

CROCOFANZ

trimestriel numéro:01 SEPT-OCT - Prix:00 F - Port:3,80 F en Timbres

EDITORIAL

Salut!! Eh oui, encore un nouveau fanzine.

Ca faisait longtemps que l'idée me trottait dans la tête. Et maintenant, c'est fait. CROCOFANZ est né.

Tous les 2 mois, vous retrouverez les rubriques suivantes: Basicinit', Pokes, Tests de jeux, Petites Annonces, Listing, parfois Assembleur.

On commencera modestement avec quelques feuilles, mais j'espère grossir à l'aide de vos idées. Surtout, n'hésitez pas à nous écrire. Vous trouverez nos adresses juste en dessous.

Voilà!!! Tournez la page et c'est parti

SOMMAIRE

Page 1: T'es aveugle ?

Page 2: Test Marauder

Page 2: Pokes

Page 3: Basicinit'

Page 4: Listing

Page 5: Test Stormlord

Page 5: Test Cybernoid

Page 6: Petites Annonces

Page 7: Courrier

Page 9: The End



I love this Fanzine

LASMAYOUS Guillaume
43, Domaine de la Garde
87000 LIMOGES

TEST

MARAUDER

HEWSON

Programmeur: Casy Bee Games - Graphiste: Rory Green - Musicien: Dave Rogers

MUSIQUE: 15/20 : La musique n'est pas mal mais pourrait être plus agréable à entendre, la sicmu des High Scores est bonne.

GRAPHISMES: 13/20 : Les graphismes sont clairs mais un peu simples.

ANIMATION: 17/20 : L'animation est très bonne.

RICHESSSE: 16/20 : Les options sont nombreuses et variées.

COTE D'AMOUR: 15/20 : Un jeu agréable mais un peu lassant.

NOTE FINALE: 15/20

Ce jeu est l'histoire d'un petit vaisseau roulant en terre hostile. Il ne dispose que d'un petit canon pour se défendre, mais il peut en gagner d'autres (souvent pour un temps limité) grâce aux options qu'il obtiendra en tirant sur des sortes de balles.

GUIBUI

POKES

Voilà les pokes, bidouilles, ... correspondants aux jeux testés dans ce numéro.

STORMLORD: A la page de présentation, tapez (à toute vitesse et sans espace) "BRING ON THE GIRLS" pour avoir des vies infinies. Pour avoir 255 vies avec DISCO, recherchez les octets 09 32 A1 6F 21 30 30 et remplacez les par FF 32 A1 6F 21 30 30.

MARAUDER: Pour avoir 255 vies avec DISCO, recherchez la chaîne FF 32 1E 7E 3E 05 32 5F 7E 3E 03, et remplacez alors le 05 par FF. Pour avoir 255 bombes avec DISCO, toujours avec la même chaîne, on remplace le 03 par FF.

CYBERNOID: Pour avoir les vies infinies, choisir la redefinition des touches et taper dans l'ordre YXES. Ensuite redéfinir les touches que vous souhaitez utiliser, ou jouer avec le joystick.

Ces quelques pokes sont tirés de LA BIBLE DES POKES (Hors Série JOYSTICK)

BASICINIT

Aujourd'hui, nous allons parler de la commande SOUND.
Cette commande a 7 paramètres dont 2 obligatoires. Nous allons les voir en détail.

Configuration: SOUND état de canal, période sonore, durée, volume, enveloppe de volume, enveloppe de tonalité, bruitage
Etat de canal: OBLIGATOIRE

Ce paramètre sert à "gérer" les 3 canaux sonores du CFC. La table de conversion à utiliser est page 73 chapitre 3 du bouquin.

Exemple: L'état de canal 68 aura pour effet: Sortie canal C (64) , à l'état bloqué (4).

Période sonore: OBLIGATOIRE

C'est un nombre correspondant à chacune des notes (calculés à partir du LA international 440). On n'a pas la place de recopier le tableau, alors regarder le bouquin chapitre 7 page 24-25-26 ou calculer ces chiffres à l'aide des 2 variables du bas de la page 26.

Durée: FACULTATIF

Ce paramètre établit la longueur ou "durée" du son. Déterminer le nombre de secondes où la note est jouée et multiplier par 100; initialement c'est 20 (soit 0,2 seconde).

Volume: FACULTATIF

Il établit le volume sonore initial d'une note (compris entre 0 (nul) et 15 (maxi)); initialement c'est 12.

Enveloppe de Volume: FACULTATIF

Enveloppe de Tonalité: FACULTATIF

Ces 2 commandes seront étudiées dans le prochain numéro.

Bruitage: FACULTATIF

On peut disposer de bruits blancs pouvant être ajoutés ou supprimés (valeur de 0 à 31).

Voilà pour cette première partie. Encore quelques petites choses à voir et on passe aux couleurs. Amusez vous bien et envoyer nous vos oeuvres (sur papier de préférence).

GUIGUI

LISTING

Le listing de ce numéro est composé de 2 parties.

1re partie des lignes 10 à 28:c'est une sorte de rappel des différents POKES utilisés couramment (lignes 22 à 28).Elle présente aussi un speeder qui permet d'accélérer la vitesse d'accès disque (lignes 20-21).

2nde partie des lignes 29 à 45:c'est un petit programme qui vous fournira différents renseignements sur ce programme.Les "variables" sont définies lignes 29 à 37,puis utilisées lignes 38 à 45. La seconde partie de ce programme DISK+ peut aider à la conception d'un "espionneur".

GUIGUI

```
10 MODE 2
11 PEN 0
12 MEMORY &A67B
13 SYMBOL AFTER 256
14 MEMORY &A6FB
15 PRINT FRE("")
16 OUT &FA00,1
17 UERA,"*.BAK"
18 SPEED WRITE 0
19 PEN 1
20 FOR a=&1000 TO &1012:READ a#:POKE a,VAL("&"a#):NEXT:CALL &1000
21 DATA 21,0A,10,DF,07,10,C9,0D,C6,07,26,00,C8,00,01,01,0A,00,03
22 POKE &A700,0' CHOIX DU DRIVE &00 (00-01)
23 POKE &A701,229'CHOIX DU USER &00
24 POKE &A895,255' &B3
25 POKE &A8AB,255' &00
26 POKE &AC00,1' &00
27 POKE &AC06,9' SELECTION DU CANAL D'ECRITURE &00 (00-09)
28 POKE &BD0E,201'ANNULATION DU BREAK ET DU RESET &C3
29 ad1=PEEK(&A755)
30 ad2=PEEK(&A767)
31 ad3=PEEK(&A76B)*256+PEEK(&A76A)
32 ad4=PEEK(&A76E)*256+PEEK(&A76D)
33 ad5=PEEK(&A770)*256+PEEK(&A76F)
34 ad6=PEEK(&AE16)*256+PEEK(&AE15)
35 ad6=PEEK(ad6+1)*256+PEEK(ad6)
36 ad7=PEEK(&AE3A)*256+PEEK(&AE39)
37 ad8=PEEK(&AE5F)*256+PEEK(&AE5E)
38 PRINT"USER DU FICHER :";ad1
39 PRINT"BITS DU TYPE DE FICHER : &X";BIN$(ad2,5)
40 PRINT"ADRESSE D'IMPLANTATION : &H";HEX$(ad3,4)
41 PRINT"LONGUEUR : &H";HEX$(ad4,4)
42 PRINT"ADRESSE D'EXECUTION : &H";HEX$(ad5,4)
43 PRINT"NUMERO DE LA DERNIERE LIGNE DE DATAS UTILISEE :";ad6
44 PRINT"NUMERO DE LIGNE DE LA DERNIERE ERREUR :";ad7
45 PRINT"HIMEM : &H";HEX$(ad8,4)
```


TESTS

STORMLORD

HEWSON

Programmeur:Rafaelle Cecco - Graphiste:Hugh Binns - Musicien:Dave Rogers

MUSIQUE:16/20 :La musique d'intro est bonne,mais le jeu est un peu juste coté bruitages.

GRAPHISMES:17/20 :Les graphismes sont clairs et fouillés.

ANIMATION:16/20 :L'animation est correcte.

RICHESSSE:16/20 :5 levels a explorer,d'une difficulté croissante.

COTE D'AMOUR:17/20 :Un super jeu

NOTE FINALE:16,5/20

C'est l'histoire d'un lutin qui cherche a delivrer des femmes retenues prisonnières.Il se déplace dans un monde peuplé d'animaux hostiles. Il peut récupérer des options (clé ,parapluie ,...)qui lui permettront de progresser dans ce monde.Bref,un bon jeu de Raff' Cecco.

GUIBUI

CYBERNOID

HEWSON

Programmeur:Rafaelle Cecco - Graphiste:Rafaelle Cecco - Musicien:Dave Rogers

MUSIQUE:17/20 :La musique est superbe et agréable a entendre.

GRAPHISMES:15/20 :Les graphismes sont clairs mais auraient pu être un petit peu plus fouillés.

ANIMATION:17/20 :Meme avec 10 sprites(ou plus) a l'écran, l'animation reste très bonne.

RICHESSSE:16/20 :Avec 5 armes et des dizaines d'ennemis différents,des heures de jeux sont en perspective.

COTE D'AMOUR:17/20 :Un super jeu,progressivement difficile.A posséder.

NOTE FINALE:16,5/20

C'est l'histoire d'un petit vaisseau s'aventurant en terre hostile.Son but est d'arriver a la fin du jeu encore entier.Au départ,il possède 5 armes;il pourra obtenir des "avantages"(boucliers,...)en attrapant des sortes de "cases" qu'il fera apparaitre en tirant sur les ennemis .

GUIBUI

PA

Les Petites Annonces sont votre rubrique. C'est donc à vous de m'en
envoyer lorsque vous recherchez ! prog, des jeux... afin que je les
publie. Attention les annonces incitant au piratage, les textes
raturés, illisibles ne seront pas publiés. Envoyez-moi vos textes
présentés comme une petite annonce à vous savez ! lettre par
case... 1 mois avant la parution du fanz.

COURRIER

La page Courrier est aussi votre rubrique. Lorsque vous avez des questions à me poser, des propositions à faire, des idées de programmes à me faire parvenir, écrivez-moi, je publierai votre lettre (qui pourra rester anonyme) dans cette rubrique.

THE END

Voilà! Le premier numéro de CROCOFANZ' est terminé. J'espère qu'il vous aura plu. Si vous avez des idées de rubriques, de programmes, ... n'hésitez pas: écrivez -moi.

Le numéro 2 de CROCOFANZ' devrait sortir début Novembre si tout va bien. Vous y trouverez toutes les rubriques de ce numéro, et peut-être quelques autres.

Je voudrais aussi remercier Stéphane LOEUILLET qui m'a aidé à préparer les tests, qui a écrit Basicinit et réalisé DISK+.

Voilà! Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne rentrée! A Bientôt!

GUIGUI