversement, sur la même page adresse 868, remplacez les 77 par 87.

Pour vies infinies sur Cybernoid 2, tapez ORGY pour redéfinir les touches, ensuite, vous avez des options en tapant sur les touches numériques 1,2,3,4,5,6,7...

Pour Nebulus, appuyez sur tout le clavier, puis SHIFT + 1 numéro vous allez changer de tour + chrono bloqué (j'ai plus de place)