





# PWA FANZINES



Bonjour tout le monde. Noël est bientôt là, et lorsque vous recevrez ce journal le mois de décembre sera entamé. Alors un Bon et Joyeux Noël à vous tous, qui lisez Runstrad depuis si longtemps déjà.

L'actualité - Avec le salon Amstrad. Je n'y suis pas allé pour diverses raisons, mais de fidèles lecteurs et amis y sont allés. Et ils m'ont gentiment raconté ce qu'ils ont vu. C'était pas la gloire. Un salon ou les éditeurs et les distributeurs ont brillé par leur absence. Et comme c'était déjà le cas l'année dernière, le côté pro d'Amstrad a encore été mis en avant, ce qui fait que les CPC... Bref, vous avez compris.

Bon, votre journal n'a pas changé, toujours le même. Souvenez-vous que vous pouvez toujours trouver le truc, les vies infinies, des bidouilles, auprès de Jean-Louis, voit page 6, et c'est toujours gratuit, comme tout le reste, chez Runstrad vous ne payez que les timbres, pas les services.

Sur la même page, vous trouverez aussi le résultat du sondage. Il y aura certainement des surprises.

Comme vous n'avez pas été très courageux pour m'envoyer vos jolis dessins, ainsi que vos pertinentes bidouilles, (à part Billie qui est toujours là), j'ai donc occupé une partie de la rubrique pour vous parler d'une disquette que j'ai trouvé extra, et qui est l'oeuvre de Nullos Cracker. Allez vite voir! Bon, c'est pas tout, faut commencer le numéro 15, alors à bientôt.

## MEMORY FULL

FRANZINE EN FREEMWARE

**EDITO**

**TAP CYMES**

**SOLE RUE BION**

**MEMORY FULL**

Est arrivé, et voici le numéro 2 de ce Freeware qui a beaucoup de classe. Très bonne présentation qui ne fait penser à un autre fanzine... Des articles intéressants, des bidouilles présentées avec beaucoup de soins, ils s'en sont donnés du mal pour y arriver, car ce fanzine est fait avec Oxford PA0 et une DMP 2000. Les illustrations ne sont pas encore très nombreuses, mais elles sont de bonne qualité. Les rubriques sont réparties sur trois pages pour le moment. Bref, du bon travail, agréable à lire, mais attention à ne pas confondre ce fanzine avec un autre Memory Full qui circule du côté de Marseille, et qui n'a rien à voir avec celui-ci. **MEMORY FULL** 14 rue JB Clément - 62880 MERICOURT

**CROCONEM** disparaît. Fini. Terminé. Son auteur passe sur Atari ST. Domage pour tous ceux qui aimaient bien ce fanzine sur disquette. Souhaitons-lui bonne chance sur le ST, et si Dan recommence son fanzine sur Atari, espérons qu'il soit aussi bon qu'il l'a été sur Amstrad.


Le matériel de la rédaction a fait des petits. Une nouvelle DPM 2160 vient renforcer la pauvre 2000 qui était débordée de travail. Un troisième lecteur 3' vient en renfort des deux autres, ce qui permettra aux 2 CPC 6128 de tourner plus vite, d'imprimer plus vite. Bien entendu, ce sera l'occasion de faire des tests entre ces deux modèles.

### Salut à Vous, Lectrices et Lecteurs

On n'a chargé de vous donner des éclaircissements sur l'étiquette qui se trouve sur l'enveloppe qui contient votre précieux journal. Voilà, c'est très simple. En haut et à gauche de cette étiquette, vous trouverez le mot **ABONNEMENT** face à ce mot, se trouve un numéro. Ce numéro correspond donc à votre abonnement. Si ce numéro est 0, cela veut dire que vous n'avez pas encore d'abonnement. Si ce numéro correspond avec celui du journal se trouvant dans l'enveloppe, alors il est grand temps d'envoyer vos petits timbres, car si ce numéro devient plus petit que le numéro en cours, le fichier n'imprime pas l'étiquette, et vous ne recevez plus votre journal. C'est bête hein!...



MAIS ENCORE:

 ALIGATOR - 35.39.94.24  
 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)



# LOGITEST

**NOVAGEN**

# MERCENARY

par PAUL WOKES



obligé de vous taper quelques kilomètres à pied avant de trouver un autre moyen de locomotion. Parlons-en justement des moyens de locomotions. " Parce qu'il y en a plusieurs?", me demanderez-vous ahuris... Et bien oui, vous pouvez disposer de deux types de véhicules basés au sol et de quatre types de véhicules aériens, dont les possibilités varient. Il existe aussi

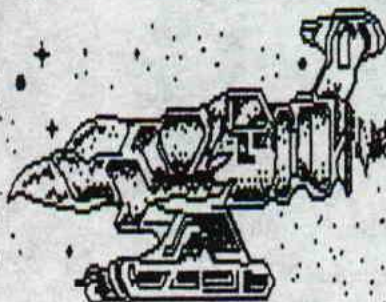
Je sais bien que même en utilisant les 12 pages du journal, ce ne serait pas suffisant pour vous détailler complètement Mercenary. Il y a les romans-fleuves, les grandes sagas, il y a aussi les méga-jeux et Mercenary est de ceux-là. Il y a quelque chose de magique, dans ce jeu. Mercenary est un mélange

l'aventure/arcade, mais l'aventure prend le pas sur tout le reste. Les graphismes sont vraiment superbes. Oui, je sais, il n'y a pas de sprites en 16 couleurs, Mercenary est en mode 1, avec seulement 4 petites couleurs. Cependant, imaginez des graphismes vectoriels en 3 dimensions, avec des déplacements très rapides, sans saccades, sans scintillements, un défilement parfait, ça glisse, c'est extraordinaire. Le but du jeu est extrêmement simple. Les choses se passent en majeure partie dans les principaux secteurs urbains de la planète Targ, (sur laquelle vous vous êtes échoué après une avarie majeure de votre système de guidage), ainsi que dans les belles et mystérieuses citées, et les complexes souterrains conçus par le fameux architecte Dalton. Après des années de guerre entre Mechanoids surpateurs (race de robots) et les anciens occupants, les aimables Palyards, ces zones sont devenues pratiquement désertes. Votre but est de repartir de cette planète, après avoir découvert comment y parvenir. Il existe diverses méthodes, qui dépendront de l'attitude que vous allez adopter. Votre seul aide, c'est Benson, votre ordinateur personnel, de la 9ème génération. C'est lui qui s'occupe de vos systèmes de guidages, qui vous offre une interprétation en graphismes vectoriels époustouflants de votre vue des événements. C'est lui qui gère les multiples objets que vous allez trouver dans les complexes de la cité, et qui vous seront utiles pour votre évasion.

Comment vous évader? Peut être en aidant les Palyards? Ou pourquoi pas les Mechanoids? Cela dépend de vous, car ils sont en mesure de vous procurer un vaisseau intergalactique, mais pas gratuitement...!

En attendant, sachez que vous ne trouverez pas pour ce jeu, de combines dans le style de vies infinies, et pour cause! Car quoi que vous fassiez, vous NE POUVEZ PAS MOURIR. Le pire qui puisse vous arriver, c'est d'être touché par un missile, assez loin d'une station, et d'être

un vaisseau intergalactique, mais... trouvez-le! Quoi encore? Les combats? Il y en a, cela dépend de vous. Personne ne viendra vous tirer dessus si vous ne tirez pas le premier. Des Objets, c'est pas ce qui manque. Certains comme les clés, sont indispensables pour explorer à fond les complexes souterrains, d'autres n'auront qu'une simple valeur marchande. Tous les changements de direction se font au joystick. Quelques touches au clavier pour prendre des objets ou pour les déposer, accélérer ou freiner. Sachez aussi que le logiciel est livré avec une grande carte de la cité principale, ainsi que d'autres cartes secondaires sur les complexes souterrains. Vous avez aussi des données sur les différents types d'appareils, avions, voitures etc... Ce qui fait que ceux qui auront trouvé leur disquette dans le caniveau, (???) seront complètement paumés. Il existe même une station orbitale, allez-y faire un tour, c'est très instructif. Toutefois, il vous faudra trouver le type d'avion capable d'y aller. Lorsque vous aurez réussi votre évasion (moi ça m'a pris au moins un mois), allez sur la seconde cité. Mais vous n'aurez plus aucune carte ni aucune indication. Explorez et faites le plan vous même, ça fait partie de l'aventure. Pour conclure, je peux vous dire que si vous n'avez pas ce jeu fantastique, et que si vous avez la chance de le trouver sur les rayons de votre fournisseur, achetez les yeux fermés. C'est du 10/10. Un seul et unique reproche, il y n'y a pas beaucoup de bruitages et pas de musique, mais est-ce vraiment un défaut???





# MAGAZINE LISTINGS

## LOGITEST

J'explique dans le numéro précédent le pourquoi de cette rubrique !

Ce mois-ci, nous allons voir un logiciel qui a été publié dans les colonnes de CPC/AmstarCPC. Il s'agit de TRAMEUR

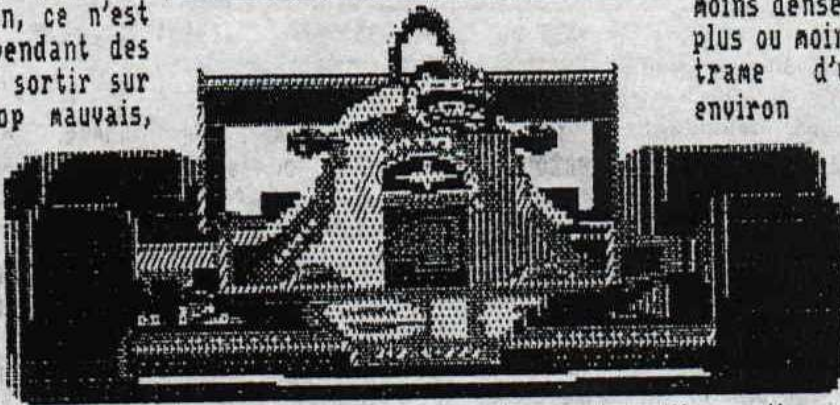
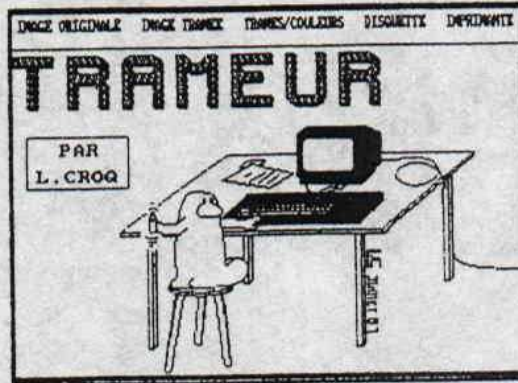
Vous êtes, comme beaucoup d'entre nous, un fanatique de la manip d'images d'écran, et vous constatez comme la plupart d'entre nous, la faiblesse des logiciels lorsqu'il s'agit de sortir sur papier des images en mode 0 ou en mode 1. Même OCP, qui est pourtant ce qui se fait de mieux en la matière, a de très sérieuses lacunes de ce côté là, et je ne vous parle pas des autres logiciels de dessin, ce n'est pas la peine. Il y a cependant des logiciels qui arrivent à sortir sur papier des dessins pas trop mauvais, mais ce sont des logiciels trop spécifiques, je pense notamment au logiciel livré avec le digitaliseur ARA, qu'il est possible d'utiliser pour travailler des dessins

aux niveaux des couleurs et de l'impression.

Or tous ces petits problèmes ont été balayés par un beau matin d'été, avec l'envoi d'un lecteur, aux pieds duquel je ne me trainerais jamais assez pour ce geste simple, et amical, mais d'une portée incalculable. Pour tout avouer, j'avais déjà, en feuilletant les numéros 37 de l'ancien CPC et 26 du nouveau Amstar CPC, mais la longueur du listing en hexa, puis le doute, hé oui, le doute, quel ennuieuse chose que le doute. Si OCP n'y arrive pas correctement, pourquoi un programme dans

une revue y arriverait? C'était un bon raisonnement, non?! Ben non! Je me suis planté! Ce programme fait vraiment des MIRACLES. Et si j'avais été moins septique, je me serais épargné bien du boulot, et certains projets ne feraient pas resté dans un tiroir.

De quoi s'agit-t'il au juste. D'un programme capable de vous transformer un dessin en 16 ou 4 couleurs, à l'aide de trames toutes

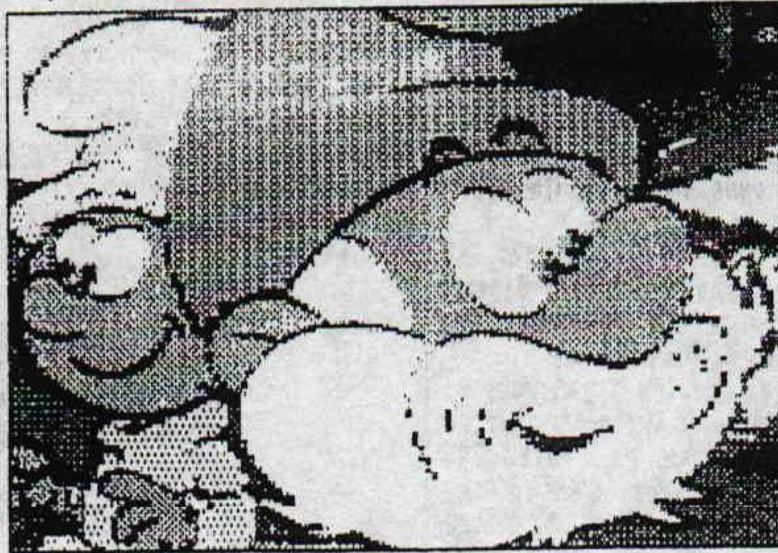


faites, ou que vous définissez vous même, si les 40 trames qui accompagnent le logiciel ne vous donnent pas entière satisfaction. Pour les nouveaux venus à l'informatique, et qui ne savent pas encore en quoi consiste une trame, je vais en deux mots vous expliquer en quoi ça consiste. Une trame c'est la représentation d'une couleur par une projection de points plus ou moins dense selon que la couleur est plus ou moins claire. Par exemple, la trame d'un jaune comportera environ 30 points noirs au

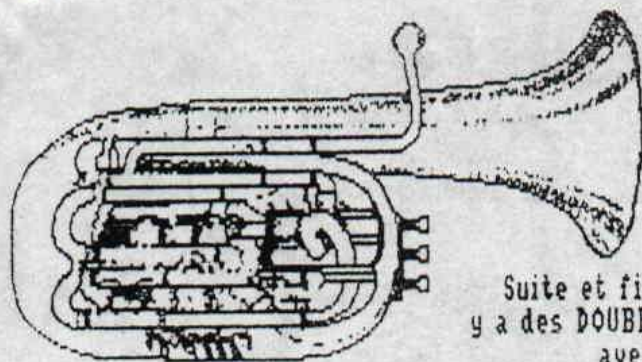
centimètre carré, alors que la couleur bleue en comportera 200 ou plus. Je ne vais pas vous recopier le mode d'emploi, je n'ai pas la place, mais sachez que ce programme vaut de

l'or. Je crois qu'il aurait mérité mieux qu'une simple publication dans CPC. Quand nous voyons le misérabilisme (ça se dit ça?) de certains programmes de chez Esat par exemple, Echosoft pour n'en citer qu'un et en plus ça vaut 390 balles. La honte quoi! Bref, l'auteurs est passé à côté de quelque chose. Puisque nous parlons de l'auteur, il s'agit de Laurent le CROQ. Bon, voilà messieurs-dames, je sais pas trop quoi vous dire d'autre, sauf que si ce programme vous intéresse, s'il vous remue la petite cuillère, pas la peine de vous plonger dans la

saisie, envoyez une disquette à la rédaction ainsi qu'un timbre à 3,70fr pour frais d'envoi, et c'est tout... Non c'est pas tout! Le nom du lecteur qui m'a envoyé ce logiciel est MONSIEUR LORRAIN Roger, qui par la même occasion, gagne un voyage du 15 jours aux Baléares à ses frais bien sûr, car la rédaction n'a pas hélas les moyens \$\$\$\$. Si vous êtes sages, le mois prochain ce sera MAGIC...







# SOUNDISSIMO

Suite et fin. Faites ATTENTION lors de la saisie des SOUND et des DATAS car il y a des DOUBLES et TRIPLES virgules un peu partout. Ne confondez pas les datas avec les numéros de lignes. Et bien dansez, maintenant ... !

```

30 m=1:n=1:GOTO 398
38 m=1.18985473:n=1.18985473:GOTO 398
40 m=0.291791945:n=0.891791945:GOTO 398
50 DATA 638,31,638,1,319,1,319,1,638,8,638,1,319
,319,1,638,31,638,1,426,1,426,1,358,8,379,1,426
,506,31,0
60 DATA 638,10,638,31,319,1,319,1,839,10,638,31
,19,1,319,31,638,10,638,31,426,1,426,31,358,31,279
,426,1,506,31,0
70 DATA 638,31,159,638,1,8,319,1,186,319,1,0,638
,19,638,1,0,319,1,186,319,1,159,638,31,0,638,1
,59,426,1,127,426,1,0,358,8,119,379,1,0,426,1,186
,06,1,0
80 f=2:g=2:RESTORE 590:FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:
GOSUB 400:NEXT u
90 DATA 638,31,159,638,1,8,319,1,186,319,1,0,638
,0,119,638,1,0,319,1,186,319,1,159,638,31,0,638,1
,59,426,1,127,426,1,0,358,8,119,379,1,0,426,1,186
,06,1,0
100 tel=1:FOR bsw=1 TO 2:tes=2
110 m=1:n=1:f=2:q=2:GOSUB 680:GOSUB 690:m=1.19829
51:GOSUB 680:GOSUB 710:m=0.891861453:n=0.88826815
:GOSUB 780:GOSUB 690:GOSUB 780:GOSUB 710:NEXT bsw
kio=2:GOTO 720
120 FOR u=1 TO 8:READ v,w,x:GOSUB 400:NEXT u:RETU
RN
130 m=1.19829851:RESTORE 670:FOR u=1 TO 16:READ v
,w,x:GOSUB 400:NEXT u:m=0.891861453:n=0.888268157:
RESTORE 640:FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:GOSUB 400:NEX
T u
140 DATA 638,31,186,638,1,0,319,1,119,319,1,0,638
,8,119,638,1,0,319,1,134,319,1,0
150 DATA 638,31,119,638,1,0,426,1,186,426,1,159,3
,8,8,0,379,1,159,426,1,0,506,1,159
160 DATA 638,31,186,638,1,0,319,1,119,319,1,0,638
,8,119,638,1,0,319,1,127,319,1,0
170 DATA 638,31,119,638,1,0,426,1,0,426,1,186,358
,8,0,379,1,0,426,1,0,506,1,0
180 RESTORE 640:GOTO 620
190 RESTORE 650:GOTO 620
200 RESTORE 660:GOTO 620
210 RESTORE 670:GOTO 620
220 kio=2:f=1:GOSUB 360:FOR qwe=1 TO 2:m=1:n=1:f=
,q=2:RESTORE 740:GOSUB 730:m=1.19829851:RESTORE 7
40:GOSUB 730:RESTORE 750:m=0.891861453:GOSUB 730:R
ESTORE 760:GOSUB 730:NEXT qwe:GOTO 770
230 f=2:FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:GOSUB 400:NEXT u
RETURN

```

```

740 DATA 638,8,67,638,1,0,319,1,71,319,15,0,638,3
,1,80,638,31,0,319,1,89,319,31,80,638,8,0,638,1,0,4
26,1,1213,426,31,179,358,8,159,379,12,179,426,1,213
,506,31,0
750 DATA 638,31,67,638,1,0,319,1,71,319,1,0,638,8
,80,638,1,0,319,1,89,319,31,119,638,8,0,638,11,0,4
26,14,0,426,17,0,358,21,0,379,24,0,426,27,0,506,31
,0
760 DATA 638,31,179,638,31,0,319,1,119,319,31,0,6
38,8,134,638,1,142,319,15,134,319,1,179,638,31,0,6
38,31,179,426,1,0,426,31,179,358,8,119,379,31,0,42
6,1,119,506,31,0
770 FOR qwe=1 TO 2:m=1:n=1:f=2:q=2:RESTORE 790:GO
SUB 780:RESTORE 790:m=1.19829851:GOSUB 780:FOR sd=
1 TO 2:RESTORE 800:m=0.891861453:GOSUB 780:NEXT sd
:NEXT qwe:q=1:kio=2:f=1:GOSUB 360:GOTO 810
780 FOR u=1 TO 16:READ v,w,x:GOSUB 400:NEXT u:RET
URN
790 DATA 638,31,80,638,1,0,319,1,186,319,1,89,638
,8,80,638,1,89,319,1,186,319,1,80,638,31,0,638,1,0
,426,1,142,426,1,0,358,8,134,379,31,0,426,31,119,5
06,8,0
800 DATA 638,31,179,638,1,0,319,1,119,319,1,0,638
,8,134,638,1,0,319,1,119,319,1,179,638,31,0,638,1
,0,426,5,142,426,8,0,358,13,134,379,19,0,426,25,119
,506,31,0
810 f=12:FOR g=1 TO 2:ENV -4,2,1,1,2,-1,1:ENV 4,1
5,-1,3,4:SOUND 1,638,f,15,4,4:SOUND 2+16,319,f,15,
4,4:SOUND 4+32,159,f,15,4,4:f=30:ENV 4,15,-1,3:NEX
T
820 d=1:j=1:FOR a=1 TO 30:SOUND 1,0,3,j,,,d:j=j+0
.4:d=d+0.7:NEXT a
830 d=8:zf=12:FOR g=1 TO 2:SOUND 1,638,zf+d,15,2,
4:SOUND 2+16,0,zf,15,3,,15:SOUND 4+32,0,zf,15,3,,1
5:zf=45:ENV 3,15,-1,3:ENV 2,15,-1,4:d=15:NEXT g
840 END

```

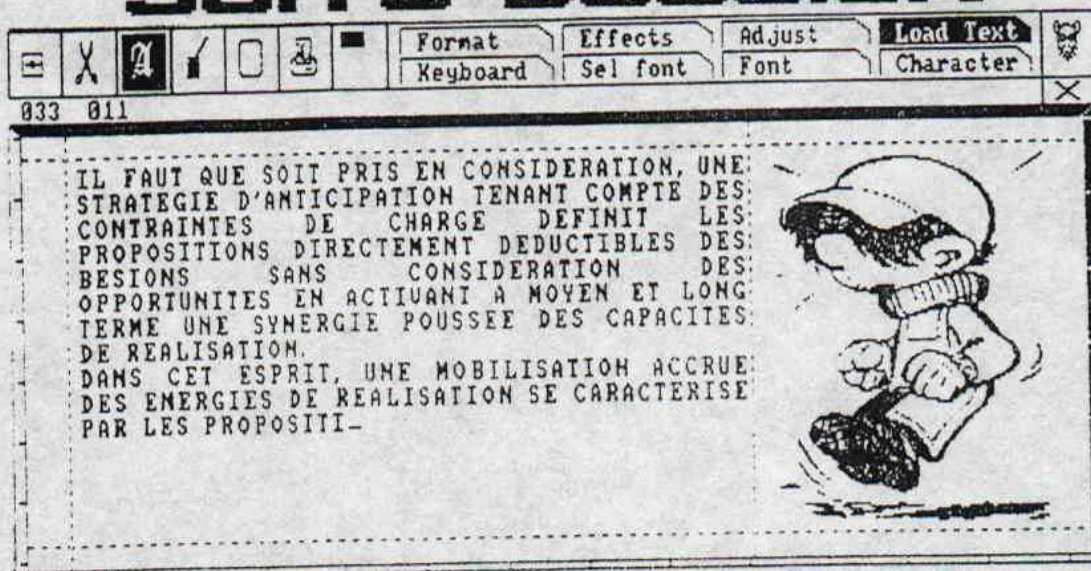




# SUITE DOSSIER

PA-PA-PA

PAGEMAKER



## L'utilisation des fichiers ASCII, ce qui fait toute la différence !

lors ? Vous progressez ? Oui, c'est bien. Ce mois-ci nous allons voir la fonction qui fait la différence entre Pagemaker et Oxford PAO. Il s'agit de LOAD TEXTE. Une seule option au menu de cette fonction, ASCII. C'est elle qui vous permettra "d'importer" des textes saisis sur votre traitement de texte habituel, à condition que ce dernier soit capable de sauvegarder vos textes en ASCII. Prenons Seword par exemple, c'est le traitement de texte le plus utilisé sur les CPC. Il remplit toutes les conditions pour un travail soigné avec Pagemaker. Il y a quelques règles à observer ou plus exactement, certains réglages des paramètres de votre T-T. Si comme moi, vous avez paramétrés votre T-T pour le courrier par exemple, avec des marges à gauche et à droite, supprimez-les. Utilisez les 80 colonnes, ne mettez pas de ligne vides en haut de votre texte. Utilisez la fonction Word Wrap si votre T-T le permet, faites de même avec la fonction, Justification à droite, ensuite tapez "au kilomètre" sans vous préoccuper des fins de lignes. Comme vous le savez, avec la fonction W/W le T-T ne coupe pas les mots en fin de ligne. Si le mot est trop long, il est mis sur la ligne suivante, et des espaces sont insérés entre les mots de la ligne en question. C'est tout.

Il est peu probable que la taille de la fenêtre de texte que vous utiliserez avec Pagemaker, fasse elle aussi 80 colonnes. Donc, Pagemaker, lorsqu'il reprendra votre texte, ne tiendra aucun compte des espaces entre les mots, et il fera de nouveaux calculs en rapport avec la taille de votre fenêtre, à condition que vous ayez sélectionnés la fonction Justify.

Nous allons voir maintenant ce que j'appellerais, le côté abstrait. Il s'agit du calcul taille fenêtre / taille texte. En effet, il est très difficile de calculer avec précision la valeur de ces deux paramètres. Ceci pour des raisons diverses comme par exemple, le type de fonte utilisé, ainsi que l'espacement entre

chaque caractère. Là, je crains fort qu'aucun calcul ne soit efficace. Seul l'expérience viendra à votre secours. Rassurez-vous, cela n'est pas si compliqué que ça en a l'air. Toutefois, certaines options sont présentes pour vous aider dans le cas d'une fenêtre trop petite pour contenir un texte donné. Il est possible de créer une fenêtre supplémentaire à la suite de la première, ou ailleurs, n'importe où sur la feuille. Le manuel n'est pas d'une clarté absolue en ce qui concerne ce passage. Je vais donc essayer de vous donner des indications sur la marche à suivre pour ouvrir une nouvelle fenêtre à un autre endroit de la feuille. Prenons un exemple courant. Votre fenêtre commence en haut de la feuille et descend jusqu'en bas, sur une largeur de 30 caractères. Vous demandez au programme de charger un fichier ASCII, ce qu'il fait sans rechigner, et vous contemplez le déroulement des opérations avec cet air détaché du monsieur que rien ne peut troubler, car il en a vu d'autres. Brusquement, le texte arrive en fin de fenêtre, et il reste encore une bonne dizaine de lignes. Le programme se marre, et vous affiche TEXT OVERFLOW... (ce qui peut se traduire par demandez-vous). En dessous de ce message, vous avez trois sous-options qui sont A-abandonner B-nouvelle fenêtre et C-remplir espace. Éliminons tout de suite la première. Il n'est pas question d'abandonner ! Vous ne faites pas partie de cette catégorie de citoyens qui se sauvent lorsque surgit un problème. Éliminons aussi le C. Il n'est utile que sur de petites portions de texte, lorsque vous faites la saisie directement au clavier. Reste la B, ouvrir une nouvelle fenêtre. Vous appuyez sur la touche B, et ensuite sur le bouton "move" de la souris, ou sur la touche 5 du pavé numérique, si vous n'avez pas de souris. Les lignes pleines sont remplacées par des lignes en pointillés. Ces lignes en pointillés délimitent le premier coin de votre nouvelle fenêtre. Il est alors possible de vous déplacer sur la feuille comme bon vous



## Suite Dossier Pagemaker

semble pour choisir un deuxième point, qui sera l'autre extrémité de votre nouvelle fenêtre. Si vous avez fait une erreur, cliquez sur "Cancel" et recommencez. Vous pourrez choisir un autre point de départ pour votre fenêtre. Lorsque votre choix est fait, et que votre nouvelle fenêtre vous semble être à même d'accueillir le reste du texte laissé en suspend, appuyez sur le bouton "Execute." Placez ensuite le petit curseur de texte à l'endroit désiré, et appuyez de nouveau sur Execute. Un petit conseil encore. Validez la fonction COORDS. Notez bien la ligne sur laquelle vous commencez l'écriture du texte. De cette façon, vous serez à même de vous repositionner avec exactitude lors de l'ouverture d'une seconde colonne. Et n'oubliez pas... Si quelque chose vous a échappé, ou si un passage n'a pas toute la clarté que vous êtes en droit d'exiger, (ça me ferait mal, car j'ai fait lire ce texte à mon cacatoès et il a tout compris), bref, écrivez-moi en expliquant clairement à votre tour, le passage ou vous êtes resté en rade.



## Communiqué

**ET SURTOUT, N'oubliez**

pas que notre vaillant chevalier

**Messire**

**MEIER Jean-Louis**

est toujours à votre service pour tout ce qui a un rapport avec les vies infinies et les bidouilles en tout genre

La banque de données qu'il a constitué avec un acharnement digne des plus Grands, est à votre disposition moyennant une enveloppe timbrée, avec vos noms & adresse

Ecrivez-lui au 17 rue des Jardins à 57190 - FLORANGE

et demandez-lui le truc qui changera votre vie.

Attention... Oubliez pas le timbre.

Ce journal a été réalisé avec Pagemaker Seword 6128, Ocp Art Studio, Trameur, le scanner Dart, plus deux ou trois logiciels maison, beaucoup de sueur, une serviette



pour éponger la sueur, 125 tasses de café Legal 100% robusta, une serpillère pour le café renversé, 23 paquets de gauloises, un bol d'eau fraîche pour rafraîchir le bout des doigts en cas de surchauffe, un buvard humide pour rafraîchir le clavier, 1 ventilateur pour rafraîchir le lecteur de disquettes, 2 rubans d'imprimante, 72 feuilles de papier (essais, testes, loupés, etc...), un marteau pour débloquer l'imprimante de temps en temps, 10 kilowatts au compteur électrique, un flacon de correcteur liquide blanc, 52 aspirines, 121 gouttes de Valium, 13 kg de patience, 15 kg de doc en tout genre, 6 douches glacées, ainsi que la collaboration de mon épouse, de quelques lecteurs et amis, une souris récalcitrante, mon facteur, une voisine, mon astrologue, un adorable bébé de 22 mois (qui n'est pas étranger à la récalcitrance de ma souris, et c'est tout. Non, y a aussi mon cacatoès.

## RESULTATS DU SONDAGE RUNSTRAD

BRAVO... et merci, vous avez été nombreux à répondre à ce sondage. Voici, donc les résultats.



Hé! Vous! C'est pour le résultat du sondage!...

MOYENNE D'AGE 30 ANS.

464 29,6%	664 0%	6128 78,6%	AZER 47,0%	AWER 53,0%	COUL 82,5%	N-B 17,5%	DEPUIS 2 ans 1/2
DMP1 6,0%	DMP2000 82,0%		AUTRE 8,0%	SANS/INPRIM 4,0%		DEPUIS 1 ans 1/2	
ARCADE 30,0%	AVENTURE 60,0%		REFLEXION 47,0%		NE JOUENT JAMAIS 10,0%		
DISCOLOGY 35,0%	SEWORD 24,0%		PAGEMAKER 17,0%		OXFORD PAO 11,0%		
OCP ART STUDIO 29,0%			TEXTOMAT 5,0%		NEANT 23,0%		
SOURIS 12,0%	CRAYON OPT 9,0%		JOYSTICK 86,0%		DIVERS 13,0%		
DEUXIEME LECTEUR 5,0%			EXTENSION MEMOIRE 7,5%				

### RUBRIQUES PREFEREES

PUB 35,0%	LOGITEST 42,0%	SOUNDISSIMO 40,0%	DOS.PAGEMAKER 64,0%	
COINPRO 64,0%	TRUCASTU 76,0%	J.SEDECHOZE 52,0%	ROUTINE 47,0%	TOUTES 35,0%
N'AIMENT PAS LOGITEST 5,0%		COINPRO 11,0%	ONT UN SCANNER 4,0%	
		SOUNDISSIMO 17,0%		

EPSON X127





# LE COIN PRO

## RAMDISK

### Un lecteur virtuel pour le CPC 6128

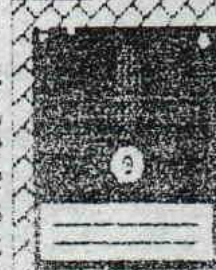
De l'espace mémoire qui se transforme en disquette !



Les 128 Ko dont on dispose au clavier du CPC 6128 ne sont jamais utilisés qu'à moitié. Seul les habitués de Bankman pourront se contredire. Récupérer les 64 Ko inutilisés pour s'en servir comme disquette virtuelle est une idée simple comme l'oeuf de Colomb. RAMDISK est uniquement destiné au CPC 6128 et apporte l'avantage d'une seconde mini unité de disquettes gratuite, à accès ultra-rapide bien que de capacité réduite (63 Ko maximum) et eminemment versatile. Gare aux coupures de courant.

Le logiciel ampute de 2,5 Ko la mémoire disponible habituellement pour les programmes (la valeur de l'index descend à 39bff). Mais ceci est dérisoire en comparaison des possibilités du logiciel. Sachez que le chargement d'un programme de 38 Ko à partir de ce nouveau lecteur virtuel est instantané. Il ajoute quelques RSX particulièrement agréables d'emploi et permet réellement d'utiliser la zone mémoire supplémentaire comme un lecteur de disquettes. Après formatage, quasi instantané, sur le nombre de kilo-octets de votre choix (63 maximum), vous pouvez sauvegarder et récupérer vos programmes et fichiers

(OPENOUT et OPENIN sont opérationnels sur ce disque virtuel), cataloguer, effectuer des copies entre ce lecteur (qui s'appelle M) et un autre (A: ou B:), effacer, renommer les fichiers, etc... Bref, tout ce qui se fait sur le lecteur d'origine se fait également sur ce nouveau pseudo périphérique, que l'on peut d'ailleurs choisir comme lecteur par défaut. On l'utilise en assembleur de la même façon qu'une disquette en chair et en os (soi j'ose dire), en employant les vecteurs standard d'Amos. Enfin, il est compatible avec la plupart des programmes commerciaux qui tournent sous Amos. De plus, il vous est possible de faire un reset complet de l'ordinateur soit par l'basic, call 0 ou SHIFT+CONTROL+ESC sans rien perdre sur votre disque virtuel. Il suffit de relancer Ramdisk, pour constater que votre lecteur M est toujours là avec son contenu, (programmes, fichiers). RAMDISK est donc un excellent utilitaire, simple d'emploi, pratique, et performant. Ce logiciel est édité par MICRO-C au prix de +299,00 Fr.



## UNE RS 232C ? OUI, MAIS POUR QUOI FAIRE ?...

Voilà ici dans quelles circonstances s'utilise une interface RS 232C, pour vous convaincre de son statut d'accessoire indispensable...

Une interface série permet à l'ordinateur qui en est équipé, d'envoyer ou de recevoir des données vers le monde extérieur, selon un processus baptisé "transmission Série". Ce processus obéit à des normes dont la plus répandue est justement la norme RS 232C, qui codifie les échanges de signaux entre l'ordinateur et le monde extérieur. Cette norme fixe les niveaux électriques des signaux, leur organisation (protocole des échanges ordinateur-extérieur et vice versa), et même le brochage des prises! La plupart des ordinateurs et des appareils connectables à un ordinateur sont adaptés à cette norme.

Quelques exemples: imprimantes, tables tracantes, modem, minitels (sous réserve de quelques adaptations), appareils de mesures, centrales de surveillance, autres ordinateurs, robots, etc... Tous ces accessoires, et bien d'autres sont connectables à votre CPC équipé d'une

RS 232C. Observez que les autres ordinateurs sont cités parmi les accessoires connectables: il peut aussi bien s'agir de CPC que d'autres machines. Vous communiquerez donc facilement d'un ordinateur à un autre, avec cette interface!

Avec ses qualités et son prix typiquement Amstrad, l'interface RS 232C des CPC est sans aucun doute une acquisition intéressante pour celui qui en a l'utilité et l'intérêt le plus immédiat est peut-être celui des échanges entre ordinateurs, en Basic ou sous CP/M. Mais, si vous voulez utiliser une table tracante, une imprimante série ou un accessoire conforme à ce standard, tous est permis. L'interface série Amstrad est un outil de qualité qui devient vite indispensable.





# TRUCASTUCES

## DES CARACTERES MULTICOLORES

Fabriquer des caractères multicolores comme on en voit dans les jeux ?...

La création de nouveaux caractères comportant plusieurs couleurs n'est pas difficile, si l'on jongle adroitement avec les codes ASCII. Voici un court programme de démonstration qui vous donnera la clé du mystère.

Lignes 170 à 190: redéfinition sous forme de caractères entiers des divers morceaux qui constitueront une fois rassemblés un seul et unique caractère.

Ligne 200: affichage des caractères. lignes 240 à 260: attribution à chaque caractère de la couleur qu'il devra porter. Pour ce faire, on n'utilise pas PEN, mais les codes CHR\$ équivalents.

Ligne 270: affichage des caractères colorés.

Ligne 310 à 320: les trois caractères sont rassemblés en un seul. On s'arrange pour qu'ils se superposent

à l'affichage, en plaçant après chacun d'eux un retour curseur vers la gauche.

Ligne 350: fixe le mode transparent et le retour au mode normal de part et d'autre du caractère.

Ainsi, les trois caractères successifs se superposeront sans s'effacer.

Ligne 380 à 420: et voilà le travail ! Vous obtenez une magnifique flèche verticale aux couleurs du drapeau français.

Joel JARDOUIN

```

100 MODE 0
160 REM DEFINITION DES CARACTERES
170 SYMBOL 251,224,192,128,0,224
    ,224,224,224
180 SYMBOL 252,24,60,126,255,24,
    24,24,24
190 SYMBOL 253,7,3,1,0,7,7,7,7
200 PRINT CHR$(251);CHR$(252);
    CHR$(253)

```

```

210 PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE";
    WHILE INKEY$="" :WEND
230 REM ASSOCIATION CARAC/COULEUR
240 C1$=CHR$(15)+CHR$(10)+CHR$(251)
250 C2$=CHR$(15)+CHR$(2)+CHR$(252)
260 C3$=CHR$(15)+CHR$(3)+CHR$(253)
270 PRINT C1$;C2$;C3$
280 PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE";WH
    ILE INKEY$="" :WEND
300 REM RASSEMBLE LES 3 CARACTERES
310 REC$=CHR$(8)
320 C$=C1$+REC$+C2$+REC$+C3$
340 REM MODE TRANSPARENT
350 C$=CHR$(22)+CHR$(1)+C$+CHR$(
    22)+CHR$(0)
370 REM AFFICHAGE DU CARACTERE
380 FOR C=6 TO 14 STEP 2
390 FOR L=5 TO 15 STEP 2
400 LOCATE C,L
410 PRINT C$
420 NEXT L,C
430 END

```



# ROUTINES

## PROGRAMMER LES FONCTIONS SUR LES CPC

UNE MANIERE D'INTRODUIRE DES FONCTIONS DANS UN PROGRAMME SANS INTERROMPRE LES CPC.

IL EST PARTICULIEREMENT CONTRAIGNANT DE DEVOIR INTERROMPRE LE DEROULEMENT DE CERTAINS PROGRAMMES POUR Y INTRODUIRE DES DONNEES QU'UN INPUT TRADITIONNEL NE PEUT ACCEPTER. LE REMEDE CLASSIQUE CONSISTE A PREVENIR L'UTILISATEUR QU'IL DOIT PROGRAMMER LA FONCTION DONT IL A BESOIN, AVANT L'EXECUTION DU PROGRAMME. QUAND CET UTILISATEUR EST AUSSI L'AUTEUR DU PROGRAMME, TOUT VA BIEN. DANS LE CAS CONTRAIRE, ATTENTION AUX ERREURS !

LES CPC PERMETTENT GRACE A LA SOUPLESSE DE GESTION DE LEUR CLAVIER, D'INTRODUIRE N'IMPORTE QUELLE FONCTION DE TYPE DEF FN, COMME AVEC UN INPUT. ET CE, EN UTILISANT ASTUCIEUSEMENT LES KEY ET KEY DEF.

LES QUELQUES LIGNES BASIC QUI SUIVENT SONT UN EXEMPLE D'UTILISATION. IL SERA FACILE DE LES COMPLETER SELON VOS BESOINS.

CETTE ROUTINE D'INTRODUCTION DE FONCTION DOIT ETRE PLACEE EN DEBUT DE PROGRAMME, AVANT TOUTES LES INITIALISATIONS NECESSAIRES A SON FONCTIONNEMENT. EN EFFET TOUTE MODIFICATION DE PROGRAMME FAIT DISPARAITRE VARIABLES ET TABLEAUX DEFINIS AUPARAVANT.

```

10 REM INTRODUCTION DE FONCTIONS DANS UN PROGRAMME
20 CLS: PEN 2
30 CALL &BB00:REM INITIALISATION DU CLAVIER
40 PRINT "ENTREZ LA FONCTION:"
50 PEN 3:PRINT:INPUT "F(x)=";F$
60 KEY 139,"01000 DEF FNF(x)="+F$+CHR$(13)+"PEN 1:CL
    S:GOTO 1000"+CHR$(13)
70 KEY DEF 34,1,139,139
80 PEN 1:PRINT:PRINT "OK (O/N)?"
90 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" THEN 90
100 IF R$="N" THEN 20
110 PEN 0:STOP
990 REM SUITE DE VOTRE PROGRAMME
1000 DEF FNF(x)=14
1010 CALL &BB00:REM RAZ CLAVIER
1020 PRINT "SUITE DU PROGRAMME: LA FONCTION EST
    MAINTENANT PLACEE EN LIGNE 1000"
1030 LIST 130-
1040 END

```



Vous programmez, vous avez des routines, des trucs des astuces, vous aimeriez en faire bénéficier les lecteurs de Runstrad, alors contactez la rédaction.





# Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

## SYMBOL AFTER AND MEMORY FULL

### OU LA HAINE DU MEMORY POUR SYMBOL AFTER

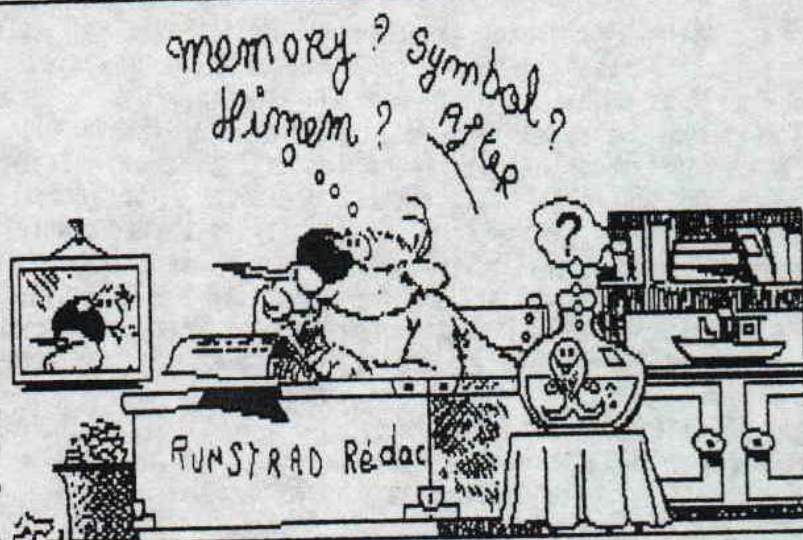
Les programmes qui contiennent à la fois des routines en langage machine et des redéfinitions de caractères ont un bien curieux comportement. La plupart de temps, il n'est pas étonnant de voir apparaître le message IMPROPER ARGUMENT alors que rien semble-t-il n'est erroné. Il faut bien admettre qu'il s'agit, là encore, d'une bogue du Basic des CPC. Etudions le problème de plus près...

La zone mémoire réservée au programme Basic a une limite, qui porte le nom de HIMEM. Pour la connaître, il suffit de taper: PRINT HIMEM, vous obtenez alors une réponse numérique qui varie selon le CPC que vous utilisez. Cette valeur est modifiable en utilisant la commande MEMORY. Si vous tapez: MEMORY 32000 : PRINT HIMEM, vous obtenez la réponse 32000. Tout va bien. Réinitialisez votre CPC, puis tapez: PRINT HIMEM : SYMBOL AFTER 140 : PRINT HIMEM. Vous obtenez en réponse deux valeurs différentes pour HIMEM. Cela signifie que SYMBOL AFTER est aussi efficace que MEMORY pour réduire l'espace Basic. La différence entre le premier et le second nombre affiché est très exactement de 800 octets. Il se trouve que le SYMBOL AFTER précédent a pour effet de créer de la place en mémoire vive pour 100 caractères à redéfinir. Or, chaque caractère est défini par 8 octets, et 8x100 donne bien 800.

Vous vous demandez peut-être pourquoi 100 caractères seulement sont redéfinissables, alors qu'il en existe 256, et que 256 moins 140 égale 116! C'est tout simplement parce que le CPC établit automatiquement de la place pour 16 caractères de numéro 240 à 256. C'est facile à vérifier, en tapant après réinitialisation: PRINT HIMEM : SYMBOL AFTER 240 : PRINT HIMEM. Vous pouvez constater que les deux nombres affichés sont les mêmes! Sachez que les 16 fois 8 octets de ces caractères sont récupérables. Essayez : PRINT HIMEM : SYMBOL AFTER 256 : PRINT HIMEM, et vous voici à la tête d'une mémoire élargie de 128 bons et beaux octets. Conservez ce premier "truc"; il peut servir...

C'est cette action commune de MEMORY et de SYMBOL AFTER sur HIMEM qui est à la source de conflits.

Le programme 1 se traduit à l'exécution par un retentissant IMPROPER ARGUMENT IN 50. Visiblement, la logique qui veut qu'on définisse d'abord la limite de mémoire, quitte à la réduire encore un peu ensuite n'est pas très appréciée.



Essayons autrement, avec le prog.2, dans lequel les lignes du MEMORY et celles du SYMBOL AFTER sont inversées, ce qui n'est pas très logique. Cette fois, tout semble se passer correctement, à ceci près que le HIMEM n'est pas suffisamment remonté pour laisser la place à la fois aux futurs nouveaux caractères et à la routine LM qu'on envisageait de placer là. Résultat: un chevauchement qui garantit soit la perte des caractères (c'est le moindre mal), soit celle de la routine LM (ce qui peut provoquer un plantage). De plus, si tout se passe apparemment bien au premier RUN, un second provoque la réapparition du message d'erreur habituel (faites un nouveau RUN pour voir).

La solution à cet épineux problème consiste à faire comme dans le prog. 3, dans lequel la ligne 30 contient un appel de routine - système très efficace en la matière. Avec elle, plus de problème. Les valeurs affichées sont les bonnes: plus de mélanges de caractères et de LM et plus de message d'erreur, même avec des RUN répétés. Ouf! La différence entre les deux nombres affichés montre qu'un espace suffisant pour tous les caractères jusqu'au numéro 256 a bien été mis en place. Un seul petit détail: le CALL &BB4E remet le curseur à l'origine - écran. Il faudra en tenir compte pour ne pas perturber un affichage ■

10 REM ESSAI NO1	10 REM ESSAI NO2
20 MEMORY &A000	20 SYMBOL AFTER 100
30 PRINT HIMEM	30 PRINT HIMEM
40 SYMBOL AFTER 100	40 MEMORY &A000
50 PRINT HIMEM:END	50 PRINT HIMEM:END
ESSAI No1 : IMPROPER ARGUMENT	10 REM ESSAI NO3
ESSAI No2 : IDEM LORS DU 2eme RUN	20 CALL &BB4E
	30 MEMORY &A000
	40 PRINT HIMEM
ESSAI No3 : PAS DE PROBLEME	50 SYMBOL AFTER 100
	70 PRINT HIMEM:END



# Le Coin Des Lecteurs

## A la recherche de l'extase

Bon, maintenant c'est du sérieux. Celui qui n'a pas entendu parlé de NULLOS CRACKER est prié de se lever. Non monsieur... C'est pas une pub pour Danette...! J'ai dit que c'était sérieux il me semble. Bon, il n'y a personne? Et bien oui! vous avez tous entendu parler de LUI. Non monsieur... Il ne s'agit pas du magazine...! LUI, c'est bien NULLOS CRACKER. Pardon?! Vous dites? Ha! vous venez de vous réveiller et vous n'en avez jamais entendu parlé. Bon... Recouchez-vous, je vais vous expliquer. Vous voyez les images d'écran qui sont sur cette page? Mais si, là, à gauche, ou à droite. Je sais, c'est petit, mais j'ai pas beaucoup de place, alors mettez



avec beaucoup de soins et croyez-moi, il ne s'agit pas toujours de mettre le scanner en route et d'attendre, je vais vous faire un cadeau. Envoyez une disquette à la rédaction avec un timbre à 3,70 pour frais de port, et vous aurez votre disquette le lendemain, ?Quoi!!!! vous mettez en doute la rapidité des PTT, bon, disons trois jours! Vous ne pouvez pas attendre jusque là? Mais si, mais si... Et merci NULLOS CRACKER. Des comme ca, tu peux m'en envoyer quand tu veux.

## DESSINS LECTEURS



vos lunettes, et taisez-vous!!! Bon, regardez bien. Ces images sont extraites d'un album sur disquette. Il s'agit du ROCK SHOW II. C'est dingue n'est-ce pas? Et là, ça ne rend pas très bien. Il faut les voir sur l'écran. Et il y a plus de 45 images d'écran, et elles sont TOUTES DIGITALISEES. Elles vous sautent à la g. figure. Vous vous demandez si vous êtes toujours sur votre Amstrad... Un véritable défilé, Etienne Daho, Status Quo, Joe Cooker, David Lee Roth, Madonna. Bref que du beau monde. C'est sublime. La classe, quoi. Et en plus, il y a des effets spéciaux, des scrollings, et des tas de trucs. Hein???? Vous n'aimez pas le rock? Moi non plus, mais cela n'a rien à voir, rendez-vous, de toute façon y a plus qu'une page, vous êtes presque arrivé. Bon, pour ceux qui aiment ce qui est fait

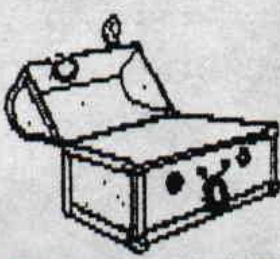


Bonjour  
Chers Lecteurs,

Beaucoup d'entre vous ne demandent des anciens numéros de Runstrad. Or, ceux-ci sont épuisés depuis longtemps. Et la rédaction n'est pas assez riche pour faire de nouvelles copies. Cependant, si vous prenez les frais à votre charge, je suis d'accord. Contactez-moi... à la Rédac....



# Affaire d'Or



**A VENDRE ORIGINAL 100,00 Fr.**

**CONTACTEZ AU PLUS VITE LA REDACTION**

**CE JOURNAL EST GRATUIT**

**Mais les frais postaux sont à la charge des lecteurs**

**1 TIMBRE A 3,70 Fr PAR JOURNAL.**



## LE CREATOR COMPUTER CLUB, ou plus simplement le C.C.C.

C'est un club d'échanges. Des routines de musiques, de scrollings, etc... En Freeware. Demandez la démo de présentation du Club.

Stéphane SAINT-MARTIN. 37, rue de la Tranquillité 59229 - TELEGHEM. TEL 28.26.81.86  
Franck LANDY. 126 Avenue de la Libération 59148 - DUNKERQUE. TEL 28.59.29.86

## Pt. ANNONCES

### A VENDRE URGENT

AMSTRAD CPC 6128 COULEUR  
LECTEUR 3p et 5p 1/4  
CABLE IMPRIMANTE  
LIVRES - REVUES - JOYSTICKS  
JEUX - NOMBREUSES DISQUETTES  
47.21.27.99 AP 18H DEMANDEZ STEPHANE  
PRIX A DEBATTRE

### GROUPE ECHANGE JEUX SUR CPC6128

CASSETTES ET DISQUETTES  
ECRIRE A MOSER STEPHANE  
AVENUE DES MARRONNIERS - GRISELISE A  
04800 - GREUX LES BAINS

### CHERCHE POUR ACHAT OU ECHANGE

4x4 OFF ROAD RAC  
SUR DISQUETTE UNIQUEMENT  
CONTACTEZ LA REDACTION DU JOURNAL

### URGENT

RECHERCHE POUR ECHANGE CONTRE ORIGINAL, LE LOGICIEL DE DESSIN GRAPH-X DE CHEZ NORSOFT SUR DISQUETTE UNIQUEMENT CONTACTEZ LA REDACTION

### A VENDRE :

TRIVIAL PURSUIT II (DISC) 100,00  
SCRABBLE DE LUXE (DISC&K?) 100,00  
SIDE ARME (DISC&K?) 100,00  
ORIGINAUX - CONTACTEZ LA REDAC

AH! ENFIN LE C.C.C.



Bon, ce numéro touche à sa fin.  
Merci de votre attention et de votre indulgence.  
Et souvenez-vous, si vous avez des idées, si vous désirez collaborer, n'hésitez pas, contactez-moi à la rédaction, par téléphone, courrier.  
JOYEUSES FETES DE NOEL A TOUS



### SALUT LES AMIS,

Alors, vous êtes satisfaits des réponses du sondage? Vous avez remarqué que sur certaines questions, comme les jeux, le total du % dépasse les 100%. C'est normal, car parmi vous, il y en a qui ont choisis diverses options. Le plus surprenant, c'est la moyenne d'âge. J'aurais parié sur moins. Coté logiciel, pas de problème Disco arrive en tête. Pour les jeux, Oh! surprise, l'arcade est le dernier. Mais ma plus grande surprise c'est le nombre de réponses qui sont arrivées au journal 67 pour être précis. J'avoue ma surprise. Vous avez joué le jeu, et je vous remercie tous, vous avez été très sympas.



Le Grand Inquisiteur.