

Black Box



Le CRAZY se sent obligé de traduire le titre de cette nouvelle rubrique puisqu'il semblerait qu'il y en ait

parmi vous certains qui n'entrave rien à l'anglais (The Hell with you MICHON !).

Donc, BLACK BOX = BOITE NOIRE. Vous êtes nombreux à posséder ces petites BLACK BOX que l'on fixe derrière l'unité centrale, genre HACKER, MULTIFACE ou autres. Vous avez certainement déjà fouiné dans les programmes et peut-être avez-vous découvert des messages laissés par les concepteurs, des routines de scrolling d'enfer ou même les

CHEAT MODE prévus par les auteurs. Tout ceci nous intéresse au CRAZY et nous espérons bien que vous nous ferez partager vos découvertes. Pour débiter, notre camarade XOR nous explique comment trouver le CHEAT MODE dans SKATEBALL.

En bloquant le jeu avec le HACKER alors qu'il est chargé, on l'édite et on tombe sur l'affichage du menu de sélection en &1AFE. Il comporte les huit choix possibles, mais à la suite, se trouve un autre message: CHEATMODE ON. On fait donc une recherche sur &1AFE et on trouve à partir de &1C08 le début de la routine d'affichage de ce texte:

LD HL, &1AFE	début du texte à afficher
LD DE, &00D4	
LD B, &08	nombre de lignes à afficher
LD A, (&6B37)	on va voir en &6B37
CP &04	est-ce que c'est 4 ?
JR NZ, &1C18	si ce n'est pas 4, on va à PUSH BC
INC B	si c'est 4 on ajoute 1 à 8 donc 9
PUSH BC	lignes à afficher, apparition du message CHEATMODE ON

À la suite, on trouve les routines de test du clavier en comparant la touche frappée avec E, M, C ..., puis en &1C04 une boucle de comparaison des touches frappées avec les valeurs se trouvant à partir de l'adresse pointée par HL (soit &37B5 et la suite). Si les touches correspondent à celles qui se trouvent à partir de &37B5, on va mettre 4 à l'adresse &6B37, ce qui provoque l'affichage du message CHEATMODE ON. Là, il n'y a plus qu'à éditer à partir de &37B5, on y trouvera les lettres à taper.

NDLR: Le code sera dans le CROCONews special ETE

Soft

Vous avez bidouille, améliore, triture, modifie un utilitaire ou un jeu original, ceci nous intéresse. LOOKER Software s'est pour sa part intéressé de très très près à DISCOLOGY. Il nous fait part de ses

découvertes.

Position des programmes Discology V 5.1 sur le disque. Editeur: pistes 12 13 14 15, Copieur: pistes 16 17 18 19, Explorateur: pistes 20 21.

Routines d'affichage des couleurs papier, pen, border et mode. Sur les copies des divers Discology créés par LOOKER, se trouvent en piste 1 secteur 42 octets 0097h 20 35

CD 5A BB 23 18 F7 (04 02 : MODE 2)

couleur de l'encre 16, couleur 25 1C 10 1A 1A

couleur de l'encre 17, couleur 32 1C 11 20 20

couleur du border en 13 1D 0D 0D ..

couleur de l'encre du papier 16 0E 10

couleur de l'encre du pen 17 0F 11

Pour les paramètres passés par la routine CALL &B5a, on peut modifier les paramètres sur une copie. Sur le listing, imprimer la piste 001 secteur 42 page 1/2. Sur cette impression, les paramètres permettent Border 0 Ink 0,0 Ink 1.26.

Petit rappel concernant les copies de Disco 5.1 de LOOKER.

Pour passer le test de secteur original:

piste 82 secteur 846 octet &D1: &D8 (remplacer par &D0)

piste 82 secteur 846 octet &F6: &4D (remplacer par &41)

Pour éviter le test de la MULTIFACE II:

piste 82 secteur 847 octet &03: 21 C5 20 (remplacer par 18 0C 00).

Une dernière bidouille signée LOOKER Software sur HERCULE II V 5.5. Incopiable ? allez donc en piste 37 sur le secteur 8CB. Sur ce secteur mettre tous les octets à 850 et ne pas oublier d'écrire la modif'...

PUBLICITE

Pour une fois, une place pour les autres fanzines dans le CRAZY.

Le redac' chef vous conseille CROCO DINGO mais aussi le luxueux RUNSTRAD.

Sans oublier les digitaux les fameux MFC NEWS (what's about Nanou) et CROCONews (hello Dan D.



LDPRK

Hack. Hack. Hack.

Une page complete avec JPB SYSTEM,
XOR, JUPITER, MAX et THE FANTASTICS
TB'S Crackers ! Get Hacking Boyos ! . . .

Dans ce nouvel article de votre fanzine adore, il n'a pas été oublié que les vacances sont proches. Une occasion pour ma part de me calmer sur l'assembleur, mais ce n'est que partie remise. . . Le programme figurant ici vous autorise à transférer vos fichiers source DMS en fichier texte MAXM. L'opération inverse n'est pas proposée, à vous de la réaliser. Le principe est fort simple, vu que les sources de DMS sont toujours organisées de la même manière. Un fichier code est sauvegardé en #68F5 avec une adresse d'exécution qui est toujours l'image de la longueur. Voici un premier bug de DMS. Chaque instruction rentree par l'utilisateur est codée d'une manière amusante. Seul le mot principal du mnémonique est représenté par un nombre allant de #80 à #CC. Les mnémoniques correspondant ont été rentrés dans des datas et le cœur du programme se compose autour de deux boucles. Voilà donc ce programme de grande utilité pour les conversions de fichiers sources. Pour éviter de prendre trop de place, les exemples n'ont pas été fournis.

```
10 '(C) JPB System 1989
20 MODE 2: MEMORY &3FFF: CAT: INPUT "Nom de fichier ";de$
CLS: PRINT de$
30 LOAD de$, &4000: OPENOUT LEFT$(de$, LEN(de$)-4)+".max"
40 ad=&4000
50 WHILE PEEK(ad)<>0
60 j:=j+1: WHILE PEEK(ad)<>&D
70 b=PEEK(ad):IF b=&7F THEN 90
80 a$=a$+chr$(b):GOTO 150
90 FOR I=0 TO 76
100 READ de$:IF b=&80+i THEN 130
110 NEXT
120 IF b=&FF THEN de$=";" ELSE 80
130 RESTORE 180: f=f+1: a$=a$+STRING$(8*f-f-LEN(a$), " ")
+de$
140 IF LEFT$(de$,4) <> "DEFM" THEN a$=a$+" "
150 ad=ad+1: WEND: f=0
160 PRINT a$: PRINT #9, a$: a$="": RESTORE 180: ad=ad+1: WEND
170 CLOSEOUT: END
180 DATA LD,INC,DEC,ADD,ADC,SUB,SBC,AND
190 DATA XOR,OR,CP,PUSH,POP,BIT,RES,SET
200 DATA RLC,RRC,RL,RR,SLA,SRA,SRL,IN,OUT
210 DATA RST,DJNZ,EX,IM,JR,CALL,RET,JP,NOP
220 DATA RLCA,RRCA,RLA,RAA,DAA,CPL,SCF,CCF
230 DATA HALT,EXX,DI,EI,NEG,RETN,RETI,RRD
240 DATA RLD,LDI,CPI,INI,OUTI,LDD,CPD,IND
250 DATA OUTD,LDIR,CPIR,INIR,OTIR,LDDR,CPDR
260 DATA INDR,OTDR,DEFB,DEFW,DEFW,"DEFS,EGU
270 DATA ORG,ENT,IF,ELSE,END
```

JPB SYSTEM

Le Crazy se fait vieux, et il ne sait plus du tout à quoi peu servir la source que lui a envoyée MAX. Apparemment elle pourrait avoir un rapport avec certains softs de chez ESAT, à vous KIDS de l'essayer.

MODE D'EMPLOI: assemblez la source suivante puis sauvegardez le avec #134 pour adresse d'exécution. Loadz ce fichier, puis tapez un POKE &BD13, &E9 puis RUN "Nomprog. Loadz ou tapez votre programme basic, enfin additionnez la longueur de votre programme basic à celle de ce programme (#B3), sauvegardez le tout comme un programme binaire. EXEMPLE: mon programme basic a une longueur de &200, le programme ci contre de &3B. Je fais donc un SAVE "truc",b,&134,&23B,&134. Maintenant pour juger de l'efficacité, faites un RUN"truc, puis un LOAD"truc.

```
ORG #134:adresse constante
LD SP, #C000
LD HL, #ABFF
LD DE, #40
CALL #BCCB
CALL #B900
LD HL, INST
LD A, (#09)
CP #02
LD IX, #AE81
```

```
JR Z, BOUC
LD IX, #AE64
BOUC LD (IX+00), #6F
LD (IX+01), #01
LD (IX+02), #74
LD (IX+03), #02
JP Z, #C0B5
JP #C0B4
INST DEFW RUN
```

MAXIME . . .

STORMLORD par XOR: chercher 8B/6B/CD/ED/6D/ED/3E/09 et remplacer 09 par le nombre de vies désirées, chercher C6/30/C3/07/6E/00/00, remplacer le dernier 00 par 01, chercher DD/7E/09/32/B9/6F et tout remplacer par 00, ces deux modifs fixent le nombre de femmes à délivrer à 1 au lieu de 5 à chaque tableau.

STORMLORD par JUPITER: chercher 3E/3D/32/8B/6B et remplacer 3D par 00 pour vies infinies (ou POKE 81A67,0), chercher 3A/34/6F/3C/32/34/6F et remplacer 3C par 00 pour temps infini (ou POKE 86E59,0)

FORGOTTEN WORLD par MAX: vies infinies joueur 1 POKE &F2, 0 et POKE &F3, 0 et pour joueur 2 POKE &FC,0 POKE &FD,0. SKWEEK par JUPITER: vies infinies POKE &72B2,0 ou chercher 21/51/7B/35/21/4/73 et remplacer par 21/51/7B/00/21/4/73. sans monstres POKE &8318,0 ou chercher 3A/08/78/3D/32/08/78 et remplacer par 3A/08/78/00/32/08/78.

BUMPY par TB'S: vies 0A/3D/32/6D/03 remplacer 3D par 00. — DARK FUSION par TB'S: vies 3A/03/6A/D6/01 remplacer 01 par 00, énergie 62/87/C2/10/12 remplacer C2 par C9.