



CRAZY CROC'

JOURNAL EN FREEMARE

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 entanons 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 EDITEUR 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 880. 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 perilleuse. Comment vous avez oublie ou perdu votre mode d'emploi ?? Allez CRAZY CROC' vous sauf 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, I 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.

PUBLICITE

LISEZ CROC'IDYLLE



LISEZ CROCONEWS

Dr SPEEDY .

Cette adresse correspond a l'endroit de la memoire ou va aller se fourrer le programme AAAA.BIN une fois decode. Si cette adresse depasse &A500, modifiez la avec DISCOLOGY pour la ramener a &1000 octets plus bas (exemple: si c'est &A800, selectionnez 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 a examiner maintenant le programme AAAA.BIN. Pour les puristes du deplombage, il est recommande 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 a partir de &80 (debut des donnees) 1,2,3,...,12. Vous notez le 12eme et le 15eme. Ces octets une fois decodes definissent l'adresse d'execution du programme. A la place de ces octets vous allez mettre respectivement &5F et &64, qui une fois decodes definiront l'adresse &A4FD ou 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 pocker en &A4FD &CD,&06,&BB c'est adire l'attente d'une touche. Lancez votre jeu, normalement le chargement s'arrete et attend l'appui d'une touche. Cela veut dire que la protection a ete detournee en &A4FD. Il suffit desormais de loger en &A4FD notre prg de sauvegarde. Pour cela tapez le programme suivant (vous pourrez meme le sauver car il vous sera utile dans tous les SPEEDLOCK):

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

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

```
20 DATA
```

```
CD,6,BB,21,1A,A5,11,0,C0,6,1,CD,8C,BC,21,??,??,11,0,5,3E,2,
```

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

Les ?? doivent etre remplaces par la premiere adresse que vous avez note (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 loge en &4FD et attend qu'on l'appelle. Lancez votre jeu protege 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 deplombe (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 deliberement de mon espace de parlotte, je ne vais pas faire chier notre redacteur plus longtemps (NDLR: mais non nous buvons vos propos cher Dr SPEEDY)

DR SPEEDY ---

LES CONSEILS de l'oncle SLOANE

Ce mois-ci tonton SLOANE va vous donner quelques renseignements precieux pour resoudre QIN. Nous vous rappelons chers lecteurs que vous devez decouvrir 5 morceaux de parchemins eparpilles par l'oncle LIOU.

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 the. Pour franchir le fleuve bleu il faut payer, et s'asseoir devant le chaman (source de renseignements inepuisables). N'hesitez pas a l'ecouter plusieurs fois.

Retraversez, allez au fleuve jaune, construisez un radeau (lianes et bambou) et vous pourrez boire le the en ecoutant attentivement les trois sages. Apres avoir marche sur l'eau et passe sous le pic, vous retrouverez en enfer. Frappez le gong et ---

Retournez vers les sages, promenez vous dans les rizieres, cueillez du riz (ca peut etre utile) et quand vous arriverez dans la foret, bouchez vous les narines, vous recupererez le deuxieme morceau de parchemin.....

