

REDACTION
AUBERT Patrick
Avec la collaboration de
CAPPI Bernard

RUNSTRAD

MENSUEL
OCTOBRE 1989

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17800 La Rochelle
TELEPHONE : 46.67.58.89

- NUMERO 12 -

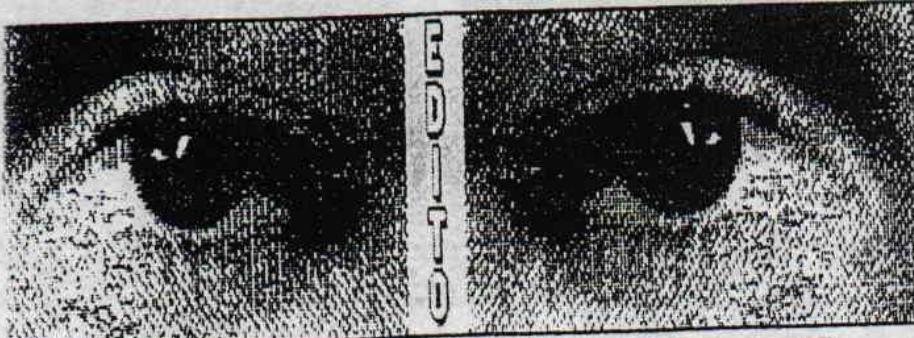


**J
O
U
R
N
A
L**

**A
N
N
E
E**

SOMMAIRE NUMERO 12

- | | |
|--|---------------------------------------|
| Page 1 : EDITO - PUB | Page 6 : LE COIN PRO |
| Page 2 : LOGITEST | Page 7 : CAMELITO |
| Page 3 : SOUNDISSIMO | Page 8 : TRUCASTUCES |
| Page 4 : DOSSIER F-MAKER | Page 9 : J. SEDECHOZES |
| Page 5 : BANC D'ESSAI | Page 10 : Le Coin Des Lecteurs |
| Page 11 : DIVERS - Ft. ANNONCES | |



PAGE

Bonjour à tous. Ce numéro est un peu spécial car c'est le deuxième, et notre journal fête donc son premier anniversaire. Pour célébrer cet événement, comme vous pouvez le voir sur la couverture de ce numéro, je me suis enlevé non pas un, mais Deux biberons. Il est vrai qu'à un an, on ne peut pas prétendre à beaucoup plus. Ceci étant, c'est l'occasion de remercier les fidèles qui sont dans la galère depuis le début, ainsi que ceux qui ont pris le train en marche, ce qui ne les empêche pas d'être des actifs et toujours dans le coup, n'est-ce pas Jean Louis? Je remercie aussi Bernard, sans qui Runstrad n'aurait pas le look qu'il a maintenant. Remerciements à tous pour les nombreuses et très sympathiques lettres, tous vos encouragements m'ont bien soutenus dans les moments difficiles. Un gros merci aussi à tous ceux qui ont eu la gentillesse de collaborer d'une façon ou d'une autre. Un petit bonjour au passage à mon père, qui est peut-être quelque part sur l'océan à bord de son bateau.

En attendant, nous avons de nouvelles nouveautés du journal. La page 10 vous est maintenant entièrement dédiée, à vous de faire en sorte qu'elle soit extra. Pokes, blagues, devinettes, dix-lignes, bref... à vous de jouer. Moi je m'efface pour vous laisser la place. Autre chose, allez voir à l'intérieur, il y a un message de Camélie. C'est une surprise.

Comme vous l'avez constaté, je parle un peu plus des jeux d'arcade, mais je suis vraiment doué pour ce type de jeu. Alors s'il y a des "arcades" que vous connaissez sur le bout des doigts, et que le fait d'écrire un petit article ne vous file pas de l'urticaire, j'attends. Pour cette fois, la rubrique Routines sera un peu réduite, voir page 3. J'ai pas été très inspiré et comme Billie a bien voulu m'envoyer deux petits trucs, j'en profite. La suite du Coin Pro (Bankman) avait sauté au profit de l'antimaster. Le courrier que j'ai reçu à propos de le logiciel m'a énormément surpris, que le mieux était de faire un test assez complet du programme. La gaffe, c'est que j'ai oublié de prévenir que bankman n'était interrompu. Mea Culpa. C'est tout, pour l'instant. Rendez-vous le mois prochain. D'ici-là, tapez sur votre clavier et pensez à votre journal. Ok?

En attendant, vous inquiétez pas pour les biberons, c'était pas du lait qu'ils attendaient. Hic. Hic. Hic...!

MICROZINE

INFORMATION - AMSTRAD, A.T.R.

NUMERO 2 - AVRIL 1989

Lisez **MICROZINE**
le fanzine qui ne
parle pas des
Varsata
Sataniques!

MICROZINE est le plus petit des fanzines qui circulent actuellement. Assez bien réalisé, malgré l'emploi d'Oxford Pao, pas vraiment adapté pour ce genre de travail.

MICROZINE est bimestriel, et il n'est pas gratuit car il vous en coûtera 22,20 pour 4 numéros.

Pas de rubriques spécifiques, MICROZINE devra faire un petit plus pour accrocher vraiment ses lecteurs. Une page supplémentaire peut-être?

BRUNO LE BOURHIS
BOURG de BRECH
55400 - AURAY

CROCO-MAG: Là je vais être dur, mais comment faire autrement avec un fanzine qui passe son temps à démolir des confrères comme SYNTAX ERROR ou CROCONEWS. Et ce ne sont pas les mots d'excuses qui changeront grand chose, car il remet le couvert de plus belle avec FLOOPY. Nous reparlerons de ce fanz dans quelques mois s'il existe toujours! Personnellement, j'y crois pas trop!

LAURENT KNAUTH
14 allée Colette - 78268 ACHERES

Electra 2000

Gestion de Fichiers-Agenda-Calendar
Calculatrice-Carte de France et des
Départements-Tous les utilitaires
présents à l'écran en permanence
aide Constante à l'écran-Gestion des
nouveaux-Manuel d'Utilisation 20 pages
TRI-MASQUES-RECHERCHE MULTICRITERE
FICHIERS de 128 ko PAR FACE DE DISC
DISQUETTE UNIQUEMENT-CPC 6128
PRIX 100,00 fr ou 70,00 si envoi disc

AMSTRAD - ATARI

M21

Distributeur Agréé

LOGICIELS-PERIPHERIQUES
LIBRAIRIES-CONSEILS-SAV

21 r. Albert 1er
17000 LAROCHELLE
Tel 46-41-80-58

LISEZ AUSSI

SYNTAX ERROR: Tel 16.1.47.39.12.13

LE STRAD: Tel 21.92.20.16

ALIGATOR: Tel 96.38.94.24

LE CROCO DECHAIINE: Tel 16.1.64.02.28.51

START CPC: Tel 47.96.66.81

AMSTRAD GAMES: Tel 35.46.65.34

LETTRETS

SILENT SERVICE

SILENT SERVICE



THE SUBMARINE SIMULATION

Une simulation très réaliste, signée MICRO PROSE. Un mode d'emploi complet et en bon français, merci MP. Cette simulation de sous-marin est réservée aux passionnés. Il n'est pas facile, au niveau le plus réaliste, de pister un convoi Japonais. De la patience, de la ruse, et beaucoup de sang froid seront nécessaires, mais le plaisir d'un retour à la base après une mission couronnée de succès, vous incitera à aller encore plus loin, mais attention. Ne prenez pas les Japs pour des imbéciles, ils auraient vite fait de vous le faire payer très cher. Tout y est. Vous pouvez même accélérer le temps en dehors des combats si vous n'avez la patience d'attendre. Une seule mission peut durer des heures car les convois zigzagent et sont bien protégés. Trois type de missions pour vous faire la main. Les lères versions ne tournent que sur QWERTY. Attention.

SOL NEGRO

Le jeu d'arcade nous vient de Madrid. Sol Negro ou Soleil Noir, est un bon jeu. Difficile, mais bon! Les sprites sont tout simplement superbes, ils ont grands et fort bien réalisés. Le scrolling latéral est rapide, les commandes sont fiables, les temps de réponses acceptables. Le jeu se compose de deux phases. Il vous faudra finir la première pour avoir le code de la seconde. Mais si vous n'avez pas de vies infinies, je ne sais pas si vous arriverez au bout. Voici au passage le code de la seconde phase: 000000. Le but du jeu comme vous le savez bien est de tirer sur tout ce qui bouge! NON? Si!!! Je sais, c'est pas vraiment original, il y a environ 77918 jeux sur ce thème archi archi archi, bref... C'est diffusé par péra Soft, c'est pas génial, mais c'est trrrrèèèss bien réalisé. Achetez!...



NAVY MOVES



Espagnol lui aussi, Navy Moves aurait pu être aussi bien que Sol Negro, mais voilà, il n'en est rien. Un impression de déjà vu, d'une difficulté pas possible, même avec des vies infinies, j'ai laissé tombé. Les Espagnols seraient pas un peu maso sur les bords des fois? C'est dommage car les graphismes sont pas mauvais, la musique ? y en a! De l'originalité? y en a pas, la aussi vous tirez tirez tirez tirez. Deux phases de jeux. La deuxième est un peu mieux, mais pas vraiment bonne. La gestion des sprites est aussi bonne que celle de Sol Negro, le jeu est rapide, mais sans plus. Vous pouvez jouer au joystick ou au clavier, les touches peuvent être redéfinies. Le but du jeu, allez de l'avant, sur un canot pneumatique, sautez les mines, et non pas, sautez sur les mines. Navy Move est signé DINAMIC SOFT.

SILENT SHADOW

En a, ils ne risquent pas de nous quitter d'une méningite cérébrale foudroyante à force de chercher un sujet original. C'est le cas des programmeurs de ce jeu d'arcade loupé de la cave au grenier. Si vous avez vu 1942, si vous avez vu SLAP FICHT, et bien ne vous cassez pas la tête, c'est du pareil au même, avec quelques variantes. Le graphisme en mode 0 est lourd. Trop coloré, et mal coloré. Il vous arrivera même de perdre votre avion de vue. Un fouillis indescriptible règne par moment sur l'écran. Votre avion est lent, si lent que vous avez l'impression que les autres sont rapides et c'est loin d'être le cas. Bref assez rigolé, n'achetez pas, sauf si vous êtes collectionneur, dans ce cas vous seriez pardonné. Il y a quelques p'tis trucs, comme la possibilité de jouer à 2, mais c'est tout. Joystick, touches clavier, redef des touches. Breurk



TRUCASTUCES



Vous savez, ou ne savez pas, qu'OCF ART STUDIO ne sauvegarde pas les pages d'écran à l'adresse normale de l'écran (HC000 ou 49152), mais il utilise, ce que moi j'appellerai son écran auxiliaire qui se trouve en (H4000 ou 16384). Ceusse qui connaissent, ne dites rien. Y en a qui connaissent pas encore, c'est pour eux que je fais tout ça, et aussi un peu pour ceusse qui connaissent, mais qui par une manoeuvre géniale, ont perdu, et le fichier, et leur belle assurance. Qu'ils se rassurent, ça peu arriver à tout le monde! J'ai fait les frais d'une de ces fausses manoeuvres y a pas très longtemps. Du coup, j'ai pondu!? Qui pondu! Non j'suis pas une poule, même s'il n'arrive de pondre! Un programme qui me permet récupérer un écran d'OCF pour le passer sans problèmes dans un format standard avec au passage la possibilité d'en changer le nom et l'extension. Pour le retravailler avec Stradgraf par exemple. Bref voici le programme avec son listing, et son mode d'emploi.

Tapez le programme avec vos petits doigts, lorsque c'est fait, faire RUN, c'est simple non!... Le programme vous affiche d'entrée de jeu, un catalogue (cat pour les intimes) du disc présent dans le lecteur, et il vous demande dans quel MODE d'écran se trouve votre dessin. Si le catalogue que vous avez sous les yeux n'est pas le bon, because que vous savez pas toujours très bien ou vous mett ez vos fichiers, il est possible de changer de face, ou de disc, et d'appuyer sur RETURN. Un RETURN à vide en sorte. Le nouveau CAT s'affiche. Cette fois c'est la bonne et vous voyez le nom de votre dessin. Entrez une valeur, 0,1 ou 2, selon le mode, et RETURN. Le programme vous demande alors le NOM du fichier AVEC son extension. Vous gourrez pas, car y a pas de contrôle. Si vous vous trompez, refaites RUN. Bien, maintenant, le programme va charger votre dessin et l'afficher à l'écran, et attendre patiemment une réaction de votre part. Vous appuyez donc sur une touche, et à la question OK, vous répondez par O ou N. Si vous répondez N, le programme pique une crise, vous insulte et recommence tout depuis le début. Si par contre vous êtes une personne équilibrée, qui sait ce qu'elle veut, il continue son boulot en vous demandant si vous voulez changer le nom ou l'extension ou les deux, avant de faire la nouvelle sauvegarde. Là encore, si vous répondez N et c'est votre droit, le programme poursuit en vous demandant si vous voulez changer de disc. Changez si c'est nécessaire, et appuyez sur une touche. La sauvegarde s'effectue, et vous avez sous les yeux un petit menu de trois petites options, qui vont vous permettre soit, d'effacer l'ancien fichier. Soit de traiter d'autres fichiers. Soit de quitter le programme. Maintenant, à vous la belle vie!

```

10 REM AUBERT Patrick RUNSTRAD - AOUT 1989
20 MEMORY &3FFF:CALL &BC06,&40:MODE 2
30 CLS:CAT:PRINT:INPUT "MODE (0,1,2) ",M$
40 IF M$="" THEN 30
50 M=VAL(M$):IF M>2 OR M<0 THEN 30
60 PRINT:PRINT "NOM FICHIER AVEC EXTENSION ";
70 INPUT " ",NF$
80 IF LEN(NF$)>0 THEN 100
90 PRINT "CHANGEZ DE DISC ":CLEAR INPUT:CALL &BB18:RUN
100 CALL &BC06,&C0:MODE M
110 LOAD NF$,&C000
120 CLEAR INPUT:CALL &BB18:CALL &BC06,&40
130 MODE 2:PRINT"OK... ? (O/N)"
140 REP$="":WHILE REP$="":REP$=UPPER$(INKEY$):WEND
150 IF REP$<"O" AND REP$<"N" THEN 130
160 IF REP$="N" THEN RUN
170 CLS:PRINT"CHANGEMENT DE NOM OU D'EXT.? (O/N)"
180 REP$="":WHILE REP$="":REP$=UPPER$(INKEY$):WEND
190 IF REP$<"O" AND REP$<"N" THEN 170
200 IF REP$="N" THEN CH$=NF$:GOTO 240

```



```

210 CLS:PRINT"ANCIEN NOM: ",NF$
220 PRINT:INPUT "NOUVEAU NOM AVEC EXTENSION: ",CH$
230 IF LEN(CH$)=0 THEN 220
240 CLS:PRINT"CHANGEZ DISC SI NECESSAIRE"
250 CLEAR INPUT:CALL &BB18:MODE M
260 CALL &BC06,&C0:SAVE CH$,B,&C000,&4000:CALL &BC06,&40
270 MODE 2:PRINT"1 - EFFACER ANCIEN FICHIER ",NF$
280 PRINT"2 - TRAITER D'AUTRES FICHIERS"
290 PRINT"3 - QUITTER LE PROGRAMME"
300 REP$="":WHILE REP$="":REP$=UPPER$(INKEY$):WEND
310 IF REP$="1" THEN 350
320 IF REP$="2" THEN RUN
330 IF REP$="3" THEN !BASIC
340 GOTO 270
350 IF NF$=CH$ THEN !ERA,"*.BAK" ELSE !ERA,NF$
360 GOTO 270
370 END

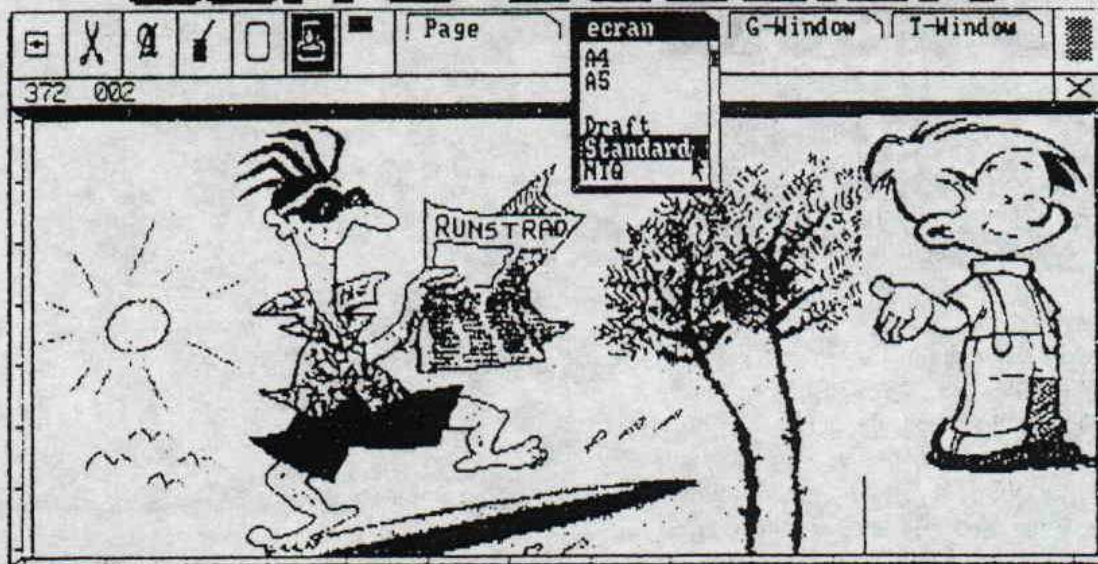
```

AP

SUITE DOSSIER

LA-CA-PA

PAGEMAKER

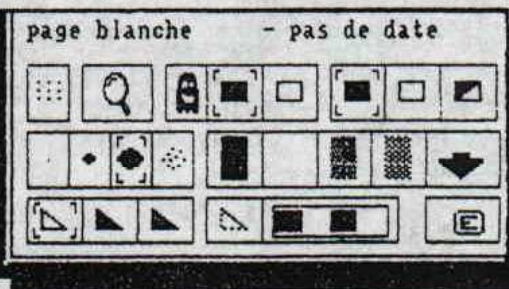


Pagemaker, le Roi des logiciels d'édition électronique sur les Amstrad 6128

QKW: Disimulé sous ces trois lettres, nous avons une série de fonctions bien pratiques pour certaines, et beaucoup moins pour d'autres. Si vous cliquez sur le carré en haut et à l'extrême droite, vous ouvrirez la fenêtre QKW. Les options réunies dans cette fenêtre sont donc facilement sélectionnables, pas besoin en effet de passer par les menus. C'est par cette fenêtre que vous aurez accès à la gomme. Vous aurez aussi accès à une très puissante fonction: la loupe, qui est une fonction pratiquement indispensable pour les dernières retouches. Pas aussi puissante que la loupe d'ART STUDIO, elle est cependant aussi facile d'utilisation, et peut-être même plus pratique. Elle permet des corrections au pixel, et si vous cliquez sur un point blanc, vous obtiendrez un point noir, et vice versa. La gomme est un peu moins pratique. J'aurais aimé avoir une taille variable. En haut de la fenêtre QKW, vous aurez pour rappel, le NOM et

la DATE de la page sur laquelle vous travaillez. Plus bas, il y a diverses icônes. La première en partant de la gauche est l'icône du fameux GRIDLOCK. Cette fonction vous permet de définir un pas de déplacement du curseur sur la page de travail. Il n'est pas d'une très grande utilité et je ne l'utilise jamais. Nous trouvons ensuite l'icône de la loupe, suivie de celle de la fonction GHOSTING. Cette fonction s'utilise essentiellement avec les fonction COUPER, COLLER, CUTOUT, bref, avec tous ce qui a un rapport avec le déplacement de blocs. Elle permet par exemple, de superposer un bloc, sans effacer ce qui se trouve à l'endroit où vous déposez le bloc en question. Pour bien maîtriser cette fonction, déplacez un bloc contenant un dessin, sur une partie de l'écran contenant déjà quelque chose. Faites la même opération avec et sans la fonction Ghosting, et regardez. Les deux icônes suivantes, (un carré plein et un vide)

représentent les deux modes de fonctionnement de la fonction Ghosting. C'est en quelque sorte de l'inversion vidéo. Les trois icônes suivantes (trois carrés) représentent l'encre du stylo. Noire pour la première, blanche pour la deuxième et vidéo-inverse pour la troisième. Si vous avez une longue ligne à effacer, sélectionnez le carré blanc (vide) et retracez par dessus votre ligne, celle-ci sera effacée. N'oubliez pas de remettre le carré noir en fonction car ceci fonctionne aussi avec le texte, et vous seriez surpris de voir une ligne de texte entrée au clavier, disparaître comme par enchantement dès que vous tapez sur RETURN.



Les Quatre premières icônes de la deuxième rangée sont utilisées conjointement avec l'option SPRAY. Ces quatre icônes représentent les différentes tailles qu'il est possible d'utiliser avec cette fonction. La dernière de ces quatre icônes, est une projection de points aléatoires, de la peinture au pistolet

en quelque sorte. C'est très pratique pour les retouches sur des images digitalisées, style photographies. Les cinq icônes de droite sont reliées à la fonction PAINT. Pas de commentaires sur cette fonction que vous connaissez tous. Une petite précision tout de même pour la dernière, (la flèche vers le bas). Cette icône permet l'accès immédiat à la fenêtre des FONTES, à condition toute fois, que vous ayez sélectionné une fonte autre qu'Amstrad, sinon rien ne se passe. La fonction PAINT travail avec la trame présente dans la fenêtre la plus à droite de l'écran, en haut, vous savez, la petite fenêtre qui contient une petite souris, ou un rat, (question de gout). La dernière rangée d'icônes, mis à part l'icône de la gomme, qui soit dit en passant, change selon la version du logiciel utilisé, un carré avec la lettre E en son centre, ou bien une petite boîte rectangulaire, je disais donc, cette dernière rangée d'icônes est liée (suite page 7)

BANG D'ESSAI

AMX MOUSE

UNE PETITE SOURIS BIEN PRATIQUE

De toutes les excroissances qui peuvent pousser sur un ordinateur, il va sans dire que la souris est parmi les plus utiles. Cet instrument est apparu, il y a déjà quelques années, sur les ordinateurs Macintosh de Apple, et depuis, quel est l'ordinateur qui n'a pas sa souris. Amstrad n'a pas jugé utile quant à lui, de développer une souris digne de ce nom pour ses propres machines, sauf bien sûr, pour les PC. C'est donc la société Advanced Memory Systems qui a pris les choses en main, en créant l'AMX Mouse, et on peut dire que c'est une réussite. Voyons si vous le voulez bien, le côté technique de la chose. AMX est un ensemble composé d'un coffret contenant, une souris, logique non ? Une interface sous forme de boîtier de 9 cm de long sur 5 cm de large et 2 cm de haut. Un mode d'emploi, et une disquette, ainsi qu'une cassette.

La souris n'est, ni trop grande, ni trop petite. Elle comporte trois boutons sur la face supérieure avant. Ces interrupteurs sont agréables, et solides, je peux vous le garantir. La bille qui est chargée d'enregistrer tous les mouvements, est en plastique et ne ramasse pas la poussière, contrairement aux billes métalliques. Et d'autre part, cette bille en plastique lui permet de fonctionner sans problème sur toutes les surfaces, bois, formica, plastique, caoutchouc. L'AMX est reliée à l'interface par un fil de 1m environ, ce qui est plus que suffisant. L'interface doit être connectée sur le port du joystick, et elle est alimentée par le moniteur lui-même. Le tout donne un aspect quelque peu bizarre au début, mais c'est très secondaire.

Le manuel composé de 40 pages est un modèle du genre. Clair, bien traduit, de nombreuses photos d'écran à l'appui des explications détaillées. Bref, une complète réussite de ce côté là.

Les logiciels qui accompagnent l'AMX sont au nombre de quatre. AMX Control. AMX Art. ICON Designer et PATTERN Designer.

AMX Control est le logiciel qui vous permettra de piloter la souris à partir d'un programme Basic ou en langage machine. Des explications claires et très complètes viennent vous guider dans tous les cas de figures. Il y a même un recueil des adresses des points d'entrées des commandes RSX pour ceux que l'assembleur n'effraie pas trop. Toutes les commandes de la souris sont à base de RSX simples, et faciles d'emploi.

AMX Art, est un logiciel de DAO qui exploite entièrement et complètement les possibilités de la bête. Il est franchement dépassé au niveau des performances et je ne l'ai jamais utilisé, sauf pour voir de quoi il était capable. De toutes façons, OCP ART STUDIO exploite lui aussi,



ainsi que quelques autres, les capacités de la souris. Alors...

ICON Designer, c'est avec lui que vous pourrez dessiner des symboles graphiques (les icônes) que vous utiliserez avec vos propres programmes. Très puissant, ce logiciel vous permet de mémoriser jusqu'à 320 icônes différentes. Pour les néophytes, une icône est la représentation graphique d'une fonction, par exemple dans une gestion de fichiers, l'option représentant l'action d'effacer une fiche, pourrait être symbolisée par une poubelle.

PATTERN Designer est en étroite relation avec AMX Art, puisque c'est lui qui vous permettra de dessiner des trames et des motifs utilisables par le DAO.

Que dire d'autre sur ce matériel ? Le prix vous paraît peut-être un peu élevé, sachez que les prix varient d'un revendeur à l'autre. De 790,00 Fr chez GENERAL à 690,00 Fr chez JESSICO et même 850,00 Fr dans certaines grandes surfaces. Certes, c'est un investissement, mais cela en vaut vraiment la peine. Essayez de dessiner un cercle avec un joystick ou un clavier. Même avec le meilleur des logiciels de DAO, vous y passerez la soirée.

DIRECTORY

LE GESTIONNAIRE ENTIEREMENT AUTOMATIQUE
DE CATALOGUES DE DISQUETTES POUR CPC 6128

Terminé la saisie des noms des fichiers de vos disquettes avec le clavier. Directory s'occupe de cette besogne. Il classe, range, recherche, tri, imprime. Puissant, plus de 5200 noms de fichiers en mémoire de stockage. Il reconnaît

TOUS les types de fichier, SYS inclus.

Fonctions multiples: ERA,REN,DIR,CAT

MODE D'EMPLOI COMPLET et DETAILLE

SON PRIX 100,00 Fr TTC. Voir la rédaction

```

3998 REM TROISIEME ET DERNIERE PARTIE
4000 REM RECHERCHE D'UNE FICHE
4010 CLS:PRINT"MODULE DE RECHERCHE"
4020 LOCATE 5,5:LINE INPUT"OBJET DE LA RECHERCHE: ",OBJ
    ET$
4030 IF OBJET$="" THEN RETURN
4040 R%=0:RECH$=SPACE$(106)
4050 FOR Y=0 TO N%
4060 !BANKREAD,R%,RECH$,Y
4070 IF INSTR(RECH$,OBJET$)=0 THEN 4110
4080 TR%=Y:GOSUB 4140:LOCATE 5,25:PRINT"(M)enu - (C)onti
    nuer ?"
4090 REP$=UPPER$(INKEY$):IF REP$="" THEN 4090
4100 IF REP$="M" THEN RETURN
4110 NEXT
4120 CLS:PRINT"RECHERCHE TERMINEE"
4130 FOR J=1 TO 2000:NEXT:RETURN
4140 REM TROUVE
4150 CLS:PRINT"FICHE No: ";TR%
4160 FOR I=1 TO 6:LOCATE 5,(1+I)*2:PRINT RUB$(I):NEXT
4170 R1$=LEFT$(RECH$,20):LOCATE 20,4:PRINT R1$
4180 R2$=MID$(RECH$,21,15):LOCATE 20,6:PRINT R2$
4190 R3$=MID$(RECH$,36,35):LOCATE 20,8:PRINT R3$
4200 R4$=MID$(RECH$,71,5):LOCATE 20,10:PRINT R4$
4210 R5$=MID$(RECH$,76,15):LOCATE 20,12:PRINT R5$
4220 R6$=RIGHT$(RECH$,11):LOCATE 20,14:PRINT R6$
4230 RETURN
4998 REM EFFACER FICHE
5000 CLS:INPUT"NUMERO DE LA FICHE? ",NUM$
5010 NUM%=VAL(NUM$):IF NUM%<0 THEN RETURN
5020 IF NUM%>N% THEN PRINT"IMPOSSIBLE";N%:"FICHE AU FIC
    HIER":FOR J=1 TO 2000:NEXT:RETURN
5030 !BANKREAD,R%,RECH$,NUM%:TR%=NUM%:GOSUB 4150:
    EFF$=SPACE$(106)
5040 LOCATE 5,25:PRINT"CONFIRMATION (O/N) ?"
5050 REP$=UPPER$(INKEY$):IF REP$="" THEN 5050
5060 IF REP$="O" THEN !BANKWRITE,R%,EFF$,NUM%:RETURN
5070 RETURN
5999 REM CATALOGUE
6000 CLS:CAT:CALL &BB18:RETURN
7000 CLS:PRINT"FIN - FICHER SAUVEGARDE (O/N) ?"
7010 REP$=UPPER$(INKEY$):IF REP$="" THEN 7010
7020 IF REP$="O" THEN GOSUB 2000
7030 !BASIC
7040 END
    
```

tenu, et retour au menu. Je sais que certains vont avoir l'algorithme qui est utilisé pour récupérer les rubriques, mais les manipulations de chaînes de caractères n'est pas l'objet de cet exposé. Prochainement, si vous le voulez bien, nous verrons en détail, comment manipuler ces chaînes de caractères. C'est d'ailleurs une des parties les plus intéressantes de l'informatique. Vous pouvez faire toutes sortes de choses. Mais nous verrons cela plus tard, et dans la rubrique du Professeur JEAN SEDECHOZES. Suite page 7

Nous en étions à la ligne 3280. Passons au sous-prog. de recherche d'une fiche.

Ligne 4020: Demande par LINE INPUT le critère qui sera pris en compte pour la recherche. Placement de ce critère dans la variable OBJET\$.

Ligne 4030: Si OBJET\$ est vide, (RETURN sans rien) le programme retourne au menu.

Ligne 4040: Remise à 0 de R%, et initialisation de la variable RECH\$ avec 106 espaces, par l'instruction SPACE\$.

Ligne 4050: Début de la boucle pour lecture des fiches du fichier. Départ à zéro et Fin en N% (qui contient le nombre de fiches inscrites au fichier).

Ligne 4060: Lecture en mémoire auxiliaire d'une fiche par !BANKREAD,R%,RECH\$,Y: Ici, Y est la variable d'indice de la boucle FOR:NEXT.

Ligne 4070: Recherche par l'instruction INSTR(RECH\$,OBJET\$). Pour ceux qui auraient un doute sur la fonction de l'instruction INSTR, je leur suggère de consulter le manuel.

Si le résultat de INSTR est zéro, OBJET\$ n'est pas présent dans la chaîne RECH\$. Le programme saute donc à la fin de la boucle pour lire une nouvelle fiche.

Si le résultat est supérieur à zéro, OBJET\$ se trouve dans la chaîne RECH\$, donc cette fiche contient le critère que nous recherchons. Dans ce cas la condition qui suit l'instruction (THEN 4110) ne sera pas exécutée et nous passons directement à la ligne suivante.

Ligne 4080: TR%=Y: Ici, nous attribuons à TR% la valeur de Y qui contient le numéro de la fiche qui vient d'être identifiée comme étant une des fiches recherchées. Un GOSUB 4140 nous fait sortir de la boucle pour nous envoyer en ligne 4140 où se trouve une routine qui commence en 4150 et se termine en 4230. Cette routine est chargée d'afficher le contenu des fiches trouvées en 4070. Elle est aussi utilisée par le sous-prog. d'effacement. C'est la raison pour laquelle nous n'avons pas pris Y directement, TR% est une variable transitoire pour les deux sous-prog. Ligne 4110 à 4130: Affichage du message de fin de recherche, boucle de temporisation et retour au menu.

Ligne 4140: Début de la routine d'affichage commune aux sous-prog Recherche et Effacement d'une fiche.

Ligne 4160: Boucle pour l'affichage des rubriques de la fiche, comme dans le sous-prog de saisie.

Ligne 4170 à 4220: Récupération des rubriques dans la variable RECH\$ par les instructions de manipulation de chaînes LEFT\$, MID\$ et RIGHT\$. Affichage du résultat ob-

tenus quelques difficultés pour comprendre le raisonnement et les manipulations de chaînes de caractères n'est pas l'objet de cet exposé. Prochainement, si vous le voulez bien, nous verrons en détail, comment manipuler ces chaînes de caractères. C'est d'ailleurs une des parties les plus intéressantes de l'informatique. Vous pouvez faire toutes sortes de choses. Mais nous verrons cela plus tard, et dans la rubrique du Professeur JEAN SEDECHOZES. Suite page 7

Prochainement, dans le cadre de cette rubrique, nous verrons comment utiliser les feuilles de calcul électroniques, ou les tableurs, si vous préférez.

Ligne 5000: Début du sous-prog d'effacement d'une fiche. Il convient d'utiliser l'option Recherche auparavant car pour procéder à l'effacement, le prog vous demandera le numéro de la fiche à effacer.

Ligne 5010: Transformation de la chaîne alpha contenue dans NUM\$ en numérique par la fonction VAL(NUM\$) et rangement du résultat dans la variable numérique de type entier NUM%. Ceci permet d'éviter l'indésirable message d'erreur "REDO FROM START" en cas d'erreur de saisie. Cette façon de procéder est très utile, car elle permet de contrôler les données entrées par un input, quelque soit celle-ci.

Ligne 5020: Test sur la valeur entrée. Si celle-ci dépasse le nombre de fiches contenues dans le fichier, alors, affichage d'un message expliquant l'erreur. Boucle de temporisation et retour au menu. Il est ainsi possible de retourner au menu si vous avez sélectionné cette option par négarde.

Ligne 5030: Lecture en mémoire auxiliaire de la fiche NUM% et rangement de celle-ci dans la variable RECH\$. Passage de paramètres entre TR% et NUM%, et appel de la routine d'affichage en 4150. Initialisation de la variable EFF\$ avec 106 espaces.

Ligne 5040: Demande de confirmation avant effacement.

Ligne 5050: Sans commentaires.

Ligne 5060: Si la réponse est "O" (oui) alors écriture du contenu de la variable EFF\$ à la même position que la fiche cible, et retour au menu. Si la réponse est "N" le prog. ignore le reste de la ligne, et passe directement à la ligne suivante.

Ligne 5070: Sans commentaires.

Ligne 6000: Efface l'écran, affiche le catalogue, temporisation par CALL &BB18 et retour au menu. Option très pratique, si vous avez oublié le nom de votre fichier, ou si vous désirez tout simplement connaître la place restante sur le disque, avant de faire une sauvegarde.

Ligne 7000: Option de Fin de Travail. Demande s'il faut effectuer une sauvegarde avant de terminer. Si oui, branchement par GOSUB sur le module de sauvegarde en ligne 2000. Sinon, passage direct en ligne 7030 ou à BASIC effectue un RESET COMPLET de l'ordinateur.

Vous avez maintenant quelques notions sur élémentaires sur le mode de fonctionnement des instructions utilisées par Bankman. Nous ne les avons pas toutes vues. Il en reste une. Il s'agit de BANKFIND. La manipulation de cette instruction est délicate. Nous la regarderons de plus près dans un prochain numéro, car elle mérite un article à elle seule, sa puissance est considérable si elle est correctement, et astucieusement utilisée.

Pour le moment, faites vos gammes avec BANKREAD, BANKWRITE et BANKOPEN. Une dernière petite chose... Ce programme tourne parfaitement bien tel qu'il est. Il y a cependant une lacune. Trouvez-la et faites le nécessaire mais pour vous mettre sur la voie, sachez qu'il ne s'agit pas d'une erreur de programmation, mais de conception.

à l'option SHAPES et aux fonctions de TRIANGLE, BOX, LINE. Les trois premières déterminent si la figure sera vide, remplie avec l'encre noire, ou avec une des deux trames que vous apercevez juste à côté, ou bien, une des trames choisie parmi celles de la fonte Patterns. Le bloc suivant détermine si les traits de vos figures seront hachurés ou non. Vous pouvez définir le type de hachures selon le masque mis à votre disposition, et qui est représenté par l'icône immédiatement à droite de l'icône en question. Cette fonction est très semblable à l'instruction MASK utilisée par le Basic des CPC 6128.

Le mois prochain, nous parlerons des fonctions qui maintiennent le texte, le formatage, et la possibilité de récupérer un fichier ASCII créé avec un traitement texte. Là, le sens que les utilisateurs d'Oxford Pad vont commencer à se poser des questions. Et ils auront bien raison. À bientôt.



Salut à vous tous
les Runstradivores
Lisez bien ce qui va
suivre, peut-être
serez-vous intéressés?

CAMELITO

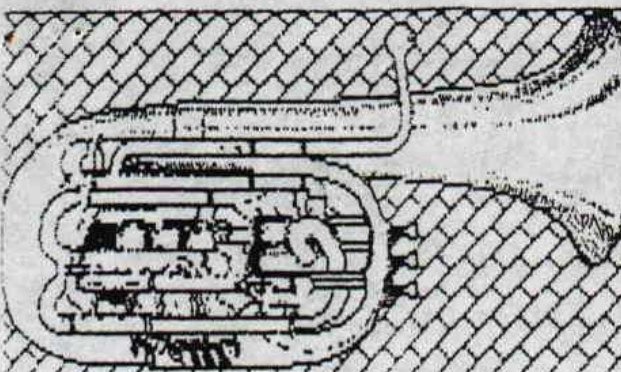
Et bien voilà... Vous n'êtes pas sans savoir que je n'ai pas le temps de faire des recherches pour les vies infinies et autres bidouilles. Bien sûr, quelques lecteurs envoient de temps en temps à la rédaction, mais il semble d'après le courrier que je reçois, que c'est pas suffisant. Un lecteur du journal a trouvé la solution à ce petit problème. Il a constitué à l'aide de toutes les revues, commerciales, fanzines, etc... une fantastique banque de données qui regroupe TOUTES les bidouilles sur pratiquement tous les jeux du CPC. Il fallait le faire. COMMENT CA MARCHE ? Simple, vous envoyez une enveloppe timbrée avec votre nom et adresse pour la réponse. Une liste d'un maximum de 15 jeux. Vous recevez en retour les vies infinies, trucs, plans, bidouilles, etc... qui concernent les jeux que vous demandez, et qui ont fait l'objet d'une publication. Vous pourrez comparer, car beaucoup de jeux sont parus dans diverses revues.

Envoyez vos demandes à l'adresse suivante:

MEIER Jean-Louis
17 Rue des Jardins
57190 - FLORANGE.

et n'oubliez pas l'enveloppe!
Sinon pouhelle.....

Vous avez envoyés les timbres indispensables à la bonne réception du journal?



SOUNDISSIMO

Le nombre de datas. Vu que ces datas ne comportent pas de chiffres hexa, redéfinissez les touches suivantes comme suit: KEY 10, "," Change le point décimal du pavé numérique en virgule. KEY 11, "DATA" Change la touche ENTER en DATA. Il ne vous reste plus qu'à faire une saisie automatique par AUTO 10 et le tour est joué.

```

10 PRINT "Menuet de J.S BACH"
20 FOR i=1 TO 265
30 IF i=162 OR i=164 OR i=166 THEN
40 v=9 ELSE v=9
42 READ n1,n2,n3
52 v=7:IF i=167 OR i=168 OR i=169
62 SOUND n1,n2,n3,v
72 IF n1=2 THEN SOUND 4,n2,n3
82 NEXT
100 DATA 1,284,28,1,284,14,1,284,
14,1,253,14,1,253,14,2,95,28,2,142,
14,2,127,14,2,113,14,2,106,14
110 DATA 1,225,28,1,225,28,1,225,
28,1,213,28,1,213,14,2,95,28,2,142,
28,2,142,28,2,84,28,2,106,14
120 DATA 1,213,14,1,213,14,1,213,
14,1,225,28,1,225,28,2,95,14,2,84,
14,2,50,14,2,71,28,2,142,28
130 DATA 1,225,28,1,253,28,1,225,
14,1,225,14,1,225,14,2,142,28,2,106,
28,2,95,14,2,106,14,2,113,14
140 DATA 1,253,14,1,284,28,1,284,
14,1,284,14,1,284,14,2,127,14,2,113,
28,2,106,14,2,113,14,2,127,14
150 DATA 1,284,14,1,190,28,1,225,
14,1,225,14,1,284,14,2,142,14,2,106,
28,2,142,14,2,127,14,2,113,14
160 DATA 1,284,14,1,190,28,1,379,
14,1,213,14,1,225,28,2,100,28,2,95,
28,2,95,28,2,95,28,2,95,28
170 DATA 1,253,14,1,225,28,1,225,
14,1,225,14,1,253,14,2,127,14,2,95,
28,2,142,14,2,127,14,2,113,14
180 DATA 1,253,14,1,284,28,1,225,
28,1,284,28,1,213,28,2,106,14,2,95,
28,2,142,28,2,142,28,2,84,28
190 DATA 1,213,14,1,213,14,1,213,
14,1,213,14,1,225,28,2,106,14,2,95,
14,2,84,14,2,75,14,2,71,28
200 DATA 1,213,14,1,225,14,1,253,
14,1,284,14,1,253,28,2,142,14,2,142,
2,14,2,142,14,2,142,14,2,127,28
210 DATA 1,253,14,1,253,14,1,301,
14,1,301,14,1,284,28,2,95,14,2,106,
14,2,113,14,2,127,14,2,113,28
220 DATA 1,190,14,1,190,14,1,379,
14,1,379,14,1,284,28,2,113,14,2,127,
7,14,2,142,14,2,150,14,2,142,28
230 DATA 1,284,14,1,284,14,1,284,
14,1,284,7,1,284,7
240 DATA 1,142,28,1,142,14,1,142,
14,1,142,14,1,142,14,2,56,28,2,71,
14,2,63,14,2,56,14,2,71,14
250 DATA 1,150,28,1,150,14,1,150,
14,1,150,14,1,150,14,2,63,28,2,95,
14,2,84,14,2,75,14,2,95,14
260 DATA 1,169,28,1,142,14,1,142,
14,1,169,14,1,169,14,2,71,28,2,84,
14,2,75,14,2,71,14,2,95,14
270 DATA 1,127,28,1,113,14,1,106,
14,1,127,28,1,253,14,2,100,28,2,113,
14,2,100,14,2,127,28,2,127,14
280 DATA 1,253,14,1,253,14,1,253,
14,1,253,14,1,253,14,2,113,14,2,106,
14,2,95,14,2,84,14,2,75,14
290 DATA 1,225,28,1,190,28,1,201,
28,1,190,28,1,150,28,2,71,28,2,75,
28,2,84,28,2,75,28,2,127,28
300 DATA 1,253,28,1,379,28,1,190,
28,1,213,28,1,225,28,2,100,28,2,95,
28,2,95,28,2,95,28,2,95,28
310 DATA 1,190,14,1,190,14,1,225,
28,1,213,28,1,169,14
320 DATA 2,142,14,2,150,14,2,142,
28,2,84,28,2,142,14,1,169,14,1,213,
28,1,225,28,1,253,28,1,284,28
330 DATA 2,150,14,2,142,28,2,95,28,
2,106,28,2,113,28,1,190,14,1,190,
14,1,190,14,1,190,14,1,127,28
340 DATA 2,127,14,2,142,14,2,150,
14,2,142,14,2,127,28,1,379,14,1,379,
14,1,379,14,1,379,14,1,301,14
350 DATA 2,190,14,2,169,14,2,150,
14,2,142,14,2,127,14,1,301,14,1,301,
28,1,284,28,1,301,28,1,284,14
360 DATA 2,113,14,2,106,28,2,113,
28,2,127,28,2,113,14,1,284,14,1,225,
28,1,190,28,1,284,28,1,284,56
370 DATA 2,95,14,2,142,28,2,150,28,
2,142,28,2,284,56

```

```

170 DATA 1,253,14,1,225,28,1,225,
14,1,225,14,1,253,14,2,127,14,2,95,
28,2,142,14,2,127,14,2,113,14
180 DATA 1,253,14,1,284,28,1,225,
28,1,284,28,1,213,28,2,106,14,2,95,
28,2,142,28,2,142,28,2,84,28
190 DATA 1,213,14,1,213,14,1,213,
14,1,213,14,1,225,28,2,106,14,2,95,
14,2,84,14,2,75,14,2,71,28
200 DATA 1,213,14,1,225,14,1,253,
14,1,284,14,1,253,28,2,142,14,2,142,
2,14,2,142,14,2,142,14,2,127,28
210 DATA 1,253,14,1,253,14,1,301,
14,1,301,14,1,284,28,2,95,14,2,106,
14,2,113,14,2,127,14,2,113,28
220 DATA 1,190,14,1,190,14,1,379,
14,1,379,14,1,284,28,2,113,14,2,127,
7,14,2,142,14,2,150,14,2,142,28
230 DATA 1,284,14,1,284,14,1,284,
14,1,284,7,1,284,7
240 DATA 1,142,28,1,142,14,1,142,
14,1,142,14,1,142,14,2,56,28,2,71,
14,2,63,14,2,56,14,2,71,14
250 DATA 1,150,28,1,150,14,1,150,
14,1,150,14,1,150,14,2,63,28,2,95,
14,2,84,14,2,75,14,2,95,14
260 DATA 1,169,28,1,142,14,1,142,
14,1,169,14,1,169,14,2,71,28,2,84,
14,2,75,14,2,71,14,2,95,14
270 DATA 1,127,28,1,113,14,1,106,
14,1,127,28,1,253,14,2,100,28,2,113,
14,2,100,14,2,127,28,2,127,14

```

```

280 DATA 1,253,14,1,253,14,1,253,
14,1,253,14,1,253,14,2,113,14,2,106,
14,2,95,14,2,84,14,2,75,14
290 DATA 1,225,28,1,190,28,1,201,
28,1,190,28,1,150,28,2,71,28,2,75,
28,2,84,28,2,75,28,2,127,28
300 DATA 1,253,28,1,379,28,1,190,
28,1,213,28,1,225,28,2,100,28,2,95,
28,2,95,28,2,95,28,2,95,28
310 DATA 1,190,14,1,190,14,1,225,
28,1,213,28,1,169,14
320 DATA 2,142,14,2,150,14,2,142,
28,2,84,28,2,142,14,1,169,14,1,213,
28,1,225,28,1,253,28,1,284,28
330 DATA 2,150,14,2,142,28,2,95,28,
2,106,28,2,113,28,1,190,14,1,190,
14,1,190,14,1,190,14,1,127,28
340 DATA 2,127,14,2,142,14,2,150,
14,2,142,14,2,127,28,1,379,14,1,379,
14,1,379,14,1,379,14,1,301,14
350 DATA 2,190,14,2,169,14,2,150,
14,2,142,14,2,127,14,1,301,14,1,301,
28,1,284,28,1,301,28,1,284,14
360 DATA 2,113,14,2,106,28,2,113,
28,2,127,28,2,113,14,1,284,14,1,225,
28,1,190,28,1,284,28,1,284,56
370 DATA 2,95,14,2,142,28,2,150,28,
2,142,28,2,284,56

```

```

10 ' ALIEN ATTACK
20 FOR I=1 TO 500:SOUND 132,RND
*100,20,14:NEXT

```

```

10 ' HELICOPTERE
20 WHILE NOT FIN
30 SOUND 1,997,4,15,0,0,1:SOUND 2
,3289,5,15,0,0,1
40 WEND

```

ROUTINES

```

10 REM ECRITURE EN ITALIC par D.H
20 SYMBOL AFTER 33
30 FOR T=40964 TO 42740 STEP 8:FO
R k=: TO t+1:POKE k,PEEK(K)/2:NEXT
40 FOR k=t+5 TO t+7
50 a=PEEK(k):IF a>127 THEN a=a-128
60 POKE k,a*2:NEXT:NEXT:CLS:PRINT"
ECRIVEZ en ITALIQUE"END

```

Cette petite routine vous est
communiquée par BILLIE



Billie



Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

Le formatage d'une disquette est une opération de routine que vous connaissez tous. Mais quel est le but d'un formatage ? Et en quoi consiste-t'il ?

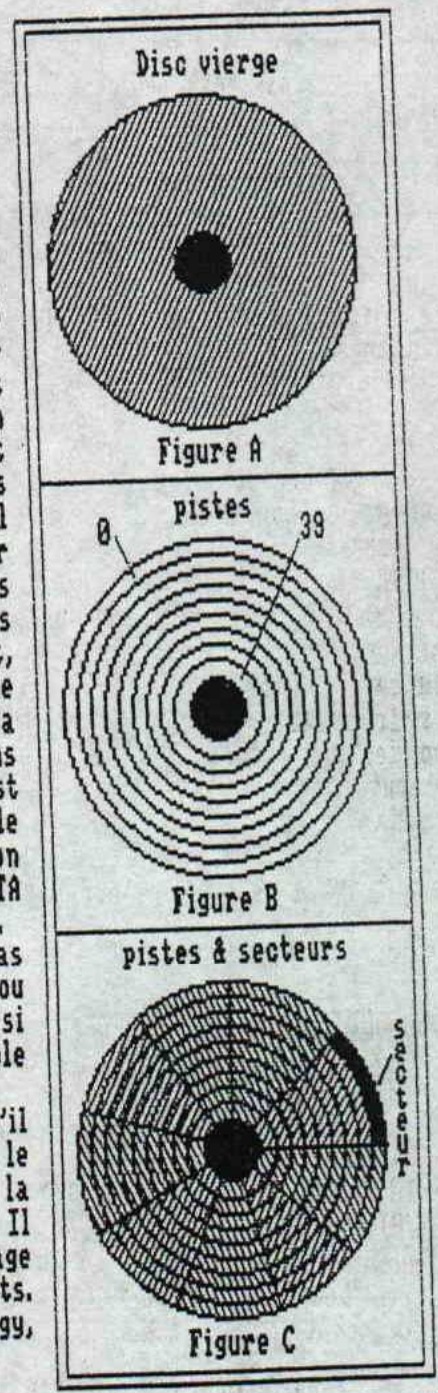
rsque vous achetez une disquette neuve, ne "vierge", il vous faut avant tout la formater, ça tout le monde le sait. Mais ceux qui débutent ne comprennent pas toujours pourquoi, et surtout, ils ne connaissent pas toujours la différence entre les différents formats, DATA, AMSDOS, SYSTEM, IBM, etc... L'objet de cet article n'est pas de faire la différence entre les formats, mais de vous expliquer ce qui se passe lorsque vous formatez une disquette. Pour la majorité de ceux qui débutent avec leur CPC, il n'y a qu'un format à utiliser. Le format DATA. Les autres formats sont pour eux sans objet pour le moment. Sachez seulement que le format SYSTEM est réservé pour l'utilisation de programmes sous le système d'exploitation C/P.M. Ce format très spécial réserve les deux premières pistes pour y écrire des données utilisées par le système C/PM. Laissons cela de côté pour le moment.

Le format DATA, ne réserve rien du tout sur la disquette, il se contente de délimiter les pistes et les secteurs, ce qui vous permet d'avoir sur une face 178 ko de données disponibles pour écrire vos données. Ces données seront selon le cas, soit un programme Basic, soit un fichier ou programme Binaire, soit un fichier ASCII. Voyons de plus près ce qui se passe lors d'une opération de formatage. Lorsque vous achetez votre disc, il se présente comme celui de la figure A. Le formatage consiste en une opération de découpage du disc en 40 pistes (de 0 à 39) voir figure B. Ces pistes sont à leur tour divisées en secteurs (9 par piste) voir figure C. Pourquoi ? Simple. L'ordinateur est une machine qui aime l'ordre. Faites, l'espace d'un instant, la comparaison suivante. Vous avez un cahier tout neuf et il vous faut en faire un répertoire d'adresses. La première chose à faire, c'est de délimiter la place que vous allez réserver pour chaque lettre, ensuite inscrire les lettres

correspondantes à chacun des secteurs que vous avez délimité. Ceci dans le but de vous y retrouver plus rapidement, et sans erreur. Pour l'ordinateur, il en va de même. Il doit savoir avec exactitude l'endroit où se trouve un programme, et pour cela il utilise les pistes et les secteurs. Ceux qui avaient l'habitude d'utiliser un lecteur de cassettes, savent aussi que pour charger un programme il n'était pas indispensable d'en préciser le nom. Un simple "LOAD" ou "RUN" suffisait. Ceci est possible car la cassette à un accès uniquement séquentiel. Avec les discs, il en va tout autrement. Le nom d'un fichier est mis dans le catalogue, avec les références de piste et de secteurs relatives à ce programme. De ce fait, quelque soit l'emplacement du programme sur le disc, (début ou fin), celui-ci sera immédiatement retrouvé. Nous verrons dans un prochain numéro comment est structuré un catalogue. Sachez pour le moment, que le système d'exploitation (l'AmDOS) sait que sur un format DATA le catalogue se trouve sur la piste zéro. Sachez aussi que vous ne pouvez pas stocker plus de 64 fichiers ou programmes sur une même face, même si vous avez encore de la place disponible sur la disquette.

Pour finir, il est bon de savoir qu'il n'est pas obligatoire d'utiliser le programme DISKIT3 qui est sur la disquette system livrée avec le CPC. Il existe des programmes de formatage beaucoup plus rapides et performants. Certains utilitaires comme Discology, Hercule etc... font cela très bien.

* 178 Ko, n'est pas en vérité la place disponible sur un disc au format DATA. C'est simplement la place qui vous est réservée pour stocker vos données. En vérité, il s'agit de 180 Ko, mais 2 Ko sont réservés pour y inscrire les données relatives au catalogue. Si par une fausse manoeuvre vous veniez à détruire tout, ou une partie de ce catalogue, les programmes seraient perdus, sauf intervention d'un spécialiste très qualifié, ce que vous n'êtes pas encore...



Le Coin Des Lecteurs

Passez de K7 à disquette

SAMANTHA FOX de K7 à disquette:

Passer la 1ère partie Basic et la remplacer par ce petit programme:
 @ MODE 1: OPENOUT"REMY": MEMORY
 @IFF: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,24:
 INK 2,6: INK 3,26: LOAD"SAMSCR",
 &C000: LOAD"SAMMC",&2000: CALL
 &200

sauvegarder ce programme sous le nom
 SAMANTHA et ensuite taper:

TAPE: LOAD "

DISC: SAVE "SAMSCR",B,4096,11092

TAPE: LOAD "

DISC: SAVE "SAMMC",B,&200,40289,512

une fois la copie terminée, faites un
 ESET complet et tapez RUN"SAMANTHA"
 le programme se charge automatique-
 ment.

au tour de BOMB JACK II maintenant

Primo: Déplomber la partie Basic avec
 les POKES suivants:

TAPE: POKE &AC03,&AE: POKE &AC02,
 &45: POKE &AC21,&32: LOAD "

aire EDIT 85 et changer LOAD
 B2SCREEN.BIN" par LOAD "B2SCR"
 ainsi que LOAD "B2CODE.BIN" par LOAD
 B2CODE"

deuxième: sauvegarder le programme changé sous le
 nom de BOMBJAC2

TAPE: OPENOUT "REMY": MEMORY 5799:
 @AD"

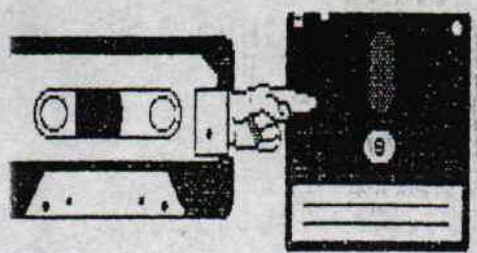
DISC: SAVE "B2SCR",B,5800,16384

TAPE: LOAD "

DISC: SAVE " B2CODE",B,5800,33108

Signé: Dr POKUS Belge

l'auteur ne garanti pas la compati-
 bilité avec les 664 et 6128. Mais vous
 devez toujours tenter le coup, des
 fois que ça marche.



Quelques vies infinies?

WELLS AND FARGO: Vies infinies

Pour le cochon cherchez avec Disco
 ou tout autre éditeur de listes, la
 chaîne suivante: 61,5D,3D,27,32 et la
 remplacer par 61,5D,00,27,32

Pour le personnage du haut, remplacer
 la chaîne 5D,3D,27,32 par 5D,00,27,32

REX: 255 vies, (ce qui vous
 permettra de tenir un moment)

Toujours avec Disco, recherchez la
 chaîne 35,3E,05,32,36 et la remplacer
 par 35,3E,FF,32,36

STORMLORD: l'auteur n'a pas jugé
 utile de préciser à quoi ça sert, donc
 voyez vous-même.

Run Discology et ensuite recherchez
 la chaîne 32,C9,BC et la remplacer par
 la chaîne 32,81,6B

MEGANOVA: Même punition, y dis pas
 pourquoi c'est faire, il doit être
 distrait, le petit.

Disco et hop c'est parti pour
 chercher la chaîne 3A,C4,67,3D,32,C4
 à remplacer par 3A,C4,67,00,32,C4

Varriol Sahels

Cette page vous est
 entièrement réservée

À vous donc, de faire le nécessaire
 pour la remplir. Sinon elle restera vide
 Ça je peux vous le garantir!...

Les Dessins des Lecteurs



Varriol Sahels



IL est Bien ce
 Canard! J'aime
 beaucoup!
 Pour le prochain
 numéro j'envoie
 une de mes
 Théories à la
 Rédaction !!!

