



Qu'est ce qui différencie le CRAZY des autres fanzines? Tout d'abord c'est qu'il a été le premier et que lui, n'imité personne et est toujours devant. Ensuite c'est qu'il est gratuit et n'en profite pas pour faire du blé sur le dos des KIDS (je ne citerai personne mais un jour je lâcherai des noms et certains pourront changer d'adresse!). Je me suis laissé dire que l'on pouvait gagner jusqu'à 500 Frs

avec des abonnements bidons, quand on ne se met pas à vendre les fanzines des autres!! Alors FUCK OFF et que les purs et durs ne



CRAZY  
FANZINE  
PROGRAMME



## Edito

lisent et diffusent que CRAZY CROC' et à la limite SYNTAX ERROR et CROCODINGO (mais c'est bien pour leur faire plaisir). Assez parlé et place à EXOCET, TB'S, JPB et deux nouveaux MAX et THE FAMOUS CACH, le CRAZYCROC' c'est vous et il est à vous....

Avec ce petit programme, le formatage d'un diso n'aura plus aucun secret pour vous!! Chaque formatage de piste nécessite un tampon de 36 octets (4 octets par secteur).  
Exemple: &15 (piste 21) - &00 (face 0 du lecteur) - &C1 (secteur &C1) - &02 512 octets par secteur, &03 1024 octets etc ... &06=8192 octets (protection OCEAN!)

&1000	LD B, &09	installe
&1002	LD A, &C1	
&1004	LD HL, &1050	des
&1007	BOUCLE INC HL	
&1008	INC HL	informations
&1009	LD (HL), A	
&100A	INC HL	à l'en tête
&100B	LD (HL), &02	
&100D	INC HL	du formatage
&100E	INC A	
&100F	DJNZ BOUCLE1	en &1050
&1011	XOR A	; A=0=le piste
&1012	PISTE: PUSH AF	



Les TBCrackers ne sont plus dans AMSTRAD Cent pour Cent, mais ils sont toujours dans votre gentil CRAZYCROC'. Mais au fait bandes de petits boutonneux, les TB's sont-ils les seuls à savoir manier un éditeur de secteur, sont-ils les seuls à posséder DISCO 5.1 ou un HACKER. Je suis tout d'un coup pris d'un doute... ou seraient-ils tout simplement les meilleurs? Alors KIDS réveillez-vous et montrez que vous aussi vous êtes des BETES, envoyez vos vies, énergies et bidouilles au CRAZY, vous y gagnerez HONNEUR et GLOIRE! En attendant RIDE ON les TB'S vous faites maintenant partie de l'histoire du CPC à côté des fameux CRACK'ers BELIN et MacSPE....

BLASTEROIDS (poisson): 3A/4E/21/3D/32 ET remplacer 3D par 00.  
HKM (poisson ou glace): vies 3A/FC/0B/3D/32 remplacer 3D par 00, level au choix remplacer 31/FF/04/AF par 00/00/3E/xx= numero de level  
LED STORM (poisson): energie 32/ED/5A/CO/3S remplacer 3S par 00  
HEC LE MANS (poisson ou glace): temps 7E/06/01/27/77 remplacer 01 par 00.  
NETHERWORLD (poisson ou glace): vies 3A/F5/64/05/01 remplacer 01 par 00, temps 3A/FF/64/3D/32 remplacer 3D par 00, energie C8/3D/32/F6/64 remplacer 3D par 00 et 27/3D/32/F6/64 remplacer 3D par 00 et 06/CD/0F/27/00 remplacer CD/0F/27 par 00/00/00.  
HOTSHOT (poisson ou glace): changement de tableau 21/00/54/7E/DD remplacer 21/00 par 18/1F (deux fois de suite).  
CRAZYCARS 2: temps C0/42/3E/05/3S remplacer 3S par 00 bonus 3S/F2/0B/58 remplacer 3S par 00.  
BARBARIAN II: vies 3A/94/43/3D/FE remplacer 3D par 00 energie contre Drax 3E/00/32/39/51 remplacer 00 par 27, level par ESC DA/53/51 remplacer 53/51 par 1C/53, pause par CLR qui tue les monstres automatiquement  
CD/E4/56/3E/10 remplacer par AF/32/39/51/C9.  
SDI: vies FD/7E/05/3D/FD remplacer 3D par 00  
PACHANIA (poisson): vies 21/83/43/3S/F2 remplacer 3S par 00, invincibilité 43/E7/C2/4C/18 remplacer C2/4C/18 par 00/00/00.  
GUERRILLA WAR (poisson): vies 21/3C/0F/1A/3D remplacer 3D par 00.  
Comment rendre CRAZYCAR II copiable? piste 2 secteur &00 adresse &09A1 remplacer le 50 par un 7A....





# EXOGET



&1013 LD HL, &1050  
 ;tampon d'en tete  
 &1016 PUSH HL  
 &1017 LD DE, &0004  
 ;en tete 4 octets  
 par secteur

&101A LD B, &09 ;9 secteurs par piste  
 &101C BOUCLEZ: ld (HL), A ;poke le No de la piste  
 &101D ADD HL, DE  
 &101E DJNZ BOUCLEZ ;poke 9 fois  
 &1020 LD D, A ;No de piste  
 &1021 LD E, &00 ;No du disc  
 &1023 POP HL ;tampon en tete  
 &1024 LD C, &C1 ;No de secteur  
 &1025 RST &10/&1030 ;va formater  
 &1026 POP AF ;recupere No de piste  
 &102A INC A ;piste = piste +1  
 &102B CP &2A ;piste 42?  
 &102D JR NZ, PISTE ;si oui ne pas formater  
 &102F RET

&1030 ici: &42, &C0, &07 ;adresse de la ROM 7  
 Principe de RST &10: un saut est effectue en &1030. Les 3 octets qui s'y trouvent indiquent une adresse (ici &C042), ainsi que le numero de la ROM (ici la ROM 7, appelee aussi ROM DISC ou encore DOS). L'ordinateur va donc connecter la ROM 7, puis va sauter a l'adresse &C042. A cette adresse se trouve le processus necessaire pour le formatage d'une piste. On aura bien entendu avant le RST &10, charge les registres avec les informations necessaires. Pour un listing de la routine, voir le livre No 10 de Micro Application.

## Coin Pros

Le programme source suivant vous permettra d'afficher votre nom de guerre en assembleur de telle sorte qu'il n'apparaisse pas aux yeux d'un editeur de secteur. Tapez ce programme, assemblez-le, sauvegardez-le. une fois ces

manoeuvres hautement techniques terminees, admirez sa marche. Maintenant, j'en ai assez dit a vous de mettre votre nom a la place de MAX & CRAZY.

ORG &0000  
 LD A, #2  
 CALL #BCDE  
 LD HL, #NONCODE  
 LD A, (HL)  
 PUSH HL  
 CPL  
 CALL #BDSA  
 POP HL  
 INC HL  
 LD A, (HL)  
 CP #FF ;octet de deod.  
 JR NZ, BOUC  
 CALL #BB06  
 RET ;fin ou suite ?



Suite et Fin

NOM CODE: OR #D2 ;debut nom code  
 CP (HL)  
 AND A  
 RST #18  
 EXX  
 RST #18  
 CP H  
 XOR L  
 CP (HL)

AND L  
 AND (HL) ;fin nom code  
 RST #38

# The famous

# CACH

Le 200 possede 700 instructions referencées dans la doc officielle de chez ZILOG. Mais il possede aussi une centaine (pas moins) d'instructions cachees, utilisees dans certains programmes comme par exemple les boucles d'encodages des loaders US.GOLD (non, non c'est comme les decodeurs CANAL +, j'ai juste regarde pour le sport mais je n'ai pas utilise



mes connaissances pour un deplombage... hein... mais non je ne l'a pas dit). Bien entendu, la plupart des assembleurs desassembleurs ne reconnaissent pas de tels instructions rendant impossible un suivi a la trace du programme. A une exception pres, traitee dans cet article, toutes ces instructions concernent les registres IX et IV. L'instruction qui nous interesse est SLL, la soeur de SRL. En effet, toutes les instructions de rotation ont leur pendant DROITE et GAUCHE, seule SRL semble etre fille unique, d'apres ZILOG.

GAUCHE	DROITE
RLC	RRC
RL	RR
SLA	SRA
RLD	RRD
???	SRL

L'instruction manquante est bien entendu SLL, qui n'agit pas tout a fait a l'inverse de SRL. En effet, SRL decale d'un bit vers la droite le registre adequat et copie le BIT 0 dans le carry et place un 0 dans le BIT 7. Par contre SLL decale vers la gauche ne mettant dans le CARRY le BIT 7 du registre, mais en mettant 1 dans le BIT 0, etonnant non...

Voici pour finir la liste des SLL executables, mais cachees:

MNEMONIQUES	CODES OBJETS
SLL A	CB 37
SLL B	CB 30
SLL C	CB 31
SLL D	CB 32
SLL E	CB 33
SLL H	CB 34
SLL L	CB 35
SLL (HL)	CB 36
SLL (IX+nn)	DD CB nn 36
SLL (IV+nn)	FD CB nn 36

Voila il ne vous reste plus qu'a verifier si votre utilitaire assembleur gere ce genre de mnemonic, s'il vous engeule, prenez votre telephone et parlez du pays a son editeur... he he...