



CRAZY CROC'

JOURNAL EN FREEMWARE
No 5



SLOANE EDITION

EDITO

Vous avez lu le numero 3 de AMSTRAD 100% ? Alors vous avez du y voir le fameux CROC'IDYLLE, mais aussi une espece de torchon appele CPC MAGAZINE (quelle originalite !). Ce dernier se permet d'attaquer CRAZY CROC dans ses colonnes !!! Que cette tache qui veut revolutionner les fanzines existants (gargle) apprennent a se servir de l'AMX et a sortir son journal autrement que sur du papier listing LOTUS. Par contre a la redaction, nous avons recu THE ZOK NEWS. On a carrement craquer. BRAVO au ZOK GENIUS BAND, ZARKOR KRABE et KRITIK !

Dr SPEEDY.

Salut, les poteaux !!
On continue aujourd'hui le deplombage du speedlock. J'espere que vous avez pige la premiere partie; dans le cas contraire, un call 98.68.24.47 devrait vous aider.
La derniere fois, on avait obtenu un prg A.BIN qui n'etait autre que AAAA.BIN decode.

Maintenant, chargez votre desassembleur preferé, et desassemblez le prg A.BIN. Vous allez voir la boucle de speedlock qu'on a viande, et ceux d'entre vous, plus perspicaces, remarqueront que le 12e et le 15e octet en comptant du debut, reunis forment l'adresse A4FD dont au sujet de laquelle je vous ai cause dernièrement.

A la place de ces octets, il faut mettre le 12e et 15e octets que vous aviez note avant, sans oublier de les decoder. Pour cela, le basic nous aide. Revenez au basic (sans initialiser) et tapez: ? *** XOR 251: ? +++ XOR 153. (***) correspond au 12e octet, +++ au 15e).

Vous allez obtenir deux valeurs, respectivement le 12e et 15e octets decodes. Vous revenez a l'assembleur et vous mettez ces valeurs a la place des deux autres.

Ces deux valeurs vous donnent une adresse: desassemblez a cette adresse. C'est une jolie boucle, rassurez vous, facile a virer.

SUITE EN PAGE 2



Dans le CRAZY CROC' No3, le redac'chef lancait un defi a qui reussirait a battre son score de 63000 pts sur GRYZOR. JEROME d'AIX en PROVENCE, nous explique comment il est arrive a 999 000 pts !!

GRYZOR . GRYZOR .

1er TABLEAU (la jungle): il serait trop long de decrire le moyen de passer chaque ecran, mais sachez qu'il existe pour chacun de ceux-ci une combinaison pour les passer facilement.

IMPORTANT: pour la suite du jeu, impossible de gagner autrement, il faut prendre le laser et le garder (c'est a dire ne perdre aucune vie durant tout ce tableau).

2eme TABLEAU (le labyrinthe): tres facile a passer, il faut detruire le generateur du laser (objet au fond de chaque piece qui clignote). Si un homme vous tire dessus, il y a trois moyens d'eviter le tir: se deplacer (dangereux), faire un saut et se deplacer dans les airs (interessant), tirer et aller vers le bas en meme temps ce qui fera se baisser le soldat (moyen le plus avantageux).

3eme TABLEAU (la barriere energetique): l'un des tableaux les plus difficiles a passer (le 2eme tableau doit etre passer sans perdre une vie pour conserver le laser !). Des qu'on arrive dans ce tableau, il faut tirer un coup de laser et se placer entre deux canons (de maniere a ne pas s'en prendre plein la gueule). Ensuite, il faut attendre que les canons ne tirent plus, puis tres rapidement se placer sous un rond jaune qui clignote, tirer, revenir dans une zone non menacee. Il faudra aussi detruire la sphere qui bouge et vous tire dessus. Un conseil, maintenez votre joystick vers le haut, de cette maniere, le soldat ne fera que sauter, ce qui le rendra moins accessible. OUF !

4eme TABLEAU (la grotte a etages): rien de plus facile. Avant meme d'arriver a ce tableau, maintenez le joystick vers le haut bouton feu enfonce. Un vaisseau va passer, exploser et laisser tomber un objet: prenez-le c'est l'invincibilite pendant 30 secondes. Muni de cela, montez le plus haut possible en faisant attention de ne pas tomber dans le vide. Une fois arrivee en haut, DETRUISEZ TOUT !!!

Vous devez toujours avoir le laser. . .

5eme, 6eme, 7eme TABLEAU: idem tableaux 1, 2 et 3. Vous devez sortir du tableau 7 avec qui tire de tous les cotes.

8eme TABLEAU (indescriptible !): ce tableau est hyper simple. Il faut passer sur la plate-forme d'en haut, puis sous les deux boules piquantes. Une fois les deux boules depassees, il faut se retourner et tirer: un vaisseau explosera et vous aurez l'invincibilite.

9eme TABLEAU (le repere des aliens): pas de dragons submerge.

JEROME.

NDLR: Jerome nous a fait parvenir une description detaillee du 9eme tableau et de la facon de s'en debarasser, mais ou serait le plaisir de jouer si le CRAZY vous donnait tous les trucs ? GOOD LUCK HONEY . . .

Dr SPEEDY ..

Pour ce faire, relogez cette boucle &1000 octets plus bas avec la fonction que possede votre desassembleur, ou alors un en programmant un petit LDIR. La boucle a une longueur de &26 (sur tous les speedlocks). Desassemblez la ou elle est relogee et corrigez les branchements (Jp NZ etc ...). Faites en sorte que les adressages (LD HL, ...) pointent sur la zone ou se trouve A.BIN en corrigeant eventuellement dans la boucle les octets de poids fort (cette remarque s'adresse principalement a ceux qui ont reloge AAAA &1000 octets plus bas dans la premiere lecon). Rajoutez en fin de boucle un octet &C9 (RET) et executez la. Desassemblez le programme A.BIN apres la boucle qu'on vient d'enlever. Vous allez voir plus loin le chargement du jeu proprement dit.

Pour les "vieux jeux", ca se presente sous la forme d'un chargement normal (CALL &BC77, CALL &BC83 ...). Pour deplomber se systeme, tres simple: vous notez les adresses de chargement, les longueurs, les adresses de lancement pour chaque partie au fur et a mesure qu'elles apparaissent. Une fois le jeu charge, une boucle le decode. On la repere avec le call a la fin du chargement et on l'execute tout bonnement. Il s'agit apres cela de refaire son propre chargeur basic ou assembleur sans oublier les couleurs de l'ecran que l'on trouve dans le programme chargeur du jeu protege. Je passe rapidos sur cette fin de deplombage qui est a la portee de ceux connaissant un minnum de langage machine.

En revanche, pour les jeux plus recents, il s'agit d'une lecture de pistes et non d'un chargement normal. Il suffit de reperer les adresses cles (&C000 pour l'ecran de presentation ...). Ceci fait il vous faut reperer le debut de chargement (en general un LD A,1; LD BC,&FA7E; OUT C(A) ou un CALL qui mene a ces instructions situe avant le chargement de l'ecran). Apres l'adressage de &C000 (LD HL,&C000) vous devez voir des adressages qui correspondent au nombre de pistes chargees ainsi que la piste depart. Il vous suffit des lors d'exécuter morceau par morceau chaque chargement de partie, en mettant un &C9 entre chaque morceau. Vous sauvez a chaque fois la partie chargee, vous la decodez s'il y a lieu avec la boucle appelee par un CALL, tout cela jusqu'a la fin de chargement du jeu. Pour connaitre la longueur, si elle n'est pas communiquee, il faut connaitre le nombre de octets/piste et le multiplier par le nombre de pistes chargees.

Tout ceci fait, vous notez l'adresse d'execution et vous refaites votre propre chargeur BASIC ou LM. La protection speedlock est toujours la meme, mais le chargement differe selon les jeux. C'est pour cela que je ne peux faire une etude cas par cas des chargements. Il faut pour un deplombeur correct, savoir s'adapter aux conditions...

Ceci dit, je vous retrouve pour une protection semi automatique a deplomber, la protection ERE INFORMATIQUE (l'ange de cristal nous servira d'exemple) tout ca dans le prochain numero.

DR SPEEDY

LE SCOOP DU MOIS 0000

Dans son dernier numero, notre confrere CROC'IDYLLE a publie la photographie de son redacteur en chef. Nous avons ainsi pu admirer le sourire avenant du VIKING. Ne voulant pas etre en reste avec la concurrence, le CRAZY publie lui aussi son portrait.



Soft

JET BIKE SIMULATOR

Ce mois-ci, le CRAZY a beaucoup joue avec un simulateur peu connu de chez CODE MASTERS, JET BIKE SIMULATOR. Vous etes aux commandes d'un scooter des mers et vous devez parcourir differents circuits.

Ce jeu reprend le principe de GR SIMULATOR (des memes auteurs), et autres SUPERSPRINT. Le circuit est represente en vue aerienne et votre vehicule par un minuscule rectangle. Ce qui fait l'interet de ce jeu, c'est l'inertie du sprites et le plaisir que l'on prend a parcourir les circuits en derapages continus.

Les couleurs sont agreables, l'on peut jouer a deux, il y a deux nouveaux de difficultes et vous aurez huit circuits differents. A noter aussi une synthese vocal pour une fois comprehensible. Un bon moment de detente

POKE 'N ROLL

ARKANOID II: Pour changer de tableau, appuyer simultanement sur les touches FRI0 lorsque la page de presentation est chargee. En cours de jeu appuyer sur ESC pour changer..

POUR ECRIRE SUR 41 PISTES: Poke &A8A8,&FF
Poke &A895,&BC
Save "..."

CLAUDE
VIES INFINIES JACK THE NIPPER II: openout"A"MEMORY &383;
LOAD"JACK.NO1" &384;LOAD"JACK.NO2" &4384;POKE &50D0,VIE:OUT
&BC00,L:OUT &BD00,B:LOAD"JACK.NO3" &C000;FOR &4B TO 4E:READ
A\$:POKE A,VAL("A"+A\$)NEXT:CALL &40;DATA
F3,21,B,C0,11,84,83,1,8,40,ED,B0,C3,B,AD JEROME "GRYZOR"