



# NEWS



Salut! Voila quelques news.

Tout d'abord Ocean nous a sorti 2 bons jeux: SMASH TV ,un shoot' them up developpé par Probe software et WWF WRESTLEMANIA ,une simulation de catch.

Chez Titus ,LES BLUES BROTHERS et PREHISTORIK ,deux bons jeux ,sont sortis.

Signalons la sortie de TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II de Microsoft. Microids nous propose SLIDERS ,un dérivé du football dans un décor en 3D.

Loriciel signe L'AIGLE D'OR II, bon jeu d'arcade aventure, THUNDER BURNER ,dans le genre d'"Harricana" et BABY JO ,un jeu original aux graphismes très mignons.

PITFIGHTER et SUPER SPACE INVADERS ,de Domark ,sont très moyens. Image Works a converti une borne d'arcade de Jaleco, CISCO HEAT, mais le résultat n'est pas génial.

Signalons aussi WORLD CLASS RUGBY d'Audiogénic, ainsi que LA CRYPTTE DES MAUDITS de Lankhor.

Voila. A la prochaine pour d'autres news.

GUIGUI

# TEST

TETRIS  
MIRRORSOFT

Programmeur: Impossible a écrire - Musicien: David Whittaker - Graphiste: ?

GRAPHISMES: 13/20 : Les formes ne sont pas très précises.

MUSIQUE: 15/20: La musique est bien, mais lassante a la fin.

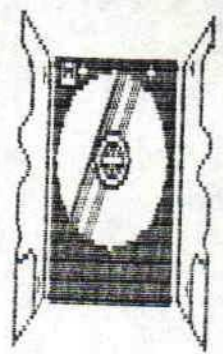
ANIMATION: 15/20: Le mouvement des pieces, lent ou rapide ,est fluide.

RICHESSSE: 13/20: Les formes ne sont pas très variées.

COTE D'AMOUR: 15/20: C'est un très bon jeu de réflexion.

NOTE FINALE: 14/20 : C'est un des BEST réflexion sur CPC. Vous devez entasser des pieces géométriques de manière a former des lignes.

# POKES



Bon. Voilà les codes pour le game C de LOOPZ.

Niveau 2 : EASY  
Niveau 11 : ARTY  
Niveau 16 : FCXY  
Niveau 21 : DRAS  
Niveau 26 : WHET  
Niveau 31 : POLL  
Niveau 36 : ZUIS  
Niveau 41 : VEST  
Niveau 46 : EMMA

Voilà de quoi vous prendre la tête pour les longues soirées de printemps.

Je ne vous donne pas de bicoquilles pour les autres jeux, qui sont des jeux de pure réflexion.

OUIGUI

# PLANS

Voilà une nouvelle rubrique annoncée par FRED .

Fred: Ouigui ,laisse-moi la place!

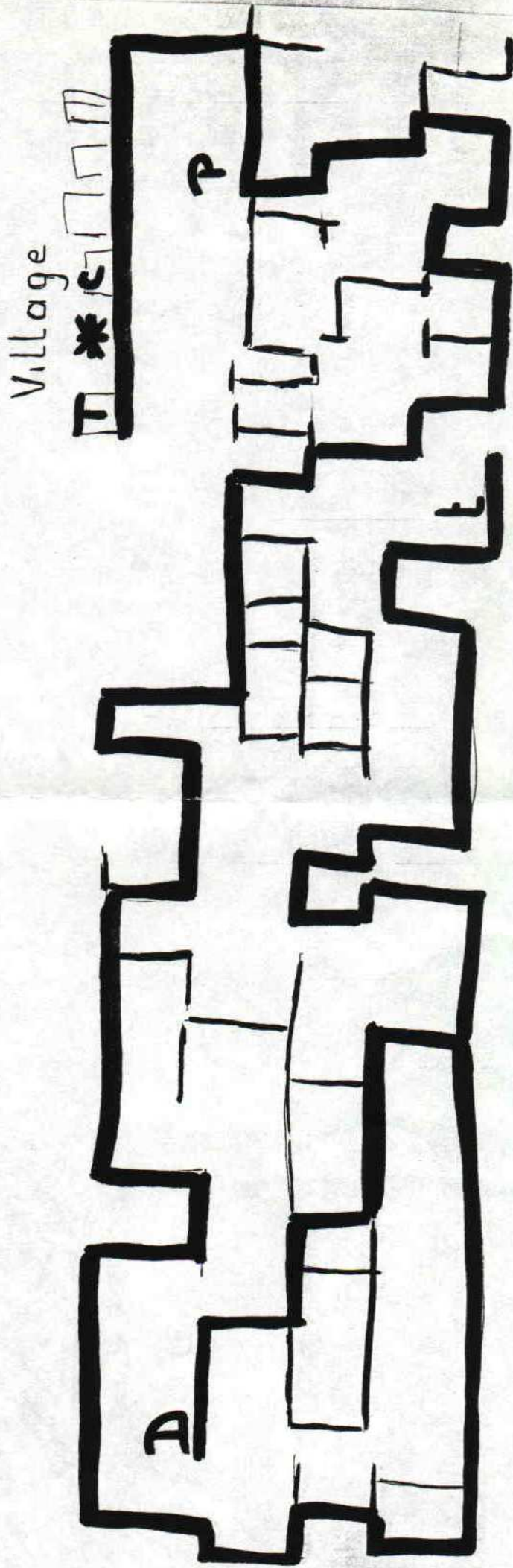
Ouigui: Oh!

Fred: Cette rubrique ne contiendra que des solutions de jeux, mais en plans. Je pense pouvoir en fournir 2 par numéro. Et maintenant ,FIRE!!!

# PLANS



# PLATOON (La Jungle)



Pour cette toute nouvelle rubrique, je vous propose le plan de la jungle de PLATOON.

Quelques compléments au plan s'imposent:

- Vous partez du D majuscule indiqué sur le plan.
- Commencez par aller chercher la TNT, indiquée sur le plan par un T minuscule.
- Suivre l'itinéraire gras jusqu'au P majuscule. Là, tuez l'ennemi, le fouillez et prenez le plan des tunnels.
- Continuer jusqu'au village, trouver la trappé, et pénétrer



# BASICINIT



Salut à tous les amateurs de Basic.

Dans ce numéro, nous allons "étudier" 3 commandes qui paraissent compliquées pour le débutant: WINDOW, WINDOW SWAP et MASK. (Je sais, ça n'a qu'un rapport indirect les couleurs, mais alors!)

Commençons par WINDOW: WINDOW, en anglais, signifie fenêtre. Cette instruction permet donc de définir des fenêtres d'écrans. On utilise cette commande ainsi:

WINDOW # No de canal, Gauche, Droite, Haut, Bas.

Qu'est-ce donc que tout ce charabia???!!?

En fait c'est très simple. Vous déterminez le numéro de canal de la fenêtre (de 0 à 7 pour ceux qui auraient oublié), puis vous entrez les "coordonnées" de cette fenêtre en commençant par le bord gauche, puis le droit et vous terminez en indiquant le bord haut, puis le bas (Duf!!).

Voyons maintenant WINDOW SWAP: Cette commande permet d'intervertir deux fenêtres. Les deux numéros de canal doivent OBLIGATOIREMENT être des chiffres, mais SANS le #.

Voyons enfin MASK.

Configuration: MASK Nombre entier, tracé du 1er point

Cette commande définit le modèle à utiliser pour tracer des lignes. Le nombre entier est exprimé en binaire (compris entre 0 et 255) active (1) ou désactive (0) les bits dans chaque groupe adjacent de 8 pixels.

Un exemple: MASK &X111100 Cette instruction détermine un trait dont seuls les 4 pixels centraux seront tracés.

Le trait aura à peu près cette allure-la: ---- .

Voilà. C'est tout pour ce numéro. Si quelqu'un a des problèmes en Basic, surtout n'hésitez pas: écrivez-moi

MASK &XGUGUI

## LA REDAC COMMUNIQUE:

C'est officiel depuis novembre 1991, AMSTRAD vient d'arrêter la production des CPC 464 et 6128 Plus, ainsi que la console GX 4000.

AMSTRAD arrête donc la production de ces ordinateurs de loisirs 8 bits.

Heureusement, les éditeurs de jeux (Océan, Infogrammes, Microïds, ...) ne sont pas prêts d'abandonner la production ludique sur nos bécanes, car ils se font de jolis bénéfices.

GUIGUI & FRED



# LISTING

Ce mois-ci (enfin ...dans ce numéro) ,je vous propose un programme réalisé par CLOD et paru dans CROCO PASSION.

Il s'agit d'un décodeur d'encre. Il vous livrera toutes les INKs utilisées dans un écran.

Voyons un peu son fonctionnement.

C'est un programme court et très simple.

Ligne 20: Définition des couleurs et des tableaux

Ligne 30: Affectation d'une valeur à un DATA lu en mémoire.

Ligne 40 à 70: DATAs

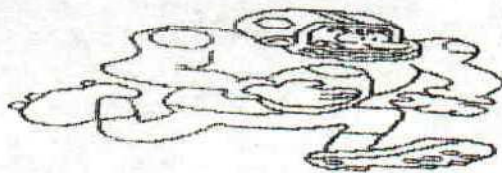
Ligne 80: Modification d'une donnée en mémoire.

Ligne 90: Lecture et affichage des résultats.

Ligne 100 & 110: Fin du programme.

Voilà ; Amusez vous bien sur vos claviers et a la prochaine.

GUIGUI



```
10 'DECODAGE DES ENCREs
20 MODE 1:BORDER 0:DIM enc(16),cod(32)
30 FOR i=0 TO 31:READ a$:cod(VAL("&"a$))=i:NEXT
40 DATA 14,04,15,1c,18,1d,0c,05
50 DATA 0d,16,06,17,1e,00,1f,0e
60 DATA 07,0f,12,02,13,1a,19,1b
70 DATA 0a,03,0b,01,08,09,10,11
80 a=&B7D5:IF PEEK(6)=128 THEN a=&B1EB
90 LOCATE 1,1:FOR i=0 TO 15:enc(i)=cod(PEEK(a+i)):PRINT"INK"i","enc(i),:NEXT
100 LOCATE 8,12:PRINT"Pressez une touche S.V.P"
110 CALL &BBO6:END
```

# TESTS

## LOOPZ AUDIOGENIC

Programmeurs: DATA DESIGN - Graphistes: Herman & Stewart - Musicien: David Whittaker

INDOIGUI: Fred nous a fait des tests assez médiocres pour ce numéro (en effet, c'est un grand bagarreur) donc je les arrangerai (entre parenthèses)

GRAPHISMES: 14/20: Le plateau de jeu est un marbre assez précis. Les pièces sont précises.

MUSIQUE: notée 12 par Fred, je rectifie à 16/20: Le jeu est agrémenté par 7 super mélodies de David Whittaker.

ANIMATION: 14/20 INDOIGUI: OK, je garde: Le déplacement des pièces est assez fluide.

RICHESSSE: notée 10 par Fred, je corrige à 17/20: Le jeu possède 3 types de jeu: seul, à 2, ou contre l'ordinateur. Le niveau 3 contient de très nombreux plans.

COTE D'AMOUR: (0 par Fred): 17/20: C'est un très bon jeu de réflexion.

NOTE FINALE: 15,5/20: Ce jeu de réflexion est un mélange de TETRIS et de SIMMONS. Vous devez faire des coups à posséder.

## 10 VOIES DRESD

### DEEP THOUGHT SOFTWARE

Programmeurs: D. de Whittington - Musicien: \_ - Graphistes: ?

GRAPHISMES: 14/20: Le dessin des pièces est assez précis, mais on peut se faire tromper.

MUSIQUE: 12/20: Il n'y a pas de musique, seule la possibilité d'un commentaire est possible.

ANIMATION: 14/20: Bon, que dire sur l'animation d'un jeu d'échecs??? Le mouvement des pièces est assez bien réalisé.

RICHESSSE: 12/20: On peut sélectionner sa couleur, son grade. L'ordinateur est très fort.

COTE D'AMOUR: 18/20: Un bon jeu d'échecs. L'ordinateur évoluant avec les coups de joueur.

NOTE FINALE: 16/20: Pour tous les "amateurs" (terme non déposé), à posséder.



# UTILITEST

Roulements de tambours, lever de rideau, voilà UTILITEST, la rubrique de tests d'utilitaires de CROCOFANZ.

Pour inaugurer cette rubrique, j'ai décidé de tester MULTIPLAN.

Multiplican est un tableur très puissant, puisqu'il compte sur plusieurs centaines de cellules.

Mais qu'est-ce qu'un tableur ? me demanderais vous. Eh bé, j'en va vous l'expliquer.

Un tableur, c'est une feuille de calcul électronique.

"Avec MULTIPLAN vous pouvez facilement (NDSUIGUI :hum!) mettre au point le budget d'une PME" dit le bouquin.

"Finies les longues heures de travail, crayon, gomme et calculette en main." Je suppose que vous avez compris. Pour ceux que l'utilisation de ce logiciel intéresse, je vous conseille de lire la rubrique HELP écrite par mon père (vous voyez, j'ai fait des émules!!).

Voyons les notes:

ERGONOMIE : 17/20

PRESENTATION : 15/20

RAPIDITE : 10/20 (Au dessus de 70 cellules, comptez une heure pour tout de "calcul)

RICHESSE : 17/20

NOTE FINALE : C'est donc un très bon tableur (d'ailleurs il n'y en a plus beaucoup sur CPC (il reste CALCULMAT mais il est un peu dépassé.)

# MAT' TEST

GUIGUI

Tiens, Je reviens dans CROCOFANZ.

Je vais en effet tester un JOYSTICK. Le Joystick en question est le "NAVIGATOR" de KONIX.

C'est un joystick, assez vieux, mais qui est très efficace. Il a un excellent rapport qualité/prix. Il ne coûte en effet que 150 FF TTC et il peut endosser presque tous les rôles (chasses, ...etc).

C'est un joystick précis en effet, il possède des microswitches, procurant une bonne largeur à votre baton de joie, et un bouton de feu automatique (très souvent inutile car il ne peut pas fonctionner).

Il possède un design futuriste car c'est un joystick qu'on tient dans la main (NDFRECOB est vrai? Mais c'est génial!). Je m'expliquerai ce le pose pas sur une table, on le tient dans sa main, dont il épouse bien la forme.

Bonne ergonomie, très bonne, prix raisonnable, pratiquement indestructible et précis.

Je présente mes excuses à SHEL (CROCO DECHAINE) sur lequel j'ai copié l'article (L'inspiration me manquait.)





# HELP

Pour entrer dans Multiplan, vous tapez:

cccc RETURN

submit mp129 RETURN

apparaît alors le cadre MULTIPLAN : des fonctions inscrites en bas: Alpha Calcul Blanc etc..

ces fonctions sont appelées en tapant la première lettre de la Fonction : par exemple A appelle Alpha on peut alors taper:

Géographie	10
Histoire	12
Calcul	13,5
Math	14,8
Français	17,5
Moyenne	13,56



Vous avez tapé Géographie RETURN

Alors apparaît ALPHA/CALCUL qui vous évite de taper A avant de renvoyer Histoire

Si vous faites une erreur tapez sur la touche ESC en haut à gauche qui vous ramène à la case départ

Ne vous servez pas pour les lettres des minuscules avec accent sur la ligne haute du clavier: elles ne marchent pas

ne vous servez pas non plus du pavé numérique: vous entrez les nombres en faisant SHIFT et le chiffre de la rangée haute du clavier.

Entrez maintenant vos moyennes par matières: si vous êtes en mode ALPHA/CALCUL, tapez simplement le chiffre par SHIFT 12 par exemple comme expliqué ci-dessus

Si vous venez de taper ESC, vous tapez le C de Calcul et RETURN

et vous vous retrouvez en mode CALCUL ou vous tapez votre moyenne comme expliqué ci-dessus

Vous avez donc rentré vos moyennes dans les diverses matières et vous souhaitez avoir votre moyenne générale

vous allez donc avec le curseur du pavé numérique positionner la fenêtre sur la cellule où vous souhaitez voir apparaître votre

brillante moyenne. et à ce moment là il faut que vous écriviez: somme(L1-10)C:L1-210)/5

Pour cela et dans l'ordre vous tapez:

= SOMME

( parenthèse que vous trouvez dans la ligne haute du clavier

Avec le curseur vous remontez la fenêtre jusqu'à la première moyenne tapée

: vous tapez alors les deux points qui signifient jusqu'à

Toujours avec le curseur vous allez sur la dernière moyenne rentrée

: vous fermez la parenthèse

/ signifie diviser

Et puisque vous avez rentré 5 notes

ET MIRACLE VOUS AVEZ CALCULÉ VOTRE MOYENNE

JE PRÉCISE: CE PETIT LAIUS A ÉTÉ TAPÉ SUR MULTIPLAN QUI EST PRESQUE AUSSI COMMODE QU'UN MAUVAIS TRAITEMENT DE TEXTE



Dans ce numéro, je vous propose 3 petites annonces.

ANNONCE 1: Cherche SCANNER DART 400 France Maxi.

Faire proposition à:  
DURAND Pierre-Jacques  
6, Rue de la Plaine de Nisson  
AZAY LE BRULE  
37400 St MAIXENT L'ECOLE

ANNONCE 2: Je recherche toute bidouilles  
types infinies, ... pour  
PLATOON, ainsi que le plan des  
sunnels pour ce même jeu.  
Ecrire à: FRED à l'adresse du  
fanzine.

Enfin Pierre-Jacques recherche des bidouilles pour le super jeu  
qui est XYTHOES FANTASY. Envoyez-les à l'adresse de l'annonce 1.

Je compte sur vous pour y répondre. Allez, à la prochaine.  
GUIGUI

## COURRIER

En ce vais pas vous parler de mon courrier, mais de mes  
fanzines.

En effet, depuis quelque temps, j'ai reçu pas mal de fanzines  
FREEWARE.

A l'heure actuelle j'ai dans ma "fanzinethèque":

- STAR GAMES 2
- THE AMAZING FANZINE 6
- LE GROUPE DECHAINE 17
- LE PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ 5
- NEW MICRO BEST 2
- FREEWARE 7, 8, 9

Mais pour les fanzines papier, voyons les fanz' D7:

- FANSTIC 7
- AMS'DEM 3

Voilà. Dans le prochain numéro, nous lançons avec Pierre-  
Jacques DURAND un "CENTRE D'ECHANGES DE FANZ FREEWARE PAPIER". La liste  
de fanz de PJ viendra compléter la mienne. Nous vous en reparlons dans  
le numéro 25.

GUIGUI.

# FANZWORLD

Salut à tous les amateurs de FANZINES !!

Dans ce numéro, je vais tester 2 fanzines: FANATIC et LE CROCO DECHAINE (Amadeus et Et (The Amazing Fanzine) excusez-moi mais je vous promets que vous serez dans le prochain numéro)

Commentaire par FANATIC : C'est un bon fanzine disc ,réalisé par MESSO, PROXY ,MAX ,NEOTYT ,...etc..

Il comprend 2 jeux et un disque sur le 2ème disc (HORS SERIE DEUX), et de très nombreuses rubriques: la MUSIKADO (jeu musical très bien réalisé par LEO), les articles, des initiations (Basic et Pascal... de la musique...)

C'est un fanz très bien réalisé. Alors écrivez-leur à:

FANATIC  
9 Allée d'Ozonville  
91200 ATHIS-MONS

(Conditions d'envoi : 07 a4 large formatée + un timbre à 4F)

Voilà maintenant LE CROCO DECHAINE (CD pour les intimes)

C'est un très bon magazine papier, très connu pour sa rubrique LE CROCO DE DEFOUCHE, qui ne peut se décrire. Il contient beaucoup de rubriques: tests de jeux, de matériel, de BD (comics... de l'assemblée), et de nombreuses planifications.

Enfin, c'est un fanz de très bonne qualité. Alors écrivez à:

LE CROCO DECHAINE  
5 Rue Tournade  
17000 La Rochelle

GUIGUI



Voilà maintenant pour le second test de BD. Dans ce numéro, je vous propose un bande dessinée assez vieille (1986) . Il s'agit d'un épisode de Jeanette Pointu. Ça ne vous dit pas grand chose,hein ? Ça ne m'a donné pas. Cette série n'est composée de 4 livres (3 chez DUPUIS + un autre).

Le numéro dont je vais vous parler est le 2nd de la série et s'intitule: QUATRE X QUATRE ,PARIS DAKAR. Pour un amateur de sports mécaniques comme moi, vous allez être servi. Jeanette Pointu est reporter photographe. Elle s'occupe de la page sportive.

Au cours de ses aventures, elle se retrouve copilote d'une jeep de presse pour suivre le Paris Dakar. En suivra une foule d'aventures.

Enfin, une bonne BD, bien dessinée par Wasterlain, parue aux éditions DUPUIS. Environ 30 F l'album.

GUIGUI



# THE END

... J'espère que toutes nos nouvelles  
sont venues vous rejoindre plus tôt. Maintenant que vous lirez ces lignes, nous  
avons décidé d'arrêter tout à l'heure ce magazine, comme tout le monde le sait, est  
l'arrêt de la publication des numéros du DPC. Vous en saurez davantage dans le  
prochain numéro.

ATTENDEZ! STOP !! CE N'EST PAS FINI !

Cette nouvelle est très importante, dont je vais vous l'écrire en  
détails dans le prochain :

LE DPC VA PASSER AMÉRICAIN, ET CE DÈS LE NUMÉRO 05

Donc, pour recevoir DPC AMÉRICAIN 05, envoyez-nous vite un timbre  
de 25 centimes et vous le recevrez ainsi que sa parution.

+++

AMIGUI & FRED.

