

**CROCOFANZ**

Bimestriel numéro: 04 MARS-APR - Prix: 00 F - Port: 4 F en Timbres

Salut a tous! Nous voila reparti  
pour la 4eme édition de CROCODFANZ.

Ce numéro sera plus important que les 3 précédents. En effet nous avons eu plein d'idées. Vous trouverez donc en plus des rubriques habituelles, des NEWS, des PLANS, des tests d'UTILITAIRES, des tests de MATERIELS.

Ah on publiait: renvoyez le sondage que nous avons préparé: il nous servira a mieux vous satisfaire.

Sur ce , bonne lecture  
GUIGUI et FRED

## SOMMAIRE

```

Page 1: Editio
Page 2: News
Page 3: Test Tetris
Page 4: Pokes
Page 5-6: Plans
Page 8: Baselineit
Page 6: Listing
Page 7: Test LOOPZ
Page 7: Test 3D Chess
Page 8: Util:itest
Page 9: Net'test
Page 9: Help
Page 10: Petites Annonces
Page 10: Courier
Page 11: Fanzworld
Page 11: BD
Page 12: The End

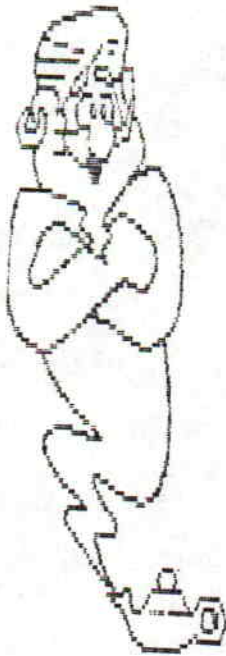
```

Le "Général" possède un personnel permanent mais qui a un rapport avec le pays.

Veuillez le transmettre de votre mieux  
lointains des ciens. En effet, je voudrais  
insérer une rubrique dans dans CROCODIANZ  
mais je n'en ai hélas aucune. Aussi je  
lance un appel (desolé) à tous: qui  
en possède? Pourraient ils m'envoyer  
leur liste, afin que je puisse leur  
envoyer une DT.

Figure 1. Schematic representation of the experimental design. The subjects were divided into two groups: the control group (CG) and the experimental group (EG). The CG was divided into two subgroups: the control group (CG) and the control group (CG). The EG was divided into two subgroups: the experimental group (EG) and the experimental group (EG). The CG was divided into two subgroups: the control group (CG) and the control group (CG). The EG was divided into two subgroups: the experimental group (EG) and the experimental group (EG).

ENIGLI



LA REDAC SALVE

AMADEUS, EB (The Amazing Fanzine)  
SAYM et toute l'équipe du CROCO  
DECHAIINE, PROXY, MISC et toute l'  
équipe de FANATIC, Damien (STAR  
GAMES), l'AFD et son président,  
AMSTRAD qui abandonne le CPC  
(merci !!), Eric, Stéphane et tous  
mes copains de NEVERS, AMSTRAD  
100 %, CPC INFOS, la photocopieuse  
qui nous aide à distribuer le fanz  
et enfin PJ DURAND, qui nous aide  
vraiment beaucoup

CROCODFANZ  
LASMAYOUS Guillaume  
45 Domaine de la Garde  
87000 LIMOGES

CROCOFANZ  
CHAPEAU Frédéric  
1 Rue Parmentier  
97410 Le Palais (Martinique)

# NEWS



Salut! Voilà quelques news.

Tout d'abord Ocean nous a sorti 2 bons jeux: SMASH TV ,un shoot' them up développé par Probe software et WWF WRESTLEMANIA ,une simulation de catch.

Chez Titus ,LES BLUES BROTHERS et PREHISTORIK ,deux bons jeux ,sont sortis.

Signalons la sortie de TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II de Microsoft. Microids nous propose SLIDERS ,un dérivé du football dans un décor en 3D.

Loricel signe L'AIGLE D'OR II, bon jeu d'arcade aventure, THUNDER BURNER ,dans le genre d'"Harricana" et BABY JO ,un jeu original aux graphismes très mignons.

PITFIGHTER et SUPER SPACE INVADERS ,de Domark ,sont très moyens.

Image Works a converti une borne d'arcade de Jaleco, CISCO HEAT, mais le résultat n'est pas génial.

Signalons aussi WORLD CLASS RUGBY d'Audiogénic, ainsi que LA CRYPTTE DES MAUDITS de Lankhor.

Voilà. A la prochaine pour d'autres news.

GUIGUI

# TEST

TETRIS  
MIRRORSOFT

Programmeur: Impossible a écrire - Musicien: David Whittaker - Graphiste?

GRAPHISMES: 13/20 : Les formes ne sont pas très précises.

MUSIQUE: 15/20: La musique est bien, mais lassante a la fin.

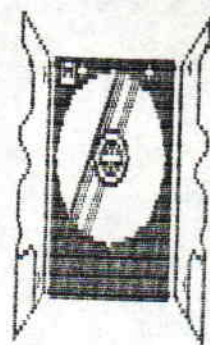
ANIMATION: 15/20: Le mouvement des pieces, lent ou rapide ,est fluide.

RICHESSSE: 13/20: Les formes ne sont pas très variées.

COTE D'AMOUR: 15/20: C'est un très bon jeu de réflexion.

NOTE FINALE: 14/20 : C'est un des BEST réflexion sur CPC. Vous devez entasser des pieces géométriques de manière a former des lignes.

# POKES



Bon. Voilà les codes pour le game C de LOOPZ.

Niveau 4: EASY  
Niveau 11: ARTY  
Niveau 16: FCXY  
Niveau 21: CRAS  
Niveau 26: WHET  
Niveau 31: POLL  
Niveau 36: ZUIS  
Niveau 41: VEST  
Niveau 46: EMMA

Voilà de quoi vous prendre la tête pour les longues soirées de printemps.

Je ne vous donne pas de bicoquilles pour les autres jeux, qui sont des jeux de pure réflexion.

GUIGUI

# PLANS

Voilà une nouvelle rubrique créée par FRED.

Fred: Guigui, laisse-moi la place!

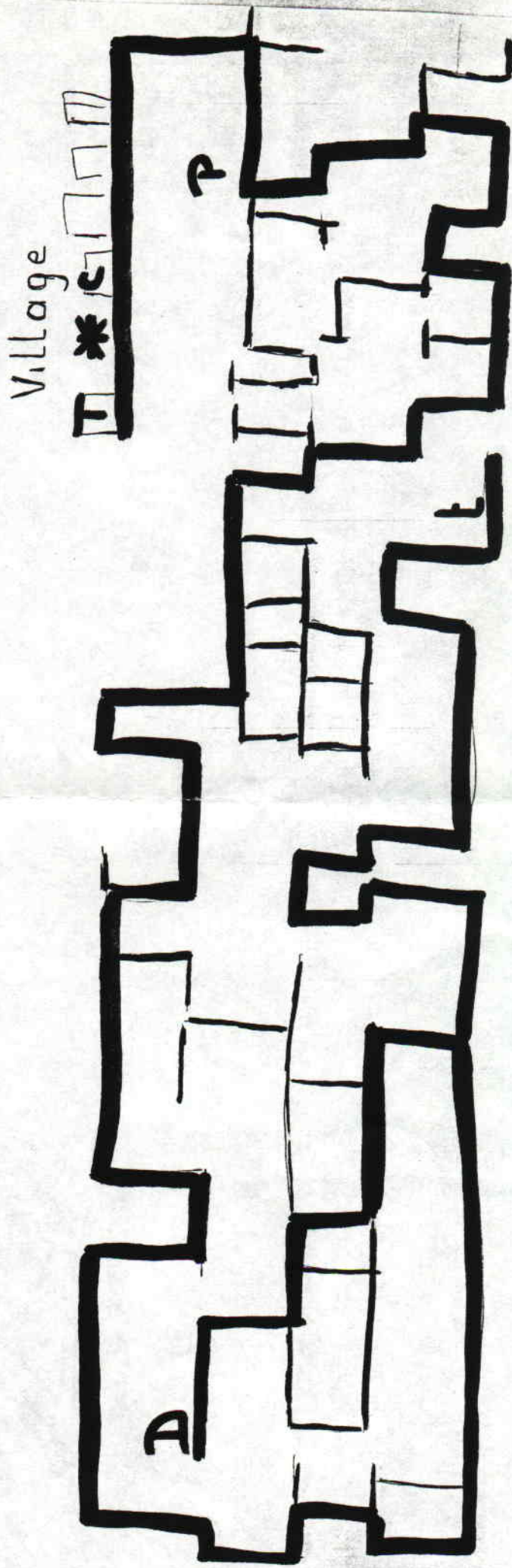
Guigui: OK.

Fred: Cette rubrique ne contiendra que des solutions de jeux, mais en plans. Ça cesse pouvoir en fournir 2 par numéro. Et maintenant, FIRE!!!

# PLANS



# PLATOON (La Jungle)

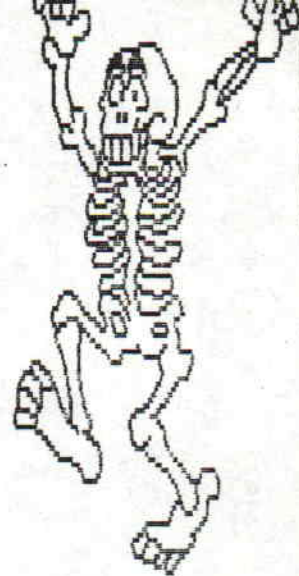


Pour cette toute nouvelle rubrique , je vous propose le plan de la jungle de PLATOON.

Quelques compléments au plan s'imposent:

- Vous partez du D majuscule indiqué sur le plan.
- Commencez par aller chercher la TNT , indiquée sur le plan par un T minuscule .
- Suivre l'itinéraire gras jusqu'au P majuscule. Là , tuez l'ennemi, le fouillez et prendre le plan des tunnels.
- Continuer jusqu'au village, trouver la trappe, et pénétrer

# BASICINIT



Salut à tous les amateurs de Basic.

Dans ce numéro, nous allons "étudier" 3 commandes qui paraissent compliquées pour le débutant: WINDOW, WINDOW SWAP et MASK. (Je sais, ça n'a qu'un rapport indirect les couleurs, mais alors!)

Commençons par WINDOW: WINDOW, en anglais, signifie fenêtre. Cette instruction permet donc de définir des fenêtres d'écrans. On utilise cette commande ainsi:

WINDOW # No de canal, Gauche, Droite, Haut, Bas.

Qu'est-ce donc que tout ce charabia???!!?

En fait c'est très simple. Vous déterminez le numéro de canal de la fenêtre (de 0 à 7 pour ceux qui auraient oublié), puis vous entrez les "coordonnées" de cette fenêtre en commençant par le bord gauche, puis le droit et vous terminez en indiquant le bord haut, puis le bas (Ouf!!).

Voyons maintenant WINDOW SWAP: Cette commande permet d'intervertir deux fenêtres. Les deux numéros de canal doivent OBLIGATOIREMENT figures, mais SANS le #.

Voyons enfin MASK.

Configuration: MASK Nombre entier, tracé du 1er point

Cette commande définit le modèle à utiliser pour tracer des lignes. Le nombre entier est exprimé en binaire (compris entre 0 et 255) active (1) ou désactive (0) les bits dans chaque groupe adjacent de 8 pixels.

Un exemple: MASK &X1111100 Cette instruction détermine un trait dont seuls les 4 pixels centraux seront tracés.

Le trait aura à peu près cette allure-là: ---- .

Voilà. C'est tout pour ce numéro. Si quelqu'un a des problèmes en Basic, surtout n'hésitez pas: écrivez-moi

MASK &XGUIGUI

## LA REDAC COMMUNIQUE:

C'est officiel depuis novembre 1991, AMSTRAD vient d'arrêter la production des CPC 464 et 6128 Plus, ainsi que la console GX 4000.

AMSTRAD arrête donc la production de ces ordinateurs de loisirs 8 bits.

Heureusement, les éditeurs de jeux (Océan, Infogrammes, Microids, ...) ne sont pas prêts d'abandonner la production ludique sur nos bécanes, car ils se font de jolis bénéfices.

GUIGUI & FRED

# LISTING

Ce mois-ci (enfin ...dans ce numéro) , je vous propose un programme réalisé par CLOD et paru dans CROCO PASSION.

Il s'agit d'un décodeur d'encre. Il vous livrera toutes les INKs utilisées dans un écran.

Voyons un peu son fonctionnement.

C'est un programme court et très simple.

Ligne 20: Définition des couleurs et des tableaux

Ligne 30: Affectation d'une valeur à un DATA lu en mémoire.

Ligne 40 à 70: DATAs

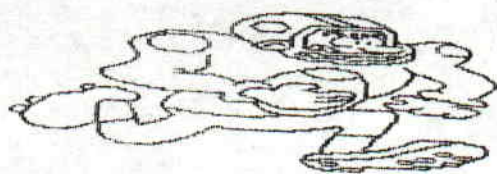
Ligne 80: Modification d'une donnée en mémoire.

Ligne 90: Lecture et affichage des résultats.

Ligne 100 & 110: Fin du programme.

Voilà ; Amusez vous bien sur vos claviers et à la prochaine.

GUIGUI



```
10 'DECODAGE DES ENCREs
20 MODE 1:BORDER 0:DIM enc(16),cod(32)
30 FOR i=0 TO 31:READ a$:cod(VAL("&"a$))=i:NEXT
40 DATA 14,04,15,1c,18,1d,0c,05
50 DATA 0d,16,06,17,1e,00,1f,0e
60 DATA 07,0f,12,02,13,1a,19,1b
70 DATA 0a,03,0b,01,08,09,10,11
80 a=&B7D5:IF PEEK(6)=128 THEN a=&B1EB
90 LOCATE 1,1:FOR i=0 TO 15:enc(i)=cod(PEEK(a+i)):PRINT"INK"i", "enc(i),:NEXT
100 LOCATE 8,12:PRINT"Pressez une touche S.V.P"
110 CALL &BB06:END
```

# TESTS

LOOPZ  
AUDIOGENIC

Programmeur: DATA DESIGN - Graphistes: Herman & Stewart - Musicien: David Whittaker

INDOIGUI: Fred nous a fait des tests assez médiocres pour ce numéro (en effet, c'est un grand bagarreur) donc je les arrangerai (entre parenthèses)

GRAPHIQUES: 14/20: Le plateau de jeu est un maître assez précis. Les pièces sont précises.

MUSIQUE: notée 12 par Fred, je rectifie à 15/20: Le jeu est agrémenté par 3 super musiques de David Whittaker.

ANIMATION: 14/20 INDOIGUI: OK, je garde: le déplacement des pièces est assez fluide.

RICHESSE: notée 10 par Fred, je corrige à 17/20: Le jeu possède 3 types de jeu: seul, à 2, ou contre l'ordinateur. Le niveau 3 contient de très nombreux plans.

COTE D'AMOUR: 10 par Fred: 17/20: C'est un très bon jeu de réflexion.

NOTE FINALE: 15,5/20: Ce jeu de réflexion est un mélange de TETRIS et de BIRMANI. Vous devez faire des coups à l'ordinateur.

DE VOIRE DITES

DEEP THOUGHT SOFTWARE

Programmeur: David Whittington - Musicien: - Graphistes: ?

GRAPHIQUES: 11/20: Les pièces des pièces sont assez précises, mais on peut se faire des coups.

MUSIQUE: 11/20: Il n'y a pas de musique, seule la possibilité d'un commentaire est possible.

ANIMATION: 14/20: Bon, que dire de l'animation d'un jeu d'échecs??? Le mouvement des pièces est assez bien réalisé.

RICHESSE: 10, 20/20: C'est sélectionner le couleur, son grade. L'ordinateur est très bon.

COTE D'AMOUR: 18/20: Un bon jeu d'échecs. L'ordinateur évoluant avec les coups du joueur.

NOTE FINALE: 16/20: Pour tous les "échecs" (terme non déposé), à penser.

# UTILITEST

Roulements de tambours, lever de rideau, voilà UTILITEST, la rubrique de tests d'utilitaires de CROCOFANZ.

Pour inaugurer cette rubrique, j'ai décidé de tester MULTIPLAN.

Multiplican est un tableur très puissant, puisqu'il compte sur plusieurs centaines de cellules.

Mais qu'est-ce qu'un tableur ? me demanderais vous. Eh bé, j'en va vous l'expliquer.

Un tableur, c'est une feuille de calcul électronique.

"Avec MULTIPLAN vous pouvez facilement (NDGUIGUI hum) mettre au point le budget d'une PME" dit le bouquin.

"Finies les longues heures de travail, crayon, gomme et calcullette en main." Je suppose que vous avez compris. Pour ceux que l'utilisation de ce logiciel intéresse, je vous conseille de lire la rubrique HELP (écrite par mon père (vous voyez, j'ai fait des émules!!)).

Voyons les notes:

ERGONOMIE : 17/20

PRESENTATION : 15/20

PAPILITE : 15/20 (Au dessus de 70 cellules, comptez une heure pour tout de calcul)

RIE ESSE : 17/20

NOTE FINALE : C'est donc un très bon tableur (d'ailleurs il n'y en a plus beaucoup sur CPC (il reste CALCULMAT mais il est un peu dépassé.)

## MAT' TEST

GUIGUI

Bienvenue dans CROCOFANZ.

Je vais en effet tester un JOYSTICK. Le Joystick en question est le "NAVIGATOR" de KONIX.

C'est un joystick assez vieux, mais qui est très efficace. Il a un excellent rapport qualité/prix. Il ne coûte en effet que 150 FF TTC et il peut endosser presque tous les chaps (chats, ...etc).

C'est un joystick précision effet il possède des microswitchs, assurant une bonne longévité à votre baton de joie, et un bouton de libération automatique (travaux inutile car il ne peut pas fonctionner).

Il possède un design futuriste car c'est un joystick qu'on tient dans la main (INDIFFÉRENT est vrai? Mais c'est génial!). Je m'expliquerai la pose pas sur une table, on le tient dans sa main, dont il épouse bien la forme.

Bonne ergonomie, très bonne, prix raisonnable, pratiquement indestructible et précis.

Je présente mes excuses à SHEL (CROCO DECHAINE) sur lequel j'ai écrit l'article (l'inspiration me manquait.)



Pour entrer dans Multiplan, vous tapez:

ccpm RETURN

submit mp128 RETURN

apparaît alors le cadre MULTIPLAN : des fonctions inscrites en bas: Alpha Calcul Blanc etc..

ces fonctions sont appelées en tapant la première lettre de la Fonction : par exemple A appelle Alpha on peut alors taper:

Géographie	10
Histoire	12
Calcul	13,5
Math	14,2
Français	17,8
Moyenne	13,56



Vous avez tapé Géographie RETURN

Alors apparaît ALPHA/CALCUL qui vous évite de taper A avant de rentrer Histoire

Si vous faites une erreur tapez sur la touche ESC en haut à gauche qui vous ramène à la case départ

Ne vous servez pas pour les lettres des minuscules avec accent de la ligne haute du clavier: elles ne marchent pas  
ne vous servez pas non plus du pavé numérique: vous entrez les nombres en faisant SHIFT et le chiffre de la rangée haute du clavier.

Entrez maintenant vos moyennes par matière: si vous êtes en mode ALPHA/CALCUL, tapez simplement le chiffre par SHIFT 12 par exemple comme expliqué ci-dessus

Si vous venez de taper ESC, vous tapez le C de Calcul et RETURN

et vous vous retrouvez en mode CALCUL ou vous tapez votre moyenne comme expliqué ci-dessus

Vous avez donc rentré vos moyennes dans les diverses matières

et vous souhaitez avoir votre moyenne générale

vous allez donc avec le curseur du pavé numérique positionner la fenêtre sur la cellule où vous souhaitez voir apparaître votre brillante moyenne. et à ce moment là il faut que vous écriviez:

somme(L1-10)C:L1-11C/5

Pour cela et dans l'ordre vous tapez:

= SOMME

( parenthèse que vous trouvez dans la ligne haute du clavier

Avec le curseur vous remontez la fenêtre jusqu'à la première moyenne tapée

: vous tapez alors les deux points qui signifient jusqu'à

Toujours avec le curseur vous allez sur la dernière moyenne rentrée

: vous fermez la parenthèse

? signifie diviser

5 puisque vous avez rentré 5 notes

ET MIRACLE VOUS AVEZ CALCULÉ VOTRE MOYENNE

JE PRÉCISE: CE PETIT LAIUS A ÉTÉ TAPÉ SUR MULTIPLAN QUI EST PRESQUE AUSSI COMMODE QU'UN MAUVAIS TRAITEMENT DE TEXTE



Dans ce numero, je vous propose 3 petites annonces.

ANNONCE 1: Cherche SCANNER DART 400 Francs Maxi.

Faire proposition a:  
DURAND Pierre-Jacques  
6, Rue de la Plaine de Nisson  
AZAY LE BRULE  
73400 ST MAIXENT L'ECOLE

ANNONCE 2: Je recherche toute bidouilles  
toutes infinies.....pour  
PLATOON, ainsi que le plan des  
sunnels pour ce meme jeu.  
Ecrire a: FRED a l'adresse du  
fanzine.

Enfin Pierre-Jacques recherche des bidouilles pur le super jeu  
qui est XYPHOES FANTASY. Envoyez-les a l'adresse de l'annonce 1.

Je compte sur vous pour y répondre. Allez, a la prochaine.  
GUIGUI

## COURRIER

On ne va pas vous parler de mon courrier, mais de mes  
fanzines.

En effet, depuis quelque temps, j'ai reçu pas mal de fanzines  
FREEWARE.

A l'heure actuelle j'ai dans ma "fanzinethèque":

- STAR GAMES 2
- THE AMAZING FANZINE 6
- LE CROCO DECHAINE 17
- LE PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ 5
- NEW MICRO BEST 5
- FREEWARE 1, 8, 9

Voilà pour les fanzines papier. Voyons les fanz' D7:

- FANATIC 7
- AMS DEM 3

Voilà. Dans le prochain numero, nous lançons avec Pierre-  
Jacques DURAND un "CENTRE D'ECHANGES DE FANZ FREEWARE PAPIER". La liste  
de fanz de PJ viendra compléter la mienne. Nous vous en reparlons dans  
le numero 05.

GUIGUI.

# FANZWORLD

Salut à tous les amateurs de FANZINES !!

Dans ce numéro, je vais tester 2 fanzines: FANATIC et LE CROCO DECHAINE (Amateurs et Eb (The Amazing Fanzine) excusez-moi mais je vous annonce que vous serez dans le prochain numéro).

Commençons par FANATIC : C'est un bon fanzine bien réalisé par NERO, PROXY, MAX, NEOTYT, ...etc.. Il comprend 2 jeux et un colorier sur le 2ème disc (HORS SERIE MAX), et de très nombreuses rubriques: le MUSIKADO (jeu musical très bien réalisé par LEO), les articles, les initiations (Basic et Pascal), de la musique, ...

C'est un fanz très bien réalisé. Alors écrivez-leur à:

FANATIC  
9 Allée d'Ozonville  
91200 ATHIS-MONS

(Conditions d'envoi: 1 DT vierge formatée + un timbre à 4F)

Enfin, arrivons à LE CROCO DECHAINE (CD pour les intimes).

C'est un très bon fanzine papier, très connu pour sa rubrique LE DROIT DE DEFENCE, qui ne peut se déchirer. Il contient beaucoup de rubriques: tests de jeux, de matériel, de BD (comics), etc. L'ensemble, et de nombreuses blannisations.

Le CD est de très bonne qualité. Alors écrivez à:

LE CROCO DECHAINE  
5 Rue Tournade  
17000 La Rochelle

GUIGUI



Je reviens pour le second test de BD. Dans ce numéro, je vous annonce un bande dessinée assez vieille (1986). Il s'agit d'un album de Jeanette Pointu. Ça ne vous dit pas grand chose, non ? Ça ne m'aide pas. Cette série a été composée de 4 livres (3 chez DUPUIS + un autre).

Le numéro dont je vais vous parler est le 2nd de la série et s'intitule QUATRE X QUATRE, PARIS DAKAR. Pour un amateur de sports mécaniques comme moi, vous allez être servi. Jeanette Pointu est reporter-photographe. Elle s'occupe de la page sportive.

Au cours de ses aventures, elle se retrouve copilote d'une Jeep se pressant pour suivre la Paris Dakar. En suivra une foule d'aventures.

C'est une bonne BD, bien dessinée par Westerlain, parue aux éditions DUPUIS. Environ 30 F l'album.

GUIGUI



# THE END

Voilà ! Les amis ! J'espère que toutes nos nouvelles publications vous auront plu ! A l'heure où vous lirez ces lignes, nous sommes en septembre 1962. Les hommes tout le monde le sait, est l'asservissement des machines du GRC. Vous en saurez davantage dans le prochain numéro.

ATTENDEZ ! STOP ! CE N'EST PAS FINI !

Cette nouvelle est très importante, dont je vais vous l'écrire en deux, à l'instant.

LE GRC VA PASSER AMERICAIN ET CE DEB LE NUMERO 05

Donc, pour recevoir LE GRC 05, envoyez-nous vite un timbre de 100 francs le recevrez ainsi que la parution.

Att-

CHICHI & FRED.

