



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

FREWARE DIFFUSION - ENVOI POSTAL 4,00fr - NUMERO 35



A LA DECOUVERTE DU TABLEUR MULTIPLAN
LE TEMPS DES COPIEURS
TEST DISC+ULTRA LE COPIEUR
PEOPLE CIRCUS - FREWARE ADVENTURE NUMERO 5 - DISPONIBLE
BUBBLE GUM LE RUNSTRADISC JUNIOR NUMERO 2

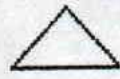
GRAPHIC

LISTING / GRAPHISME



JE SUIS CONTENT DE VOUS RETROUVER POUR CET EDITORIAL

La nuit a été longue... Mais ce numéro est enfin terminé !



Déjà le numéro 35... Vous avez conscience d'avoir entre les mains le plus ancien des fanzines du CPC? Quatre années pour ceux qui (plus très nombreux) suivent Runstrad depuis le début. Un record? Peut-être bien? Combien de temps cela va-t-il encore durer? C'est sans aucun doute la question que vous vous posez tous non?

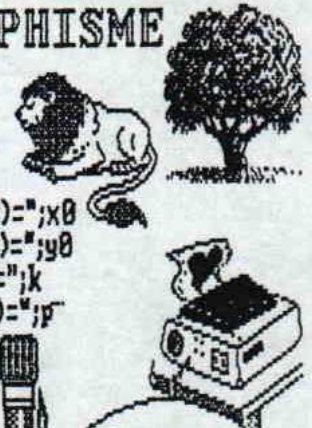
Je serais bien en peine de vous donner une réponse précise, trop de facteurs interviennent dans un cas comme celui-ci. Continuer ou arrêter Runstrad? Pourquoi arrêter un fanzine qui marche si bien? Lassitude? Manque de punch? Difficile à dire, ce qui est certain c'est qu'il faudra s'arrêter un jour, et que ce jour est proche. Une certitude, il n'y aura pas de numéro 40. Une autre certitude, tous ceux qui ont encore des timbres en compte sur leurs abonnements seront intégralement remboursés avec le numéro d'adieu, pas d'inquiétude de ce côté-ci. Et puis qui sait? Runstrad renaîtra peut-être un jour sur PC... Je sais qu'un bon nombre d'entre vous reluquent de plus en plus vers ce type de bécane. Il se peut même que le dernier numéro soit fait avec PC, pourquoi pas, un big numéro d'adieu en somme! Ca serait amusant. Mais en attendant, voyons un peu ce numéro 35, qui ne comporte pas beaucoup de nouveautés hélas. Les productions CPC sont en roue libre, pas de nouveautés dignes d'intérêt, JLM a beaucoup de mal à trouver matière pour son Logitest. Ceci dit, il ne reste pas inactif car avec MLD ils comptent faire un autre jeu en freeware mais avec une nouvelle approche dans la programmation, un truc costaud. A bientôt.



```

100 xi=-1:xs=1:yi=-1:ys=1
110 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0
120 WINDOW #1,1,40,20,25
130 PAPER#1,1:PEN#1,0:CLS#1
140 INPUT#1,"origine sur x (0-->640)=-";x0
150 INPUT#1,"origine sur y (0-->400)=-";y0
160 INPUT#1,"coeft.dim. (10->100)=-";k
170 INPUT#1,"linearisation (4-->25 )=-";p
180 CLS#1:CLS
190 IF p=0 THEN RUN
200 s=0.8
210 ORIGIN x0,y0
220 FOR x=xi TO xs STEP 2/p
230 FOR y=yi TO ys STEP 2/p
240 GOSUB 440
250 IF t THEN 280
260 PLOT k*(x+y*s),k*(z+y*s)
270 GOTO 290
280 DRAW k*(x+y*s),K*(Z+Y*S)
290 t=1:NEXT y
300 t=0
310 NEXT x
320 t=0
330 FOR y=yi TO ys STEP 2/p
340 FOR x=xi TO xs STEP 2/p
350 GOSUB 440
360 IF t THEN 390
370 PLOT k*(X+Y*S),K*(Z+Y*S)
380 GOTO 400
390 DRAW K*(X+Y*S),K*(Z+Y*S)
400 t=1:NEXT x
410 t=0
420 NEXT y
430 IF INKEY$="" THEN 430 ELSE 170
440 z=COS(x)*COS(y)
450 RETURN

```



Lisez... EUROSTRAD THOMAS FOURNERIE 50450 HAMBYE



Il s'agit d'un listing très court. Il ne fait en effet que 1K et ne comporte pas de difficulté particulière. Il a été envoyé à la rédaction par un fidèle lecteur, Alain MOLLARD. Au premier coup d'oeil on est tenté de dire que c'est bien joli ce genre de truc, mais ça sert à quoi après tout? Et bien je l'ai utilisé dans ce numéro et croyez-moi l'effet n'est pas dégueulasse du tout. Alors soyez perspicaces, ce n'est pas très difficile à trouver.

Il y a une foule de petits programmes dans ce genre, bien souvent nous les regardons, faisons des commentaires hautement approuvateurs, ou nous émettons une critique sans appel, suivie dans un cas comme dans l'autre d'un ERA ou d'un formatage irréversible, pourquoi tant de haine pour ces petits programmes parfois bien utiles. Il suffit d'avoir un peu d'imagination, et un peu de patience. Bien sûr, je serais arrivé au même résultat avec OCP, avec une sacrée perte de temps aussi, et bien non figurez-vous, si je n'avais pas vu ce programme, jamais j'aurais pensé à faire un truc comme ça... Alors???

LOGI TEST

TWINWORLD



TWINWORLD n'est pas sans rappeler un certain Switchblade au niveau de l'idée en tous cas. Un monde de surface avec des portes s'ouvrant au monde souterrain, une fois trouvée la clef y donnant accès. De plus, le scénario est usé jusqu'à la corde. Un pas gentil (Maldur) a détruit votre monde. Un pas méchant (Utopa), vous, décide de le reconquérir. Pour cela vous devez reconstituer les 23 morceaux de l'amulette magique. Jusque là rien de très original. Le jeu se compose de 25 niveaux. Je ne les ai pas tous visités. A chacun d'entre eux, il vous faut faire la navette entre le monde d'en haut et celui des profondeurs grâce aux portes communicantes. Lorsque vous trouvez une des parties de l'amulette cherchez la bonne porte de sortie pour vous propulser au niveau suivant. Les pas gentils (autrement dit les méchants) sont nombreux. Des sortes d'oiseaux volants (style Cauldron, vous me suivez ?), des dinosaures, des serpents, des espèces de méduses préhistoriques de type paléozoïque primaire et bien d'autres... Au moment de leur mise à mort, certaines de ces bêtes (qui doivent être touchées plusieurs fois avant de passer à trépas)

libèrent des sphères, ou autres symboles, qu'il vous faut récupérer avant qu'ils ne disparaissent. Vos seules armes sont des boules que vous lancez contre vos adversaires. La trajectoire de celles-ci est différente en fonction du fait que vous soyez debout, accroupi ou en train de sauter. Et encore reste à savoir si vous tirez pendant la phase ascensionnelle ou descendante. Si vous trouvez une flôte, prenez-la. Elle vous sera bien utile pour appeler le marchand qui vous ravitaille en énergie. Le ravitaillement n'est pas gratuit. C'est pour cela qu'au cours de vos errances vous devez ramasser tout ce qui traîne et qui "peut servir": cruches, diamants... Certains diamants se trouvent pris dans les murs. Trouvez l'astuce pour les déloger. En tapant du pied (un p'tit coup de joystick vers le bas) vous faites disparaître certaines parties du sol qui libèrent de l'énergie. Cette même manoeuvre du joystick vous permet, une fois placé devant une porte, de la franchir sans difficulté. En maintenant le joystick abaissé, vous pouvez vous accroupir et tirer plus aisément sur les scélérats qui se trouvent à ras de terre. Les manipulations sont faciles, le déplacement des sprites ne se bloque pas au moment le plus crucial, ce qui est très appréciable. Le tout est en mode 1, mais l'écran est compressé et l'aire de jeu plutôt réduite. C'est d'ailleurs pour cette raison que je n'ai pu vous présenter d'image sur cette page. Comme le tout est vraiment compliqué et qu'il vous faut développer des tonnes de patience pour espérer parvenir au final, je vous mets dans les colonnes de RUNSTRAD + toutes les astuces dont je dispose pour finir ce jeu. Si malgré tout certaines d'entre elles ne passent pas, écrivez et joignez une disquette, je ne vous laisserai pas tomber. Les amateurs de RICK DANGEROUS, SWITCHBLADE, CAULDRON et autres, apprécieront à juste titre ce petit jeu d'arcade fort sympathique.

LE TEMPS DES COPIEURS

RECOPIER C'EST BIEN!

Mais recopier vite et bien, c'est mieux!

Qui remportera la médaille d'Or ?



Si vous ne faites qu'une copie par-ci par-là tous les six mois, alors vous pouvez passer votre chemin... et tourner la page, ceci ne vous concerne pas! Mais si vous effectuez des copies régulièrement, alors consacrez quelques minutes à cet article, peut-être serez vous surpris par les résultats.

Nous n'utilisons pas tous un copieur pour les mêmes raisons. Certains se contenteront de copies de jeux plombés. D'autres, de copies de sauvegarde des fichiers sur lesquels ils travaillent régulièrement. D'autres feront une grosse consommation de freewares, démos etc...

La première catégorie sera plus exigeante en matière de puissance, le critère principal n'est plus la rapidité mais la capacité de déplombage. Ils passent volontiers d'un copieur à l'autre au gré des succès ou des échecs obtenus.

Les autres sont par contre très sensible au critère de rapidité, utilisant la puissance maximum du copieur que très occasionnellement.

Huit copieurs parmi les plus connus ont été sélectionnés pour ce marathon de la recopie. Il en existe d'autres bien sûr, et si le votre ne figure pas dans ce test peut-être pourriez-vous me contacter pour compléter ce petit dossier qui reste ouvert.

Cinq critères ont été retenus pour les tests de rapidité.

1)- La Copie Intégrale (format standard): dans ce mode le copieur fait une copie conforme du disque d'origine. Le format est intégralement recopié sur le disque destination, pistes formatées et non formatées seront recopiées.

2)- La Copie Intégrale (format non standard): Identique à ci-dessus à part le fait que dans ce mode, les routines sont poussées au maximum lorsque le copieur tombe sur un formatage non reconnu par le DOS. C'est le cas des secteurs d'une taille différente de 2 (512 octets par secteur), du Gap#3 ayant une valeur autre que 4E, des secteurs en Data Error etc... Dans ce mode, le copieur peut parfois effectuer des opérations complexes.

3)- La Copie Rapide: Là, il ne s'agit plus que d'une simple copie, format inclus à condition que le standard du DOS soit respecté, format Data, Système, Vendor. Le disque d'origine de doit pas contenir de secteurs trafiqués ni de pistes non formatées, les catalogues trafiqués seront par contre recopiés sans problème. Le disque destination sera identique à la source. Ce type de copie ne convient

pas pour les recopies lorsque le disque destination a été marqué par Mark Error, suite à des secteurs abimés, car tout contenu est modifié, les secteurs "marqués" seraient effacés.



4)- Copie de Fichiers: C'est une recopie individuelle. En général le copieur permet une sélection des fichiers à recopier. Le disque destination doit être d'un format standard. Les fichiers déjà présents sur "destination" ne sont pas affectés, il faudra toutefois que "destination" dispose de la place nécessaire pour accueillir les fichiers recopiés. A ce propos, Catedit est le seul à tester l'espace disponible du disque destination AVANT la recopie. La méthode de copie varie d'un copieur à l'autre. Certains utilisent la mémoire d'écran pour y stocker les données, ils recopient 100k en 2 fois ou plus. D'autres font la copie au coup par coup, fichier après fichier, ou encore, par bloc comme Maxidos.

5)- Formatage: J'ai inclus cette option dans ce test de rapidité, mais les variations minimales. Il faut aller chercher le formateur livré sur le disque système pour trouver des temps de formatage prohibitifs.

Tableau des tests de rapidité de logiciels de copie sur CPC

TYPE D'OPERATION	DISCO 5.1	DISCO 6.0	DISCO+	DISC+ULTRA	HERCULE 5	MAXIDOS	ODDJOB	CATEDIT
1 COPIE INTEGRALE STANDARD	247.3	247.3	219.0	329.7	100.5	***	***	***
TEMPS D'ACCÈS À LA FONCTION	13.0	19.0	18.0	55.0	23.0	***	***	***
2 COPIE INTEGRALE NON STANDARD	166.8	168.8	94.0	193.0	100.5	***	219.0	***
TEMPS D'ACCÈS À LA FONCTION	20.0	23.5	23.0	55.0 >	23.0	***	15.0	***
3 COPIE RAPIDE	67.8	66.7	69.5	96.0	58.3	109.0	***	***
TEMPS D'ACCÈS À LA FONCTION	13.0	20.0	18.0	55.0	19.0	*10.0	***	***
4 COPIE DE FICHIERS	77.3	77.0	70.0	349.0	***	70.2	***	78.0
TEMPS D'ACCÈS À LA FONCTION	15.0	20.0	22.0	48.0	***	*10.0	***	20.0
5 FORMATAGE (data)	18.0	18.0	18.0	18.0	17.5	17.0	18.0	18.5
TEMPS D'ACCÈS À LA FONCTION	11.0	17.0	17.0	45.0	26.0	*10.0	18.0	14.2

Les résultats affichés ci-dessus sont en secondes en dixième de seconde

TOUS CES TESTS SONT IMPLICITEMENT REALISES SUR LES PISTES DE 0 A 41. LES TEMPS SERONT DIFFERENTS SELON CE REGLAGE. LES TEMPS D'ACCES COMPRENENT LE CHARGEMENT DU LOGICIEL ET LES MANIPULATIONS NECESSAIRES A TRAVERS LES MENUS POUR ACCEDER AUX FONCTIONS. LE CALCUL DE CE PARAMETRE ETAIT INDISPENSABLE POUR AVOIR UNE IDEE JUSTE, CAR LA RAPIDITE D'UNE RECOPIE PEUT ETRE REMISE EN CAUSE PAR UN TEMPS D'ACCES EXCESSIF. C'EST LE CAS POUR LA COPIE RAPIDE D'HERCULE 5, QUI NE MET QUE 58.3s POUR COPIER, MAIS 19s POUR ACCEDER AU COPIEUR, CE QUI LUI OTE SON AVANTAGE ENVERS DISCO 5 PAR EXEMPLE.

LES TEMPS D'ACCES DIFFERENTS, EN CE QUI CONCERNE LES 3 VERSIONS DE DISCOLOGY, (Disco 5.1, Disco 6.0 ET Disco+ ou Discology 7) PROVIENNENT DU FAIT QUE DISCO 5.1 EST PLUS RAPIDE LORS DU CHARGEMENT DE 5s. ENVIRON. SINON, L'ACCES AUX FONCTIONS NE VARIENT PAS.

LES TEMPS D'ACCES RELATIVEMENT LONGS ENREGISTRES PAR DISC+ULTRA SONT RELATIFS AU CHARGEMENT AINSI QU'AU TEST D'ETAT DES LECTEURS A ET B LORS DE CHAQUE MISE EN ROUTE, COMME L'INDIQUE LE MANUEL. LE TEMPS D'ACCES DE LA FONCTION 2 DANS DISC+ULTRA EST DE 55>(ou plus) CAR CE LOGICIEL PERMET D'INITIALISER DE NOMBREUX PARAMETRES.

*IL N'EST PAS POSSIBLE DE DONNER AVEC EXACTITUDE LES TEMPS D'ACCES DE MAXIDOS CAR CE LOGICIEL N'UTILISE PAS COMME SES HOMOLOGUES DES MENUS A OPTIONS, MAIS DES RSX. LES TEMPS D'ACCES SONT DONC CEUX DU CHARGEMENT ET DE LA DISPONIBILITE DES RSX. LE RESTE DEPENDRA DE LA VIRTUOSITE DE L'UTILISATEUR A TAPER CES RSX.

Pour les options 1, 3 et 4, les opérations ont été effectuées à partir d'une disquette au format Data, de 42 pistes (0-41) contenant 39 fichiers ASCII totalisant 166k. Et de l'original de Discology 6.0 pour l'option 2.

Comparons ce qui est comparable. N'allez pas déduire que l'option 2 est plus rapide que l'option 1. Le disque utilisé pour l'option 2 contient moins de données que celui utilisé pour l'option 1 et à taille égale, l'option 2 est bien plus lente que la 1.

Sachez aussi que côté ergonomie en ce qui concerne l'option Copie de Fichiers (4), la palme revient à Catedit et à Maxidos.

Pour finir, certains copieurs sont moins complets que d'autres et certaines fonctions ne figurent pas au menu. Ce fait est signalé par 3 astérisques dans le tableau. Le rôle du chrono est tenu par un 2ème CPC. Ces tests ont été effectués avec deux lecteurs. Source en A et destination en B. Bien entendu, si vous avez des commentaires pertinents ou des observations à formuler, je suis à votre disposition.

PREMIERE GROSSE SURPRISE... DISC+ULTRA, QUI NE FAIT PAS LE POIDS FACE A LA CONCURRENCE.

AUTRE GROSSE SURPRISE, DISCO+ (VERSION SIMPLIFIEE DE DISCOLOGY). FOUROYANT DANS L'OPTION 2, ET FIABLE EN PLUS CAR FACE A DE TELLES PERFORMANCES, J'AI CONTROLÉ INTEGRALLEMENT SON TRAVAIL. RIEN A REDIRE, C'EST PARFAIT!

DISCOLOGY 5.1 ET 6.0 RESTENT ÉGAUX A EUX MÊMES. SOFTS RAPIDES, PERFORMANTS ET FIABLES. DU BÉTON!

EN COPIE FICHIER PAR FICHIER LA MÉDAILLE D'OR EST POUR DISCO+, QUI LES RAFILE TOUTES À L'EXCEPTION DE L'OPTION 3. MAIS MAXIDOS N'EST PAS LOIN DERRIÈRE. LÀ ENCORE, LA DÉCEPTION EST CAUSÉE PAR DISC+ULTRA AVEC 349s, RÉSULTAT QUI NE S'EXPLIQUE PAS.

ODDJOB NE FIGURE DANS CES TESTS QUE PAR CURIOSITÉ ET AUSSI PARCE QUE CERTAINS L'UTILISENT ENCORE, MAIS IL ARRIVE BON DERNIER, C'EST PAS UNE SURPRISE VU SON ÂGE. CATEDIT TIRE SON ÉPINGLE DU JEU MALGRÉ SA SEULE ET UNIQUE OPTION, IL EST RAPIDE A METTRE EN OEUVRE ET CELA COMPTE ÉGALEMENT.

En conclusion, pour des copies intégrales et rapides, Discology est le roi des copieurs. Pour des copies plus délicates où le facteur temps n'est pas primordial DISC+ULTRA est mieux armé que ses concurrents, mais attention, sa complexité le réserve à des utilisateurs ayant une bonne connaissance en la matière, néophytes s'abstenir!!!
Pour la copie de fichiers, Catedit est attrayant. Un plus sur Discology grâce au contrôle de place avant la recopie.

A LA DECOUVERTE DE

LE BUT DE CET ARTICLE N'EST PAS DE VOUS APPRENDRE COMMENT UTILISER UN TABLEUR EN GENERAL. POUR CELA IL Y A LE DOSSIER CALCUMAT.

NOUS ALLONS SIMPLEMENT VOIR CE QUE MULTIPLAN PEUT VOUS APPORTER DE PLUS. IL EST LE ROI DES TABLEURS, SI L'ON EN JUGE PAR LA PUBLICITE. MAIS EST-IL URAIMENT SI PUISSANT QU'ON VEUT BIEN LE DIRE? VOUS APPORTERA-T-IL QUELQUE CHOSE DE PLUS QUE CALCUMAT? SON ERGONOMIE EST-ELLE SUPERIEURE A CELLE DE SES CONCURRENTS? C'EST CE QUE NOUS ALLONS VOIR DE PLUS PRES ET EN DETAIL.

D'abord son manuel. C'est très important le manuel. Je peux vous dire que là Multiplan ne craint pas la concurrence! 425 pages! Sans compter qu'il possède une fonction d'aide sur disquette que vous pouvez solliciter n'importe quand, vous êtes en train de taper la formule du siècle qui fera de vous un homme (ou une femme... pas de ségrégation sup) heureux! Et voilà que vous ne vous souvenez plus s'il est possible d'inclure des drastchumerling dans les formules! Catastrophe! Ben non, il suffit d'appuyer sur le (?) pour avoir à l'écran toutes les infos sur les formules, le logiciel sait ce que vous êtes en train de faire à ce moment précis, et il vous donne l'aide que vous désirez, avec en plus un choix variable d'options, et même la possibilité d'aller voir plus loin dans l'aide et consulter un autre chapitre. Ça c'est du logiciel bien torché, c'est rare sur CPC... Ah! si cette possibilité existait sur Pagemaker... Mais ne revons pas. Donc côté manuel, c'est le summum. Le manuel "papier" est parfait également, il vous prend en charge depuis le lancement du logiciel, et vous indique même la dose de café à ne pas dépasser si vous ne voulez pas vous retrouver devant votre Multiplan à 4h du matin, un billard! C'est feutré, facile à comprendre, même pour un type qui n'a jamais utilisé de tableur.

Sa puissance. Là aussi, rien à voir avec ce qui se fait en matière de tableurs sur 8 bits habituellement. Tout, ou presque, vous sera autorisé. Nous retrouvons un peu le style des tableurs PC. Partage des fenêtres à l'écran, création de plusieurs fenêtres simultanément, possibilité de coupler les fenêtres et même de les encadrer, ce qui est très pratique. Côté puissance de calcul, les formules sont là pour vous aider à réaliser des calculs scientifiques, de comptabilité, du simple calcul tout bête aux calculs très complexes, écart-type, moyennes, racines, sommes, log10, maximum, minimum etc... la liste est longue.

Le menu des options est complet. Il existe même une option pour protéger certaines cellules. Vous pourrez l'utiliser avec 1 ou 2 lecteurs de disquettes, avoir un catalogue à l'écran, sélectionner un fichier avec les touches curseur. Il existe même une fonction qui permet d'établir des liaisons entre diverses feuilles de calcul. Importation de fichiers en provenance d'autres tableurs, comme Visicalc. Création de fichiers au format "SYLK" ou Symbolic Link.

Le manuel vous donnera des exemples de construction de feuilles de calcul, il vous donnera des conseils

d'utilisation, ainsi que des exemples de résolutions de problèmes complexes, il explique même le processus itératif entre cellules, comment une cellule peut faire référence à elle-même, on dit aussi "référence circulaire", c'est possible, mais n'essayez surtout pas de faire une manoeuvre semblable avec Calcumat, vous feriez fondre ses circuits. Détail très important Multiplan est en français, manuel et logiciel. Pas traduit dans le petit nègre habituel dont les éditeurs semblent raffoler. Du bon français bien de chez nous. L'impression des données ne vous décevra pas non plus, c'est ce que j'ai vu de mieux jusqu'ici. Vous pourrez définir la forme de votre feuille, le type d'impression, adapter toutes les imprimantes compatibles Epson.

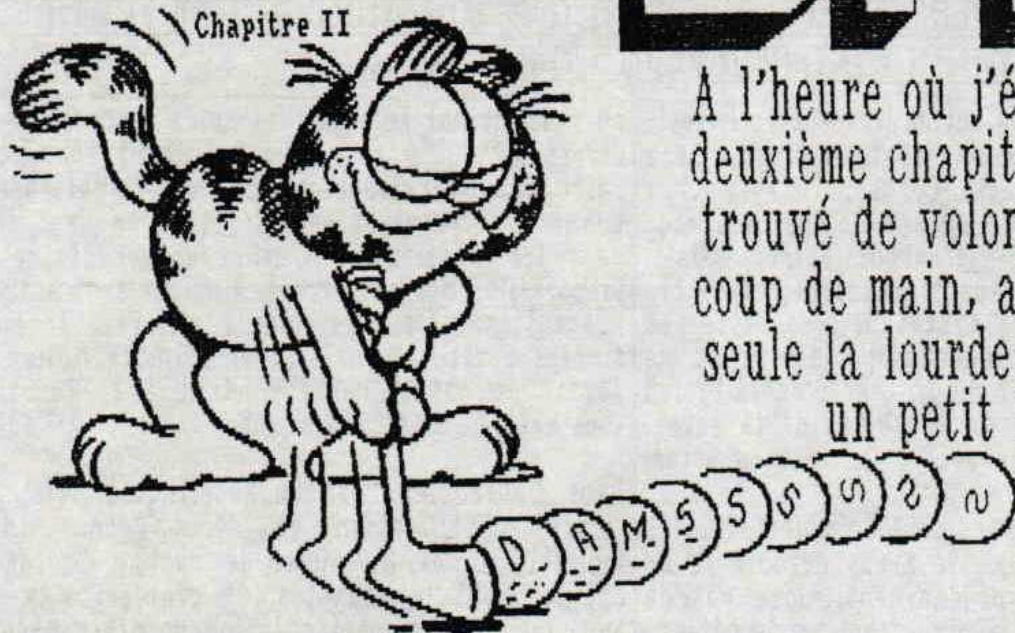
Difficile de vous donner une idée exacte de Multiplan en quelques lignes, 11 pages ne seraient même pas suffisantes. Sachez tout simplement que Multiplan relègue Calcumat ou Mastercalc au rang de gadget amusants. J'ai testé il y a quelques temps le logiciel DR-Graph, vous savez, le truc super puissant qui réalise des graphiques époustouffants. Je ne voyais pas l'intérêt de ce logiciel sur un CPC vu que l'importation des données ne concernaient que des logiciels tournant sur PC, comme Supercalc ou... Visicalc! Il fallait pour utiliser ce DR-Graph entrer les données manuellement, bonjour les saisies... Lorsque je vous disais que, capacité de stockage et rapidité mise à part, votre CPC pouvait se comporter comme un petit frère des PC... avec un petit effort de votre part pour assimiler le comment du pourquoi, puis ce temps passé à l'étude de C/PM et autres babioles ne sera pas gaspillé si vous comptez passer sur PC un jour ou l'autre, cela sera au contraire un pied à l'étrier. Pour conclure disons que Multiplan est bien le numéro 1 des tableurs sur CPC. Mais il est toutefois réservé à ceux qui en auront l'usage, si c'est pour de petits travaux restez sur CALCUMAT qui est mieux adapté pour cela



Micro Application
CPC 464 - 664 - 6128

DAMS

Chapitre II



A l'heure où j'écris les lignes de ce deuxième chapitre, j'ai toujours pas trouvé de volontaire pour un petit coup de main, alors je vais assumer seule la lourde tâche de vous filer un petit listing source.



.COPYRIGHT 1985 MICRO-APPLICATION.
.DAMS.

Test de la version de votre Amstrad.

```

ORG #A000 ;organise le fichier en memoire
ROM0 LD C,#00 ;
CALL #B90F ;selectionne la ROM inferieure
VERSION LD A,(#C002) ;adresse de la version de l'Amstrad
PUSH AF ;sauvegarde valeur trouvee
ROM1 CALL #B918 ;restaure la ROM basic
POP AF ;rappel la valeur de l'accumulateur
CP #00 ;compare cette valeur a 0
JR Z,CPC464 ;si egal a 0 alors 464
CP #01 ;compare cette valeur a 1
JR Z,CPC664 ;si egal a 1 alors 664
CPC664 LD HL,MESS1 ;sinon 6128
CALL PRINT ;affiche resultat
RET ;retour au mode Ready
CPC464 LD HL,MESS2 ;
CALL PRINT ;affiche resultat
RET ;retour au mode Ready
PRINT LD A,(HL) ;
INC HL ;
CALL #BB5A ;sortie a l'ecran
CP #00 ;compare avec le code #00
JR NZ,PRINT ;si code #0, l'operation est recommencee
RET ;retour
MESS1 DEFM "AMSTRAD 664"
MESS2 DEFM "AMSTRAD 464"
MESS3 DEFM "AMSTRAD 6128"
DEFB #00

```

Le rédacteur de ce fanz
cherche un collaborateur
pour cette rubrique!
Soyez gentil... Dites oui!



Il ne vous reste plus qu'une chose à faire, saisir ce listing avec Dams, l'assembler, le sauvegarder pour le réutiliser dans un de vos programmes bien à vous. Inutile de vous dire que pour appeler cette routine qui se trouve en &A000 un simple CALL &A000 est de mise. Cette routine a été envoyée à la rédaction par un lecteur, S. Frédéric donc merci à lui pour tous ses envois. J'ai testé cette routine avant de vous la donner Sur mon 6128 QWERTY, elle me donne... 664 ??? Mais sur l'AZERTY c'est bon...! Bizarre... Bizarre... Bizarre... Trouvez l'erreur.

Text : 26869
Hmem : 36153

End : 27637

768 Bytes

DISC + ULTRA

COPIEUR DISQUETTE - COPIEUR de FICHIERS - EDITEUR de SECTEURS - DISCO-KILLER - FORMATEUR DISQUETTE
 VERIFIE-REPAIRE - EDITEUR CATALOGUE - ECRIRE un FICHIER

Comme le dit la volumineuse notice livrée avec le logiciel, Disc+Ultra n'est pas en effet un programme à mettre entre toutes les mains. Certes, il s'agit avant tout d'un copieur/éditeur/formateur/bidouilleur etc., un peu dans le style Discology/Hercule Poirot, mais il offre quelques fonctions supplémentaires, et si ces fonctions sont très intéressantes, il n'en reste pas moins qu'elles sont réservées aux bidouilleurs de haut niveau, connaissances du système d'exploitation indispensables sous peine de mort! Pas de la votre, mais de celle de votre disquette, ou tout du moins, de son contenu.

La présentation et les menus sont fonctionnels, pas de fioritures, les amateurs de menus déroulants du type Disco apprécieront moyennement, voire pas du tout, surtout qu'il faudra quelques heures de navigation aux commandes pour acquérir les réflexes nécessaires à une manipulation aisée.

Le manuel a de quoi vous occuper pendant un temps considérable. Il est livré sur la face B du disque et totalise plus 150K. A la bonne votre! Je vous conseille de mettre un ruban neuf si vous comptez imprimer tout cela. Il est très technique et certains auront du mal à suivre, mais en faisant quelques efforts, vous apprendrez pas mal de choses sur pas mal de trucs. De la structure et de l'organisation d'une disquette

en passant par la manipulation de secteurs de tailles diverses, tout y est. A vous de comprendre comment faire, vous y arriverez avec un peu de patience.

Comme vous le voyez sous le titre en haut de cette page, les fonctions sont nombreuses. Certaines, comme Disco-Killer doivent être manipulées avec beaucoup de précautions, d'autres, plus familières, seront plus simples à utiliser, mais je vous invite à bien lire la partie de manuel correspondant à la fonction que vous mettrez en œuvre avant le passage à l'acte.

Dans l'ensemble, c'est un excellent logiciel. Un peu "lourd" d'utilisation au début, comme tous les logiciels de ce niveau où le nombre de fonctions/options sont importantes. Sa complexité le réserve aux utilisateurs avertis, les débutants perdront pied très vite et reviendront au galop vers un Discology plus accessible et plus rapide à mettre en chantier pour de simples copies. Sa puissance de copie en mode "intégral" peut se comparer à celle de ses principaux concurrents. Sa capacité à recopier des secteurs de taille 5 par exemple dépend de l'état de votre drive et surtout de son temps de "freinage". En conclusion, un logiciel qui doit figurer dans votre logithèque, même si vous n'exploitez pas à fond au début, vous le ferez peut-être par la suite.

PEOPLE CIRCUS

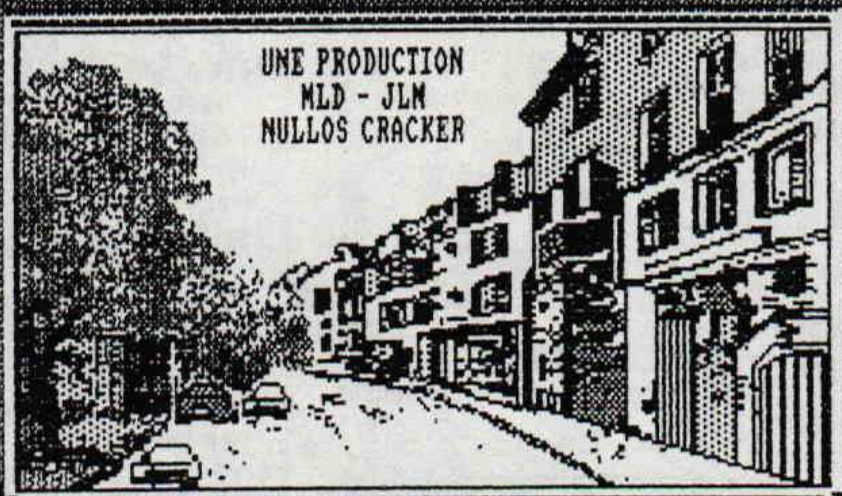
Freeware
Adventure

Voici le 5ème volume de la série des Freewares Adventures. Un jeu qui vous plaira par la bonne ambiance qu'il dégage et par sa difficulté.

Mais ce n'est pas tout, People Circus vous permet de sauvegarder vos partie en cours et vous avez pour vous faciliter les choses un pavé numérique avec touches redéfinies.


Demandez-le vite

UNE PRODUCTION
MLD - JLM
NULLOS CRACKER




RUE DU MANOIR

F7 sauve
F8 chère
F9 aide
F4 inven
F5 élève
F6 lire
F1 roull
F2 prend
F3 donne
F0 regard
partie



REGARDE

EN AVANT L'AVENTURE. 1 DISQUE 2 FACES
1 TIMBRE A 4,20Fr ET UNE DISQUETTE 3'



MODIFICATIONS et AMELIORATIONS Encore **GESTICUT** Toujours

Vous auriez peut-être bien aimé, à partir de Gesticut, (le programme de gestion et manipulations de cutouts Pagemaker), charger une image d'écran travaillée et prête à faire un bon Cutout. Alors lisez ce qui suit, et grâce à quelques lignes qu'il vous faudra rajouter et modifier dans le programme vous pourrez passer aux actes.

Modifiez tout d'abord la ligne 260 comme suit:

```
260 CALL&BC06,&40:CLS:
DR$=CHR$(65+DRIVE)+":\":
!DIR,DR$:PRINT:
PRINT"<COPY> POUR
AUTRE DISC
```

(TAB) POUR IMAGE 17K (RETURN) POUR VALIDER."

Modifiez ensuite la ligne 270 comme suit: 270 FLIM%=0:GOSUB 1200

Rajoutez une ligne. 285 IF FLIM%=1 THEN LOAD L\$,&C000:

```
L$=LEFT$(L$,8)+".CUT":GOTO 300
```

Rajoutez une ligne. 1315 IF INKEY(68)=0 THEN LOCATEDX%,DY%:

```
PRINT L$:FLIM%=1:GOTO 1370
```

Comme vous le savez Pagemaker préserve sa "bande menu" en haut de l'écran, ce qui a pour conséquence de vous interdire d'utiliser un Cutout dont les dimensions verticales seraient supérieures à 316 pixels. Par exemple: sous OCP Art Studio, votre dessin ne devra pas descendre sous la ligne 88 sous peine d'être tronqué par PM.

Pour éviter à Gesticut de descendre au-delà de cette limite vous pouvez inclure un petit test sur les lignes 920 et 930 du genre:

```
IF INKEY(2)=0 AND SY%>86 THEN etc.....suite de la ligne. Idem ligne 930.
```

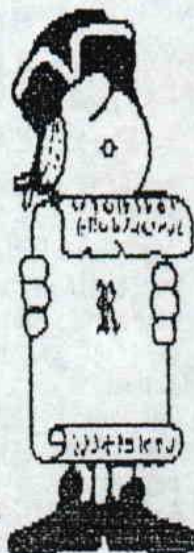
La touche TAB a été choisie pour déclencher les opérations, voir ligne 1315 l'instruction INKEY(68)

FLIM% (FLagImage) est à 1 si vous choisissez une image 17k et à 0 si vous prenez un cutout. L\$=LEFT\$(L\$,8)+".CUT" transforme l'extension du nom de l'image 17k (DESSIN.SCR deviendra DESSIN.CUT) pour rester compatible avec PM et avec Gesticut.

Pour transformer votre dessin 17k en cut, vous devez le placer en haut et à gauche de l'écran OCP. Le bord haut/gauche de votre dessin doit se trouver aux coordonnées 0/398 d'OCP. Chargez le dessin ainsi sauvegardé avec Gesticut et utilisez l'option "COPIER/C". Vous obtiendrez les 2 lignes de délimitation qui devront être déplacées de façon à encadrer votre futur cutout. Voilà, c'est très simple et assez rapide, surtout si vous avez 2 lecteurs et beaucoup de dessins.

Courrier Des Lecteurs

Je vous rappelle qu'il: Ne faut pas oublier d'indiquer lisiblement vos noms et adresse. De joindre un TIMBRE à 4,20fr pour le retour des disquettes. 1 timbre par disquette. Et surtout évitez le truc de la colle/timbre...



Jean Pierre D. (de Nice)- J'aime bien Runstrad mais si vous pouviez faire des tests sur des logiciels comme DATAMAT et TEXTOMAT ca serait formidable. Masterfile c'est trop chiant. Et Senword, j'ai pas.

CHER J-P, LES LOGICIELS QUI FONT L'OBJET DE "DOSSIERS" DANS LE FANZINE SONT AVANT TOUT DE BONS LOGICIELS ET SURTOUT, DES LOGICIELS UTILISES PAR UN GRAND NOMBRE DE LECTEURS. CE QUI N'EST HELAS PAS LE CAS DES LOGICIELS QUE TU CITES. ET MASTERFILE N'EST "CHIANT" COMME TU DIS, C'EST MEME LE MEILLEUR GESTIONNAIRE DE FICHES SUR CPC.

DEPAGNE (de Brou) Runstrad me plait de plus en plus. Les articles sur Senword et Dams m'intéressent fortement.

LA SURVIE DE DAMS DEPENDRA DU S.O.S. QUE JE LANCE DEPUIS LE NUMERO 33. J'AI TOUJOURS PAS TROUVE DE VOLONTAIRES. LA BALLE EST DANS LE CAMPS DES LECTEURS LA SURVIE DE DAMS EST ENTRE VOS MAINS.

Francois G. (de Lille) Pourquoi tu ne fait pas 2 ou 3 pages supplémentaires? Ca serait bien, tu pourrais parler des jeux d'arcade. J'ai 13 ans et demi et les utilitaires je les laisse à mon grand frère.

MERCI DE TA GENTILLE LETTRE, MAIS PLUS DE PAGES, C'EST IMPOSSIBLE. C'EST DEJA TRES DUR COMME CA. MAIS POUR LES JEUX, POURQUOI NE PAS DEMANDER LE "BUBBLE GUM"? JE SUIS SUR QUE TU AIMERA. IL EST FAIT POUR LES JEUNES.



Pagemaker ne sera plus indispensable pour visionner les pages qu'il sauvegarde
Synopsis le fera à sa place!

Synopsis est un produit Runstrad, demandez-le à la redac.

SEWORD 6128

Personnalisation du logiciel

Dans le menu principal de Seward 6128, vous disposez d'une option "Régler Programme" qui vous permettra d'adapter le logiciel selon vos petites manies.

Voilà la place que j'ai ici, nous ne pourrions pas toutes les voir, nous verrons donc les principales, celles qui changent les paramètres de l'écran et le mode de sélection des menus.

Changer Programme (O/N)

C'est avec cette option que vous aurez accès au menu qui permet de:

Modifier les couleurs des 2 stylos, pourquoi 2 stylos? Parce que le menu principal est en mode 1. En donnant la valeur 0 (encre noire) au stylo No1 et la valeur 6 au stylo No2, vous aurez un menu principal où les options seront écrites en noir et où les renseignements en bas de l'écran seront en rouge (6). Idem pour la couleur du papier, sauf que là il n'y a qu'une couleur. Nous retrouvons 2 couleurs à nouveau pour la bordure. Là l'utilité de ces 2 couleurs est plus évidente car la bordure changera de couleur lorsqu'il y aura un accès au lecteur de disquette à condition que la bordure 1 et la bordure 2 soient de couleurs différentes. hé!

Nous arrivons à un point très discuté parmi les utilisateurs de Seward. La forme du curseur! Elles peuvent changer d'une copie à l'autre. Mon curseur préféré est le 13 Mais il y a aussi le 95 le 137 le 216 Essayez diverses valeurs pour trouver chaussure à votre pied. Ensuite nous avons le type du curseur, (0) fixe ou (1) clignotant.

Les marges! Marge à gauche et à droite. C'est dans ce menu que vous fixerez définitivement les dimensions. Vous savez que vous pouvez changer les marges directement avec Control+A pour la gauche et Control+D pour la droite mais dès que vous ferez un accès disque pour charger ou pour sauvegarder un fichier, vos marges reviendront aux emplacements d'origine qui justement se réglent dans la présente option.

Les options Control Fusion de Données et Control Impression de Fichier sont un peu spéciales, elles concernent le Mail-Merge. Laissez les valeurs à 38 et 36.

Supprimer ENTER Confirmation O/N. Cette option permet de gagner du temps en supprimant la touche ENTER ou RETURN, Supprimer Rejustification Ecran O/N. Là vous pouvez également gagner pas mal de temps, car si vous répondez OUI lorsque vous ferez une remise en page avec des marges différentes de celles qui étaient en place lorsque vous avez tapé le texte, celui-ci sera remis en page mais les transformations ne seront pas affichées au fur et à mesure à l'écran, ce qui est bien plus rapide.

Taper de Droite à Gauche ??? Si vous arrivez à redéfinir vos caractères en caractères Arabes, vous pourrez écrire de gauche à droite, sinon..... à part la blague au copain...

Ouvrir Aide. Cette option permet, si vous répondez oui, de recopier en appuyant sur Control+3 le bandeau de menu du haut de l'écran sur votre feuille, j'en vois personnellement pas l'utilité, mais... Bon Salut à tous et à bientôt.

MASTERFILE III

STRUCTUREZ

Vous allez créer un fichier avec Masterfile, voici quelques indications qui vous aideront pour faire ce travail.

Tout d'abord il vous faut un papier, un crayon et une gomme. Inscrivez toutes les rubriques qui composeront une fiche de votre fichier. Donnez un nom à chaque rubrique en abrégiant ces noms dans la mesure du possible, exp: téléphone= Tel; ou Code Postal= C-P.

Faites ensuite une estimation de la longueur de chaque rubrique pour avoir une idée approximative du nombre de fiches que vous pourrez stocker. Pour cela, essayez de déterminer la moyenne des caractères qui seront utilisés pour chaque rubriques, à titre indicatif il convient de compter entre 20/25 caractères pour les noms propres, de 10/15 caractères pour les prénoms et entre 40/50 pour une adresse. Certaines rubriques ont toujours le même nombre de caractères, comme les numéros de SS ou les codes postaux. Une fois ces valeurs définies, faites-en le total en ajoutez 2 caractères par rubriques à ce total. Divisez 64000 par ce résultat et vous aurez le nombre de fiches que pourra contenir votre fichier.

Ce travail terminé, il vous faudra encore déterminer la présentation des fiches à l'écran. Utilisez pour cela du papier quadrillé, un carré par caractère. Ensuite vous pourrez établir le "format" ou les "formats".

Il vous faudra également étudier la structure des fiches, ceci est parfois très utile pour simplifier le tri ou la recherche. Une bonne organisation des rubriques peut vous faire gagner un temps considérable lors d'un tri.

Pensez également à l'affichage, vos impressions n'auront pas nécessairement le même format que l'affichage à l'écran.

Si vous comptez utiliser des dates et qu'un tri est prévu sur ces dates, utilisez le système de conversion. N'oubliez pas que chez nous, la saisie des dates se fait dans un format inutilisable par la machine, 23/06/1992 devra donc être transformé en 1992/06/23. Ceci peut être fait automatiquement à partir du "Basic Utilisateur", il suffira de sélectionner l'option "U" du menu principal pour inverser les dates, faire le tri, resélectionner "U" pour remettre les choses en état. Les sous-programmes utilisateur peuvent être tapés à partir de la ligne 200 du chargeur de Masterfile.

```

210 R=1
220 CALL GETR,R,IND#
230 WHILE IND#("<"E"
240 D$="D "+SPACE$(8) ←
250 CALL GETD,AD#
260 D$=LEFT$(D$,2)+RIGHT$(D$,2)+"/"+MID$(D$,6,2)+MID$(
    D$,3,2
270 CALL PUTD,AD#
280 R=R+1
290 CALL GETR,R,IND#
300 WEND:GOTO 100

```

D correspond à la référence du champ Date. Si vous avez utilisé une autre lettre mettez-la à la place du D

Ligne chargée d'effectuer la conversion.

FANZILAND



FREEWARES

FREE

FREE

QUELQUES NOUVEAUTES
SELECTIONNEES POUR VOUS

MOTUS: Inspiré de jeu télévisé du même nom Motus est très bien réalisé et vous amusera. Son auteur Emmanuel LLAMAS le met à votre disposition.

JACQUES BREL: Recueil de digits signé MLD. Musical

MONTAND: Réalisation MLD, multiples digitalisations d'Yves MONTAND. Musical.

SYNOPSIS: Utilitaire d'affichage au format 1/4 des pages sauvegardées par Amx Pagemaker. 6Ko

Runstrad Clerical Entertainment ou Merci Petit Jésus, divertissement graphique. 1face

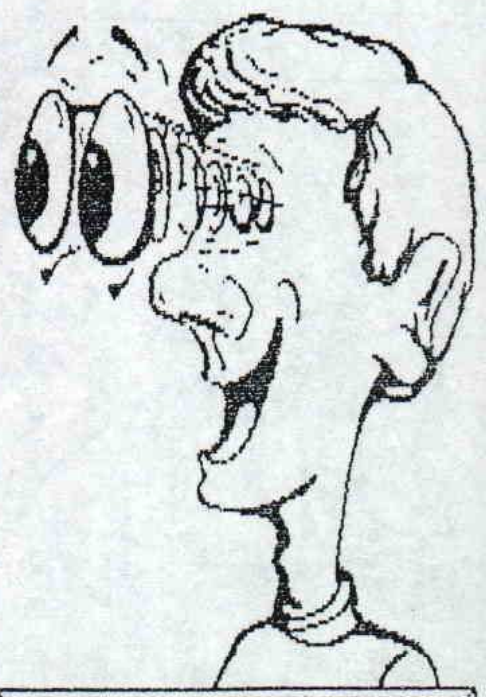
PEOPLE CIRCUS

Après Fanzines, Reward BD Story I&II, voici le cinquième jeu signé par MLD - JLM - NULLOS CRACKER Sauvegardes en cours de partie, pavé numérique re-programmé avec certaines actions et directions pour les déplacements. 1 disque complet.

VOUS ETES L'AUTEUR D'UN JEU D'UNE ROUTINE, D'UN UTILITAIRE D'UN EDUCATIF, D'UN PROGRAMME SPECIFIQUE, SI VOUS SOUHAITEZ FAIRE CONNAITRE ET PARTAGER VOTRE TRAVAIL AVEC LES LECTEURS DE RUNSTRAD N'HEситеz PAS, ENVOYEZ-MOI VOS DEUVRES, ELLES SERONT DIFFUSEES DANS LES FREEWARES.



Lisez Info Système CPC Mais n'oubliez Croco Passion Microzine et les autres.

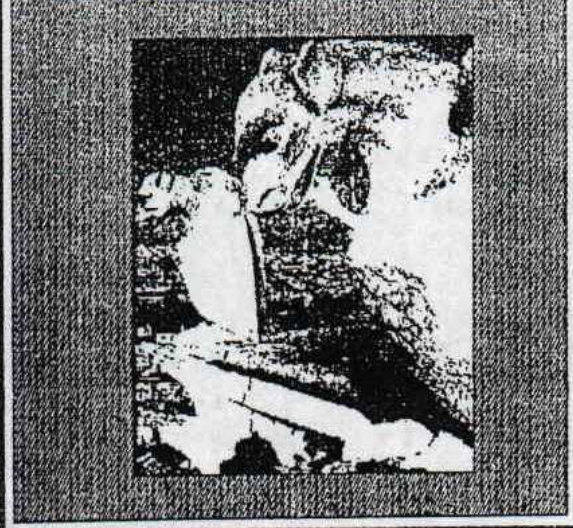


MISE AU POINT GESTICUT



Gesticut, vous l'utilisez régulièrement, et par moment, vous avez des "parasites" sur l'écran lors de l'affichage du CAtalogue. Des lignes de point s'affichent en partant du bas de l'écran. Alors vous avez la lère version. Ce "défaut" qui n'apparait pas immédiatement, a été supprimé depuis. Il faut savoir que le CAt est affiché sur l'écran situé en &4000 et reste en permanence affiché à cette adresse. Cela permet un gain de temps important car les Cutouts sont affichés en &C000. Ces lignes de point sont en fait le contenu du "cimetière" des variables. Pour supprimer ce désagrément il suffit de descendre le MEMORY en tête de programme, de l'adresse &A000 à l'adresse &3FFF protégeant la mémoire en &4000.

INFO SYSTEME CPC



INFO SYSTEME CPC

Voici une rubrique qui avait complètement disparue. Si je vous la repasse aujourd'hui c'est que le sujet en vaut la peine. J'ai déjà dit quelques mots sur Info Système CPC dans le Runstradisc N034, certains le connaissent donc déjà. Je dois dire que si le numéro 1 ne m'avait pas emballé, les progrès réalisés avec le numéro 2 laissent présager un fanzine de bon aloi par sa réalisation et par son contenu qui je tiens à le signaler, ne concerne que le CPC. c'est un très bon point car il y en a marre de voir des fanzines évoquant le CPC nous parler de radio machin-chose ou de la fête du muguet en Afghanistan, sujet intéressants certes, mais... Avec Info Système vous serez à l'abri, pas de mauvaises surprises son rédacteur en connait un rayon dans pas mal de domaines, surtout en électronique, et il a plein d'idées. Son fanzine est très varié, des listings, des schémas, des montages, de bonnes digits bien employées, un style sympa, une lisibilité excellente, on y parle assembleur, basic, fanzines, jeux, P.A. tests, il y a même un article qui m'a beaucoup intéressé sur Oxfon/Pagemaker.

CARON FRANCK, 13 RUE DU BALOIR
23320 SAINT-VAURY

Du vent! C'est l'heure des Divers

SOLUTION DU CONCOURS du numéro 34



Les Mots Croisés de MLD

Si vous avez équipé votre Anstrad avec un lecteur externe 5'1/4 et que vous avez vous même réalisé le cablage de votre installation, alors aidez Arnaud, il veut installer un 5'1/4 de type IBM-PC mais il a des problèmes.

ARNAUD COCHIN
LA VALLEE
14220 HAMARS
Merci d'avance

ERRATUM

Il manquait une définition colonne 10, après ivresse il s'agissait de la définition suivante ILE, réponse... RE. Quelques uns (3) me l'ont signalés, les autres...

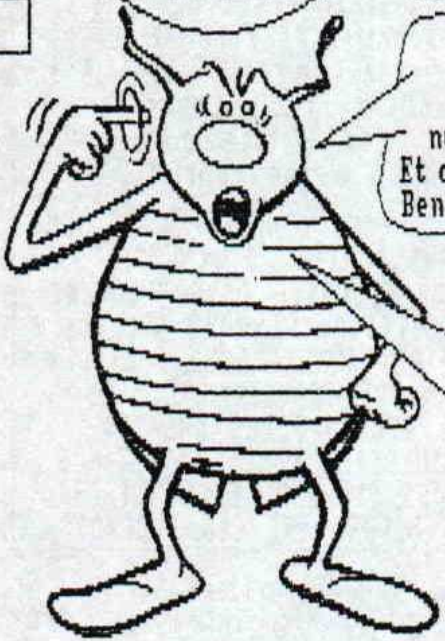
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
A	R	U	N	S	T	R	A	D	I	E
B	O	N	E	A	U	I	B			
C	H	I	S	E	R	E	X	O	R	
D	B		P	I			N	I		
E	O	V	E	R	S	C	A	N	E	
F	O	T	E	A	G	U	E	T		
G	R	U	U	N	S	L	E			
H	U	T	V	U	J	L	M			
I	B	E	T	E	G	E	O	R		
J	I	S		H	O	U	S	S	E	

LE RESULTAT DU CONCOURS !

Là je rigole sous cape, car il n'y a aucun gagnant au premier rang. Personne n'a trouvé la solution. Le 1er prix est donc reporté sur le prochain concours. En attendant, le 2ème prix revient à **BASSI FRANK de LYON** qui gagne une disquette.

- Horizontalement**
- A - Le premier soft.
 - B - Utilisateur anglais - Il adore dessiner
 - C - Vieillir en quelque sorte.
 - D - Le nez a la sienne.
 - E - Ne parleras donc pas.
 - F - Par trois - Bière anglaise.
 - G - Peekée et pokée
 - H - Les autres - Se sert - Mauvaise initiales.

- Verticalement**
- 1 - Boite anglaise
 - 2 - Dans une baie d'Honshu - Boite noyée.
 - 3 - Pour vos mots.
 - 4 - Pas cuit - Petit cours.
 - 5 - Bugs de moteur.
 - 6 - Le plus long de France - Réfléchi.
 - 7 - Teinteras.
 - 8 - Spécialité d'Ayrton - Contes anglais meurtris.
 - 9 - Privées.



QUOI? Un Runstradiso? Avec ce numéro?!
Ca va pas la tête? Et puis quoi encore!
Je vais pas vous en donner un avec chaque numéro, puis c'était pas prévu de toute façon
Et où je trouve le temps moi? Hein? Vous savez pas Ben moi non plus! Avec le 36 peut-être... faut voir.

Puis pendant que nous y sommes, autant vous dire aussi qu'il n'y aura pas de Bubble Gum 2 pour le moment, na!
Billie n'a pas le temps, il y a ses études!
Puis vous n'avez pas le temps de le lire non plus justement à cause de vos études! Alors...
On vous tiendra au courant s'il y a une suite...

**Ce numéro a été entièrement composé par
2 CPC 6128, 2 DMP, 1 Scanner Dart, Semword
OCP Art Studio, Amx Pagemaker et Trameur.**



RUNSTRAD+



Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 35.

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

POKES TWINWORLD POKES

VIES: POKE &41A1,&A7:POKE &41C5,0
INVULNERABILITE: POKE &41CA,&A7:POKE &41CF,&1E
ARMES INFINIES: POKE &41A9,0
AMULETTE AU DEBUT DE CHAQUE NIVEAU:
POKE &41B8,0:POKE &41B3,1
APPELS INFINIS DU MARCHAND:
POKE &41BC,&CD:POKE 41BD,&8:POKE &41BE,&38
POKE &41C0,0
OBJETS INFINIS DES LE DEPART: POKE &41AE,&A7

CHAINES TWINWORLD HEXA

VIES: 35,CA,AC,28,C9,EF et remplacez 35 par A7
ensuite 3C,C8,32,68,28,C9 et remplacez 3C par 00
INVULNERABILITE: 3D,32,70,28,1F,3E,FF
remplacez 3D par 00
ARMES INFINIES: 01,27,77,7B,FD,ES
remplacez 01 par 00
AMULETTE AU DEBUT DE CHAQUE NIVEAU:
A7,CA,B2,30,97 remplacez par 00,00,00,00,00
APPELS INFINIS DU MARCHAND:
A7,C8,CD,ES,1C,21 remplacez A7,C8 par 00,00
OBJETS INFINIS: 3D,F8,77,C0,11,96
et remplacez 3D par 00

POKES ET MULTIFACE

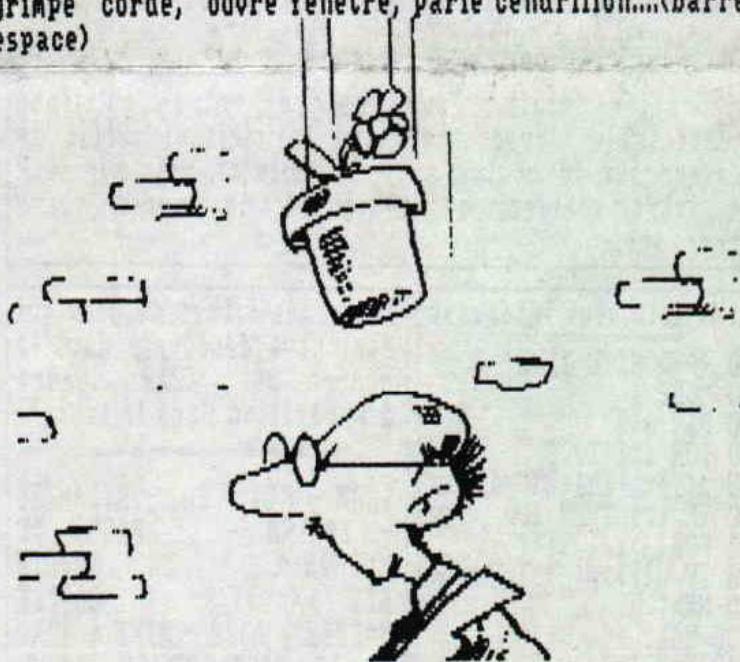
A tous ceux qui cherchent désespérément comment placer un poke sans multiface, je dédie ces quelques lignes. En fait c'est presque mission impossible. Il n'existe qu'une seule façon de procéder. Il faut que votre programme lanceur soit en basic et que vous puissiez le lister. Si toutes ces conditions sont réunies, éditez la ligne où se trouve le dernier CALL et incrustez votre poke juste avant ce CALL. Faites une prière avant de lancer le tout.

Avec une multiface c'est plus facile. Prenons comme exemple le dernier poke ci-dessus &41AE,&A7. Une (passez en face B !)

BD STORY I

LA SOLUTION

N, E, parle chat, E, parle robin, N, parle lapine, N, ouvre boîte, prendre carottes, S, donne carottes, lire papier, N, N, O, parle chat, lire journal, O, demande jolly, E, E, S, S, S, O, O, S, E, monte jolly, examine marmite, demande breuvage, descendre, O, N, O, parle loup, nafnaf, O, parle mickey, minnie, N, cueille fleurs, S, E, E, N, parle tortue, O, examine mur, lire inscription, N, N, hypnotise serpent, O, donne fleurs, E, S, O, donne miel, E, S, E, S, E, E, N, N, N, E, S, examine lion, S, prendre corde, casse potence, N, N, E, S, S, S, parle robin, O, O, S, E, examine fenetre, lance corde, grimpe corde, ouvre fenetre, parle cendrillon....(barre espace)



BD STORY II

LA SOLUTION

O, prendre bouteille, casser bouteille, prendre debris, e, e, n, prendre hache, s, e, attaquer croco, e, n, prendre message, lire message, (traduction: lisez runstrad), n, o, prendre chat, o, o, entrer cabane, fouiller poele, fouiller cendres, prendre flacon, boire flacon, n, e, e, e, examine toile, prendre toile, s, s, s, o, entrer cabane, monter escalier, lacher chat, o, parler runstradette, donner fil

BD STORY I & II SONT EN FREE. SI VOUS NE LES POSSEDEZ PAS ENVOYEZ UNE DISQUETTE ET UN TIMBRE A 4,20 FRANCS

fois votre jeu lancé et bien installé, appuyez sur le bouton rouge de votre multiface (celui marqué STOP). L'écran devient tout bizarre, ne vous inquiétez pas. Appuyez sur T (tool) puis sur H (hexadécimal) l'adresse &2000 s'affiche au bas de l'écran. Un p'tit coup sur espace dégage la dernière ligne. Il ne vous reste plus qu'à taper l'adresse de notre exemple, soit 41AE (ne saisissez pas le "&"). A côté du mot "poke" qui vient de s'afficher à droite tapez la valeur A7 de notre exemple. Un autre p'tit coup sur RETURN validera le tout.

Maintenant deux possibilités. Vous n'avez qu'un seul poke à entrer. C'est tout bon, passez au paragraphe suivant. Si vous en avez d'autres, appuyez une nouvelle fois sur la barre d'espace et agissez comme précédemment. Recommencez autant de fois que vous avez de poke à installer.

A présent enfoncez ESCape et vous revenez au menu principal. En appuyant sur la touche "R" vous retrouvez votre jeu l'endroit où vous l'avez quitté.

J'ouvre une parenthèse pour vous rappeler que MULTIFACE ne travaille qu'en qwerty. Azertistes de tous bords pensez au convertissement de la chose. (Eh Mireille c'est juste ce mot là ?). Idem pour les chiffres qui doivent être saisis sur la rangée supérieure du clavier.

Un dernier détail. Pour rendre votre multiface indétectable avec certains logiciels il suffit de pousser sur le bouton stop de celle ci, puis sur le R de votre clavier, et ce avant de lancer votre programme.

Si le loto vous intéresse

```
10 RANDOMIZE TIME
20 MODE 1
30 DIM n(6)
40 FOR i=1 TO 6
50 n(i)=1+INT(RND*49)
60 IF i=1 THEN 100
70 FOR j=1 TO i-1
80 IF n(i)=n(j) THEN 50
90 NEXT j
100 NEXT i
110 FOR i=1 TO 6
120 LOCATE 6*i-2,12
130 PRINT n(i)
140 NEXT i
150 CALL &BB06
160 RUN
```

Liste des titres de jeux qui étaient à découvrir dans le numéro 34. (Par ordre d'apparition dans le texte)

SRAM - MGT - BAT - ATLANTIS
- SPAIRA - LE BAGNE DE
NEPHARIA - LA CRYPTTE
DES MAUDITS - CASTLE
MASTER - A320 - MIKE & MOKO
- LE PASSAGER DU TEMPS
- LES PASSAGERS DU VENTS -
LE MANOIR DE MORTEVIELLE
- RICK DANGEROUS -
ORPHEE - MOULINSART - LE
SEPTRE D'ANUBIS - AIGLE

D'OR - SECTE NOIRE - CONSPIRATION - AIN - PACTE -
ATTENTAT - L'ILE - MOKOME - INFERNAL HOUSE - EXIT
- MARAUDEUR - ALPHAKOR - FUGITIF - LE DIAMANT DE
L'ILE MAUDITE - SAGA - CRASH GARRET - IRON LORD -
JAWS - BLODDWICH - LA CHOSE DE GROTEMBOURG -
FASCINATION (le trente huitième titre).

D'autre part la phrase de sept mots qui n'emploie que les dix lettres ESANITRUO "Ils sont au soleil sur la terrasse."

MOKTAR alias La ZOUBIDA

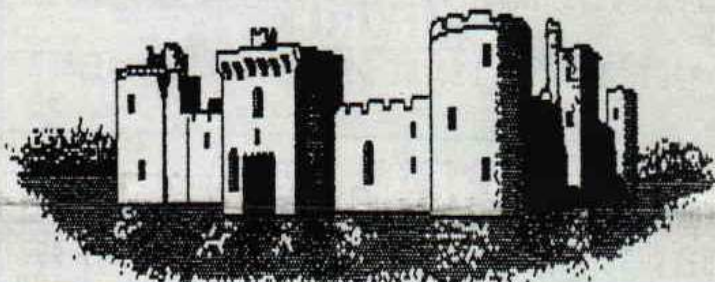
Les quatres premiers codes (si vous avez les autres pensez à me les envoyer) 5772 - F8F4 - 1D76 - C4F8
(Roujet Lucien)

CRAFTON & XUNK

Une astuce supplémentaire à celle parue dans LOGITEST du numéro précédent: Une fois trouvé 3E,99,32,E1,EF remplacez 99 par FF

K L A X

Pas toujours évident pour vos nerfs !
Pour avoir des pièces infinies il vous suffit dans la chaîne 3C, 12, CD, D6, 1E, C9 de remplacer 3C par 00 et pour ceux d'entre vous qui possèdent un écran monochrome, pour obtenir de meilleurs contrastes recherchez la longue chaîne suivante 54, 44, 4D, 55, 47, 4A, 4C, 5C, 56, 48, 4B, 5B, 57, 4E, 5A et changez le tout par 54, 44, 57, 55, 47, 5B, 4C, 5C, 56, 48, 48, 55, 57, 4E, 42.



NEBULUS

Dans ce château aux multiples tours trouver votre chemin n'est pas facile. La solution étant bien trop longue pour être publiée en une seule fois, je vous la livre en plusieurs épisodes. Si vous la voulez immédiatement écrivez moi.

TOUR 1

Aller à droite, prendre porte, éviter oeil, prendre ascenseur, attendre le "machin", entrer par la porte lorsqu'il apparait, monter par l'ascenseur qui est à côté, monter au niveau suivant par un autre ascenseur, aller à gauche, détruire le mur de pierres et la boule, monter les escaliers glissants en même temps que l'oeil, prendre la porte, détruire la boule qui s'y trouve, prendre l'ascenseur qui vous conduit très haut dans la tour, éviter la dénivellation située à gauche, détruire la boule, éviter l'oeil, prendre l'ascenseur situé sur trois fausses pierres lorsque la bulle atteint l'extrême gauche de sa trajectoire, sauter à droite au prochain niveau, entrer par la porte la plus proche, aller à gauche jusqu'au prochain ascenseur, attendre que l'oeil disparaisse, entrer par la porte, à droite de celle-ci se trouve l'entrée finale de la tour, y pénétrer et enclencher sa destruction.