



RUNSTRAD

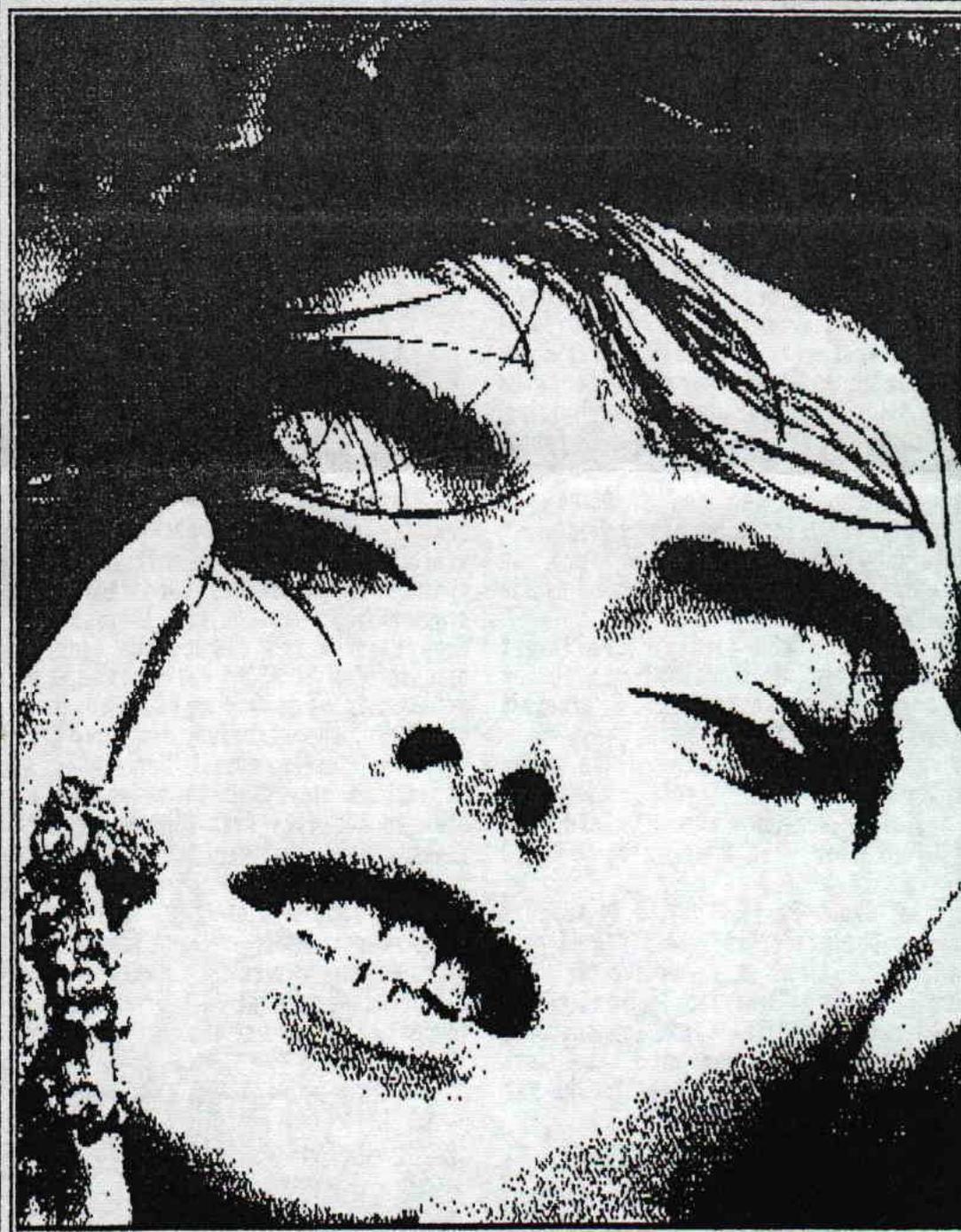


1988

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 34



Editorial

Rien de neuf en ce qui concerne nos CPC du côté des éditeurs, mais ce n'est pas une surprise. Ce qui en est une par contre, c'est le RUNSTRADISC JUNIOR. Et oui... Encore une nouveauté chez Runstrad! Mais s'il porte le label Runstrad, le Runstradisc Junior, qui se nomme en réalité BUBBLE GUM, est réalisé par une de nos lectrices, BILLIE. Ayant constaté à juste titre, qu'il n'y

avait pas grand chose pour les jeunes lecteurs dans le fanzine, et sachant que justement, les jeunes lecteurs de Runstrad sont assez nombreux, (je ne suis toujours demandé pourquoi?) Billie comble cette lacune, et elle y parvient fort bien. BUBBLE GUM est réalisé en partie avec les routines du Runstradisc, mais sur une seule face, l'autre face étant réservée pour des programmes (jeux, utilitaires etc...). Il est musical, et vous y trouverez même des sons digitalisés. Abondamment illustré par des digits et des dessins de bonne qualité, il intéressera les jeunes et les moins jeunes. La date de sortie ne devrait pas tarder, vous pouvez donc écrire pour réserver votre exemplaire. BUBBLE GUM est bien sûr un Freeware, un disque (2 faces) et 1 timbre à 4,00fr.

Disponible également le Runstradisc No 34. A ne pas manquer! Vous y trouverez plein de bonnes choses et en particulier une interview du Fanzine Croco Fury, un fanzine peu connu, mais qui grâce à Runstrad ne le restera pas longtemps.

L'assembleur. Un dossier sur DAMS vient d'être ouvert conformément à vos souhaits. Mais n'étant pas au top niveau de la programmation en assembleur, j'aimerais bien que quelqu'un me donne un coup de main.

Un nouveau fanz vient de voir le jour et il se nomme "EUROSTRAD". Particularité, il est trilingue, français/espagnol/anglais. Réalisé avec Oxford, en freeware - Thomas Fournier - La Hamelière - 58450 HAMBYE.

En parlant de fanzines, Croco Passion quitte le support magnétique pour revenir sur papier?!? Et pourquoi pas! Pour terminer cet édit, je tiens à remercier de tout coeur les nombreux lecteurs et lectrices qui ont eus la gentillesse de m'envoyer une petite carte (un souvenir de vacances). Je ne peux, hélas, répondre à tous personnellement mais sachez que j'ai été très touché par cette marque d'amitié.

LE CONCOURS: LES MODALITÉS SONT LES SUIVANTES

ETRE ABONNÉ - RENVoyer LA GRILLE CORRECTEMENT REMPLIE AVANT LE 31 OCTOBRE 1992

1ER PRIX - UN JEU (CASTLE MASTER/CPT BLOOD) AU CHOIX
2ÈME PRIX - UNE DISQUETTE (CONTENANT FREEMARE) AU CHOIX
TIRAGE AU SORT ENTRE LES GAGNANTS SI NÉCESSAIRE

Semword

Augmentez
la capacité
du tampon
réservé aux
caractères du
pavé numérique



LISTING

```

10 B=1000
20 X=HIMEM-10-B
30 MEMORY X
40 POKE X+1,17
50 POKE X+2,(X+10-256*INT((X+10)/256))
60 POKE X+3,(INT(X+10)/256)
70 POKE X+4,33
80 POKE X+5,(B-256*INT(B/256))
90 POKE X+6,INT(B/256)
100 POKE X+7,195
110 POKE X+8,21
120 POKE X+9,187
130 CALL X+1
140 RUN "SEMWORD"

```



UNE PLEINE BENNE DE CARACTÈRES ! ENFIN... PRESQUE... DANS SA CONFIGURATION NORMALE, SEMWORD VOUS PERMET DE REDÉFINIR LES TOUCHES DU PAVÉ NUMÉRIQUE POUR Y METTRE DES CHAINES DE CARACTÈRES QUI SERONT APPELÉES EN APPUYANT SIMULTANÉMENT SUR CONTROL+ LA TOUCHE REDÉFINIE, 1,2,3 ETC... POUR STOCKER LES CHAINES QUE VOUS REDÉFINIREZ, SEMWORD DISPOSE D'UN "TAMPON" QUI N'EST RIEN D'AUTRE QU'UN ESPACE MÉMOIRE. OR CE TAMPON NE PEUT STOCKER QUE 255 CARACTÈRES, C'EST PEU, PAS BEAUCOUP, DÉRISOIR, RISIBLE, JE RIS! HA HA! BON; CA C'ÉTAIT AVANT! MAINTENANT REDEVENONS SÉRIEUX. LE LISTING CI-DESSUS VA PERMETTRE AUX UTILISATEURS DE SEMWORD QUE VOUS ÊTES D'AVOIR UN TAMPON DE 1000 CARACTÈRES. VOUS RESPIREZ DÉJÀ MIEUX, C'EST BON DE SE SENTIR À L'AISE NON? VOUS VOYEZ DÉJÀ LES POSSIBILITÉS QUI VOUS SONT OFFERTES, L'ÉCONOMIE QUE VOUS ALLEZ POUVOIR RÉALISER. JE SUIS CONTENT POUR VOUS ET JE NE VAIS PAS EN RESTER LÀ CAR JE SAIS QU'EN CE QUI CONCERNE L'ATTRIBUTION ET LA REDÉFINITION DES TOUCHES C'EST UN PEU LA PAGAILLE. DONC ALLONS PAGE 7 POUR VOIR COMMENT OPTIMISER UN MAXIMUM CETTE CONFOR-

TABLE OPTION. SEMWORD C'EST PLUS QU'UN LOGICIEL, C'EST UNE RELIGION!

VENDS POUR CPC 6128, SCANNER DART, HACKER7.0, TURBO IMAGER
PAGE PUBLISHER PAO, OXFORD PAO, PROCOPY+ ET AUTRES
GENGEMBRE B. ROUTE DE CERCY LA TOUR - 58110 BICHES

LOGITEST ≡ ≡ ≡ LOGITEST

≡ ≡ ≡ CRAFTON & XUNK ≡ ≡ ≡

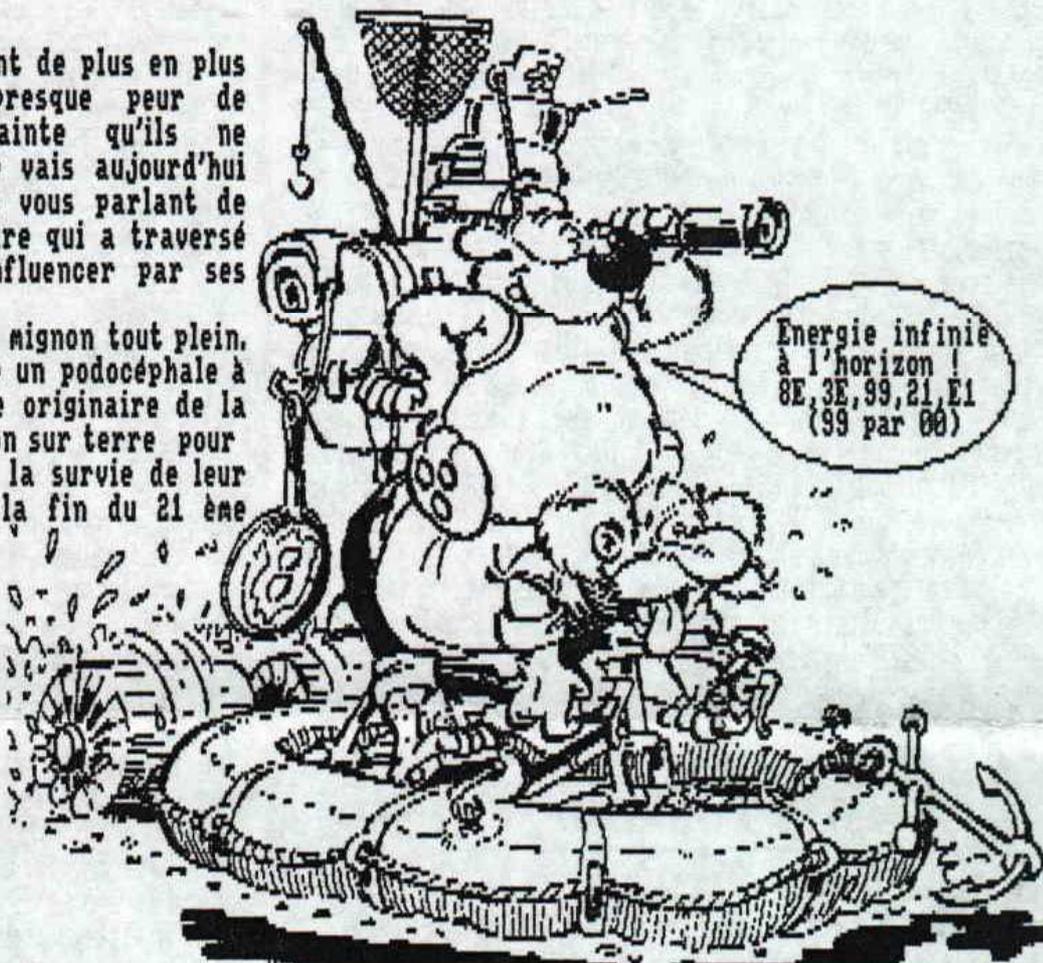
Les nouveautés sur CPC se faisant de plus en plus rares (d'ailleurs nous avons presque peur de prononcer ces mots de crainte qu'ils ne disparaissent définitivement), je vais aujourd'hui faire un retour aux sources en vous parlant de Crafton et Xunk, un jeu légendaire qui a traversé les années sans se laisser influencer par ses confrères briseurs de joystick.

Crafton est un gentil petit robot mignon tout plein. Xunk se définit lui même comme un podocéphale à jambe courte. Ce drôle de couple originaire de la planète XUL 3 est envoyé en mission sur terre pour récupérer l'énergie vitale à la survie de leur monde. (L'histoire se déroule à la fin du 21^{ème} siècle). Il vous faut guider Crafton dans ce labyrinthe qu'est le centre énergétique de la planète Terre et lui donner accès à Zarkas, la salle des ordinateurs. Pour cela un code à huit chiffres est indispensable. Les savants que vous rencontrerez au hasard de vos errances vous communiqueront chacun une partie de ce code.

Xunk, farouche indépendant, ne se laissera pas diriger. Touche à tout perpétuel, il sera plus souvent dans vos jambes à vous embêter qu'à vous être utile. Quoique quelques fois...

Les graphismes sont très bons, même si les détails manquent trop souvent de finesse (mode 0). L'animation est bonne et parfois humoristique. Toutes les actions sont possibles avec les objets rencontrés (sauter, monter, tirer, pousser, empiler etc...). Cependant il faudra vous habituer au maniement du joystick pas toujours très évident au début.

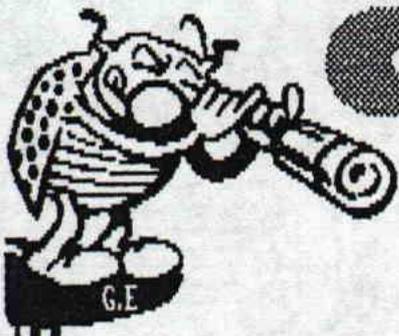
Le jeu étant assez compliqué voici quelques trucs qui pourront vous rendre la vie plus facile. Les grosses bouteilles servent à tuer les punks (posez les devant eux). Pour faire parler les savants prenez une seringue et placez la à leurs pieds, ils vous donneront un partie du code. Certaines seringues sont visibles mais difficiles d'accès (effectuez des "empilements"). D'autres sont cachées derrière des meubles (déplacez le canapé rouge, il y a une dessous). Vous vous débarrasserez des robots, soit en cassant une bouteille devant eux, soit en les



immobilisants avec ces objets bizarroïdes qui s'élèvent en émettant des sons aigus. Les aimants vous seront également utiles. Posez les devant l'entrée des pièces où se trouvent des savants. Les méchantes bêtes viendront s'y coller. Pour passer par dessus les palissades ou atteindre un objet élevé, sifflez Xunk (la lettre R du clavier). Evitez les tessons de bouteilles en y approchant un meuble quelconque et en sautant par dessus. Avant de passer sur un tapis roulant, surveillez Xunk. S'il émet des sons bizarres, le tapis est piégé. Les tapis verts avec un point rouge au centre servent d'ascenseur. Etc...etc... Vous commencez le jeu avec 99% d'énergie (tiens ça me rappelle Cauldron !). Celle-ci diminue à tous contacts. A zéro...devinez !. Certaines cabines holophoniques vous permettent de vous recharger. Encore faut-il les trouver.

Le jeu est franchement difficile. Surtout que vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois (il sera dessiné dans la valise à gauche de l'écran). Mais que cela ne vous rebute pas trop. Ceux qui ne connaissent pas ce soft, mais qui aiment le genre, peuvent s'y risquer sans hésitation.

J.L.M.



CALCUMAT

LES OUTILS DE BUREAU
DE CALCUMAT
CALCULATRICE - CALEPIN



La dernière fois il était question de graphisme, aujourd'hui, nous parlerons des outils de bureau, ils ne payent pas de mine à première vue, mais ils sont d'une grande utilité.

Vous pouvez y accéder par le menu "Micro Application". C'est le premier dans la barre de menu, en haut à gauche. Allez-y et ouvrez la fenêtre.

La calculatrice : Rien à voir avec les calculettes que vous connaissez. Elle ressemble plus à un bloc-notes électronique. Ce qui la distingue des calculatrices ordinaires ? Simplement le fait qu'elle peut travailler en utilisant les opérateurs courants, * / + - < > †, ainsi qu'avec des valeurs hexadécimales, le résultat sera en décimal, exp: &A+&A=20, mais ce n'est pas tout car elle peut travailler avec les cases de la feuille de calcul. R12C8*2-(R10C6+127.45)/TOTAL est parfaitement valable, TOTAL étant le nom d'une cellule, car vous pouvez "nommer" les cellules (ou cases).

La calculatrice accepte jusqu'à 10 chiffres au-delà des quels les résultats seront notés scientifiquement, donc pour 1234567890 vous aurez 1.234567E+09. Vous ne pourrez pas dépasser une ligne lors de la saisie, soit 19 chiffres, c'est déjà bien.

Le calepin. Ce n'est pas un traitement de texte, vous n'y trouverez donc pas de commandes évoluées. Il vous donne la possibilité de prendre des notes, mémoriser des textes, qui seront intimement liés (c'est beau l'amour) à votre feuille de calcul lors de la sauvegarde, et non pas du "sauvetage" comme je l'ai lu chez un confrère.

Vous taperez délicatement les caractères sur le clavier, le logiciel n'ayant pas encore la synthèse vocale. Les touches de fonction sont celles que vous connaissez bien, les flèches du pavé, les touches DEL, RETURN, ESPACE et TAB.

La combinaison des touches CONTROL+flèches ↑ ↓ vous permet de sauter de page en page (20 lignes par page).

Le nombre de caractères n'est limité que par la mémoire, mais attention, le calepin partage l'espace mémoire avec la feuille de calcul !

Voyons les options les plus intéressantes: En appuyant sur CONTROL+C vous intégrez au calepin (à l'emplacement du curseur) le contenu du presse papier. Cette opération est très rapide, et vous permet d'importer des colonnes, des lignes, ou un bloc. (Le presse papier fera l'objet d'un article à part). La touche ESCAPE (ESC) permet de sortir du calepin pour revenir sur la barre de menu.

Impression de textes: Les caractères "<" et ">" sont réservés pour les séquences de contrôle. Les séquences peuvent mémoriser quatre types de commandes. Seuls les 160 premiers caractères d'une séquence seront pris en compte lors de l'impression.

Les caractères réservés "<" et ">" peuvent être modifiés par une séquence: <S (). Vos caractères d'identification de séquence seront "<" et ">" tant que vous les conserverez. La séquence <K33> imprimera le caractère 33 ascii de votre CPC. Ceci permet l'impression de caractères qui ne sont pas sur le clavier.

La séquence <C15> mettra la DMP 2000 en mode condensé. Pour bien utiliser ces séquences, il vous faudra le manuel de la DMP 2000 car les séquences ne sont rien d'autre que l'application des codes par le biais d'un signe conventionnel "<" qui ouvre la séquence et ">" qui la ferme.

<C27,C83,C0> SALUT <C27,C84> BONJOUR vous donnera: SALUT BONJOUR à l'impression. C27,C83,C0 correspond au code "exposant" de la DMP et C27,C84 à l'annulation de ce code. 83 est le code ascii de S et 84 celui de T. Or le manuel de la DPM indique PRINT CHR\$(27);"S";CHR\$(0) pour passer en "exposant" PRINT CHR\$(27);"T" pour annuler. Salut est écrit en exposant et bonjour en normal.

C'est tout pour le moment. Je vous laisse faire mumuse pour vous familiariser avec ce que nous venons de voir, mais l'article suivant sera consacré aux possibilités de publi-postage, ou du Mail/merge, oui, c'est possible. Nous parlerons aussi du Presse Papier. A bientôt.

RUNSTRAD NUMERO 34bis

Et bien oui ! Un numéro 34 bis vient de voir le jour ! Un numéro pirate de Runstrad. Cela devait arriver. Il s'agit d'une imitation, d'un pastiche, avec beaucoup d'humour, mais surtout, très très bien réalisé ! Si bien qu'il en a trompé quelques uns, et que Jean Louis MEIER refuse absolument de croire que je n'y suis pour rien ! C'est pourtant la vérité ! Que l'auteur de ce petit chef d'oeuvre, s'il lit ces lignes saches que je ne lui en veux pas le moins du monde. Que j'ai été impressionné par son travail et que s'il désire prendre contact, je suis tout disposé à le prendre dans l'équipe de Runstrad, les talents de ce genre ne pullulent pas sur CPC. Le célèbre Syntax Error que vous connaissez tous a également fait l'objet d'une imitation très réussie il y a 2 ans environ. S'agit-il de la même personne? Je l'ignore, quoiqu'il en soit, bravo, l'humour et la dérision n'ont jamais tué personne et il faut savoir rigoler par moment, bien qu'il me semble que le rédacteur du fanzine Crocofanz ne soit pas de cet avis... Personnellement j'ai bien aimé. Et si vous en voulez un exemplaire, je vous ferai une photocopie !

DAMS

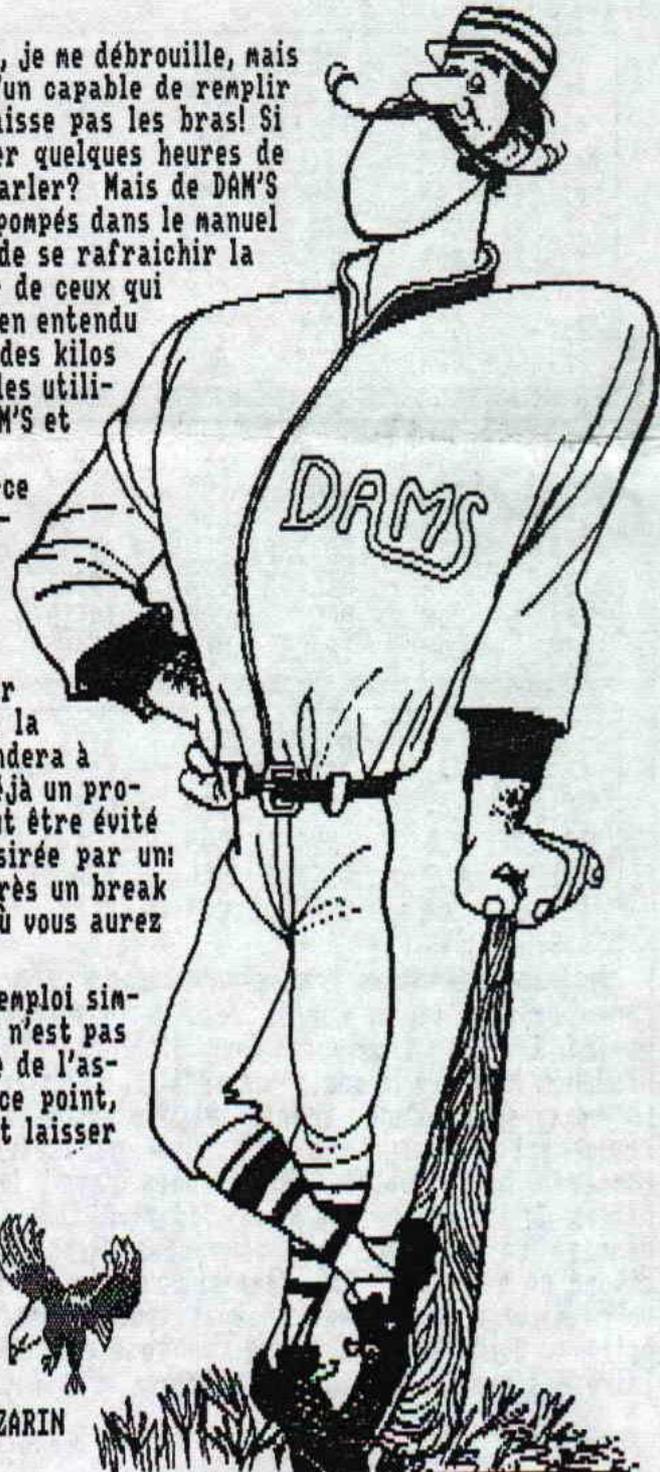
Micro Application
CPC 464 - 664 - 6128
Chapitre I

Il serait présomptueux de ma part de vouloir vous apprendre l'assembleur à partir de Runstrad. Un fanzine n'est pas le support idéal pour cela, sa périodicité, le nombre de pages, ne sont pas adaptés pour traiter un sujet de cette importance. Car ne vous faites pas trop d'illusions, l'assembleur est un langage difficile, bien plus contraignant que basic. En ce qui me concerne, je n'ai pas les connaissances nécessaires pour vous l'enseigner.

Je ne suis pas une "bête" d'assembleur, j'en suis même assez loin, je me débrouille, mais sans plus, or c'est insuffisant. J'aurais bien aimé trouver quelqu'un capable de remplir cette tâche, hélas, je n'ai encore trouvé personne. Mais je ne baisse pas les bras! Si vous avez les qualités requises, si vous êtes disposé à y consacrer quelques heures de temps en temps, contactez-moi. En attendant de quoi allons nous parler? Mais de DAM'S bien sûr! Mais soyons honnêtes, les textes seront pour la plupart pompés dans le manuel d'utilisation, ce qui permettra au passage à ceux qui ne l'ont plus de se rafraichir la mémoire. Notez au passage que j'ai la délicatesse de ne pas parler de ceux qui utilisent une vague copie fournie par le fils du concierge, ce qui bien entendu condamne le logiciel à des années de placard, dommage de laisser des kilos de programme au rancard. A ce sujet, les avis sont partagés parmi les utilisateurs de programmes d'assemblage. Certains ne jurent que par DAM'S et d'autres ne veulent pas entendre parler d'autre chose que Maxam. Pour meubler cette rubrique vous trouverez quelques routines source qui ont été envoyées par des lecteurs, comme des rasters, des scrolings, des rebonds, des affichages à effets spéciaux, etc etc...

D.A.M.S est composé de 3 programmes. Un assembleur, un désassembleur et un moniteur. Ils sont résidents en mémoire et relogeables. Sa taille est de 10,5K. Lors du lancement, Dams est chargé par défaut à l'adresse &4000, si lors du chargement vous maintenez la touche "espace" enfoncée, le chargeur (basic) du logiciel vous demandera à quelle adresse vous voulez implanter Dams. Attention si vous avez déjà un programme basic en mémoire, il pourrait être effacé par Dams. Ceci peut être évité il suffit de charger directement le code machine à l'adresse désirée par un: MEMORY adr-1:LOAD"dams.bin",adr:CALL adr. Pour relancer Dams après un break un simple CALL adr est suffisant, "adr" étant l'adresse mémoire où vous aurez implanté le code machine.

Dans le prochain numéro, vous aurez plus de détails, et un mode d'emploi simplifié et rédigé par Nullos Cracker. En somme, l'utilisation de Dams n'est pas si difficile que cela, ce qui l'est bien davantage, c'est la maîtrise de l'assembleur, et ne comptez pas trop sur moi pour vous aider sur ce point, plutôt que vous donner de mauvais exemples, je préfère me taire et laisser parler quelqu'un de plus qualifié, si ce "quelqu'un" se manifeste.



Et surtout... N'oubliez pas de
commander le numéro 8 de
CROCO PASSION



Sandrine COUETIER - 3 rue des Hortensias - 91300 CHILLY MAZARIN
FREWARE DISQUE - 1 timbre à 4,00fr et 1 disquette 3'

CPM UTILISATION DES COMMANDES EXTERNES

Les commandes externes de CPM Plus sont relativement nombreuses, mais n'ont pas toutes un intérêt capital, je vous propose donc d'examiner en détail les plus intéressantes. Armez-vous de patience, ça sera long.

Nous allons aborder les commandes externes du C/PM Plus. Un petit rappel. C/PM Plus est enregistré sur 2 disques système et comporte 3 faces. Les 2 faces du disque 1 et la face A du disque 2. La face B de ce disque contient le C/PM 2. 2 réservé aux 464. Voici les catalogues de ces 3 faces.

[DISQUE 1]	BANKMAN .BIN	RENAME .COM
[FACE A]	ERASE .COM	SHOW .COM
AMSDOS .COM	PROFILE .ENG	DEVICE .COM
DISCKIT3.COM	SETLST .COM	KEYS .WP
PALETTE .COM	C10CPM3 .EMS	SET .COM
SETDEF .COM	GET .COM	SUBMIT .COM
BANKMAN .BAS	PUT .COM	DIR .COM
ED .COM	SETSIO .COM	LANGUAGE.COM
PIP .COM	DATE .COM	SET24X80.COM
SETKEYS .COM	KEYS .CCP	TYPE .COM

[DISQUE 1]	GENCOM .COM	DDHP747B.PRL
[FACE B]	LINK .COM	HIST .UTL
AMSDOS .COM	SID .COM	PATCH .COM
DUMP .COM	DD-DMP1.PRL	XREF .COM
LIB .COM	HEXCOM .COM	DDSHINWA.PRL
SAVE .COM	MAC .COM	INITDIR .COM
ASM .COM	TRACE .UTL	RMAC .COM

[DISQUE 2]	LOGO3 .SUB	KEYS .DRL
[FACE A]	DRIVERS .GSX	DDMODE0 .PRL
AMSDOS .COM	KEYS .CCP	GSX .SYS
DDMODE2.PRL	SUBMIT .COM	LOGO3 .COM
HELP .HLP	DDFXLR7.PRL	DDMODE1 .PRL
SETKEYS .COM	GENGRAF .COM	HELP .COM
ASSIGN .SYS		

Comme vous le voyez, sur la face A du disque système numéro 2 vous trouverez deux fichiers, HELP.COM et HELP.HLP, bien que le contenu de HELP.HLP soit en anglais, il vous sera d'une grande utilité pour retrouver rapidement la syntaxe et les paramètres d'une commande. Lancez votre CPM, attendez d'avoir le prompt, mettez le disque 2 face A et tapez... HELP. CPM vous donnera un catalogue des commandes disponibles, CPM attend un nom, tapez DIR. Même si vous n'arrivez (malgré votre dico) à tout traduire, vous pourrez noter les options utilisées par cette commande ou une autre et faire des essais, des comparaisons, c'est de cette

façon que vous apprendrez à utiliser les commandes CPM.

HELP vous indique par ailleurs si la commande demandée est assortie d'exemples ou de sujet complémentaires. Pour DIR, vous pouvez lire qu'il existe un complément au sujet demandé (subtopics) tapez DIR WITHOPTIONS. Vous avez compris?

Nous allons voir maintenant, parmi les commandes transitoires, la plus intéressante et aussi une des plus puissantes. PIP, ou Peripheral Interchange Program. C'est un utilitaire général d'échange entre périphériques. La syntaxe d'utilisation est : PIP destination-source. Vous pouvez également taper PIP sans arguments, la commande sera chargée et le signe * vous indiquera que PIP attend votre bon vouloir. Appuyer sur RETURN ou sur CONTROL+C redonnera la main à CPM. Voici sous CPM les noms donnés aux périphériques: CON console. AUX sortie pour RS 232. LST ou PRN imprimante.

Destination: ce paramètre peut être:

- une lettre désignant un disque (A: ou B:) suivie éventuellement et entre crochet[] d'un numéro d'user.
- un nom de fichier, précédé d'une lettre désignant un disque.
- le nom d'un périphérique logique, CON, LST, etc... LST ou PRN peut être suivi d'indications utiles à l'imprimante, comme les tabulations, la longueur de la page en lignes, saut de page, mais nous y reviendrons.

Source: ce paramètre peut être:

- un nom de fichier précédé ou non d'une lettre de disque.
- une liste des noms de fichiers séparés par des virgules (suivie éventuellement d'options spécifiées entre crochets). Dans ce cas les fichiers seront impérativement des fichiers texte et seront concaténés en un seul fichier destination.
- un périphérique logique, CON console. AUX rs232. NUL qui correspond à l'envoi d'une série de zéro binaires. EOF qui envoie un caractère IAH de fin de fichier. Notez que si aucune lettre de lecteur ne précède le nom d'un fichier, PIP prendra le lecteur par défaut. Voici également la liste des options possibles utilisées par PIP:

CPM PLUS COMMANDE EXTERNE PERIPHERAL INTERCHANGE PROGRAM

- A - (CPM Plus) copie uniquement les fichiers ayant l'attribut "Archive"
- B - Copie en mode bloc.
- C - (CPM Plus) demande confirmation de la copie pour chaque fichier.
- Dn - Détruit (pas de copie) les caractères après la colonne n.
- E - Echo des caractères à la console.
- F - Filtre les caractères de saut de page.
- Gn - Indique un No. d'USER ou se trouve le fichier. Ou le No. d'USER dans lequel il faut copier le fichier.
- H - Vérification de la validité du format HEX du fichier.
- I - Ignore le 00 dans un fichier HEX.
- K - Suppression de l'affichage des noms de fichiers copiés
- L - Lower Case, conversion en minuscules.
- N - Numérotation des lignes de texte.
- O - Transfert caractère en mode objet, c'est-à-dire binaire (ignore la fin de fichier EOF IAH et envoie le dernier bloc en entier).
- Pn - Page de n lignes.
- Qs†Z- Arrêt de la copie (Quit) après la recontre de la chaîne s (†Z veut dire, CONTROL+Z).
- R - Lecture (Read) des fichiers système (attribut SYS).
- Ss†Z- Début (Star) de la copie à la rencontre de la chaîne s.
- Tn - Tabulation toutes les n colonnes.
- U - Upper Case, conversion en majuscules.
- V - Vérification de la copie par relecture après écriture.
- W - Force l'écriture sur les fichiers destination existants ayant l'attribut RO ou Read Only (en lecture seulement).
- Z - Remise à zéro du bit de parité.

Je signale au passage que certaines options sont compatibles avec d'autres, vous pouvez donc cumuler. Dans le cas contraire, PIP signalera l'erreur par un message ou ignorera les options invalides.

Voyons maintenant quelques exemples. Je vous donne la ligne de commande directement à partir de CPM, mais vous pouvez, si vous voulez, entrer la même commande à partir de PIP et dans ce cas ne tenez pas compte du A)PIP puisque vous serez déjà sous PIP avec le prompt *

A)PIP b:fiches.asc
le fichier "fiches.asc" qui se trouve sur le lecteur A sera recopié sur le disque qui se trouve sur le lecteur B

A)PIP c:=b:*.*.com
tous les fichiers .COM du disque B sont copiés sur C

A)PIP b:=*.*[v]
tous les fichiers de A sont copiés sur B. Vérification après la copie.

B)PIP a:=*.*[rc]
tous les fichiers de B sont copiés sur A y compris les fichiers système (SYS) et demande de confirmation avant copie.

4B)PIP a:=adresses.*
tous les fichiers dont le nom est "adresses" quelque soit l'extension, du USER 4 sont copiés dans le USER 4 du disque en A.

2A)PIP a:=b:*.*[g0]
tous les fichiers du USER 0 du disque en B sont copiés dans le USER 2 du disque en A.

NOTE: Rappelons que le "prompt" de CPM Plus donne le numéro du USER courant lorsque celui-ci est différent de zéro et que sous CPM Plus, vous pouvez utiliser PIP pour copier des fichiers avec un seul lecteur, le système demande de mettre la disquette B ou A dans le lecteur unique lorsque c'est nécessaire, tandis que sous CPM 2.2 il faut utiliser FILECOPY.

COPIER UN FICHIER AVEC CHANGEMENT DE NOM.

A)PIP noms.asc=adres.dat - Le fichier "adres.dat" du disque A est copié dans un fichier "noms.asc" également sur le disque A.

A)PIP courrier.bak=b:courrier.txt - Sauvegarde de "courrier.txt" du disque B dans "courrier.bak" du disque A.

CONCATENATION.

B)PIP liste.txt=fic1.txt,fic2.txt,fic3.txt,fic4.txt
le fichier "liste.txt" contiendra les 4 fichiers.

ATTENTION! si "liste.txt" existe déjà sur le disque, il sera remplacé par le nouveau fichier.

COPIE VERS OU EN PROVENANCE DE PERIPHERIQUES.

A)PIP lst:=liste.txt[†8] - Liste sur imprimante du fichier "liste.txt" avec expansion des caractères de tabulation (†8) toutes les 8 colonnes. Attention, LST (lst) et pas 1st.

A)PIP prn:=test.asm - Liste sur imprimante avec tabulations toutes les 8 colonnes, saut de page à 60 lignes et numérotation des lignes.

A)PIP clavier.tab=com: - Création d'un fichier "clavier.tab" qui contiendra tout ce qui sera tapé au clavier jusqu'au CONTROL+Z qui terminera l'opération.



Alors mon bon ?
CPM, ça avance ?
Pas trop dur ???



Digits
Gay Emmanuelle.

SEWORD TRAITEMENT DE TEXTE

INITIATION

Mouvement de curseur et redéfinition des caractères du pavé

20 KEY 0, "JOURNAL RUNSTRAD"+CHR\$(13)+"AUBERT Patrick"+CHR\$(13)+"58 rue de la Briquetterie"+CHR\$(13)+"17000 - LA ROCHELLE"+CHR\$(13)+"TEL: 46.67.58.89"+STRING\$(4,240)+STRING\$(22,32)+"La Rochelle le, "

Hé! Hé! Voilà une ligne intéressante! Et elle est censée faire quoi cette ligne? Elle affecte à la touche 0 du pavé numérique une suite de chaîne de caractères et de caractères de contrôle (déplacements du curseur).

Nous allons l'éplucher comme il se doit rassurez-vous, et ceux qui n'ont pas l'habitude de ce type de manipulation n'ont pas d'inquiétude à avoir, ceux qui connaissent déjà peuvent aller boire un café, mais si j'étais eux, je resterais tout de même...

Pour commencer, prenez Runstrad de la main gauche et introduisez Seward de la main droite dans le lecteur! Lancez le logiciel et allez directement dans le menu principal par CONTROL+RETURN. Ensuite, sélectionnez l'option B, (aller au Basic). Vous avez maintenant sur l'écran le message "Break in 160" Ready. Faites LIST et appuyez sur ESCAPE pour stopper l'affichage. Le contenu de ce listing va varier d'une copie à l'autre, d'une version à l'autre, tout du moins en ce qui concerne les 10 premières lignes. Ceux qui ont un original (je dis ça pour rire, je me doute bien qu'il n'y en a pas) auront quelque chose du genre:

20 KEY 0, "Semaaphore Logiciel...etc...", d'autre auront:
20 KEY 0, "Alan Sugar...etc..." si la copie qu'ils possèdent leur a été passée par ce brave Alan... D'autres auront:
20 KEY 0, "0" suivi de: 30 KEY 1, "1" et encore: 40 KEY 2, "2".
Ce qui indique que les touches du pavé numérique gardent leur fonction.

Voyons maintenant la ligne que je vous donne en entête. Vous avez tous pigés que KEY 0 indique que l'attribution qui va suivre concerne la touche 0 du pavé numérique. Il en est de même pour les touches 1,2,3,etc... KEY 1 touche 1, KEY 2, touche 2, KEY 3, touche 3, KEY 4, touche 4... Le point porte le numéro 10, donc KEY 10, "Monsieur" affectera la chaîne "Monsieur" à la touche (.) du pavé. Lorsque sous Seward vous ferez CONTROL+, vous aurez la joie de voir "Monsieur" s'écrire à l'endroit où se trouve le curseur texte de Seward. Merveilleux! Mais on peut faire beaucoup mieux!

Voici un exemple schématisé d'une feuille A4. Elle contient 4 indications qui se résument de la façon suivante.

1) JOURNAL RUNSTRAD
AUBERT Patrick
58 rue de la Briquetterie
17000 - LA ROCHELLE
TEL: 46.67.58.89

2) La Rochelle le,



1 et 2 correspond à la ligne 20 que vous avez à côté. Cette ligne contient donc 6 chaînes de caractères: "JOURNAL RUNSTRAD", "AUBERT Patrick", "58 rue de la Briquetterie", "17000 - LA ROCHELLE", "TEL: 46.67.58.89", "La Rochelle le,"

Ainsi que des mouvements de curseur, CHR\$(13) pour le retour à la ligne. Vous en trouverez un derrière les 4 premières chaînes mais pas derrière les 2 dernières. Nous allons voir pourquoi.

Il ne faut pas oublier que le contenu d'une touche redéfinie s'inscrit TOUJOURS à l'emplacement du CURSEUR. A vous de gérer ce paramètre en positionnant le curseur de saisie là où vous voulez que débute votre texte.

En positionnant mon curseur sur la 1ère ligne et sur la 1ère colonne de gauche, le texte contenu dans la touche 0 s'affichera de la façon suivante:

JOURNAL RUNSTRAD (retour à la ligne)
AUBERT Patrick (retour à la ligne)
58 rue de la Briqu... (retour à la ligne)
TEL: 46.67.58.89 (pas de retour à la ligne)

C'est là que rentrent en action les mouvements de curseur. Après "TEL: 46.67.58.89" nous trouvons le mot clé: STRING\$(4,240). 240 est le code du caractère ASCII ↑ et 4 indique que ce caractère sera utilisé 4 fois. C'est là que beaucoup d'utilisateurs se sont plantés. Pourquoi? La plupart d'entre eux ont essayés de déplacer le curseur avec les codes de contrôle (voir chapitre 7 page 3 du manuel du CPC), chr\$(11)=déplace le curseur d'une ligne vers haut. Ceci ne fonctionne pas avec Seward qui interprète ces codes différemment.

Du même, nous trouvons après le STRING\$(4,240) un STRING\$(22,32) suivi de la chaîne "La Rochelle le,". Le curseur va donc afficher les 5 premières chaînes, remonter de 4 lignes, afficher 22 espaces (ASCII 32) et écrire la dernière chaîne pour ensuite attendre l'entrée d'une date un caractère après la virgule.

J'ai utilisé le code ASCII 32 mais il est possible de prendre le code 243 (→). Les codes 242(←), 241(↓) et d'autres encore comme 178 qui déplace la feuille vers le bas en laissant le curseur à la même place sur l'écran.

Les exemple 3 et 4 sont plus modestes, pas de mouvements de curseur, de simples formules, comme "Salut," ou "Monsieur," et vous pouvez les mettre dans les touches 1 et 2. Ligne 30 KEY 1, "Monsieur," etc... A vous de voir ce qui vous convient le mieux. Un dernier détail. Pour le listing de la page 1, une fois tapé, sauvez-le sous un nom différent de Seward, SAVE"SEM.BAS" par exemple. Pour lancer votre nouvelle configuration, il suffira de faire RUN"SEM" et le prog. lancera Seward automatiquement. (voir ligne 140 RUN"SEWORD") Il faut bien entendu ne pas avoir auparavant modifié le nom du programme basic qui lance le programme binaire "SEMCODE1.BIN", soit SEWORD.BAS. Si c'est le cas, redonnez-lui son nom d'origine ou changez le nom en ligne 140.

Comme vous n'avez pas tous la chance d'être près du Docteur Nullos Cracker, et que des symptômes READ FAIL, DISC MISSING, non reconnaissance de protection, ou touches inopérantes menacent votre vieux CPC voici quelques remèdes dont tout bricoleur soigneux et outillé devrait pouvoir tirer parti.

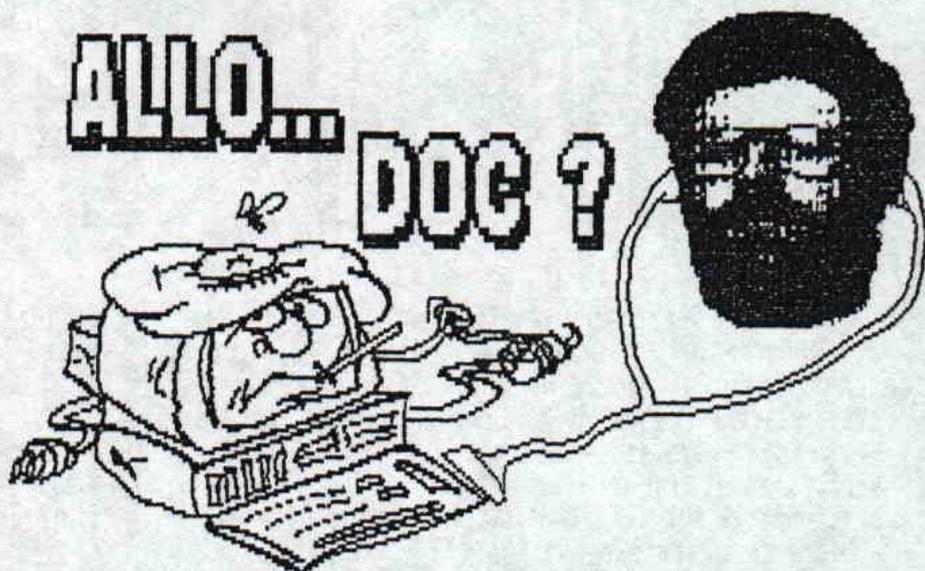
A - VOUS AVEZ DIT "READ FAIL" ?

Peut-être ce problème vous a-t-il laissé perplexe après avoir visionné des oeuvres sur disc formaté bizarrement, des démos par exemple ? ou après avoir inversé à mauvais escient le lecteur utilisé ? La tige sur laquelle se trouve la tête de lecture est en bout de course. Contentez-vous de la débloquent manuellement et tout rentrera dans l'ordre. Surtout ne dévissez pas la vis ! (7)

B - VOUS AVEZ DIT "DISC MISSING" ?

Certaines disquettes moins fiables que les AMSOFT ou MAXELL ne sont plus reconnues par votre CPC ? ou pire votre lecteur ne "voit" plus aucun disc ? Pas de panique ! Après quelques années de bons et loyaux services la courroie d'entraînement du lecteur n'aura plus la tension adéquate : elle fera toujours 230*3 mm, mais aura perdu ses deux ou trois cm d'élasticité. Pour la changer ne mettez pas un vulgaire élastique, même en dépannage ! Elle ne coûte que 20 ou 25F selon le vendeur ou même 10 F selon le magasin ! Lorsque vous aurez dévissé les vis 1 & 2 et retiré les broches 3 & 4 vous aurez en main la partie malade. Mettez-la sur le dos, tout vert, retirez les trois vis qui emprisonnent le circuit, écarter délicatement pour apercevoir la courroie que vous pourrez alors changer à l'aide de pinces coudées. Attention en retournant le lecteur de ne pas perdre la petite "épingle dorée" qui n'est pas fixée (8) et qui sert à reconnaître la protection en écriture.

ALLO... DOG ?



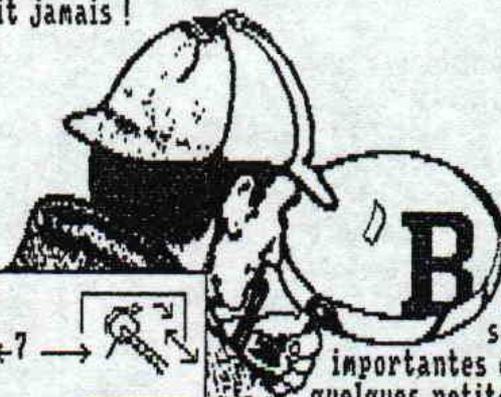
C - VOUS AVEZ DIT QUE CERTAINES TOUCHES NE FONCTIONNAIENT PLUS ? Vous avez malencontreusement branché un joystick défectueux, ou enfiché dans la prise joystick un périphérique en ne respectant pas préalablement l'ordre des différents branchements... Certaines touches ne fonctionnent plus.

Vous pourrez dans un premier temps, provisoirement, redéfinir d'autres touches, mais il faudra changer le circuit sound AY38912 (5) et pour ce faire savoir dessouder et ressouder une trentaine de petites pattes d'une valeur de 70 F.

Si le Joystick et la touche DEL sont inopérants et vous affichent des signes cabalistiques, il faut opérer sur le circuit LS145N (6) seize pattes seulement pour 8 F.

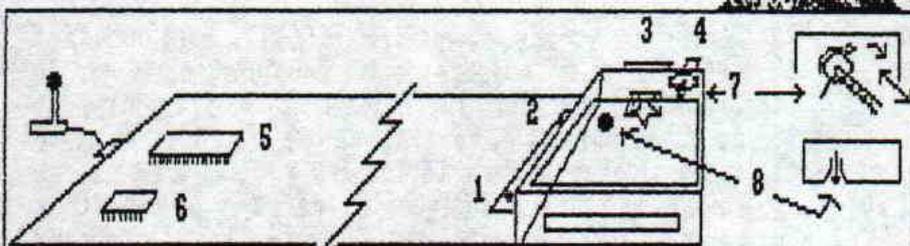
NB : Le Dr X OR rappelle également que pour éviter un surcroit de fatigue à la tête de lecture et à la courroie, il convient de "regrouper" les fichiers au "propre" : après avoir travaillé en utilisant force effacements et ré-écritures, recopier votre "oeuvre" finale sur une disquette formatée, fichier par fichier. Voilà, vous savez tout ou presque ! Bien sur, n'oubliez de remettre le capot, mais peut-être n'est-il pas utile de le revisser ? On ne sait jamais !

L'ex-nalade : MLD's CPC



BIEN ENTENDU,

suivant les directives très importantes du Dr. X-OR, j'ai effectué quelques petites recherches. J'ai enfin trouvé un programme sur le disque NEMESIS MAXIDOS V1.3 - Il s'agit de "COMPACTER" qui se chargera de réorganiser les fichiers sur vos disquettes en les regroupant de façon à optimiser les opérations de lecture du lecteur ce qui effectivement, limitera les déplacements de la tête de lecture et vous fera également gagner du temps en accélérant les procédures de chargement. Suivez donc ces bons tuyaux, votre lecteur vous en sera reconnaissant et si vous voulez une copie de Compacter...



- 1 / 2 = vis qui fixent le lecteur
- 3 = broche noire (cordon plat)
- 4 = broche blanche 4 fils (2 noirs ,1 rouge, 1 orange)
- 5 = circuit sound AY38912
- 6 = circuit LS145N (prise joystick HS)
- 7 = vis de réglage de tête de lecture
- 8 = emplacement sous boîtier de la tige de reconnaissance de protection



HORIZON



Le Président Planétaire avait convoqué une réunion des Souverains des neuf Secteurs. Le sujet était grave. Depuis toujours il était admis que SOL III était plate et qu'au delà de l'horizon se trouvait la grande mer des abîmes. D'ailleurs le Livre des Vérités était formel sur ce point. Le Créateur avait modelé SOL III plane. Mais le Grand Ordinateur avait émis l'hypothèse que SOL III était ronde. Cette nouvelle théorie avait fait des adeptes. D'énormes mouvements révisionnistes avaient vu le jour et il importait rapidement de démontrer l'absurdité d'une telle doctrine.

Les bateaux de SOL III n'avaient jamais dépassé l'horizon et avaient toujours navigué en suivant les lignes côtières.

Le président décida d'organiser une expédition maritime chargée de tenter ce grand voyage au delà de toutes limites connues. Si les marins n'en revenaient pas, la preuve serait établie qu'ils avaient été engloutis par la mer des abîmes.

Le navire DISCKIT quitta le plus grand port planétaire au début de la troisième saison. Il revint dans ce même port deux saisons plus tard. Voici les principaux extraits de son journal de bord:

- Premier vecteur temps. Nous naviguons plein ouest. La côte disparaît de notre vue au matin suivant. À midi, au 42ème parallèle, notre progression est subitement stoppée. Un mur de brouillard magnétique se dresse devant nous, le navire n'avance plus. Je fais larguer une balise de repérage et ordonne de virer sur la droite. La progression reprend, nous filons au nord.

- Quatrième vecteur temps. Chose étrange, le soleil qui doit normalement se lever sur notre droite semble se déplacer de plus en plus vers l'avant du navire.

- Onzième vecteur temps. Ce matin le soleil se lève droit devant nous. Ce qui laisse supposer que nous avons décrit un immense arc de cercle.

- Quinzième vecteur temps. Notre route suit constamment le 42ème parallèle. Impossible de le dépasser. Toujours cet immense mur de brouillard magnétique sur babord qui nous interdit toute

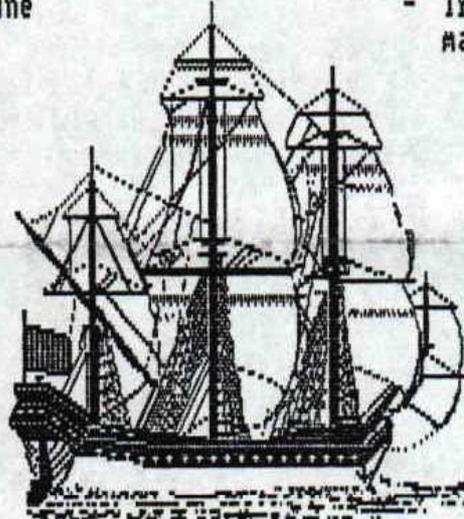
exploration dans cette direction. Le même phénomène se reproduit. Le soleil se lève de plus en plus sur notre gauche.

- Vingt deuxième vecteur temps. Aujourd'hui le soleil s'est levé exactement sur babord. Nous venons de finir le second arc de cercle. Probablement une demi circonférence depuis que j'ai ordonné la barre à droite.

- Vingt sixième vecteur temps. Mur de brouillard magnétique invariablement présent. Comme je m'y attendais le soleil se lève de plus en plus sur notre arrière.

- Trente troisième vecteur temps. Ce matin le soleil s'est levé exactement sur notre poupe. Je suis pratiquement sûr de me trouver à l'extrême sud de la planète. Je pense arriver bientôt à mon point de départ.

- Quarante quatrième vecteur temps. Aujourd'hui nous voici arrivé à la balise de repérage larguée le premier vecteur temps. L'astre se lève à nouveau sur ma droite. Je vire de 90 degrés tribord et au matin suivant suis en vue du port.



Fin des extraits du journal de bord.

Le Président Planétaire et les Souverains des neuf Secteurs prirent en commun le décret suivant:

"Après le voyage du navire DISCKIT, reconnaissant que celui ci a toujours suivi au plus près le mur de brouillard qui lui interdisait tout franchissement du 42ème parallèle, constatant que le soleil s'est levé successivement sur toutes les parties du vaisseau suivant un ordre logique, et ce même navire étant revenu à son point de départ, il est reconnu (conformément aux écritures du Livre des Vérités, et sans contradiction avec les conclusions du grand ordinateur) que SOL III est plate et ronde. D'après les calculs effectués en fonction de tous les relevés notés au cours de ce voyage, il convient d'admettre que SOL III a un diamètre de trois pouces, calculs effectués suivants les unités de mesure universelles".

EDUCATIF

Les éducatifs sont nombreux et de bonne qualité sur CPC. Si nous en parlions un peu? Et qui saurait mieux le faire que notre MLD?

Nous allons donc commencer la série par

SCOOP SENIOR

UNE FOIS N'EST PAS COUTUME, NOUS AVONS TESTE UN LOGICIEL EDUCATIF DE PREMIER CHOIX : SCOOP SENIOR.

COMME TOUTS CEUX DE GENERATION 5, ILS ALLIENT L'UTILE A L'AGREABLE ET LEUR CONTENU SEVERE -JE PENSE EN PARTICULIER A REUSSITE SEME EN MATHS PAR EXEMPLE-, EST HABILEMENT PRESENTE, DE MANIERE LUDIQUE COMME IL SE DOIT. J'AI MEME VU DES ENFANTS DE 12 ANS Y PRENDRE UN REEL PLAISIR. SCOOP RESSEMBLE AU TRIVIAL PURSUIT, A CRUCIAL TEST, A PLAYBAC, C'EST AUSSI UN EXCELLENT QUESTIONS POUR UN CHAMPION, BREF VOUS AVEZ COMPRIS, C'EST UN QUIZZ !

MAIS DANS SON LOT DE QUESTIONS, POINT D'INTERROGATIONS PLUS OU MOINS INTELLIGENTES OU INTERESSANTES COMME DANS LE TRIVIAL OU LE JOUEUR PEUT TRICHER A SA GUISE. NUL N'EST BESOIN DE BIEN SAVOIR ORTHOGRAPHER COMME DANS CRUCIAL TEST, OU LA PETITE TORTUE VIENT VOUS GRIGNOTER DU TEMPS ET DES POINTS, AU DEMEURANT UN TRES BON JEU QUI POURRAIT ETRE FORT UTILE A BEAUCOUP -TIENS, VOUS VOUS SENTEZ VISE ? ET EN QUELQUES PARTIES, ON A VITE EPUISE LE LOT DE QUESTIONS. IL AURAIT FALLU PLUS DE FICHIERS DIFFERENTS. QUANT A PLAYBAC, LE THEME DES QUESTIONS EST LIMITE A 3 OU 4 SUJETS DE BAC !! (PHILO, ANGLAIS...) QUI NE SONT PEUT-ETRE PAS LA TASSE DE THE DE TOUS !!

SCOOP NOUS PROPOSE SEPT THEMES DIFFERENTS, A SAVOIR : VIE QUOTIDIENNE, BRIC A BRAC, HISTOIRE, GEOGRAPHIE, ARTS ET LETTRES, SCIENCES, JEUX ET SPORTS. LES QUESTIONS SONT VARIEES, SERIEUSES ET AMUSANTES, MUSICALES OU ICONOGRAPHIQUES (VOUS POUVEZ "PLANCHER" SUR DES CARTES, DES DESSINS..), AU FAIT, SI VOUS ENTENDEZ LE TEMPS DES CERISES, VOUS PENSEZ A MONTAND BIEN SUR, ET A LA RESISTANCE, ET BIEN LA, VOUS AVEZ TORT...JUEZ A SCOOP POUR AVOIR LA REPONSE ! VOUS NE POUVEZ JOUER SEUL, A MOINS DE TENIR DEUX ROLES MINIMUM, MAIS VOUS CONNAISSEZ CERTAINEMENT 2, 3 OU 4 FANAS QUI POURRONT JOUER AVEC VOUS. L'ON VOUS OFFRE EGALEMENT LA POSSIBILITE DE REPONDRE EN TEMPS LIMITE (10, 20, 40 SECONDES) OU NON, ET DE CHANGER QUELQUE PEU LES COULEURS. LES REGLES DU JEU SONT INCLUSES DANS LA PRESENTATION.

QUAND VOUS AUREZ ENTRE CES DIFFERENTS PARAMETRES : NOMBRE DE JOUEURS, TEMPS, SCORE A REALISER - 500, 1000, 2000 - NOMS, COULEURS, UN ADORABLE PETIT SPRITE EN FORME DE POIRE S'ANIMERA ALORS POUR SE GLISSER ENTRE DEUX FENETRES. LA PREMIERE EST LA ROUE DE LA CHANCE OU VOUS DEVEZ SELECTIONNER AVEC LA BARRE ESPACE LE THEME CHOISI. ATTENTION, VISEZ BIEN, CAR COMME SON NOM L'INDIQUE LA ROUE TOURNE ! PUIS, VOUS AUREZ A CHOISIR VOTRE MISE 100, 75, 50, 25 OU 10 POINTS. (2EME FENETRE), AVEC LES TOUCHES

HAUT/BAS. LE CHOIX DE CES OPTIONS CHANGE A CHAQUE TOUR, AINSI SI C'EST VOTRE TOUR VOUS POUVEZ OPTER POUR LA CATEGORIE QUI VOUS PLAIT OU DEPLAIT AUX "ADVERSAIRES" ET POUR LA MEILLEURE MISE - AUCUNE MISE NE PEUT ETRE CHOISIE DEUX FOIS POUR LE MEME TOUR DE JEU -

LA QUESTION DEFILERA ALORS AU-DESSUS DE CES DEUX FENETRES ET L'ON VOUS PROPOSERA DES REPONSES DANS LA FENETRE DE GAUCHE. VOUS DEVEZ ALORS VALIDER CELLE QUI VOUS SEMBLE EXACTE. C'EST LE PRINCIPE DU QCM (QUESTIONS A CHOIX MULTIPLE), QUI LIMITE QUELQUEFOIS LES DEGATS CAR ON PEUT PROCEDER PAR ELIMINATION. LES AUTRES JOUEURS POURRONT CHOISIR LA MEME REPONSE QUE VOUS OU TOUT AUTRE PARMIS LES HUIT OU DIX PROPOSEES. VOUS VERRAZ ALORS DANS LA FENETRE DE DROITE S'AFFICHER VOTRE MISE EN FACE DE VOTRE REPONSE. VOTRE SCORE ET VOTRE MISE SONT EN PERMANENCE A L'ECRAN. PUIS QUAND CHACUN AURA REPONDU, A L'AIDE DES TOUCHES HAUT / BAS, LA REPONSE EXACTE DEFILERA ET VOUS SEREZ FELICITE OU NON, VOTRE SCORE S'INCREMENTERA OU NON, ACCOMPAGNE D'UNE MUSIQUETTE CRESCENDO OU DECRESCENDO ! DEUX FACTEURS "CHANCE" AGREMENTERONT VOS RESULTATS : LE JOKER ET LE BONUS. LORS DE LA MISE VOUS POUVEZ BENEFICIER DU JOKER, CE QUI VOUS PERMET DE NE PAS PERDRE LES POINTS MISES SI VOUS PERDEZ, MAIS PAS DE LES AVOIR EN PLUS SI VOTRE SCORE EST A ZERO. C'EST CE QU'ON APPELLE BIEN SUR, NE PAS PERDRE LA MISE !

LE BONUS EST QUELQUE PEU DIFFERENT CAR LIBRE A VOUS DE L'ATTRIBUER A UN JOUEUR OU A PERSONNE..OU A VOUS-MEME, C'EST UNE QUESTION DE FAIR-PLAY !

VOILA, VOUS SAVEZ TOUT...ET VOUS N'ETES PAS PRET DE "RETomBER" SUR LA MEME QUESTION, TANT LE QUESTIONNAIRE EST FOURNI, ET IL EXISTE AUSSI VERSION SCOOP JUNIOR..ALORS ON JOUE ?



DIVERS



CONCOURS

Voir le règlement et les modalités page 1.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

HORIZONTALEMENT:

- A: Agréable maladie de lecteurs assidus.
- B: Isolé * Article Partitif.
- C: Gain de programme. * Sans lui votre logithèque serait bien pauvre.
- D: TI * Dans, à l'envers.
- E: Clod en est un spécialiste.
- F: Retire. * En éveil
- G: Petit cours. * Dépouillés en désordre.
- H: Ancienne note. * Aperçu * Pourvoyeur d'infini
- I: Idiot. * Trouve-tout.
- J: Engloutie. * A mettre sur le CPC.

VERTICALEMENT:

- 1: Aime digitaliser. * Bidouilleur hors pair.
- 2: Pas tramé. * Céleste.
- 3: Les nobles le sont toujours très bien. * Visiteur d'un autre monde.
- 4: Parfois éliminatoire.
- 5: A sec. * Sans ornement.
- 6: Plante officinale. * Parfois social. * Partez.
- 7: L'ancêtre l'est (phonétique). * Ceci en est un.
- 8: BA. * Génial créateur de routines.
- 9: Moitié de onze.
- 10: Ivresse.

M.L.D.

A Petites Annonces

SI VOUS POSSEDEZ LES PROGRAMMES SUIVANTS, CONTACTEZ BAROU CEDRIC
RESIDENCE LE MIREIO
AV. ROGER SALENGRO
13150 - TARASCON
MONITEUR DE DISQUETTE 100% No19
LE JEU DE CANARDS 100% No38
MOLECULAR 100% No31/32
ICONES d'OLAF 100% No32
XALK 100% No41
LES PROGRAMMES d'OLAF 100% No40
SPACES MAZES 100% No 41
TWINS 100% No 43
Comme vous le voyez, il s'agit de programmes publiés dans le mag. Anstrad Cent Pour Cent.

DISCOLOGY 6.0

L'EDITEUR - LE COPIEUR - L'EXPLORER
LE PLUS UTILISE SUR CPC
EST A VENDRE
A LA REDACTION DU JOURNAL
PRIX RUNSTRAD : 150,00Fr.
Pour CPC 6128 standard seulement
Original - Mode d'Emploi



A VENDRE EGALEMENT

CASTEL MASTER	100,00
FIGHTER BOMBER	100,00
CATCH 23	100,00
PROFANATION	50,00
PROFANATION	50,00
CATCH 23	100,00
FIGHTER BOMBER	100,00
CASTEL MASTER	100,00

A VENDRE EGALEMENT

RUNSTRAD

Un grand bonjour à Didier qui m'a écrit une longue lettre. Elle a été postée du Havre le 16 juillet. Hélas, des Didier, il n'y en a pas en Seine-Maritime, par contre, sur le fichier abonnés, il y en a 14 en tout. Tu vois le problème ?

Une grande olaque à ceux qui jouent au petit jeu de la colle sur les timbres. Si vous croyez que nous avons le temps de nous amuser à ce petit jeu JLM et moi, sans compter que les PTT pourraient bien vous faire marron.

Un grand merci à Emmanuelle pour ses superbes digits. Il y en a dans ce numéro, avec les initiales de l'auteur (G.E)

Certains, dont je ne dévoilerais pas le nom, trouvent que Runstrad manque d'érotisme, ils aimeraient bien voir des nans à poil plus souvent.

Et bien voilà, c'est chose faite

J'espère que notre pin-up sera appréciée par tous les amateurs



RUNSTRAD+

Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 34.

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

TRANTOR: LES CODES

GRAPHICS - TERMINAL - COMPUTER
 JOYSTICK - KEYBOARD - HARDWARE
 SINCLAIR - CHIPCARD - CASSETTE

LES BIDOUILLES: TIR: 3A,19,0C,3C,32,19,0C ==> 3C par 00
 ENERGIE: 3A,5C,0C,3C,32,5C,0C ==> 3C par 00

LE PLAN

1	CF	C	G	PFD	départ	
2	C	PFD	CF	PFM	G	
3	C	PFM	CF	G	PFD	
4	C	CF	PFD	G	PFM	
5	NIK	PFD	G	C	PFM	CF
6	PFD	CF	PFM	G	C	
7	PFM	G	C	CF	PFD	
8	C	G	C	Z	CF	PFM

CF = COFFRE FORT / C = CENTRALE / G = GAZ POUR LANCE FLAMME /
 Z = ZONE DE TELETRANSPORT / NIK = CENTRALE NIK /
 PFD = PLATE FORME DESCENTE / PFM = PLATE FORME MONTEE

BACTRON: Pour de l'énergie infinie: 26,9E,7E,90,77 et remplacez 90 par 00
 GRAND PRIX SIMULATOR 2: Pour avoir 99 secondes à chaque circuit recherchez
 la chaîne 32,7F,41,23,7E et remplacez par 3E,39,32,7F,41 (je n'ai pas testé...)
 REFLEX: pour de l'énergie infinie - POKE &77AA,&C9

Ce numéro est dédié aux soixante quatorze touches de mon clavier, à mes fautes d'orthographe, au dernier jour de travail, aux habitants de Pierre de Bresse, aux auteurs de science-fiction, à Minolta, aux six points de votre permis, à l'homme préhistorique, à l'antartique ainsi qu'à la musique de Vangelis que, à l'antartique ainsi qu'à la musique de Vangelis

Les dix lettres les plus employées dans la langue Française sont (dans l'ordre) ESANITRULO. Maintenant formez une phrase de sept mots minimum ne comportant que ces 10 lettres !!!

Pour le jeu WARRIOR:
 Dans le fichier "warrior?"
 éditez la ligne 1530 et remplacez
 IF PV<1 THEN 1580 par
 IF PV<-1 THEN 1580
 ainsi après chaque combat perdu contre un monstre vous vous retrouverez au même endroit qu'avant le combat, et non plus au début du jeu.

ADDAMS FAMILY:
 poke &0775,78 ce qui vous donnera 120 vies
 Ne mettez pas FF (plantage)

SDI:
 Lorsque vous êtes dans les "HIGHTSCORE" tapez ALERIC et vous pourrez ainsi changer de tableau en appuyant simplement sur la lettre F



Dans ce petit texte (sans prétention littéraire) il vous faut retrouver trente sept titres de jeux célèbres, plus un trente huitième pas encore adapté à l'amstrad. Un même titre cité à plusieurs reprises ne compte évidemment qu'une seule fois.

Le Grand Sram l'avait prédit. Et cela arriva sans que personne n'y soit préparé. Les univers reprirent leurs courses folles, le chaos commença. Seuls restèrent quelques survivants. Voici leur histoire.

MGT et BAT, les univers les plus importants, accordèrent que la vie reprenne sur leurs planètes. Mais la technologie avait fait place au moyen-âge, la sagesse à la violence.

Sur la planète atlantis, la reine sphaira dominait le bague de népharia et vivait dans la crypte des maudits.

Castle master, dirigeant de la planète A320, apprit que la sorcière avait survécu. Il demanda conseil aux descendants du grand sram, mike (le passager du temps) et noko (le passager du vent). Il leur confia la mission de trouver l'arme qui renverrait à jamais l'horrible sphaira au manoir de mortevielle, cimetière des sorciers: l'enfer.

Les deux aventuriers ramenèrent de leur longue et pénible quête rick dangerous et orphée, tous deux originaires de moulinsart. Le premier était connu pour son courage, la seconde pour son intelligence et sa sagesse.

Les nouveaux venus déclarèrent à castle master que seul le septre d'anubis anéantirait la reine.

Castle les envoya, accompagnés d'aigle d'or, à la recherche de cette arme magique.

Ils ne méconnaissaient pas les terribles dangers qui les guettaient. Mais tous ignoraient que certains sujets de castle avaient rejoint la secte noire de la reine maudite.

Une conspiration eu lieu et échoua. Car l'univers qin avait donné protection au roi lors d'un pacte secret. Mais celui-ci dû tout de même abandonner son royaume au risque d'un nouvel attentat. Il se rendit sur l'île de mokowe sorte de no mans land. A infernal house il entendit une conversation lui apprenant l'évasion des traîtres emprisonnés sur exit avec avec l'aide d'un maraudeur. Pendant ce temps, sur alphakor, nos aventuriers se



trouvèrent face aux fugitifs, essayant eux aussi de s'appropriier le diamant de l'île maudite, première étape pour obtenir le septre. Les premiers le voulant pour tuer la reine, les seconds pour la protéger. C'est alors qu'un événement inattendu se produisit. Saga, de crashgarret, les frères iron lord et jaws, de bloodwich, déroberent le diamant grâce aux pouvoirs de la chose de grotembourg. Avec fascination, les amis du bien les virent se ranger à leur côté au cours du combat qui s'en suivit. Nos héros vainqueurs se rendirent à la crypte où ils tuèrent sphaira. Les univers satisfaits des événements se calmèrent et l'histoire, pour la première fois depuis la nuit des temps fut inversée, le bien gagnant sur le mal.

Doninique Meier