



"Allo, le Redac'chef du CRAZY CROC' ?  
 - Lui-meme boyos ...  
 - Ici, c'est Mr OCTET Club. Est-ce que ca vous interesse de savoir a combien d'exemplaires on a distribue le CRAZY 11 et 12 ?  
 - Dis toujours man ...  
 - 400 pour le 11, 380 pour le 12 et ce n'est pas fini !"  
 Eh oui, KIDS vous avez bien lu, votre fanzine preferere

est diffusee a au moins 500 exemplaires !  
 ECRASES LES PALES IMITATEURS ! Alors merci a OCTET Club, le meilleur des centres d'echange de softs originaux, merci aussi a tous les

# Edito

anonymes qui diffusent le CRAZY, a tous les programmeurs qui fournissent matiere a articles et n'oubliez pas que vous etes tous des CRAZY CROC' !!!!!!!

# JPBsystem

Après une serie d'articles sur la carte VORTEX, JPB a decide de nous initier aux secret du GATE ARRAY. Attention les nullos, il va falloir s'accrocher car JPB, le roi du speedy-scrolling, va faire cracher ses octets a votre GATE ARRAY. Qui a dit qu'il ne possedait pas ce jeu?

D'après une etude du schema interne de l'Amstrad CPC, l'utilisateur peut dialoguer avec les blocs memoires ainsi qu'avec le controleur video 6845 (de Motorola) par l'intermediaire du GATE ARRAY. Ce circuit ne figure dans aucune documentation constructeur, et il a ete programme specialement pour le CPC. On se propose maintenant de le decouvrir, mais certaines fonctions restent mysterieuses...

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 represente 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	0	0	0	0	0	0	Mode 0
0	1	0	0	0	0	0	0	Mode 1
1	0	0	0	0	0	0	0	Mode 2
1	1	0	0	0	0	0	0	Inutilise

0 0 Charge le registre de couleur  
 0 1 Charge la memoire de couleur  
 1 0 Configuration ROMS et changement de mode  
 DS = 0, condition imposee par le systeme. Il est ici interessant de noter que ce bit n'est pas utilise sur le CPC. Cependant la carte extension VORTEX (NDLR: encore elle! D l'utilise pour son fonctionnement.

Suite en page 2 ....

# THE CRACKERS

Hey KIDS ! Voici votre dose de CHEAT (SHIT?) du mois, vos dealers preferes, THE FANTASTICS TB CRACKERS, vous livrent leurs avant dernieres trouvailles .....

THUNDERBLADE (poisson) vies infinies  
 3A/97/00/D6/01, remplace 01 par 00 et une deuxieme fois pareil juste apres. Invincibilite: 04/3D/32/0D/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 apres.

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

TITAN (glace) piste 13 secteur 00 adresse 80000 remplacer le No qu'il y a par 6A niveau de depart au choix pour le 1er joueur.

piste 20 secteur 800 adresse 80541 remplacer 57/C5 par 2A/C7 on change de tableau en appuyantsur ESC.

piste 20 secteur 800 adresse 809B3 remplacer 3A par A8 ce sont des vies infinies.

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

TIGER ROAD (poisson) energie infinie  
 DD/21/2C/5D/21 remplace 2C par 2D puis juste apres D0/C4 et mettre a la place 10/CS.

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

GALACTIC CONQUEROR: energie 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 passionnes, telephonnez de la part du CRAZY .....

CRAZY CROC



# EXOCET & BDR

La grande saga continue. Mais ou vont-ils s'arreter? Vous le

saurez en lisant les prochains CRAZY CROC'... Esperons que ICFM (CRAZY No 13) a ete acquis. En fait quand on fait de la programmation, ce lanceur permet de charger un 2eme lanceur ou un

menu ou pour egarer les rois de l'editeur de secteurs un decodeur decryptant le vrai lanceur... Mais nous ne sommes pas la pour plomber reellement les programmes (NDLR: quel humour! sortez le speed, je sens qu'on va s'amuser!). Voici donc un programme permettant de lire ou d'ecrire un fichier sur format CPM ou data.

```

ORG &A400
LOAD &5000 ; voir NOTA
LD C, 7
CALL &B90F ; commuta ROM disk
PUSH BC ; sauve select ROM
LD BC, &2041 ; B=&20 secteurs C=&41 donc CPM
                &C1 pour DATA
LD DE, &0A00 ; 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
BOUCLE: INC D ; + 512
        INC H ; + 512 voir NOTA2
        INC H
DJNZ LIT
POP BC ; on reprend la valeur de la select ROM
CALL &B910 ; reselect ROM
RET ; si c'est ECRIRE
JP &xxxx ; si c'est LIRE &xxxx le point d'entree
END

```

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

NOTA2: on parle de BLOCK. Un BLOCK = 1024 octets. Sur les formats courants C1 ou 41 un secteur = 512 octets donc 1/2 BLOCK. Pour ecrire il faut deja charger votre programme en memoire: OPENOUT "D": MEMORY &9FF: LOAD "TOTO": MEMORY &3FF: LOAD "ECRIT": CALL &A400.



# JBP System

Les activations des modes ne peuvent etre effectuees 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 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, &7F02 ; type de circuit et commutation ROM
OUT (C), C ; validation
LD HL, &0000 ; 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 possedez 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 ecrire 01 en &172. Lister le programme et enlever LOAD"A320.bin. Placer dans le programme basico POKE &9A20,01: POKE &03E7,01: CALL 25000. Sauvegarder ce nouveau programme basico. Lancez le apres chaque reset en face 2 vous serez automatiquement au simulateur avec pour channel 1.