

"Allo, le boss'chef du CRAZY CROC' ?

- Lui-même Logos ...
- Ici, c'est Mr OCTET Club. Est-ce que ça vous intéresse de savoir a combien d'exemplaires on a distribué le CRAZY 11 et 12 ?
- Dis toujours nan ...
- 400 pour le 11, 390 pour le 12 et ce n'est pas fini !"

Eh oui, MIBS vous avez bien lu, votre fanzine préféré est diffusé a au moins 500 exemplaires !
ECRASEZ LES PALES IMITATEURS ! Alors merci a OCTET Club, le meilleur des centres d'échange de softs originaux, merci aussi a tous les

Edito

anonymes qui diffusent le CRAZY, a tous les programmeurs qui fournissent matière a articles et n'oubliez pas que vous êtes tous des

CRAZY CROC' !!!!!!!

JPBsystem

Après une série d'articles sur la carte VORTEX, JPB a dévoilé le nom mystérieux au secret du GATE ARRAY. Attention ! Il ne va pas lâcher son crachoir car JPB, le roi du crachoir, va vous cracher ses octets a la face. Attention ! car il ne possède pas ce jeu ?

D'après une étude du schéma interne de l'Amstrad CPC, l'utilisateur peut dialoguer avec les blocs mémoires ainsi qu'avec le contrôleur vidéo 6845 (de Motorola) par l'intermédiaire du GATE ARRAY. Ce circuit ne figure dans aucune documentation constructeur, et il a été programmé spécialement pour le CPC. On se propose maintenant de le découvrir, mais certaines fonctions restent mystérieuses...

Le dialogue avec le GATE ARRAY s'effectue donc sur le port #7Fxx. Le registre B doit contenir le type de circuit, soit ici #7F.

xx représente ici un octet dont on s'attache maintenant a donner la signification de chaque bit.

| D7 | D6 | D5 | D4 | D3 | D2 | D1 | D0 |

0	0	Mode 0
0	1	Mode 1
1	0	Mode 2
1	1	Inutilisé

0 0 Charge le registre de couleur
 0 1 Charge la mémoire de couleur
 1 0 Configuration ROMS et changement de mode

D5 = 0, condition imposée par le système. Il est ici intéressant de noter que ce bit n'est pas utilisé sur le CPC. Cependant la carte extension VORTEX (MDLR) encore elle !! D'utilise pour son fonctionnement.

Suite en page 2.....

Crackers

Hey MIBS ! Voilà votre dose de CHEAT (SHIT ?) du mois, vos dealers préférés, THE FANTASTICS TB CRACKERS, vous livrent leurs avant dernières trouvailles.....

THUNDERBLADE (poisson): vies infinies
 3A/97/00/D6/01, remplace 01 par 00 et une deuxième fois pareil juste après. Invincibilité: 04/3D/32/8D/00 remplace 3D par 00.

BATMAN (poisson et glace): tous les niveaux et infinis partie 1: 19/35/F0/72/DD remplace 35 par C9 et idem pour la partie 2, juste après.

ROBOCOP (poisson et glace): vies infinies
 21/CD/19/35/C2 remplace 35/C2 par 00/C3.
 invincibilité 7D/3D/32/99/19 remplace 32 par 00 puis FE/07/28/23/11 remplace 28 par 18 juste après.

TITAN (glace): piste 13 secteur 00 adresse &0000 remplacer le No qu'il y a par 6A niveau de départ au choix pour le 1er joueur.

piste 20 secteur &00 adresse &0541 remplacer 57/C5 par 2A/C7 on change de tableau en appuyant sur ESC.

piste 20 secteur &00 adresse &00B3 remplacer 3A par A3 ce sont des vies infinies.

RAMBO3 (glace et poisson): énergie qui descend mais on ne craint rien FE/26/D2/6A/1B remplacer D2/6A/1B par 00/00/00.

TIGER ROAD (poisson): énergie infinie
 DD/21/3C/5D/21 remplacer 2C par 2D puis juste après D0/C4 et mettre a la place 10/C5.

vies infinies 21/35/55/35/06 remplacer 35 par 00

GALACTIC CONQUEROR:

énergie infinie
 3A/F5/42/90/DA

remplacer 90 par 00.

RETURN OF THE JEDI

(poisson et glace):

vies infinies partie 1:

3A/59/08/A7/28/25

remplacer 28 par 18.

partie 2:

3A/59/08/A7/28/26

remplacer 28 par 18.



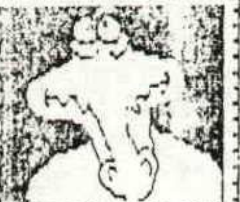
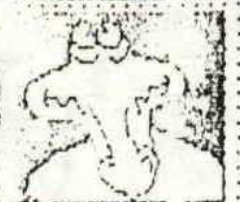
OctetClub

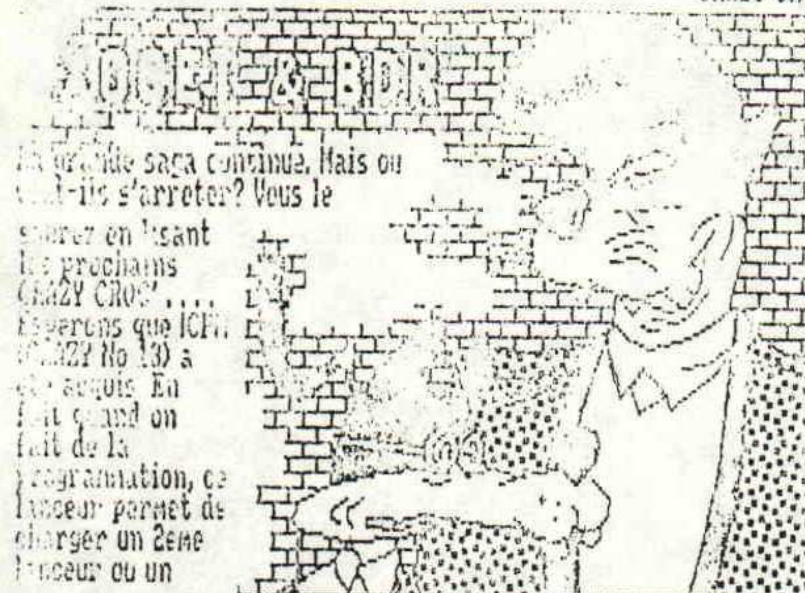
BP 8
 65310 Aulnat
 Tel:73.91.54.57



Ce sont des passionnés, téléphonez de la part du CRAZY.....

CRAZY CROC





La grande saga continue. Mais ou
s'arrêtera-t-ils? Vous le

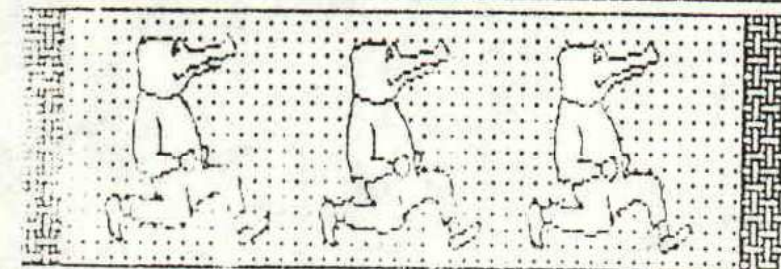
sauriez en lisant
les prochains
CRAZY CROC'....
Espérons que ICFI
CRAZY No 13) a
des succès. En
fait quand on
fait de la
programmation, ce
lanceur permet de
charger un 2eme
lanceur ou un

menu ou pour egaler les rois de l'auteur de secteurs un
decodage decryptant le vrai lanceur... Mais nous ne sommes pas
là pour plomber réellement les programmes (NDLR: quel humour!
Montez le speed, je sens qu'on va s'amuser!). Voici donc un
programme permettant de lire ou d'écrire un fichier sur format
bin ou data.

```
ORG &4000
LOAD &5000 ; voir NOTA
LD C, 7
CALL &E30F ; commute ROM disk
PUSH BC ; sauve select ROM
LD BC, &2041 ; B=&20 secteurs C=&41 donc CPH
                &C1 pour DATA
LD DE, &0000 ; D=1ere piste soit 1B E=drive (A)
LD HL, &1000 ; buffer I/O la sera depose programme
CALL &C03C ; instruction 84 lit ou ecrit secteur
LD A, C ; on met C dans A
INC C
CP &49 ; est-on au dernier secteur (&C9 data)
JR C, BOUCLE ; non alors recommence
LD C, &41 ; oui alors prochaine secteur (&C1 data)
; evidemment il est sur la piste suivante
; donc + D
; + 512
; + 512 voir NOTAS
INC D
INC H
INC H
DJNZ L11
POP BC ; on reprend la valeur de la select ROM
CALL &B918 ; reselect ROM
RET ; si c'est ECRIRE
JP &xxxx ; si c'est LIRE &xxxx le point d'entree
END
```

l'instruction ORG signifie que le programme sera assemble a
cette adresse memoire et LOAD que le programme assemble sera
a cette adresse.

NOTAS: on parle de BLOCK. Un BLOCK = 1024 octets. Sur les formats
bin ou 41 un secteur = 512 octets donc 1/2 BLOCK.
pour écrire il faut déjà charger votre programme en memoire:
POUR "D": MEMORY &9FF: LOAD "TOTO": MEMORY &A3FF: LOAD
"TRIT": CALL &A400.



JBP System

Les activations des nodes ne peuvent être effectuées que
dans le cas de la configuration ROMS (D7=1, D6=0). Dans ce
cas, une mise a un de D4 impose une remise a zero de
l'horloge generant les pulseurs d'interruptions.
Toujours dans ce cas, une mise a un de D2 provoque la
deconnection de la ROM inferieure et une mise a un de D3
provoque le deconnection de la ROM superieure.
Ainsi le programme suivant stocke en &A000 activera la ROM
inferieure pour la recopier en memoire centrale a partir
de &4000. On note que (10000010)2=(82)16=(130)10.

```
ORG &A000
DI ; interdire les interruptions
LD BC, &7F82 ; type de circuit et commutation ROM
OUT (C), C ; validation
LD HL, &8000 ; parametres de transfert
LD DE, &4000 ;
LD BC, &3FFF ;
LDIR ; validation de recopie
.... ; fin du programme
```

NDLR: et fin de cette partie... Vous retrouverez JBP
dans le CRAZY No 15.



Oncle SLOANE

l'Oncle SLOANE est de retour pour vous
donner la solution de SECRET DEFENSE, un
jeu facile mais plaisant a jouer: aller
cote gauche, fouiller poubelle, prendre

barre, devant maison, droite, briser vitre, ouvre fenetre,
ouvre porte prive, fouiller tiroir bas (flingue), lire carnet,
droite, ouvrir autre porte, abatte gardien, ouvrir autre
porte, droite, prendre fourchette et bouteille, gauche,
examiner cage, neutraliser rat, ouvrir cage (cle), reculer,
aller cuisine, aller couloir, ouvrir porte devant, aller salle de
bains, ouvrir porte prive, gauche, fouiller tiroir (lampe),
ouvrir autre porte, fouiller tiroir (piles), ressortir, aller
bureau, droite, ouvrir autre porte, ouvrir autre porte,
droite, gauche, descendre escalier, examiner mur (cle), monter
escalier, aller cuisine, aller couloir, ouvrir porte devant,
aller salle de bains, ouvrir porte prive, gauche, ouvrir autre
porte, fouiller placard, fouiller placard, ressortir, aller
bureau, droite, autre porte, autre porte, droite, droite,
bruler plans, aller cuisine, aller couloir, ouvrir porte devant,
aller salle de bains, porte prive, telephoner, droite, ouvrir
autre porte, ouvrir porte massive, monter a l'arriere....

Vous avez marre du RESET qui sanctionne chaque faute de
pilotage sur A320. Vous possédez une interface (genre DEMON,
HACKER...), tonton SLOANE vous donne une astuce pour
toujours recommencer au simulateur.

Arrive au simulateur (face 2), activer interface, explorer en
&170, &171, &172 et écrire 01 en &172. Lister le programme et
enlever LOAD"A320.bin. Placer dans le programme basic POKE
&9A20,01: POKE &03E7,01: CALL 26000. Sauvegarder ce nouveau
programme basic. Lancez le apres chaque reset en face 2 vous
serez automatiquement au simulateur avec pour channel 1.