



CRAZY PROG



EDITO

Edito en forme de coup de blues pour cette rentrée. En effet votre Redac'chef préfère ne peut s'empêcher d'avoir une pensée pour les HEROS de cet été 1987: les étudiants chinois qui ont cru par un beau soir de Juin à la non violence, les mineurs soviète qui se battent pour avoir plus d'un savon par famille (PERESTROIKA?), et enfin et surtout ces KIDS italiens de 15 ans venus passer quelques jours en France pour sortir de leurs souterrains, avoir enfin un lit et dormir plus d'une heure d'affilée et surtout découvrir le PAIX . . . Alors BOYOS vous qui avez les yeux rougis par votre tube cathodique, faites plaisir au CRAZY et ouvrez quelquefois vos fenêtres . . . Ce numero est dédié à JPB SYSTEM qui nous quitte avec ce numero, et sans qui le CRAZY n'aurait pas atteint le TOP . . . SEE YOU LATER OLD FRIEND . . .

EXO GET

Cette fois-ci un simple petit programme basic qui installe une routine en langage machine en &A000 et qui permet d'augmenter la vitesse du lecteur de disk d'au moins 20%.

```
10 FOR i=&A000 to &A012:READ a:POKE i,a:NEXT
20 DATA
&21,&0A,&A0,&DF,&07,&A0,&C9,&0D,&C6,
&07,&23,&00,&CB,&00,&01,&01,&0A,&00,
&03
```

THE FAMOUS

Les vacances s'achevent pour grand nombre d'entre vous, quelle tristesse . . . Aussi afin de vous tirer de vos torpeurs pre-automniennes voici un article révolutionnaire (c'était trop tentant HUHUUU). Les moins laborieux et bidouilleurs d'entre vous y verront un gadget amusant, mais les autres découvriront que décidément on aura vraiment tiré un maxi de notre CPC !!

Lorsque vous êtes sous basic et que vous tentez par exemple une COPY illicite ou que vous desirez DELETE en étant sur la colonne 1, un peu harmonieux et strident Biiiiiiiiippppp surgit, même punition si vous appuyez sur CLR. Et bien fini ce

ce cauchemar CACH va soulager vos tites zoreilles. . .

Pour ce faire, il faut savoir que tous les CHR\$ qui sont des caractères de contrôle sont gérés par une table des codes de contrôle, on obtient en assembleur l'adresse de cette table par un CALL &BBB1. Chaque CHR\$ occupe 3 octets par ordre croissant, ainsi le CHR\$(7) occupe la position depart+815. L'adresse de détournement est en depart+816; il nous suffit donc d'y placer l'adresse de notre propre routine qui aura pour fonction de générer quelques notes via la routine &BCCA, qui a besoin dans le registre HL de l'adresse du programme sonore.

OUF et bien sachant que le tout sera implanté en &BE80 pour le détournement et &BE8D pour le nouveau bip, en voici le listing directement exécutable puisque mis en DATA:

```
10 FORt=0 TO 28:READ a$:POKE &BE80+t,VAL("&"a$):NEXT:CALL
&BE80
20 DATA cd,b1,bh,11,16,0,19,36,be,c9,21,94,be,cd,aa,bc,c9
30 ENT 1,18,-1,10: ENT -1,8,-2,1,7,2,1
40 DATA 87,01,01,50,00,00,0f,96,00
50 REM lignes 30 et 40 modifiables (correctement)
```

Evidemment, l'extension de ceci, c'est l'exécution d'un programme assembleur par un simple PRINT CHR\$ étonnant non? Par exemple, la séquence suivante pour un 6128 transformera votre flèche vers le haut en flèche vers le bas et vice-versa: POKE &B782,&28:POKE &B785,&23

On peut aussi décider d'affecter des fonctions spéciales à certains CHR\$ inutilisés, mais accessibles par CTRL + touche. On étend ainsi la fonction KEY et KEY DEF à des traitements plus élaborés. (attention à toujours associer avec un PRINT)

TB's POKE : vies infinies sur IRON TRACKER, chercher 3A/6A/0B/3D/32 (2 fois de suite) remplacer 3D par 00 . . .

CACH

Black Box



DATAI LATIS, suite et fin . . .
20, 41, 45, 43, 4F, 44, 45, 6, 53, 6D, C7, E6, 2A, B4, 66, 49,
FF, 06, A8, 28, 68, EE, DC, CD, 99, DS, 55

Naissance nouvelle KIDS, Jean Michel CHARLIER est decede cet ete. Les passionnes de BD connaissent ce grand scenariste qui avait debute avec le mythique PILOTE et participe aux scenarios de BARBE ROUGE (entre autres), et surtout a celui de BLUEBERRY le loser pretere du CRAZY.

Win ? Win ? . . .

En hommage a ce talentueux bonhomme le

CRAZY organise un MEGA HYPER concours. Vous pourrez gagner deux originaux si vous repondez dans les deux premiers (THUNDERBLADE ou LAST DUEL au choix). Alors si vous voulez caresser un boitier neuf, feuilleter une doc originale a vos telephones . . . Les aventures du lieutenant BLUEBERRY, c'est CHARLIER au scenario et le genial GIRAUD au dessin. Mais GIRAUD dessine aussi sous un autre nom. La question est simple, quel est cet autre pseudo ?

TB Crackers

Hey ! Avez-vous vu la derniere presentation des TB's, tres classe. Les TB's ne sont pas de simples utilisateurs de ZENITH II ou seulement des disco-bidouilleurs, ce sont aussi des programmeurs de genie, ils le prouvent et les autres swappers n'ont plus qu'a depoussierer leurs loges !!!

BUTCHER HILL (poisson): vies 3A/26/02/3D/32 remplacer 3D par 00 ou POKE 81139,0

energie 3A/28/02/3D/FE remplacer 3D par 00 ou POKE 8112D,0.

temps 3A/2A/02/3D/27 remplacer 3D par 00 ou POKE 813BB,0 POKE 87023,0

balles 3A/23/02/3D/FE remplacer 3D par 00 ou POKE 81099,0

grenades 3A/24/02/3D/FE remplacer 3D par 00 ou POKE 810FD,0

SILKWORM (poisson): vies 11/62/61/35/7E remplacer 35 par C9 ou POKE 84D69,8C9

Ca y est ! Vous avez casse votre tirelire, et il est la devant vous, le fameux HACKER . . . le meme qu'EXOCAT ou COCH, le meme que les STARS du CPC. Mais maintenant qu'en faire ? Et bien par exemple, chercher les points d'execution des programmes originaux que votre grand-mere s'obstine a vous offrir. Chargez donc votre dernier original, et lorsque l'ecran devient noir, juste avant l'apparition de l'ecran de presentation, faites une interruption. Vous avez alors en memoire le programme chargeur et/ou le plus souvent au dela de 8A000. Son point d'entree est facile a trouver. Recherchez 803, 815, 8BD ou 801, 815, 850 (CALL 82010). Les deux octets situes entre le dernier 11 et le CALL ou JUMP indiquent l'adresse d'execution. Les adresses sont : 801, 865, 860, 80D, 816, 850 (adresse pour 01010 Detente 8A085).

Il faut donc rassembler les adresses recherchees sur disque ou sur bande et les charger immediatement dans EXX. Par exemple, cela donne pour l'adresse detente 801, 800, 820, 810 (LD HL, 82000). La valeur chargee dans HL est le point d'entree du programme de gestion de la console qui va par la suite lire les pistes formatees normalement et qui contiennent les differents tableaux. A noter que le LD HL positionne avant celui-ci contient l'adresse de chargement du programme de jeu.

Dans un ancien CRAZYCROC', le Dr SPEEDY, nous avait donne une EXX intitulee LATIS. Malheureusement celle-ci etait buggee, et le Dr SPEEDY ayant sombre dans une faille spatio-temporelle, le directeur ne pouvait venir en aide aux entradistes epleores . . . Heureusement un de nos dynamiques et nombreux lecteurs (!!) a resolu ce probleme et nous envoie le programme corrige.

1) utilisation LATIS, "toto.bas"

10 MEMORY 89FFF

20 a=&A000: FOR ix=0 to 8DA: READ a: POKE

a+ix*VAL("&" + a):NEXT:CALL &A000

30 NEW

40 DATA 1, 9, A0, 21, 14, A0, C3, D1, BC, E, A0, C3, 18, A0, 4C, 41, 54,
49, D3, 0, F8, A6, 9, A0, FE, 1, C0, DD, 66, 1, DD, 6E, 0, E5, DD, E1, DD,
46, 0, DD, 6E, 1, DD, 66, 2, 22, 91, A0, 78, 32, 9D, A0, 11, 0, C0, CD, 77,
BC, E5, D5, C5, EB, CD, 83, BC, CD, 7A, FC, C1, E1, E5, C5, 11, C7, A0, 1A,
AE, 77, 23, 13, 1A, FE, 0, CC, SD, A0, B

50 DATA 78, B1, 20, F0, 18, 4, 11, C7, A0, C9, 21, 9F, A0, 6, 28, 7E, CD,
5A, BB, 23, 10, F3, CD, 6, BB, 2A, 91, A0, 11, 0, C0, 3A, 9D, A0, 47, CD,
8C, BC, D1, E1, DD, E1, DD, 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

60 DATA 53, 41, 55, 66, 45, 52, 20, 4C, 45, 20, 46, 49, 43, 48, 49, 45, 52

JPB System

Mon premier mot sera de vous souhaiter une bonne rentrée. Après être parti en vacances pendant deux mois, sait-on encore la signification de CAT ?



Bref, l'objet de cet article est d'expliquer comment transférer des routines existantes dans les programmes pour les inclure une à une dans vos programmes. La première application réside dans le repiquage des musiques, tâche dont les demo-makers sont friands.

Une première étape consiste à entrer dans le programme et à remarquer si celui-ci modifie, dès les premières instructions le RST #38. Seulement dans le cas d'une réponse positive à cette question, ce qui suit mérite d'être pris en compte. Autrement, il faut approfondir. Le RST #38 représente une entrée logiciel d'interruption du 280 dans le cas où l'on suppose le mode 1 d'interruption actif. Ici, le système va constamment faire des appels à ce RST, comme le ferait un CALL normal. La différence entre les deux est la rapidité d'exécution qui est plus lente pour CALL. Lorsque l'adresse écrite en format INTEL aux adresses #39 et #3A est modifiée, elle représente souvent celle de la routine musicale qui est appelée fréquemment.

Il faut repérer cette adresse et étudier la routine. Elle commence obligatoirement par un DI, qui interdit un autre appel d'interruption alors que la routine n'est pas encore finie, et se termine soit par un EI suivi d'un RET, soit par un RETI, instruction du 280 qui permet la restitution des registres à la fin d'un contexte d'interruption mais également le BOOT à l'adresse contenue dans la pile comme le RET.

À ce moment, il faut enlever le DI puis le EI ou remplacer le RETI par un RET classique. En ayant la main sous basic, il est normalement possible, s'il n'y a pas de pièges, d'effectuer des CALLS successifs à cette adresse pour simuler la routine voulue, mais ceci est fastidieux pour des raisons de temps d'accès.

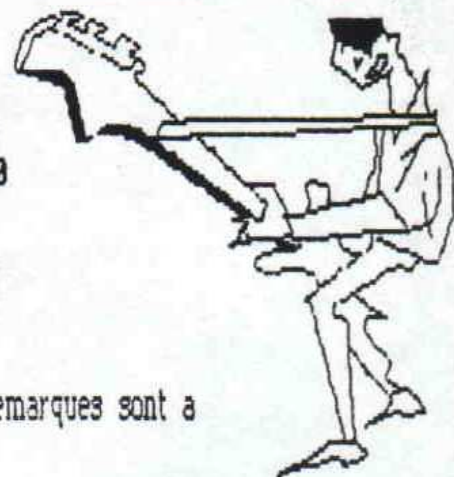
La dernière étape est la création d'un programme ou la routine précédente est déclarée comme un bloc à activer suivant la fréquence du générateur de pulses d'impulsions. Dans une routine musicale, le CRT peut servir comme source d'interruptions et on utilise #BCD7 pour l'initialisation et #BCDD pour la désactivation. C'est ici l'autre volet du programme graphique développé dans le CRAZY CROC' 16. On donne maintenant l'architecture d'une telle routine.

En effectuant un CALL ON le bloc est activé suivant le rythme délivré par le contrôleur vidéo. À ce moment chaque DI

rencontre dans une routine quelconque, comme un accès disc par exemple, provoquera un arrêt de l'appel de ce bloc. Un arrêt définitif est obtenu par un CALL OFF.

```
ON   ORG #6000
      LD HL,BUFF
      LD BC,#8100

      LD DE, AD1
      JP #BCD7
OFF  LD HL, BUFF
      JP #BCDD
BUFF DEFS 10
```



Deux dernières remarques sont à signaler :

La durée de la routine commençant à AD1 doit être inférieure au temps de génération des interruptions effectuées par le contrôleur vidéo.

Si cela n'est pas déjà fait, il est nécessaire de prévoir une sauvegarde et une restitution des registres respectivement en début et en fin de routine.

En conclusion, cette méthode est utile à connaître pas seulement pour la beauté de la musique, c'est aussi une des applications pratiques des interruptions.

Free

Votre fanzine préféré, celui-là même que vous tenez en ce moment entre vos doigts fébriles est un FREEWARE. C'est à dire qu'il est entièrement gratuit et que sa diffusion (et donc sa survie) dépend de votre pouvoir de diffusion... Ce phénomène du FREEWARE prend de plus en plus d'importance sur CPC et l'on voit maintenant fleurir nombre de fanzines (papier ou digitaux), ainsi que des demos d'enfer ou les swapers français démontrent qu'ils n'ont rien à envier à leurs homologues anglais, allemands ou hollandais... La ou cela devient intéressant c'est que le CREATOR COMPUTER CLUB est né. Ce club réservé aux programmeurs, graphistes ou musiciens a été créé par Stéphane St Martin (auteur de JAWS, MIKE et MOKO, DAN SILVER ...) et Franck Landy. Ceux-ci souhaitent réunir les meilleurs bidouilleurs sur AMSTRAD. Contactez-les donc de la part du CRAZY au 28/26/01/86 (Stéphane) ou 28/59/29/86 (Franck)

