

CROCOFANZ

CROCOFANZ NUMERO 06 APERIODIQUE FREEWARE AOUT SEPT OCT NOV
NUMERO 06 - 1 AN ! - NUMERO 06 - 1 AN ! - NUMERO 06 - 1 A

EDITO

DEJA 1 AN !!



Salut à tous les amis!

Alors, ça pète ?? Les vacances ont pas été trop dures ? Je commence cet edito le 15 Septembre 92, 1 jour après mon anniversaire. Simple coïncidence ?? En fait, oui. Lorsque CROCOFANZ 01 est sorti, je ne m'étais pas rendu compte de ça. Lorsque vous lirez ces lignes, ce sera passé depuis un bon moment, mais ça n'a pas d'importance.

Ce numéro changera un peu de ce que l'on faisait d'habitude, car quand même, un anniversaire, ça se fête !! Aussi nous avons décidé d'organiser un concours. Les questions sont simples et les lots sont intéressants, alors rendez-vous page 13 pour les questions.

Je vous disais dans le numéro 05 que je ne savais pas si j'allais continuer à "passer" une page courrier. Eh bien maintenant je le sais: c'est oui. En effet, j'ai (euh... nous

avons) reçu de nombreuses réactions sur le numéro 05 (des bonnes et des moins bonnes d'ailleurs).

Dans ce numéro, vous trouverez toutes les rubriques habituelles, plus une qui concerne le graphisme. Plus de renseignements dans le Sommaire. Vous trouverez aussi la suite du listing MATRIX, dont le début vous a été proposé dans CFANZ (C'est plus court...) 05. Tout ça pour vous dire que les anciens numéros sont disponibles à la rédaction (chez moi (GUIGUI)) contre un timbre à 4F (euh, non, ça a encore augmenté. Maintenant c'est 4 Francs 20 par numéro.

Voilà, l'inspiration vient à me manquer. Donc je vous laisse continuer votre lecture.
A plus
GUIGUI.

CHAMPAGNE !!!!! GREETINGS

Allez, je vais m'en faire un gros pour cet anniversaire.

Salut à Jacques de Lamar (LPEJ), BLE (MICROZINE), Leon2 & BOBBY BABY (NME), ZALKO (AFC), SAYM et la redac du CROCO DECHAINE, Patrick (RUNSTRAD), PROXY de FANATIC FOKER & HIGHWAY (des nouveaux !), FRED (alors c'est pas trop dur ??), K-OS of BENG (mon premier lecteur étranger), CPC-MIKE (second lecteur allemand), Mr LANCHAIS Dominique, et tous mes autres potes.

Enfin, nos adresses:

CROCOFANZ/GUIGUI
Guillaume LASMAYOUS
43 Domaine de la Garde
87000 LIMOGES

CROCOFANZ/DISK
Pierre - Jacques DURAND
6 Rue de la plaine de Nisson
AZAY LE BRULE 794000 St Maixent L'ecole.



Un peu de place ? OK je mets le SOMMAIRE

SOMMAIRE

Page 1: Sommaire	Page 11: PA & Courrier
Page 2: News Test	Page 12: Fanzworld - The END
Page 3: Pokes Plan	Page 13: THE CONCOURS !!!
Page 4: Plan	
Page 5: Listing: MATRIX	
Page 6: Tests	
Page 7: Graphisme	
Page 8: CPC Abroad	
Page 9: CEFFP Tops	
Page 10: Basicinit	

LES DERNIERES NEWS SUR CPC !!



Alors, est-ce qu'il reste encore des jeux sur nos bécanes ??? Eh bien oui. Bien que Lankhor est arrêté, les éditeurs continuent à sortir des jeux sur CPC.

On commence par LORICIEL, un éditeur plus que fidèle aux CPCs. Tout d'abord, un remake de SKWEEK, à l'air intéressant, du nom de THE TINY SKWEEKS. Aussi sort BUMPY'S, un jeu de plate-forme.

US Gold nous présente plusieurs jeux: BONANZA BROS, un petit jeu d'action, MERCS, un shoot'em up et QUI RUN EUROPA, un jeu entre simulation et course de véhicules.

Ubi Soft nous offre CHESSMASTER 2000, un jeu d'échecs 3 Dimensions.

GRANSLAM nous propose la énième simulation de foo mais qui n'a pas l'air géniale, du nom de LIVERPOOL.

IMAGE WORKS nous a pondu un beat them up du nom de ROBOZONE, et qui n'a pas l'air très attrayant.

ET ENFIN,

Le jeu que vous attendez tous : LEMMINGS de PSYGNOSIS.

Après de long mois d'attente, il arrive enfin. La musique est bonne, les graphismes sont petits mais assez clairs. Test dans un prochain numéro.

TEST

Rick Dangerous FIREBIRD

Graphismes: 18 Les graphismes de ce jeu sont de très bonne qualité, Rick et ses ennemis sont bien dessinés et très bien coloriés.

Musique: 12 Alors là par contre, on peut pas dire que les programmeurs se sont foulés. C'est même totalement le contraire. Il n'y a pas de musique au sens premier du terme, seulement des bruitages, qui ne vraiment pas géniaux.

Anim: 18 ; L'animation de ce jeu est par contre très bien. Le personnage répond bien aux sollicitations (je ne suis pas sûr de l'autographe du joystick et et les autres personnages sont eux aussi très bien animés.

Richesse: 18 Le jeu se répartit sur 4 niveaux composés d'un certain nombre de tableaux (Non je ne vous donnerai pas de chiffre). Pas de critique donc de ce côté là.

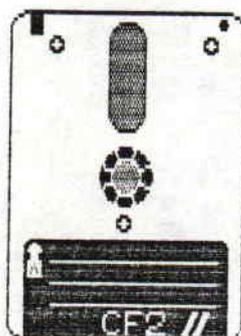
Cote d'amour: 19 C'est un extrasuperbon jeu d'arcade aventure, assez difficile à terminer pour vous retenir de nombreuses heures devant votre petit écran.

Note Finale: 17 / 20

.....COMMENTAIRES.....

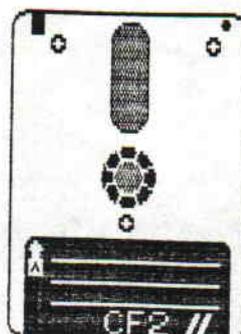
☺ CROCOHIT..CROCOHIT.. ☺

RICK DANGEROUS I est vraiment un super jeu, aussi bon que le II. Vous incarnez un bonhomme, un aventurier à la Indiana Jones (le film), qui doit délivrer je ne sais pas trop qui ni pourquoi, mais le scénario n'est pas nécessaire pour se la fendre pendant un moment. Les pièges sont variés et certains sont même vicieux à résoudre. Les 4 niveaux sont les suivants: L'Amérique du Sud, l'Égypte, le quartier General de l'Allemagne Nazie enfin la base de Lancement de Missiles. Depuis 3 ans que je possède ce jeu, je ne suis pas arrivé une seule fois à la fin, même avec tout infini. Un super jeu!! GUIGUI.



POKES

Voilà les pokes pour
RICK DANGEROUS I , II et
ROBOCOP.



RICK DANGEROUS I

On se fait une série avec DISCO.
Bombes infinies: Rechercher 3D, 32, 0D, 4A,
3E et remplacer par 00, 32, 0D, 4A, 3E

Balles infinies: Rechercher la chaîne
3D, 32, 1A, 4A, AF et la remplacer par
00, 32, FE, 49, CA

et enfin

Vies infinies: Rechercher la chaîne
Hexadécimale 3D, 32, FE, 49, CA et la
remplacer par 00, 32, FE, 49, CA.

Et on enchaîne avec

RICK DANGEROUS 2

Toujours avec DISCO.
Vies infinies: Rendez vous P 10,
S 09, A &00C2 remplacer le 3D par
un 00.

Munitions infinies: Rendez vous
P 11, S 05, A &0031 remplacer le 3D
par 00.

Bombes infinies: Rendez vous
P 11, S 07, A &01D3 remplacer le 3D
par 00.

Et enfin, une petite bidouille qui
permet d'aller direct au niveau 05
Rendez vous P 10, S 05, A &01F8
Remplacer CA, 01, 7F par 00, 00, 00.

ROBOCOP

Alors là, y'a comme
un problème. J'ai
beau chercher comme
un fou, je n'arrive
pas à trouver de
pokes pour ce jeu.

RUBRIQUE A BRAC

En voilà un titre qui en dit long...

Tout d'abord, une mauvaise nouvelle pour les amateurs de ce fanzine. En effet, vous ne retrouvez pas les rubriques FREEWARES et ROUTINES animées par DISK dans ce numéro, car celui-ci vient d'avoir un (gros) problème avec son CPC, dont le lecteur vient de lâcher. Il a réussi à sauver deux pages, GRAPHISME et ROUTINES, et elles paraissent donc dans ce numéro. DISK vous présente toutes ces excuses et vous promet de ce rattraper au prochain numéro.

Ensuite, vous trouverez peut-être une initiation au TURBO PASCAL, animée par moi ou un de mes copains (si j'arrive à le convaincre !) d'ici un ou deux numéros.

La prochaine page de tests est réalisée par un de mes copains de classe, FABIEN, et où sont testés les jeux RICK DANGEROUS II et ROBOCOP. Il devrait normalement continuer à oeuvrer dans les prochains numéros et prendre la totalité des tests en main. A suivre.....

Ensuite, vous seriez inintéressés par les fanzines ???!!? Oui, oui, VOUS!! En effet, DISK m'a dit qu'il n'avait presque pas reçu de demandes en ce qui concerne le centre d'échanges. Ah moins que notre offre ne soit pas

alléchante. Pourtant, personne n'y perd. Enfin, jetez-y quand même un coup d'oeil, il y a plus de 150 fanzins à échanger.....

Enfin, et cela va clore cette rubrique à bras, il n'y aura pas de plans dans ce numéro. J'avais en effet prévu de passer le plan du game C de LOOPZ fait par DISK, mais avec ses problèmes... Bref, à la place, vous trouverez la suite du listing MATRIX qui, comme certains le pensent n'a JAMAIS été piqué dans une revue.

Voilà, c'est tout ce que j'avais à vous dire. And now, ladies and gentlemen, let's catch your keyboard....
DERNIERE NOUVELLE: Suite à un formatage defectueux, la page Routines n'a pu être imprimée.



Oui vous!!!
J'espère que
vous aimez les
listings qui passent
dans ce fanz!!!!!!

LISTING

Voila la suite du listing MATRIX ,que n'avais passé FRED avant qu'il arrete definitivement d'ecrire pour ce zin
LET'S GO !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

```
390 GOSUB 890
400 REM -----
401 REM JEU DU CPC
402 REM -----
410 GOSUB 1080
420 FOR N%=1 TO 8:R(N%)=0:NEXT
430 FOR N%=1 TO 8:V%=-100:IF N%=LTAB% THEN 560
440 IF MID$(B$(N%),CTAB%,2)<>0$ THEN 480
450 W%=-100
460 IF N%=LTAB% THEN 550
470 GOTO 490
480 W%=VAL(MID$(B$(N%),CTAB%,2))
490 FOR M%=1 TO 15 STEP 2
500 IF M%=CTAB% THEN 540
510 IF MID$(B$(N%),M%,2)=0$ THEN 540
520 IF VAL(MID$(B$(N%),M%,2))<V% THEN 540
530 V%=VAL(MID$(B$(N%),M%,2))
540 NEXT M%
550 R(N%)=W%-V%
560 NEXT N%
570 V%=-100
580 FOR N%=1 TO 8
590 IF MID$(B$(N%),CTAB%,2)=0$ THEN 630
600 IF R(N%)<V% THEN 630
610 V%=R(N%)
620 LTAB%=N%
630 NEXT N%
640 LP%=VAL(MID$(B$(LTAB%),CTAB%,2))
650 T%=T%+LP%
660 LOCATE (3*CTAB%+7)/2,2*LTAB%+2:PRINT 0$
670 B$(LTAB%)=LEFT$(B$(LTAB%),CTAB%-1)+0$+RIGHT$(B$(LTAB%),15-CTAB%)
680 LOCATE (3*CTAB%+7)/2,2*LTAB%+2:PRINT 0$
690 MO%=2
700 GOSUB 890
710 GOTO 250
720 END
730 REM -----
731 REM TABLEAU DE JEU
732 REM -----
740 CLS:LOCATE 11,1:PEN 3:PRINT "M A T R I X":PEN 1
750 LOCATE 4,3:PRINT CHR$(150);:FOR I%=1 TO 7:PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(156)
;:NEXT:PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(156)
760 L$=CHR$(149)+" "":K$=CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(159)
770 FOR J%=1 TO 7:PRINT TAB(4)
780 FOR I%=1 TO 8:PRINT L$;:NEXT :PRINT CHR$(149)
790 PRINT TAB(4)CHR$(151);:FOR I%=1 TO 7:PRINT K$;:NEXT:PRINT CHR$(154)+CHR$(154)
)+CHR$(157)
800 NEXT J%
810 PRINT TAB(4);:FOR I%=1 TO 8:PRINT L$;:NEXT:PRINT CHR$(149)
820 PRINT TAB(4)CHR$(147);:FOR I%=1 TO 7:PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(155);:NE
XT:PRINT CHR$(154)+CHR$(154)+CHR$(153)
830 FOR Y%=1 TO 8:FOR CP%=0 TO 7
840 X%=2*CP%+1
850 LOCATE X%+CP%+4,2+2*Y%:IF MID$(B$(Y%),X%,2)="15" THEN PEN 3 ELSE PEN 1
```

```

860 PRINT MID$(B$(Y%),X%,2)
870 NEXT :NEXT
880 RETURN
890 REM -----
891 REM AFFICHAGE DES POINTS
892 REM -----
900 LOCATE 30,9:PRINT "VOUS:"S$:LOCATE 30,11:PRINT "CPC : "T%
910 LOCATE 9,21:PRINT "DERNIER COUP ="LP$:LOCATE 10,23:IF MO%=1 THEN PRINT "AU
PC DE JOUER" ELSE PRINT "A VOUS DE JOUER"
920 RETURN
930 REM -----
931 REM FIN DE LA PARTIE
932 REM -----
940 WINDOW #0,1,40,20,25:CLS:WINDOW #0,1,40,1,25
950 LOCATE 10,21:PEN 3
960 IF S%=T% THEN PRINT " MATCH NUL"
970 IF S%>T% THEN PRINT "BRAVO...VOUS AVEZ GAGNE."
980 IF S%<T% THEN PRINT " J'AI GAGNE."
990 PEN 1:LOCATE 5,24:PRINT " VOULEZ-VOUS:"LOCATE 20,23:PRINT "1- LA MEME PAR
E":LOCATE 20,24:PRINT "2- UNE AUTRE PARTIE":LOCATE 2
0,25:PRINT "3- ARRETER"
1000 R$=INKEY$:IF R$<>" " THEN 1000
1010 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1010
1020 IF R$="S" THEN CLS:END
1030 IF R$="1" THEN CLS:FOR I%=1 TO 8:B$(I%)=BB$(I%):NEXT :LTAB%=LLTAB%:CTAB%=
TAB%:GOTO 230
1040 RUN 110
1050 REM -----
1051 REM CLIGNOTEMENT DU CURSEUR
1052 REM -----
1060 LOCATE (3*CTAB%+7)/2,2+LTAB%+2:PEN 2:PRINT 0$:FOR I=1 TO 10:NEXT :LOCATE
*CTAB%+7)/2,2*LTAB%+2:PEN 1:PRINT 0$:FOR I=1 TO 10:N
EXT
1070 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1060 ELSE RETURN
1080 REM -----
1081 REM ANALYSE DE LA COLONNE
1082 REM -----
1090 C$=""
1100 FOR N%=1 TO 8:C$=C$+MID$(B$(N%),CTAB%,2):NEXT
1110 IF C$=0$+0$+0$+0$+0$+0$+0$+0$ THEN 930
1120 RETURN
1130 REM -----
1131 REM REGLES DU JEU
1132 REM -----
1140 CLS
1150 PRINT :PRINT "UNE GRILLE EST AFFICHEE, CONTENANT DES":PRINT :PRINT "NOMBRE
DISPOSES DE FACON ALEATOIRE."
1160 PRINT :PRINT "LE BUT DU JEU EST D'OBTENIR PLUS DE "
1170 PRINT :PRINT "POINTS QUE L'ORDINATEUR."
1180 PRINT :PRINT "QUAND C'EST A VOUS DE JOUER,VOUS POUVEZ"
1190 PRINT :PRINT "DEPLACER LE CURSEUR HORIZONTALEMENT":PRINT :PRINT "AVEC LES
LECHES "+CHR$(242)+" ET "+CHR$(243)+" ET PRENDRE"
1200 PRINT :PRINT "LE NOMBRE CHOISI EN APPUYANT SUR "COPY$."
1210 PRINT "L'ORDINATEUR CHOISIT DANS LA COLONNE."
1220 LOCATE 10,24:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
1230 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1230
1240 RETURN
1250 END

```

TESTS

RICK DANGEROUS II MICROSTYLE

Alors me voici enfin, le nouveau testeur de vos chers jeux. Après Rick Dangerous I voici le 2, tout frais sorti de mon lecteur, et que j'ai sauvagement fini.

Regions une question importante: celle des

GRAPHISMES: biens faits, et en plus les niveaux sont tous différents. Beaucoup de couleurs, en fait, ce jeu est très plaisant. Les ennemis ne sont ni trop petits ni trop gros (mais très bêtes et dangereux). Marrant aussi, le petit Rick qui, avec sa grosse tête nous fait bien rigoler (on le voit quand même bien). Ouf, fini, mais ça valait bien un: 18.



Maintenant: **MUSIQUE:** il y en a plus que dans le 1. A chaque début de niveau, elle vous casse les oreilles. BOF!!!: 12.

Sans transition, **ANIMATION:** ça, par contre y'en plus que de musique. A chaque image, (je n'ai pas pu les compter) y'a un nouveau truc à trouver. A vous de les trouver, et vous mettez du temps, croyez-moi! Là, je mets: 18.

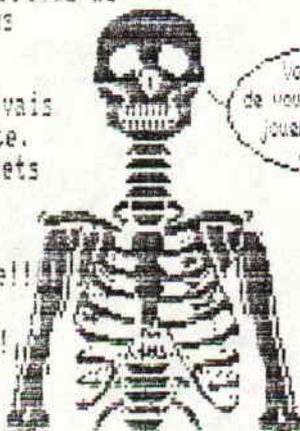
-**RICHESS:** pas grand chose à mettre, sinon une très bonne note. Ah si, il y a quatre niveaux (super!) et un niveau supplémentaire si vous arrivez au bout des quatre à la suite (super, super!!!) et alors si au bout d'un an, vous arrivez au bout du jeu écrivez-moi (GUIGUI vous donnera mon adresse). Note 18.

Finale note: euh! attendez, je vais chercher ma calculette. Voilà: (16,5) mais je mets 17 très mérite.

Mais vous feriez mieux d'écouter Mister Squelette!! (Merde, je lui est écrit dessus!)

Mais non!! Arrête de dire des bêtises. C'est l'extase!!!

NEWFAB le nouveau.



Regardez ce qui risque de vous arriver si vous jouez trop longtemps à ces jeux!!

ROBOCOP I OCEAN

ME REVOILOU!!! Et dire que je suis encore arrivé au bout de ce jeu, plus facile, il est vrai, que les frères RICK. Bon après cette intro, le JEU:

Les **GRAPHISMES** de ROBOCOP: ils sont chouettes mais au niveau 1&2 vous allez les trouver répétitifs. Sinon plein de bonhommes différents (ninjas, fous...). Il y a des trucs biens faits: à un moment vous devrez reconstruire un visage (pour ceux qui ont vu le film, ils savent ce que c'est), et c'est une réalisation exceptionnelle!!!

NOTE: (je suis gentil ça vaut 16) mais j mets : 17.

MUSIQUE: y'en a si vous voulez!

Mais après quelques instants vous allez vous en lasser. Sinon, sans musique, il n'y a que les coups de feu que vous entendez et aussi un bruit lorsque des caractères apparaissent à l'écran.

NOTE: (que vous attendez tous) 12.

ANIMATION: le robot est quoi qu'en dise les autres, très maniable (il faut pas oublier que c'est qu'un robot) à part quand il monte les escaliers. Sinon aucune remarque? non! O.K. **NOTE:** 16.

ENIGUIGUI tu me fais chier avec tous tes dessins!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

RICHESS: il y a 7 niveaux, tous différents. Et le seul but est de tous le finir; le dernier niveau où vous devez tuer Dick Jones (le méchant) est le plus dur.

A la fin, un seul regret, c'est qu'il n'y a pas d'image mais que vous reprenez seulement le jeu au début. **NOTE:** 16.

LA NOTE FINALE: 15.5

Enfin, je dirais quand même que c'est un super soft; c'est un de mes jeux préférés.

NEWFAB (plus très nouveau).

Etant donné que ce sont mes premiers tests dites-moi si quelque chose ne vous plaît pas!!!!!! **SALUT!!!**

GRAPHISME

Ben oui, je sais, je devais d'abord avoir votre avis pour cette rubrique, mais vu que c'est plutôt rare que je pu avoir du temps pour faire quelques trucs supplémentaires, il fallait bien que j'en profite. Alors je l'ai fait, toujours sans l'avis du Rédac chef, car il est tellement sympa qu'il me laisse faire un peu n'importe quoi, mais qu'un rapport avec l'informatique. Et puis de toute manière, il est parti deux mois, et il ne m'a pas laissé d'adresse je pouvais lui écrire, j'suis sûr qu'il est sur une plage à se la couler douce. Moi, je ne pars que deux semaines mais j'irais voir quand même le courrier, car je ne pars pas très loin. Bon j'évois qui n'en ont rien à faire, alors je ne lance.

Je vais vous apprendre une façon d'agrandir une fonte sans abimer le graphisme de celle-ci, elle se transmet fanzine à fanzine depuis déjà plus de deux mille ans. Et oui, même à cette époque les fanzines existaient. On a même trouvé le No 23 avant J.C. de RUNSTRAD ! C'est quand même extraordinaire. Tout d'abord, prenez le fichier de la fonte puis chargez-le. Il s'agit pour moi du fichier 100LS.IC. Puis marquez votre titre, phrase...

GRAPHISME Vous la sauvez de façon à ce qu'elle ne soit pas plus grande qu'un fichier de taille normale (399 pixels de hauteur et 639 de largeur). Ensuite il faut déconvertir le fichier.DR pour qu'il soit compatible avec OCP. A ma connaissance, il n'y a que DECONVERTI créé par BLB qui est passer dans MICROZINE No 13. Une fois le fichier déconverti, vous aurez un fichier de 17 Ko sur votre disque. Attention, celui-ci aura l'extension .BIN, et OCP ne reconnaît que les fichiers .SCR, il vous faudra donc renommer le fichier. Une fois le fichier chargé, je défini par l'option DEFINE WINDOW la fenêtre à agrandir. Que je sauvegarde pour plus de sécurité. Ensuite, je recopie la fenêtre par l'option CUT & PASTE WINDOW pour en mettre une juste en dessous comme l'exemple ci-dessous. Je le fait sans laisser d'espace entre les deux fenêtres. Si vous voulez tripler votre fonte, il suffit d'en mettre 3, si vous voulez l'avoir plus large, le principe est le même.

GRAPHISME Maintenant, pour l'agrandir, je prend l'option, RE-SCALE WINDOW, comme pour la dernière fois, il ne vous est pas utile de redéfinir la fenêtre, il suffit de cliquer l'option LAST WINDOW puis je prends comme repère les points opposés de la fenêtre. Ce qui vous donne l'agrandissement de la fonte avec un graphisme assez moyen. Celui-ci peut-être réparé. Certains sont plus doués que d'autre à ce jeu, mais il n'y a qu'avec beaucoup d'essais que l'on peut arriver correctement. Un petit truc pour ceux qui n'aurait pas d'idée sur le comment de chose, si par exemple vous avez grossi votre fenêtre par son double, le graphisme sera co-

GRAPHISME cela en agrandit 2, il ne vous suffira que de rajouter un point comme cela pour avoir un graphisme plus fin, donc plus joli. Je sais que comme cela, ça paraît long et difficile mais avec beaucoup d'entraînement, on y arrive avec beaucoup de facilité. Je vous rappelle que cette technique est faite pour OXFORD, et que les possesseurs d'AMX feront la tâche beaucoup plus simple. Si vous avez des problèmes, je suis à votre disposition.

Graphisme non réparé.

GRAPHISME Graphisme réparé.

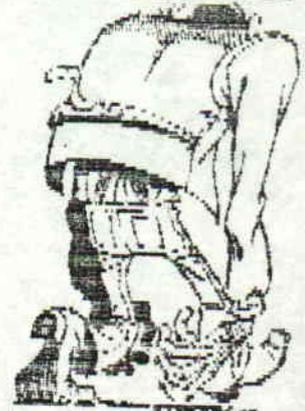
DISK

Moi j'me casse, j'ai rien compris...

Tiens, une carte de l'île de Ré, c'est notre cher GUIGUI qui nous écrit. On peut dire qu'il se la coule douce. Mais grâce à cette carte, j'ai recouvert notre satellite (CROCOFANZ Mission 0) et j'ai pu avoir une photo de lui. Je vous parie que dans l'Édito il vous a mis sacré GUIGUI bossé tout l'été pour vous, tu nous étonnera toujours.



J'ai gardé pour moi ce petit espace blanc pour vous dire que ce n'est plus la peine de m'envoyer des disquettes, car mon lecteur m'a lâché et je l'ai envoyé se refaire faire une petite jeunesse, et je ne sais pas combien de temps cela va prendre. Je suis vraiment désolé de ne plus pouvoir vous copier de FRETARE ou autre, mais je vous prévenirai dès que celui-ci sera en état de nous rendre encore quelques petits services. Je voudrais surtout m'excuser pour tous ceux qui m'ont envoyé des disques, à qui j'ai dû garder leurs disques (mais je pense avoir prévenu tout le monde, aussi non je le fait maintenant) mais je leur promet que je fait de mon possible pour leur copier ce qu'ils veulent. DISK



CPC abroad

Qu'est ce qui lui prend à ce ~~qu'il~~ de rédacteur en chef de vous pondre un titre pareil?

Oui je sais vous n'êtes pas censé connaître la langue de Shakespeare mais bon pour cette rubrique le titre en anglais s'imposait.

En effet j'ai passé deux semaines de vacances en GB cet été et j'ai ramené les deux magazines spécialisés CPC. Mais qu'est ce qui veut dire le titre? C'est simple: il veut dire: CPC (à l') étranger.

Le profil informatique en GB

J'ai écumé plusieurs grandes maisons de la presse avant de découvrir ce que je cherchais. J'ai pu faire plusieurs constatations. Tout d'abord la presse couvre pratiquement tous les ordinateurs: CPC, PC, AMIGA, C64/128, MAC et les consoles. J'ai d'ailleurs été surpris de voir la quantité de revues concernant les C64/128 ordinateurs Commodore que l'on ne trouve même plus en France.

Les revues les + nombreuses sont celles pour AMIGA presque toutes livrées avec une D7 pour le meme prix.

Les ordinateurs britanniques

En Angleterre on peut trouver presque tous les ordi. Un jour, au marche, j'ai même trouve 2 vieux Sinclair Spectrum à vendre (environ 500 francs chacun).

J'ai aussi "visité" les magasins de jeux. 2 cas se présentent: les magasins de jeux venant directement (les jeux) des éditeurs et les jeux en budget.

Les jeux venant directement des éditeurs coutent a peu près le meme prix qu'en France (de 150 à 300 Francs).

Les jeux en budget sont par contre bien moins chers: entre 30 et 50 francs. Je vous explique le principe.

Dans le magasin, vous trouverez une liste des jeux disponibles. Vous choisissez le(s) jeu(x) de votre choix. Vous y'allez voir le monsieur qui tient la caisse (ou qui s'occupe de l'informatique) ou vous lui tendez le(s) jeu(x) en lui disant le format que vous voulez (dans notre cas AMSTRAD (ils ne connaissent pas CPC 6128)). Il va vous répondre le délai (peut-être le seul défaut du système) qui avoisine le plus souvent les deux semaines.

Pendant ce délai, votre jeu sera dupliqué. C'est en quelque sorte de la copie légale!! Pas cons ces Anglais!

Et les revues, alors ???!!?

Ok! Ok! Je vous parle des revues. Je commence par laquelle: la 1ère ou la 2nde?? La première? Ok!

Elle s'appelle CPC Attack, parait tous les mois, ne coute que 18,5 francs (suivant le cours de la livre) et traite essentiellement de démos, de hard et de programmation. Dans le numéro que je possède (le 04), deux dossiers: Comment imprimer (avec un test de la STAR LC24-200 imprimante couleur et d'un logiciel pour imprimer en couleur) et Comparatif de 3 logiciels de PAO (Page

Publisher, Stop Press et MicroDesign).

-----PETIT INTERMEDE-----
Comme je pense que ça peut en intéresser certains, vais vous passer le TOP 25 des jeux en Angleterre.

1	LEMMINGS	PSYGNOSIS
2	PRINCE OF PERSIA	BRODERBUND
3	SMASH TV	OCEAN
4	RICK DANGEROUS	KIXX
5	RAINBOW ISLANDS	HIT SQUAD
6	TURRICAN II	KIXX
7	SWITCHBLADE	GBH
8	CONTINENTAL CIRCUS	TRONIX (????!?!?)
9	THE ADDAMS FAMILY	OCEAN
10	NORTH & SOUTH	INFOGRAMS
11	HUDSON HAWK	OCEAN
12	TURRICAN	KIXX
13	TITUS THE FOX	PALACE
14	KICK OFF 2	ANCO
15	STRYKER	CODEMASTERS
16	WWF WRESTLEMANIA	OCEAN
17	G-LOC	US GOLD
18	F-16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEGRATION
19	RBI BASEBALL	DOMARK
20	IMPOSSAMOLE	GBH (GREMLIN)
21	IK+	HIT SQUAD
22	SPACE CRUSADE	GREMLIN
23	TERMINATOR 2	OCEAN
24	PLOTTING	OCEAN
25	MAN. UN. TD. EUROPE	KRYSSALIS

-----FIN DU PETIT INTERMEDE-----

De plus, il y a beaucoup de place pour le courrier des lecteurs (6 pages).

Un point sur les tests. En France, on teste les nouveaux jeux. Eh bien en GB, il teste les anciens jeux!!!! Il en sélectionne quelques uns qu'ils repassent a la casserole (si l'on veut), et qu'ils renotent. Vous voulez un exemple? Alors voyons Euh page 29. Review de Grell & Falla 74% (Ca vous dis quelque chose ?? Pas moi !!) Un autre exemple? Ok. Page 26. Review de Silent Service (c'est déjà mieux) 34%

LA DEUXIEME S'APPELLE:

AMSTRAD ACTION. Elle est plus axée sur les jeux. Elle contient beaucoup de REVIEWS, et une partie qui m'a plus intéressé, c'est une partie où des gens expliquent comment ils ont réalisé des projets. Dans le numéro que je possède, un mec explique comment il a réalisé un crayon optique, et le logiciel qui va avec est livré, mais hélas sur CASSETTE. Je vous en reparlerais quand j'aurais le transfert sur disk.

Voilà. J'ai fini mon reportage. A+++ GUIGUI

CEFFP

Alors là ,j'aimerais bien qu'on m'explique.....
 Je pensais que cette rubrique allait remporter un
 vif succes ,eh bien non ,au contraire..
 Je recommence pour cette fois ,en espérant mieux
 que la dernière...
 Pour les possesseurs de fanzines ,on pratique l'

échange 1 contre 1 .Tout le monde rentre donc dans ces fr:
 Pour les non-possesseurs de fanzines, on demande
 simplement un timbre à 4 F et un 2 F (pour les photocop.
 par numéros.C'est quand meme pas la ruine !!
 Voyons maintenant la liste.

NOM DU FANZINE	No DISPONIBLES	Nb E	Nb D	NOM DU FANZINE	No DISPONIBLES	Nb E	Nb D
AFC MEETING	1	01	01	NEW MICRO BEST	1-2-3-4-5-6	06	06
AMSTOCP	1-2	02	02	MICROZINE	de 1 a 23	23	23
BEEKZINE	1-2-3-4-5-6-7-8	08	08	ROOLSTRAD	6-7-8-9	09	09
CROCO DINGO	1-2-3-4-5-6-8-9-11	11	09	RUNSTRAD	de 1 a 14 puis 26		
CROCOFANZ	1-2-3-4-5	05	05		31-32-33 + HS	33+1	11
CROCO PASSION	1-2-3-4-5	05	05	SYNTAX ERROR	1-2-3-4-5-6-7-8-9	09	09
CROCOTIER	1-2-3-4-5-6-7	07	07	THE AMAZING FANZINE	1-2-3-4-5-6	06	06
CROCO WORLD	2-3-4-5	05	04	LE CROCO DECHaine	17-18	18	08
DRAPEAU NOIR	1-2-3-4-5-6-7	07	07	COOL LA MICRO	01	01	01
FREEMARE	7-8-9-10-11	11	05	STAR GAMES	03	03	03
LA MICRO C'EST PLANANT	2-3-4-5	04	05	GAME OVER	08	??	01
LE PETIT ELECTRO JACK	1-2-3-4-5-6-7	07	07				
MEGAZINE	2	02	01				

Une petite précision:NE indique le nombre de
 fanzs qui sont sortis,ND indique le nombre dispo.

Voilà ,vous savez tout.Cette liste doit etre a peu près
 complète.Maintenant c'est a vous de jouer. A+++
Guigui&DIS

LES TOPS

La aussi ,j'ai été extrêmement déçu.Je n'ai
 reçu qu'un seul top ,celui de Jacques de Lamar ,le
 rédacteur en chef de LE PETIT ELCTRO JACK (03 Ave
 des Cosmonautes 45400 FLEURY LES AUBRAIS).Bon j'
 espère que vous rectifierez de vous-meme le tir
 sinon ...sinon j'arrete le fanz..Chantage !!

Donc je vais vous dévoiler le nouveau TOP
 FANZS.Attention les yeux ,c'est parti!!!

TOP FANZS

- 1 RUNSTRAD
- 2 MICROZINE
- 3 New Micro Best
- 4 LE CROCO DECHaine
- 5 Le Petit Electro Jack
- 6 FREEMARE
- 7 ROOLSTRAD

Voilà.C'est le top de départ.J'espère que
 vous allez y répondre.Allons ,un peu de courage..

Bon maintenant ,je vais vous causer des démos qui m
 ont le plus plu ces derniers temps (sachant que je n'en
 ai pas beaucoup ,certaines seront assez vieilles).

TOP DEMOS

- 1 THE DEMO
- 2 FACE HUGGER ULTIMATE MEGADEMO
- 3 CRTIC DEMO II
- 4 CASTLE DEMO
- 5 METAL SCREAMMER
- 6 XMAS DEMO
- 7 AMIGA DEMO 4
- 8 TRASH DEMO
- 9 THE AMAZING DEMO
- 10 CROCO MEETING DEMO II

Voilà ,c'est fini.J'espère quand meme avoir
 quelques réponses au :43 Domaine de la Garde 87000
 LIMOGES.Salut

BASIC INIT

SALUT à tous, les amateurs de BASIC. Vous ne vous êtes pas trop ennuyés pendant ces 2 numéros?? Vos cellules se sont bien reposées? Tant mieux car on va les mettre à rude épreuve. En effet, dans ce numéro, on attaque la redéfinition des caractères, grâce à la commande SYMBOL. Un gros morceau!!!! Prêt? C'est parti!

Tout d'abord, à quoi cela va-t-il servir? Je ne sais pas si vous avez déjà eu besoin de caractères un peu spéciaux, comme le symbole de l'Angstrom en physique, ou des caractères spécifiques à telle ou telle langue (grec, ...). La commande SYMBOL permet donc de définir puis d'afficher des caractères n'existant pas en standard.

Je vais vous expliquer le principe. Chaque caractère est représenté par petite grille de 8x8 cases. Nous avons donc 8 lignes de 8 cases. EXEMPLE:  Chaque caractère est codé par des lignes de 0 et de 1, disposés de façon précise. Par ex, 11111111 affichera un trait vert, à l'écran. A chaque ligne de 8 cases correspond 1 OCTET; un caractère redéfini correspond donc à 8 OCTETS. MAIS dans un programme, un caractère correspond à UN octet.

V sont peur de rien ces jaunes! Moi, ça fait 15 ans que j'essaie de les redéfinir, les caractères!!!



Pour redéfinir un caractère, nous devons donc déterminer la "composition" des "lignes", et les codes qui vont avec. Vite, un exemple. Prenons la lettre A (Code ASCII 65): ses "lignes" sont (de haut en bas):

- 00011000 -> 024
- 00111100 -> 080
- 01100110 -> 102
- 01100110 -> 102
- 01111110 -> 128
- 01100110 -> 102
- 01100110 -> 102
- 00000000 -> 000

A noter que les codes sont donnés en décimal. Mais alors, me direz-vous, pour redéfinir mes caractères, je vais devoir me taper tous ces calculs? Merci du cadeau!!! Mais non!! Il y a plusieurs façon pour coder un caractère. Vous pouvez donc indiquer à la comm. SYMBOL les codes en binaire (suite de 0 et de 1) sans oublier dans ce cas-la le préfixe &X (pour indiquer à la bécane que vous travaillez en binaire). C'est la méthode la plus simple, mais cela fait des lignes à rallonge. Cela donne avec l'exemple du A:

```
SYMBOL 65, &X00011000, &X00111100, &X01100110,
&X01100110, &X01111110, &X01100110, &X01100110, &X00000000
```

Il ne reste une chose à expliquer. Vous devez vous demander à quoi sert le 65 juste après SYMBOL. Vous voulez définir un caractère. Très bien, mais où le ranger? Vous devez donc spécifier un nombre compris entre 32 et 255. (Vous pouvez descendre plus bas, mais c'est TRÈS risqué car ce sont les codes de contrôle. Restez donc au dessus de 32.).

Voilà pour la première méthode. Voyons la 2nde.

Vous pouvez aussi décider de ne donner que les codes en décimal. C'est un peu plus compliqué, car il faut passer du binaire au décimal, mais plus rapide, et plus lisible. Pour convertir BINAIRE->DECIMAL, 2 solutions.

Soit vous êtes assez calé pour convertir vous-même, soit vous rusez un peu (comme moi!). Je ne m'étendrai pas sur la première solution, passons donc à la 2nde. Vous savez que chaque ligne est codée dans 1 OCTET. Si on connaît la "structure" d'un octet, tout devient simple. Voilà la "structure" d'un octet.

07	06	05	04	03	02	01
128	64	32	16	08	04	02

Ceci représente une "ligne". Mais comment coder une "ligne" avec ça? Vite, un exemple: lettre A, 1ere ligne 00011000. A chaque "1" correspond une valeur. Vous les noter et les additionner, et vous trouverez la valeur à déclarer à SYMBOL. Ça suit toujours derrière ????. Un exemple (toujours avec A) nous avons 2 bits à 1 (chaque case forme un bit) Les valeurs sont: 16 et 8; 16+8=24. Voilà la 1ere valeur à déclarer à SYMBOL. On procède bien évidemment de même pour les 7 autres lignes.

Les caractères sont définis, il faut leur réserver une place en RAM (pour utilisation dans un prog.) Pour cela, il faut utiliser la

commande SYMBOL AFTER. Il faut entrer comme paramètre unique la valeur à partir de laquelle vous voulez commencer la redéfinition. Vous avez tout compris?? Vous voulez un exemple? OK. Admettons que vous vouliez redéfinir les caractères à partir de la lettre c (cod ASCII 99), il vous faut entrer SYMBOL AFTER 99. Les caractères de 99 à 255 sont alors modifiables.

Lors de l'allumage, le CPC se place automatiquement en SYMBOL AFTER 240 (caractères modifiables de 240 à 255). Il est alors possible de récupérer un peu de mémoire en faisant un SYMBOL AFTER 256 (plus aucun caractère n'est alors redéfinissable. On peut de cette façon éliminer les SYMBOLS déjà en mémoire.

MAIS ATTENTION: Si votre programme doit redéfinir des caractères, placer le SYMBOL AFTER TOUT début du programme, et surtout pas après un MEMORY sinon ENORME PLANTAGE. Donc un programme avec des caractères redéfinis aura l'aspect suivant:

```
10 SYMBOL AFTER ....
20 MEMORY .....
30 SYMBOL .....
.....
```

Cette page se termine, ainsi que cette initiation. L'utilisation de SYMBOL présente tt de même des pièges: nous verrons la prochaine fois. Amusez-vous bien....

COURRIER

J'ai reçu de nombreuses réactions sur CROCOFANZ 05 (des bonnes et des moins bonnes). J'ai donc décidé d'en faire part à vous tous. Mais je laisserai les lettres anonymes.

Voilà. Nous allons commencer par la moins bonne.

Salut Pierre-Jacques.

Des conseils pour OXFORD PAO? Ouille, j'aime pas ça!

- 1er truc: lire la notice de A à Z (oui, oui, OXFORD a une notice ...)
- 2ème truc: un peu de goût pour le travail bien fait et propre et ça va comme sur des roulettes!
- 3ème truc: pour l'inspiration (au niveau maquette...) regarder quelques magazines (et pas les fanzines...).

Maintenant quelques trucs qui m'ont vraiment déplu dans le fanz':

- Note originalité: zéro pointé!
- * La listing MATRIXique dans quel bouquin ou revue?
- * CRIC. La routine. Montage: priques aux autres zines. bravo l'interet! (En plus, même recopier les dessins du montage, bravo!)
- * et je ne parle pas des Pokes et du Flan...

A la fin y'a une critique du FREE de CROCOFANZ. Passons à la suivante

Salut Guillaume,

[...] Félicitations pour ton numéro 05 qui est très bien réalisé et bravo pour les Freezones. [...]

Salut GUILGUI,

[...] J'ai trouvé le numéro 05 très change par rapport aux numéros précédents, continue comme ça [...]

Salut cher rédacteur (en chef),

Je crois que tu peux être fier, très fier de ton travail - le fruit écharné de ton travail, alors continue comme ça, c'est du bon boulot.

Voilà. Dans l'ensemble vous êtes tous à peu près contents. Je vais continuer dans cette voie et je vous promets que CROCOFANZ va progresser!!

Petites Annonces

Voilà les deux petites annonces que je vous propose pour ce numéro. Envoyez votre réponse à l'adresse indiquée

- ANNONCE No 5 -

Mon premier lecteur allemand cherche des contacts sérieux en France pour échanger des softs.
Ecrire à: K-OS of BENG!
POSTFACH 1112
W-7972 ISNY
ALLEMAGNE

- PUB FANZS -

Un petit nouveau dans le grand monde des fanz: COOL LA MICRO. Un tout petit fanzine de petit format (1 page de MZ au total), il cause des adresses de fanz et de PA. Voir adresse en page Fanzines

- ANNONCE No 6 -

Je (GUILGUI) cherche quelques personnes qui accepteraient de faire des digits pour CROCOFANZ.
Ecrire à: CROCOFANZ/GUILGUI
LASHAYOUS GUILLAUME
43 Domaine de la Garde
87000 Limoges.

FANZORLD

Dans ce numéro, je vais vous parler de 3 fanzines sur papier: LPEJ, FREEMWARE et RUNSTRAD.

Je commence par lequel???? Le LPEJI ou Freeware? Bon allez, je commence par FREEMWARE.

Comme son nom l'indique, FREEMWARE est un fanzine freeware. C'est un fanzine constitué par une seule feuille recto-verso. Ce fanzine ne parle que de démos, intros de crackers, et des fanzines.

Je vais vous parler de 2 des 5 numéros que je possède. Je commence par le no le + ancien, le 09.

En page 1, il ya un micro-édito, suivi de 4 tests de démos. Il y aussi de la pub pour le club TIGA, et un truc pour faire fonctionner l'intro de TWO-MAG sur 484. En page 2, vous avez droit a 2 tests de démos, 2 tests de fanzines, ...

Numero 11. Page 1, un edito nous apprend que le redac chef quitte le CPC pour passer sur AMIGA, accompagné d'un greeting et d'un test de démos. De l'autre côté, il ya des tests de fanz, une interview de FEFESSE, + quelques autres choses de bons. Bref, rien que du bon pour les amateurs de démos (et les autres aussi d'ailleurs!).

Je vous donne l'adresse:

STEPH
Stephane SIKORA
1 Bis rue CASTEJA
92100 BOULOGNE BILLANCOURT

**VIVE LES FANZINES !!! - VIVE
LES FANZINES !!! - VIVE LES**

THE END

Voilà. C'est la fin de ce numéro 06 de CROCOFANZ. J'espère qu'il vous aura plu malgré l'absence de certaines rubriques.

Justement, ces rubriques, vous devriez les retrouver dans le prochain numéro, si DISK a pu faire réparer son ##!???)??>(((de lecteur. Il vous présente toutes ses excuses et se rattrapera pour le prochain numéro.

Ensuite, je ne sais pas si vous avez remarqué qu'un autre rédacteur s'était glissé parmi ces pages. C'est un de mes bons copains de classe, FABIEN (il va falloir que je lui trouve un surnom!) et il s'occupe des tests de la page 6. A l'avenir, il devrait prendre

Je m'aperçois que CFANZ a déjà un an, et que je vous ai jamais parler de notre maître à tous, RUNSTRAD!

Tout d'abord il faut savoir que RUNSTRAD est le vieux fanzine sur nos becanes, avec pas moins de 33 numéros.

Je vais vous parler du numéro 33. La page 1 est faite d'une grande scannérisation (pas mal, d'ailleurs!). En page 2-3, un edito nous annonce le supp. RUNSTRADISC suivi d'un test de jeu (LA CRYPTÉ DES MAUDITS). On continue avec un utilitaire permettant de travailler sur les CUI de AMX (J'ai oublié de dire que RUNSTRAD était réalisé avec PAGEMAKER (AMX, quoi!!). Suit un long texte racontant le pourquoi du comment (je vais quand même pas tout vous dire mince!). Puis on trouve une initiation au CPM+, et une rubrique TRUCS & ASTUCES. Une double page est consacrée à l'avenir du CPC, puis une autre initiation, à CALCULM cette fois-ci. Puis la dernière page avec qqes infos sur No 34, des PA etc. Bref c'est très bon, avec des digites toutes les pages. Un conseil, demandez-le !!!

ADRESSE: AUBERT PATRICK
58 Rue de la BRIQUETTERIE
17000 LA ROCHELLE.

(ATTENTION! Du fait du très grand nombre de lecteurs, n'accepte plus que les abonnements.)

Enfin, je vais vous parler de LE PETIT ELECTRO JAC. J'adore ce fanz. Il contient plein de digites et d'articles intéressants. Page 2, un edito vous accueille, suivi d'un programme qui transformera votre CPC en deux qui se poursuit en Page 4. En page 5, un prog qui permet de transformer les fichiers ASCII en fichier DR pour PAO. Encore un prog en page 6. Page 7, vous saurez tout les livres écrits par STEPHEN KING. Des Siglos en Page 8, des fanz et des Pa, etc. L'adresse:

JACQUES DE LAMAR
3 Ave DES COSMONAUTES
45400 FLEURY LES AUBRAIS

en charge la totalité des tests.

Passons à autre chose. Les anciens numéros de 01 à 05 sont toujours disponibles. Les abonnements aussi d'ailleurs. Pour cela, envoyez-moi vos nom, prénom, adresse (complete!!), No de téléphone (facultatif) et le nombre de fanz que vous voulez recevoir avec le nombre de timbre à 4 Francs nécessaires. Vous n'avez pas tout compris? Ce n'est pas grave, reprenez la phrase depuis le début.

Voilà, cette page s'achève, de même que le fanz. Ah oui j'oubliais: Je n'ai pas mis les No des pages car j'avais beaucoup de texte à écrire et que je voulais pas me taper toutes les manip. Maintenant, c'est bel et bien fini. Juste une petite place pour vous dire que CFANZ 07 devrait sortir vers MARS ou AVRIL. A+++

CONCOURS

Salut a tous, les amis!
Prêts pour ce concours ?
OK alors passons a la
presentation des lots.

LES LOTS:

1er prix (si on
peut dire)

Une compil de 5
super jeux Infogrames.

2eme prix:

Un abonnement a vie à
CROCOFANZ.

3eme prix:

Un abonnement de 6 mois
à CROCOFANZ.

Vous voyez que les lots
ne sont pas si mal que ca.
mais avant de passer aux
questions ,je vous donne
l'adresse ou vous devrais
envoyer vos (bonnes)
reponses:

CROCOFANZ/GUIGUI
43 Domaine de la Garde
87000 LIMOGES

(je n'accepte pas les
reponses par téléphone)

Passons maintenant au plus
intéressant:

LES QUESTIONS:

Q1: Quelle a été la date
de parution de CROCOFANZ 01?

Q2: Quel est le + vieux
fanzine sur CPC?

Q3: De quel "logiciel"
provient le dessin de
cette page? (ce n'est pas un
logiciel du commerce)

Q4: Qui est le
créateur du logiciel
EQUINOXE? (Nom et Surnom)

Q5: Quels sont les jeux qui
ont été créés par Nicolas Le
Corvic , alias NLC?

Vous voyez que les quest.
sont faciles, et il n'y a pas
de question subsidiaire.

C'est donc a vous de jouer
Les lots seront attribués
suivant l'ordre d'arrivée
des réponses..Que le meilleur
et le plus rapide gagne!!

(Cette page ,la dernière du fanzine CROCOFANZ a été finie
le 28/11/92 à 07h55 du matin ...)

Ah que dites !!
Ah que il faut participer
parce que les questions sont
simples!!

