



# CRAZY CROC

REVUE EN FRENCH

N° 12

SLOANE EDITION



Ca y est, il le tenait enfin, il l'avait entre les mains... Que de coups de telephone, que de rendez-vous manque pour l'obtenir. Mais maintenant il etait la dans sa chambre, affiche au mur. Il l'avait lu et relu, il n'avait plus aucun secret

pour lui. Il etait pret a le diffuser, il s'y etait engage. Mais il ne le donnerait pas a n'importe qui. Il etait reserve aux initiees car comme lui avait dit Jack le SHAPER: "Tu fais maintenant partie de l'elite, de ceux qui savent. Toujours tu diffuseras, jamais tu trahiras car tu es toi aussi le

CRAZY CROC '!!!!!!!

## Celtic Gang

Allo CRAZY, ici le CELTIC GANG.

Comment ? le genial CELTIC ?

Lui-meme, j'ai SAUVAGE en exclusivite, si ca t'interesse, j'ai les codes d'accès et les vies infinies.

Et c'est ainsi que fin Novembre le CRAZY avait deja les bidouilles du genial SAUVAGE. Loue soit le CELTIC GANG.

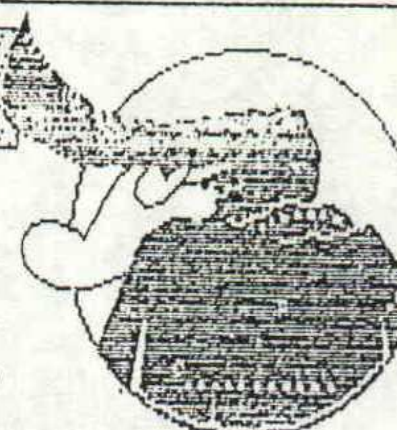
Codes d'accès: SABATTA et FERGUS.

Vies infinies: Partie 1, chercher piste 13 secteur C3 adresse BC remplacer 03 par FF.

Partie 2, chercher piste 02 secteur C9 adresse 191 remplacer 03 par FF et partie 3 chercher piste 44 secteur 03 adresse 33 remplacer 03 par FF.

A noter que vous pouvez contacter le CELTIC sur RTTEL, bal CELTIC. Le CRAZY vous donne meme le code en 36.14, 135060318.

## J.P.B. System



Bonjour a tous les heureux possesseurs d'un CPC 464. Comme promis suite a l'article paru dans le numero 9 de notre revue preferée, je me permets de reprendre la plume pour pousser la programmation de la carte

RAM VORTEX SP512. Avant de commencer, il ne faut corriger l'erreur d'impression qui s'est glissée dans le numero 9. En milieu de page, il faut lire: "... un RET dans la zone du gestionnaire du mode texte..." et non "... de gestionnaire du clavier ...".

Dans ce present numero, on se propose de stocker des donnees dans la carte RAM. La carte etant composee de huit banks-switching, il convient de manipuler les blocs prudemment pour ne pas perdre le programme de transfert. Nous allons ici

vous attacher a donner deux programmes permettant un transfert des donnees du bloc superieur de la RAM principale vers les blocs inferieurs des banks d'extension. Dans le terme de blocs, il faut comprendre un ensemble de 32 kilos-octets.

Le premier programme stocke les donnees dans le bloc inferieur (de &0000 a &7FFF) d'une banque a partir d'une partie du bloc superieur de la RAM principale. L'exemple le plus frappant est le stockage d'un ecran de &C000 a &FFFF vers une banque de &0000 a &3FFF.

PUT DATA IN: RAM

;) Pour la compilation du programme faire attention  
;) a l'emplacement de la pile. Celle-ci doit se trouver  
;) a la suite de ce programme c'est a dire dans le bloc  
;) qui n'est pas ouvert !

;) (C) J.P.B System 1988

ORG &8000 ;Debut du bloc superieur ; BS  
LD (PILE), SP ;Sauvegarde de la pile actuelle  
LD SP, PILE ;Cree une pile locale dans le BS  
LD BC, &FBDD ;Port de la carte RAM  
LD A, 33 ;Soit banque 1  
;banque = 32 + numero  
;Car (33) = (00100001)  
OUT (C), A ;Ouverture  
DI ;Interdire les interruptions

EXX ;Sauve BC  
PUSH BC ;Selectionne bloc inferieur  
RES 6, C ;Activation de la RAM externe  
SET 5, C ;Validation  
OUT (C), C

- Suite en page 2 -

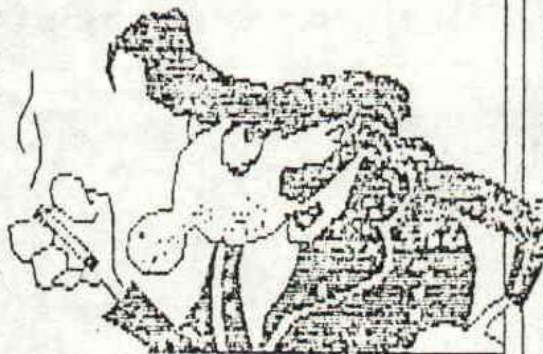


# Joyeux Noel

# Kids !

# J.P.B. System

```
LD HL, &C000
LD DE, &0000
LD BC, &4000
LDIR
POP BC
OUT (C), C
EXX
EI
LD SP, (PILE)
```



```
..... ;Fin du programme
```

```
DEFS 6
```

```
FILE DEFS 2 ;Pointeur
```

Le second programme restitue les données du bloc inférieur (de &3000 à &7FFF) d'une banque dans une partie du bloc supérieur de la RAM principale. Pour reprendre l'exemple précédent, on restitue maintenant l'écran stocké dans la partie basse d'un bloc inférieur de &0000 à &3FFF vers la mémoire écran de la RAM principale.

```
GET DATA FROM RAM
```

!Pour la compilation du programme faire attention à l'emplacement de la pile. Celle-ci doit se trouver à la suite de ce programme c'est à dire dans le bloc qui n'est pas ouvert.

```
(C) J.P.B System 1983
```

```
ORG &0000
```

```
LD (PILE), SP ;Sauvegarde la pile actuelle
```

```
LD SP, PILE ;Cree une pile locale
```

```
LD BC, &FBDD ;Port de la carte RAM
```

```
LD A, 33 ;soit banque 1
```

```
;car (32+1) = 00100001
```

```
OUT (C), A ;Ouverture
```

```
DI ;Interdire les interruptions
```

```
EXX
```

```
PUSH BC
```

```
SET 2, C
```

```
OUT (C), C ;Desactive la ROM system inf.
```

```
RES 6, C ;Selectionne bloc inferieur
```

```
SET 5, C ;Activation de la RAM externe
```

```
OUT (C), C ;Validation
```

```
LD HL, &0000
```

```
LD DE, &C000
```

```
LD BC, &4000
```

```
LDIR ;Transfert de l'ecran
```

```
POP BC ;Retrouve BC original
```

```
OUT (C), C
```

```
EXX
```

```
EI
```

```
LD SP, (PILE) ;Retrouve l'ancienne pile
```

```
..... ;L'ecran est restitue
```

```
..... ;Fin du programme
```

```
DEFS 6
```

```
FILE DEFS 2 ;Pointeur
```

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui - attendant bonnes fetes de fin d'annee a tous et toutes.

# T.B. Crackers



Cette rubrique maintenant habituelle dans le CRAZY est un anniversaire pour les

1BCrackers. Ils en sont à leur 100eme bidouille. Bravo et felicitations, mais les TB pourriez-vous changer les couleurs de votre loader en effet le CRAZY se fait vieux et gris sur fond noir il a du mal à lire?

Toutes les bidouilles citees ce mois-ci sont reservees a des jeux poissons.

BARBARIAN (vies infinies): chercher 21/B9/3F/7E/D6/01, remplacer le 01 par 00.

CYBERNOID II (invincibilite): chercher 3A/D2/13/B7/C0 et remplacer C0 par C9.

FERNANDEZ MUST DIE: chercher CA/AE/53/3D/00 et remplacer 3D par 00 pour energie infinie. Autrement chercher DD/7E/09/3D/DD et

remplacer 3D par 00 pour les vies ou chercher encore C8/3D/DD/77/08 et remplacer le 3D par 00 pour les bombes infinies.

LIVE and LET DIE: 35/11/F3/FF/19 et remplacer le 19 par 00

VICTORY ROAD: chercher 15/04/FD/35/08 et remplacer FD/35/08 par 00 pour les vies.



Chercher encore 13/FE/08/C8/DD et remplacer le C8 par C9 pour avoir l'invincibilite.

# Hacker - Shaper

Une rubrique dont le titre se passe de commentaires... Mais vous ne trouverez pas ici le moyen de deplomber le dernier SPEEDLOCK. Le CRAZY a eu l'occasion ces derniers temps de lire le dossier piratage du dernier TILI magazine. Voilà un article qui remet certaines choses, certaines gens à leur place et il faut le dire au CRAZY on n'avait jamais lu un papier aussi bon sur ce theme-la. Mais ce qui a frappe le CRAZY, ce n'est pas que TILI accuse les maisons d'edition d'etre les premiers fournisseurs des HACKERS (cela c'est connu depuis longtemps), mais plutot les photos d'ecran. Regardez les LOGOS ou les PRESENTATIONS des HACKERS... La grande classe! Malheureusement ceci n'existe que sur ATARI ou AMIGA. Qu'en est-il sur notre bon CPC? Certains ont bien quelques logos (CELTIC, MACH II, EAGLE SOFT...), mais à part les messages scrollant et les bidouillages divers dus à ZENITH II, pas grand-chose graphiquement extraordinaire. Alors le CRAZY lance un appel aux HACKERS, SHAPERS de tous poils. Le concours, le defi est lance lequel aura la meilleure page de presentation? la plus originale? On veut des graphismes, des couleurs, des animations!! Finis les messages personnels, les saluts aux rois de la deplombe. Vous etes nuls en graphismes, le CRAZY peut vous aider..... Vous avez peur de perdre de la place sur vos kilos octets, un dessin en mode 1 compacte doit bien prendre 6 Ko! Allez faites vivre l'AMSTRAD, ne donnez pas l'impression que les meilleures choses se passent sur 16 BITS!

Nous esperons au CRAZY que cet appel sera entendu et que dans notre prochain numero nous pourrons presenter une deno des meilleures pages et n'oubliez pas que les CUTOUTS de CRAZY sont