



CRAZY CROC'

JOURNAL EN FREEMWARE
No 6

SLOANE EDITION



EDITO

Un numero 6 du CRAZY essentiellement consacre aux jeux d'aventure et surtout a leurs solutions. L'oncle SLOANE compte sur vous pour lui envoyer toute solution d'aventure que vous auriez resolue, mais surtout evitez de recopier AMMAG (comment vous l'achetez toujours ? !) ou AMSTRAD 500 % (non ce n'est pas une faute de frappe). Un grand merci a LIONEL, MICHEL et CHRISTOPHE pour les solutions qu'ils ont envoyees.

Coin
Pros
C

Ca y est, il est arrive, il est la tout beau tout chaud !! Le CRAZY n'en croyait pas ses yeux quand il l'a reçu. qui ca ? Mais le nouveau CROCONES !!! Eh oui notre amie DAN a cede a nos injonctions.

Le CROCONES sera desormais trimestrielle et ce nouveau numero traite donc du Printemps. Qu'en dire, sinon qu'il est toujours aussi beau et que vous aurez en prime un jeu et la solution de QIN. Si vous le voulez, vous n'avez qu'a contacter le CRAZY (tel: 85.51.13.88).

Le NUL du MOIS . . .



Notre NUL du MOIS ce sera le redacteur en chef de l'ex magazine en freeware CPC MAGAZINE, j'ai nomme l'ignoble LAURENT FERRACI (AJACCIO). Ce dernier ose vendre son torchon 6.60 Frs mais est en plus l'auteur d'un coup de telephone tres desagreceable a notre confrere et ami CROCYDILLE. A eviter ABSOLUMENT. . . Aux dernieres nouvelles, son chiffon s'appellerait maintenant MAD MAG.

LES CONSEILS de l'Oncle SLOANE



SOLUTION de FORTERESSE: ouest, prendre le cadenas la cle la bougie, est, active la cle, nord, prendre la cle la hache, sud, sud, sud, sud, active la cle, sud, sud, active la hache, prendre le cadenas la cle, nord, nord, nord, prendre la corde, est, active la cle, sud, activer la bougie, sud, prendre le cadenas, nord, est, prendre les rames la hache, est, active la corde, montrer le passage secret (sous le pont), activer la hache, est, prendre la cle, sud, prendre le cadenas, ouest, prendre la cle, activer les rames, sud, sud, sud, sud, est, prendre la hache, sud, sud, ouest, activer la cle, (monter) activer la hache, monter, prendre le cadenas, sud, est, nord, nord, prendre la bougie et la corde, est, sud, active la cle, sud, sud, prendre la

cadenas, nord, nord, nord, prendre la cle, nord, activer la corde, montrer le passage secret (dans le puits), sud, ouest, ouest, activer la cle, nord, activer la bougie, nord, prendre le cadenas, sud, sud, prendre la cle, nord, est, sud, sud, sud, ouest, activer la cle, nord, tape 22, prendre le cadenas et la cle, sud, prendre la cle et la bougie, est, nord, nord, activer la cle, nord, prendre la bougie, ouest, activer la cle, nord, activer la bougie, monter, est, est, prendre la bougie, ouest, activer la cle, nord, activer la bougie, ouest, montrer le passage secret (la porte), sud, prendre la cle, ouest, sud, sud, est, est, prendre la bougie, nord, nord, activer la cle, nord, activer la bougie, nord, monter, prendre le cadenas.

SOLUTION de OXPBAR:

Les instructions entre parenthese ne sont que des commentaires, qui ne devront etre executees qu'avec l'aide des touches suivantes TAB, COPY, SHIFT et les fleches.

Oxphar (prendre carte bleue), est, introduis carte (prendre couteau couteau arrondi hamecon equerre compas marteau bourse), ouest, nord, peche poisson (avec l'hamecon), coupe poisson (avec le couteau), le bonheur (prendre le papier), ouest, ouest, tue Galkuc (avec le couteau arrondi), ouest, casse Rox (avec le marteau), ouest, 614253, nord, donne equerre, donne compas, nord, tire chevillette (puis prendre les 4 objets), sud, est, coupe carte (prendre la carte), est, sud, est, est, sud, est (devant la grande armurerie poser la hache puis prendre la cle et le pistolet), ouest nord, ouest, ouest, nord, introduis cle (prendre la carte), nord (puis appuyer sur la touche TAB), la vie (utiliser le pistolet puis prendre la bague), ouest, accroche recipient (accrocher le vase, puis prendre la botte ainsi offerte), nord, donne feuille (puis prendre l'epee en echange) . . .

SUITE en PAGE 2.

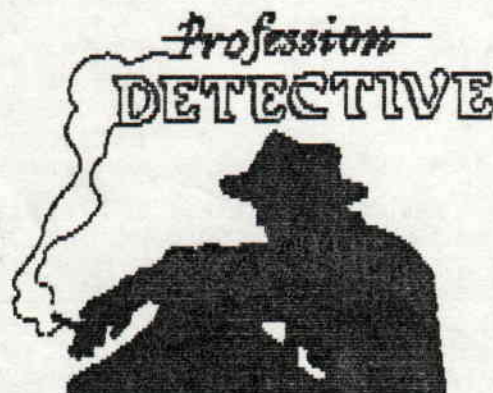
Oncle SLOANE

SOLUTION de OXPBAR (suite) :

ouest, embrasse Moudra (lui offrir le papier), vole coupe, est, sud, est, sud, sud, est, est, sud, est (poser alors la coupe la bourse l'épée et la bague et reprendre la hache), ouest, nord, ouest, souleve pave (prendre le sac de sable), nord, chausse botte, nord, elimine guerrier (avec la hache), est, equilibre, bien, mal, sud, oxphar, est, sablier, nord, violet, orange, vert, nord, ouest, soigne folie (poser le coeur a gauche et le pic a droite sur la balance), ouest, monte montgolfiere (poser le sac de sable), coupe corde (avec les ciseaux), nord, est (reprendre la bague la bourse l'épée et la coupe), ouest, ouest, donne or (donner la bourse puis prendre le collier), ouest, donne bague (puis prendre coeur en echange), ouest, Savannah (il s'agit du mot de passe ! poser alors le collier sous le coude du troubadour, la coupe sur la table, l'épée sous son genou et le coeur sur le haut de la porte), ouest.

En ce qui concerne le dragon, on peut le tuer avec l'arbalète mais cela n'influe en aucun cas sur le bon déroulement du jeu.

Quant a la cle a prendre a la grande armurerie, il s'agit de pendre la bonne parmi les trois. La bonne est celle qui a les deux crans diriges vers la droite.



SOLUTION de PROFESSION DETECTIVE:

examiner manteau, examiner portefeuille, prendre argent, ouest, descendre, ouest, examiner bonbons, est, nord, est, donner argent, prendre ticket de train, ouest, nord, est, est, monter, code: PHNEEZES, est, reponse: l'vieux, est, sud, sud, est, sud, examiner livre, sud, ouvrir tombe, parler vampire, dire: SHIGHISVA, prendre super coffre, nord, nord, ouest, nord, nord, nord, est, donner super coffre, prendre dosers, ouest, sud, ouest, nord, nord, allumer photocopieuse, prendre photocopies des dossiers, sud, sud, est, sud, sud, sud, sud, donner photocopies aux voleurs.

Les solutions de FORTERESSE et d'OXPHAR nous ont été envoyées par LIONEL ainsi que celles de LA CHOSE de GROTEBOUG et de QIN.

CHRISTOPHE nous a envoyé celle de PROFESSION DETECTIVE ainsi que son soft original pour que le CRAZY puisse s'amuser, qu'il soit remercié de sa confiance.

MICHEL, lui, a envoyé un début de solution pour PEUR sur AMITYVILLE. Nous en donnerons quelques extraits dans notre numéro 7.

Oncle SLOANE recherche la solution de EXIT

LE SCOOP DU MOIS . . .

Beaucoup d'entre vous connaissent FER & FLAMME. A la sortie de ce soft, les magazines spécialisés ont acclamé la page de présentation et ses auteurs. Eh bien le CRAZY après une longue et minutieuse enquête est en mesure de dévoiler la supercherie. C'EST UN PLAGIAT !!!

En effet ce dessin n'est rien d'autre qu'une copie d'affiche de cinéma d'un film sorti en vidéo en 1983 sous le titre L'EPEE SAUVAGE.

Rien n'y a été changé.

ESCROQUERIE Mr UBI ? . .

Soft

GEE BEE AIR RALLY.

ACTIVISION nous propose cette fois-ci d'être aux commandes

d'un avion de compétition. L'idée en elle-même est intéressante, mais le logiciel nous laisse sur notre faim. Couleurs mal adaptées, circuits répétitifs font que le joueur se lasse très vite.

Le seul intérêt de ce logiciel semble être l'humour des situations lors d'atterrissages imprévus (vous resterez accroché aux branches d'un arbre, tomberez dans une mare aux cochons ou entre les jambes d'une charmante personne). La remise des prix est elle aussi soignée. Au premier circuit vous serez sur le podium, au deuxième pris en photos, puis vous embrasserez la MAJOR du village et vous marierez.

Les Annonces.



Cherche desesperement la doc. de DRILLER, possibilite d'echanges
tel: 85.51.13.88

Cherche bidouilleur langage machine qui pourrait m'aider a integrer dans un programme le fichier PALETTE d'un dessin execute sous ART STUDIO.

CRAZY CROC'
tel: 85.51.13.88

LISEZ CRAZY CROC' ! !