

# CROCOFANZ

Bimestriel - numéro: 02 NOV-DEC - Prix: 00 F - Port: 3,80 F en Timbre

## EDITORIAL

Salut les zaminches!!!

Me revoilà pour un second numéro de CROCOFANZ. S'il est sorti un peu en retard, c'est parce que j'ai eu des (gros) problèmes avec Textomat. Mais cela est résolu.

Dans ce numéro, vous trouverez les rubriques habituelles. Mais vous les trouverez peut-être moins étoffées que la première fois, car, suite à mon déménagement, je dois assurer seul la production du fanz'.

Voilà!! J'espère que ce numéro vous plaira autant que le 1er (CROCOFANZ 1 a été publié dans CPC Infos n°38)

Bonne lecture

## SOMMAIRE

Page 1: Edito

Page 2: Test Nébulus

Page 2: Pokes

Page 3: Basicinit'

Page 4: Listing

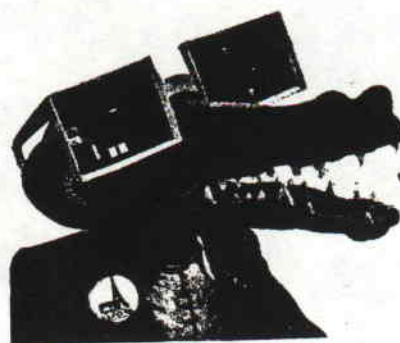
Page 5: Test Exolon

Page 5: Test Highway Patr

Page 6: Petites Anonces

Page 7: Courrier

Page 8: The End



I still love  
this fanzine

CROCOFANZ  
LASMAYOUS Guillaume  
43 Domaine de la Garde  
87000 LIMOGES



NEBULUS

HEWSON

Programmeur:Chris Wood - Graphiste JMP - Musicien:?

MUSIQUE:16/20 :La musique est très agréable à entendre.

GRAPHISMES:16/20 :Les graphismes de ce jeu sont mignons et précis.

ANIMATION:15/20 :L'animation est correcte.

RICHESSSE:14/20 :Les ennemis sont variés,mais l'action est un peu répétitive.

Avec 8 tours à explorer,de nombreuses heures de jeux sont en perspective.

COTE D'AMOUR:17/20 :Un jeu mignon,agréable à jouer,mais dur.

#### NOTE FINALE:16/20

C'est l'histoire d'un extra terrestre qui doit explorer 8 tours .Mais de nombreux ennemis sont là pour l'en empêcher.



Voilà une cargaison de pokes pour les jeux testés dans ce numéro.

NEBULUS:Pour arreter le temps et avoir des vies infinies, maintenez SHIFT enfoncée et appuyez simultanément sur les touches MD,DP,CW ou HL (La combinaison varie).En appuyant sur TAB,vous retrouverez le jeu normal.  
Pendant le jeu,appuyez sur SHIFT RETURN et ENTER et le numéro du niveau ou vous souhaitez aller(ne pas se servir du pavé numérique).

EXOLON:Pour avoir des vies infinies,choisissez la redéfinition des touches et tapez WORBQ (Azerty) ou ZORBA (Qwerty);une musique se fait entendre.  
Puis choisissez les touches avec lesquelles vous voulez jouer.

HIGHWAY PATROL:Pour les collisions infinies,cherchez avec DISCO la chaîne C2 A4 09 (4fois) et remplacez la par 00 00



# BASICINIT

Dans ce numéro, nous allons finir de voir l'utilisation de la commande SOUND.

Si vous désirez créer une ENveloppe de Volume ou une ENveloppe de Tonalité, utilisez la commande ENV ou ENT, puis appelez la avec le paramètre correspondant de la commande SOUND.

## ENV

Configuration: ENV, n° d'enveloppe, nbre de pas, amplitude du pas, durée du pas.

N° d'enveloppe: C'est un numéro de référence (entre 0 et 15) appellable avec SOUND.

Nbre de pas: Il spécifie le nombre de pas d'évolution du volume entre le début et la fin du son (Ex: pour une note de 10 s, on peut avoir 10 pas d'1 s chacun → Nbre de pas = 10)

Amplitude du pas: Chaque pas peut faire varier le volume (de 0 à 15) par rapport à celui d'avant. (Les 16 sons différents sont les mêmes que ceux affectés à la SOUND.

Durée du pas: Spécifie la durée de chaque pas (par incrément de 0,01 s). Il varie de 0 à 255, soit une durée maximale de 2,56 s.

## ENT

Configuration: ENT, n° d'enveloppe, Nbre de pas, variation de période sonore affectée à chaque pas, durée du pas.

N° d'enveloppe: idem ENV

Nbre de pas: idem ENV

Variation de période sonore affectée à chaque pas: Chaque pas peut faire varier la hauteur du son de -128 à +127 par rapport au pas précédent. Les pas négatifs augmentent la hauteur de la note, les pas positifs l'abaissent.

Durée du pas: idem ENV

Consulter aussi le bouquin p 1-71 et 1-73, ainsi que le chapitre 7.

Si vous avez encore des prob. avec SOUND, n'hésitez pas: écrivez-moi.

Sur ce, bonne musique.

GUIGUI

# LISTING

Le programme de ce numéro est un programme musical.  
Il a été publié dans le numéro 41 d'AMSTRAD CPC (NOV-DEC)  
et je le publie avec l'autorisation de son auteur (POUM).  
Ce prog reprend les "BASICINIT" de SEPT OCT et NOV DEC.  
Il exécute une musique futuriste.

Lignes 100 à 160: Définition des différentes enveloppes  
(volume et tonalité).

Lignes 170-180: Entrée de certaines notes en DATA.

Lignes 200 à 220: Sons appelés à l'aide de la commande  
SOUND (Voir CROCOFANZ n°1).

Lignes 240 à 340: Cette partie est un peu difficile mais  
produit des effets assez spectaculaires.

Lignes 240-250: Entrée de notes en DATA.

Lignes 260 à 280: Définitions de variables.

Lignes 290 à 340: Sons appelés avec SOUND.

```

10  MUSIQUE by POUM (Amstrad 100W)
100 ENV 1,1,10,1,0,-1,0,10,-1,10:ENT -1,1,20,1
110 ENV 2,1,10,1,0,-1,0,10,-1,10:ENT -1,1,20,1,2,-10,1
120 ENV 3,1,10,1,0,-1,0,10,-1,10:ENT -1,1,20,1,2
130 ENT 1,0,-10,1,0,10,1,0,10,1,0:ENV 4,1,10,1,10,1,10,1,10
140 ENV 5,0,0,1,10,-1,0
150 ENV 6,10,1,1,10,-1,00:ENT -1,0,20,1,1,-100,1,4,20,1
160 ENV 7,10,1,20,10,-1,10:ENT -1,0,4,2,2,-1,2,2,4,2
170 DATA 425,536,478,051
180 FOR i=1 TO 4:READ base:GOTO 190
190
200 SOUND 1,base,-1,0,7,7
210 SOUND 2,base*1,-1,0,7,7
220 SOUND 4,base,-1,0,7,7
230
240 DATA 190,179,159,120,190,179,159,179
250 DATA 190,179,159,106,142,170,217,213
260 FOR i=0 TO 2:FOR j=1 TO 3:IF i=4 THEN RESTORE 240
270 FOR p=1 TO 4:SOUND 4,base*(1/(64/10)),40,3,,2:NEXT p
280 FOR j=1 TO 3:READ no:div=1:IF i=4 THEN div=k
290 IF i=0 THEN div=1:if i=3:GOTO 330 ELSE can=1
300 bat=0:aa=0:FOR k=1:IF bat=1 THEN bat =1+ba*10:ba=ba XOR 1
310 SOUND 2,base*(1,-2,0,3,,bat
320 SOUND can,217,10,0,0,1:SOUND can/no,div,10,0,1,4
330 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 340:END
340 NEXT i,1,k:GOTO 260

```



# TESTS

EXOLON

HEWSON

Programmeur:Rafaelle Cecco - Graphiste:idem - Musicien:idem

MUSIQUE:15/20 :Une bonne musique d'intro,mais les bruitages sont un peu justes.

GRAPHISMES:16/20 :Les graphismes de ce jeu sont très bons.

ANIMATION:15/20 :L'anim est très correcte,même avec de nombreux sprites à l'écran.

RICHESSSE:18/20 :Avec plus de 200 zones,des dizaines d'heures de jeux en perspective.

COTE D'AMOUR:17 :Un jeu super difficile,mais prenant.  
A Posseder.

NOTE FINALE:16,5/20

Dans ce jeu,vous incarnez un cosmonaute qui se déplace dans un univers très hostile.  
Vous pouvez parfois obtenir de nouvelles armes lorsque vous passez dans des "capsules" rouges.

HIGHWAY PATROL

MICROIDS

Programmeur:C. Bertrand - Graphiste:A. Murru - Musicien:  
aucun

MUSIQUE:08/20 :Il n'y a pas de musique d'intro,et les bruitages sont vraiment trop justes.

GRAPHISMES:15/20 :La vue intérieure de la voiture est assez détaillée.

ANIMATION:12/20 :L'animation est assez bonne,mais un peu saccadée.

RICHESSSE:16/20 :Les routes de ce jeu sont très nombreuses.

COTE D'AMOUR:13/20 :Un jeu moyen,car un peu trop répétitif.

NOTE FINALE:13/20

Dans ce jeu,vous jouez le rôle d'un policier qui est à la recherche d'un dangereux criminel.Il le poursuit à travers le désert.Vous êtes armé d'un fusil à pompe,qui vous permettra de tirer sur l'ennemi lorsque vous l'aurez trouvé.

# COURRIER

Dites donc , les amis, je ne vous savez pas fainéants à ce point. Presque personne ne m'a pas écrit, excepté Stéphane LOEUILLET (Vous vous souvenez, l'auteur de DISK+ et de BASICINIT du n°1).

Je publie d'ailleurs un morceau de sa lettre:

"Pour le cheat mode de STORMLORD, il s'agit bien de BRINGONTHEGIRLS (tel quel!!) pendant la page de présentation, mais seulement la 2nde et si on a bien tout taper; ça affiche 1 2 en haut de l'écran et on doit appuyer sur 1, 2, 3 ou 4 pour choisir le niveau de départ avec vies infinies."

Voilà la correction concernant ce poke.

Mais j'ai aussi reçu de nombreuses lettres me demandant d'envoyer mon fanzine (un peu partout en France). Continuez à m'écrire , cela me fait très plaisir.

Voilà. J'espère que vous serez plus courageux cette fois ci.  
GUIGUI





Je n'ai reçu aucune annonce dans le premier numéro.  
Mais cette fois ci, j'en passe UNE:

OO1 :

RECHERCHE LOGICIEL TEXTOMAT ,  
BAS PRIX(MAX. 150 FF).JE VEUX  
UN ORIGINAL .  
ECRIRE AU JOURNAL QUI TRANS-  
METTRA. (NE PAS OUBLIER LE N°).

Voilà;celui (ou celle) qui souhaite répondre à cette annonce  
écrit un petit mot au fanzine en spécifiant le n° de l'  
annonce (c'est pas compliqué,y'en a q'1),qui transmettra.

Envoyez vos annonces à l'adresse du fanz' 1 mois min  
avant la parution du fanz'.

# THE END

Le fanzine est déjà fini.  
Je voudrais remercier:

-CPC INFOS qui a publié mon fanz' et qui m'a fait  
connaître.

-AMSTRAD 100% ainsi que POUM qui m'ont permis de publier  
un de leurs articles.

-Stéphane LOEUILLET pour ses précieux conseils.

Le numéro sortira si tout va bien courant Janvier.  
Si vous avez des idées ,écrivez moi.

Eh bien ,il ne me reste plus qu'à vous souhaitez de bonnes  
fêtes(CROCOFANZ 3 sortira courant JANVIER).

A bientôt.

GUIGUI