

# AM' CRAZY

LE JOURNAL DES MORDUS DE L'AMSTRAD...

## EDITO

•Hola los locos de Amstrad ! ; Qué tal ?  
Ne me regardez pas avec cet air là... Ceci est (pour ceux qui ne le sauraient pas) de l'espagnol. Cela fait du bien parfois de reparler une langue jadis apprise et cela me rappelle tant de souvenirs! Bon, tout cela vous vous en fout... euh je veux dire vous vous en moquez ! Revenons plutôt à nos moutons...

Comme vous avez pu le remarquer, AM' CRAZY a complètement changé de présentation depuis le numéro précédent. C' est + chouette non ? La grande nouveauté de ce mois d' avril est que nous avons rajouté 1 rubrique écrite par l' un de nos lecteurs (en page 4). Félicitations pour celui-ci !

**BOSS**

## L' A.F.C. cherche un nouveau responsable..

Zalko (actuellement responsable de l' Association des Fanzines CPC) cherche en effet une personne qui saura lui succéder. Seuls les membres de l' A. F. C. ont pu lui envoyer leur candidature ( 27 membres à ce jour dont Am' Crazy). J' ai bien dit "ont pu" puisqu' au moment où j' écris cet article, la date de dépôt des candidatures est déjà passée (c' était le 15 mars 93). Je n' ai pu vous prévenir dans le numéro précédent puisque je ne savais pas encore cette info.

Tous les membres de l' A.F.C. vont bientôt recevoir les textes des candidatures pour procéder à un vote.

Le nouveau président prendra alors ses fonctions début Mai. Affaire à suivre...

**Boss**

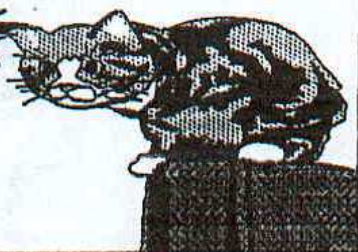
Le projet de Columbo (énoncé le mois dernier) proposant des pages en supplément pour les consoles dans ce fanz' est actuellement à l' étude. N' ayant reçu jusqu' à ce jour votre accord (de vous cher lecteur), nous allons alors procéder à un vote entre membres de AM' CRAZY !

Si ce projet est voté,  
il entrera en vigueur



très bientôt !...

**Boss**



## SOMMAIRE :

Page 1 Edito  
Tops  
AFC.

Page 2 : Imprévu...

Page 3 Initiation : Assembleur  
Help  
Hardware.

Page 4 Bidouilles : Les langages  
La rubrique de nos lecteurs.

## TOPS

### JEUX :

- 1 - LEMMINGS
- 2 - SUPER SKI 2
- 3 - DOUBLE DRAGON 3

### UTILITAIRES :

- 1 - PAGE PUBLISHER
- 2 - DISCOLOGY 6.0
- 3 - GESTION BANCAIRE

Si vous voulez bien vous donner le peine de tourner cette page, vous pouvez alors pour un jeu plus intéressant le faire...

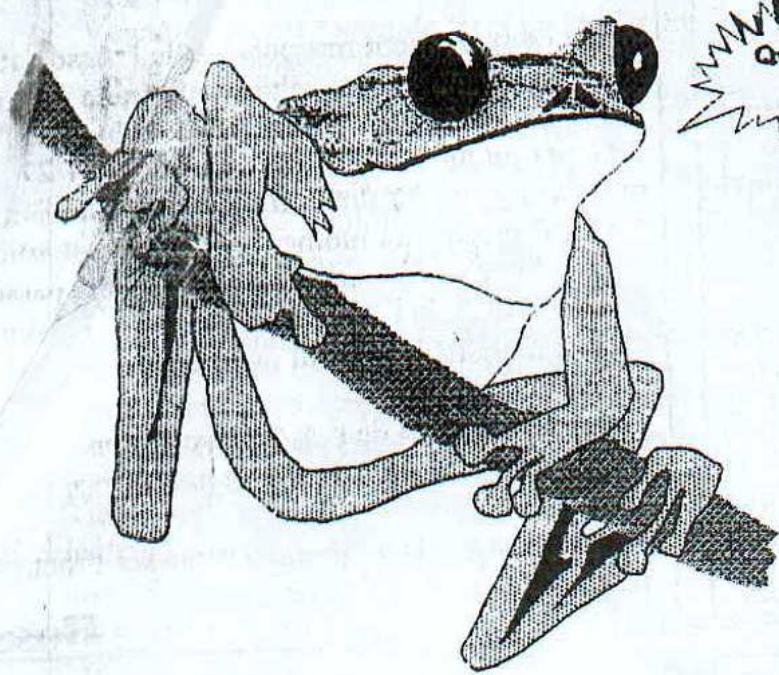


Pour ne pas rater aucun numéro de AM' CRAZY, une seule solution : vous ABONNER ! (Voir adresse en bas de la page 41..

AM' CRAZY : le seul fanz' sans doute le meilleur !

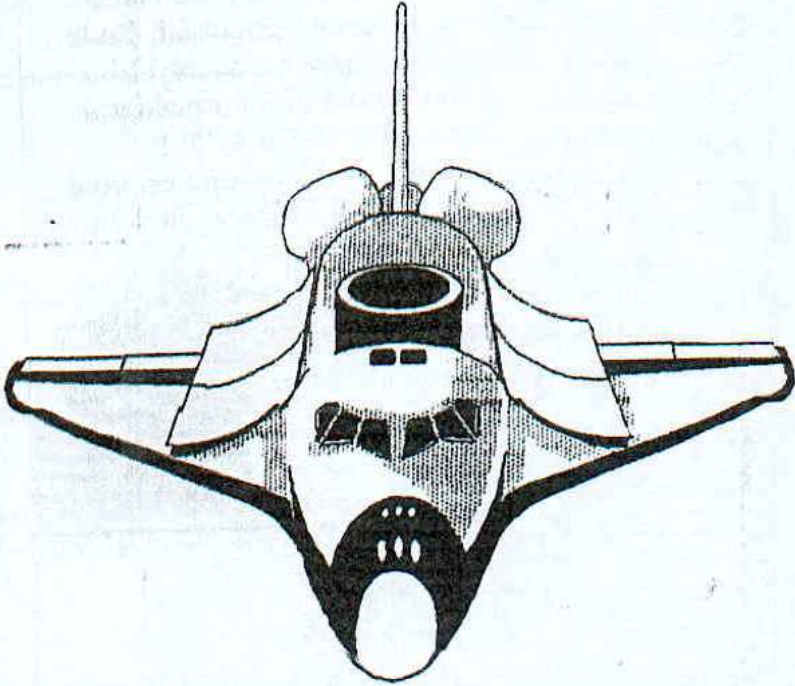


Exceptionnellement, vous ne retrouverez pas (que pour ce mois-ci) tous les articles de Columbo en raison d'un petit incident... J'va vous expliquer ce qu'il s'est passé : Columbo avait, comme d'habitude, réalisé sa page 2 sur dactylographe, et au moment où je devais sortir sa page sur imprimante (c'est-à-dire le jour où l'on devait réaliser la maquette et photocopier ce numéro 11) eh bien je n'ai pas trouvé son fichier sauvegardé. Sa page n'ayant pas été sauvegardée, tout le travail qu'il avait fait est donc détruit ! Je suis donc obligé de reprendre le clavier pour combler cette page blanche... Veuillez nous en excuser.  
Vu que nous sommes très en retard pour la parution de ce numéro, Columbo n'aura pas le temps de tout recommencer. Je vais alors improviser et mettre..... une "petite" image.



Quack, quack, quack, quack !!

Je profite de cette page blanche pour vous annoncer que AM CRAZY solde tous ces anciens numéros. Nous les bradons à 2.50 F le numéro (port inclus). Tous les anciens numéros sont toujours disponibles à savoir : les numéros 1 à 9.  
Pour recevoir un ou plusieurs numéro(s), inscrivez sur papier libre vos nom, prénom, adresse, le ou les numéro(s) que vous désirez et enfin, joignez autant de timbres à 2.50 F que de numéros demandés. Enfin, envoyez tout ceci à la redac' voir adresse page 4.



VOUS RETROUVEREZ LA PAGE DE COLUMBO LE MOIS PROCHAIN



## ASSEMBLEUR

Bonjour à tous ami(e)s lecteurs(trices) ! Le mois dernier nous avons vu les bases de l'assembleur. Par conséquent nous saurons tous (?) que l'astuce consiste à manipuler les registres. Aujourd'hui nous allons étudier les opérations entre les registres.

Commençons par le plus simple, l'addition. En fait, les seuls calculs possibles en assembleur sont l'addition et la soustraction, m'enfin...

Nous utiliserons le registre A (tout se fait par ce #\*/(d'accumulateur).

Chargeons une valeur quelconque dans ledit machin :

LD A,45

Que doit-on faire pour y ajouter 25 ? On doit utiliser l'instruction ADD.

ADD A,25

Le résultat du calcul se retrouve, devinez où ? Eh oui, dans le registre A ! Quel hasard !

Je me sens influencé par l'humour galopant de la rédaction. C'est vrai, un peu d'humour que diable !

Il reste quatre combinaisons possible grâce à cette merveilleuse commande dont une trop compliquée pour que nous l'abordions ici.

Ajouter des constantes ce n'est ni très intéressant, ni très usité. Parlons plutôt de l'addition d'autres registres à l'accumulateur et même de l'addition à des cases mémoires.

Vous pouvez :

1) Additionnez le contenu de n'importe quel registre à l'accumulateur et trouvez son résultat dans l'accumulateur.

2) Additionnez le contenu d'une case mémoire au registre A (à l'accumulateur, quoi !)

Commandes :

1) ADD A,reg

reg désigne la lettre d'un registre

2) ADD A,(HL)

addition du contenu de la case mémoire désignée par HL

Le principal problème de l'addition telle que nous l'avons vu est quand le résultat dépasse la capacité 8 bits du registre A (0 à 255).

Que se passe-t-il alors ? IL explose ? Il met n'importe quoi ? IL "plante" ? Eh bien, non, il recommence à zéro.

Exploitions tout cela. Monsieur programmeur a demandé à Monsieur registre A de compter de 0 à 1000. Monsieur registre A s'exécute... Quelques millièmes de secondes plus tard, il arrive à la valeur fatidique de 255. Pour lui 256 n'existe pas alors il passe à zéro et il continue à compter et ainsi de suite. Si vous avez suivi, vous avez compris qu'il repassera 3 fois à zéro avant de finir.

Monsieur programmeur récupère enfin le résultat de son comptage qui est:  $1000 - (255 * 3) = 235$ . IL devient fou ! Que faut-il faire ? Au secours ! Les ingénieurs qui pensent à la santé mentale des pauvres utilisateurs ont créé (ou plutôt réutilisée) le principe de la retenue au moyen du registre (oh oui encore un) F ou registre FLAG. Ce registre est capital et son étude est reportée au mois prochain (plus de place)

## HELP

Retour de votre rubrique préférée absente depuis trois longs mois. J'aime bien trouver des thèmes à mes articles. Alors cette fois-ci ce seront des HELP sur des jeux commençant par 'P'.

P comme...

P47

À la place d'un pseudo stupide dans le tableau des meilleurs scores, essayez-donc :

WKBKDKK

Pendant la partie suivante, vies infinies seront à votre compte. De plus, vous pourrez passer au tableau suivant grâce à la touche 'L'

PANZA KICK BOXING

Entrez le code 999999EH grâce à l'option autre joueur et vous aurez des surprises !

## HARDWARE

Comme promis, on va essayer de créer une démo spéciale AM CRAZY. J'ai bien dit: on va essayer (ça va être dur !). On va en profiter pour expérimenter des techniques nouvelles et surtout un esthétisme novateur. Ce que je reproche aux démos c'est leur monolithisme et leur austérité. Certes elles sont au plus haut niveau technique, mais des écrans fixes et des scrollings textes insipides les gachent beaucoup.

Nous allons d'abord parler des grandes lignes du projet. Il nous faut une mascotte, un petit personnage amusant. Je tiens à ce que les lecteurs participent et me proposent leurs dessins. Ce personnage sera mis en situation, il racontera une petite histoire rigolote. Pour ceux qui connaissent, je m'inspire du générique (original !) de SRAM II. Éviter autant que possible le pompage, ce n'est pas très enrichissant !

Grâce à cette démo, nous allons parler de toutes les techniques d'animation de sprites. Depuis la saignée jusqu'à la plus rapide, de la plus longue à la plus courte. Nous verrons qu'il est très difficile de concilier tous ces paramètres.

Le principal dans toute les animations, c'est les mouvements intermédiaires, c'est le côté artistique de la chose. Comment fait-on marcher un personnage ? Doit-on le déplacer par bits ou par octets. De nombreux problèmes vont apparaître, de nombreuses difficultés vont surgir. Le mois prochain je vous proposerai un story-board, un scénario.

SONIC



# BIDOUILLES

Les langages : 2<sup>ème</sup> partie

Le mois dernier, je vous avais parlé d'un langage très connu : le Binaire. Pour terminer sur ce langage, je rajouterais ceci :

Qu'est-ce qu'un bit ? C'est une contraction de l'anglais "binary digit" et qui signifie tout simplement chiffre binaire. En effet, le binaire est construit sur un alphabet à 2 caractères : 0 et 1.

Voici une 2<sup>ème</sup> façon de traduire le système décimal en binaire :

213 en base 10 se transforme en  $128+64+16+4+1$ , soit en base 2 :

$$(1*2^7) + (1*2^6) + (0*2^5) + (1*2^4) + (0*2^3) + (1*2^2) + (0*2^1) + (1*2^0) = 11010101$$

Voilà en gros à quoi ressemble le binaire.

Passons maintenant à une autre forme de langage : l'Hexadécimal (Hex pour les intimes).

En utilisant toujours la notion de base, l'Hexadécimal est construit sur la base 16. C'est-à-dire qu'il est composé d'un alphabet de 16 caractères :

0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E et F.

Ce système fut inventé car le binaire est difficile à lire en raison de la longueur de ses chiffres...

On a donc choisi de recourir à la base 16, comme puissance de 2 capable de traduire les nombres binaires de façon plus concise.

En base 10 :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 etc...

En base 16 :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F 10 11 etc...

Il existe aussi un autre langage beaucoup moins connu : l'Octale. Comme son nom l'indique, il contient 8 caractères (donc base 8) : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7.

En base 10 :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 etc

En base 8 :

0 1 2 3 4 5 6 7 10 11 12 13 14 15 16 17 20 etc

Voilà, cette partie est terminée, le mois prochain je vous ferais un tableau récapitulatif sur toutes ces bases.

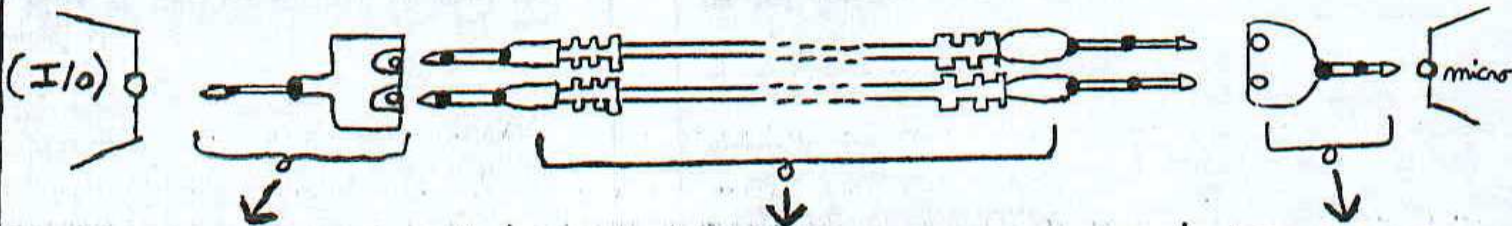
**BOSS**

## La rubrique de nos lecteurs

Tiens, voilà une nouvelle rubrique ! Cet emplacement vous sera entièrement réservé pour vous cher lecteur... En effet, si vous avez écrit un article se rapportant à l'Amstrad et que vous nous l'avez envoyé, nous publierons alors votre création.

Ce mois-ci, G. LECLERCQ nous a écrit un article fort intéressant, je vous laisse le découvrir :

"Récemment, je me suis fabriqué un "cable" reliant mon CPC à ma chaîne Hifi (de la prise jack de sortie (I/O) sur le panneau arrière jusqu'à la prise micro de ma chaîne. Dans mon exemple, la prise est jack mais elle peut aussi être DIN, mais là c'est un autre problème et je n'avance rien... On peut aussi relier directement à des hauts parleurs mais il faudra passer par un amplificateur. Et comme ma chaîne est portable, l'ampli est déjà intégré. Voici ce que j'ai acheté :



Avec 1 seule source sonore, on a 2 sorties. C'est indispensable, le Cpc possède 3 canaux sonores, il peut produire 3 sons en même temps. Un seul câble (avec ses 2 contacts) ne pourrait reproduire donc que 2 canaux d'où la nécessité d'avoir un 2<sup>e</sup> câble pour avoir la musique complète.

2 câbles avec 2 prises Jack 3,5 mâle et stéréo m'ont coûté 20 F pièce chez Tandy ou même chez Leclerc (Merci pour la pub !).

Moi, je les ai fabriqués moi-même en reliant simplement avec du scotch les 4 fils (dénudés) de 2 casques de walkman qui ne fonctionnaient plus.

Ca sert : avec 2 sorties de faire 1 seule source sonore. C'est exactement le même bidule qu'à gauche, mais on l'emploie différemment. Cela coûte environ 15 F.

L'ensemble coûte 70 F que l'on peut réduire à 30 F si on est un peu bricoleur. Maintenant, on peut écouter de la super musique plein les oreilles ! On peut même l'enregistrer sur cassette, génial non ! Peut-être pourrez-vous publier cet article. Et ton rêve devient réalité... alléluia ! Alors qu'en dites-vous ? Plutôt pas mal cet article... Je vous encourage vous aussi à nous envoyer des articles de ce genre. Un grand merci à G. Leclercq nous écrivant du Pas de Calais (62).