



CRAZY CROC'

JOURNAL EN FREEMWARE

No 4



SLOANE EDITION

EDITO

Avez-vous lu le numero 2 de la revue AMSTRAD 100% ? Et bien si ce n'est deja fait, courez l'acheter et ouvrez le vite a la page 6. Vous y trouverez le mythique numero 1 du CRAZY. Devant tant de bonte de la part de son eminent confrere, la redaction du CRAZY a decide d'abonner AMSTRAD 100% a vie !!!

Autre bonne nouvelle, ce mois-ci commence la rubrique du DR SPEEDY, qui traitera au fil des numeros des bidouilles qui vous permettront de gagner de la place sur vos disks ... Cette rubrique est confiee a un petit nouveau qui vient de rejoindre la redaction et que vous avez peut etre deja rencontre au fil des secteurs: AXELL.

Quoi de neuf Dr SPEEDY ?



Salut les fans d'assembleur, de bidouilles softs, bref en deux mots de deplombages en tout genre. Cette rubrique sera consacree aux protections diverses (et surtout au moyen de les enlever). Mais treve de bavardages entamons avec une protection celebre quoique facile a enlever: le SPEEDLOCK (protection IMAGINE, KONAMI ...).

On la repere facilement car si vous regardez avec DISCOLOGY le catalogue, il y a un fichier AAAA.BIN. La premiere etape consiste a detourner la protection vers un programme de sauvegarde personnel. Pour cela mettez en route DISCOLOGY, prenez l'option EDETEUR et selectionnez l'option qui sert a editer un fichier. Choisissez le programme que vous lancez normalement pour charger le jeu (DISC.BIN ou autre suivant les jeux), editez-le. Prenez l'option desassemblage de DISCOLOGY (sur ecran) et desassemblez a partir de 800. Vous voyez alors le listing s'afficher. Vous allez voir un LD HL,80040 (ou LD DE,80040), et plus loin un autre LD qui vous donne une adresse. Notez la quelque part.

SUITE EN PAGE 2 ...

News

En test ce mois-ci le nouveau simulateur de DIGITAL INTEGRATION, ATF.

Voici un simulateur comme on les aime au CRAZY CROC'. En effet, les programmeurs ont privilegie le cote arcade et strategie plutot que le pilotage proprement dit. Donc plus question de s'entainer des heures durant pour apprendre a atterrir ou decoller, on passe tout de suite a l'ACTION. Le but du jeu est donc de reperer et aneantir les installations ennemies. Apres avoir fait le plein de fuel, de munitions et de missiles vous voila parti pour une mission perilieuse. Comment vous avez oublie ou perdu votre mode d'emploi ?? Allez CRAZY CROC' vous sauve une nouvelle fois la vie en vous indiquant quelques precieuses touches: Q acceleration, A ralentir, C choix base de donnees, D choix ami ou ennemi, E choix objectif, M missile teleguide, N missile dirigeable, J destruction missile ennemi, T brouillage radar, L landing.

Un logiciel a conseiller, meme s'il manque une option sauvegarde pour conserver une mission en cours.



Vos Annonces

Cherche le listing source du Jeu de la vie en TURBO PASCAL.
tel: 33.05.34.76
Le VIKING.

Cherche documentation de DRILLER.
tel: 85.51.13.88

Docteur es OCTET cherche confrere pour echange de methode
tel: 98.68.24.47 le soir de preference.
Dr SPEEDY.



Dr SPEEDY .

Cette adresse correspond à l'endroit de la mémoire où va aller se fourrer le programme AAAA.BIN une fois decodé. Si cette adresse dépasse &A500, modifiez la avec DISCOLOGY pour la ramener à &1000 octets plus bas (exemple: si c'est &A800, sélectionnez l'option COURANT et faites le poke 98 au lieu de A8.

L'adresse deviendra alors &9800. N'OUBLIEZ PAS SI VOUS AVEZ FAIT UNE MODIFICATION DE SAUVER LE SECTEUR.

Ceci fait, il vous reste maintenant à examiner maintenant le programme AAAA.BIN. Pour les puristes du deplombage, il est recommandé de mater la boucle de decodage du speedlock (desassemblage en 0 sur le secteur du prg AAAA.BIN qui correspond au header du fichier). Pour les autres, il vous suffit de compter à partir de &80 (début des données) 1,2,3,...,12. Vous notez le 12ème et le 15ème. Ces octets une fois decodés définissent l'adresse d'exécution du programme. À la place de ces octets vous allez mettre respectivement &5F et &64, qui une fois decodés définiront l'adresse &A4FD où nous loggerons notre programme de sauvegarde. Compris?

Une fois la modif faite, sauvez le secteur et sortez de DISCOLOGY. Maintenant que la modif est faite, essayez de poker en &A4FD &CD,&06,&BB c'est à dire l'attente d'une touche. Lancez votre jeu, normalement le chargement s'arrête et attend l'appui d'une touche. Cela veut dire que la protection a été détournée en &A4FD. Il suffit désormais de logger en &A4FD notre prg de sauvegarde. Pour cela tapez le programme suivant (vous pourrez même le sauver car il vous sera utile dans tous les SPEEDLOCK):

```
10 FOR I=0 TO 29:READ $:POKE
```

```
&A4FD+I,VAL("&"+$):NEXT
```

```
20 DATA
```

```
CD,6,BB,21,1A,A5,11,0,CB,6,1,CD,8C,BC,21,??,??,11,0,5,3E,2,
```

```
CD,98,BC,CD,8F,BC,C9,41
```

Les ?? doivent être remplacés par la première adresse que vous avez notée (n'oubliez pas d'inverser les octets de poids fort et de poids faible. ex: si l'adresse est &A0FF, vous mettrez FFA0). Faites run, le sauveur est logé en &A4FD et attend qu'on l'appelle. Lancez votre jeu protégé lorsque le chargement va se bloquer mettez une disquette avec de la place, appuyez sur une touche et le sauveur va sauvegarder le programme AAAA deplombé (enfin presque).

Une fois fait cataloguez votre disquette il doit y avoir maintenant dessus un programme A.BIN Comme il nous reste du boulot et que j'abuse délibérément de mon espace de parlotte, je ne vais pas faire chier notre rédacteur plus longtemps (NDLR: mais non nous buvons vos propos cher Dr SPEEDY)

DR SPEEDY ---

PUBLICITE

LISEZ CROC'IDYLLE



LISEZ CROCONEWS

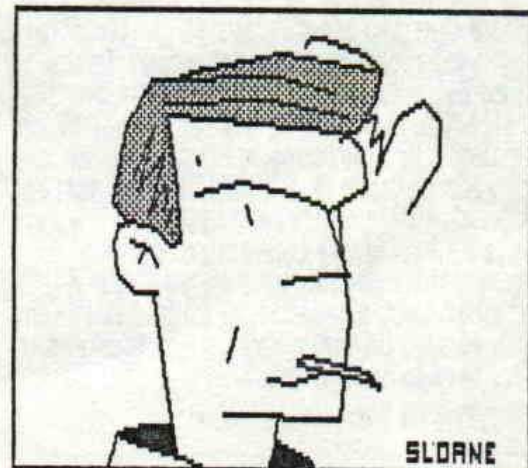
LES CONSEILS de l'oncle SLOANE

Ce mois-ci tonton SLOANE va vous donner quelques renseignements précieux pour résoudre QIN. Nous vous rappelons chers lecteurs que vous devez découvrir 5 morceaux de parchemins éparpillés par l'oncle LIQU.

Pour commencer un peu de vandalisme en cassant le magnifique vase, puis prenez quelque argent en ouvrant le coffret du patriarche (ainsi que le laissez passer) et un couteau dans le tiroir du salon de thé. Pour franchir le fleuve bleu il faut payer, et s'asseoir devant le chaman (source de renseignements inépuisables). N'hésitez pas à l'écouter plusieurs fois.

Retraversez, allez au fleuve jaune, construisez un radeau (lianes et bambou) et vous pourrez boire le thé en écoutant attentivement les trois sages. Après avoir marché sur l'eau et passé sous le pic, vous retrouverez en enfer. Frappez le gong et ...

Retournez vers les sages, promenez vous dans les rizières, cueillez du riz (ça peut être utile) et quand vous arriverez dans la forêt, bouchez vous les narines, vous récupérerez le deuxième morceau de parchemin.....



SLOANE