



# CRAZY CROC'

JOURNAL EN FREEMARE  
No 11



## SLOANE EDITION



**CRAZY CROC' ! ! !** Voici le nouveau cri de ralliement des vrais amstradistes, ceux qui passent leur nuit devant le dernier soft a la mode (qui a dit la dernière deplombe ?), ceux qui ont du ROCK plein les oreilles et n'hésitent pas a jeter, broyer les disks des jeux

ails, ceux qui échangent, dépannent, donnent des trucs et astuces . . . . J'ai parlé de BDR, EXOCET, PHG, CROCONEWS, NULLOS CRACKER, Dr SPEEDY, JPB SYSTEM, Le CELTIC GANG . . . Que leur nom soit écrit en lettres de feu et vénéré par le petit amstradiste boutonneux que vous êtes . . . . .

Au fait savez-vous que le CRAZY est encore paru dans une revue cite officielle ? (SCIENCES et VIE MICRO special croco)

## TB Crackers



Vous qui avez déjà détruit plusieurs joysticks sur la dernière arcade, vous

qui en êtes à votre 168<sup>ème</sup> cure de sommeil, cette rubrique est pour vous. Voilà enfin le moyen d'arriver au 234<sup>ème</sup> et dernier tableau de votre jeu préféré. Merci qui ? Merci CRAZY CROC ? NON ! ! ! Merci aux TB CRACKERS . . . . .

Toutes ces bidouilles ne fonctionnent que sur des jeux de type poisson (cf CRAZYCROC' No 10).

ISA3: chercher CA,43,7A,3D,DD et remplacer le 3D par 00, c'est l'énergie infinie pour les 2 joueurs. Chercher CA,DA,03,3D,DD et remplacer 3D par 00, c'est les loopings infinis).

FIRE & FORGET: rechercher 28,01,35,CD,00 remplacer 35 par 00, rechercher 3A,35,60,96,32 remplacer 96 par 00 et c'est le fuel qui ne descend pas.

SALAMANDER: chercher 3E,33,32,4B,fb remplacer 32 par FF et voilà les vies infinies.

HOPPIN MAD: rechercher 21,4E,07,7E,3S,FE pour les vies infinies remplacer 3S par A7.

RASTAN: chercher 21,93,23,7E,06,04 remplacer 04 par 00 pour avoir l'invincibilité à l'eau. Chercher 28,19,32,93,23 et remplacer 32,93,23 par 00,00,00 c'est l'invincibilité au reste.

VINDICATOR: pour la première partie voir AMSTRAD 100%. Pour la deuxième partie: piste 15 secteur &44 a &01C8 remplacer le 01 par 00 (tirs), piste 15 secteur &44 a &0000 remplacer le 01 par 00 (bombes), piste 16 secteur &46 a &0021 remplacer le 3D par 00 (vies), piste 16 secteur &46 a &00Eh remplacer le 3D par 00 (fuel).

Pour la troisième partie: piste 27 secteur &48 a &01F9 remplacer le 3D par 00 (vies infinies), piste 27 secteur &42 a &010E remplacer le 01 par 00 (temps infini).

## Dr SPEEDY . . . . .

Salut à vous, génies de l'assembleur et de la bidouille . . . . Me revoilà, Dr SPEEDY est de retour pour vous refiler un bon tableau. Cette fois-ci, on va déplomber Hercule II (ou même I pour les coinçés) avec un prog. automatique !

Ca ne va pas être dur, il vous suffit seulement de faire apparaître les fichiers d'Hercule au catalogue (COPYLOCK, ULYSSE, etc . . . ) avec un Discology ou Oddjob ou . . . .

Après cette modif digne de n'importe quel amstradiste de la Motte-Beuvron, vous tapez et sauvez le programme suivant, et vous l'exécutez. Il définit une RSX (resident System Extension) tout comme ICPH ou ldisc, qui charge le fichier demande, le déplombe, vous demande de mettre une disquette pour sauver, et sauve le fichier decode. Vous le faites pour tous les fichiers binaires ou basic et vous aurez à la fin le programme complet déplombe qu'il vous suffit d'exécuter avec run"HERCULE . . . . .

```
10 a=&A000: FOR i=0 TO &DA: READ a$: POKE a+i, VAL("&"a$):  
NEXT: CALL &A000
```

20 'utilisation LATTIS,"nomprog"

30 DATA

1,9,AB,21,14,AD,C3,D1,BC,E,00,C3,18,AD,4C,41,54,49,D3,0,F8,AG,  
9,AB,FE,19,C0,DD,66,1,DD,6E,0,ES,DD,E1,DD,46,0,DD,6E,1,DD,66,2  
,22,91,AD,78,32,9D,00,11,0,C0,CD,77,BC,ES,DS,CS,EB,CD,83,BC,CD  
,7A,BC,C1,E1,ES,CS,11,C7,AD,1A,AE,77,23,13,1A,FE,0,CC,5D,AD,0,  
40 DATA

76,B1,20,FD,16,4,11,C7,AD,C3,21,5F,AD,6,28,7E,CD,5A,EB,23,10,F  
3,CD,6,2B,2A,91,AD,11,0,C0,3A,9D,AD,47,CD,8C,BC,D1,E1,DD,E1,D  
0,7E,12,DD,4E,1A,DD,46,1B,CD,98,BC,CD,8F,BC,C9,0,0,0,0,0,0,0,  
0,0,0,0,0,50,52,45,50,41,52,45,5A,20,56,4F,55,53,20,41,20  
50 DATA

53,41,55,55,45,52,20,4C,45,20,46,49,43,48,49,45,52,20,44,45,43  
,4F,44,45,6,53,6D,C7,E6,2A,B4,66,49,FF,A6,A8,28,68,FE,DC,CD,99  
,DS,55

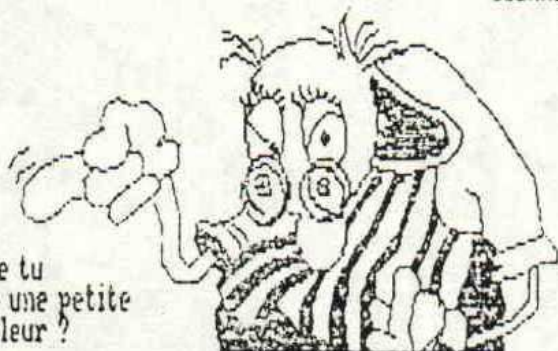
## DRIIIIVE !!

DRIIIIVE ne sera pas la rubrique des bouffeurs de yaourt, mais plutôt celle des briseurs de joystick. Les nous de la gachette ou les timides du baton de joie passez votre chemin il n'y a rien pour vous ici !

A l'honneur ce mois-ci, plusieurs softs dont HOTSHOT, FIRE & FORGET, CYBERNOÏD II, LIVE & LET DIE et un plus ancien SALAMANDER.

C'est sur ces 5 softs que nous attendons vos HINGSCORES. Contactez le CRAZY, donnez lui votre score et votre nom s'étalera en lettres d'or dans notre prochain numéro ( AH ! avoir son nom dans le CRAZY ! )

Ecran

Gain  
Pros

« Alo, Bih est ce que tu pourrais nous faire une petite initiation à l'assembleur ? »

- Sans problème, CRAZY, je contacte EXOCET et on fait ça ensemble, mais précise bien à tes lecteurs que l'on commence doucement pour aller très dur au prochain article... Deux jours après le CRAZY trouvait dans sa boîte à lettres l'article qui suit. Voilà les VRAIS AMSTRADISTES ! Parmi les fonctions assembleurs les plus simples (mais bien souvent les plus utiles !), cette instruction permet le déplacement d'une zone mémoire vers une autre zone mémoire. Mais tapons d'abord ces quelques lignes en BASIC :

```
10 MODE 1
20 FOR I=1000 TO 1011
30 READ AT, POKE I,VALC("A")+I-I*EXT
40 CALL 1000:END
50 DATA 21,00,10,11,00,03,01,00,10,ED,30,09
```

Après avoir pris soin de mettre sur un disc une image écran de 17Ko (dans l'exemple, elle est en mode D). Une fois IMAGE.BIN appelée en &4000, il faut la transférer en à l'écran (donc en &C000).

```
Equivalent assembleur:
1000 21 00 10 LD HL,&4000
1003 11 00 03 LD DE,&C000
1006 01 03 10 LD BC,&4000
1009 ED B0 LDIR
1010 C9 RET
```

Cette routine va prendre l'octet qui se situe en &4000 (registre HL), puis le transférer en &C000 (registre DE). Le LDIR va incrémenter HL et DE, décrementer BC, et va recommencer l'opération de transfert, et ceci jusqu'à ce que BC soit égal à zéro. Bref, HL et DE pointent respectivement sur les débuts des zones de départ et d'arrivée et BC contient le nombre d'octets à transférer (ici &4000 = longueur de l'image, soit 16384 octets). Et l'opération n'aura duré que quelques centièmes de secondes !! Étonnant, non ?

NDLR: corriger le programme basic ci-dessus comme suit:

```
40 MEMORY &3FFF: LOAD "image.bin", &4000
50 CALL 1000:END
```

NDLR: une astuce supplémentaire de BDR, avant tout LDIR mettre un DI (previent toute interruption), surtout si vous approchez des variables systemes.

Vous avez certainement déjà vu ce logo dans AMSTAR, c'est celui d'OCJET CLUB, bourse d'échange de logiciels originaux. Contactez les de la part du CRAZY, ils sont sympas et vous serez bien reçus.

OCJET CLUB BP 8 65310 AULNAT 73 . 91 . 54 . 57



PUBLICITE

# Soft

Ils ont osé !! Quoi donc ?  
Transférer un programme né sur 16 bits sur votre 8 bits préférés !  
Qui donc est assez fou ?  
PSYNOGOSIS. Celui qui n'a jamais

manipule un ATARI ne connaît pas cette maison ni le fameux BARBARIAN. Cela fait déjà très longtemps que le CRAZY est venu à bout de ce soft sur 520 ST (Comment le CRAZY sur ATARI ? on aura tout vu !). C'est donc avec une certaine impatience (angoisse ?) qu'il en attendait la conversion sur CPC. Et bien il faut le dire voilà un soft réussi. Bien sûr le graphisme n'est pas extraordinaire mais le BARBARIE se déplace bien (il faut le voir courir !) et la difficulté est assez progressive pour avoir envie d'aller plus loin. On retrouve les mêmes astuces que sur ST, sauf les archets qui sortent du sol ainsi que les sens digitalisés (faut pas pousser !).

Le but du jeu est d'atteindre le sorcier et de se débarrasser de lui avec le diamant. (conseil du CRAZY: n'oubliez pas le bouclier).

## Le NUL du MOIS

Deux maisons d'édition à l'honneur ce mois-ci:  
LORICIELS et ELECTRONIC ARTS.

LORICIELS pour son TURBOCUP qui laisse un arrière goût de OUTRUN. Après un moyen FUSION II et un faible MATAHARI, il va falloir faire très fort une prochaine fois. Alors Mr LORICIELS on néglige les 8 bits qui vous ont pourtant bien nourri à une époque ?

ELECTRONIC ARTS qui ose sortir un GAMEOVER II qui n'est rien d'autre que FUGITIS déjà sorti voilà plus d'un an en Espagne et qui était en vente chez MICROMANIA à une certaine époque. Voilà ce qui s'appelle profiter du succès d'un soft pour se faire du

beurre sur le dos des KIDS. A quand un GAMEOVER III édité à base de softs de 1984 ?

Ne vous laissez pas bernier, KIDS et DETRUISEZ ces softs !



## Vos Annonces

Un grand merci du CRAZY à Nicolas et Lionel qui ont volé à son secours ce mois-ci pour des photocopies. Le CRAZY cherche désespérément la doc d'ARTICFOX. Vous pouvez toujours contacter le CRAZY au 85.51.13.88