



# RUNSTRAD

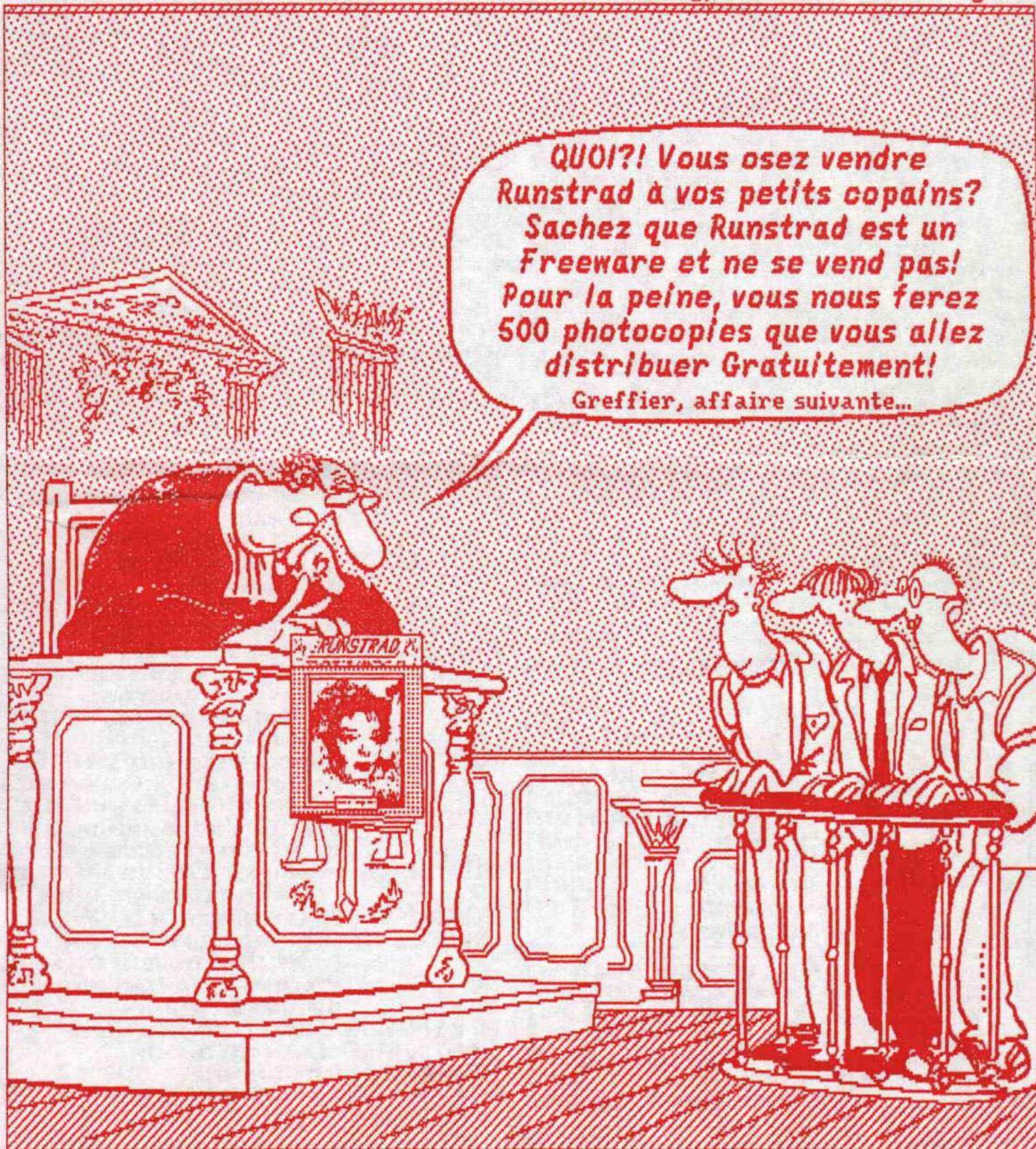


1988

REDACTION & REDACTEUR : AUBERT PATRICK - 58 RUE DE LA BRIQUETTERIE - 17000 LA ROCHELLE  
REDACTEUR - ADJOINT : MEIER JEAN-LOUIS - 17 RUE DES JARDINS - 57190 FLORANGE  
SCANNER DART: REMY BRETON - MEIER JEAN LOUIS - PATRICK AUBERT

1992

FREEWARE DIFFUSION - ENVOI POSTAL 4,00fr - NUMERO 32





Salut vous tous. J'ai pas grand chose à dire, je vais être bref. Comme d'habitude vous êtes nombreux, (de plus en plus) à m'écrire, alors un peu de patience s.v.p. Je m'occupe de tout le monde et le courrier est traité dans l'ordre d'arrivée, sauf cas spéciaux ! Merci pour vos suggestions, n'hésitez pas à dire ce qui ne vous convient pas ou ce que vous voudriez voir changer. Pour ce numéro 32 JLM vous a réalisé un truc super! Comme nous n'avions pas fait grand chose pour l'anniversaire de Runstrad, voici qui comblera cette lacune. Un Spécial Anti-Stress. Mais je vous laisse le découvrir, c'est Génial! Merci JLM...

Dans ce numéro j'ai un peu rompu avec une tradition en faisant une interview. Et pas n'importe qui. Voir page 7. Les abonnements ont repris, mais pas pour très longtemps, hélas, alors profitez-en, le tirage est du plus en plus important, et assurer devient problématique. Certaines rubriques ne seront pas au rendez-vous dans ce numéro, mais vous les retrouverez dans le 33 alors n'écrivez pas pour me demander le pourquoi du comment de la chose. D'autre part j'ai pas mal de demandes pour ouvrir un dossier sur Semword. Je ne promet rien encore, mais c'est à l'étude. C'est tout pour l'instant.

EDITORIAL?  
EDITTORIAL?  
EDITO-RIAL?  
EDIT-ORIAL?  
EDI-TORIAL?

LE COURRIER  
DES  
LECTEURS

Vous voulez gagner du temps, par conséquence de l'argent? Oui! Bien! Alors envoyez vos demandes de bidouilles, vies infinies et autres à JLM. C'est lui le Kad'or, pas moi! Moi, je m'occupe des abonnements, des utilitaires et du reste... P.A. etc...



Toujours dans le but d'accélérer les opérations relatives au courrier, soyez sympas de ne pas oublier vos NOM et ADRESSE et si possible en MAJUSCULES (baton). Vous m'épargnez de longues et fastidieuses recherches Et pour ceux qu'il l'ignoraient encore, si vous écrivez et que vous attendez une réponse, n'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée et si vous n'avez pas d'enveloppe sous la main, un timbre, et si vous n'avez pas de timbre? volez-en un! humm non! faites pas cela, n'envoyez rien, on vous répondra malgré tout, mais ça sera un peu plus long. Merci pour votre compréhension. Comme j'ai répondu à toutes vos lettres personnellement, j'ai plus grand chose à dire dans cette rubrique. Fin!

### Poke and Call

POKE &AC80,&1

SUPPRIME LES ESPACES INUTILES LORS DE LA SAISIE DE LISTINGS.

POKE &AC88,&0

DEROUTER L'AFFICHAGE TEXTE VERS DMP

POKE &B631,&FF

MET LE CPC EN MODE CAPS LOCK

POKE &B631,&0

ENLEVE LE MODE CAPS LOCK

SYMBOL AFTER 256

VOUS FERA GAGNER 128 OCTETS EN MEMOIRE

POKE &BC02,&C9

INTERDIT LE RESET PAR SHIFT+CTRL+ESC

POKE &BC06,&C3

AUTORISE LE RESET PAR SHIFT+CTRL+ESC

CALL &BC02

REINITIALISE LES COULEURS D'ORIGINE

CALL &BB9C

PASSE EN MODE INVERSION VIDEO

POUR REVENIR AU MODE NORMAL CALL &BB9C

UNE DEUXIEME FOIS.

CALL &BB4E

REINITIALISE LES CARACTERES DU CPC SI

DES DERNIERS AVAIENT ÉTÉ MODIFIÉS PAR

LA COMMANDE SYMBOL. VOUS RETROUVEZ LES

CARACTERES D'ORIGINE. ATTENTION, CE CALL

REMET LE CURSEUR À L'ORIGINE ÉGALEMENT.

CHANGE LE MODE D'AFFICHAGE SANS EFFACER

L'ÉCRAN. X DOIT ÊTRE COMPRIS ENTRE 0 ET 2

CALL &BA10,X

MET LA MEMOIRE D'ÉCRAN EN &4000

CALL &BC06,&40

REMET LA MEMOIRE D'ÉCRAN EN &C000

CALL &BC06,&C0

CES DEUX CALL SONT UTILISÉS POUR PASSER

D'UN ÉCRAN À L'AUTRE CE QUI PERMET DES

ANIMATIONS DE 2 IMAGES.

OUT 255,1 : OUT 256,1 ANNULE L'AFFICHAGE DE L'ÉCRAN

OUT 255,1 : OUT 256,40 REMET TOUT EN PLACE.

INP(30000)

TEST L'IMPRIMANTE.

A=INP(30000)

SI A=94 DMP INDISPONIBLE SI A=30 DMP OK



### INQUIETANT

Tout comme moi, vous êtes peut-être au courant de certains problèmes dans la distribution du courrier. Des bruits circulent (télévision, magazines) comme quoi des personnes indélicates feraient main basse sur les lettres pouvant contenir des pin's. Il va de soit que ces sinistres individus, seront difficilement démasqués, mais les PTY s'y emploient activement.

A VENDRE CPC/INFOS DU No 25 au 42+HORS SERIE DU 4 au 23  
 SOURIS AMX 400F - SCANNER DART 500F - CRAYON OPTIQUE 250F  
 ORIGINAUX SCRABBLE DE LUXE 100F - PAGE PUBLISHER PAD  
 +CLIPS ART 300F - SCOOP 100F - OCP ART STUDIO 100F  
 TEXTOMAT/DATANAT/CALCUMAT 300F - LIVRES DIVERS ET TUNER TV.  
 TEL: 66.69.42.54 APRES 19H OU ECRIRE A LANCHAIS D. 07660 LANARCE

# LOGITEST INFERNAL HOUSE

Détective privé, vous recevez la visite de GELEHRTMAN. Celui-ci vous informe qu'un certain professeur CHERSCAWSKY se livre à des expériences des plus diaboliques dans son laboratoire. Vos finances étant à ras de terre, vous acceptez d'élucider ce mystère.

Hélas votre client disparaît subitement et vous abandonnez l'enquête que vous n'aviez d'ailleurs pas encore commencée. Mais votre petite amie (journaliste) décoret quelques années plus tard, de faire un superbe reportage sur CHERSCAWSKI. Elle disparaît à son tour. Bien sur vous décidez de la retrouver. Le jeu est en mode 0,

sauf l'intro qui est en mode 1. J'aurai peut-être préféré que le tout soit en mode 1. Ce que les auteurs auraient perdu en couleur, ils l'auraient gagné en finesse.

Mais il s'agit là d'un défaut mineur. Les concepteurs du jeu n'ont pas lésiné sur les moyens. Ils ont tout prévu, ou presque. Le jeu se gère par icônes. Vous choisissez dans une petite fenêtre l'action



**DISPARITION DU PROFESSEUR  
Rainer GELEHRTMAN.**

L'HOMME DE L'ANNEE 1981  
DISPARAIT SANS LAISSE  
DE TRACES.

Cela fait trois disparitions en moins d'une semaine. Les enquêteurs n'ont toujours pas de piste sérieuse, mais

que vous désirez accomplir et vous pointez une flèche sur l'endroit où doit s'effectuer cette manoeuvre. Les actions sont pratiquement toutes suivies d'effets. La musique de l'intro est lancinante et superbe. Une mélodie à couper au couteau ou à faire claquer des dents n'importe quel squelette centenaire. Malgré le mode 0, les graphismes sont réussis, les couleurs

variées et bien choisies. Le dessin occupe le quart inférieur gauche de l'écran, le reste étant utilisé par différentes fenêtres vous indiquant le temps qu'il vous reste, l'objet que vous tenez en main, les objets en votre possession, et ceux que vous déposez. A propos de temps, vous ne disposez que de deux heures trente pour mener à bien votre mission. Il va de soit que vous n'y

arriverez pas la première fois, ni la seconde. Pas de sauvegarde possible, dommage.

Une nouveauté, les points cardinaux qualifiés d'"intermédiaires". Vous pouvez par exemple vous déplacer au Nord-Est ou au Sud-Est. Un petit escalier vous indique si vous avez la possibilité de monter ou descendre.

Pour avancer dans le jeu, n'avez pas peur de rechercher des détails minuscules et à les exploiter. Par exemple la bague à peine visible sur le doigt du squelette ou encore la toute petite croix au bas du pilier.

Le final est surprenant. Je ne vous le dévoilerai pas, mais les auteurs ont fait preuve d'un goût digne du festival d'Avoriaz.

Un grand merci à l'irremplaçable MLD qui m'a

envoyé la solution, me permettant de tester ce jeu jusqu'au bout avant que mes nerfs ne lâchent. Patrick y est arrivé seul, mais au détriment de son courrier resté en attente. Pour conclure, et comme c'est l'anniversaire de votre fanzine préféré, je vous donne l'astuce vous permettant de stopper ce maudit chronomètre:



**INFERNAL HOUSE**

02:30:00

UNE FACTURE

UN PAPIER  
UN MESSAGE  
UN TOURNEVIS  
DU DISSOLVANT

Pour bloquer le chronomètre recherchez DD, 21, 2D, 7B et remplacez DD par C9. (face A)

X OR

# DOSSIER CALCUMAT

## CHAPITRE III

Vous êtes vraiment très intéressés par ce dossier. J'ai même reçu des suggestions assez bonnes et je vais en tenir compte.

Dans ce numéro, nous allons voir quelques "Fonctions" que nous utiliserons dans des formules de calcul. Et pour commencer, regardez la figure 2, elle contient l'ensemble des Fonctions utilisées par Calcumat. Elle ne sont pas très nombreuses, mais c'est suffisant pour effectuer les opérations classiques.

1	2	3	4	5	6
ARTICLES	MAGASIN 1	MAGASIN 2	TOTAL MAG	PRIX TTC	VALEUR MAG
CPC 6128 C	18	14	32	3990.00	127680.00
CPC 6128 N	5	7	12	2990.00	35880.00
CPC 464 C	8	7	15	2990.00	44850.00
CPC 464 N	12	0	12	1990.00	23880.00
DMP 2000	3	2	5	2190.00	10950.00
DMP 2160	3	0	3	2250.00	6750.00
RUBANS DMP	140	55	195	45.00	8775.00
DISQUE 3'	215	400	615	24.00	14760.00
K7 60m	180	250	430	18.50	7955.00
ETIQ. AUTO/COL	10800	2450	13250	0.22	2915.00
LECTEUR DD1	2	4	6	1750.00	10500.00
STOCK AU: 30/01/88		TOTAL ARTICLES	14575	VALEUR DU STOCK	294895.00

FIGURE 1

Pour ne pas faillir à nos habitudes, vous trouverez un superbe tableau (fig 1) qui a nécessité 3 jours de travail intense, vous ne me croyez pas? Passons... Ce petit tableau est un peu simplet sur les bords, mais suffisant pour ce que nous voulons faire. Il ne s'agit tout de même pas reproduire la comptabilité de Boeing Corporation.

Que voyez-vous dans ce tableau? Le stock imaginaire d'Amstrad France! Non, je plaisante, ceci n'est pas imaginaire, c'est réel. Que comporte ce tableau? 1ère ligne désignant les articles, les magasins, le total des articles de ces magasins, le prix unitaire TTC de la marchandise, la valeur totale des articles. Juste en dessous, une ligne blanche (pour faire beau), ensuite, nous avons 11 lignes, une pour chaque article, il est donc correct d'en déduire que nous avons 11 articles. Les calculs ont déjà commencé sans que vous ne vous en rendiez compte.

Il y a 2 magasins. Chaque magasin a un stock. La colonne 2 et la colonne 3 sont chargées de recevoir les valeurs correspondantes à ce stock. La colonne 4 est chargée d'effectuer l'addition des colonnes 3 et 4. Pour cela nous avons besoin d'une "formule de calcul".

Vous vous souvenez que chaque case est référencée par une lettre et un chiffre. R pour "rangée" ou "ligne", C pour "colonne". La référence R3C1 désigne donc la case où se trouve l'article CPC 6128 C. Pour effectuer l'addition de la colonne 4 (R3C4) nous pouvions logiquement placer le curseur sur la case R3C4 et taper =R3C2+R3C3. Mais imaginons un instant que sur notre feuille nous ayons 20 magasins, donc 20 cases à additionner... Vous voyez le travail? R3C2+R3C3+R3C4+R3C5+R3C6+R3C7 etc... Ne perdons pas de vue que la tâche principale d'un tableau est de nous simplifier la vie, pas de la compliquer. Pour simplifier ce type d'opération répétitive il existe des "Fonctions" et SUM, qui traduit de l'anglais au français donne SOMME, désolé mais les termes employés dans Calcumat sont tous en anglais, faudra vous y faire, je disais donc que SUM fait partie de ces fonctions, au même titre qu'AVER qui est l'abréviation d'AVERAGE, qui veut dire MOYENNE. Et oui, comme Goal Average, vous n'aviez pas fait le rapprochement...? Bizarre. Bon, regardez à nouveau la fig 2. Nous allons voir maintenant comment

utiliser la fonction SUM pour réaliser une addition. Primo, se placer avec le curseur sur la case devant recevoir la formule de calcul. Ensuite taper =SUM(R3C2:R3C3) et appuyez sur RETURN. Voici votre première formule de calcul. Le signe = est nécessaire pour indiquer à Calcumat que ce qui va suivre est une formule et non un simple texte alpha. Si vous regardez bien la fig 3, vous constaterez que la formule qui s'y trouve est légèrement différente. Alors il est temps de vous parler des 2 modes d'adressages utilisés pour référencer une case. L'adressage absolu et l'adressage relatif. Vous allez vite comprendre les avantages du 2ème.

L'adressage relatif est un gage de portabilité. Tout comme un prog. en assembleur!

En donnant une adresse (R3C2) dans une formule, vous adressez DIRECTEMENT la case en question. Si par la suite vous devez copier ou déplacer certaines parties de la feuille de calcul, vos adresses absolues resteront inscrites dans vos formules et vos calculs seront faux car les valeurs qui s'y trouveront n'auront rien à voir avec les données qui s'y trouvaient précédemment.

Par contre, l'adressage relatif, Calcumat fera ses calculs à partir de cases qui seront désignées d'une façon rela-

FIGURE 2

Fonctions:	
ABS	( )
ATN	>=
AVER	=
CINT	=
COS	)
EXP	(
FIX	+
INT	-
LOG10	*
LOG	/
MAX	↑
MIN	↓
PI	AND
ROUND	MOD
SGN	NOT
SIN	OR
SQR	XOR
SUM	RND
TAN	

	4	5	6
	TOTAL MAG	PRIX TTC	VALEUR MAG
F	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=3990	=r+0c-2*r+0c-1
I	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=2990	=r+0c-2*r+0c-1
G	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=2990	=r+0c-2*r+0c-1
U	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=1990	=r+0c-2*r+0c-1
R	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=2190	=r+0c-2*r+0c-1
E	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=2250	=r+0c-2*r+0c-1
3	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=45	=r+0c-2*r+0c-1
	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=24	=r+0c-2*r+0c-1
	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=18,5	=r+0c-2*r+0c-1
	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=0,22	=r+0c-2*r+0c-1
	=SUM(r+0c-2:r+0c-1)	=1750	=r+0c-2*r+0c-1
	-----=	VALEUR	-----=
	=SUM(r-13c+0:r-3c+0)	DU STOCK	=SUM(r-13c+0:r-3c+0)

## SUITE CALCUMAT CHAPITRE III

tive par rapport à la case contenant la formule de calcul. Le procédé peut sembler compliqué au premier abord, mais il n'en est rien.

Voyons comment l'utiliser. Pour commencer, nous n'utiliserons pas de fonction, contentons-nous d'additionner deux cases et de mettre le résultat de cette addition dans une troisième case que nous désignerons sous le nom de "formule". Notre addition se fera sur les cases R3C2 et R3C3. La case de formule sera la case R3C4.

Placez le curseur sur la case R3C4 et appuyez sur le signe "=". Ce signe indique que cette case recevra, non pas des caractères alphanumériques utilisés pour les libellés, mais des valeurs numériques ou des références de cases contenant des valeurs numériques. Maintenant, enfoncez la touche SHIFT, maintenez-la enfoncée et appuyez sur la flèche de gauche du pavé numérique pour déplacer le curseur jusqu'à la case R3C2. Relâchez la touche SHIFT et appuyez sur CLR. Vous voyez s'inscrire dans la fenêtre d'édition: =R+0C-2. Appuyez maintenant sur SHIFT et sur le signe plus "+". Vous avez donc =R+0C-2+ Tout en maintenant SHIFT enfoncé appuyez sur la flèche de droite du pavé numérique et déplacez le curseur d'une case vers la droite, sur la case R3C3. Vous y êtes? Relâchez SHIFT et appuyez une nouvelle fois sur CLR. Vous devez avoir maintenant dans la fenêtre d'édition: =R+0C-2+R+0C-1 alors appuyez sur RETURN car votre formule est terminée. Le résultat apparaîtra immédiatement dans la case R3C4, si, bien sûr, les cases R3C2 et R3C3 ne sont pas toutes les deux à zéro.

Vous voyez maintenant l'avantage de l'adressage relatif? Non? Toujours pas? Bon disons que pour une raison quelconque vous devez déplacer le contenu de la troisième ligne pour le mettre sur la quinzième ligne, (Calcumat permet le déplacement d'un ensemble de cases tout en conservant le contenu) et que pour faire votre addition vous utilisiez l'adressage direct: =R3C2+R3C3. Votre nouvelle formule se trouvera après le déplacement sur la ligne 18 (3+15) toujours dans la colonne 4 et elle additionnera le contenu de R3C2 et de R3C3 à la place de R18C2 et de R18C3. Ce qui n'est pas le cas avec l'adressage indirect.

Maintenant voyons la même formule que précédemment mais en utilisant la fonction SUM (somme). Comme tout à l'heure, placez votre curseur sur la case R3C4 et effacez le contenu qui s'y trouve en appuyant sur DEL et sur RETURN lorsque vous aurez tout enlevé de la case. Appuyez sur = puis inscrivez la formule SUM (majuscules ou minuscules cela importe peu), ensuite tapez une parenthèse ouvrante et vous deviez avoir =SUM( dans la fenêtre d'édition. SHIFT, flèche gauche jusqu'à la case R3C2, appuyez sur CLR et ensuite sur la touche des deux points. C'est le signe "séparateur" utilisé par Calcumat pour signaler une séparation entre deux cases. SHIFT, flèche droite jusqu'à R3C3, CLR, fermez la parenthèse et RETURN. Vous devez avoir maintenant:

=SUM(R+0C-2;R+0C-1) dans la fenêtre d'édition. Le calcul sera immédiat et s'affichera dans la case R3C4. La fonction SUM( permet d'additionner les cases comprises entre les deux extrêmes d'une position donnée. =SUM(R3C2;R3C15) additionnera le contenu des cases comprises à partir de R3C2 jusqu'à R3C15. Ce n'est pas tout, car les calculs possibles ne sont pas limités à des lignes ou à des colonnes. Il est possible de travailler sur des ensembles comme =SUM(R1C1;R5C5). Essayez pour voir... Bien entendu une fonction peut être cumulée avec d'autres fonctions au sein d'une même formule et =SUM(R1C1;R1C5)/SUM(R2C1;R2C5) est parfaitement possible.

Tout ceci est très simple en définitif, il faut juste quelques essais pour comprendre.

Dans le numéro prochain, je vous parlerai un peu du graphisme car vous êtes nombreux à me le demander, et vous avez raison car ce n'est pas un gadget et les tableaux qu'il est possible de réaliser avec ce logiciel sont superbes.



### Spécial Aventure

350K de tests et de solutions sur les jeux d'aventure de votre CPC.

Disc Freeware  
Disponible à la redac.  
1disc & 1 timbre à 4F

# INITIATION CPM

Dans les précédents numéros vous avez lu l'historique et les intérêts du C/PM. Etudions maintenant ce système d'exploitation en vue de son utilisation sur vos CPC.

Sur le CPC vous avez trois systèmes d'exploitation à votre disposition:

AMSDOS (incorporé au Basic) - C/PM 2.2 - C/PM+ ou C/PM3  
Pour mémoire, un système d'exploitation est un programme chargé de la gestion et des commandes des ressources de la machine, clavier, écran, lecteur disc, mémoire vive, morte, et périphériques divers. Ce programme est adapté par chaque constructeur d'ordinateur à une machine bien déterminée. Chaque système d'exploitation a sa propre syntaxe et ses règles bien définies. Amdos qui est figé en mémoire morte, est activé automatiquement lors de la mise sous tension. Il en est de même pour Basic, de ce fait vous pouvez directement taper un programme ou manipuler vos divers périphériques, imprimante, lecteur de disc, vous pouvez lire le catalogue d'un disc, charger un programme à partir d'un disc, le sauvegarder, etc. . .

La philosophie de C/PM est différente. Ce système d'exploitation est totalement indépendant d'un langage de programmation. Comme il est personnalisé pour chaque type de machine, il est possible de retrouver les mêmes commandes sur des marques d'ordinateurs différentes. Ce qui a donné naissance à une formidable bibliothèque de programmes et de langages fonctionnant sous C/PM.

Sur votre CPC, pour utiliser C/PM, vous devez vous-même le charger en mémoire à partir du disc system livré avec la machine. Faites !CPM, après quelques secondes vous voyez affiché sur l'écran le message de présentation et juste en dessous, A)

Ceci signifie que le CPC attend une commande. N'essayez pas de taper PRINT "SALUT", C/PM ne comprendrait pas.

Le CPC attend toujours une commande en affichant avec patience le A). "A" étant le nom du lecteur incorporé au clavier. Si vous avez un lecteur externe de connecté lors du lancement de C/PM, ce lecteur sera automatiquement détecté. Revenons à notre A). Vous avez deux types de commandes. Les commandes résidentes, qui sont incorporées dans le système d'exploitation lui-même et qui ont un effet immédiat. Ces commandes sont DIR, ERA, REN, TYPE, SAVE, USER, et les commandes transitoires qui effectuent le chargement puis l'exécution de fichiers programmes spéciaux stockés sur le disc system. Ces fichiers-programmes peuvent être des langages (Basic par exemple) des compilateurs, des programmes de traitement de texte, de gestion, ou tout simplement des utilitaires, graphiques ou autres.

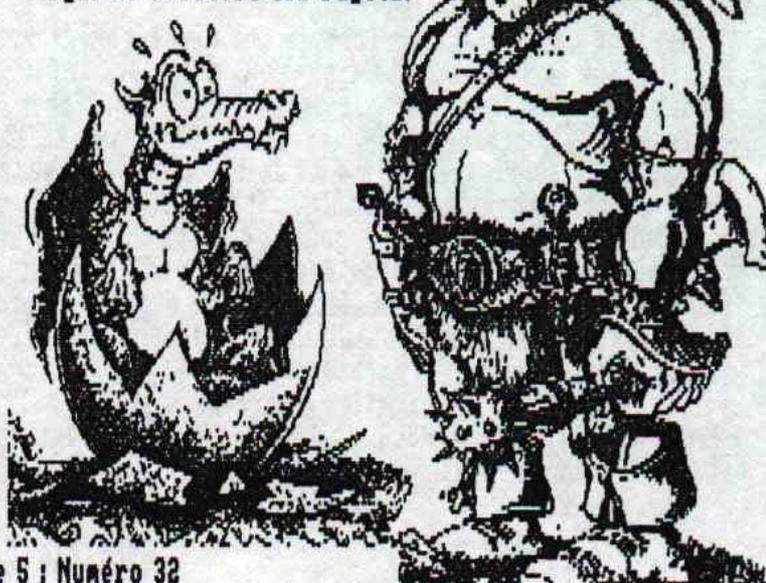
Le programme chargé prend alors "la main" par rapport au C/PM qui devient transparent à l'utilisateur. Nous voyons ici l'un des gros avantages de C/PM qui permet de travailler avec plusieurs langages de programmation.

DIR : Commande de gestion du catalogue (directory) d'un disc. Cette commande offre beaucoup de similitudes avec l'équivalent sous Amdos. Les noms sous C/PM sont constitués de trois parties. Un nom, un point, une extension. Les caractères " ! # \$ % & ' ( ) + - / @ \ ^ \_ { } " sont autorisés dans le nom ou l'extension.

L'extension, de zéro à trois caract. imposée pour certains traitements et libre pour d'autres, voir ci-dessous:

- ASC - Fichier texte ASCII.
- ASM - Source d'un prog. assembleur.
- BAK - Fichier de sauvegarde (backup).
- BAS - Source d'un prog. Basic
- COM - Fichier binaire exécutable sous C/PM
- DAT - Fichier de données.
- DOC - Fichier avec texte de documentation.
- FOR - Source d'un prog. Fortran.
- HEX - Fichier d'un prog. en hexa géré par un assembleur
- LST - Fichier imprimable résultant par exemple d'une compilation.
- MAC - Source d'un prog. pour un macro-assembleur.
- MSG - Fichier de messages.
- PAS - Source d'un prog. Pascal
- REL - Fichier binaire relogeable. (non exécutable).
- SUB - Fichier texte contenant des commandes C/PM pour chainage d'exécution (SUBMIT, BATCH).
- SYS - Fichier de prog. système.
- SYM - Table de symboles générée par un macro-assembleur.
- \$\$\$ - Fichier temporaire créé par un programme.

Terminé pour le moment! Avant de nous quitter, voici une petite digité de derrière les fagots!



# SPRITES and GO

*La politique de Runstrad étant de tout faire pour vous donner le meilleur, et n'ayant pas été personnellement à la hauteur en ce qui concerne le test de Super Sprites, j'ai préféré laisser la parole à quelqu'un qui connaît ce logiciel bien mieux que moi.*

## QUAND M.L.D. A LA PAROLE !...

**T**out comme GRAPHO, précédemment testé dans RUNSTRAD 28, SUPER SPRITES ne vous permet de travailler qu'en mode 0, mais vous ne pourrez pas utiliser OCP ou tout autre logiciel de DAO pour dessiner vos sprites. En revanche, les possesseurs de CPC 464 et 664 apprécieront de pouvoir utiliser ce logiciel de chez ESAT.

Le programme, d'utilisation simple mais lente, avec notice et jeu "listable" incorporés, s'accompagne d'un mode d'emploi sur papier clair et détaillé.

Armez-vous donc de patience pour créer, modifier et animer vos sprites multicolores, que le "flashage" de quelques couleurs permet d'animer davantage. N'abusez pas cependant de ce procédé qui fatigue les yeux, et choisissez plutôt des couleurs voisines (un vert tendre s'alliera bien avec un jaune pâle, par exemple).

Vous disposez d'une fenêtre maximum de 9\*14 cm, pour fixer un à un tous vos pixels, - soit pour ce format 1280 ! - , au joystick ou au clavier, et vous avez également en permanence à l'écran la dimension réelle et la vue d'ensemble de votre futur sprite soit dans ce cas précis 3\*5 cm.

Le problème de lenteur d'exécution est surtout sensible lorsque vous avez créé votre premier sprite et que vous désirez le modifier pour obtenir une variante (ou FRAME) : vous appuyez alors sur R pour reconstituer le dessin ; ne vous inquiétez pas, l'apparition de votre dessin est loin d'être immédiate. De plus, vous ne verrez pas votre premier sprite à l'écran pour le modifier, mais vous disposerez seulement du cadre de travail que vous aurez préalablement pris soin de fixer ( L + SHIFT et S), sous peine de ne plus retrouver les dimensions choisies initialement.

Une série de routines en code machine est incluse au programme ; ces routines permettent à l'utilisateur de contrôler ses sprites à l'aide de commandes Basic externes (RSX), ou à partir d'un langage machine. Vous pouvez créer jusqu'à soixante SPRITES, dotés chacun de 4 variantes qui simulent l'animation.

Petit détail : la notice s'adresse aux possesseurs de clavier QWERTY - ce soft n'est plus tout jeune ! : 1986 !  
Notez que vous disposez d'une commande RSX intéressante !split - de l'anglais séparer - qui permet de fractionner la moitié ou les trois quarts de l'écran en mode 0 pour vos sprites et le reste de l'écran en mode 1

ou mode 2 pour afficher du texte en basic.

Petite touche personnelle pour obtenir un effet inhabituel :

sauvegardez votre page écran, quand vos petits sprites se sont positionnés en tableau final par exemple, chargez cet écran en début de listing avant l'animation, et vous verrez vos sprites effacer un à un tous ceux de l'écran initial.

En conclusion, SUPER SPRITES s'adresse aux animateurs patients, aux simples profanes qui ne "pratiquent" pas le langage machine et qui n'ont pas la chance de connaître NULLOS CRACKER pour animer en musique leurs petits graphismes !  
MLD.

Je crois que tout le monde sera d'accord pour dire que cet article n'a rien de commun avec la misérable chose que j'ai eu l'audace d'écrire dans le numéro 38. Si vous avez encore ce numéro en votre possession, je vous prie de bien vouloir découper au chalumeau l'article ignoble qui n'aurait jamais du voir le jour, Super Sprites n'étant pas le top en la matière méritait tout de même mieux et le mépris manifeste que j'affiche envers Esat ne doit pas entrer en compte, ils ne sont que "distributeurs". Le tir étant avec l'article de MLD, rectifié, je peux désormais dormir d'un juste sommeil bien mérité ! Merci MLD.

**Les Freewares...  
Vous connaissez?**

Si vous êtes abonné, vous pouvez demander les Freewares de Runstrad. Demandez la liste à la rédaction si vous ne l'avez pas encore.

# INTERVIEW

## SANDRINE COUTELIER

### La rédactrice de Croco Passion



FACE AU SUCCÈS SANS CESSER CROISSANT DE CLANDESTINE ET DE CROCO PASSION, ET COMME JE SAIS QU'UN GRAND NOMBRE PARMIS VOUS LISENT ET APPRÉCIENT LE FANZINE DE CETTE PASSIONNÉE INCONDITIONNELLE DU CPC, J'AI PENSÉ QU'UNE INTERVIEW DE CLANDESTINE NE SERAIT PAS POUR VOUS DÉPLAIRE. J'AI DONC DEMANDÉ À UNE AUTRE PASSIONNÉE, MLD, DE RÉALISER CE TRAVAIL DONT VOICI MAINTENANT LE RÉSULTAT.

BONJOUR SANDRINE,

(MLD) C'EST SYMPA D'ACCEPTER UNE NOUVELLE INTERVIEW, MAIS COMME TU AS RAREMENT PU LIRE CELLES QUE TU AVAIS PRÉCÉDEMMENT ACCORDÉES, TU AURAS LE PLAISIR DE VOIR PUBLIÉES LES PRÉCIEUSES INFORMATIONS QUE TU VOUDRAS BIEN NOUS DONNER.

TOUT D'ABORD UN GRAND BRAVO POUR TES PROUESSES DE LONGÉVITÉ ET DE PERSÉVÉRANCE DE RÉDACTRICE DE FANZINE. PUISQUE TON COLLÈGUE DIRECT ARKADIA LACHE LE MÉTIER, APRÈS DEUX PARUTIONS, NE TE RETROUVES-TU

PAS QUELQUE PEU ISOLÉE DANS LA PUBLICATION SUR DISC?

(CP)- AH, C'EST VRAIMENT DOMMAGE QU'ARKADIA ARRÊTE ! POUR MOI, C'ÉTAIT AVEC NOIX DE CROCO LES DEUX MEILLEURS... CECI DIT, IL EN RESTE TOUT DE MÊME D'AUTRES SUR DISC, TELS AMS'DEM QUE J'AIME BEAUCOUP, OU ENCORE DISC FULL, FANATIC, MICRO DREAMS, RASTER...

(MLD) TOUS CEUX QUI SUIVENT DE PRÈS TES PUBLICATIONS ONT GUETTÉ AVEC IMPATIENCE LE CHANGEMENT DE SUPPORT DE CROCO-PASSION, PAPIER -> DISC POUR CAUSE DES PROBLÈMES POSÉS PAR LES PHOTOCOPIES. LES SUJETS TRAITÉS NE PEUVENT ÊTRE LES MÊMES N'EST-CE PAS ? ET TU T'ES ENTOURÉE DE COLLABORATEURS ? QUI SONT-ILS ? QUE FONT-ILS ? CE "PARTAGE" NE T'OBLIGE-T-IL PAS À MODIFIER TON STYLE PERSONNEL ?

(CP)- C'EST VRAI QUE LES PHOTOCOPIES COMMENÇAIENT À POSER UN RÉEL PROBLÈME, À CAUSE DU NOMBRE, MAIS IL EST ÉGALEMENT VRAI QUE J'AVAIS BIEN ENVIE DE CHANGER DE SUPPORT POUR VOIR CE QUE ÇA DONNERAIT ! EH BIEN... L'UN ET L'AUTRE N'ONT RIEN À VOIR ET SONT TRÈS DIFFÉRENTS. POUR CE QUI EST DES SUJETS TRAITÉS, C'EST SURTOUT À CAUSE DE LA MISE EN PAGE, DE LA PRÉSENTATION QUE ÇA CHANGE. DIRE QUE JE ME SUIS ENTOURÉE DE COLLABORATEURS EST PEUT-ÊTRE UN PEU EXAGÉRÉ, DISONS PLUTÔT QUE PAS MAL DE PERSONNES M'AIDENT, ME CONSEILLENT, ME FONT OU M'ENVOIENT DES PROGS, ROUTINES, GRAPHISMES ..., MAIS IL EN ÉTAIT DÉJÀ DE MÊME LORSQUE CROCO PASSION ÉTAIT SUR PAPIER. FIRECRACK M'ENVOIE PAS MAL DE ROUTINES ASSEMBLEUR, STEPH DU FANZINE FREENARE AUSSI. ELDRIK, NIKI, MADE... M'ENVOIENT DES GRAPHS. NOEL B A PROGRAMMÉ 2 DES 4 MENUS DE CROCO PASSION SUR DISC. LBC A RÉALISÉ UNE INTRO, DES "TURN DISC PART" POUR LE NUMÉRO 8... CE "PARTAGE" M'OBLIGE QUELQUE PEU À MODIFIER MON STYLE PERSO, MAIS COMME C'EST MOI QUI CENTRALISE TOUT, J'ARRIVE TOUT DE MÊME À OBTENIR CE QUE JE VEUX !

(MLD) EST-IL VRAI QU'UN DE NOS ANCIENS FANZINEURS CÉLÈBRES, J'AI NOMMÉ JM HENRY ET SON CROC'IDYLLE T'A ÉPAULÉE ET ENCOURAGÉE AU DÉBUT ? CONNAISSAIS-TU DAN DE CROCONEWS

-LA PIONNIÈRE FÉMININE! - AVANT DE TE METTRE À "PLONGER" TOI-MÊME? QUELS SONT LES FANZINES QUI T'ONT INCITÉE À FAIRE DE MÊME?

(CP)- OUI, C'EST VRAI QUE JEAN-MARC M'A PAS MAL ENCOURAGÉE, ET BIEN QU'IL SE SOIT ACHETÉ UN ST (TOUT EN GARDANT SON CPC), ON EST TOUJOURS EN CONTACT. QUANT À DAN, JE NE LA CONNAISSAIS PAS PERSONNELLEMENT, EN REVANCHE, JE CONNAIS BIEN CROCONEWS ET AI TOUJOURS TOUS LES NUMÉROS (JE SUIS UNE GRANDE COLLECTIONNEUSE). D'AILLEURS, LES PRINCIPAUX FANZINES QUI M'ONT INCITÉE À FAIRE CROCO PASSION SONT CROCONEWS, CROC'IDYLLE, CRAZY CROC, RUNSTRAD ET SYNTAX ERROR, QUE DES BONS, NON?

(MLD) DES INDISCRETS NOUS ONT ASSURÉ QUE LE PETIT JULIEN AVEC SES TROIS ANS ET SES ANGINES À RÉPÉTITIONS ET TON MARI AMATEUR DE BATTERIE TE RÉCLAMAIENT BEAUCOUP DE TEMPS EN PLUS DE TON MÉTIER... COMMENT CONCILIES-TU LE TOUT POUR CRÉER TON FANZINE ? COMBIEN DE TEMPS PAR JOUR SUR LE CPC?

(CP)- OUI, OUI, OUI, JE VOIS D'OU VIENNENT LES INDISCRÉTIONS... EN TOUT CAS, C'EST VRAI QUE J'AI PLEIN DE CHOSES À FAIRE EN DEHORS DE CROCO PASSION ET QUE CE N'EST PAS ÉVIDENT D'AVOIR DU TEMPS LIBRE, MAIS BON, JE L'AI CHOISI, ET DONC J'ASSUME ! M'ENFIN, TOUT CELA EXPLIQUE POURQUOI IL M'ARRIVE DE METTRE UN BOUT DE TEMPS AVANT DE RÉPONDRE AU COURRIER. LE TEMPS QUE JE PASSE PAR JOUR SUR MON CPC EST TRÈS VARIABLE, QUELQUEFOIS JE N'Y TOUCHE PAS PENDANT PRÈS D'UNE SEMAINE, EN REVANCHE LORS DU DERNIER NUMÉRO DE CROCO PASSION, IL M'EST ARRIVÉ DE RESTER PLUSIEURS SOIRS DE SUITE DEVANT MON CPC DE 21 H À 1 OU 2 H DU MAT... SI JE DEVAIS FAIRE UNE MOYENNE, JE DIRAIS ENTRE 1 ET 2 HEURES PAR JOUR.

(MLD) DES CURIEUX ONT MÊME AJOUTÉ QUE TU AVAIS BEAUCOUP DE PÉRIPHÉRIQUES: LECTEUR 5 POUÇES QUI NE LIT QUE 48 PISTES (HI HI !), DIGITALISEUR VIDI ASSOCIÉ AU GAMESCOPE DONT LES FILS SONT "SCOTCHÉS" SUR UNE PLANCHE DE

## Interview Clandestine de Croco Passion

TRAVAIL, SCANNER, MULTIFACE, ET IMPRIMANTE BIEN SÛR, J'EN OUBLIE?

(CP)- OUI, J'AI AUSSI UNE SOURIS AMX, CE QUI EST TRÈS PRATIQUE POUR OCP OU PAGEMAKER. MA DERNIÈRE ACQUISITION EST DONC LE VIDI, ET JE NE LE REGRETTE PAS, C'EST VRAIMENT GÉNIAL, ET JE COMPTE BIEN D'ICI QUELQUE TEMPS SORTIR DES "FREE DE LA PASSION" QUI SERONT DES RECEUILS D'IMAGES DIGITALISÉES, COMME RUNSTRAD A FAIT DANS LES DIGITAL DEMOS. RÉCEMMENT, EN PLUS DES FILS "SCOTCHÉS" UN PEU PARTOUT, J'AI ÉGALEMENT BIDOUILLÉ MON CPC POUR DÉCONNECTER LE HAUT-PARLEUR D'ORIGINE ET BRANCHER UN HAUT PARLEUR 3 VOIES NETTEMENT PLUS GROS, CE QUI DONNENT UN BIEN MEILLEUR SON!

(MLD) TU SEMBES MANIPULER DANS AVEC BEAUCOUP DE DEXTÉRITÉ MAINTENANT. PEUX-TU NOUS PARLER DE TON APPRENTISSAGE ASSEMBLEUR? COMMENT AS-TU APPRIS? QUELS MANUELS?

(CP)- EN FAIT, IL N'EN EST RIEN DU TOUT! RÉGULIÈREMENT, EFFECTIVEMENT, JE ME DIS QUE JE VAIS ME METTRE À L'ASSEMBLEUR, MAIS LE TEMPS ME MANQUE ET PUIS BON, JE NE SUIS PEUT-ÊTRE PAS TRÈS DOUÉE NON PLUS, ALORS DU COUP JE N'AI QUE QUELQUES RUDIMENTS.

(MLD) LES FANZINES DE TOUT POIL ET DE TOUT GENRE PROLIFÈRENT. UN BIEN POUR LE CPC N'EST-CE-PAS? LES MAGAZINES COMMERCIAUX DIMINUENT EN CONTENANT ET CONTENU. PENSES-TU QU'UNE AUTRE BÉCANE "FAMILIALE" NAÎTRA UN JOUR QUI PERMETTRA DE CRÉER AVEC AUTANT DE FACILITÉ - C'EST RELATIF! - ET À SI MOINDRE COÛT?

(CP)- LA POLITIQUE COMMERCIALE D'AMSTRAD N'ÉCHAPPE COMPLÈTEMENT! ILS VIENNENT D'ARRÊTER LA PRODUCTION DES CPC+ ALORS QU'ON VIENT D'ANNONCER QU'IL Y EN A EU UN MILLION DE VENDUS. C'EST DINGUE ÇÀ! LES ÉDITEURS CONTINUENT À PRODUIRE SUR NOS MACHINES, C'EST SÛR, MAIS POUR COMBIEN DE TEMPS? HEUREUSEMENT QUE LES PASSIONNÉS DE L'AMSTRAD SONT NOMBREUX ET QU'IL Y A LES FANZINES, LES DÉMOS, LES FREEMARES... POUR FAIRE VIVRE NOS MACHINES. QUANT À CE QUI EST DES AUTRES BÉCANES, BIEN QUE N'EN AVANT PAS, J'EN ENTENDS PARLER AUTOUR DE MOI, ET JE N'AI PAS L'IMPRESSON QU'IL SOIT AUSSI AISÉ DE PROGRAMMER OU DE CRÉER SUR L'AMIGA PAR EXEMPLE.

(MLD) TU ES MAINTENANT TRÈS CONNUE ET TRÈS PRISÉE DANS NOTRE PETIT MONDE CÉPÉCISTE. QUE T'APPORTENT TOUTES CES RELATIONS? BEAUCOUP DE COURRIER, DE COPIES, DE CONTACTS RTEL -SALUT CLANDESTINE-, DE COUPS DE FIL?

(CP)- JE SUIS TRÈS CONTENTE QUE CROCO PASSION MARCHE BIEN ET PLAISE, MAIS JE DOIS AUSSI AVOUER QUE DES FOIS, CELA M'ENNUIE CAR EFFECTIVEMENT, CELA M'OCCASIONNE BEAUCOUP DE COURRIER, COUPS DE TÉLÉPHONE..., DONC BEAUCOUP DE TEMPS À Y CONSACRER. MAIS D'UN AUTRE CÔTÉ CROCO PASSION M'A PERMIS DE FAIRE LA CONNAISSANCE DE BEAUCOUP DE MONDE, "CONNU ET PRISÉ" OU PAS. JE CORRESPONDS RÉGULIÈREMENT AVEC DES GENS DE TOUS ÂGES (BUY V. A PLUS DE 60 ANS), ET DANS PLUSIEURS PAYS. ÇA, JE TROUVE QUE C'EST SUPER. DE PLUS, POUR CE QUI EST DU FANZINE LUI-MÊME, CONNAÎTRE DES GENS PLUS CALÉS QUE MOI EN PROGRAMMATION EST TRÈS AVANTAGEUX.

(MLD) QUELLES MOTIVATIONS ET QUELS CONSEILS SUGGÉRERAS-TU AUX NOUVEAUX VENUS QUI VEULENT CRÉER LEUR PROPRE FANZINE? QUE FAIRE? ET SURTOUT QUE NE PAS FAIRE?

(CP)- CE N'EST PAS ÉVIDENT DE DONNER DES CONSEILS... JE PENSE QUE LE PLUS IMPORTANT, C'EST D'AVOIR QUELQUE CHOSE À DIRE, À RACONTER. JE NE DIS PAS QUE LA PRÉSENTATION N'EST PAS IMPORTANTE, MAIS IL VAUT MIEUX FAIRE UN FANZINE UN PEU MOINS JOLI ET INTÉRESSANT À LIRE QUE L'INVERSE; ENFIN, C'EST UN AVIS PERSONNEL, L'IDÉAL ÉTANT BIEN SÛR DE CONCILIER LES DEUX! JE SUGGÉRERAI DONC AUX FUTURS "FANZINEURS" DE RÉFLÉCHIR UN PEU AVANT DE SE LANCER; JE TROUVE EN EFFET DOMMAGE DE VOIR PLEIN DE FANZINES FLEURIR UN PEU PARTOUT ET NE SORTIR QU'UN NUMÉRO PARCE QUE C'EST TROP DE BOULOT.

(MLD) PEUT-ÊTRE, SOUHAITES-TU NOUS PARLER DE QUELQUE CHOSE EN PARTICULIER OU EN GÉNÉRAL? SALUER AU PASSAGE QUELQUES AMIS? -ENCORE DES GREETINGS!-, NOUS CITER TES UTILITAIRES OU JEUX PRÉFÉRÉS? TES GOÛTS ET TES DÉGOÛTS, TES AUTRES HOBBIES? CES COLONNES SONT LES TIENNES ET ENCORE UN GRAND MERCI DE NOUS AVOIR SI GENTIMENT RÉPONDU. LONGUE VIE À CROCO-PASSION ET À SA RÉDACTRICE!

(CP)- NON, JE N'AI PAS FRANCHEMENT DE GREETINGS PARTICULIERS À FAIRE, SI CE N'EST À TOUS MES COLLÈGUES FANZINES ET AUTRES DÉMO MAKERS, CAR CE SONT EUX L'AVENIR DU CPC. JE N'AI PAS DE JEUX PRÉFÉRÉS, NE JOUANT PAS BEAUCOUP, EN REVANCHE AU NIVEAU DES UTILITAIRES, J'UTILISE FRÉQUEMMENT OCP, DISCO, ZENITH2, IMAGIC, DANS, SEMWORD... POUR CE QUI EST DES AUTRES HOBBIES, IL Y A MON FILS, MAIS AUSSI LA MUSIQUE, JE JOUE DE LA BASSE DANS UN GROUPE COMPOSÉ UNIQUEMENT DE FILLES (ON VA CROIRE QUE JE SUIS FÉMINISTE!!!). VOILÀ, JE CROIS QUE C'EST TOUT. JE SOUHAITE ÉGALEMENT UNE LONGUE VIE À RUNSTRAD ET À TOUS SES COLLABORATEURS, ET VIVE LE CPC!



Croco Passion No 7 est disponible! Paraît que vous n'avez pas encore fait le nécessaire pour l'obtenir?

Est-ce vrai? Alors si vous voulez pas me faire de la peine, dépêchez-vous!

Il est très bon, comme d'habitude!  
COUTELIER SANDRINE

3 RUE DES HORTENSIAS - 91380 CHILLY MAZARIN  
FREEMARE - 1 DISQUETTE ET 1 TIMBRE À 4,00FR.



## O.G.T.I. Outils Graphiques Traitement d'Images



Un super logiciel!

J'ai découvert il y a peu de temps un très bon programme qui avait été publié il y a pas mal de temps déjà dans la revue CPC. Il s'agit de O.G.T.I. que certains connaissent peut-être. Il s'agit d'un utilitaire graphique. Outil Graphique de Traitement d'Images. Il ne permet pas de dessiner, il s'agit simplement de vous donner des outils qui seront un complément efficace et qui apporteront un plus à votre DAO habituel, même pour OCP.

Géré par menus déroulants, très bonne présentation, pas de superflu ou de tape à l'oeil, on reconnaît tout de suite un logiciel efficace et performant qui va droit au but. Quelques touches suffisent pour gérer la plupart des fonctions. Et en parlant des fonctions, si je vous disais ce qu'il peut faire? Et bien il fait pas mal de choses, à commencer par travailler dans les 3 modes du CPC. Le traitement de l'image, vous pouvez charger une image quelconque et effectuer diverses opérations, comme supprimer tous les points isolés, un nettoyage souvent nécessaire et pénible avec les images digitalisées. Vous trouverez une fonction très très utile pour tous ceux qui possèdent un scanner Dart, c'est la fonction "Réparer-Stries". Avec cette fonction, terminé les décalages qui viennent perturber vos scannérisations. Vous pouvez y mettre bon ordre en quelques minutes. Il est aussi possible de réduire des écrans d'1/4 et même d'1/16 ou d'1/32. Vous pouvez faire des mélanges d'images de plusieurs manières, XOR, AND, ou OR, ce qui donne parfois des résultats surprenants. Vous pourrez travailler sur des images compilées (si le décompacteur est intégré à l'image, comme c'est le cas de Zenith2), le pied sublime. Plus besoins charger, de décompacter, sauvegarder, de recharger.... Plein d'autres trucs sont possibles comme faire défiler toutes les images présentes sur une disquette en appuyant sur 2 touches. Kuy LIM THONG est le nom du concepteur de cette petite merveille qui sera vite indispensable si vous êtes un bidouilleur d'images. Il est écrit en LM, ce qui explique sa rapidité, et il ne prendra que 9 de vos précieux K sur disquette.



Des mots croisés dans Runstrad, c'est nouveau ça! Et bien oui, c'est nouveau. MLD collaborait dans le temps avec le célèbre fanzine sur disc Croco News que vous avez peut-être connu. Non seulement c'était un très bon fanz, mais en plus il était réalisé par une fille. Ben oui! pour ceux qui croyaient que Croco Passion était le premier, ils ont tout faux. Les mots croisés ci-contre sont donc une reprise, ils sont faciles (non?) Mais méfiez-vous tout de même. Car certaines définitions font référence au passé, et je n'ai rien modifié. Alors à vos plumes! Et amusez-vous bien... si ce genre de sport cérébral vous amuse, annoncez la couleur, il y en aura d'autres. Remerciements à MLD et à DAN89

### P'TITES ANNONCES

**SUPER CLUB RECHERCHE DES NEWS CORRESPONDANTS POUR ECHANGES DE JEUX, DEMOS, UTILITAIRES. REPONSE ASSUREE - ENVOYEZ LISTE CLUB AMSTRAD 59 - OLIVIER DEJAEGERE 24 RUE HENRI GHESQUIERES - 59155 FACHES-THUMESNIL**

**CERCHE "LA BIBLE DU 6128" ET "CLES POUR AMSTRAD" - CONTACTER SENELLART FRANCOIS - 2A RUE DU PARC - 25200 MONTBELIARD**

**CERCHE SCANNER DART. 400FR MAXI. ECRIRE A DURAND P.J. 6 RUE DE LA PLAINE DE NISSON - 97400 ST. MAIXENT L'ECOLE**

**CERCHE LISTING DU JEU DE SOCIETE "LE JACQUET" (PAS TROP \$\$\$) A VENDRE UN ORIC-1 + IMPRIMANTE + SYSTEME VOCAL + NOMBREUSES K7 DE JEU LE TOUT POUR 500FR. ECRIRE A GERARD COHEN 5 ALLEE DE LA FONTAINE - LE HAMEAU DE BOIS-L'EUVEQUE 77500 CHELLES - TEL: 64.21.34.90**

**A VENDRE - AMSTRAD PC 1512 MONO + LIVRES POUR PC 1512 PRIX 1500.00FR - CONTACTER LA REDACTION**

**RECHERCHE CORRESPONDANTS MASCU. OU FEMININS POUR ECHANGER TRUCS ASTUCES PROG. JEU ET UTILITAIRES ETC... REPONSE ASSUREE COSSARD JEAN MICHEL - 24 RUE RENE CASSIN 62160 - BULLY LES MINES - TEL: 21.72.27.83**

**SI VOUS AVEZ SUR DISQUE DES JEUX PUBLIES DANS LES REVUES HEBDOGICIEL ET AMSTRAD HEBDO, CONTACTEZ LA REDACTION**



**RUNSTRAD est réalisé avec : AMX PAGEMAKER  
Le CPC 6128 (2) - l'imprimante DMP 2160 (2)  
SEMWORD - The Advanced OCP Art Studio  
Le Scanner DART - le Digitaliseur ARA  
Et une foule d'utilitaires de moindre importance**

# Mots Croisés

Par M.L.D

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													

## HORIZONTALEMENT

- 1 - S'ingénie a faire apprécier la routine.
- 2 - On y échange peau et manteau. - Spécialité du Dr. Crack.
- 3 - Le joystick l'est souvent quand il est malmené à l'envers. - Sign ou Print.
- 4 - Parfois difficile a "loader". - Chères au Scrabble.
- 5 - Les fanzines le sont avidement. - Le "Wonder" est sympa. - Au-delà de son palais on gèle.
- 6 - A suivre donc. - Jumeau de l' Stocade.
- 7 - Le fis au clou par exemple. - Article.
- 8 - Et souvent approuvé avant la signature - On se l'arrache chaque trimestre.
- 9 - Certain hard l'est! - Souvent bue au saut des California Games.

## VERTICALEMENT

- A - P'tit avaleur sympa sans prétention.
- B - Un " 8 " renversé. - Les utilitaires en sont de précieux.
- C - Article. - Maddog adore en trouver. - Il faut l'avoir bonne pour les petits sprites.
- D - And français. - Pas autre chose.
- E - P'tits softs de réflexion qui n'ont rien a voir avec la santé. - On en casse plus d'1 dans Ball Breaker.
- F - Milieu de livre anglais.
- G - Instructeur peu charitable pour les non binaires.
- H - Certains l'aiment "show".
- I - Partitif. - Ne traitez pas ainsi votre CPC, réfléchissez!
- J - Ce n'est donc plus phonétiquement. - Pas là. - Mot d'enfant.
- K - Peut suivre un "Boulder Dash". - Souvent méconnues des "machos" de la hécane.
- L - Nul besoin d'en sortir pour programmer. - Nul n'est censé ignorer les anglaises.
- M - N'est donc pas partie. - Pronom.



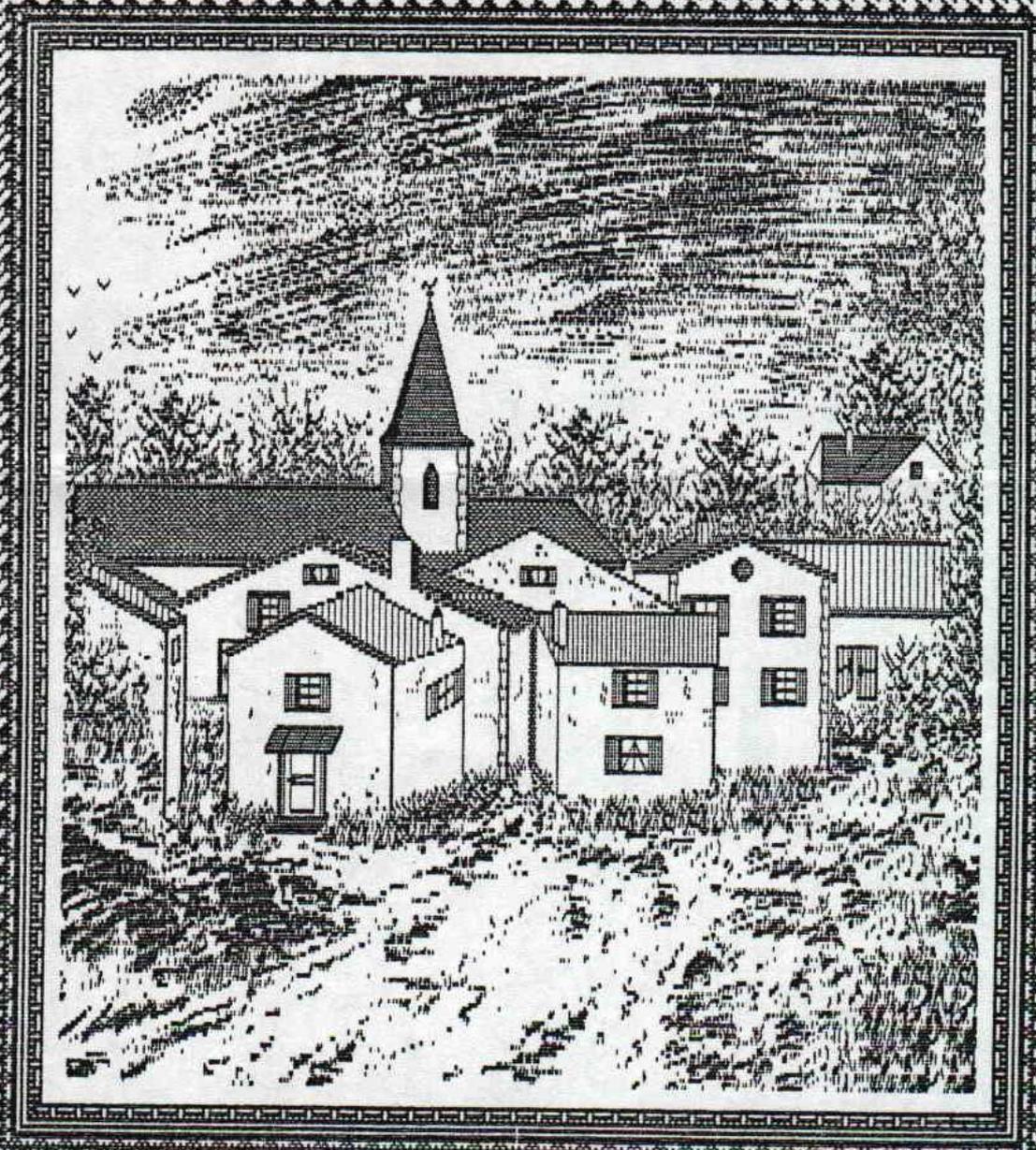
# RUNSTRAD +



Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 32.

Jean-Louis MEIER 17, rue des Jardins 57190 - FLORANGE  
Patrick AUBERT 58, rue de la Briquetterie 17000 - LA ROCHELLE

## SPECIAL



## ANTI-STRESS



Bonjour,  
Ce deuxième Hors Série de RUNSTRAD + est principalement consacré aux recherches hexadécimales. Pour vous en sortir, c'est presque aussi facile que de briser la charge d'un pack Néo-Zélandais. En dessous du titre, la chaîne à rechercher. Ensuite les modifications à y apporter. Entre parenthèse ce que vous obtiendrez. V = vies, N = niveau ou tableau, I = temps, I = invulnérabilité, E = énergie, B = balles, C = crédit, G = grenades, TI = tir, CH = chronomètre, CL = clé, (?) = je ne sais pas ce que ça va donner, because l'auteur de la bidouille ne me le précise pas.

Il faut parfois effectuer plusieurs recherches hexa différentes pour obtenir un seul résultat. Par exemple pour obtenir des vies, faites toutes les modifications qui comportent le symbole (V).

Quant une chaîne unique est à rechercher et à modifier plusieurs fois, je vous l'indique entre parenthèse (2x).

Inversement, une même chaîne peut se trouver plusieurs fois sur votre disquette mais une seule est la bonne (c'est le cas pour PINBALL MAGIC notamment). Si la modification que vous avez réalisée ne donne rien, REMETTEZ LES CHOSES EN ETAT, et recherchez cette chaîne en un autre endroit.

Ces bidouilles ont été réalisées avec la participation volontaire de tous ceux qui m'ont écrit depuis le début, et avec la participation involontaire de quelques magazines à qui j'ai sournoisement "emprunté" quelques unes de leurs astuces.

Si vous ne trouvez pas votre bonheur, écrivez. Si votre cas n'est pas désespéré on tentera l'impossible.

Pour les compilations, je ne vous garantis pas la réussite totale, mais plutôt la défaite complète.

ATTENTION ! si discology vous adresse un message du style "PISTE X SECTEUR TAILLE 6", ne changez rien. Votre programme n'y résistera pas.  
Bon courage.

J.L.M.



1943  
3D.DD.77.00.CB  
3D / 00 (E)

ACE II  
01.3A.8D.6B.DD  
3A.8D.6B/3E.32.00  
(50 avions)

ADVANCED PINBALL  
SIMULATOR  
3A.F8.09.3D.32  
3D / 00 (B)

AFTER BURNER  
FD.35.61 par  
00.00.00 (V)  
FE.35.24 par  
00.00.00 (V)

AFTER THE WAR  
1er partie  
30.74.17.30.B8  
30.B8 / 18.B8 (D)  
2eme partie  
21.EF.00.35.C3  
35 / 00 (V)  
C8.3D.32.ED.00  
3D / 00 (E)

ALIEN HIGHWAY  
C8.3D.32.17.00  
C8 / C8 (E)

ALTERED BEAST  
3A.EF.02.3D.FE  
3D / 00 (C)

ANDY CAPP  
21.43.10.35.01  
35 / 00 (baisers)

ARKANOID II  
27.B7.CA.6D.34.3D.32  
3D / 00 (V)

ASPHALT  
D4.77.3E.04.32.D7.7F  
04 / FF (V)

AVENGER  
8F.3E.01.32.D6  
01 / 00 (CL)  
04.3E.0A.32.D7  
0A / FF (?)

BADLANDS  
3D.32.67.57.DD.7E  
3D / 00 (V)  
3D.32.68.57.DD.7E  
3D / 00 (V)

BALL BREAKER  
32.9D.00.3E.03.32.B0  
03 / FF (V)

22.66.00.3E.0A.32.9D  
0A / FF (B)

BATMAN  
28.24.21.23.29 par  
FF.29.29.29.FF (T)

BATTY  
3D.32.99.49  
3D / 00 (V)

BEYOND THE ICE...  
3D.32.FB.B7.FE  
3D / 00 (I)

BILLBORAD  
3A.86.36.D6.04  
04 / 00 (V)

BLADE WARRIOR  
DD.9B.35.7E.FE  
35 / 00 (V)

BOUNDER  
B0.32.08.32  
08 / FF (V)

BUGGY BOY  
C9.7E.93.27.77.2B  
7E / C9 (T)

BUGGY RANGER  
F7.35.28.06  
35.28 / 00.00 (V)  
95.32.F8  
95 / A7 (E)  
3D.32.F9  
3D / A7 (fuel)

BUMPY  
30.CD.8A.10.3E.42  
CD.8A.10/00.00.00 (N)  
CA.DD.0A.3D.32.6D  
3D / 00 (V)  
28.38.3D.32.6B.03  
3D / 00 (marteaux)  
03.3D.32.6A.03.CD.3A  
3D / 00 (CL)

CAPTAIN TRUENO  
1ere partie  
38.02.3E.00.77.21.47  
00 / 63 (E)  
2eme partie  
30.02.3E.00.32.6E.CE  
00 / 63 (E)

CASTEL MASTER  
3A.C8.1F.D6.05  
05 / 00 (E)  
18.0A.82.F2.33  
82 / 00 (E)  
0D.35.21.D8.71  
35 / 00 (E)

CAULDRON  
version K7 => Disc  
3A.84.BA.3D.32  
3D / 00 (V)

version disc  
3A.6C.BA.3D.32  
3D / 00 (V)  
OU  
3A.6D.BA.3D.32  
3D / 00 (V)

CAULDRON II  
3A.00.BE.3D.FA  
3D / 00 (V)

CITY SLICKER  
2F.E6.50.20  
20 / 18 (V)  
0E.1C.3A  
0E / C9 (E)  
18.16.04.34  
16.04.34/06.04.00 (T)

CHASE HQ  
D6.01.27  
01 / 00 (T)  
3D.32.91.16  
3D / 00 (turbo)

CHICAGO'30  
20.3E.04.32.CB  
04 / FF (V)

CYBERNOID II  
3A.B2.18.B7.C0  
C0 / C3 (I)  
3E.09  
09 / FF (V)  
41.16.14.14  
14.14 / FF.FF (B)

COLOSSEUM  
55.3E.05.32.E6  
05 / FF (V)

COMMANDO  
FD.35.66  
35 / B6 (V)

CRAFTON & XUNK  
36.25.07.3E.99.32.E1  
99 / FF (E)

CYBERNOID  
3E.04.32.A5  
04 / FF (V)

DARK SIDE  
32.BA.21.AF.77  
77 / 00 (E)  
1E.B7.28.1B.3D  
3D / 00 (E)  
2A.BA.1E.23  
23 / 00 (E)  
B7.28.1A.3D

les codes - THE LIGHT CORRIDOR - les codes

01-0000	11-9305	21-3212	31-2819	41-1926
02-5400	12-3406	22-0213	32-9919	42-9726
03-0101	13-0407	23-8213	33-7320	43-5927
04-3901	14-6407	24-5014	34-2521	44-0528
05-2602	15-2008	25-1015	35-0622	45-7320
06-9902	16-7408	26-0215	36-3722	46-3929
07-4303	17-4709	27-5116	37-1223	47-3030
08-9003	18-3810	28-0117	38-4523	48-0531
09-6904	19-0511	29-7017	39-4124	49-0431
10-3305	20-6811	30-5518	40-1825	50-9932

3D / 00 (E) 34.23.34.3D 3D / 00 (E)	3D / 00 (V) 2eme partie 69.34.9E.9B.3D.3D 3D / 00	JAWS 39.35.C2.5C.38 par 39.00.00.00.00 (V)	3D.32.00.1C 3D / 00 (V)	3E.05.32.0C.01 3E / 00 (V) ou 3A.0C.01.3D.32 3D / 00 (V)
DEFCON 1 3A.00.00.3D.CA 3D / 00 (V) 3A.28.00.3D.CA 3D / 00 (V) 3A.F4.5F.3D.CA 3D / 00 (V)	FRUITY FRANK 2A.F1.1A.2B.22 2B / 00 (V)	KLAX D3.2E.1A.BE.28.01.3C 3C / 00 (pieces) 21.D7.2E.35.AF.32.D3 35 / 00 (C)	MOLECULARR 7E.01.D6.01.DD.77.01 D6.01 / 00.00 (?)	PHANTIS lere partie 23.10.FR.3E.33.32.27 33 / FF (V) 2eme partie CD.40.00.3E.34.32.CB 34 / FF (V)
DEFENDER OF THE EARTH ED.43.4B.04.21 ED / C9 (E)	GLIDER RIDER 77.31.C9.3A.DE.4C 3A / C9 (laser)	KRACKOUT 3D.32.95.52.CD 3D / 00 (V)	MYSTICAL 04.2B.35 35 / 00 (V)	PICK'N FILE 08.3D.32.B5.47.3A 3D / 00 (V)
DEFENDER OR DIE 35.00.ED.00.3E.03 03 / 99 (V)	GOLIATH 7E.17.3E.04.32.7D.17 04 / FF (V)	L'ANGLE D'OR 3A.79.6E.D6.01 01 / 00 (E) DA.38.92.D6.10 10 / 00 (2x) (E) DA.38.92.D6.05 05 / 00 (E) DA.38.92.D6.20. 20 / 00 (E)	NARC 21.6D.11.7E.3D.27.77 3D.27 / 00.00 (C) 31.32.19.3E.00.32.61 00 / 01 à 06 (V)	PINBALL MAGIC 3A.B6.20.3D.32.B6 3D / 00 (billes) 1E.62.1D.00 00/entre 0 et 11 00
DEFLEKTOR 03.32.7E.04.3A 03 / 00 (V)	GOODY 3A.79.03.3D.32 3D / 00 (V)	LED STORM 32.E0.5A.C0.35 35 / 00 (E)	MARCO POLICE 3A.92.54.3D.32 3D / 00 (V)	PIPEMANIA 25.3D.32.55.25.18 3D / 00 (T)
DICK TRACY 28.0D.3D 3D / 00 (V) 3D.32.70.A2 3D / 00 (E)	GREMLINS II 3E.01.C3.00.04 01 / no du tableau 28.01.35. 35 / 00 (4x)	LIBERATOR 3A.53.1E.3D.32 3D / 00 (V)	NAVY MOVES lere partie A7.28.15.3D.32.C8.DF 3D / 00 (V) 2eme partie A7.28.2A.3D.32.06.75 3D / 00 (V) 3A.64.40.D6.03.FE.30 D6.03 / 00.00 (B)	POP UP 3D.32.15.A1 3D / 00 (V) 3D.32.11.A1 3D / 00 (3x) (objets) 3D.32.12.A1 3D / 00 (2x) (objets) 3D.32.12.A1 3D / 00 (objets)
DIZZY 3A.0C.95.3D.32 3D / 00 (V)	GYROSCOPE 58.21.9D.58.35.7E.FE 35 / 00 (V)	LINE OF FIRE C6.03.77. 03 / 00 (E) C6.0F.77 0F / 00 (E)	NEBULUS 03.32.47.2F.32 03 / 00 (V) C0.21.5B.2F.7E C0 / C9 (T) C0.2F.DD.77.00 C0 / C9 (I)	PREDATOR 2 3E.03.3D.28.46.32.49 3D / 00 (C)
DIZZY 3 3A.04.A3.3D.32 3D / 00 (V)	HATE F8.52.3D.32.B9 3D / 00 (V)	MAFFIA 3A.06.BE.3D.32 3D / 00 (V)	NETHERWORLD 3A.F5.64.D6.01.32.F5 D6.01 / 00.00 (V)	PRINCE OF PERSIA 3E.03.32.18.00 03 / FF (E) 3E.01.32.18.00 01 / 01 à 0E (V)
DRAGON SPIRIT 06.00.3D.32.0E 3D / 00 (V)	HIGHT STEEL 3E.03.32.54.01 03 / FF (V)	MANIC MINER CD.5E.3D.32 3D / 00 (V)	NEMESIS 00.3E.05.32.F1A0.32 05 / FF (V)	PULSATOR C9.3E.05.32.E2AD 05 / FF (V)
ESCAPE FROM PLANET OF THE ROBOT MONSTERS 3D.32.CF.CE 3D / 00 (C) CA.06.4C.35 35 / 00 (B)	HIGHWAY ENCOUNTER 1B.1AA7.20.38.EB 20.30 / 00.00 (TD)	MAZIE 3D.32.05.97.CD.10 3D / 00 (V)	NETHERWORLD 3A.F5.64.D6.01.32.F5 D6.01 / 00.00 (V)	R-TYPE 06.14.0E.01.35.21.03 35 / 00 (V) C0.9A.3A.BF.7A C0 / C9 (TD)
EXIT 4B.63.9F.2E.96 9F / BB (ch.souris) 71.DF.EA.F7.D9 EA / 02 (dowrir) 04.28.2B.18.EB 2B / 00 (I) 4D.B7.C8.47.3D C8 / 3C (B)	HOPPER COPPER 21.F1.A5.35.25 35 / B6 (V)	MEGA APOCALYPSE 52.01.3D.32.F7 3D / 00 (V)	NINJA REMIX 21.06.52.35.7E 35 / 00 (V)	RAMPAGE 0E.FE.10.30.05 30 / 19 (E) (3x)
EXOLON 1R.3D.32.D4.1R.3E 3D / 00 (V) 1R.3D.32.C0.1R.CD 3D / 00 (C) 1R.3D.32.B4.1R.CD 3D / 00 (B)	HUMAN KILLING MACHINE 3A.FC.00.3D.32 3D / 00 (V)	MIDNIGHT RESISTANCE 3D.32.20.0E 3D / 00 (V)	NOMAD 3A.18.1A.3D.32 3D / 00 (V)	REX 3A.09.BE.3D.32 3D / 00 (V)
FREDDY HARDEST lere partie 3A.74.9B.3D.32	IMPOSSAMOLE 1F.D6.B7.28.0B 28.0B/00.00 (E)	MIG 29 3A.AE.25.3D.32 3D / 00 (V)	OPERATION THUNDERBOLT 3D.32.3D.07.C2 1er 3D / A7 (E) 3D.32.29.07.20 3D / A7 (E)	
	INFERNAL RUNNER 62.C9.3E.28.32 28 / FF (CD) 32.4D.28.3E.06.32.4E 06 / FF (V)	MISSION ELEVATOR 2F.7B.3D.32.2F.7B 3D / 00 (V)	P 47 7E.3D.77.F5 3D / 00 (V)	
	JACKAL 22.ED.00.3E.05.32.D3 05 / FF (V)	NORIL MAN 3D.32.B1.C.4F.06 3D / 00 (E)	PAPER BOY	

RICK DANGEROUS  
3D.32.0D.4A.32  
3D / 00 (G)  
3D.32.1A.4A.AF  
3D / 00 (B)  
3D.32.FE.49.CA  
3D / 00 (V)

RICK DANGEROUS II  
3D.32.CD.86.CD.39  
3D / 00 (V)  
3D.32.CE.86.CD.4C  
3D / 00 (B)  
3D.32.CF.86.CD.5F  
3D / 00 (bombs)  
3D.32.2E.97.3A.B6  
3D / C9 (I)  
CA.01.7F.CD.C1.5D  
CA.01.7F/00.00.00 (N)

ROAD BLASTER  
28.06.3D.32.AE  
3D / 00 (fuel)

ROBOCOP  
7D.32.32.99  
32.32 / 00.32

SCRAMBLE SPIRITS  
3A.A8.58.3D.32.A8.58  
3D / 00 (V)  
3A.A9.58.3D.32.A9.58  
3D / 00 (V)

SHADOW OF THE BEAST  
35.3E.06.3E.DD  
35 / 00 (E)

SIDEARMS  
F6.24.3E.06.18.07.21  
06 / 75 (V)

SILMWORM  
3D.CA.52.4F.32  
3D / 00 (I)  
3D.CA.A4.4F.32  
3D / 00 (I)

SIM CITY  
C9.A7.ED.52  
ED.52 / 00.00 (C)  
3B.A7.ED.52  
ED.52 / 00.00 (C)

SLAP FIGHT  
32.A1.5A.3E.05  
05 / FF (V)  
CD.2D.4A.01.05  
05 / 01 (I)

SNOBALL IN HELL  
00.00.3E.05.32.D3  
05 / C8 (V)

SOLAR COASTER  
3A.6D.62.3D.32

3D / A7 (V)  
SOLOMON'S KEY  
A7.C8.E5.3D.32  
3D / 00 (E)  
02.A7.C8.3D.32  
32 / 00 (bonds)

SORCERY  
D6.01.D8.27.FD  
01 / 00 (E)

SORCERY +  
D6.01.D8.27.FD  
01 / 00 (V)

STORMLORD  
3E.09.32.A1  
09 / FF (V)

STRYFE  
73.9E.7B.D6.01  
01 / 00 (V)

SUPER WONDER BOY

TANK  
D6.3D.32.C6  
3D / 00 (V)  
TARGET RENEGADE  
6F.36.27.35.CA  
35 / B6 (V)  
7E.B7.C8.35.C0  
35 / 00 (V)

TEMPEST  
32.55.3E.03.32.51  
03 / FF (V)

TENNIS CUP  
32.D3.5A.71.79  
32 / 3A (C)

THE CURSE OF SHERWOOD  
00.19.10.E7.3E.03  
03 / FF (V)

THE DEEP  
B0.83.A7.C8.3D  
3D / 00 (B)

04 / FF (V)  
TRANTOR  
3A.19.0C.3C.32.19.0C  
3C / 00 (TI)

TURBO ESPRIT  
3E.05.32.04.04  
05 / 10 (N)  
3E.08.32.04.04  
08 / 10 (N)

TURRICAN  
ED.52.DE.00.D2.3E  
ED / 00 (V)+(T)

TWINWORLD  
68.28.35.CA.AC (2x)  
35 / A7 (V)  
3A.68.28.3C.C8.32.68  
3C / 00 (V)  
28.A7.28.0E.3D.32  
3D / 00 (I)  
7E.D6.01.27.77  
01 / 00 (B)

35 / 00 (V)  
(SUPER)  
WONDERBOY  
0D.3D.90.3C.DD  
90 / 00 (E)

WHOPPER CHASE  
3A.74.17.3D.CA  
3D / A7 (V)

WINCHESTER  
3A.93.01.3D.FE  
3D / 00 (V)

XENON  
7E.B7.C0.35.3E.1F.32  
35 / 00 (I)  
26.84.ED.44.86  
86 / 00 (E)  
21.24.84.35.F2  
35 / A7 (V)

XENOPHOBE  
21.BC.00.7E.91  
91 / 00 (E)  
77.2B.7E.98.27  
98 / 00 (E)

XENIOUS  
3E.05.32.F0.03  
05 / FF (V)

ZONETROOPER  
18.0B.7E.D6.01  
01 / 00 (air)  
9C.C9.7E.D6.01  
01 / 00 (power)  
C9.47.7E.D6.01  
01 / 00 (E)  
FA.9B.7E.D6.01  
01 / 00 (T)

ZORRO  
26.5B.3D.32  
32 / 00 (V)

ZYNAPS  
36.00.ED.B0.3E.02  
02 / FF (V)



0D.3D.90.3C.DD  
90 / 00 (E)

SUPER CARS  
2A.E3.06.7D.93  
2A / C9 (C)

SUPER SKWEEK  
CB.E9.CD.5B.00  
CD.5B / 00.00 (V)

SKWEEK  
36.34.3E.06.32.08  
06 / FF (1 monstre)

SWITCHBLADE  
44.0A.7E.91.28.05.FA  
91 / A7 (E)

TANIUM  
3A.8D.6E.3D.32  
3D / 00 (V)

THE UNTOUCHABLES  
C9.3D.32.BC.17  
3D / 00 (?)

THUNDERCATS  
C0.DD.7E.00.87  
C0 / C9 (I)  
3E.06.32.4B  
06 / 00 (V)

TITAN  
05.32.76.10.21  
05 / 00 (V)

TOM & JERRY II  
2A.08.19.23.22  
23 / 00 (T)  
2A.08.19.11.1E  
1E / 00 (T)

TRAILBLAZER  
83.26.3E.04.32.BA

VICTORY ROAD  
FD.CB.00.5E par  
00.00.00.00 (I)

VEC LA MANS  
B8.08.3D.32.DD  
3D / 00 (I)

WHOPPER CHASE  
3A.74.17.3D.CA  
3D / A7 (V)

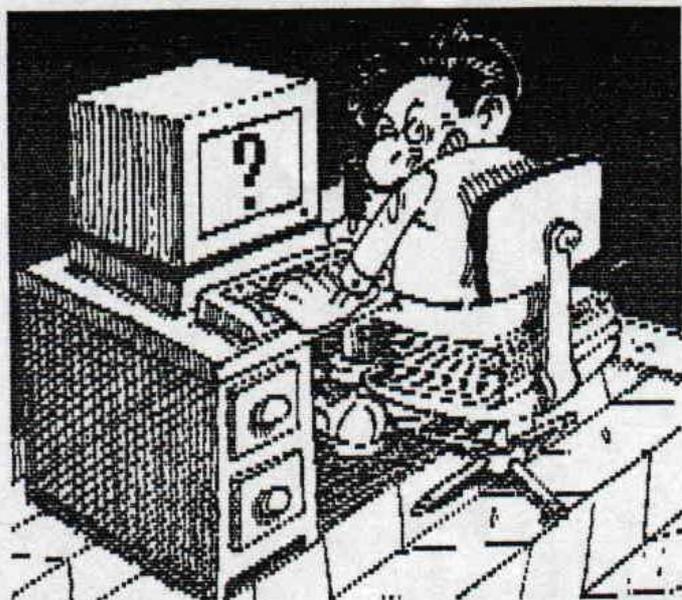
WINGS OF FURY  
A7.28.1B.35.CD.6C.7F  
28.1B / 36.01 (\*\*)

WIZARD WILLY  
3A.FD.B7.3D.FE  
3D / 00 (V)

WONDERBOY  
21.31.01.35.3A



REMERCIEMENTS:  
à tous ceux qui m'ont  
envoyé un jour où l'autre  
une astuce, une chaîne,  
un poke.  
Je ne cite aucun nom  
de peur d'en oublier.  
Il y a vous et moi, moi  
et vous, ou l'inverse,  
c'est comme vous voulez.  
(Cette phrase là  
n'est pas de moi...)



# VOULEZ - VOUS ESSAYER DE TROUVER DES VIES INFINIES EN APPLIQUANT LA METHODE DE L' ADDITION MULTIPLICATIONNELLE ?

( UNE METHODE QUI EN VAUT UNE AUTRE )

42.52.41.56.4F.21 56.4F.55.53

50.4F.55.56.45.5A

43.4F.4E.54.49.4E.55.45.52



Vous aimeriez vous aussi trouver des vies (ou autres) dans vos jeux. Voici une méthode qui n'est pas infaillible, mais qui vous dépannera dans 75% des cas. Je ne prétends pas en être l'auteur, je ne fais que vous résumer ce que j'ai appris en lisant différentes publications dédiées à l'Amstrad.

Comme vous le remarquez en parcourant toute cette série de recherches hexadécimales publiées ce mois ci, il suffit souvent de remplacer le nombre de vies par FF ou 3D par 00. Mais comment en arriver là ?

Prenons exemple d'un jeu qui vous donne 4 vies au départ. Il vous faut rechercher la chaîne 3E,04,32 où 04 représente le nombre de vies. Bien sur si vous en disposez de 6 vous rechercherez 3E,06,32. Cependant n'oubliez pas que nous calculons en hexadécimal. Jusqu'à 09 pas de problème. Ensuite 10=0A, 11=0B, 12=0C etc...

Revenons à notre exemple. Avant tout travaillez sur une copie. C'est primordial. Une erreur de manipulation risquerait de détruire votre original à 230 francs. Votre disquette d'essai devra être formatée au préalable afin d'y effacer tous les octets qui y traînent. Cela vous simplifiera le travail. L'option vera, "\*,\*" (ou !era pour les claviers qwerty) n'efface pas les restes d'écriture de votre disquette, mais ne fait que libérer la place. Donc formatez une disquette essai et n'y recopiez que votre jeu, à l'exception de tout autre programme.

Maintenant lancez discology, (ou tout autre utilitaire similaire) et prenez l'option EDITEUR. Recherchez cette chaîne 3E,04,32. Une fois celle-ci trouvée, notez soigneusement les renseignements piste, secteur, adresse et augmentez ou diminuez la valeur 04 afin de tester si cette trouvaille est bien la bonne. Par exemple mettez 3E,07,32 et faite une partie de votre jeu. Si le programme vous affiche 7 vies, c'est tout bon, vous avez trouvé la bonne chaîne. Sinon, revenez à la piste et secteur noté précédemment et remettez la valeur 04. Recommencez l'opération de recherche jusqu'à ce que vous trouviez la bonne. Une fois cette intervention réussie vous pouvez tenter de remplacer 04 par FF, ce qui en décimal vous donnera 255 vies. Parfois cette valeur est trop forte et le programme se plante. Diminuez la valeur FF par C8 (200) ou encore 64 (100).

Mais on peut faire mieux : empêcher le compteur de soustraire vos vies. Celles-ci resteront toujours à 04, nombre d'origine.

Pour cela une fois que vous avez noté les références piste,

secteur, adresse de votre bonne chaîne hexa, allez sur cette piste et prenez l'option AFFICHER - DESASSEMBLER ECRAN. Donnez l'adresse que vous avez notée. En haut de la fenêtre, à coté de l'instruction LD vous remarquerez, entre parenthèse, deux valeurs d'octets. Par exemple LD(9F17). Ou encore LD HL,(9F17). Notez ces références en LES INVERSANTS (octets poids fort et poids faible) et inscrivez les de part et d'autre de 3D,32. Ce qui, dans le cas qui nous intéresse, donne 17,9F,3D,32,17,9F. A présent recherchez ces nouvelles valeurs et une fois cette chaîne trouvée remplacez 3D par 00. Le compteur de vies est bloqué.

Si aucune de ces méthodes ne donne de résultat, recherchez 3E,04 ou 04,32 mais ce système a le défaut de rallonger le temps de recherches car plus le nombre d'octets à consulter est faible, plus les résultats sont nombreux, et un seul est le bon. Là encore si vous essayez un échec, il vous reste la solution de tester tous les 3D,32. N'oubliez pas le plus important. A chaque fois qu'une chaîne trouvée n'est pas correcte REMETTEZ SES VALEURS D'ORIGINES. Oui je sais, vous y penserez, et pourtant...

Il arrive (rarement il est vrai) que le nombre de vies à rechercher sous discology ne soit pas forcément identique à celui affiché dans votre jeu. Si le programmeur vous affiche 4 vies au départ, mais qu'une fois arrivé à 0 vous pouvez encore jouer une fois, cela signifie que le nombre de vies alloué au début est de 5 et non de 4 (le 0 comptant comme une vie supplémentaire). De même certains auteurs, retranchent un point votre compteur dès le commencement et cela sans que vous le sachiez. Si bien qu'affichant 4 vous en disposez de 5 au moment du lancement de votre jeu.

D'autres, plus vicieux, affichent le nombre de vies en valeur ASCII. Dans ce cas 00=30, 01=31, 02=32, 03=33 etc... (Reportez-vous à votre manuel chapitre 7 page 8 pour le tableau des conversions). Il vous faudra tenir compte de ces paramètres lors de vos futures recherches. N'utilisez cette solution qu'en dernier recours, elle n'est employée que très exceptionnellement.

Il existe encore d'autres possibilités que je ne vous développerai pas, ne les maîtrisant pas assez moi-même.

Voilà, ce n'est peut-être pas évident, mais avec de l'entraînement et des kilos de patience vous y arriverez. Je le répète, cette méthode n'est ni universelle ni infaillible, certaines de vos disquettes résisteront aux explorations les plus poussées, mais c'est un bon système D.

# Tableau de conversions

## Décimal / Hexadécimal

01	01	26	1A	51	33	76	4C	101	65	126	7E	151	97	176	B0	201	C9	226	E2	251	FB
02	02	27	1B	52	34	77	4D	102	66	127	7F	152	98	177	B1	202	CA	227	E3	252	FC
03	03	28	1C	53	35	78	4E	103	67	128	80	153	99	178	B2	203	CB	228	E4	253	FD
04	04	29	1D	54	36	79	4F	104	68	129	81	154	9A	179	B3	204	CC	229	E5	254	FE
05	05	30	1E	55	37	80	50	105	69	130	82	155	9B	180	B4	205	CD	230	E6	255	FF
06	06	31	1F	56	38	81	51	106	6A	131	83	156	9C	181	B5	206	CE	231	E7		
07	07	32	20	57	39	82	52	107	6B	132	84	157	9D	182	B6	207	CF	232	E8		
08	08	33	21	58	3A	83	53	108	6C	133	85	158	9E	183	B7	208	D0	233	E9		
09	09	34	22	59	3B	84	54	109	6D	134	86	159	9F	184	B8	209	D1	234	EA		
10	0A	35	23	60	3C	85	55	110	6E	135	87	160	A0	185	B9	210	D2	235	EB		
11	0B	36	24	61	3D	86	56	111	6F	136	88	161	A1	186	BA	211	D3	236	EC		
12	0C	37	25	62	3E	87	57	112	70	137	89	162	A2	187	BB	212	D4	237	ED		
13	0D	38	26	63	3F	88	58	113	71	138	8A	163	A3	188	BC	213	D5	238	EE		
14	0E	39	27	64	40	89	59	114	72	139	8B	164	A4	189	BD	214	D6	239	EF		
15	0F	40	28	65	41	90	5A	115	73	140	8C	165	A5	190	BE	215	D7	240	FG		
16	10	41	29	66	42	91	5B	116	74	141	8D	166	A6	191	BF	216	D8	241	F1		
17	11	42	2A	67	43	92	5C	117	75	142	8E	167	A7	192	C0	217	D9	242	F2		
18	12	43	2B	68	44	93	5D	118	76	143	8F	168	A8	193	C1	218	DA	243	F3		
19	13	44	2C	69	45	94	5E	119	77	144	90	169	A9	194	C2	219	DB	244	F4		
20	14	45	2D	70	46	95	5F	120	78	145	91	170	AA	195	C3	220	DC	245	F5		
21	15	46	2E	71	47	96	60	121	79	146	92	171	AB	196	C4	221	DD	246	F6		
22	16	47	2F	72	48	97	61	122	7A	147	93	172	AC	197	C5	222	DE	247	F7		
23	17	48	30	73	49	98	62	123	7B	148	94	173	AD	198	C6	223	DF	248	F8		
24	18	49	31	74	4A	99	63	124	7C	149	95	174	AE	199	C7	224	E0	249	F9		
25	19	50	32	75	4B	100	64	125	7D	150	96	175	AF	200	C8	225	E1	250	FA		

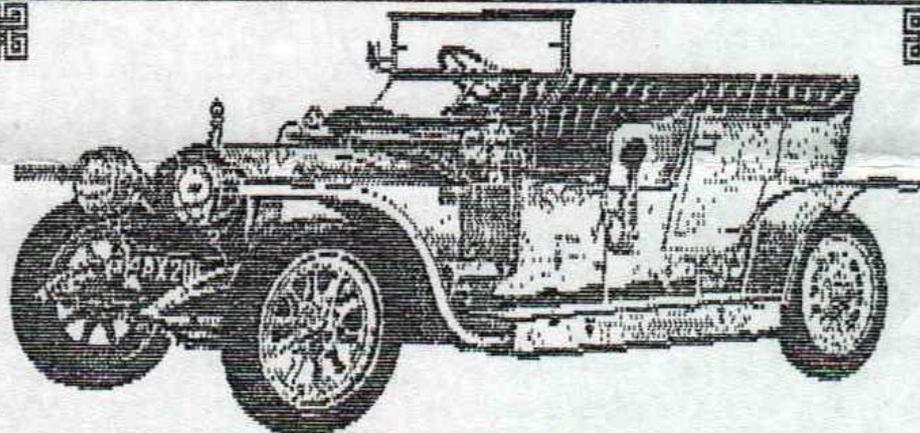
## IN SAECULA SAECULORUM

Si je vous demandais la différence essentielle entre le 31 décembre 1999 et le 1er janvier 2000 ? Vous ne répondriez sans hésiter que nous changerons de millénaire, même si certains perfectionnistes veulent le faire débiter en 2001. S'il est reconnu que la terre tourne rond (d'ailleurs comment tournerait-elle en carré?), il est moins admis que notre calendrier soit universel.

Lorsque nous entamerons allègrement l'an 2000, les Grecs Anciens n'en seront qu'à leur 694ème Olympiade, les Musulmans seront en 1420, les Indiens Sakas nous tallonneront de près en fêtant l'an 1922, les Japonais nous devanceront de 660 ans, les Mayas seront en 5113 et les Juifs en ... 5761. De quoi prendre une sacrée avance sur nous. Amstrad sera au banc des antiquités avec ses 15 ans. Pour les Papous je ne sais pas. (Désolé).

Si je me suis planté de quelques années, ne m'en veuillez pas, il n'y a que ceux qui ne calculent jamais qui ne se trompent pas.

D'autre part vous savez tous



Bonne nouvelle. Vos disquettes Amsoft valent le prix d'une Rolls Royce. Grâce à la théorie du calcul spontané, nous arrivons au résultat suivant.

Le prix moyen de cette disquette est de 20 francs en grande surface, et ce pour un poids de 30 grammes. Ce qui vous met allègrement le kilo à 666 francs. (Mais si, mais si, vérifiez...).

Une Rolls Royce (modèle Corniche) vous coutera, carte grise comprise, 1 650 000 francs pour un poids de 2,5 tonnes, soit ... 660 francs le kilo (Mais si, mais si, révérifiez...). Etonnant non ?

comment reconnaître une année bissextile. Mais ce que vous ignorez probablement, c'est que les années séculaires (séculaire = qui termine un siècle) ne sont pas bissextiles, (1700 - 1800 - 1900) sauf celles dont les deux premiers chiffres sont divisibles par 4. (1200 - 1600 - 2000 - 2400 etc...)

Personne d'entre nous ne peut donc raisonnablement espérer travailler un jour de moins en 2100, prochaine année séculaire non bissextile. Bonne retraite quand même...