

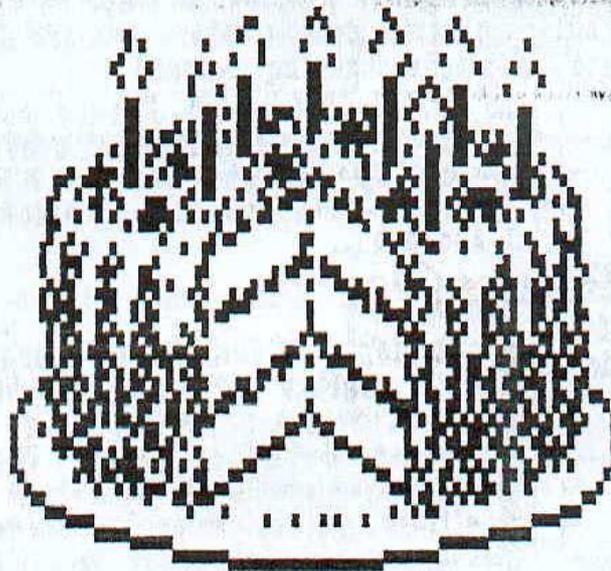
AM' CRAZY

LE JOURNAL DES MORDUS DE L'AMSTRAD ...

NUMERO : 9

Prix : 4.00 F
(frais postaux + photocop.)

JANVIER 93
- MENSUEL -



1 AN DEJA !!!

EDITO

Oui, un an-déjà ! AM' CRAZY souffle sa première bougie ce mois-ci ! Ce fanzine avait en effet été créé début janvier 1992 (mais oui, rappelez-vous !). Nous souhaitons donc un Joyeux Anniversaire à ce fanz', en espérant qu'il continuera à être lu par de plus en plus de CPCistes.

Saviez-vous que c'est assez rare pour un fanzine de fêter son 1er anniversaire ? En effet, bon nombre de fanz' croulent après quelques mois de parrution... mais AM' CRAZY a su éviter cette catastrophe grâce à trois phénomènes : la diversité des articles, l'innovation, et une grande écoute face à nos lecteurs dans leurs suggestions afin d'être plus proche de chacun d'entre eux ! **BOSS**

Meilleurs voeux pour la nouvelle année 1993 !!!

BOSS

1 234 5678 9101112 1314151617181920

REPORTAGE : AMSTRAD AURAIT-IL CROULÉ ?

Depuis que j'ai entendu parler d'une rumeur annonçant que la célèbre firme "AMSTRAD" avait croulé, j'ai décidé de faire ma propre enquête...

Avant de commencer, je crois qu'il ne serait pas inutile de présenter cette firme.

Présentation :

AMSTRAD est une firme britannique qui fabrique des micro-ordinateurs (là, je ne vous apprend rien...). Son P.D.G., âgé de 45 ans (si si c'est vrai!), est Alan SUGAR. C'est lui qui créa le nom Amstrad (qui signifie Alan Michael Sugar TRADING) à l'âge de 21 ans. Il commença alors à vendre des antennes pour autoradios. Amstrad devient alors célèbre dans les années 70 avec une gamme de chaînes haute fidélité, compactes très bon marché.

SOMMAIRE :

PAGE 2 :	PAGE 4 :
--> Enquête	--> Adresses
--> Minitel	--> Toys
PAGE 3 :	--> Test soft
--> Initiation	--> Un dernier mot
--> Assembleur	--> etc...

Minitel : AMSTEL...

AMSTEL est le nom de votre serveur sur minitel. Avec lui, vous pourrez tout savoir sur le CPC, discuter avec plein de fanzines... Pour cela, tapez ce code d'accès : 3614 SUR*AMSTEL.

En 1986, Amstrad vend 1,7 million d'ordinateurs allant du CPC au PC (année où les micro ordinateurs se vendaient comme des petits pains). Dans la même année, la firme britannique rachète son concurrent Sinclair. A la fin de cette même année, Amstrad lance un ordinateur "compatible IBM" à 5000 F. A l'époque, les "grands" de l'informatique proposaient des machines 2 à 4 fois plus chères. C'est donc au "cassage" de ses prix que la firme a connu un tel succès.

Aujourd'hui, l'argument prix ne suffit plus ! Une multitude de producteurs asiatiques se sont engouffrés sur le marché informatique. Il est maintenant courant de trouver des micro ordinateurs de qualité pour 4000 F ! Amstrad ne pourra plus suivre... Pour ne rien arranger, Amstrad a complètement raté son entrée sur le marché d'ordinateurs hauts de gamme, en rapatriant environ 20000 modèles PC 2866 (lancé fin 1989).

Enfin, Amstrad réessaya de reconquérir le marché informatique en lançant le CPC 6128 + (conseillé remplacer le 6128). Ceci provoqua l'effet con-

traire puisque ce modèle est incompatible au 6128. Donc, en résumé : deuxième plantage ! Depuis 1989, Amstrad tente de diversifier ses produits. Il lance alors des paraboles pour la réception télé par satellite (2000 F pièce). Celles-ci ont un grand succès surtout en G.B. et en Allemagne. Amstrad propose aussi des magnétoscopes à double lecteur, des téléphones portables, fax, répondeurs... mais ce marché est déjà bien encombré par les fabricants japonais. La guerre des prix risque d'être alors terrible...

ENQUÊTE :

C'est donc M. VANNIER qui a créée Amstrad France ainsi que la fameuse campagne de publicité "orocodile". Cette pub fit exploser les ventes de micro-ordinateurs en un temps record (1,2 milliard de francs en 1987).

En 1984, Alan SUGAR profitant de la mode de la micro-familiale qui submerge le Royaume Uni, lance le CPC 664, nettement moins cher que ceux de ses concurrents britanniques (Sinclair, Acorn...).

Puis, la firme britannique lance le CPC 464 et 6128. En 1986, Amstrad est déjà élu numéro 1 européen de la micro-domestique. Cette même année, elle lance le PCW 825 une machine de traitement de texte qui fait également un malheur !

Depuis 1989, les ventes de micro-ordinateurs Amstrad s'effondrent :

CONCLUSION :

* Chiffre d'affaires en 1989 : 626,3 millions de livres.

* En 1992 : 356,5 millions de livres.

Les résultats eux aussi plongent :

- 1988 : bénéfice de 160,4 millions de livres.

- 1989 : bénéfice de 76,6 millions de livres.

- 1992 : perte de 70,9 millions de livres.

Alan SUGAR doit faire face à la plus grave crise jamais connue par sa firme. Ce P.D.G. possède actuellement un "Trésor", accumulé par Amstrad pendant les années 80, qui atteindrait les 800 millions de francs !... Une chose est certaine : Alan SUGAR va s'agripper et va sûrement inventer un nouveau produit star !

BOSS.

LA RUBRIQUE DU PERE SONIC

Bonjour à tous, chers lecteurs ! Après les articles du BOSS et de COLUMBO, vous vous demandez ce que je vais bien pouvoir inventer pour vous tenir en haleine ? Je pense qu'il ne serait pas idiot de commencer une initiation sur l'assembleur car beaucoup d'entre vous ne comprennent rien au HARDWARE du CPC. N'ayez pas honte ! Le hardware c'est effectivement très dur (D). Nous allons donc réduire cette rubrique.

ASSEMBLEUR

On ne commencera pas la nouvelle rubrique ce mois-ci, on va d'abord parler des RSX. Vous connaissez tous les RSX. Si vous êtes un fidèle lecteur, vous avez lu les articles du BOSS dans les Nos 4,5 et 6. Sinon, vous les utilisez peut-être sans le savoir. Ce sont les commandes précédées de | (ou D) telles que |DIR, |ERA, |CPM ...

RESIDENT SYSTEM EXTENSION

Très utiles, elles sont indispensables pour la gestion des 64Ko supplémentaires du 6128 et elles sont, malgré tout, très simples à utiliser. Mais à quoi peuvent-elles bien servir ? Il manque quelques instructions graphiques sur CPC (telles que BOX, CIRCLE, ...) et les RSX vont nous permettre de les créer. Mais au-delà de ces petites applications, nous pouvons être beaucoup plus pointus et programmer la lecture/écriture de secteurs, le formatage, la gestion de l'imprimante, la gestion des banks mémoires (le célèbre BANKMAN du 6128), etc...

Toute la difficulté de la création d'une RSX consiste non pas à la faire reconnaître par le système (un vecteur système s'en charge), mais à programmer le CPC pour qu'il vous dessine ce rectangle ou qu'il vous formate cette disquette.

LE VECTEUR SYSTEME

Le vecteur se trouve à l'adresse &BCD1
 En entrée:
 registre BC --> adresse de la table du nom et saut au programme principal
 registre HL --> adresse du tampon de 4 octets
 Voici le programme type d'une RSX en prenant pour exemple la création d'un rectangle:

```
LD BC,DEBUT
LD HL,TAMPON
CALL &BCD1
RET
DEBUT: DJN TABLE
JP PROG
TABLE: DB "RECTANGL"
DB "X"+&80
TAMPON: DS 4
```

La zone tampon est indispensable. Il faut toujours ajouter &80 à la dernière lettre du nom de la RSX, afin que le système sache que c'est la dernière.

Nous allons maintenant aborder le problème de l'entrée de paramètres. Et pour cela nous allons prendre l'exemple de ce rectangle (fig 1) associé à la commande:

```
|RECTANGLE,10,10,50,50
```

LES PARAMETRES

(50,50)



(10,10)

-- Fig 1.

Lorsque vous envoyez la commande, le registre A contient le nombre de paramètres et le registre indexé IX contient les paramètres.

Il s'agit, par exemple, de mettre les paramètres dans le registre double HL.

Les coordonnées seront stockées comme suit:

- (IX+0) : 10 (IX+4) : 50
- (IX+1) : 00 (IX+5) : 00
- (IX+2) : 10 (IX+6) : 50
- (IX+3) : 00 (IX+7) : 00

Comme vous pouvez le remarquer, le registre IX est un registre 16 bits donc les paramètres peuvent prendre des valeurs entre 0 et 65535.

Pour stocker la première coordonnée dans HL, il faut procéder comme suit:

```
LD L,(IX+0)
LD H,(IX+1)
```

Ainsi, l'abscisse X1 du coin bas-gauche du rectangle est stockée dans le registre HL.

Le programme devra d'abord créer la RSX, puis il dessinera le rectangle grâce au vecteur &BBEA (équivalent du PLOT) et au vecteur &BBFG (équivalent du DRAW).

Malheureusement, la place ne manque et je ne pourrai pas finir cet article par le programme en question. Essayer de le faire, je vous donne quelques indications...

&BBEA crée un point à l'abscisse contenue dans le registre DE et à l'ordonnée HL.

&BBFG crée une ligne à partir du PLOT précédent et jusqu'à la coordonnée (X2,Y2) suivante.

TOPS

Voici le classement de vos six softs préférés.

Jeux :

1. GRYZOR
2. LEMMINGS
3. CRAZY CARS 2

Utilitaires :

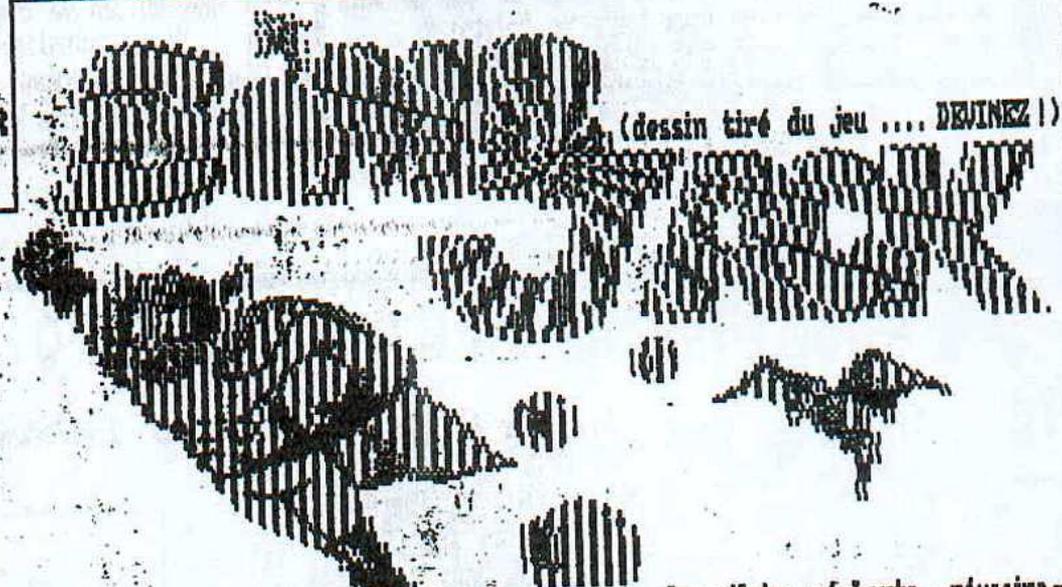
1. PAGE PUBLISHER
2. TASHORD
3. DBASE II

INFOS EN URAC !

AMSTRAD 100 % EST PASSE DEPUIS JANVIER EN TRIMESTRIEL, SOIT 4 NUMEROS PAR AN !
OU VA-T-ON ?!...



Bonne ane eh ! Bonne sans thé !



(dessin tiré du jeu ... DEVINEZ !)

BAT ' CRAZY a réussi à dérober les plans secrets des vilains méchants, réussira-t-il à rejoindre sa BAT ' MOBILE à temps ? ... Vous le saurez dans le prochain épisode de BATAM ' CRAZY.

TEST SOFT : The tiny SKWEEKS .

Sous son nom d'apparence, plutôt anodine, TINY SKWEEKS cache un jeu de réflexion qui s'adresse aux jeunes et parents. Ce jeu repose sur un concept très simple : les programmeurs ont intégrés un scénario amusant pour otter le côté un peu abstrait du jeu. Devant séjourner dans une colonie de vacances lunaire, les Tiny Skweeks détournent la navette qui les transporte pour débarquer sur Terre. Prévenu par Fax Intergalactio, provenant de votre ami Skweek, vous allez mettre à l'épreuve votre matière grise pour pouvoir neutraliser ces redoutables petits envahisseurs. Vous allez vous amuser puisqu'il y a 101 niveaux à compléter pour éviter que les rejets farfelus de Skweek n'arrivent à leurs fins : repeindre la Terre en rose.

NOTES :	* Graphisme : 14/20	* Jouabilité : 14/20
	* Son : 13/20	* Difficulté : 14/20
	* Animation : 16/20	* Mon avis : 14/20
	Note générale : 14/20	

COLUMBO

RESULTATS DU CONCOURS

Depuis que nous faisons des concours, c'est bien la première fois que personne n'a trouvé les bonnes réponses ! Pourquoi sécher sur des questions aussi simples ? J'ai donc le regret de ne pouvoir distribuer les lots promis... Lorsque je vous aurai donné les réponses, vous verrez qu'il n'y avait pas de difficultés. Pour la première question, il fallait répondre : un nain. Pour la deuxième question, il fallait répondre : Alan SUGAR. Bon, je passe sur ce petit incident... J'espère que la prochaine fois, il y aura au moins 100000000000000 gagnants !

BOSS.

Un dernier mot ...

Au moment où l'année 92 se termine, ce numéro 9 est fini. Toute l'équipe pousse un grand OUF !!!! car croyez-moi pour réaliser 9 numéros, il faut beaucoup de courage et surtout beaucoup de temps !... En se début d'année 93, toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter une bonne année et une réussite dans votre domaine (école, examens, travail, ...). A tohao !

BOSS

Attention !

Tous nos lecteurs recevront tous les détails concernant le salon de février d'ici 15 jours.

IL N'Y AURA PAS DE NUMERO 10 POUR FEVRIER A CAUSE DU SALON. LE NUMERO 10 SERA POUR MARS.