

# AM CRAZY


LE JOURNAL DES MORDUS DE L'ANSTRAD ...

NUMERO : 6      Prix : 4.00 F      OCTOBRE 92  
(frais postaux + photocop.)      - BENSUEL -

POUR NE PAS MANQUER  
UN SEUL NUMERO DE  
AM CRAZY : une seule solution  
vous abonner !...

>>>>> FLASH <<<<<  
AM CRAZY fait maintenant parti  
de l'A.F.C. (Association des Fan-  
zines CPC). Ceci pour bénéficier  
de services comme : PUB, DICOIT,  
AIDES... Dans le No 7, vous aurez +  
d'informations. A suivre...

## EDITO



Alors les p'tits  
AM CRAZIENS (nouvelle race  
d'anstradonous en voie de  
prolifération), on dirait que  
nous v'la reparti pour un  
nouveau numéro... Quoi de  
neuf depuis la dernière fois ?  
Ben... tout d'a-  
bord la pré-  
sence de ce  
dessin. Dans  
le numéro 5 nous  
n'avions pas de place  
mais ce mois-ci on a fait  
fort... Ensuite, vous n'aurez toujours pas de  
rubrique Petites Annonces puisque nous n'en  
avons pas encore reçues. Pourquoi ne pas en pro-  
fiter puisqu'elles sont gratis ? Enfin,  
tous les sondages ne m'ont pas encore été tous  
renvoyés, vous aurez donc le bilan de celui-ci  
dans le prochain numéro. BOSS.

## TOPS

**JEUX :** 1. GAUNTLET 3  
2. GRYZOR  
3. TINTIN SUR LA LUNE

**UTILITAIRES :**  
1. PAGE PUBLISHER  
2. MULTIPLAN  
3. SWORD

## TEST SOFT WEC LE MANS

Prenez le volant de votre bolide  
de course, attachez bien votre  
ceinture car il faudra bouger  
sur le circuit dans un temps  
limité tout en évitant les autres  
concurrents et les panneaux de  
signalisation !... Dans les virages,  
vous avez plusieurs bornes  
et à chaque fois que vous passez  
devant l'une d'elles, vous gagnez  
un bonus de temps.  
Vous n'avez que deux vitesses :  
une lente et une rapide. Il est  
possible de conduire votre bolide  
avec le joystick ou avec le  
clavier. Je crois que je vous en ai  
assez dit. Allez-y, 9, 8, 1 c'est  
parti non kiki pour les 1ers kms !  
12/20 \* Difficulté... 10/20  
0/20 \* Avis de Colombo... 11/20  
10/20 ==> Note Générale: 11/20  
10/20  
**COLUMBO.**

## SOMMAIRE

---

**PAGE 1 :**  
> Edito  
> Tops  
> Test soft

**PAGE 2 :**  
> Enquête : Le piratage  
informatique.

**PAGE 3 :**  
> Initiation  
> Help

**PAGE 4 :**  
> Bidouilles  
> Un dernier  
mot...  
> Adresses

Notes pour ce soft :

* Graphisme	10/20	* Difficulté	10/20
* Son	0/20	* Avis de Colombo	11/20
* Animation	10/20	==> Note Générale	11/20
* Jouabilité	10/20		



# ENQUÊTE : LE PIRATAGE INFORMATIQUE

## ARRÊTEZ TOUS DE COPIER !

Ah Ah !... Je vous ai fait peur bande de petits pirates !... Je tiens quand même à vous signaler que le sujet que je vais aborder est très sérieux surtout que la loi punit très sévèrement toute contrefaçon et copie de logiciels.

Par où commencer ? Tout d'abord, je crois qu'il ne serait pas inutile de rappeler ce qu'est le droit d'auteur. C'est un droit de propriété incorporelle, exclusif et opposable à tous, qui confère à son titulaire des attributs d'ordre moral et pécuniaire. Expliquons cette phrase: le droit moral donne à l'auteur le moyen de faire respecter son oeuvre (ses logiciels); le droit pécuniaire permet à l'auteur d'exploiter son oeuvre et d'en tirer un profit pécuniaire (article 21 de la loi du 11/03/1957). Voilà en gros ce que sont les droits d'auteur.

La protection juridique des logiciels est organisée par la loi du 3 juillet 1985.

Qu'est-ce qu'un logiciel ?

Selon l'arrêté du 22 décembre 1985, un logiciel est un "ensemble de programmes, procédés et règles et éventuellement la documentation relative au fonctionnement

d'un ensemble de traitement des données". Pour enrayer la multiplication des copies pirates, toute reproduction ou toute utilisation non expressément autorisée par l'auteur est interdite.

Que risquent les pirates ?

Il faut distinguer deux types de pirates: les vendeurs de listes qui en tirent un hut lucratif et les "swappers". Les vendeurs de listes de logiciels (copies) risquent, s'ils sont pris sur le fait, une série d'amendes pour contrefaçon et des dommages et intérêts qui peuvent s'élever à des sommes considérables. A tout cela s'ajoutent une peine de prison et la saisie du matériel (ordinateur, logiciels et périphériques). De quoi faire réfléchir tous ceux qui continueraient de copier...

Par contre, les "swappers", ceux qui échangent des jeux sans toucher un seul centime sont eux aussi puni par la loi. La loi est en effet intransigeante sur ce point et ne fait pas la différence: que ce soit à hut lucratif ou non, une copie pirate est répréhensible et le préjudice commercial des auteurs (éditeurs) est réel puisqu'il y a

atteinte aux droits de la propriété littéraire et artistique (voir droits d'auteur plus haut).

En résumé, le piratage est un délit pénal et des sanctions civiles et éventuellement pénales (suivant la gravité du délit) sont prévues par la loi (voir sanctions 2ième colonne).

Si le piratage est interdit, la loi du 3 juillet 1985 autorise l'établissement d'une copie de sauvegarde pour l'utilisateur.

Qui peut prendre sur le fait la personne qui copie illégalement (pirates) ?

Les policiers et inspecteurs du SRPJ de votre ville, accompagnés de l'A.P.P. (Agence pour la Protection des Programmes). Et croyez moi qu'ils ne vous feront pas de cadeaux (je vous laisse relire un peu plus haut les amendes) !

Si après tout ce que je vous ai expliqué, vous continuez à ne pas me croire, lisez ce qui suit...

Voici un fait réel: soixante-dix pirates ont été interpellés le 14/07/1989 à Colmar où les membres de 2 clubs locaux "A best Energy" et "Zigzag" étaient en train de pirater lorsque surgit une quinzaine de policiers et d'inspecteurs

Suite 1.

du SRPJ de Strasbourg, accompagnés des incorruptibles de l'APP. Près de 300 copies avaient déjà été faites. Résultat: versement de 200000 F de dommages et intérêts envers les éditeurs + 4 mois de prison avec sursis + saisie du matériel. De quoi faire réfléchir les vendeurs de listes... Voilà, j'espère qu'après cet article, on entendra plus parler de piratage !



Si vous avez des questions ou commentaires, écrivez-moi, une réponse sera assurée. BOSS.

BOSS.



Vous avez du remarquer que la maquette de cette page n'était pas terrible ces derniers temps. En effet mon ordinateur était tombé en panne et le BOSS devait tout faire tout seul. Donc je donnais mes articles tels quels et il devait improviser. Mais ça va changer !

Vous avez des questions à poser ? Ecrivez-moi. J'y répondrai avec joie SONIC

Dans les questionnaires que vous deviez remplir, chers lecteurs, l'un d'entre vous m'a demandé une rubrique sur le schéma électronique du CPC. Deux cas se présentent à moi. Soit il s'agit de remplir des feuilles entières de croquis, de nomenclatures ou que sais-je encore ! Dans ce cas c'est positivement impossible car j'en serais incapable. Soit il s'agit de la partie SOFTWARE DU HARDWARE (de la programmation directe des composants) alors ce cas-la est strictement le theme de mes articles ! Je ne saurais trop conseiller à notre ami les excellents manuels techniques en vente chez DUCHETS COMPUTERS. Ils sont en anglais mais ils ont absolument tout ce qui concerne la partie électronique du CPC (croquis, schéma, liste des composants...). C'était la rubrique REPONSE DIRECTE (ou comment être plus proche de ses lecteurs).

Ce n'est pas un scoop mon pseudo est SONIC. Mais pourquoi ce pseudo ? En dehors du fait qu'il en fallait un de moins de 5 lettres, je possède (eh oui) une Megadrive.

Cette info n'est guère intéressante si elle ne s'associe pas à l'un de mes projets.

L'aventure AMCRAZY me permet d'entrevoir la création d'un fanzine jeux consoles (à suivre.)

## HELP...

Tiens, une petite liste spéciale TIPS (sans Discology et sans MULTIFACE II).

- Arkanoïd II: appuyez simultanément sur W,E,D et F. Pendant le jeu appuyer sur ESC et hop ! tableau suivant.
- Exolon: redefinir les touches en ZORBA (ou WORBA en Qwerty. Resultat: tout en infinite.
- Cybernoïd: redefinir les touches avec YNES (vies infinies)

Avantages: pas de risque pour votre disquette.

## LE PPI 8255

Origine: USA  
 Marque: INTEL  
 Modele: Programmable Peripheral Interface

Programmation 3 ports de 8 bits (A,B,C)  
 Ports: &F400 &F500 &F600 &F700  
 Fonction: gestion du PSG, du clavier, de l'imprimante, du lecteur de cassettes  
 Histoire: son numero indique qu'il a été conçu à l'origine pour le 8080 (ancêtre du Z80).

Le PPI est divisé en trois canaux (A,B et C). Ils sont tous trois connectés à des adresses différentes qui sont respectivement &F400, &F500 et &F600. De plus, le port d'adresse initiale &F700 contrôle le mode de transmission; C'est à dire qu'il indique à chacun des trois ports (A,B et C), s'ils doivent être utilisés en sortie ou en entrée.

### LE PORT DE CONTROLE (&F700).

Sens et mode de transmission. (bit 7=1)

- \*Bit 0. (sur CPC toujours à 0)  
 Mode de transmission du port A  
 a 0 mode 0  
 a 1 mode 2
- \*Bit 1. (sur CPC toujours à 0)  
 Mode de transmission du port A  
 a 0 mode 0  
 a 1 mode 1
- \*Bit 4.  
 Sens de transmission du port A  
 a 0 en sortie -> programmation du PSG  
 a 1 en entrée -> lecture du clavier
- \*Bit 3. (sur CPC toujours à 0)  
 Sens de transmission des bits 0 à 3 du port C
- \*Bit 2. (sur CPC toujours à 0)  
 Mode de transmission du port B  
 a 0 mode 0  
 a 1 mode 1
- \*Bit 1. (sur CPC toujours à 1)  
 Sens de transmission du port B  
 a 0 sortie  
 a 1 entrée

- \*Bit 0. (sur CPC toujours à 0)  
 Sens de transmission des bits 4 à 7 du port C.  
 a 0 en sortie  
 a 1 en entrée

On peut tirer plusieurs enseignements de ce petit récapitulatif:

- le PORT B est toujours en entrée
- le PORT C est toujours en sortie
- seul le mode 0 est utilisable sur le CPC

### LE PORT B (&F500)

On commence par le plus simple.

- Si le bit 0 est à 1 c'est que le contrôleur vidéo génère une interruption pour indiquer le début du balayage vertical en haut de l'écran. C'est la célèbre séquence (qu'on voit dans toutes les demos)  
 Id h,&FB  
 in a,(c)  
 rra  
 jr, pas synchro
- Si le bit 6 est à 1 c'est que l'imprimante est connectée sinon elle vient d'exploser ou vous avez oublié d'appuyer sur ON LINE (ngnm !)
- le bit 7 permet de lire les données en provenance du lecteur de cassette (aucun intérêt)

### LE CLAVIER.

La principale utilisation du PPI c'est la lecture du clavier. Disons donc la structure logique (et non physique, c'est pas un cours de dactylo) du clavier. Donc le clavier est divisé en fait en 10 lignes de 8 états. la suite au prochain numéro... SONIC



# BIDOUILLES

## RSX : Dernière partie

Voici donc la troisième et dernière partie des RSX. Dans le cours précédent, je vous avez demandé d'essayer 2 RSX :

↳ DRIVE, "A" et ↳ DRIVE, "B"

Ce qui permet (pour ceux qui ne l'auraient pas découvert) de passer d'un lecteur à un autre. Il est aussi possible de l'utiliser en passant par la programmation. Tapez donc ceci :

```
IF A$ = "B" THEN ↳ DRIVE, A$
INPUT "entrez le fichier ? ", N$
N$ = N$ + ",*"
```

↳ DIR, N\$

Cela a pour effet de désigner le drive et d'afficher un fichier donné.

Voyons maintenant d'autres RSX un peu plus connus. Tapez pour commencer :

↳ TAPE

Cette commande demandera à votre chère machine de passer au lecteur de cassettes tout en désactivant votre lecteur de disquettes. Inversement, pour passer du lecteur de cassettes au lecteur de disquettes, vous n'aurez qu'à taper :

↳ DISC

Simple, n'est-ce pas ?

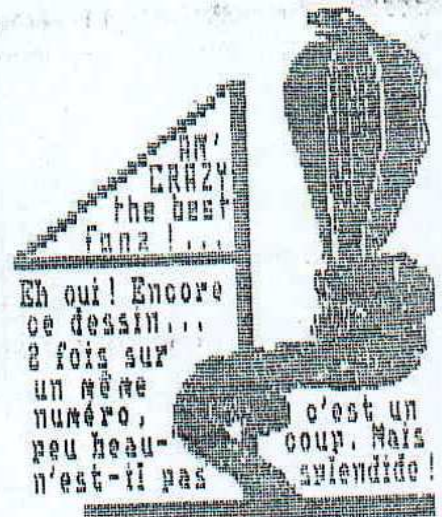
Bon, je vous donne encore un dernier RSX avant d'achever cette partie. Frappez :

↳ CPM

Ceci a pour effet d'appeler le système d'exploitation CP/M. Au fait, savez-vous ce que signifie CPM ? Réponse : Control Program Microcomputers. Mais je vous ferai peut être tout un chapitre sur le CPM plus tard.

Voilà, toute la partie des RSX est finie. Espérant que cela vous a plu, je ne sais pas encore quel thème d'aborderai la prochaine fois. Enfin, se sera la surprise... A bientôt.

**BOSS.**



Eh oui ! Encore ce dessin... 2 fois sur un même numéro, c'est un peu heu- coup. Mais n'est-il pas splendide !

Comme il reste un peu de place, je vais vous donner une solution du jeu FLASH (Jeu un peu vieillot mais toujours aussi passionnant!). Pour se transformer à volonté, il suffit de faire 1 pas vers la droite, de s'arrêter et d'appuyer sur la flèche de droite. Pour reprendre de l'énergie, il faut détruire les bases. Boss.

Directeur de publication :	BOSS.
Rédacteur en chef :	BOSS.
Rédacteurs adjoints :	COLUMBO, SONIC.
Maquettiste :	BOSS.
Éditions :	SONIC, BOSS.
Responsable publicité :	COLUMBO.
Rhonnements :	COLUMBO.
Administration :	BOSS.

**AM ' CRAZY**  
DENIZART Arnaud  
7 rue des Clarines  
80200 PERONNE  
Tel: 22.84.26.89  
(au week-end)

**ABONNEMENTS :**  
BROUET Sébastien  
48 av. Mac Orlan  
(porte 03)  
PERONNE

Tous les mois, retrouver AM ' CRAZY avec des reportages, bidouilles, tests de softs, initiation etc...

## Un dernier mot ...

Ce numéro va quand même pouvoir sortir pour le 17 octobre ! Nous avons en effet pris du retard à cause de beaucoup d'événements : rentrée scolaire, la gestion du fanzine (celui-ci étant devenu payant, une grande organisation a dû être mise en place)... Ce numéro 6 devait normalement sortir pour le 3 octobre. Veuillez nous excuser pour ce petit accident. Le prochain numéro sortira pour le 7 novembre (promis et garanti !). Tchao, bye bye !... BOSS.

Faites nous part de vos réactions, point de vue, et commentaires suite à l'enquête sur le piratage informatique. Envoyez-nous (voir adresse ci-dessus) !