

# AM CRAZY

LE JOURNAL DES MORDUS DE L'AMSTRAD...

Numéro 12 MAI 93

Prix : 4.00 F MENSUEL

## EDITO

Bonjour à tous ! Ce mois-ci, de nouveaux articles viennent s'ajouter à votre fanz' favori dont un vous expliquant comment trouver des softs CPC.

Ce numéro comporte de nouvelles images toujours aussi belles.

Pour le projet sur les *consoles* (dont je vous avez longuement parlé ces derniers mois), nous *cherchons une ou plusieurs personnes pour écrire les articles*. Si vous êtes intéressé(e), écrivez-nous (voir notre adresse page 4) dès aujourd'hui afin de publier les articles dès le numéro 13. *Nous comptons sur vous !...*

**BOSS**

## SOMMAIRE :

Page 1 Edito

Tops

Minitel

Listing : bruitages.

Page 2 Test soft

Où se ravitailler ?

Page 3 Initiation : Assembleur

Help

Hardware.

Page 4 Adresses

Bidouilles

Infos en vrac !

Un dernier mot...

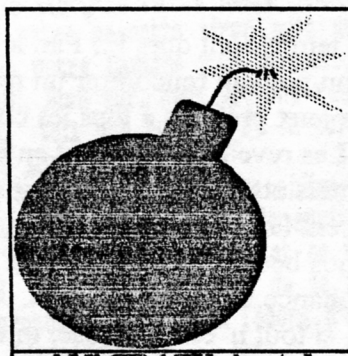
## MINITEL

Je vous rappelle que vous pouvez accéder au minitel pour discuter avec d'autres fanz', avoir des rubriques comme : infos, cours, bidouilles, interview... Vous aurez aussi beaucoup d'adresses de fanz' (papier ou disk), bref plein de bonnes choses pour vous lecteurs et lectrices.

Ce serveur est : Amstel. Vous y accédez en piannotant : 3615 CPCFUN (ou en 3614 : c'est moins cher). Et si vous inscrivez dans la B.A.L. de ce serveur : AFC, vous accéderez directement à l'Association des Fanzines Cpc.

Alors, n'hésitez plus et foncez sur Amstel !...

**BOSS**



**AM CRAZY c'est de la dynamite !**

## TOPS

### JEUX :

- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1 - LEMMINGS     | 1 - PAGE PUBLISHER |
| 2 - TINY SKWEEKS | 2 - DISCOLOGY 6.0  |
| 3 - ADAMS FAMILY | 3 - MULTIPLAN      |

### UTILITAIRES :

## Listings : Bruitages

10 REM COUP DE FEU  
20 ENV 2, 10, -1, 8, 5, -1, 4  
30 ENT -2, 80, 1, 1, 20, 2, 1  
40 SOUND 4, 50, 100, 15, 2, 2, 20  
50 END

10 REM BOMBE  
20 FOR I=1 TO 50  
30 SOUND 1, I+20, I  
40 SOUND 4, 60-I, I  
50 SOUND 2, I+20, I  
60 NEXT I

AM CRAZY AM CRAZY AM CRAZY

## Test Soft : D-DAY

**N**ous sommes le 6 juin 1944, les troupes britanniques et américaines sont parachutées en Normandie pour préparer une très grande opération militaire : le débarquement de Normandie.

A travers D-DAY, Loricel vous fait participer à un formidable jeu de guerre. Au cours de ce jeu, plusieurs missions vous seront confiées : l'infanterie, forces aéroportées et aussi une simulation militaire de type arcade-stratégie.

Au niveau de l'infanterie, votre objectif sera de détruire les unités ennemies grâce à votre équipe composée de 3 types de soldats : les servants de mortier, les grenadiers et les fusiliers.

Pour ce qui concerne les parachutistes (au 2ième niveau), c'est vous seul qui leur donnerez des ordres (pour qu'ils inclinent leur vol en fonction du vent). Il faudra les faire atterrir dans une zone

délimitée par 3 feux au sol. Hors de cette limite, tout parachutiste est considéré comme perdu. Alors, bon vent à vous !... (tiens ça m'appelle quelqu'un).

Une autre mission sera ensuite la simulation de chars. Vous devrez détruire des batteries côtières et des bunkers. Toutes les vues sont en 3D pour cette mission.

Voilà en gros le déroulement de ce jeu.

D-DAY est un très bon produit pour notre CPC, je rajouterais même : un excellent jeu de simulation militaire.

Voici ma notation :

* Graphisme :	17 / 20
* Son :	13 / 20
* Animation :	18 / 20
* Jouabilité :	14 / 20
* Difficulté :	16 / 20
* Avis personnel :	18 / 20
* Note générale :	16 / 20

Prix environ 299 F (en disk).

**BOSS**

## Où se ravitailler ?...

**L**es temps sont durs !... Fini le temps où l'on pouvait rencontrer un revendeur de nos jeux préférés à tous les coins de rue... Les revendeurs se font en effet de + en + rares et les grands magasins délaissent le CPC ! Trouver des logiciels pour nos bécane relèvent aujourd'hui soit de la chance, soit de l'exploit...

Enfin, si tout n'est plus rose, tout n'est pas non plus complètement noir. Les ventes par correspondance restent le moyen de se procurer encore plein de bonnes choses pour notre amis l'Amstrad.

Pour ce qui est de mon avis personnel, il ne reste plus que 3 grands distributeurs par correspondance : JESSICO, DUCHET COMPUTERS et SURCOUF.

Voici leurs coordonnées :

- JESSICO, BP 693 - 06012 - NICE  
Cedex 1. Tél. : 93-97-22-00.

- DUCHET COMPUTERS,  
51 St George Road, CHEPSTOW -  
NP6 5LA - ENGLAND  
Tél. : (19)44-291-625-780.



D-DAY de Loricel

## Columbo nous quitte pour quelques mois...

Les temps sont aussi durs pour nous (pour faire suite à l'article ci-contre). Columbo doit en effet quitter la rédaction de ce fanz' (seulement pour 2 ou 3 mois) pour se consacrer entièrement à ses révisions pour un examen.

Je prend alors le relais dès ce mois-ci avec sa rubrique habituelle : Test soft.

**Boss.**

- SURCOUF, 71-75 avenue Philippe-Auguste - 75011 - PARIS. Tél. : 43-71-99-33

Maintenant, vous savez ce qu'il vous reste à faire pour faire tourner à plein régime votre bécane. Boutiques, éditeurs, ventes par corresp., si vous vous débrouillez bien, vous trouverez.

Un autre moyen de se procurer de bons softs : le télé-chargement. Ce procédé se développe énormément (surtout au niveau des revues informatiques pour CPC et PC) et permet de copier un soft, par le biais du Minitel, pour un prix d'environ 20 à 40 F.

Voilà comment réveiller votre CPC et ne plus le laisser moisir au fond du grenier !

**BOSS**



## ASSEMBLEUR

Le voici pour de nouvelles aventures. Rappel des épisodes précédents. Monsieur programmeur se retrouvait dans la panade à cause de la limitation des registres du CPC. Sonic lui avait proposé l'utilisation d'un certain registre appelé registre FLAG. Qu'en est-il exactement ?

Ce registre est sans contestation possible un des plus importants du CPC. Sans lui, le score dans votre jeu préféré ne dépasserait pas 65535. Quelle horreur ! Imaginez un tel score à CRAZY CARS !

On l'associe souvent avec l'accumulateur pour former un registre 16 bits. Je vous déconseille fortement cette possibilité, amis débutants, car elle est réservée à des pros du clavier.

C'est dommage, mais c'est comme ça, le registre F, tout comme le registre A sont des solitaires. Mais alors, à quoi sert-il ?

Nous connaissons déjà une de ses possibilités : la retenue dans l'addition. Quelles sont les autres ?

La nous prétendons il faut suivre. Il n'y a pratiquement aucune instruction le concernant directement. N'essayez pas de l'additionner, de le soustraire ou de faire quoique ce soit avec lui.

C'est un registre 8 bits, donc chacun des 256 états qu'il peut prendre signifie quelque chose. A chaque instruction (ou presque) que vous donnez au microprocesseur, le registre F est modifié. En fait, seuls 6 bits sont utilisés et deux d'entre eux ne seront pas abordés car ils relèvent d'un domaine très pointu de la programmation : le DCB.

\*Bit 0: le bit CARRY, déjà abordé, ce flag permet de savoir quand est-ce que A a fait un tour.

\*Bit 6: le bit ZERO, permet de savoir quand est-ce que A est égal à 0.

\*Bit 2: le bit PARITY/OVERFLOW, mis à 1 lorsqu'un octet est pair ou lorsque qu'il y a dépassement (OVERFLOW).

\*Bit 7: le bit SIGNED, si le résultat d'une addition ou d'une soustraction dépasse 127.

Deux petites précisions à propos des Flags notés couramment C,Z,P,V,S, le flag Z est utilisé principalement lors d'une comparaison (il passe à zéro si deux valeurs comparées grâce à l'instruction CP sont égales). Le Flag S est un des représentants du système relatif (plus ou moins) des nombres binaires.

Bien, bien, bien, il est de coutume après la description de parler du fonctionnement, c'est ce que nous allons faire. Tout d'abord sachez que 95% des instructions que vous utilisez modifie F de manière plus ou moins anarchique. C'est pour cela qu'il faut être très rigoureux en assembleur. La moindre erreur ne pardonne pas, on n'est pas en BASIC.

Bon, maintenant passons à l'utilisation de ce satané registre. Nous verrons dans les prochains numéros les instructions de comptage, d'addition, de soustraction, de comparaison. Mais ce mois-ci, je ne vois dans l'obligation d'achever notre initiation car il faut que je vous parle des instructions de sauts (99% des utilisations des flags) or il s'agit d'un gros pavé. Il sera sans doute nécessaire, dans le numéro 13 de consacrer toute ma page à ces instructions particulières)

SONIC

## HELP

Ce mois-ci, je vais vous parler d'un profond bouleversement qui pourrait affecter votre fanzine. Un bruit gronde dans les couloirs de la rédaction. Depuis le Salon du livre, un certain COLOMBO a lancé une idée qui pourrait se concrétiser. Vous le savez tous, c'est le projet consoles. Vous vous en doutez, je le soutiens (avec un pseudo pareil !), mais je mets un hémol. Notre lectorat s'est habitué à notre manière de faire et un tel ajout pourrait à la longue, éliminer la partie AMSTRAD. De plus, une telle rubrique entraînerait, n'en doutons pas, une telle ferveur que nous pourrions bien nous retrouver dépassés. Vous vous souvenez de mon projet, il m'a permis de prendre des contacts et je me retrouve avec des dizaines d'articles en réserve. Mais combien de temps pourrions-nous tenir ? Alors HELP ! Aidez-nous ! Êtes-vous d'accord ?

C'était un cri d'angoisse...

## HARDWARE

Eh bien alors ? Ou sont les mascottes que j'ai réclamé ? Bonjour l'engouement ! Faut-il que vous gagniez quelque chose ? Eh bien d'accord. La plus belle des mascottes que je recevrai sera récompensée par le jeu original R-TYPE.

Bon, après cet intermède commercial, voyons en semble le story-board de notre démo. Je vois très bien notre mascotte tirer avec une corde le titre de notre fanzine puis le soulever grâce à un treuil. Bien sûr, nous pouvons rajouter des incidents, tels que rupture de la corde ou chute du titre sur la mascotte.

Toutes ces actions vont nous obliger à utiliser des routines de déplacement de sprites, or il se trouve que ce mois-ci (ou plutôt ce trimestre-là) AMSTRAD 100%, dans le cadre de sa rubrique "LOGON" propose mille et une façons d'animer des sprites. Génial, non ?

ET VOILA, MA PAGE MENSUELLE EST FINIE.  
RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN AVEC LES INSTRUCTIONS DE SAUTS, LA SOLUTION DE MOKOME ET LE RESULTAT DE NOTRE CONCOURS  
SONIC, FOR EVER.

**SORTIE :** le 28 avril  
**Membre de l' A. F. C.**  
**DIRECTEUR PUBLICATION :** BOSS  
**REDACTEUR EN CHEF :** BOSS  
**REDACTEURS ADJOINTS :** SONIC,  
 COLUMBO  
**EDITIONS :** SONIC, BOSS  
**MAQUETTISTE :** BOSS  
**RESPONSABLE PUB. :** COLUMBO  
**GESTION DU FANZINE :** BOSS  
**ABONNEMENTS :** BOSS.

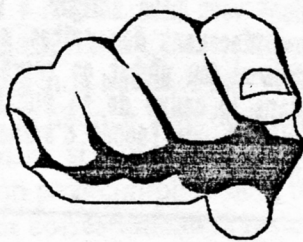
**AM' CRAZY**

**DENIZART Arnaud**  
 7 rue des Clarines  
 80200 PERONNE

**ou :** **BROUET Sébastien**  
 48 avenue Mac Orlan  
 porte 63  
 80200 PERONNE

### INFOS EN VRAC !

- \* BULL AURAIT UN DEFICIT DE 2 MILLIARDS DE FRANCS POUR 1992.
- \* EN 1992, ATARI A LICENCIE 10 % DE SES EFFECTIFS.
- \* EN 1993, IBM VA LICENCIER 15 % DE SES EFFECTIFS, SOIT 50 000 PERSONNES.



**Attention ! Ne manquez pas le prochain numéro...**

### Un dernier mot...

Ce numéro touche à sa fin... J'espère que vous avez passé un très bon moment en notre compagnie et que l'on aura le plaisir de se retrouver dans un mois !

**BOSS.**

## BIDOUILLES

**Les langages : dernière partie**

**P**our conclure le chapitre des différents langages, voici une table récapitulant les différentes bases pour quelques chiffres :

Bases :	Correspondances :							
Décimal	1	2	3	4	5	6	7	8
Binaire	1	10	11	100	101	110	111	1000
Octale	1	2	3	4	5	6	7	10
Hexadécimal	1	2	3	4	5	6	7	8

**Suite :**

9	10	11	12	13	14	15	16
1001	1010	1011	1100	1101	1110	1111	10000
11	12	13	14	15	16	17	20
9	A	B	C	D	E	F	10

**Suite :**

17	18	19	20	21	22	23
10001	10010	10011	10100	10101	10110	10111
21	22	23	24	25	26	27
11	12	13	14	15	16	17

Etc... Vous pourrez continuer cette table pour votre plaisir. Je m'arrête à 23 mais pouvez traduire n'importe quel chiffre dans les différentes base. Voilà, je crois que je vous ai dit l'essentiel sur tous ces langages.

Maintenant, changeons de sujet et plongeons-nous dans le basic... L'un de nos lecteurs : G. Leclercq (vous vous en rappelez n'est-ce pas ? Nous avions publié son article dans le numéro précédent) nous a envoyé une bidouille permettant de récupérer des fichiers effacés par erreur (par la commande `ùera`). Pour cela, il faut se mettre en `user 229` et taper : `poke £A701, 229` enfin, tapez `CAT`. Et au miracle, les fichiers effacés réapparaissent !

**ATTENTION :** les commandes ci-dessus ne fonctionneront qu'à une seule condition : une fois le fichier effacé, il ne faut pas que d'autres fichiers soient écrit par dessus.

Je vous donne RDV dans le prochain numéro pour un nouveau thème de bidouilles. A tchao...

**BOSS**