

# AM CRAZY

LE JOURNAL DES PASSIONNES DE L'AMSTRAD ....

NUMERO 4

80 F.

GRATUIT !

JUILLET - AOUT 92  
- BIMESTRIEL -

## SPECIAL VACANCES

### EDITH OH !



J'ai démissionné pour re-  
joindre ce superbe journal !

Bonjour à tous fidèles lecteurs !  
La rédaction se bouscule depuis quelques  
mois pour améliorer votre fanzine ...  
Au fait, vous avez compris le rapport en-  
tre le titre et le dessin ci-contre ? Et  
bien c'est tout simple : Edith oh n'est  
qu'un jeu de mots (entre la rubrique  
édito et l'ancien premier ministre Edith  
Cresson). J'avoue que je n'ai pas pu  
m'en empêcher ...  
Ce mois-ci, nous vous avons ajouté un  
supplément et de nouvelles rubriques.  
Toute l'équipe de AM CRAZY vous souhaite  
de passer de bonnes vacances.

**BOSS.**

### SOMMAIRE

- PAGE 1 :** \* Edito  
\* Tops
- PAGE 2 :** \* Nos vacances  
\* Help
- PAGE 3 :** \* Test soft  
\* Initiation
- PAGE 4 :** \* Resultats concours  
\* Bidouilles

### TOPS

Cette rubrique est la votre !  
Envoyez-nous le classement  
de vos six logiciels préférés.

#### JEUX :

1. DOUBLE DRAGON 2
2. SUPER MARIO 2
3. TURTLES

#### UTILITAIRES :

1. SEMWORD
2. PAGE PUBLISHER
3. DISCOLOGY U.S.O

# NOT VACANCES ...

Ah, l'été, le soleil, le bronzage, les coups de soleil, la mer, les nanas, le bonheur quoi !!!  
**MAIS PAS POUR NOUS !!!** Nous restons fidèles au poste et pour vous, chers lecteurs, nous allons passer toutes nos vacances devant un moniteur pour sortir le prochain numéro de septembre ! Alors que dehors la température atteint 25 degrés, nos ordinateurs (AMSTRAD bien sur !) fument et fonctionnent au ralenti, nous avons décidés de se priver de vacances afin de vous présenter un numéro sensas à la rentrée scolaire !

..... **N'EN CROYEZ RIEN !** .....

La rédaction sera fermée pendant un mois et demi (jusque mi-août) pour des vacances bien méritées ...

Désirez-vous savoir ou chacun d'entre nous part en vacances ? Bon, allez je vous dévoile nos destinations: Colucho passera ses vacances sur les plages de la Somme, Senio sera le seul à ne pas partir puisqu'il restera chez lui pour profiter pleinement de son Amstrad CPC.

Je crois que c'est moi qui voyagerai le plus loin puisque je dépasse les frontières de la France pour rejoindre un pays splendide: l'Espagne.

Lors du prochain numéro de AM' CRAZY je consacrerai une rubrique pour faire un bilan sur l'informatique espagnol. Un reportage à ne surtout pas manquer !

Bon, je crois que j'ai tout dit... **AM NON !** Je tiens à remercier et à féliciter David Beauget pour le dessin ci-dessus. Pas mal non ?

**NICE HOLIDAY - BUENAS VACACIONES - BONNES VACANCES !!!**

**BOSS.**



R.A.

R  
M  
A  
R  
C  
H  
E  
D  
I  
O

Routines system  
 Caracteres red  
 finis  
 TARDON AMSDOS  
 HIMEM

# HELP !

Attention, ce que vous allez lire ci-dessous contient des solutions de jeux. Si vous ne vous sentez pas une ame de tricheur, ne lisez pas ce qui suit !

## IKARI WARRIORS :

Lorsque l'on avance dans le jeu on rencontre parfois des chars. Pour prendre un char, il faut se positionner dessus, appuyer sur "FIRE" en meme temps que vous tirez la manette vers l'arriere. Pour sortir du char, il faut appuyer sur "FIRE" et tirer en meme temps la manette vers l'avant.

## DRAGON SPIRIT :

Recherchez la chaîne HEXA : 06,00,3D,38,0E et remplacez 3D par 00. ==> vies infinies.

## 1943 :

Recherchez : 3D,DD,77,00,CD et remplacez 3D par 00 ==> energie infinie.

RESTARTS

# TEST SOFT : Skweek

**R**ésisterez-vous à la folie qui règne sur Skweezland ? Entre les dalles bleues qu'il faut peindre en rose, les monstres qui rodent dans chacun des 99 tableaux, les dalles qui s'effacent à votre simple contact et les bonus qu'il ne faut pas oublier de récupérer, vous reconnaîtrez qu'il y a de quoi en perdre la houle ! Vous serez séduit par cette boule orange qui se déplace à une rapidité folle au milieu de graphismes très colorés dans des tableaux de plus en plus difficiles. Enfin, le mode aléatoire (que vous choisissez dans le menu) vous permettra de pénétrer dans l'un des 99 tableaux que l'ordinateur aura choisi. Skweek est un très bon jeu d'arcade que je vous conseille vivement à vous procurer.

- Notes pour ce soft :
- ⊙ Graphisme . . . . . 14/20
  - ⊙ Son . . . . . 13/20
  - ⊙ Animation . . . . . 14/20
  - ⊙ Jouabilité . . . . . 12/20
  - ⊙ Difficulté . . . . . 13/20
  - ⊙ Avis de Colombo . . . . . 18/20

==> NOTE GENERALE : 14/20

Prix indicatif : - X7 : 145 F.  
 - DK : 195 F.

Soft édité par Lortofels.

## COLUMBO.

# INITIATION : La mémoire du CPC

**C**omme promis dans le dernier numéro, je m'attaque à la mémoire du CPC. Le sujet est si vaste que l'on risque de l'étudier pendant plusieurs numéros. Longue mais complète cette initiation ! La mémoire du CPC est un modèle d'organisation. Pour tous les CPC, on a une R.A.M. d'au moins 64 Ko. C'est dans un souci de démocratisation et de simplification que je n'aborderai pas les 64 Ko supplémentaires du 8128. Alors comment est construite cette R.A.M. ? Un coup d'oeil sur la figure 1 (ci-dessous) vous en dira plus.

- Deux remarques : - structure en 4 \* 16 Ko  
 - seul 48 Ko libres pour vos programmes BASIC.

Cette apparente complexité cache une formidable manière de gérer une mémoire. L'excellent point de Monsieur AMSTRAD c'est le Bank Swapping Kesako ! c'est une méthode de gestion permettant, avec un processeur 8 bits (qui théoriquement ne peut adresser plus de 65536 cases mémoires, soit 64 Ko), d'adresser jusqu'à 612 Ko de mémoire (NORTE et UIUX).

## SONIC.

# BIDOUILLES

Voici la rubrique la plus demandée de nos lecteurs. Pour ce mois-ci, j'ai décidé de vous parler des RSX. Les RSX ne sont utilisables qu'à partir du Basic. Elles sont appelées par F pour un clavier QWERTY ou par G pour un clavier AZERTY. L'appel des RSX se fera sous le symbole AZERTY (G) dans ce texte. Bon, commençons par un tout premier exercice (vous trouverez d'autres exercices dans les prochains numéros de AM' CRAZY).

\* Pour RENOMMER un fichier il suffit de taper :

GREN, "nouv nom.ext", "ancien nom.ext"

Ici, ext signifie extension (ex: .BAS = BASIC).

\* Pour EFFACER un fichier :

GERA, "nom.BAS" ou GERA, "nom.\*"

Si vous voulez effacer tous les fichiers Binaire tapez :

GERA, "\*.BIN"

Par contre, si vous désirez effacer tous les fichiers se trouvant sur la disquette (ou cassette), tapez :

GERA, " \*.\*"

(ATTENTION! Cette commande est très dangereuse ! elle détruira tous vos fichiers).

\* Pour l'édition du CATALOGUE de la disquette à l'écran :

GDIR, " \*.\*"

Vous voyez alors s'inscrire en ordre alphabétique tous vos fichiers, mais leurs tailles n'est plus précisée. Pas de panique ! ... Tapez donc ceci :

GDIR, " \*.BAS"

Cette commande affiche tous les fichiers BASIC.

Alons un peu plus loin... Il est possible de rechercher un fichier dont on ne connaît pas l'extension :

GDIR, " nom.\*"

Par quel nom ?

Bon, voilà ce premier cours est terminé. Nous nous retrouverons, j'en suis sûr dans le prochain numéro pour la suite des RSX.

## BOSS

# RESULTATS DU CONCOURS :

Pour un premier concours, j'avoue que vous vous êtes vivement donné pour trouver les réponses au concours de Colombo du numéro précédent. Je tiens à féliciter tous ceux qui ont envoyé leurs réponses. Malheureusement il n'y a eu que 3 bonnes réponses. Voici les noms des gagnants : GIRARD Sébastien, CAGNION Hubert et BRUET Vincent.

Ils ont gagné chacun d'entre eux 2 softs. Maintenant, voici les réponses qu'il fallait trouver : Colombo possède 7 moutons et vous 8. Pour ce numéro, nous n'avons pas mis de concours par manque de place, mais vous en aurez un autre dans le prochain numéro...



## Un dernier mot ...

J'avoue que je n'ai jamais bien aimé cette rubrique, mais il faut bien tirer une conclusion sur ce numéro... Avouez que ce numéro a été vraiment bien réalisé (et sans modestie)! J'en suis assez fier... De plus, nous avons mis le double de temps pour réaliser le supplément!!! Ah, j'allais oublier de vous annoncer que ce fanzine deviendra payant en septembre (rassurez-vous, ce ne sera pas bien cher). Le numéro 5 sortira pour la rentrée scolaire. D'ici là, bonnes vacances à tous!!!

BOSS.

### FAITES-MOI CONNAITRE, FAITES-MOI DE LA PUB !...



```

10 PRINT (TIME-1)/300: "seconde " GOTO 190
20 CLEAR INPUT: flag=1: RETURN
30 SOUND 1,0,50: PRINT ". "; RETURN
40 n=n+1: IF n>26 THEN n=14
50 INK 1,n: RETURN
60 PRINT: PRINT: PRINT: INPUT "Une autre partie (O/N) "; a$
70 IF a$="O" OR a$="o" THEN RUN
80 END

```

## LISTING No 2 : Casse briques

```

**** CASSE BRIQUES ****

) CLS
) INK 0,9
) MODE 0
) LOCATE 10,10
) a=40
) y=7
) PRINT " CASSE BRIQUES "
) SOUND 1,284,a,v
) SOUND 1,213,a/2,v
00 SOUND 1,225,a/2,v
10 SOUND 1,190,a/2,v
20 SOUND 1,213,a/2,v
30 SOUND 1,169,a/2,v
40 SOUND 1,190,a/2,v
50 SOUND 1,159,a/2,v
60 SOUND 1,165,a/2,v
70 SOUND 49,568,a,v
80 SOUND 42,225,a,v
90 SOUND 28,190,a,v
00 SOUND 1,0,200
10 FOR s=0 TO 1900: NEXT s
15 PEN 0: LOCATE 10,10: PRINT "
CHR$(7): LOCATE 8,10: PRINT "READY"
16 FOR i=1 TO 1000: NEXT: CLS: PEN 1: PRINT CHR$(7): LOCATE 8,10: PRINT "STEADY!"
17 FOR i=1 TO 1000: NEXT: CLS: PEN 1: INK 1,24,15: LOCATE 8,10: PRINT "GO! "; PRINT
(7): FOR i=1 TO 200: NEXT: PRINT CHR$(7): FOR i=1 TO 20
) NEXT: PRINT CHR$(7): FOR i=1 TO 200: NEXT: PRINT CHR$(7)
19 FOR i=1 TO 400: NEXT
200 ----- jeu -----
330 KEY 139, CHR$(13)+"mode 1: ink,0,1: ink!1,24: paper 0: pen 1"+CHR$(13)
340 REM copyright vengeance 10/06/1985

350 CLS
360 BORDER 1: INK 0,1: INK 1,26: INK 2,24: INK 3,6
370 SPEED KEY 15,2
380 ENV 1,1,18,0,11,0,10: ENT 1,10,2,2
390 ENV 3,1,0,16,5,-3,2
400 ENV 2,5,3,3,1,-21,22,9,-3,2: ENT -2,10,2,2,5,-7,1,2,11,3,2,-4,8
410 MODE 1
420 MOVE 30,16: DRAWR 0,400,1: MOVE 610,16: DRAWR 0,400,1
430 PEN 14: LOCATE 3,1: PRINT STRING$(36,143): PEN 2: LOCATE 3,2: PRINT STRING$
143): PEN 1: FOR r=5 TO 6: LOCATE 3,r: PRINT STRING$(36,
143): NEXT r
440 bx=9
450 essai=5: score=0
460 PEN 1: GOSUB 770
470 FOR m=0 TO 1000: NEXT
480 GOTO 510: REM debut du jeu
490 LOCATE bx,24: PRINT " "; STRING$(4,131); " "
500 RETURN

```

```

a=1:ya=1:IF INT(RND*2)=1 THEN xa=-xa:REM pour chaque essai le debut est
EN 1:GOSUB 490
RIGIN,0,400
=bx+4:y=11:x1=x:y1=y
l=x+xa:y1=y+ya:REM debut de la boucle principale
F x1=3 OR x1=38 THEN xa=-xa
OSUB 710
F y1=24 AND x1>bx+1 AND x1<bx+6 THEN ya=-ya:y1=y1-2:SOUND 130,44,8,7,1,1
(x+5)OR(x<bx+2)):IF a=-1 THEN xa=xa*a:x1=x1+xa:y
l
F y1=25 THEN LOCATE x,y:PRINT " ":GOTO 680
OSUB 490
TEST((16*x1)-1,-(16*y1)-1):IF t<>0 THEN ya=-ya:xz=x1:yz=y1:y1=y1+ya:GOS
F t=2 THEN score=score+10:GOSUB 770
F t=3 THEN score=score+20:GOSUB 770
F t=1 THEN score=score+5:GOSUB 770
F y1=1 THEN ya=1
OCATE x,y:PRINT " ":LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(233):x=x1:y=y1
F y=1 OR x=3 OR x=38 THEN SOUND 129,78,8,7,1,1
OTO 550:REM fin de la boucle principale
essai=essai-1:SOUND 132,19,46,12,2,2:IFessai=0 THEN GOTO 750
OSUB 770
OTO 510
F (INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0)AND bx>2 THEN bx=bx-2:RETURN
F (INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0)AND bx<32 THEN bx=bx+2:RETURN
RETURN
OCATE xz,yz:PRINT " ":RETURN
F score >=hiscore THEN hiscore=score
score=0:essai=5:GOSUB 770:GOTO 410
OUND 130,0,20,13,3,0,31:LOCATE 3,25:PRINT"HISCORE:";hiscore:LOCATE 16,25
SCORE:";score:LOCATE 31,25:PRINT "ESSAI:";essai:RETURN

```





**BONNES VACANCES  
 À TOUS !!!  
 И ЛОНЕ III  
 БОННЕЗ ВУСАНСЕЗ**



Si durant les vacances, vous ne savez pas quoi faire alors écrivez-nous ! Vous pourriez par exemple nous dire ce que vous voudriez voir paraître dans le prochain numéro, nous dire vos critiques, remarques...

Directeur de publication	: BOSS.	<b>AM ' CRAZY</b> DENIZART Arnaud 7, rue des Clorines 88200 PERONNE Tel : 22.84.26.89 (week-end) ou : BROUET Sébastien 48 av. Mac Orlean (porte 63)
Rédacteur en chef	: BOSS.	
Rédacteurs adjoints	: COLUMBO, SONIC.	
Maquettiste	: BOSS.	
Édition	: BOSS.	
Édition annexe	: SONIC.	
Résponsables publicité	: COLUMBO, BOSS.	
Administration	: BOSS.	
Relations humaines	: BOSS.	

**AM ' CRAZY**