

**REDACTION**

**AUBERT Patrick**

Avec la collaboration de  
**CAPPI Bernard**

# **RUNSTRAD**

MENSUEL  
NOUEMBRE 1989

**- NUMERO 13 -**

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle

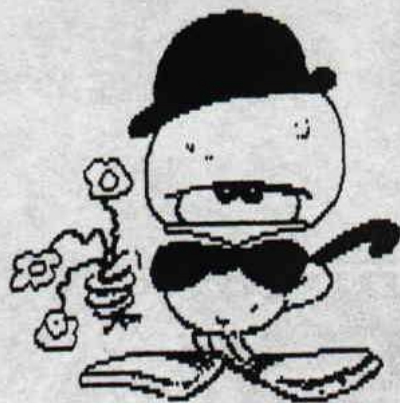
**TELEPHONE : 46.67.58.89**



## **SOMMAIRE NUMERO 13**

**PAGE 1** EDITO - PUB FANZ  
**PAGE 2** LOGITEST  
**PAGE 3** LOGITEST  
**PAGE 4** SOUNDISSIMO  
**PAGE 5** DOSSIER PAGERMAKER

**PAGE 6** DOSSIER PAGERMAKER  
**PAGE 7** LE COIN PRO  
**PAGE 8** ROUTINES - TRUCASTUCES  
**PAGE 9** JEAN SEDECHOZES  
**PAGE 10** LE COIN DES LECTEURS  
**PAGE 11** DIVERS - P.A.



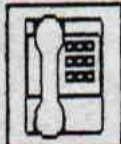
# EDITORIAL

Bonjour à tous. Le prix du beurre à encore augmenter, ce qui, par un système de vases communicants assez abstrait, a fait augmenter le prix des RAM, mais c'est pas l'objet de cet édito.

Par contre ce qui me fait flipper, c'est la quantité minuscule de réponses pour le concours. Les questions sont trop dures? Vous n'y croyez pas? Vous pensez que le concours est bidon? Vous avez trop de logiciels, vous ne savez plus ou les mettre? Ou vous pensez qu'un timbre à 2,20 pour envoyer votre réponse, c'est trop cher? Huit réponses! C'est pas l'Amérique hein! Remarquez bien, que moi hein! Si personne répond je remballer mes softs et l'affaire est classée. Seulement c'est pas le cas, et je constate que c'est toujours les mêmes qui répondent ou presque. C'est eux qui doivent rigoler... Sur un plateau qu'ils vont gagner les lascars, et ils ont raison car c'est pas bidon. Je sais bien que les prix ne sont pas extraordinaires, pas d'Amiga 2000, pas d'Atari, même pas un p'tit voyage aux Baléares histoire de se bronzer les coudes. Bref, le résultat du concours est quelque part dans le journal, cherchez-le. Je m'excuse d'importuner ceux qui n'ont pas participé, mais les participants aimeraient bien savoir, eux!

À part ça quoi de neuf? Page 3. Allez jeter un oeil, c'est nouveau. Le Coin des Lecteurs, ça marche bien, continuez. Soundissimo par contre, c'est pas terrible, faudrait vous remuer un peu. Coté fanzine, c'est pas la joie! Des disparitions en série, des fusions, des regroupements, attendons pour voir. Bon c'est pas tout, faut aller voir plus loin, le journal n'est pas fini, bien que d'habitude, je termine par l'éditorial. Ha! j'y pense, y en a qui n'ont envoyé des timbres pour les petites annonces. PAS de timbres, c'est gratuit, n'en profitez pas pour envoyer une page et demie.

### MAIS ENCORE:



ALIGATOR - 96.38.94.24  
 AMSTRAD GAMES - 35.46.65.34  
 START CPC - 47.96.66.01  
 MAD MAG - 95.51.29.19  
 CROCOTIER - 56.41.58.44 (LE WEEK-END)

# PIUA FANZINES

## CRAZY CROC

Freezary No 11

EDITO

CRAZY

GAGNÉ

C'est un Free, bien sûr, et un bon. Très bon même. 4 pages, des routines pour tous les goûts, des bidouilles, des articles percutants (voir l'édito du numéro 19). Le tout agrémenté de bonnes digits, saupoudré d'humour et arrosé d'une petite sauce piquante (Barzoi). Bref du bon travail, LISIBLE, bien présenté, agréable à lire. Vous voulez quoi encore? L'adresse, alors là, c'est le seul truc qui manque vraiment. J'ai cherché, j'ai pas trouvé... Mais si vous voulez les contacter, téléphonez au 85.51.13.88 et demandez Gérard.

SYNTAX ERROR

DERNIER ROUND II

Les vacances sont la cause du retard du No 5, mais il est là. Des mauvaises langues avaient fait courir le bruit que c'était fini. Méprisons ces commérages comme il convient. Toujours superbe, plein d'excellentes digits, des trucs, des listings. Loupez pas le No 6, il y aura des dessins de YANN SERRA, alors allez vous abonner si c'est pas encore fait. 9 pages explosives à ne pas louper.

# LOGITEST

## ARCTICFOX

Arcticfox n'est pas un jeu pour les dingues du joystick. Il s'agit là d'un jeu calme, où la réflexion et la stratégie jouent un rôle important. Pas question de foncer tête baissée. Le but de jeu, est de débarrasser la planète d'indésirables extras terrestres qui n'ont qu'une idée en tête, nous pomper l'air. En effet, c'est braves mecs nous transforment l'oxygène en un gaz insoutenable qui doit leur permettre de respirer. Vous voici donc en mission spéciale, à bord du tank le plus sophistiqué que l'on a trouvé. Rien ne manque. Missiles téléguidés, Canon au

plasma, Mines à retardements. Côté accessoires, c'est pas mal non plus. Vous disposez d'un avertisseur qui vous signale si vous avez été repéré par l'ennemi. Vue arrière. Radar longue et courte portée. Indicateur d'oxygène. Boussole, horloge, compteur de vitesse, indicateur de dégats. Et par dessus tout, vous pouvez vous enterrer dans la neige et demeurer invisible de l'ennemi, tout en contrôlant ses déplacements, et en lançant quelques missiles. Le décor est un peu triste, mais les régions Arctiques, hein, vous savez ce que c'est. Ceci dit, la vue extérieure est en pseudo 3D. Pas mal réalisée d'ailleurs, mais le mode 1 aurait été préférable. Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais moi je préfère les détails aux couleurs. Dans le même style que Starglider, pour ceux qui connaissent, vous aurez la possibilité de faire défiler à l'écran, toutes les machines ennemies que vous rencontrerez sur le terrain. Les messages et les descriptifs sont en Anglais, dommage, mais par contre, le manuel d'utilisation est en Français. Pas très volumineux, mais clair et précis. Des cartes et des photos d'écran agrémentent le tout. Vous pourrez choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, du novice à l'expert. Plus le niveau est élevé, plus l'ennemi est intelligent et rusé. Mais vous n'aurez pas seulement l'ennemi à surveiller, les phénomènes climatiques sont à prendre en considération, car ils peuvent vous favoriser, ou vous désavantager, selon le cas. Les forces dont dispose l'ennemi sont composées par des blindés lourds, des chars légers, des traineaux des reconnaissance, des avions de reconnaissance et des avions de chasse. Il dispose aussi de stations de radar, qui peuvent vous repérer, et qu'il faudra impérativement détruire. Mais le véritable objectif sera les convertisseurs d'air avant un seuil limite de tolérance. En ce qui concerne la stratégie, le manuel vous donnera quelques conseils, appliquez-les.

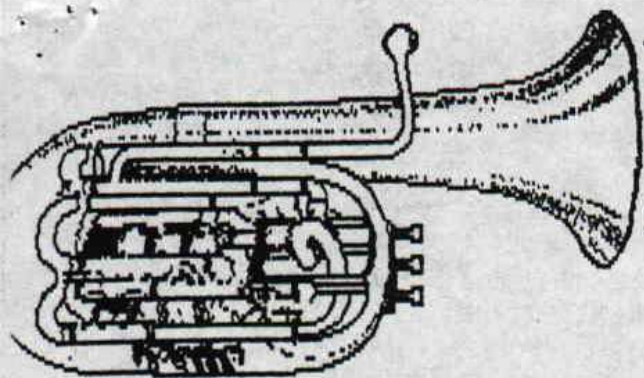
Ce jeu n'est pas tout récent, certes, mais il est d'une bonne facture. Bien réalisé, et progressif dans la difficulté, ce qui vous donne la possibilité de jouer à votre mesure. C'est une création de Dynamix Software et c'est diffusé par Electronic Arts.

## ASPAR

Encore un jeu Espagnol, mais celui-ci, il faut l'avoir testé pour le croire. Injouable !!! Et pourtant... Une finition incroyable, bien que les sprites soient un peu trop petits. Aucune musique ne viendra vous casser les oreilles, et c'est peut-être pas une mauvaise chose, et sur un simulateur de course de motos, à part le vroum-vroum des moteurs, je vois pas ce qu'il pourrait y avoir d'autre. A oui, j'avais oublié cette précision. Il s'agit bien d'une course de motos. Pas mal faite dans l'ensemble, bien que le système de conduite de la moto a dut en surprendre plus d'un. Côté réalisme, c'est pas très bon. La course est vue de dessus, d'hélicoptère quoi. Les circuits sont superbement bien dessinés. Vous pouvez même repartir en sens inverse si vous le voulez. Stop! Le reste, c'est pas racontable. Je vais vous le raconter tout de même, ça vous fera plaisir... Premièrement, les options. Il y en a 6 en tout. 1 - Vous entraîner. 2 - Les essais pour le classement sur la ligne de départ. 3 - Le classement mondial. 4 - Voir le circuit. 5 - Démo et 6 - Le menu principal. Bon pour en finir, à la rédaction nous ne sommes tout de même pas trop nuls, puisqu'avec Nigel Mansell j'ai fini champion du monde. Or sur ce P... de jeu, je ne suis même pas parvenu à me qualifier. Et ce après avoir essayé pendant plus de deux heures. Et j'étais pas seul. Conclusion: l'Espagne c'est bien pour les vacances...







# SOUNDISSIMO

SALUT LES MELOMANES

Le listing de la mélodie de ce mois-ci est trop long, et il sera publié en deux fois. Rassurez-vous, ça vaut le coup. Je ne vous dévoile pas son nom, mais je suis sûr que vous le connaissez tous. Ce que je peux vous dire c'est que ça swing drôlement, vous pouvez me croire.

```
1 e=1:h=5:j=1:p=1:g=18
2 ENV 1,4,-1,1:SOUND 1,95,24,15,1:SOUND 1,119,24,15,1:FOR a=1
3 TO 3:g=g-3:RESTORE 30:FOR b=1 TO 3:READ n,m:SOUND 1,n,m,
4 g,1:NEXT b:NEXT a
5 DATA 95,12,89,12,106,24
6 FOR a=1 TO 1000:NEXT a
7 ENV 2,4,0,1,7,-1,1:ENV 3,24,-1,25,0,5:FOR a=1 TO h:RESTORE
8 140:FOR b=0 TO 15:READ c,d
9 IF d=1 THEN g=12 ELSE g=15
10 IF d=1 THEN ENV 3,3,0,1,1,-12,1
11 SOUND 1,c,12,15,2:SOUND 2+16,0,12,g,3,,d :
12 IF d=31 OR d=8 THEN g=15
13 IF j=2 THEN 120 ELSE GOTO 110
14 NEXT b:NEXT a
15 IF e=1 THEN GOTO 140
16 RETURN
17 DATA 638,1,638,1,319,1,319,1,638,31,638,1,319,1,319,1,6
18 31,638,1,426,1,426,1,358,31,379,1,426,1,506,1
19 FOR k=1 TO 450:NEXT k
20 RESTORE 230:FOR u=1 TO 32:READ v,w,x
21 IF w=1 THEN y=12 ELSE y=15
22 IF w=1 THEN ENV 3,3,0,1,1,-12,1
23 ENV 5,4,0,1,8,-1,1
24 SOUND 1,v,12,15,2:SOUND 2+16,0,12,y,3,,w:SOUND 4+32,x,1
25 2,14,5
26 IF w=31 THEN y=15
27 NEXT u
28 DATA 638,1,0,638,1,0,319,1,119,319,1,0,638,31,106,638,1
29 319,1,119,319,1,0,638,1,127,638,1,0,426,1,159,426,1,0,358
30 1,127,379,1,0,426,1,159,506,1,0
31 DATA 638,1,95,638,1,106,319,1,89,319,1,106,638,31,0,638
32 0,319,1,0,319,1,0,638,1,0,638,1,0,426,1,0,426,1,0,358,31,
33 379,1,0,426,1,0,506,1,0
34 e=2:h=3:GOSUB 50:e=1
35 j=2
36 e=2:RESTORE 290:FOR b=0 TO 15:READ c,d:GOSUB 60
37 NEXT b
38 DATA 638,1,638,1,319,1,319,1,638,31,638,1,319,1,319,1,6
39 31,638,31,426,1,426,31,358,1,379,31,426,31,506,31
40 e=2:j=2:RESTORE 550:FOR b=0 TO 15:READ c,d:GOSUB 60
41 NEXT b:p=p+1:IF p=4 THEN 320 ELSE 300
42 S=1:p=1
43 e=2:j=2:RESTORE 560:FOR b=0 TO 15:READ c,d:GOSUB 60
44 NEXT b:p=p+1:IF p=2 THEN 350 ELSE 330
45 FOR w=1 TO 420:NEXT w
46 FOR j=1 TO 3
47 k=1
48 GOTO 520
49 s=s+1:RESTORE 570:FOR u=1 TO 16:READ v,w,x
```



```
400 IF w=1 THEN y=12 ELSE y=15
410 IF w=1 THEN ENV 3,3,0,1,1,-12,1
420 ENV 5,4,0,1,8,-1,1
430 SOUND 1,v/m,12,15,2:SOUND 2+16,0,12,y,3,,w:SOUND 4+
44 32,x/n,12,14,2
440 IF w=31 THEN y=15
450 IF f=2 THEN RETURN
460 NEXT u
470 IF K=4 AND K10=2 AND J=2 THEN RETURN
480 IF j=3 AND m=0.891791045 THEN 580
490 k=k+1:IF k=1 THEN 520 ELSE IF k=2 THEN 530 ELSE
50 IF k=3 OR k=4 THEN 540
500 IF q=2 THEN RETURN
510 IF k=5 THEN NEXT J
520 LA SUITE DE CE LISTING DANS LE No 14
```

# SUITE DOSSIER

S  
P  
E  
C  
I  
A  
L



P  
A  
G  
E  
M  
A  
K  
E  
R

Les fenêtres d'édition, le formatage du texte. La vraie puissance de Pagemaker !

Comme je vous l'ai dit dans un article précédent, la grande force de PM provient du fait qu'il n'a pas de vrai traitement de texte intégré. Il a été conçu pour reconnaître et utiliser les fichiers de type ASCII. Ceci vous permet, pour la saisie de vos textes, d'utiliser le traitement de texte de votre choix, à condition que celui-ci fasse des sauvegardes en ASCII standard. De ce fait, si vous êtes habitué avec un traitement de texte, vous pourrez conserver vos habitudes en toute quiétude. L'utilisation du traitement de texte doit se faire au kilomètre, sans soucis des marges. Le seul réglage conseillé, sur Samword par exemple, c'est la Word Wrapping (écriture en lacet) qui vous fera passer à la ligne, si le mot qui termine une ligne est trop long pour tenir dans l'espace restant sur cette ligne. Il est aussi conseillé de remettre les marges à zéro, c'est à dire 1 pour la marge de gauche, et 80 pour celle de droite.

Le formatage, c'est PM qui s'en charge. Il dispose pour cela de diverses options que nous allons voir, ainsi que les options de manipulations des fenêtres de texte. Ces fenêtres sont pratiquement indispensables pour le formatage. Et pour faciliter les choses, voyons tout de suite les fenêtres de gestion de textes. Il s'agit de la cinquième icône en partant de la gauche, le rectangle vide. En cliquant sur cette icône vous ferez apparaître les options suivantes: DEFINE - BORDER - CLEAR - INVERT et RESET.

DEFINE, permet de définir le type de fenêtre que vous voulez utiliser. Texte ou graphique. Quelque soit votre choix l'ordinateur vous demandera de délimiter la fenêtre. Pour cela, il vous présente deux lignes en forme de croix. Le centre de cette croix sera le premier angle de la fenêtre. Cliquez sur MOVE et déplacez-vous vers le deuxième angle. Pour mieux vous repérer, n'oubliez pas de valider l'option d'affichage des coordonnées. Les dimensions des fenêtres de texte ne sont limitées que par la taille de la feuille de travail. Le bon sens sera

indispensable. Il ne s'agit pas de faire n'importe quoi sous prétexte qu'on peut tout faire (voir certains fanzines qui circulent ou circulaient). La définition est subordonnée à deux conditions principales. La première est la longueur du texte. La deuxième est le type de fonte utilisé. Le reste est une question de bon goût et d'esthétique. Vous avez le choix entre plusieurs possibilités, en rapport avec le type de travail que vous voulez effectuer. La conception d'une affiche publicitaire et la présentation d'un rapport ou la rédaction de vos mémoires ne respectent pas les mêmes règles. Le plus simple, c'est les essais. Vous pouvez, si vous travaillez sur un fichier ASCII, faire de multiples essais sans le moindre effort, et la perte de temps est minime. L'expérience, et comme je disais, le bon sens, seront vos meilleurs amis. Il est évident, que si vous êtes un débile profond, la gestion des fenêtres sera pour vous un obstacle incontournable, le plus sage sera de laisser tomber avant de disjoncter complètement. Un dernier petit mot sur la fenêtre de texte: si vous écrivez sur la feuille de travail sans avoir au préalable défini une fenêtre, la feuille toute entière sera considérée comme grande fenêtre, et toutes les options de formatage seront paramétrées sur ses dimensions. Ce qui veut dire par exemple, que si vous utilisez l'option Centrage du texte, lorsque vous écrivez, le texte sera centré sur la feuille. Voyons maintenant les autres options en rapport avec les fenêtres.

BORDER: là aussi vous avez le choix entre graphique et texte. Cette option vous permet d'entourer la fenêtre d'un cadre.

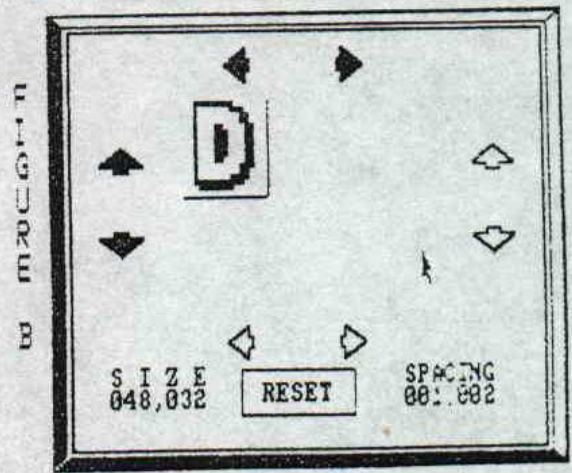
CLEAR: permet d'effacer le contenu d'une fenêtre texte ou graphique. Un petit détail. Cette option n'effacera pas le cadre d'une fenêtre défini avec l'option BORDER. Si vous voulez effacer la bordure, utilisez la gomme, ou supprimez l'option BORDER et redéfinissez une fenêtre légèrement supérieure à la première, et effacez cette



dernière.  
**INVERT:** comme son nom l'indique, permet d'inverser les couleurs à l'intérieur d'une fenêtre.  
**RESET:** permet d'annuler une fenêtre préalablement définie. Il faut savoir, et ceci est important, que vous ne pouvez avoir plus d'une fenêtre à la fois. Vous pouvez bien sûr avoir une fenêtre de texte et une fenêtre graphique en même temps, mais jamais deux fenêtres d'un même type. Dès que vous définissez une fenêtre, texte ou graphique, la nouvelle venue annule la précédente, si toutefois il y en avait une.  
 Le formatage d'un texte. Toutes les options de formatages sont regroupées sous la troisième icône (le A). Les options disponibles sont: **FORMAT - EFFECTS - ADJUST - LOAD TEXT - KEYBOARD - SEL FONT - FONT - CHARACTER**

L'option **FORMAT** est composée des sous-options suivantes:  
**Centre,** qui centrera votre texte dans les limites de la fenêtre.  
**Justify,** permet la justification à droite. Tout mot trop long pour tenir sur la ligne en cours, est passé à la ligne suivante, et des espaces sont insérés entre les mots pour qu'il ne subsiste aucun espace en fin de ligne. Vous aurez ainsi des marges rectilignes des deux côtés.  
**R-Justify,** repousse le texte contre le bord droit de la fenêtre texte, cette option n'est pas souvent utilisée. Personnellement, je l'utilise pour inscrire les numéros pairs des pages du journal.  
**Word Wrap,** procède de la même façon que **Justify**, mais sans placer d'espaces entre les mots. De ce fait, vous avez un texte en "drapeau".  
**Literal,** là, le texte ne sera plus formaté. Les mots seront coupés en fin de ligne. Cette option ne doit jamais être utilisée avec un texte en provenance d'un fichier ASCII.  
**Column,** cette option est très classique, elle permet de travailler sur les textes en colonnes tout à fait normalement.  
**Auto Flow,** contrairement à la précédente, permet d'écrire à l'intérieur de n'importe quoi. Les limites seront tout obstacle de la même couleur que le texte. Vous pourrez de ce fait écrire dans un cercle ou dans une figure géométrique quelconque.  
**EFFECTS:** Cette option regroupe trois sous-options qui agiront directement sur la fonte sélectionnée. La

première, **BOLD** augmente l'épaisseur des caractères.  
**ITALICS:** Sans commentaire  
**ATTRIBUTE:** Cette sous-option est assez difficile à comprendre au début, mais en vérité, le principe en est simple. La matrice des caractères est composée, en temps normal, par 16 pixels de haut sur 16 de large. Il est rare qu'un caractère occupe toute cette surface, vous avez en général, 2 ou 3 pixels de marge au dessus ou en dessous, à droite ou à gauche du caractère proprement dit. De ce fait, lorsque vous écrivez par-dessus un dessin par exemple, le texte se mélange à celui-ci et tout devient très confus, car PM opère en transparence et vous aurez du mal à distinguer quelque chose. L'Attribute modifie cet affichage, faisant en sorte que la matrice ne soit plus transparente. Le caractère viendra recouvrir ce qu'il y a à la place qu'il occupera, c'est normal, mais la matrice effacera tout ce qui se trouve autour du caractère. Comme un bon exemple vaut mieux que 60 lignes d'explications, regardez la figure 4.  
**ADJUST:** Voir figure B. Cette option va vous permettre de modifier la taille de vos fontes. Les limites sont fixées à 128 pixels de large sur 64 de haut. C'est cette option qui fixe les espaces entre les lettres: il n'y a pas de limites imposées par PM, mais n'essayez pas de mettre des valeurs trop grandes. Pour les fontes 8x8 au format Amstrad, les espacements donnent les meilleurs résultats sont, 2 espaces entre les lettres et 1 espace entre chaque lignes. Pour les fontes 16x16, il n'y a pas de règles imposées, là encore, faites des essais, cela dépend du contexte.



Nous allons en rester là pour ce mois-ci, car ça sent le brûlé sous vos capots. Rien de grave, mais faut faire attention, je sais que vous êtes fragiles. Puis y a plus de place... Donc la suite dans le numéro 14. En attendant, si vous faites quelque chose de superbe, ne soyez pas surpris, c'est ça Pagemaker.



# LE COIN PRO

Je ne pense pas qu'un peu de pub vous donne de l'urticaire. Aussi, si vous le permettez, je vais vous parler d'un logiciel que j'ai réalisé pour mon usage personnel, car il n'existe rien de semblable sur les CPC 6128, du moins à ma connaissance. Et sur l'insistance d'amis à qui j'avais remis une copie, j'ai amélioré le programme pour le rendre plus performant,



plus simple, et lui donner un aspect et une finition plus pro. La création d'un mode d'emploi de 20 pages, très clair, avec de nombreuses images d'écran représentant tous les cas de figures, a été nécessaire, et sa mise au point a nécessité de nombreuses heures. Voici donc ELECTRA 2000. Son utilisation réclame un 6128 ou une configuration équivalente.

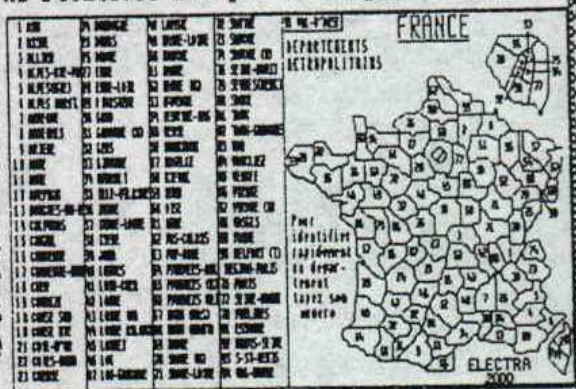
ELECTRA 2000 est un logiciel du type utilitaire de bureau. Les utilitaires qui le composent, sont au nombre de 5. Son utilité peut se révéler dans divers domaines comme le milieu scolaire, pour l'étudiant ou l'enseignant, pour le secrétariat d'un club, et bien d'autres choses encore. L'originalité qui caractérise ELECTRA 2000 par rapport aux logiciels du même type, c'est le regroupement des utilitaires dans un seul logiciel, et surtout, leur présence constante à l'écran. Le fait qu'ils soient constamment présents ne veut pas dire pour autant qu'ils soient opérationnels simultanément. En effet, seul l'utilitaire implicitement sélectionné est en fonction. Néanmoins, ce type d'affichage permet une vision rapide d'ensemble, souvent synonyme de gain de temps.

ELECTRA est composé des utilitaires suivants: Une Gestion de Fichiers - Un Agenda - Un Calendrier Electronique - Une Carte de France avec les Départements - Une Calculatrice Electronique. L'affichage d'une aide permanente dans tous les utilitaires utilisés. L'affichage permanent des informations relatives aux paramètres de l'imprimante, ainsi que des informations sur les fichiers. Bref, vous avez tout sous la main. Un bref coup d'oeil et vous êtes renseigné sur tel ou tel paramètre.



La capacité de stockage des informations est de 64 Ko par fichier. Une gestion des disques est intégrée et permet de renommer, d'effacer, etc...

Chaque utilitaire est pourvu des fonctions habituelles, comme le tri, la recherche, l'effacement, la modification de la consultation des fiches pour la gestion des fichiers. L'Agenda quant à lui, vous permet de gérer 250 pages par fichier, et il est en relation étroite avec le Calendrier Electronique. Vous aurez, là aussi les options de recherches, d'effacements, de consultations. Pas de saisie manuelle des dates, c'est le calendrier qui se charge de cela. L'utilitaire Carte de France, vous donne une carte complète avec tous les départements, leurs noms et leurs numéros. Pour retrouver un département, vous donnez son numéro, et l'ordinateur vous indique l'emplacement de celui-ci sur la carte. La Calculatrice est tout à fait classique. Quatre opérations (+/\*) mais aussi, les calculs de pourcentages. Le logiciel fonctionne avec un imprimante DMP 2000 ou compatible Epson, mais l'imprimante n'est pas indispensable pour son fonctionnement. Cette partie du programme a fait l'objet de recherches particulièrement poussées pour vous offrir un maximum de confort et étendre les possibilités d'impressions. Vous pourrez utiliser divers styles d'écritures, faire des mélanges, et même paramétrer des colonnes d'affichage pour une meilleure présentation de votre travail. Vous aurez constamment sous les yeux tous les réglages et tous les paramètres concernant votre imprimante. La fenêtre d'aide est là pour vous donner toutes les indications nécessaires et si vous faites une erreur, celle-ci sera indiquée. C'est un complément du manuel très utile. D'autre part, toutes les manipulations de disquettes sont contrôlées, il devient donc impossible de "planter" le programme par une mauvaise manipulation. Il détecte l'absence de disc, la protection en écriture et bien d'autres choses encore. La gestion des fichiers est entièrement automatique, vous ne vous occupez de rien, les fermetures de fichier en fin de travail, le passage d'un utilitaire à l'autre est contrôlé par le logiciel. Votre seul travail consistera à donner un nom à vos fichiers, et bien sûr, remplir les fiches. Plus simple c'est pas possible. ELECTRA est disponible sur commande à la rédaction du journal. Il coûte 100,00 fr TTC ou 70,00 fr si vous envoyez une disquette. De plus, sachez que le bénéfice des ventes est intégralement reversés dans la caisse du journal.





# TRUCASTUCES

Et voici un truc qui fait renversant qui nous est communiqué par une de nos lectrices, L'Amstrad à l'envers

Bon, redevenons sérieux. Tapez ce petit truc et faites RUN

```
10 rem Ecriture Renversee Par DH
20 SYMBOL AFTER 33 : A$= 'RUNSTRAD EST RENVERSANT'
30 PRINT A$ : FOR T=40964 TO 42740 STEP 8
40 L=T+7 : FOR K=T TO T+3
50 A=PEEK(K) : B=PEEK(L)
60 POKE K,B : POKE L,A
70 L=L-1 : NEXT : NEXT
80 PRINT A$
```

ET VOILA, EFFET MIROIR  
 EI NOIGV' EELEI WIKOIB  
 Communiqué au journal  
 par Billie... Merci, très chère.



Pour ceux qui trouvent bizarre d'avoir -24576 lorsqu'ils demandent l'affichage de &A000, par exemple, sachez que ceci normal, enfin presque. Pour rétablir une valeur interprétable par vos petites cellules grises, il vous suffit à chaque fois que la valeur demandée est supérieure à 32767 ou, en hexadécimal &7FFF, d'ajouter 65536 pour avoir un résultat positif: ?&A000+65536 résultat 40960.

DEMANDEZ  
 RUNSTRAD



Remerciements à tous ceux qui ont, par leur courrier, ou leur coup de fil, souhaité l'anniversaire du journal. Buvons donc un coup ensembles. Et vous avez certainement remarqué que l'édito de ce numéro douze, n'était pas sans quelques fautes. J'ai repris l'original à la place de la correction. Bon, faut pas abuser des biberons, surtout si c'est pas du lait.



Et n'oubliez pas...  
 1 petit timbre à 3,70  
 PAR JOURNAL, merci

# ROUTINES

```
160 MEMORY &9FFF
170 FOR A=40960 TO 41071
180 READ B$:V=VAL('&'+B$)
190 POKE A,V:S=S+V
200 NEXT
210 IF S<>12432 THEN PRINT'ERREUR':END
220 CALL &A000
240 DATA 01,18,A0,21,14,A0,CD,D1
250 DATA BC,21,48,A0,06,9F,11,50
260 DATA A0,C3,EF,BC,00,00,00,00
270 DATA 1D,A0,C3,22,A0,43,55,52
280 DATA D3,00,3D,C0,21,42,A0,DD
290 DATA 46,01,DD,4E,00,79,B0,28
300 DATA 09,06,00,0E,10,50,59,C3
310 DATA E9,BC,E5,CD,63,A0,E1,C3
320 DATA EC,BC,00,00,08,00,10,00
330 DATA 00,00,00,9F,50,A0,18,00
340 DATA 2B,AF,BE,28,0C,77,CD,B4
350 DATA BB,4F,CD,7E,BB,79,C3,B4
360 DATA BB,3D,77,AF,CD,B4,BB,4F
370 DATA CD,7B,BB,79,CD,B4,BB,C9
```



LISTING

Quand le curseur s'anime... Distinguer du premier coup d'oeil le curseur parmi un écran encombré, ce n'est pas une gageure. Et c'est pas difficile !

Si vous avez déjà regardé d'autres ordinateurs en action, vous avez aussi remarqué, que sur certains, le curseur clignote, ce qui disons-le, est très pratique. Or celui de votre CPC reste figé comme un c..(censuré). Voici donc une routine, qui, incluse dans vos créations, vous permettra de faire clignoter votre curseur comme il se doit. La routine est assez courte. Le clignotement est activable et désactivable à volonté. Deux RSX: !CURS,1 active le clignotement et !CURS,0 le désactive. Bien entendu, il est possible d'utiliser les RSX au sein d'un programme, ou en mode direct. La routine est implantée en mémoire à l'adresse &A000, et elle n'est pas relogable sans les modifications des appels aux adresses relatives.

**VOUS AUSSI, SI VOUS AVEZ UNE ROUTINE QUI VOUS FACILITE LES CHOSES ET VOUS SIMPLIFIE LA VIE, FAITES-EN PROFITER LES LECTEURS DE RUNSTRAD EN ENVOYANT VOS ROUTINES A LA REDACTION DU JOURNAL. ELLES SERONT PUBLIEES ET SI VOTRE ROUTINE EST URAIMENT EXTRA, UNE DISQUETTE DE JEU A LA CLE !**



# Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

## LES INSTRUCTIONS EXTERNES DU LECTEUR DE DISQUETTES Pour une gestion optimale de vos catalogues !

**B**e mois-ci, nous allons voir ensemble les diverses instructions supplémentaires qui permettant de mieux utiliser le lecteur de disquette. Cet article s'adresse donc aux 6128 ou 464 + DDI. L'ordre alphabétique me semble le mieux indiqué pour passer en revue les instructions qui vont suivre. Ces instructions sont toutes précédées par le signe ! que vous connaissez bien maintenant, et qui est obtenu en appuyant sur SHIFT+@ sur le clavier QWERTY et sur SHIFT+^ pour un AZERTY.

**!A:** Vous permet de sélectionner le lecteur A comme lecteur principal. Cette instruction est sans objet si vous n'avez qu'un lecteur.

**!B:** Si vous possédez deux lecteurs, cette instruction sélectionne le deuxième, comme lecteur principal et tous les accès du disque se feront sur celui-ci. Pour revenir sur le lecteur A, il suffit de faire !A.

**!CPM:** Permet de lancer le système CPM 2.2 ou CPM+. Avant d'utiliser cette instruction, assurez-vous que le disque présent dans le lecteur contient bien des programmes tournant sous ce système, comme DBASEII, ULTIPLAN. Lors du formatage, si vous formatez en SYSTEM, le système d'exploitation est recopié sur les deux premières pistes du disc. !CPM vous permettra de donner la main à ce système pour travailler avec les utilitaires comme FILECOPY ou DISCKIT.

**!DIR:** Utilisée pour connaître le contenu d'une disquette, cette instruction est semblable à CAT. Deux différences cependant. Le catalogue affiché ne sera pas classé par ordre alphabétique, comme dans CAT, mais dans l'ordre chronologique des sauvegardes. Il est ensuite possible de faire suivre cette instruction de divers paramètres.

**!DIR,"NOM.EXT":** NOM, peut être un nom de programme, le fichier. EXT, une combinaison de trois lettres comme AS, BIN, ASC, COM, DAT, SCR pour ne citer que les plus courantes. Le point fort de cette option, c'est la possibilité d'utiliser des "jockers". Sur le CPC les jockers ont au nombre de deux, (\* et ?) ? permet de remplacer une lettre quelconque et \* est utilisé pour remplacer un groupe de lettres. Par exemple: !DIR,"DESSIN?.SCR" ou !DIR,"DESSIN.\*" ou encore !DIR,"D\*.?". Si vous donnez \*.\* comme paramètre, tous les fichiers seront affichés. Cela revient à faire !DIR tout simplement. Pour plus de

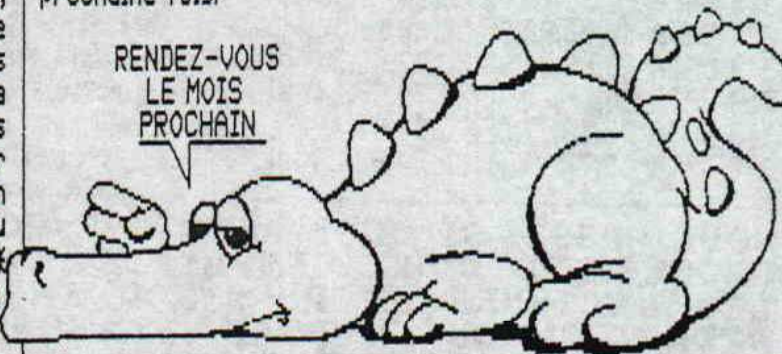
renseignements sur l'emploi des jockers, regardez du côté du manuel chapitre 5 page 5.

**!DRIVE:** Identique à !A et !B sauf que le lecteur principal peut être déterminé de la façon suivante: A\$="B": !DRIVE,@A\$ sur 464 et A\$="B": !DRIVE,A\$ sur 6128. Sans objet si vous n'avez qu'un seul lecteur.

**!ERA:** De l'Anglais ERASE (Effacer). Cette instruction permet d'effacer un fichier au catalogue de la disquette présente dans le lecteur. Par exemple: !ERA,"non.ext". Particularité: L'extension doit obligatoirement figurer sinon le fichier à effacer sera introuvable. L'emploi de jockers est autorisé, mais agissez avec beaucoup de prudence. !ERA,"\*.\*" efface tous les fichiers présents, !ERA,"\*.BAS" effacera tous les fichiers comportant l'extension .BAS, vous comprendrez pourquoi il convient d'être attentif lorsque vous utiliserez cette instruction. Une petite parenthèse à propos de cette instruction. Elle n'efface absolument rien. Elle se contente de modifier le numéro de l'utilisateur courant par le numéro 229 ou &E5 qui symbolise un fichier "effacé". Lorsque l'AmDOS rencontre cette valeur, il considère que la place est libre. Il est donc possible de récupérer un programme effacé par erreur en modifiant ce numéro d'utilisateur. Mais il ne faut pas qu'entre temps un autre fichier soit sauvegardé sur la même face, car celui-ci viendrait s'écrire par dessus le fichier effacé et tous espoirs de récupération s'envoleraient. Bien sûr, c'est pas terminé, mais nous verrons le reste la prochaine fois.



RENDEZ-VOUS  
LE MOIS  
PROCHAIN



# Le Coin Des Lecteurs

## DE CASSETTES A DISQUETTES

Le Dr. POKUS BELGE a encore frappé. Il nous donne ce mois-ci le moyen de passer STORM de cassette à disquette

TAPE : POKE &AC03,&AE:POKE &AC02,&45  
: POKE &AC01,&32 : LOAD"

en ligne 100 faire OPENOUT"DRPOKUS"  
en ligne 110 faire LOAD"DES",&35C0  
en ligne 120 faire LOAD"SPRITES",&7D74  
en ligne 130 faire LOAD"ENVELO",&5500  
en ligne 140 faire RUN"GAME",&170

SAVE"STORM",P

faire un RESET COMPLET

TAPE: MEMORY 13759: LOAD"

DISC: SAVE"DES",B,13760,18432

TAPE: MEMORY 32115: LOAD"

DISC: SAVE"SPRITES",B,32116,10240

TAPE: MEMORY 21759: LOAD"

DISC: SAVE"ENVELO",B,21760,512

TAPE: MEMORY 16383: LOAD"

DISC: SAVE"GAME",B,16384,13312,368

Et maintenant au tour de DONKEY de quitter sa K7 pour un disc tout neuf.

TAPE: MEMORY 17394 : LOAD"

DISC: SAVE"DONKEY",B,17395,25342,17395

*Dr. Pokus Belge*

## Vies Infinies et Codes des Cinq premières Planètes d'INERTIE

CODES	PLANETES
J12C58	1
A35F13	2
J74U99	3
KIM742	4
SUNC79	5

10 MEMORY 20535: REM VIES INFINIES

20 LOAD"SHL.BIN",&5038

30 POKE &7AC9,255

40 !ERA,"SHL.BIN"

50 SAVE"SHL.BIN",B,&5038,20300

REPETEZ LA MEME OPERATION AVEC LES

FICHIERS EJR.BIN - INV.BIN - WTE.BIN

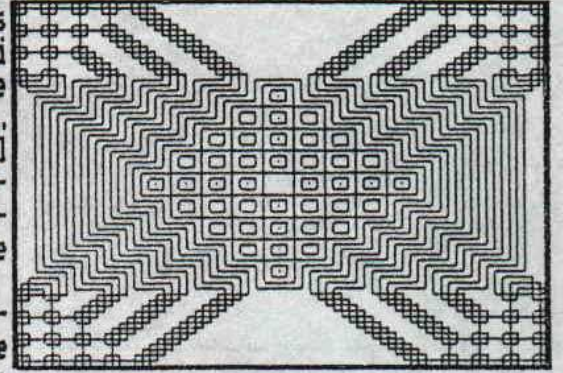
ZBB.BIN

Claude LORiot

## Voyez ce qu'il est possible de faire avec ce bon vieux Basic soit-disant lent et dépassé

Si vous tapez les quelques lignes qui composent le programme qui va suivre, je vous assure que vous ne resterez pas indifférent. Ce programme démontre bien, s'il en était encore besoin, que lorsque vous utilisez au mieux un langage comme Basic, il peut encore vous prouver bien des choses.

Ce programme très court, travaille avec l'interaction de l'encre sur l'affichage présent à l'écran par le biais du CHR\$(23), c'est pas nouveau, c'est efficace.



10 ' Car l'age a raison.

20 PRINT CHR\$(23);"A":BORDER 1:INK 0,24:INK 1,0

30 x=INT(4+15\*RND):y=INT(3+10\*RND):a=x:b=y

40 MODE 2:ORIGIN 320,200

50 WHILE (a<>0 OR b<>0) AND INKEY\$=""

60 x=(2\*(ABS(a)>>319)+1)\*x

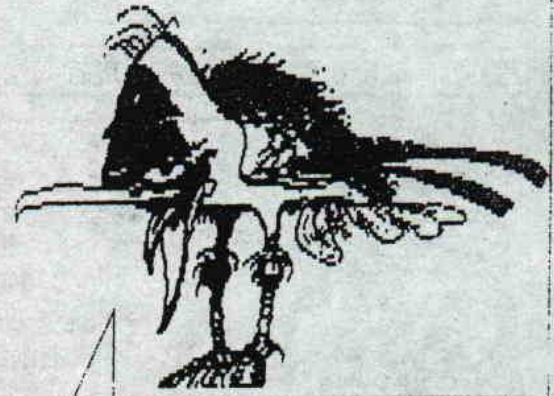
70 y=(2\*(ABS(b)>>199)+1)\*y

80 a=a+x:b=b+y:MOVE a,b

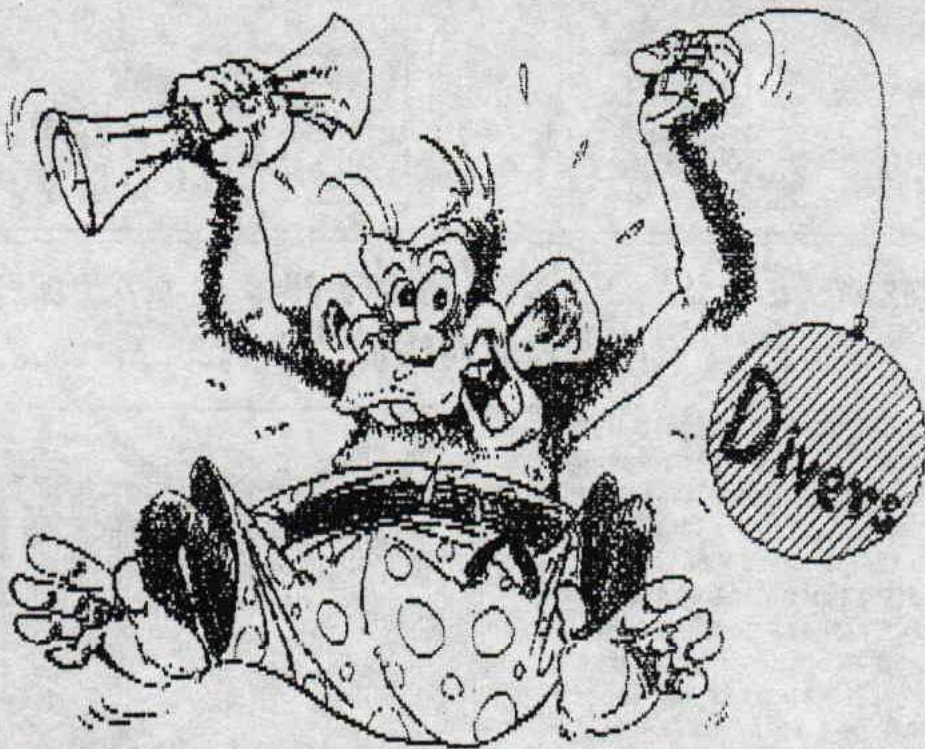
90 DRAW -a,b:DRAW -a,-b:DRAW a,-b:DRAW a,b

100 WEND:RUN

Ce programme m'a été communiqué par Marcel GUERNEZ et nous en attendons d'autres du même genre, si possible. Ceci dit, rien ne vous interdit de le modifier ou de l'adapter, et si vous le faites, pensez à nos lecteurs! Ok?



**Vous aussi vous pouvez envoyer vos dessins. Cette page, c'est la VOTRE Profitez-en ...**



R  
E  
S  
U  
L  
T  
A  
T



C  
O  
N  
C  
O  
U  
R  
S

**AMSTRAD - CLUB** IL S'AGIT D'UN NOUVEAU CLUB QUI VIENT D'ETRE CREE DANS LE NORD. ECHANGES, VENTES, BIDOUILLES, TRUCS ECT... EN PLUS LES ABONNES RECEVONT LE FANZINE AMSTRAD MAG, C'EST SUR DISC ET C'EST EN FREE. J'ATTENDS D'AVOIR UN EXEMPLAIRE POUR VOUS EN PARLER. DUVAL JEAN-LUC : 48 rue MANSART 59200 - TOURCOING. Ecrivez-lui...

REPONSES DU 2eme CONCOURS RUNSTRAD

- 1 - ELITE de chez FIREBIRD
- 2 - LA SECONDE CITEE
- 3 - AMSTRAD PC 1512
- 4 - CRAFTON&XUNK - L'ANGE DE CRISTAL
- 5 - MICROSOFT

C'était pas vraiment difficile, non ?

**LES GAGNANTS SONT:**

- 1er - DEBOEURE Dominique
- 2em - LORRAIN Roger
- 3em - CHAMAT Isabelle
- 4em RAIMBAULT Christophe

**COMMUNIQUE**

LES ANCIENS NUMEROS NE SONT PLUS DISPONIBLES SAUF SI VOUS ASSUREZ LES FRAIS DE PHOTOCOPIES

VENTE ou ECHANGE de JEUX, UTILITAIRES  
ECRIRE A LA REDACTION POUR AVOIR LA LISTE

N'OUBLIEZ PAS DE VOUS METTRE A JOUR SI VOUS  
VOULEZ CONTINUER A RECEVOIR RUNSTRAD

VOUS ETES L'AUTEUR D'UN FANZINE? ENVOYEZ-LE A  
LA REDACTION POUR LA PUB. C'EST GRATUIT!



PETITES ANNONCES: Y A RIEN DE NEUF, C'EST TOUJOURS CA DE GAGNE



Ca coince, votre programme ne tourne pas ?  
Vous avez une idée, mais vous ne savez pas  
comment faire? Ou alors, vous avez un  
programme publié dans une revue X et il  
vous manque son mode d'emploi?

TELEPHONEZ OU ECRIVEZ A LA REDACTION  
Il y a toujours un moyen d'arranger ça!  
46.67.58.89

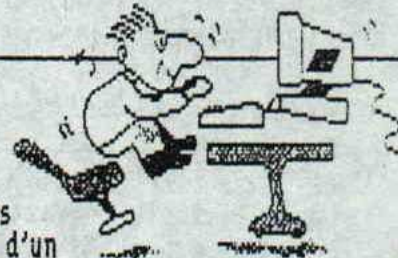
**OFFRE D'EMPLOI**

Ce petit journal vous a intéressé,  
vous pourriez peut être y  
collaborer, quelque soit votre  
domaine, graphisme, programmation  
Prenez contact avec la rédaction

Et n'ayez pas  
peur, on vous  
bouffera pas, on est  
pas des sauvages!

**VOUS**

Oui, VOUS!  
Si vous êtes  
à l'origine d'un  
programme intéressant, vous voudriez  
peut être le voir dans les colonnes de  
votre journal. Envoyez-le à la rédaction  
sur disc. Pas de listing, mais une notice  
explicative, ou un mode d'emploi.  
Bien entendu, votre disc vous sera rendu



Chose promise....

Alors voilà,  
Z(x4)-V1.373 mX/=R  
G'CL2(k/B.65)OX\*(rR  
VZ1°z2)z3/2p3)=t2<sup>M</sup>  
d'où Rr>P2z-XZ3E  
Qui l'aurait cru?  
Personne bien sûr  
Mais moi oui, hihhi  
Ho! Relevez-vous.!

