



"Allo, le boss-chef du CRAZY CROC ?

- Lui-même voyez...
- Ici, c'est Mr OCTET Club. Est-ce que ça vous intéresse de savoir à combien d'exemplaires on a distribué le CRAZY 11 et 12 ?
- Dis toujours nan...
- 400 pour le 11, 380 pour le 12 et ce n'est pas fini !"

Eh oui, KIDS vous avez bien lu, votre fanzine préférée est diffusée à au moins 500 exemplaires !
ECRASEZ LES POLES INITIATEURS ! Alors merci à OCTET Club, le meilleur des centres d'échange de softs originaux, merci aussi à tous les

Edito

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

CRAZY CROC !!!!!!!

JPBsystem

Après une série d'articles sur la carte VORTEX, JPB a donné le nom à son système secret du GATE ARRAY. Attention ! Il ne faut pas s'attacher car JPB, le roi du système, ne veut pas cracher ses secrets à tout le monde. Mais si on 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 à 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.....

IB Crackers

Hey KIDS ! Voilà votre dose de CHEAT (SHIT ?) du mois, vos dealers préférés, THE FANTASTICS IB 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.
BAINAN (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 &09B3 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/21/2C/5D/21 remplacer 2C par 2D puis juste après D0/C4 et mettre à 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

EXCHANGE
FLASH



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

CRAZY CROC



SECRET & BDR

La saga continue. Mais où s'arrêtera-t-elle? Vous le saurez en lisant les prochains CRAZY CROC.

Esperons que ICFI, CRAZY No 13) a été acquis. En fait quand on fait de la programmation, ce lanceur permet de charger un 2ème lanceur ou un

rendu ou pour égarer les rois de l'éditeur de secteurs un decodeur decryptant le vrai lanceur... Mais nous ne sommes pas là pour plonger réellement les programmes (NDLR: quel humour! portez le speed, je sens qu'on va s'amuser!). Voici donc un programme permettant de lire ou d'écrire un fichier sur format

```

ORG &4000
LOAD &5000 ; voir NOTA
LD C, 7
CALL &E03F ; commute ROM disk
PUSH BC ; sauve select ROM
LD BC, &2041 ; B=&20 secteurs C=&41 donc CPH
                    &C1 pour DATA
LD DE, &2000 ; D=1ere piste soit 10 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 NOTA2
INC D
INC H
INC H
DJNZ LI1
POP BC ; on reprend la valeur de la select ROM
CALL &B918 ; reselect ROM
RET ; si c'est ECRIRE
JP &xxxx ; si c'est LINE &xxxx le point d'entree
END

```

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

à cette adresse.
 2002: on parle de BLOCK. Un BLOCK = 1024 octets. Sur les formats
 courants C1 ou 41 un secteur = 512 octets donc 1/2 BLOCK.
 Pour écrire il faut déjà charger votre programme en memoire:
 ROUT "D": MEMORY &9FF: LOAD "TOTO": MEMORY &A3FF: LOAD
 "TRIT": CALL &A400.

JPB System

Les activations des modes ne peuvent être effectuées que dans le cas de la configuration ROMS (D7=1, D6=0). Dans ce cas, une mise à un de D4 impose une remise à zero de l'horloge generant les pulseurs d'interruptions. Toujours dans ce cas, une mise à un de D2 provoque la deconnection de la ROM inferieure et une mise à un de D3 provoque la 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 à 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, abattre 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 &3A28,01: 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.

