

**REDACTION**

**AUBERT Patrick**  
Avec la collaboration de  
**MEIER J-Louis**

**GRATUIT**

**RUNSTRAD**  
Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle  
**TELEPHONE : 46.67.58.89**

MENSUEL  
JUN 1990  
**NUMERO 19**

ENVOI POSTAL 3.80 Fr



# LA RELEVÉ ?

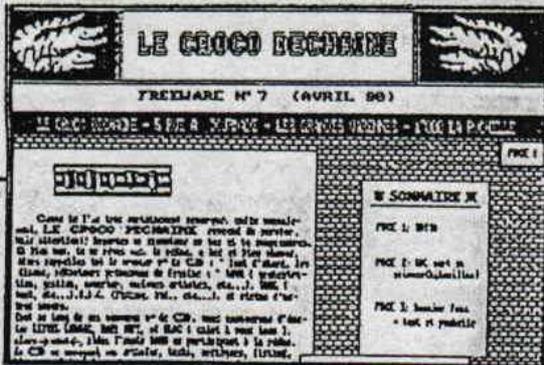


## SOMMAIRE NUMERO 19

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| PAGE 1 - FANZINES A LA UNE - LA GROGNE   | PAGE 6 - DOSSIER OCP           |
| PAGE 2 - LOGITEST                        | PAGE 7 - COIN PRO (CATALOGUES) |
| PAGE 3 - DERNIERE MINUTE (CROCO PASSION) | PAGE 8 - CONCOURS              |
| PAGE 4 - SOUNDISSIMO                     | PAGE 9 - LISTING DU MOIS       |
| PAGE 5 - TRUCSASTUCES                    | PAGE 10 - LE COIN DES LECTEURS |
|  | PAGE 11 - DIVERS               |

# FANZINES

A LA UNE



QUOI? LE CROCO DECHAINE EST DE RETOUR ??? Oui, mais il s'agit d'un nouveau fanzine qui reprend le titre de cet ancien fanzine, voir RUNSTRAD No 9.

SAYM et SHEL remplacent LITTLE LUDWIG et BABY SOFT à la rédaction. Le format ne change pas. Le nombre de pages non plus, toujours trois. La présentation par contre change complètement car si le premier était réalisé avec Pagemaker, la nouvelle édition est faite avec Oxford PAO. Dommage.

Aucun dessin pour agrémenter la présentation, mais le contenu semble être, que dis-je EST plus intéressant que dans la première version. Les rubriques sont mieux choisies et vous y trouverez des listings que l'autre n'avait pas. Moins de Top Games qui n'intéressent pas grand monde. Des tests de jeux, des bidouilles, un dossier sur les fanzines (dans lequel Runstrad obtient une note complaisante, je trouve 19.5/20) merci les gars, vous êtes sympas.

Ceci dit, c'est bien réalisé, excellente lisibilité, très intéressant, très agréable à lire. Du tout bon quoi! Alors demandez-le car c'est un freeware. L'adresse est la suivante:

LE CROCO DECHAINE - 5 rue A. TOURNADE  
Les Grandes Varennes - 17000 LA ROCHELLE

# LA GROGNE



Runstrad est désolé de constater la baisse de régime d'Amstrad 100% qui devient de plus en plus léger et de moins en moins intéressant.

Les créateurs de ce magazine ont presque tous été voir ailleurs si la soupe était meilleure. Elle doit l'être car personne n'est revenu. Même constatation en ce qui concerne Amstar/CPC, qui calque sur Dallas avec sa rubrique sur la C.A.O. INTERMINABLE. Franchement, j'aimerais bien savoir combien de lecteurs sont encore dans la course. J'avais prédit depuis le numéro trois de Runstrad l'état de chose actuelle. Je ne perdrais pas mon temps ni le votre en parlant de Micro-Mag, c'est bien fini, du moins en ce qui concerne l'Amstrad. Bien triste tout cela ...

Maxime Capitaliste. L'argent ne fait pas le bonheur, mais il vaut tout de même mieux pleurer dans une Rolls que dans le métro.

Parmi les nouveautés, vous trouverez aussi un nouveau fanzine: VICTORIA. En free bien entendu

L'adresse est:  
VICTORIA 32 RUE DES TISSERANDS  
77930 - FLEURY en BIÈRE

## N°04 DEEK-POKET



## PEEK-POKET

12 PAGES PLEINES DE DIGITS, DE TESTS DE RUBRIQUES VARIEES ET TRES INTERESSANTES DES DOSSIERS DES LISTINGS DE LA PUB FANZ

AYANT RECU PEEK POKET AU MOMENT DU BOUCLAGE LE MOIS DERNIER, J'AVAIS PAS EU L'OCCASION DE VOUS EN PARLER PLUS LONGUEMENT. C'EST EN FREE, REALISE AVEC OXFORD PAO, MAIS ILS ARRIVENT A FAIRE DU TRES BON BOULOT. BIEN AERE, BIEN PRESENTE, CLAIR, LISIBLE, AVEC UNE PETIT QUELQUE CHOSE DE L'ANCIEN SYNTAX ERROR, OXFORD Y EST SUREMENT POUR BEAUCOUP.

L'ADRESSE DE CE FANZINE:  
PEEK-POKET - 4, RUE DU COURTILLET 60150 - MACHEMONT



Et voici M F C N E W S fanzine sur disquette fort bien réalisé. Reportages, tests de jeux nombreux mais un peu courts. Digits, trucs divers, programmes, bref plein de bonnes choses. J'ai beaucoup aimé. C'est en free, contre l'envoi d'un disc et d'un timbre à 3,80 fr. Du tout bon vous dis-je. Demandez-le vite en écrivant à MFC NEWS / 28, rue de POEZ - 59190 HAZEBROUCK ou faites le 36.15 code RTTEL B.A.L. MFC NEWS Un petit bonjour à TOTOR, SHILEY, et à toute la rédac

LOGITEST

# terres et conquérants

LOGITEST

Ce mois-ci, c'est un excellent WARGAME qui a retenu notre attention. Le test est signé par notre ami BREGEON C. qui se trouve être un passionné de ce genre de jeu. Les images du jeu sont en mode zéro, et très difficiles à adapter pour



une impression avec une DMP, ce qui explique la qualité très moyenne des images que vous voyez sur cette page.

Un dernier mot avant de laisser la parole à Charles. C'est un jeu signé UBI SOFT et son prix est d'environ 220 fr

TERRES & CONQUÉRANTS. C'est un wargame, mais en mieux que ceux sortis jusqu'à ce jour (sur CPC). Il y a des fantassins, des archers, des cavaliers, des seigneurs, des hommes volants, des navires et des catapultes. Chaque catégorie de personnage a des possibilités de déplacement différentes, selon le terrain, et attention aux fausses manoeuvres. Par exemple si vous faite malencontreusement passer un cavalier ou un fantassin sur la rivière au lieu d'emprunter le pont, votre unité est éliminée, il en sera de même pour une catapulte que vous pourriez introduire dans un marécage. Par contre les hommes volants peuvent passer partout, même les montagnes et les laos avec leurs 4 points de déplacement. Vous avez 11 scénarii différents avec des formations d'armée appropriées à chacun de ceux-ci et la possibilité d'en créer à votre guise (comme disait le Duo) avec les armées que vous souhaitez. Naturellement le but du jeu, à chaque scénario est de battre l'adversaire. L'ordinateur (si vous jouez contre lui)

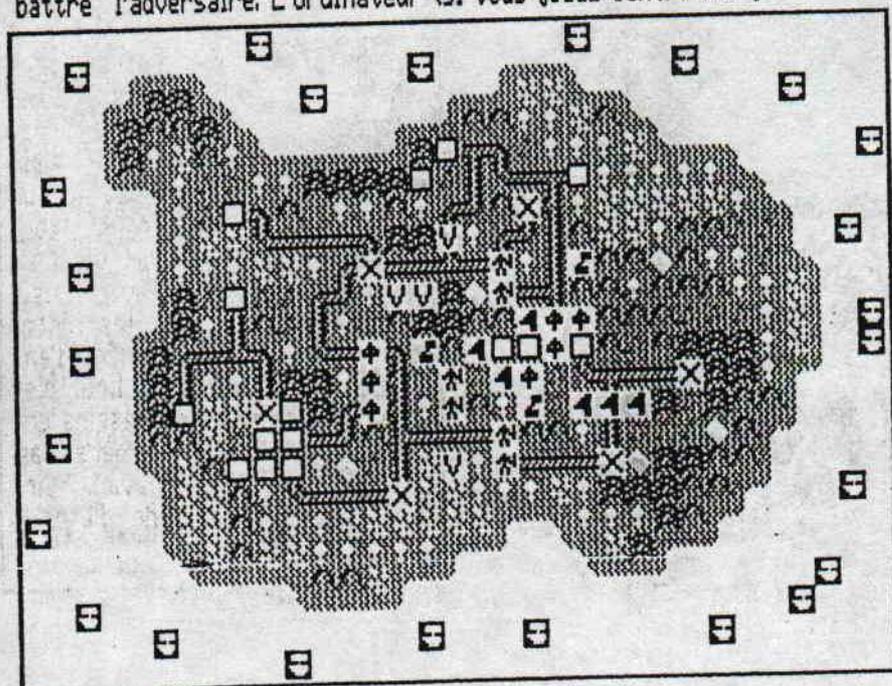
est plus agressif selon le niveau que vous lui donnerez au départ (de 1 à 9).

En cours de jeu, si une de vos unité est malmenée, dirigez-la vers une ville ou une tour, elle récupérera des points de vie (20 dans une ville et 40 dans une tour) à chaque tour de jeu.

La sauvegarde d'une partie en cours est possible et, au départ on vous demande le nom du dirigeant de chaque camp, le nombre de tours que vous désirez, le nombre de déplacement (coups)... Attention à ce paramètre car si vous le réglez à 15 coups alors que vous avez 30 unités à déplacer, après le quinzième coup, l'ordinateur passera à la phase suivante sans s'occuper des unités qui n'auront pas été déplacées.

Ce jeu est bien fait, les graphismes sont bien, ainsi que les couleurs, la musique est discrète et peut être stoppée en cas d'effort cérébral intense.

BREGEON Charles.



Pour finir, je dirais que la "maniabilité" du jeu est très simple. Vous aurez la possibilité entre autre, de consulter le tableau des icones avec la signification correspondante, forêt, marécage, cavalerie, villages, etc...

Pour déplacer vos troupes, vous utilisez les touches du pavé numérique, pour déplacer la carte représentant le terrain sur lequel vous évoluez, utilisez les touches fléchées.

Vous pouvez aussi consulter la carte de la zone de combat dans sa totalité. (voir ci-contre) ce qui vous donne une idée globale de la situation.

Quant à la musique, je dois dire que l'introduction musicale de ce jeu est une des meilleures qu'il m'a été donné d'entendre avec mes petites oreilles sur mon CPC. Sublime.

Hélas, ce jeu est réservé uniquement aux amateurs de wargames.

# DERNIERE MINUTE

# CROCO PASSION

FANZINE EN FREWARE



© CARICATURAL DIGITS

Demandez vite  
CROCO PASSION  
en écrivant à  
COUTELIER Sandrine  
3 rue des Hortensias  
91380 - CHILLY MAZARIN

C'est en FREE et il ne  
vous coutera qu'un  
timbre à 3,80 Fr.



## C'EST FAIT !!!

OUI, c'est fait ! CLANDESTINE que quelques uns d'entre vous connaissent déjà, vient de quitter la rédaction du fanzine avec lequel elle collaborait, pour créer son propre fanzine CROCO PASSION. C'est un événement, car c'est la première fille à la tête d'un fanzine, et elle assure seule un travail qui a découragé bien des gars qui pensaient que c'était facile. Voici donc la couverture de son premier numéro. Il est super. Bon d'accord, elle avait déjà fait ses classes, mais ce premier numéro est vraiment bien fait. Ça promet pour la suite. Et je vais même vous confier un secret, j'aurais bien aimé l'avoir comme collaboratrice car coté Pagemaker, elle assure un maximum, et j'en connais un paquet qui vont faire la gueule. Mais c'est la vie... Bon qu'y a-t-il dans CROCO PASSION ? Plein de choses. Une rubrique complète sur les bidouilles et la manière de les installer avec Disco. Des trucs et astuces. Des solutions complètes pour vos jeux d'aventures. Test d'utilitaire, bien réalisé, si bien, que je vais dare-dare me procurer le soft en question. De la pub pour les fanzines, où Runstrad occupe une très bonne place, hé !... J'y suis pour rien, merci Sandrine... Un Top jeux et utilitaires où je suis un peu surpris de trouver Imprim'Image en 8ème position, il ne mérite même pas d'être cité, à mon avis, mais bon... Des petites annonces, des blagues, c'est pas une mauvaise idée ça ! Bref, plein de trucs sympas. Le tout sur un ton plaisant, bien rédigé, avec gaieté et bonne humeur. Voici un fanzine que vous lirez avec plaisir du début à la fin, car les fontes sont très bien sélectionnées, l'ensemble est agréable à lire, bien aéré, pas beaucoup de dessins encore, mais cela ne tardera pas, j'en suis sûr. Du bon travail. A lire ABSOLUMENT sous peine d'être à coté de la plaque.



# POUVOIR



A VOS CLAVIERS BRAVES GENS. CAR VOICI, EN BASIC, LA MUSIQUE DE PRESENTATION DU JEU 'POUVOIR'. SI MA MEMOIRE EST BONNE CAR IL N'Y AVAIT AUCUNE INDICATION SUR LE LISTING QUI M'A ETE ENVOYE PAR UN SUPER LECTEUR - R.LORRAIN, ENFIN, JE CROIS... J'EN SUIS PAS SUR...

```

10 REM POUVOIR
20 ENV 15,1,15,1,12,-1,10,3,-1,8:ENV 2,6,2,3
,1,0,10,6,-2,2:ENV 4,6,2,3,1,0,20,6,-2,2:REST
ORE 80:FOR X=1 TO 11:READ D,V,EV:SOUND 57,0,D
,0,,10:SOUND 58,0,D,V,EV,,10:SOUND 60,0,D,0
,,10:NEXT:SOUND 7,0,15,0:SOUND 7,0,60,0,15,,1
0
30 ENV 12,1,15,1,1,0,20,15,-1,1:ENV 11,1,15,
1,1,0,2,15,-1,1:ENT 11,1,7,1,4,-2,2
40 FOR N=1 TO 25:READ PE,DU,EV:SOUND 1,PE,DU
,0,EV,11:SOUND 2,PE/2,DU,0,EV,11:SOUND 4,PE,D
U,0,EV:NEXT
50 ENV 13,1,15,2,5,-3,4:ENV 15,1,15,1,12,-1,
10,3,-1,8:FOR N=1 TO 14:READ DU,BR:du=du*8:SO
UND 5,900,DU,0,13,,BR:NEXT
60 SOUND 7,0,32,0,15,,1:X=1:ENV 2,1,15,1,1,0
,20,15,-1,1:ENV 1,1,15,1,1,0,2,15,-1,1
70 GOSUB 210:GOSUB 140:GOSUB 160:GOSUB 140:G
OSUB 180:GOSUB 220:RUN
80 DATA 40,0,4,40,0,4,20,0,2,20,0,2,40,0,4,2
0,0,2,20,0,2,20,0,2,40,0,4,20,2,2,40,2,4
90 DATA 106,15,11,127,15,11,159,15,11,190,15
,11,213,15,11,127,15,11,142,30,12,213,15,11,1
27,15,11,142,30,12,213,15,11,142,15,11,159,30
,12,106,15,11,127,15,11,159,15,11,190,15,11,2
13,15,11,127,15,11,142,30,12,213,15,11,127,15
,11,142,15,11,213,15,11
100 DATA 159,60,12
110 DATA 2,31,2,10,2,31,2,10,2,31,1,10,2,31,
1,31,2,10,2,31,2,10,2,31,2,10,4,31
120 DATA 53,56,60,63,67,71,75,80,84,89,95,10
0
130 DATA 213,201,190,179,201,190,179,169,159
140 SOUND 1,213,7.5,0,1:SOUND 1,213,7.5,0,1:
SOUND 57,213,15,0,1:SOUND 58,319,15,0,1:SOUND
60,253,15,0,1:SOUND 1,213,7.5,0,1:SOUND 1,21
3,7.5,0,1:SOUND 57,213,15,0,1:SOUND 58,319,15
,0,1:SOUND 60,253,15,0,1
150 SOUND 1,213,7.5,0,1:SOUND 1,213,7.5,0,1:
SOUND 57,159,15,0,1:SOUND 58,319,15,0,1:SOUND
60,253,15,0,1:SOUND 1,142,15,0,1:SOUND 1,127
,15,0,1:RETURN
160 SOUND 1,213,7.5,0,1:SOUND 1,213,7.5,0,1:
SOUND 57,213,15,0,1:SOUND 58,319,15,0,1:SOUND
60,253,15,0,1:SOUND 1,213,7.5,0,1:SOUND 1,21

```

```

3,7.5,0,1:SOUND 57,159,15,0,1:SOUND 58,319,15
,0,1:SOUND 60,253,15,0,1
170 SOUND 1,127,15,0,1:SOUND 57,142,15,0,1:S
OUND 58,426,15,0,2:SOUND 60,338,15,0,2:SOUND
1,169,15,0,1:SOUND 1,213,15,0,1:RETURN
180 SOUND 1,159,7.5,0,1:SOUND 1,127,7.5,0,1:
SOUND 57,106,45,0,2:SOUND 58,426,45,0,2:SOUND
60,338,45,0,2:SOUND 1,119,5.6,0,1:SOUND 1,12
7,5.6,0,1:SOUND 1,142,5.6,0,1:SOUND 57,159,15
,0,1:SOUND 58,319,15,0,1:SOUND 60,253,15,0,1
190 SOUND 1,127,15,0,1:SOUND 57,159,30,0,1:S
OUND 58,319,30,0,1:SOUND 60,253,30,0,1:SOUND
1,213,15,0,1:SOUND 1,213,7.5,0,1:SOUND 1,213,
7.5,0,1:SOUND 1,201,15,0,1:SOUND 1,213,30,0,1
:SOUND 1,213,15,0,1
200 SOUND 57,159,30,0,1:SOUND 58,213,30,0,1:
SOUND 60,319,30,0,1:SOUND 60,319,30,0,1:RETURN
210 RESTORE 120:FOR NOTE=1 TO 12:READ PE:ENT
1,1,7,1,4,-2,2:SOUND 17,PE*2,15,,2,1:SOUND 1
0,PE-2,15,,2,1:NEXT:ENV 5,1,15,1,12,-1,10,3,-
1,4:SOUND 57,106,60,12,,1:SOUND 58,105,60,12,
,1:SOUND 60,0,30,0,5,,4:RETURN
220 RESTORE 130:FOR NOTE=1 TO 9:READ PE:SOUN
D 57,PE,7.5,,1:SOUND 58,PE-2,7.5,,1:SOUND 60,
PE+2,7.5,,1:NEXT:SOUND 7,0,30,0:SOUND 57,319,
60,15:SOUND 58,319*2,60,15:SOUND 60,317,60,15
:RETURN

```

FAITES BIEN ATTENTION AUX DOUBLES ET TRIPLES VIRGULES, AINSI QU'AUX NUMEROS DE LIGNES



S.V.P. Chers lecteurs, je recherche des renseignements sur un Soft Musical

Soyez sympas, si vous avez quelque chose écrivez vite à la rédaction

**MAGIC SOUND**  
d'Henri BITTNER



# TRUCASTUCES



## LES CHAINES ASCII - MANIPULATIONS & TRAITEMENTS

Si vous êtes comme moi, un grand consommateur de fichiers ASCII, il est bon parfois d'avoir sous la main quelques petits programmes, simples, pratiques, rapides, pour faire certaines manipulations difficilement réalisables, même à l'aide d'un traitement de textes. Il est parfois utile de transformer toutes les lettres minuscules d'un fichier en majuscules. Ou plus simplement, de formater un listing préalablement sauvegardé avec l'option "A" (ASCII) pour une impression en colonnes de 20, 30, 40, 50, 60 caractères.

Voici donc deux programmes que j'utilise très souvent pour faire le journal, principalement pour les listings.

```

10 REM MINUSCULES -> MAJUSCULES
20 REM AUBERT PATRICK : 1988
30 REM RUNSTRAD
40 DEFINT A-Z:DEFSTR E,P,T
50 MODE 2:INK 0,14:INK 1,0:BORDER 14
60 T="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ:012345
6789-"
70 P1="":EX="":PR="":TR1="":TR2="":CLS
80 LOCATE 2,3:PRINT"RETURN POUR CAT."
90 LOCATE 2,2:PRINT"NOM DU PROGRAMME A
TRAITER (SANS EXTENSION) : ....."
100 LOCATE 53,2:LINE INPUT",P1:IF P1=""
THEN CLS:LOCATE 1,5:CAT:GOTO 80
110 L=LEN(P1):IF L>8 THEN PRINT CHR$(7)
:GOTO 90
120 FOR I=1 TO L
130 IF INSTR(T,MID$(P1,I,1))=0 THEN PRI
NT CHR$(7):GOTO 90 ELSE NEXT
140 P1=LEFT$(P1+STRING$(8,32),8)
150 LOCATE 2,4:PRINT"NOM DE L'EXTENSION
(RETURN SI PAS D'EXTENSION) : ...
160 LOCATE 53,4:LINE INPUT",EX:L=LEN(E
X):IF L>3 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 150
170 FOR I=1 TO L
180 IF INSTR(T,MID$(EX,I,1))=0 THEN PRI
NT CHR$(7):GOTO 150 ELSE NEXT
190 EX=LEFT$(EX+STRING$(3,32),3)
200 PR=P1+'.'+EX
210 CLS
220 OPENIN PR:OPENOUT P1+'.COP'
230 WHILE NOT EOF
240 LINE INPUT#9,TR1:PRINT TR1:TR1=UPPE
R$(TR1)
250 PRINT:TR2=TR1:PRINT TR2:PRINT
260 PRINT#9,TR2
270 WEND
280 CLOSEIN
290 CLOSEOUT
300 END

```

```

100 REM FORMATAGE LISTINGS
110 REM AUBERT PATRICK - 1989
120 REM RUNSTRAD
130 MODE 2:CAT:INPUT"EN LECTURE ",I$:P
RINT:INPUT"EN ECRITURE ",e$
140 OPENIN I$:OPENOUT e$
150 PRINT:INPUT"LARGEUR DU TEXTE ",LAR
160 WHILE NOT EOF
170 a=0
180 LINE INPUT#9,a$
190 FOR i=1 TO LEN(a$)
200 a=a+1:IF a=lar THEN PRINT#9:a=0
210 PRINT#9,MID$(a$,i,1);
220 NEXT:PRINT#9
230 WEND:CLOSEIN:CLOSEOUT

```

Bien, maintenant, je suppose que vous voulez des détails sur ces deux programmes. Ben y en a pas. Ils sont vraiment très simples. Vous pouvez même les adapter si besoin est.

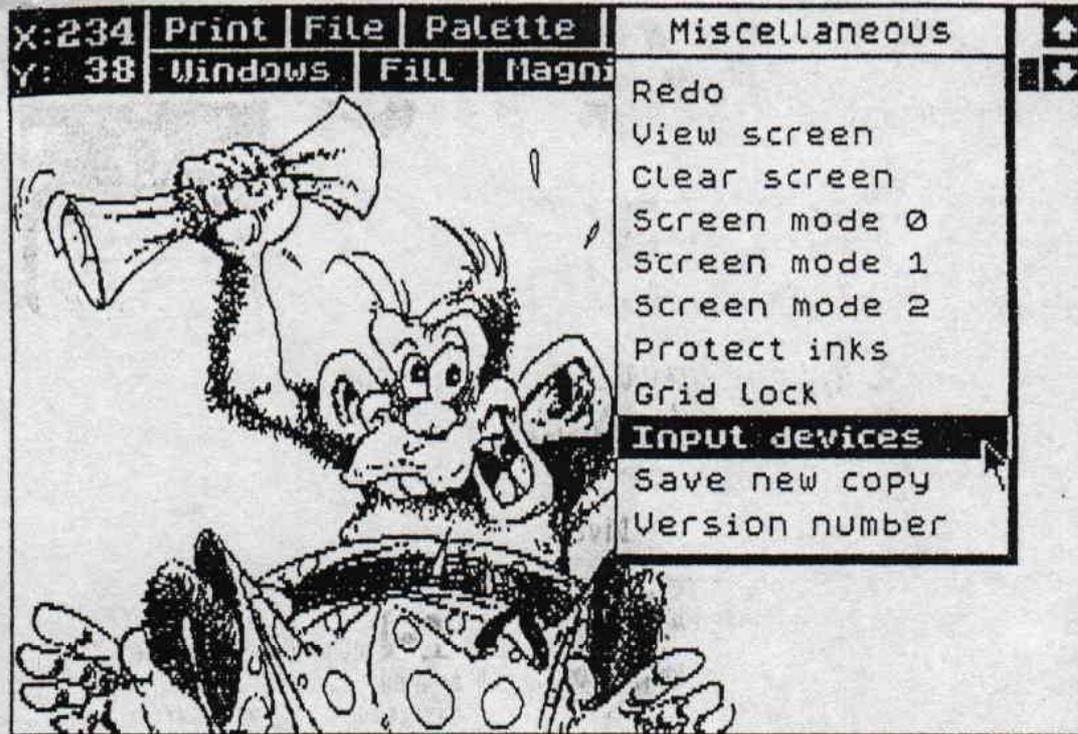


### RESULTAT DU CONCOURS

Le résultat du concours publié dans le numéro 17 du journal, page 6, est Monsieur MAUMON Daniel de Nantes, qui a été le premier à donner la bonne réponse, à savoir: SAINT - ALBRAY

Et oui, il ne s'agissait pas d'une pub pour une eau minérale comme beaucoup le croyaient.

Le nombre de réponse à toutefois été relativement important, mais un bon nombre, après la date limite. Alors ATTENTION !



# DOSSIER



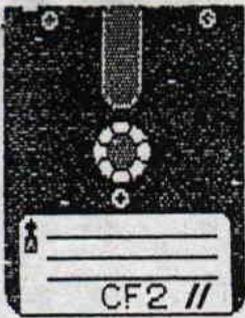
## INPUT DEVICES

Pour ceux qui ne le savent pas encore, nous allons voir la possibilité qu'offre OCP de modifier certains paramètres afin de faire une sauvegarde personnalisée du logiciel. Nous n'avons pas tous les mêmes habitudes, ni les mêmes périphériques, (souris AMX, souris Kempston, joystick, etc...), aussi, vous aimez peut être avoir, à la place du curseur, l'icone correspondant à la fonction activée, comme une loupe pour la fonction Magnify, ou une bombe aérosol pour la fonction Spray, ou encore un gros pinceau pour Brush. D'autres aimeraient bien utiliser la souris Amx offerte par le Père Noël. D'autres enfin voudraient bien avoir les coordonnées du curseur en permanence à l'écran. Tout ceci est possible bien entendu. Ce que certains d'entre vous ignorent peut être encore, c'est qu'OCP permet de réaliser une sauvegarde de lui-même avec toutes les modifs que vous avez fait. Comme cela, lors du chargement d'OCP ce dernier est prêt à l'emploi et vous n'aurez plus de modifications, celles-ci ayant été faites une fois pour toute. L'option qui permet d'effectuer cette sauvegarde se trouve dans le menu MISCELLANEOUS, il s'agit de SAVE NEW COPY. Nous allons donc regarder de plus près les options regroupées sous le label INPUT DEVICES. Il y en a neuf. Elles sont toutes en rapport avec le curseur et son mode d'utilisation. OCP ne fait pas les choses à moitié, et comme vous êtes très exigeants, dites pas non! c'est vrai! OCP vous permet d'utiliser jusqu'à deux paramètres différents pour une même fonction. Houaaaa, c'est du latin... Non, c'est très simple et très pratique au contraire. Vous avez une petite souris Amx, et bien vous pouvez sélectionner celle-ci tout en conservant les touches du clavier actives pour les déplacements du curseur. Sympa non! Vous connaissez beaucoup de logiciels qui offrent cette possibilité à un prix aussi bas!

Notez que lors du déballage, le logiciel étant tout neuf et n'ayant jamais été utilisé, ce sont les touches fléchées du pavé numérique qui servent pour les déplacements du curseur, la barre d'espace étant utilisée pour confirmer le

choix d'une option, ou valider un point quelconque. Le joystick est lui aussi configuré en deuxième possibilité. Si les touches fléchées ne vous conviennent pas, soit que vous êtes d'un naturel compliqué, soit que vos touches ont laissées des plumes lors de jeux d'arcades un peu trop violents, il vous reste le choix de définir vous même les touches qui déplaceront le curseur, c'est l'option CONFIGURE USER KEYS qui s'en charge. Le logiciel est prévu pour l'utilisation de deux souris. L'AMX MOUSE et la KEMPSTON MOUSE. Je me suis laissé dire que la souris SIREN, de chez Duchet Computers fonctionnait bien elle aussi, c'est à vérifier. Vous pourrez choisir entre deux vitesses de déplacement avec l'option FAST CURSOR. CROSS-HAIR CURSOR détermine le type de curseur. La croix, ou les icones, bien pratique pour les débutants. Les utilisateurs expérimentés préfèrent la croix neuf fois sur dix, cette dernière étant d'une plus grande précision. DISPLAY COORDS vous permet d'afficher les coordonnées du curseur en permanence dans le coin haut à gauche de l'écran. Rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles aventures avec l'option Miscellaneous détaillée point par point.

Input devices	
Cursor keys	✓
Joysticks	
User-defined keys	
AMX mouse	✓
<b>Kempston mouse</b>	
Fast cursor	✓
Cross-hair cursor	✓
Display coords	✓
Configure user keys	



# LE COIN PRO



## CATALOGUES

*Le catalogue mis en pièces afin de mieux comprendre comment  
votre Amstrad sauvegarde les fichiers.*

Notes

Options

Afficher

Fonctions

Divers

Sect.: 41    Taille: 00512    Piste: 002    Nb sect.: 009

```

0000: 00 46 4F 52 4D 41 54 20 20 43 4F 4D 00 00 00 13 .FORMAT COM....
0010: 02 03 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
0020: ES .....
0030: ES .....
0040: ES .....
0050: ES .....
0060: ES .....
0070: ES .....
0080: ES .....
0090: ES .....
00A0: ES .....
00B0: ES .....
00C0: ES .....
00D0: ES .....
00E0: ES .....
00F0: ES .....

```

Mode: Edition Disque    Ecriture: manuelle    Adresse:    Page: 1/2

Précédent

Courant

Suivant

Lire

Ecrire

**N**OUS ALLONS VOIR MAINTENANT COMMENT SE PRÉSENTE UNE ENTRÉE AU CATALOGUE. CHAQUE ENTRÉE OCCUPE 32 OCTETS. COMMENÇONS PAR LES 16 PREMIERS OCTETS.  
00 46 4F 52 4D 41 54 20 20 43 4F 4D 00 00 00 13  
00 00 00 15 .FORMAT COM....  
IL S'AGIT DE L'ENTRÉE DU PROGRAMME FORMAT.COM. VOUS AVEZ REMARQUÉ QUE LE POINT DE SÉPARATION ENTRE LE NOM ET L'EXTENSION N'EST PAS SAUVEGARDER, ET QUE LE NOM (FORMAT) EST COMPLÉTÉ AVEC 2 CARACTÈRES 'ESPACE' VALEUR ASCII 32 OU &20. CECI EST NÉCESSAIRE, CAR LE NOM DU PROGRAMME DOIT TOUJOURS OCCUPER UNE PLACE CORRESPONDANTE À 8 OCTETS.

QUE SIGNIFIE LA VALEUR 00 JUSTE DEVANT LE NOM DU PROGRAMME? C'EST TOUT SIMPLEMENT LE NUMÉRO DE L'USER COURANT. CE NUMÉRO EST RANGÉ DANS LE PREMIER OCTET DE L'ENTRÉE ET RÈGLE L'ACCÈS AU FICHIER.

LE NOM DE FICHIER EST SUIVI DE TROIS AUTRES OCTETS ZÉRO ET D'UN OCTET DE VALEUR &13. LA SIGNIFICATION DE CES OCTETS N'EST PAS TRÈS SIMPLE À COMPRENDRE. SEULS LES OCTETS 12 ET 15 IMPORTENT MAIS NOUS VERRONS LEURS SIGNIFICATION UN PEU PLUS LOIN. EXAMINONS D'ABORD LES 16 OCTETS MANQUANT ENCORE À L'ENTRÉE.

02 03 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 . La signification de ces octets n'est pas non plus très aisée à deviner. Toutefois, si nous essayions de lire la piste 2 (FORMAT SYSTEM) contenant notre catalogue avec un éditeur de disque comme DISCOLOGY ou tout autre éditeur, cela nous aiderait un peu à trouver la solution. Dans le catalogue le fichier FORMAT.COM est présenté avec une taille de 3K. Comme 1K correspond à un bloc et que trois des 16 octets ci-dessus contiennent une autre valeur que 0, on est en droit de supposer que ces numéros sont les numéros de bloc. Cette supposition est parfaitement fondée. Les blocs occupés par un fichier sont en effet enregistrés dans les octets de 16 à 31 d'une entrée du catalogue.

Cela soulève beaucoup de questions nouvelles. La question principale est: que se passe-t-il lorsqu'un fichier dépasse 16K? La réponse est très simple, AMSDOS offre simplement à de tels fichiers une entrée de fichier supplémentaire. Une telle extension d'entrée ne se distingue de la première entrée qu'à peu d'égards. C'est essentiellement que les autres blocs occupés sont enregistrés dans les octets 16 à 31. Le numéro USER et le nom du fichier sont identiques dans les deux entrées.

La prochaine question qui se pose est: à quoi AMSDOS reconnaît-il qu'une extension suit? Il nous faut pour cela connaître la signification de l'octet 15 d'une entrée. Un petit exemple de calcul est nécessaire. Notre exemple FORMAT.COM se compose de 3 blocs. Un bloc contient 8 enregistrements. Le fichier FORMAT.COM peut donc comporter au maximum 24 enre-

-GISTREMENTS (18 HEXA). LE 15 EST EN FAIT LE NOMBRE D'ENREGISTREMENTS DU FICHIER FORMAT.COM EN HEXA.

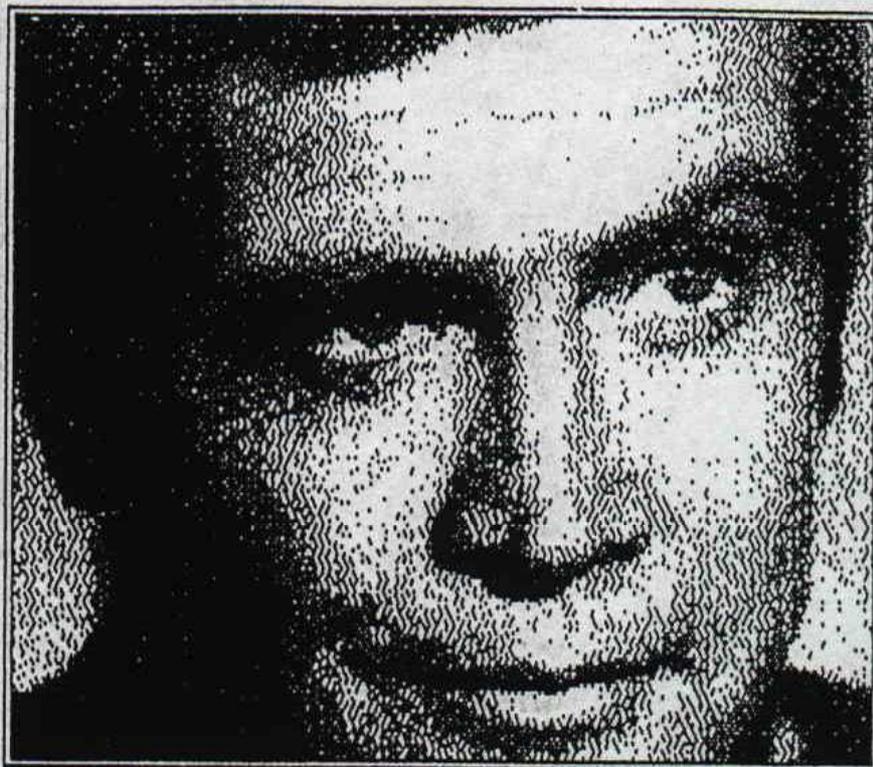
SI UN FICHIER DÉPASSE LA TAILLE MAXIMUM DOUVANT ÊTRE COUVERTE PAR UNE ENTRÉE, LA VALEUR DE L'OCTET 15 DE L'ENTRÉE SE CALCULE ALORS AINSI: 16 BLOCS \* 8 ENREGISTREMENTS = 128 OU &80. DÈS QUE CETTE VALEUR FIGURE À CET ENDROIT, AMSDOS CONSIDÈRE AUTOMATIQUÉMENT QU'UNE EXTENSION SUIT.

POUR ÉVITER LES CONFUSIONS AVEC DE TRÈS GRANDS FICHIERS COMPORTANT PLUSIEURS EXTENSIONS, LES EXTENSIONS SONT NUMÉROTÉES EN ORDRE CROISSANT DANS L'OCTET 12, IMMÉDIATEMENT APRÈS LE NOM DE FICHIER. L'ORDRE DANS LEQUEL LES EXTENSIONS DOIVENT ÊTRE LUES EST AINSI DÉTERMINÉ. AVEC CETTE ORGANISATION, UN FICHIER PEUT ATTEINDRE UNE TAILLE QUI N'EST LIMITÉ QUE PAR LE FAIT QU'IL NE RESTE PLUS DE PLACE DANS LE CATALOGUE POUR D'AUTRES ENTRÉES OU PAR LE FAIT QUE LA DISQUETTE EST PLEINE.

REVENONS SUR LE PREMIER OCTET DE L'ENTRÉE. LE NUMÉRO DE L'USER EST ENREGISTRÉ DANS CET OCTET. COMME NOUS L'AVONS DÉJÀ VU, L'AMSDOS LORS D'UNE INTRUCTION ERA (ERASE) OU (EFFACE) SE CONTENTE DE MODIFIER LA VALEUR DE CET OCTET ET RIEN D'AUTRE. IL PLACE DONC LA VALEUR &E5 DANS LE PREMIER OCTET DE L'ENTRÉE DU FICHIER QUE VOUS VOULEZ EFFACER. SI AUCUNE SAUVEGARDE N'EST EFFECTUÉE APRÈS UN EFFACEMENT, IL EST TOUJOURS POSSIBLE DE RÉCUPÉRER LE FICHIER "EFFACÉ" EN MODIFIANT LA VALEUR DE L'OCTET AVEC UN ÉDITEUR DE SECTEURS COMME DISCO. UNE AUTRE ASTUCE PERMET DE RÉCUPÉRER DES FICHIERS EFFACÉS. IL S'AGIT DE "POKER" À L'ADRESSE &A701 LA VALEUR &E5. IL EST ALORS POSSIBLE, LORS D'UN CAT, DE VISIONNER LES NOMS DES FICHIERS EFFACÉS. POUR LES RÉSSUSCITER, UTILISEZ L'INTRUCTION IREN COMME SUIV: IREN,"0:PROGRAM.BAS", "PROGRAM.BAS". PROGRAM.BAS EST ICI UTILISÉ À TITRE D'EXEMPLE, ET IL FAUDRA LE REMPLACER PAR LE NOM DU FICHIER QUE VOUS DÉSIREZ RÉCUPÉRER.

UN DERNIER DÉTAIL SUR LES NOMS DE FICHIERS. SI LE BIT 7 DU PREMIER CARACTÈRE DE L'EXTENSION DU NOM DE FICHIER EST MIS LE FICHIER REÇOIT ALORS L'ATTRIBUT READ-ONLY. LES FICHIERS AINSI MARQUÉS NE PEUVENT PLUS ÊTRE EFFACÉS NI RENOMMÉS SOUS AMSDOS ET C/PM. SI VOUS DÉSIREZ DISSIMULER DES FICHIERS, QUI RESTERONT INVISIBLES LORS D'UN CAT OU D'UN DIR, IL FAUDRA CETTE FOIS FIXER LE BIT 7 DU SECOND OCTET DE L'EXTENSION. TOUTES CES MANIPS PEUVENT ÊTRE FAITES PAR UN PROGRAMME SPÉCIALEMENT RÉALISÉ POUR CELA, COMME CAT.BIN, MAIS AUSSI AVEC DISCOLOGY.

# CONCOURS SUPER



Ce Super Concours est réservé aux abonnés exclusivement et il sera inutile de répondre si n'en faites pas partie. Je sais ce que vous allez dire, mais abonnez-vous, et râtez en suite.

Bon, vous vous doutez de la question qui va suivre non? Elle est vraiment très simple! Vous avez jusqu'au 15 JUIN 1990 pour me donner le nom de cet acteur. Tous sur Télé 7 jours en vitesse. La récompense pour le premier sera un super jeu à choisir entre: PINBALL MAGIC de chez Loriciel, ou SD POOL de chez FIREBIRD.

Inutile vous le savez, de téléphoner. Ecrivez VITE.... où ça? Mais à la rédaction du journal voyons!!! VITE VITE VITE....



RETOUR AU BERCAIL....



# LISTING DU MOIS



```

100 REM CRYPTOGRAMME
110 REM AUBERT PATRICK: 02:1978
120 REM (C) RUNSTRAD - JUIN 1990
130 REM TRANSCRIPTION COMMODORE 4032 > CPC 6218
140 REM
150 ENT 1,5,1,1,5,-1,1:ENV 2,5,-2,1,20,0,1,10,1,1
160 DA=100:DIM A$(500),H(25):GOSUB 470:FOR I=1 TO DA:READ A$(I):NEXT
170 BORDER 26:MODE 1:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,0,6
180 WINDOW#0,1,40,1,5:PAPER#0,1:PEN#0,0:CLS#0
190 WINDOW#1,1,40,7,15:PAPER#1,1:PEN#1,0:CLS#1
200 WINDOW#2,1,40,17,23:PAPER#2,1:PEN#2,0:CLS#2
210 SPEED INK 20,10
220 D=INT(RND*DA+1):TT=TT+1:V$=""
230 F1=LEN(A$(D)):FOR I=1 TO F1
240 H(I)=INT(RND*F1+1)
250 FOR J=1 TO I
260 IF I=J THEN 280
270 IF H(J)=H(I) THEN 240
280 NEXT
290 NEXT
300 LOCATE#0,2,2:PRINT#0,"MOT A TROUVER"
310 FOR I=1 TO F1
320 PRINT TAB(20-LEN(A$(D))/2+I);MID$(A$(D),H(I),1);NEXT
330
340 IF TS=4 THEN CLS#2:LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"TERMINE... LE MOT ETAIT: ";:PEN#2,2:PRIN
T#2,A$(D):TS=0:GOTO 390
350 CLEAR INPUT:LOCATE#1,2,3:INPUT#1,"VOTRE MOT...";B$:B$=UPPER$(B$)
360 S=S+1:S2=S2+1
370 IF B$<>A$(D) THEN PEN#2,0:PRINT#1,CHR$(7):CLS#2:LOCATE#2,2,3:PRINT#2,"NON... C'ES
T PAS CA!":FOR T=1 TO 1000:NEXT:CLS#2:CLS#1:TS=TS+1:PEN#2,0:GOTO 340
380 FOR L1=1 TO 5:SOUND 1,142,10,15,0,1:NEXT:TS=0:RJ=RJ+1:CLS#2:LOCATE#2,2,3:PEN#2,0:
PRINT#2,"OUI... VOUS AVEZ TROUVE EN: ";:PEN#2,2:PRINT#2,S;:PEN#2,0:PRINT#2,"ESSAI";:1
F S>1 THEN PRINT#2,"S"
390
400 CLS#1:LOCATE#1,5,4:PEN#1,2:PRINT#1,"VOUS CONTINUEZ ?"
410 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 410
420 IF R$="O" THEN S=0:CLS#1:CLS#2:CLS#0:PEN#1,0:GOTO 220
430 WINDOW 1,40,1,25:PAPER 0:PEN 1:MODE 1:CLS:LOCATE 12,4:PRINT"VOTRE RESULTAT"
440 LOCATE 2,8:PRINT"VOUS AVEZ TROUVE ";:PEN 2:PRINT RJ;:PEN 1:PRINT" MOT";:IF RJ>1 TH
EN PRINT"S"
450 LOCATE 2,10:PRINT" SUR";TT;" MOTS PROPOSES":END
460
470 MODE 0:BORDER 0:INK 1,6:LOCATE 5,5:PRINT"CRYPTOGRAMME"
480 FOR I=1 TO 1000:NEXT
490 MODE 2:INK 0,0:INK 1,20:BORDER 0:PAPER 0:PEN 1:LOCATE 30,2:PRINT"C R Y P T O G R
A M M E":LOCATE 30,2:PRINT STRING$(23,208):PRINT:PRINT
500 PRINT" LE JEU CONSISTE A REMETTRE DANS L'ORDRE LES LETTRES D'UN MOT MELANGEES
510 PRINT" PAR L'ORDINATEUR":PRINT
520 PRINT" VOUS AVEZ POUR CELA UN MAXIMUM DE 4 ESSAIS. SI VOUS N'AVEZ PAS TROUVE"
530 PRINT" APRES LES 4 ESSAIS, L'ORDINATEUR VOUS PROPOSERA UN AUTRE MOT.":PRINT
540 PRINT" ATTENTION: IL EST POSSIBLE QUE L'ORDINATEUR VOUS PROPOSE UN MOT SANS"
550 PRINT" L'AVOIR MELANGE AUPARAVANT. OU ALORS LE MOT PRESENTE A UN SENS"
560 PRINT" DIFFERENT EXP.":PRINT
570 PRINT" LETTRES PRESENTEES: LES - LE MOT A RECONSTITUER POURRAIT ETRE SEL."
580 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(26);"POUR JOUER APPUYEZ SUR "CHR$(24);"RETURN";CHR$(2
4)
590 IF INKEY(19)<>0 THEN 590
600 RETURN
610 DATA MONDE,PLANETES,SIFFLET,TORTUE,RICHE,MOINE,CIRQUE,CLUB,AVION,CIGARE
620 DATA LIVRE,BLONDE,MARIER,MARINE,NAVIRE,ESTAMPE,CANAL,WAGON,CANON,GOUGE
630 DATA FRANCHE,NJAGE,CIBLE,SABLE,CIMENT,MEDECINE,HOPITAL,MERLAN,CUISINE
640 DATA DIFFERENCE,BASIC,MACHINE,FREINS,MANEGE,REVUE,CINEMA,FILMS,MUSIQUE
650 DATA CHAMPAGNE,DRAGUE,SORCIERE,SOURIS,CHEVAUX,BATEAUX,MIMES,COLORIAGE
660 DATA ENFANT,ADULTE,ADULEE,SUCRE,NAUFRAGE,SIRENE,BALEINE,REDUIN,SOULE
670 DATA ECRIVAIN,ACTEUR,THEATRE,TELEVISION,REPORTAGE,ANAGRAMME,FRAMBOISE
680 DATA CERISE,FRAISE,METRO,BOULOT,ACRE,ANCRE,BIERE,MAIRE,MERE,PERE,FRERE
690 DATA SOEUR,COEUR,TREFLE,PIQUE,REINE,ROYAUME,COLOMBE,OCEAN,RAME,LAMPE
700 DATA FARINE,RAFIDE,DOUCE,CRISSE,CARAMEL,ECLAIR,VANILLE,FROMAGE,ATIGLE,HAUT
710 DATA DOMINO,ECHecs,VOITURE,VOILURE,COLLE,BIEN,NAGE

```

Ce petit listing a été tapé il y a très longtemps. A une époque où les ordinateurs n'étaient pas nombreux, et même, certains d'entre vous avaient encore des couches culottes, et encore, c'est pas sûr qu'à cette époque, les couches culottes existaient déjà... Donc vous aviez des couches toutes simples. Bon, maintenant que vous êtes des grands garçons, vous allez pouvoir vous régaler avec ce petit jeu sans grandes prétentions, mais néanmoins très amusant. Le but du jeu expliqué dans le listing.

Vous pouvez, si vous le désirez augmenter le nombre de mots que vous proposera l'ordinateur car dans ce listing, pour des raisons de place, le total des mots est 100.

Si vous voulez en rajouter, rien de plus simple, il suffit de les taper à la suite de la ligne 710, en les mettant dans des datas, comme dans le programme. Vous devez compter le nombre de mots que vous voulez ajouter pour modifier en conséquence la variable DA, ligne 160. Si vous ajoutez 50 mots, cette variable devra prendre la valeur 150.

Le programme peut stocker un maximum de 500 mots, mais là encore, si vous trouvez que ce n'est pas assez, modifiez le DIM A\$(500) de la ligne 160.

Amusez-vous bien! Et ne croyez pas que c'est facile, certains mots vous laisseront sur la brèche et vous finirez par donner votre langue au chat.



LE CHAT

# Le Coin Des Lecteurs

Pourquoi allez chercher des noms vachement sophistiqués alors qu'il est si simple d'appeler les choses par leurs noms C'est ce que nous démontre HEINIS Stéphane avec son Fouilleur de mémoire. Bon, pour les grosses têtes, les gens pas simples, ceux qui aiment les termes savants, il s'agit d'un Dump de RAM en Hexa/Déci hyper cool. Merci Stéphane d'être resté simple et à la portée de tous, on a parfois tendance à perdre de vue certaines valeurs, moi le premier, je prends bonne note, restons simples! Et maintenant le programme...

```

10 'HEINIS Stephane
20 MODE 2
30 INPUT 'adresse de depart >> ',ad$
40 INPUT 'adresse de fin >> ',af$
50 IF af$="" THEN af$="0"
60 af=VAL("&" + af$);ad=VAL("&" + ad$);
  IF af$="0" THEN af=ad+&180
70 FOR i=ad TO af STEP 16
80 m1$=m1$+HEX$(i,4)
90 PRINT m1$ ';;m1$=""
100 FOR o=0 TO 15
110 az$=HEX$(PEEK(i+o),2)
120 a$=a$+' '+az$
130 IF PEEK(i+o)<32 THEN z$="," ELSE
  z$=CHR$(PEEK(i+o))
140 b$=b$+z$
150 NEXT
160 PRINT " "+a$;;PRINT " "+b$;a$="";b$="";NEXT
170 CALL &BB18
180 RUN
  
```

Voilà ce qui me fait pour la Mairie



Mais c'est pas tout, Attendezzzz... Y en a un autre! Celui là, c'est pour les mecs qui, comme moi ne regardent jamais leurs montres.

```

1 REM HEINIS Stephane. Avril 1990
2 MODE 2;INK 0,0;INK 1,26;BORDER 0;PEN 1;INPUT'QU
ELLE HEURE (H,M,S) ',H,M,S;CLS:T=TIME
3 TIM=(H*3600+M*60+S)*300
4 M=INT((TIM+(TIME-T))/300)
5 A=INT(M/3600)
6 B=A*3600
7 C=M-B
8 D=INT(C/60)
9 E=D*60
10 F=C-E
11 LOCATE 1,1;PRINT A";D";F" "GOTO 4
  
```



EXTRA!!!



Prenez une montre ou demandez l'heure à quelqu'un. Mettez 15 ou 20 secondes de plus et attendez, lorsque les heures seront les mêmes, appuyez sur RETURN. Si vous voulez incorporer ce truc dans un programme, vous pouvez, mais si, vous pouvez même l'utiliser avec la fonction DEF FN\$.

## J. L. M. SE DECHAINÉ

Franchement, je sais pas comment il trouve le temps d'aller fouiller sur les disquettes pour trouver des vies infinies pour nos lecteurs. Toujours est-t-il que le résultat est là et ce cher J.L.M. a trouvé des trucs inédits.

255 VIES POUR ZYNAPS ET CA MARCHE AVEC DES COPIES  
 CHERCHER LA CHAINE 36,00,ED,80,3E,02  
 REMPLACER 02 PAR FF EVIDEMMENT

Mais c'est pas tout, c'est attaqué à CURSE OF SHERWOOD  
 CHERCHER 00,19,10,E7,3E,03 ET REMPLACER 03 PAR FF  
 POUR AVOIR 255 VIES

J'aime autant vous dire que je suis pour rien dans tout ça  
 Et si ça ne marche pas, prière de ne pas m'écrire à moi  
 mais plutôt au responsable de ces travaux. Moi, j'ai  
 même pas les jeux en question, alors...



## MESSAGE de la Rédaction

Pour une meilleure gestion de Runstrad, la formule d'abonnement va être définitivement adoptée. Il est indispensable pour mieux gérer le journal, de connaître avec un maximum d'exactitude le nombre de lecteurs désirant le recevoir. Ceci permettra de réduire les dépenses.

Parallèlement, les services gratuits du journal, (et ils sont nombreux) sont exclusivement réservés aux abonnés. Après réflexion, la formule d'abonnement retenue est la suivante:

ABONNEMENT A 6 NUMEROS OU A 12 NUMEROS.

Le tarif restant le même, soit 1 timbre à 3,80fr par No. Comme par le passé, le lecteur désirant recevoir Runstrad pour la première fois, afin de se faire une "idée" du journal, pour décider si oui ou non il veut s'abonner, pourra écrire à la rédaction en donnant son nom et son adresse, il recevra le premier numéro gratuitement.

Les services gratuits sont bien sûr les mêmes pour 6 No comme pour 12 No. Ils seront assurés dans les meilleurs délais, tout comme les réponses au courrier.

Merci de votre attention: Le rédacteur.



# DIVERS



## PL. ANNONCES

## SOS

ECHANGE POKES, VIES INFINIES, PLANS PROGRAMMES, ETC... (+ Timbre à 2,30)  
Ecrire à HEINIS Stéphane  
34, rue de la Suisse  
68480 - PFETTERHOUSE

COMMENT FAIRE POUR SORTIR DE L'ENTREPOT DANS LE JEU UNTOUCHABLE  
Ecrire au journal  
MERC!

## AMSTRAD TEL+

SERVICE MINITEL POUR AMSTRAD CPC  
EVITEZ LE 36-15

AU SOMMAIRE:

UNE MESSAGERIE PAR B.A.L.  
DES BIDUILLES POUR LES JEUX.  
UNE RUBRIQUE S.O.S. AVENTURE  
DES TESTS SUR LES LOGICIELS  
DES PETITES ANNONCES  
UN FORUM DE LIBRE EXPRESSION  
UNE RUBRIQUE PROGRAMMATION  
(AVEC INITIATION AU BASIC)  
L'ACTUALITE DE L'AMSTRAD CPC

 24h/24 

ALLEZ VITE LES REJOINDRE AU

 16 (1) 34.22.09.22

VENDS OU ECHANGE ORIGINAUX  
CHASE HQ (100 F), TINTIN (150 F)  
GIANTS (80 F), BEACH VOLLEY (100 F)  
OPERATION WOLF (50 F)  
Tout cela sur disc. Ecrire à  
PEEK-POKET  
254, rue du Petit Méléocq  
60150 - MELICOCQ  
Vous pouvez aussi demander la fanzine  
C'est 1 timbre à 3,80 Fr.

CHERCHE DE TOUTE URGENCE UNE  
EXTENSION DE MEMOIRE DK-TRONICS  
ET UNE CARTE FO-DOS DE HACKER  
POUR UN 664 : PRIX, ENVIRON 400 Fr  
à débattre  
TEL: 87.94.44.16 demandez ALEX

RECHERCHE DESEPEREMENT  
AMX PAGEMAKER AVEC NOTICE POUR  
VENTE OU ECHANGE CONTRE ORIGINAUX  
LAURENT SAUVEL  
4, rue de la République  
41350 - SAINT-CLAUDE-DE-DIRAY

RECHERCHE LA BIBLE DU 6128 DE CHEZ  
MICRO APPLICATION  
Faire offre au journal

A VENDRE REVUES HEBDOMADAIRE  
du No 1 au No 165  
AMSTAR TOUS No à partir du 1  
AMSTAR/CPC TOUS No à partir du 1  
Ainsi que tous les Hors-Séries.  
MICROSTRAD DU No 1 au No 10  
Faire offre au 46.56.14.15 Après 20h



SI VOUS VOULEZ RECEVOIR  
LE RECUEIL  
DES PLUS BELLES DIGITS  
Ecrivez à LA REDACTION POUR  
RESERVER 1 EXEMPLAIRE

LE TARIF EST DE  
3 TIMBRES  
A 3,80 Fr.



Et oui, voici l'intrus du  
concours de la page 10 du  
mois dernier. Le gagnant  
est Jean Paul CASERI de  
St Cyr l'Ecole (Yvelines).  
Il recevra donc très  
bientôt le jeu qu'il a  
gagné.

Notre intrus vient du jeu "Voyage au  
Centre de la Terre."

Pas d'éditorial pour ce numéro, mais ça, vous l'aviez déjà remarqué. Le mois prochain, il y aura peut-être une petite surprise, si vous êtes tous sages. En attendant, les passionnés de formule 1 peuvent m'écrire s'ils ne sont pas d'accord avec la couverture de ce numéro. Vous pouvez écrire aussi si vous êtes d'accord. Et n'oubliez pas, si vous voulez collaborer avec Runstrad, pas de problème, vous serez toujours très bien recus, quoique vous fassiez. Ce journal est le vôtre, il roule pour vous, alors n'hésitez pas.