

AM' CRAZY

LE JOURNAL DES MORDUS DE L' AMSTRAD ...

Numéro 15 AOUT 93

Prix : 4.00 F MENSUEL

MERO.....DERNIER NUMERO.....DERNIER NUMERO.....DERNIER NUMERO.....DERN

EDITO

Cela devait bien arriver un jour, et c'est ce mois-ci que nous avons pris la décision : nous éditons notre dernier numéro...

Toute l'équipe de Am' Crazy ayant de moins en moins de temps pour rédiger, mettre en page, s'occuper du courrier des lecteurs..., nous avons décidé (Sonic, Columbo et moi-même) d'arrêter l'édition du fanzine.

Nous regrettons de ne pouvoir continuer sa parution.

Nous tenons à remercier tous nos lecteurs pour leur fidélité, leurs encouragements et compliments qu'ils nous ont fait part durant ses 18 mois. Un grand merci à vous tous !

A lire aussi dans ce numéro l' article :
"Nostalgie"

BOSS

BIDOUILLES

OK ?

Le sempiternel OK du Basic peut, à la longue, agacer les possesseurs d'ordinateurs. Particulièrement ceux qui tiennent à la sauvegarde de notre chère langue. Le but du programme ci-dessous est donc de transformer le message OK, en un autre... à votre guise. Chacun selon son imagination, choisira celui qui convient : compris, d'accord, ou plus familièrement "ça roule !".

L'intérêt peut être + grand encore. Après la correction d'une erreur dans une liste, le malheureux programmeur qui effectue des RETURN jusqu'au bas de l'écran se voit affligé d'un Syntax error lorsqu'il passe sur le message



SOMMAIRE :

Page 1 :Edito

Sommaire

Bidouilles : Ok ?

Page 2 :Test soft : The Train

Bidouilles (suite) : Sécurité !

Page 3 :La page de SONIC.

Page 4 :Adresses

Nostalgie

La parole au BOSS

Au revoir !

COLUMBO étant actuellement en vacances sur une plage aux cocotiers, vous ne trouverez donc pas ses adieux...

OK. Afin d'éviter ce désagrément, nous pouvons remplacer Ok par REM, ou tout autre message qui ne produira pas d'erreur. Ce message pourra comporter jusqu'à 88 caractères.

Voici donc le programme :

10 CLEAR 100,&HF064

20 CLS : INPUT "NOUVEAU MESSAGE" ;AS

30 POKE -249,195 :POKE -248,198 : POKE
-247,240

40 FOR I=&HF000 TO &HF008

50 READ DATS

60 POKE I,VAL("&H"+DATS)

70 NEXT I

80 FOR I=1 TO LEN(AS)

90 B=ASC(MIDS(AS,I,1))

100 POKE I-4088,B

110 NEXT I

120 POKE I-4088,10 : POKE I-4087,13 :
POKE I-4086,0

130 DATA CD,23,73,21,09,F0,C3,31,41

Rendez-vous page 2 pour d'autres bidouilles...

Test Soft : THE TRAIN

Nous sommes en août 1944, les Allemands essayent de rapatrier chez eux toute une collection d'oeuvres d'art qui constitue le patrimoine français. Votre mission sera d'aller porter main forte à la Résistance en vous emparant du train où se trouvent les Monet, Gauguin, Renoir... pour l'empêcher d'aller à Berlin et tenter de rejoindre les alliés.

Votre début de mission consiste à couvrir votre compagnon (Le Duc) qui va monter dans le train. Pour cela, armé de votre mitraillette, vous visez chaque fenêtre qui ose s'allumer pour vous anéantir. Une fois cette épreuve franchie, vous vous retrouverez à bord de la locomotive à vapeur qu'il faudra démarrer.

Pendant votre voyage en train vous devrez éviter les attaques d'avions sur le convoi. Si votre train n'est pas encore détruit, vous arriverez en vue d'un pont (qui est toujours aux mains de

l'ennemi). Vous pourrez alors arrêter votre engin juste avant le pont et détruire tous les bateaux qui le défendent. Ceci étant fait, vous repartirez à toute vapeur vers la prochaine gare (indiquée sur votre carte). La gare est à prendre à l'ennemi suivant le même principe que l'attaque du train. Ensuite, vous aurez la possibilité de pénétrer dans la poste et d'utiliser le télégraphe pour communiquer avec la Résistance. Vous apprendrez alors ainsi le lieu et l'heure de votre prochain point de contact... Il ne vous reste plus alors qu'à aller de gare en pont et de pont en aiguillage pour tenter d'atteindre à temps le dernier point de rendez-vous. Vous aurez ainsi accompli une action que l'on pourra qualifier d'historique. Mais si, mais si !...

Voici ma notation :

- * Graphisme : 17 / 20
- * Son : 12 / 20
- * Animation : 14 / 20
- * Jouabilité : 15 / 20
- * Difficulté : 15 / 20
- * Avis personnel : 14 / 20
- * Note générale : 14,5 / 20

BIDOUILLES (suite) Sécurité !

Il est prudent de protéger un programme Basic que l'on utilise régulièrement contre les modifications involontaires, au moyen de l'option P. Cependant, le programme devient inlistable et non-modifiable. L'absence de fonction UNPROTECT oblige donc à posséder deux versions du même programme : l'une non protégée que l'on stocke, l'autre protégée que l'on utilise.

Il suffit pourtant de taper quatre lignes de Basic pour simuler la commande UNPROTECT :

```
MEMORY &AB79
FOR I=1 TO 3:READ A:POKE
&ACOO+I: NEXT I
FOR I=1 TO 5:READ A:POKE
&AB79+I: NEXT I
DATA &C3,&7A,&AB,&AF,&32,&45,
&AE,&C9
```

C'était mon dernier cours de bidouilles.

BOSS

Genre : simulation.

Soft édité par Electronic Arts.

Prix indicatif : K7 : 115 F ; DK : 185 F. **BOSS**

AM CRAZY
AM CRAZY
AM CRAZY

AM 'CRAZY



Répétez tous
ensemble :

A... M...

Par cette image, je vous offre un
avant gout de rentrée scolaire...
Oh que c'est cruel !!!...

MERO.....DERNIER NUMERO.....DERNIER NUMERO.....DERNIER NUMERO.....DERN

Et voila ! Il fallait s'y attendre ! Nous etions praiquement les derniers fossiles d'une ere revolue. Avec nous disparaît aussi AMSTRAD 100% et CPC INFOS. Les feux de la rampe s'eteignent.

Cette annee marque le neuvieme anniversaire de la marque la plus familiale en informatique. Que les autres ordinophiles ne s'en offusquent pas, cette pretention n'est que le dernier sursaut d'un crocodile qui a du mal a admettre son extinction.

En 1984 apparaissait le premier d'une longue lignee d'ordinateurs a succes. Quand le BOSS m'appris ce soudain arret de nos rotatives, je ne fus pas surpris. Moi-meme, il y a longtemps que je n'y croyais plus. Mon histoire informatique est celle de milliers d'autres. Je suis ne en meme temps que le 4004, un processeur (?) si archaïque qu'on n'ose meme plus l'utiliser dans les telecommandes de nos televiseurs. J'ai decouvert les premieres consoles de jeux (Intellivision, Atari,...), les premiers ordinateurs 8 bits accessibles au grand public (VIC20, MOS,...), les machines tentant une percee dans un domaine particulier (EPL 100). En 1986, je suis enfin arrive a l'ordinateur que j'ai le plus apprecie. Une savonnette grise avec une petite fente sur le cote, quand je repense a mon émerveillement devant les quelques jeux auxquels j'ai eut droit, je souris. Je souris car ce n'était que des petites realisations de maisons d'edition aussi ephemer que le beau temps oet etc.

Pourtant je suis arrive en plein BOOM Amstrad CPC, tout le monde en parlait, tout le monde en revait. IL y a eut jusqu'a 5 revues en meme temps. DES spots teles, des centaines de magasins, etc ...

Curieux hasard, avec ce dernier numero coïncide mon premier anniversaire de ma venue a la redaction. Quand je dis redaction, c'est pour raccourcir, car avec notre imprimante unique et nos trois journaliste (moi y compris), on ne pese pas lourd. J'ai parle d'Hardware, d'assembleur, de BASIC, de jeux, de tout ce qui faisait la vie d'un ordinateur 8 bits.

Maintenant c'est une mutation, il y a deux camps: les joueurs et les pros. On ne melange pas les torchons et les serviettes. Il y a une dizaine d'annees, on pensait que l'ordinateur allait devenir le centre de notre foyer. C'était un fol espoir bien vite decu. L'informatique s'est enbourgeoisee, rendant la programmation bien secondaire. J'ai de vieux magazines (1981,1984) qui parlait du systeme LISA de l'APPLE (Icones,souris et menus deroulants) comme l'avenir de la micro. Bien vu ! Maintenant LISA s'appelle WINDOWS et CPM se nomme MS-DOS 5.0 ou OS 3.0. ON parle d'architecture UNIX, de reseaux NUMERIS et de norme TRANSPAC. Maintenant quand on achete un ordinateur, il faut acheter la technique pour l'installer, la revolution informatique est industrielle et non humaine. Pendant ce temps la des petits bonshommes jaunes aux yeux brides ont senti le vent venir et ils ont reussis la ou IBM et APPLE n'ont jamais reussis faire ludique et faire simple, en un mot faire CONVIVIAL.

Quand on pense que pour nos vieux ordinateurs, deux semaines sans voir le soleil avec une documentation le plus souvent anglaise et ridiculeusement concise suffisait a comprendre tout de sa machine, on reve d'un retour a de telles facilites. Car dans un monde ou la documentation atteint allegrement le millier de pages, il est difficile de croire que l'informatique individuelle n'est pas un vain mot. De toute facon, a quoi ca sert de passer trois mois a installer un logiciel pour s'apercevoir qu'il est bien trop complique pour une carte de fin d'annee.

Heureusement, nous avons les intouchables, les dieux, les hommes qui se promènent dans les menhus deroulants comme les fourmis dans un pot de miel. Les analystes programmeurs ou mieux les ingenieurs en inforantique, supreme recompense d'un espoir pueril de passion pour une machine si simple que l'ordinateur.

Moi j'y renonce, j'arrete la programmation, avec le point final de cet article commence le depot de poussiere sur mon CPC, je n'ai plus de temps a perdre sur une machine si vieille que je suis oblige de la reparer moi-meme. EN plus ca sert a rien, car en tant que hacheliers E, j'ai travaille pendant trois ans des logiciels (AUTOCAD, MACAPLAN,etc...) on la connaissait informatique n'était point du tout necessaire.

D'ailleurs je renonce a l'inforantique, pas question d'engager des etudes dans un domaine ou le chomage est tel qu'il faut travailler a l'ANPE. Je crois en l'informatique-outil mais plus en l'informatique-hobby, je prefere la mecanique.

Je garde mon CPC, non par nostalgie mais par obligation, qui voudrait d'un ordinateur de 1984 ou la courroie du lecteur est remplacee par un elastique et du scotch ? De plus mon moniteur ne sert de televiseur.

Maintenant pour jouer, j'ai ma petite MEGADRIVE et ses jeux si simples. Ah il n'est pas perdu le temps ou 5 camarades s'arrachent le joystick pour jouer a la derniere NEWS du moment !

Faites comme moi. Vous voulez jouer ? Acheter une console. Vous voulez programmer ? Programmer votre calculette ou prevoyez un sejour de 36 mois devant votre ordinateur pour mettre au point un PAC-MAN. Vous adorez l'electronique ? Demontez votre CPC et recuperez les pieces, vous trouverez bien quelque chose a faire ! Et puis n'oubliez pas que le Z80 est encore tres repandu dans l'industrie ! ! !

Ainsi s'acheve douze mois de journalisme amateur mais neanmoins febrile. Merci a vous chers lecteurs, merci a toi Arnaud, merci a toi Sebastien, merci a toi le CPC...

SONIC, le nanti et le transis.

Bonne chance a tous dans vos choix

ADIEUX

PS: excuses pour les fautes de frappe mais j'ai la flemme de les corriger.

SORTIE : le 28 juillet

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.

MINITEL : 3615 SUR*AMSTEL

AM CRAZY

DENIZART Arnaud
7 rue des Clarines
80200 PERONNE

OU : **BRUET Sébastien**
48 avenue Mac Orlan
porte 63
80200 PERONNE

Nostalgie

Am' Crazy a été paru pour la première fois en janvier 1992, ce qui représente 18 mois de parution, soit 15 numéros édités.

Depuis cette date, le fanzine a connu des hauts et des bas (mais surtout des hauts).

On peut dire que le fanz' aura fait parler de lui dans toute la France. Souvenez-vous donc : une parution dans CPC INFOS en juillet 92, une participation à un salon très sympathique dans notre ville (Péronne) en février 93 et peut être une parution (qui ne devrait pas tarder....je l'espère !) dans AMSTRAD 100%, etc.....

Nous garderons en mémoire un merveilleux souvenir pour cette expérience que nous avons osé tenter ! J'encourage chacun d'entre vous à créer un fanzine, vous découvrirez alors le fabuleux monde du journalisme et de la PAO....

BOSS

La parole au BOSS !

AU-REVOIR,
SNIF ! SNIF !
SNIF !.....



Je tiens à remercier mes 2 collaborateurs : Sonic et Columbo qui m'ont beaucoup aidé dans la réalisation du fanzine.

Mais je dois surtout remercier vous cher lecteur pour votre fidélité, vos encouragements et compliments durant les 18 mois de parution.

J'ai aussi pu faire connaissance avec certaines personnes parmi nos abonnés.

Mon plus beau souvenir : la participation de Am' Crazy à un salon (février 93).

Au revoir !...

Nous espérons que par tous ces numéros publiés, vous aurez appris de nouvelles astuces, trucs, etc... pour votre CPC.

Ce qu'il faut aussi rappeler, c'est que sans vous, lecteurs, ce fanzine n'aurait pu aller jusqu'à son quinzième numéro. Encore une fois merci !

Il est tps de nous quitter : AU-REVOIR !... **BOSS.**

La parole au BOSS (suite) ...

Nous avons encore beaucoup de projets pour le fanz' : créer une démo Am' Crazy, élargir le supplément consoles, ajouter d'autres pages pour l'Amstrad, etc...

J'avais aussi l'intention de "légaliser" Am' Crazy en créant une association de loi 1901...

Am' Crazy aura été pour moi une très bonne expérience du monde de la presse et de la PAO.

Mes projets ?...

Je ne compte pas en rester là, j'espère qu'un jour je pourrai écrire des articles pour une revue très connue et pourquoi pas en faire un métier !... Que voulez-vous, lorsque l'on a l'informatique dans la peau, c'est pour la vie !

Mais je dois d'abord penser à mon BTS que je passerai cette année, ensuite, viendra le devoir (ou plutôt l'obligation) de servir pour la nation.

Pour ce qui concerne mon CPC, je compte le garder encore cette année pour continuer à programmer et à me délasser devant mes jeux favoris ! **BOSS.**