

**REDACTION**  
**AUBERT Patrick**  
Avec la collaboration de  
**MEIER J-Louis**

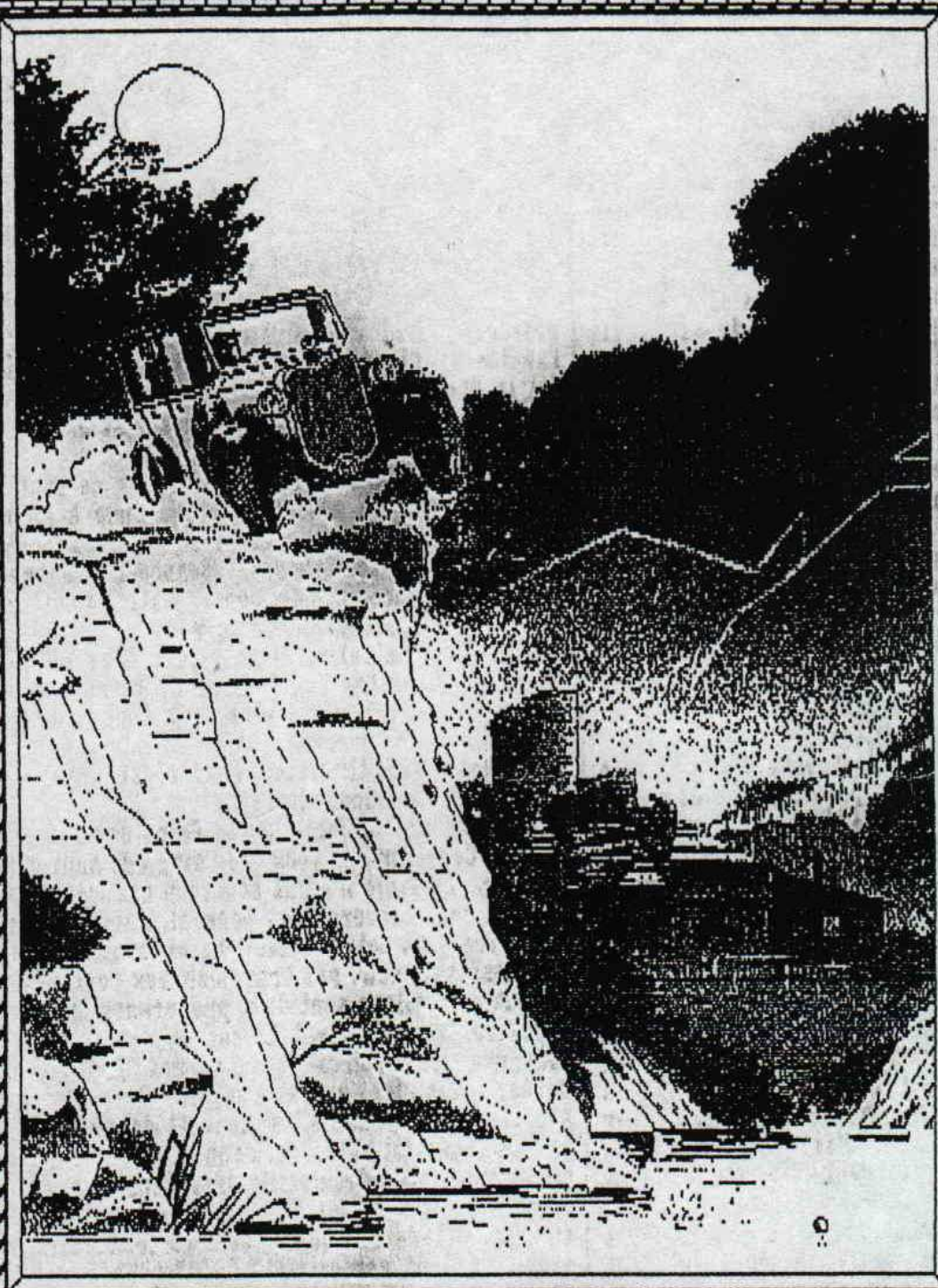
**GRATUIT**

# RUNSTRAD

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle  
**TELEPHONE : 46.67.58.89**

MENSUEL  
AURIL 1990  
**NUMERO 18**

ENVOI POSTAL 3.80 Fr



## SOMMAIRE No 18

Page 1 EDITO - PUBLICITE  
Page 2 LOGITEST AFT  
Page 3 LOGITEST MASTERCALC  
Page 4 SOUNDISSIMO

Page 5 LE COIN PRO  
Page 6 DOSSIER OCP  
Page 7 JEAN SEDECHOZES  
Page 8 suite SEDECHOZES

Page 9 TRUCSASTUCES  
Page 10 LE COIN DES LECTEURS  
Page 11 DIVERS



# EDITORIAL

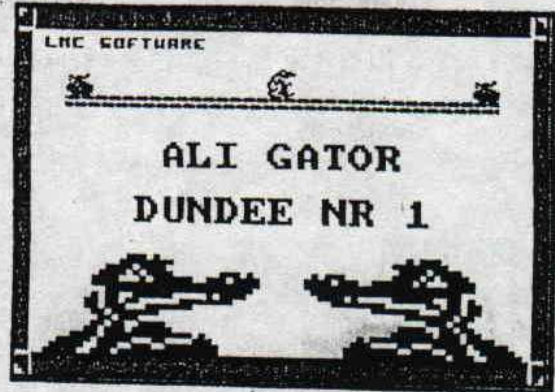
Bonjour tout le monde. Le mois dernier, je vous avais promis des mauvaises nouvelles. Et bien en voici une. Runstrad prend un mois de vacances bien méritées. Je pense que vous serez tous d'accord. Sinon, tant pis! La numérotation n'en souffrira pas, simplement, le numéro 19 sortira en juin 98. Ne croyez surtout pas que je vais aller me bronzer sur les plages de l'Île de Ré, d'abord j'aime pas l'Île de Ré, et au mois de mai... Non, je vais en profiter pour mettre à jour, des disquettes, des dossiers, des articles et plein de trucs qui attendent depuis des mois. Et puis cela me permettra de figurer un projet qui concerne indirectement le journal. JLM que vous commencez à connaître, me donne un sérieux coup de main, mais je n'en dis pas plus, ça sera une surprise. L'actualité des CPC. Sachez que grâce à l'initiative personnelle de certains professeurs du corps enseignant, l'Amstrad CPC 8128 est de plus en plus présent dans les classes. Il faut dire aussi qu'un effort considérable a été réalisé sur les softs éducatifs, et c'est bon signe.

Les concours du journal. Il y a en permanence un concours ouvert à tous: Celui du meilleur dessin, voir la rubrique Le Coin des Lecteurs. Pour le reste, voyez quelque part dans ce numéro...

La rubrique des Dossiers sur Pagemaker a été remplacée par OCP Art Studio. Vous aurez bientôt une rubrique sur les utilitaires comme Seword, Calcumat, Masterfile, et d'autres encore. Si vous désirez qu'un logiciel en particulier soit testé, écrivez à la rédaction.

Une petite mise au point, car un détail semble avoir échappé à certains, les services du journal, comme les vies infinies, trucs, solutions, photocopies, copies de programmes sur disc (domaine public bien entendu), copies de démos, bref, toute une foule de petits services divers, sont absolument réservés aux abonnés du journal. Et cela fait beaucoup de monde croyez-moi. Alors les autres, ceux qui envoient un timbre de temps en temps et restent deux ou trois mois sans donner signe de vie, ou ceux dont j'ai jamais entendu parler et qui me font parvenir 5 ou 6 disquettes vierges avec une liste de programmes à copier, je les aime bien, bien sûr, mais s'ils veulent bénéficier de tous ces petits services, ils n'ont qu'une solution. Abonnez-vous pour au moins six mois, ou pour un an. Et rassurez-vous, si pour une raison ou pour une autre Runstrad venait à disparaître, les timbres vous seraient intégralement renvoyés. Mais j'ai pas l'intention d'abandonner mon CPC pour un vulgaire Atari, ni même pour un Amiga. Au fait, vous avez déjà vu un fanzine sur Amiga ou sur Atari vous?

# PUBLICITE



## ADIEU ALI GATOR... BONJOUR ALI GATOR DUNDEE

Beaucoup parmi vous lisaient tout comme moi, ALI GATOR, le fanzine de Claude Le Moullec. Et bien ALI GATOR n'est plus! Tel le Phœnix il renaît de ses cendres pour se transformer complètement. Il passe sur disquette et change de nom par la même occasion. ALI GATOR DUNDEE.

Tous les abonnés de l'ancien Ali Gator ne sont peut être pas au courant de la mésaventure survenue à notre ami Claude, qui, par une fausse manoeuvre a effacé et perdu le fichier d'adresses de ses abonnés. Beaucoup d'entre eux ont été récupérés grâce à une copie, mais comme cette dernière n'était pas à jour... (voici au passage le type d'erreur qu'il ne faut pas faire), certains, peut être vous, qui lisez ces lignes, sont restés sur le bord de la route, comme le dit si bien Claude. Ecrivez-lui vite! Soit pour vous rappeler à son bon souvenir, soit pour connaître les modalités d'abonnement à Ali Gator Dundee. Et maintenant, un petit coup d'oeil sur Dundee Moi!

Il est toujours difficile de se faire une idée sur un premier numéro. Cependant, je peux vous dire que son contenu est à la hauteur. Le style n'a pas beaucoup changé et vous ne trouverez pas un bouleversement général, mais laissons lui le temps de mettre tout cela au point. La présentation est bonne, mais les dessins ne sont pas très nombreux pour le moment.

Sprithox et Voleur sont deux programmes très performants et dont vous aurez du mal à vous passer si vous réalisez vous même des jeux d'arcades ou autres. Il sont sur le Moi de Dundee avec les modes d'emploi et quelques cours d'une facture irréprochable. Du travail de pro! Bravo Claude. La place manque ici pour vous donner d'autres détails, mais nous parlerons de ces deux utilitaires dans un prochain numéro.

En conclusion, si vous ne connaissez pas encore les réalisations de Claude Le Moullec, écrivez-lui ou téléphonez-lui pour savoir comment recevoir ALI GATOR DUNDEE. Voici ses coordonnées: Claude LE MOULLEC - 83 rue Joliot Curie 22420 - PLOUARET

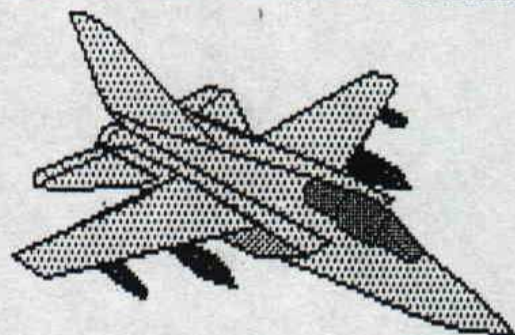


96.38.94.24

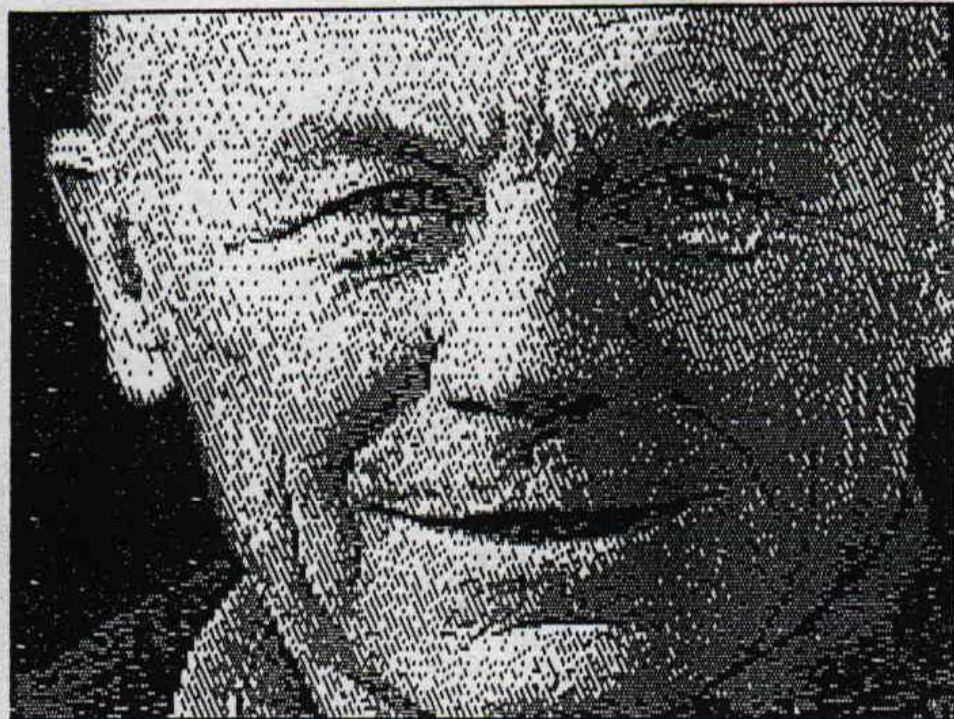


# LOGITEST

## CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER



AFT est un simulateur de vol particulièrement bien réalisé. Il vous permettra de voler sur 14 types d'avions très différents les uns des autres. Du Cessna 172 au XRH4 MadDog en passant par le Spitfire ou le Spad XIII



ADVANCED FLIGHT TRAINER comme son nom l'indique, est un simulateur de vol. Vous allez dire... Encore un! Oui, encore un, mais celui-ci est particulièrement bien réalisé. Les options disponibles sont nombreuses. Vous pouvez évoluer sur 14 avions différents. Du Cessna 172 au XRH-4 MadDog en passant par le Spitfire ou le Spad XIII, l'éventail est des plus variés. Les options vous offriront la possibilité de voler en vol d'essai, le vol en formation, les courses aériennes. Vous pouvez tout faire, ou presque. Partir de la piste ou en plein vol. Voler aux instruments, avec un moniteur, faire des figures aériennes entre des immeubles.

Tous les détails sont soignés à l'extrême. Le manuel est en français et très complet (56 pages) remplies d'exemples, de dessins illustrant les commandes, les figures aériennes, les types d'avions.

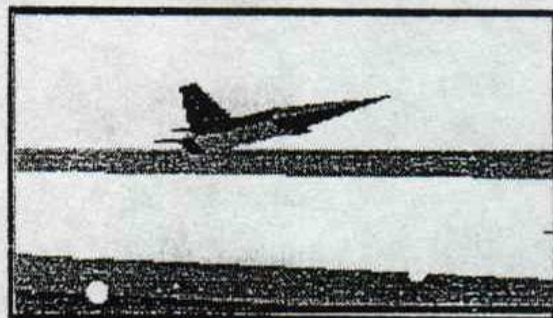
Une des options les plus intéressantes est celle qui vous permet de voir évoluer votre avion de divers points situés en dehors du cockpit. Comme la vue d'un satellite, de la tour de contrôle, d'un autre avion, de l'arrière ou de l'avant.

Les graphismes ne sont pas d'une finesse extrême, mais il ne faut pas non plus demander l'impossible, le logiciel occupe déjà les deux faces de la disquette. Les options sont gérées par des menus déroulants.

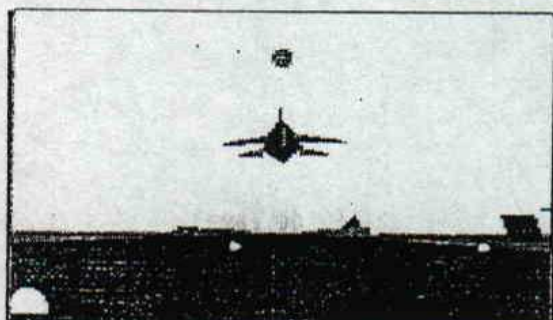
Les commandes sont très bien détaillées dans le manuel, et il ne vous faudra pas longtemps pour avoir l'avion bien en main. Mais chaque avion ayant ses propres caractéristiques, vous ne pourrez pas piloter un F-16 dont le turbopropulseur développe une poussée de 25000 livres qui vous propulsera à Mach 2.3, de la même façon qu'un Piper Cherokee qui vol à 156 mph seulement.

La superficie du monde du simulateur est de 250 km<sup>2</sup>. Vous disposez de trois installations aéroportuaires plus l'aéroport principal. Vous pilotez en temps réel et dans un avion subsonique, il vous faudra des heures pour tout explorer. Rassurez-vous, tous les avions sont équipés de radiogoniomètres qui vous indiqueront la distance et le cap de l'aéroport le plus proche. En outre, pour les courses d'obstacles, cinq parcours tous différents sont implantés dans le monde du simulateur.

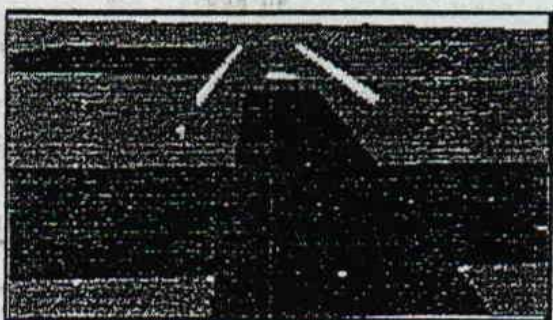
ELECTRONIC ARTS, pour CPC 6128, 464. Prix moyen 200 Fr. Disc



Vue de la tour de contrôle.



Vue arrière, d'un autre avion.



Vue arrière, dans le cockpit.



# LOGITEST

## MASTERCALC 128 Campbell System & Semaphore Logiciel

MASTERCALC 128 est un tableur très simple à utiliser. Moins puissant que ses grands frères Calcumat et Multiplan, il peut cependant rendre bien des services aux utilisateurs qui débutent avec un tableur. Pas de menus déroulants hypers sophistiqués comme Calcumat, mais deux menus simples où les options sont référencées par des lettres. Dans le premier menu vous trouverez les options relatives aux manipulations des disquettes, Sauver, Charger, Cataloguer, Définition du plan de la feuille de calculs, Changement des couleurs. A noter qu'il est possible de délimiter la feuille de calcul, ce qui est très pratique. Il suffit de déterminer le nombre de lignes et de colonnes que vous voulez. Il vous sera possible de savoir immédiatement si la feuille que définissez est trop grande pour tenir en mémoire.

Le deuxième menu gère les options courantes, qui sont accessibles par l'utilisation d'une simple touche, ou par la touche CONTROL associée à une autre touche. Vous pourrez: Altérer la taille ou le format de la feuille. Définir vos formules de calculs, Changer le mode d'affichage (80 ou 40 colonnes). Partager l'écran en deux fenêtres et choisir la fenêtre sur laquelle vous voulez travailler. Sélectionner l'option Graphique qui vous affichera un tableau sommaire mais d'une bonne qualité, et en un temps record. L'utilisation de formules toutes faites est possible. MASTERCALC est donc un très bon produit. Le mode d'emploi est simple mais complet et en français. Le prix est de +- 350 fr. Ce qui est un peu

NOUVEAU	MASTERCALC 128 by Campbell Systems							
1	2	3	4	5	6	7	8	9
VENTES 89	JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	
CPC 6128	482	465	418	488	543	612	589	
CPC 664	6	6	2	0	0	2	4	
CPC 464	317	292	254	265	236	214	177	
DMP 2160	154	167	185	184	193	205	219	
DMP 2000	74	45	61	57	55	60	69	
JOYSTICK	1256	1520	1462	1412	1574	1624	1842	
DISK 3'	6880	7250	7834	6947	6804	7045	733	
RUBAN DPM	192	195	188	171	185	195	18	
PAPIER PERFO K7	3558	3621	2517	2845	2645	2885	244	
	1236	1405	1621	1524	1650	1644	174	
<b>TOTAL</b>	<b>14155</b>	<b>14966</b>	<b>14542</b>	<b>13893</b>	<b>13885</b>	<b>14486</b>	<b>1459</b>	

CTRL X au menu

NOUVEAU	MASTERCALC 128 by Campbell Systems							
1	2	3	4	5	6	7	8	9
VENTES 89	JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILLET	
CPC 6128	482	465	418	488	543	612	589	
CPC 664	46	46	40	35	41	30	40	
CPC 464	317	292	254	265	236	214	177	
DMP 2160	154	167	185	184	193	205	219	
DMP 2000	74	45	61	57	55	60	69	

7 ■ DMP 2160  
8 □ DMP 2000

Un autre O/N

élevé. L'impression sur une DMP est parfaite, et ce, sans obligation d'aller tripoter les sélecteurs dips. Le recalcul d'une feuille de 25 lignes sur 50 colonnes est de l'ordre de 15 secondes, ce qui est rapide pour un tableur. Pour finir, une option permet la sauvegarde des fichiers au standard ASCII pour la compatibilité avec Semword et son option de Mail-Merge.

← ATTENTION BRAVES GENS !!! Ce magnifique CUTOUT et bien d'autres encore vous seront offerts, ainsi qu'une très grande variété de Fontes Pagemaker, par le fanzine



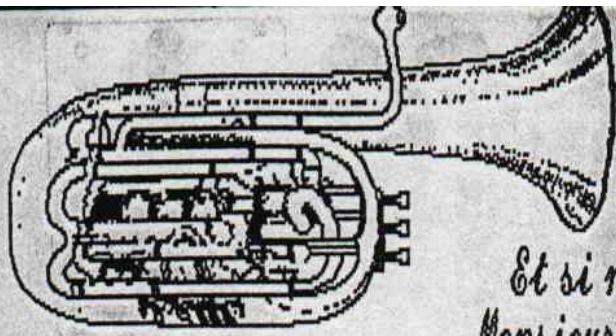
# MICROZINE



Bruno LE BOURHIS - Bourg de Brec'h - 56400 AURAY







# SOUNDISSIMO

Et si nous faisons un peu d'initiation à la musique ?  
Monsieur Macron G. qui est musicien a bien voulu se joindre  
à nous pour nous donner quelques conseils de bon aloi

Musical notation with lyrics:

MI DO MI DO MI DO RE RE MI FA RE MI DO RE MI DO MI DO MI DO RE  
 RE MI FA RE MI DO DO SOL LA SOL FA FA RE FA MI DO MI RE DO RE MI  
 FA MI RE DO RE DO SI DO

## L'eau Vive, de Guy Béart

Pour continuer la leçon du numéro 17 nous allons voir si vous êtes à même de coder une partition simple comme celle que vous avez ci-dessus.

Pour vous simplifier les choses, je vous donne le nom des notes à coder selon le principe que nous connaissons déjà. Il vous suffira de reprendre le journal No 17 à la page 4 et de transcrire cette partition comme indiqué.

Si vous aviez tapé et sauvegardé le petit programme de la page 5, rechargez-le et utilisez-le en remplaçant les valeurs en data par les nouvelles valeurs de la partition de ce numéro.

Le tableau 1 vous donne la valeur de la note: exemple, la première note de cette partition a pour valeur 17 (MI).

Le tableau 2 vous donne la durée des notes, donc, notre première note étant une Blanche, sa valeur sera de 120.

Vous remarquerez que dans cette partition, certaines notes sont accompagnées d'un point. Par exemple, la 7ème dans la mesure numéro 4 est une Blanche pointée. Pour connaître la valeur d'une note pointée, il suffit d'ajouter à celle-ci la valeur de la note juste en dessous, et dans le cas présent, nous trouvons (120 valeur d'une blanche) plus (60 valeur d'une noire) donc, le résultat est 180. Pour une noire, le résultat sera 90 (60+30). A titre indicatif, nous sommes sur la 2ème octave

A titre indicatif, toujours, voici un tableau qui vous permettra de mieux comprendre la valeur d'une note. Par exemple, la première note est un MI qui se trouve sur la 2ème octave, donc:

	MI 1ère Octave Valeur 5
	MI 2ème Octave Valeur 17
	MI 3ème Octave Valeur 29





# LE COIN PRO

## CATALOGUES

*Le catalogue mis en pièces afin de mieux comprendre comment votre Amstrad sauvegarde les fichiers.*

Un des aspects les plus importants du lecteur de disquette du 6128, est sans doute la façon dont ce dernier gère les catalogues. Nous allons donc ouvrir ce mois-ci une série d'articles, car un tel sujet ne peut pas être traité en quelques lignes. Certaines références sont prises dans le livre du lecteur de disquettes du 6128, car le propos est trop délicat pour être abordé sans références sérieuses. Aussi, toutes manipulations et essais que vous pourriez faire sur disquette, devront l'être sur un disque ne contenant rien d'important pour limiter les risques, du moins au début. Héhéhé!!!

Pour commencer, faisons un bref retour en arrière, et voyons les différents types de formats qu'il est possible d'utiliser avec le CPC.

Disons-le tout de suite, quelque soit le format, le nombre maximum de fichiers que vous pourrez sauvegarder sur une face est de 64. Même si chaque fichier ne fait que 1 kilo/octets, ce qui, si ma calculatrice fonctionne bien, nous donne que 64 Ko.

Le format le plus utilisé est le format System. Vient ensuite le format Data, et enfin, le format IBM, qui est semblable à quelques détails près au format System. Le type de format doit être connu si vous voulez intervenir sur un catalogue. C'est le type de format qui vous indiquera où trouver le catalogue sur la disquette. En System, le cat se trouve à partir de la piste 2, car les pistes 0 et 1 sont réservées pour planter le système d'exploitation du C/PM. A titre d'information, les pistes réservées sont affectées comme suit:

- Piste 0 / Secteur &41 : Secteur Boot
- Piste 0 / Secteur &42 : Secteur de Configuration
- Piste 0 / Secteurs &43 à &47: inutilisés
- Piste 0 / Secteurs &48,&49 : CCP et BDSOS
- Piste 1 / Secteurs &41 à &49: CCP ET BDSOS

Comme les disquettes doivent pouvoir être lues et écrites aussi bien par l'Amstrad que par C/PM, l'Amstrad a dû être adapté à la structure de catalogue du C/PM. Voyons maintenant le contenu et l'organisation d'un catalogue. Quelque soit le format, il sera identique, et seul l'emplacement change. En Data, il se trouve piste 0. Le catalogue contient toutes les données nécessaires à la bonne gestion des fichiers. Le nom de chaque fichier, ainsi que la situation physique des données sur

la disquette.

Avant d'examiner en détail comment l'Amstrad sauvegarde les données relatives à chaque fichier, il nous faut voir certaines notions indispensables, notions qui reviendront souvent par la suite dans les explications. La notion de Secteur tout d'abord. Un Secteur est une zone qui est disposée pour recevoir des données sur la disquette lors du formatage. Dans l'Amstrad, les Secteurs ont toujours une taille de 512 octets. Lorsque des données doivent être lues sur une disquette, c'est toujours un Secteur entier qui devra être lu. Comme il n'est pas possible de lire directement, et de façon sélective sur une disquette certains octets déterminés, le Secteur est donc la zone de données qui peut être appelée au niveau le plus bas.

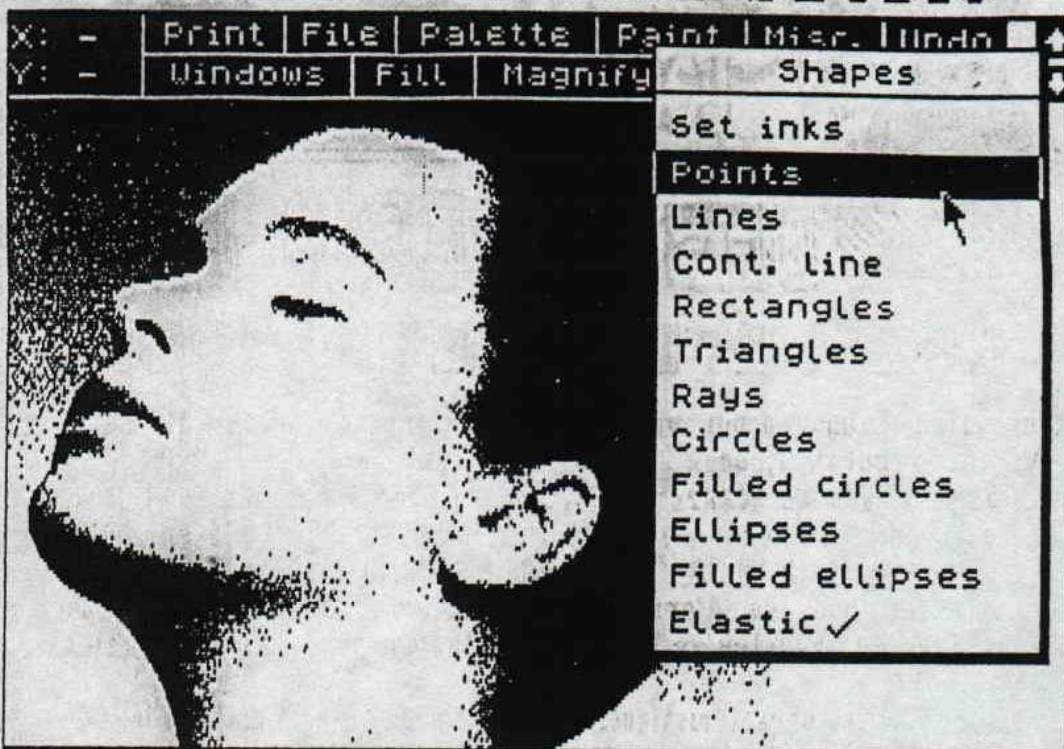
Un enregistrement est un bloc de données plus petit de 128 octets. Chaque secteurs contient donc 4 enregistrements. Pourquoi cette subdivision? La raison tient à l'histoire des débuts de C/PM. C/PM a été à l'origine développé sur des lecteurs de disquettes de 8 pouces. Sur ces lecteurs un Secteur avait toujours, à l'époque, une taille de 128 octets. Ce n'est que plus tard que des formats furent développés avec des Secteurs de taille supérieure à 128 octets. Pour conserver la compatibilité avec l'ancien format, le Secteur de plus grande taille fut subdivisé par le BIOS, par programme, en unité plus petites de 128 octets. La compatibilité était alors assurée. Amstrad travaille également du point de vue logique au niveau de l'enregistrement. Cela signifie qu'Amstrad et C/PM ne connaissent en fait absolument pas les Secteurs.

La suite au prochain numéro car y a plus de place et je vais me coucher. Bonne nuit !





# DOSSIER OCP ART STUDIO



Ce fabuleux logiciel cache quelques petites faiblesses, mais qui n'en a pas? Nous allons regarder maintenant le menu chargé de gérer l'imprimante et d'envoyer nos futures chefs-d'oeuvre sur une feuille de papier, que vous pourrez mettre dans votre poubelle ensuite si l'éblouissement de vos proches ne se produit pas comme vous l'espérez. Il s'agit, à mon avis, de la partie la plus faible du logiciel car les résultats sont assez décevants en regard des autres fonctions.

Le menu PRINT est donc composé de 12 options. DUMP SCREEN permet d'imprimer l'écran. Plusieurs réglages sont possibles.

L'option DUMP WINDOW fait la même chose, mais avec une fenêtre préalablement définie. C'est très pratique et très simple.

X-SCALE et Y-SCALE déterminent la taille du dessin qui sera imprimé. Les différents réglages se font sur la largeur (X) et sur la hauteur (Y). Les effets peuvent être assez drôles d'un dessin à l'autre. Les réglages corrects s'obtiennent par essais.

SINGLE DENSITY (simple densité) permet le tirage d'une copie style brouillon, si vous désirez une impression plus soutenue, il convient d'utiliser l'option DOUBLE DENSITY. Mais attention, vous ne pourrez pas utiliser toutes les tailles disponibles dans la fonction SCALE. Par exemple, une page d'écran ne peut pas être imprimée avec X-SCALE=4, Y-SCALE=5, et DOUBLE DENSITY.

L'option SIDEWAYS permet

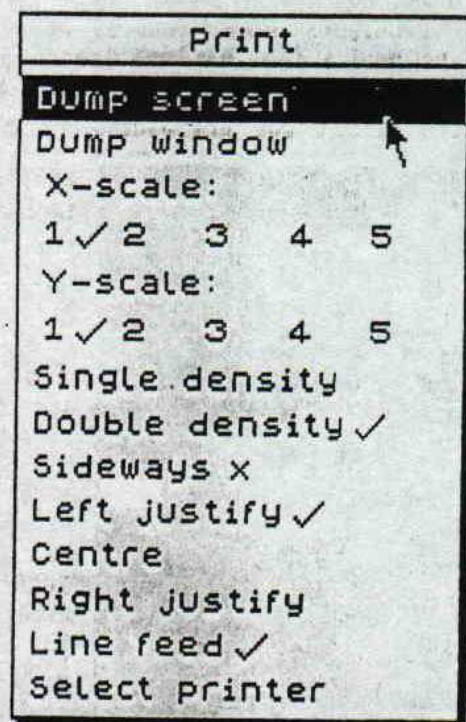
l'impression en large, ou transversalement. Là aussi les réglages de X et Y doivent se faire par essais. Les résultats ne sont pas meilleurs. LEFT-JUSTIFY, CENTRE RIGHT-JUSTIFY vous donnent la possibilité de centrer votre dessin sur la feuille ou de le justifier soit à gauche (left) soit à droite (right).

LINE FEED est un retour à la ligne. Cette option doit être validée si la fonction CR de votre imprimante n'est pas active.

La dernière option de ce menu, est SELECT PRINTER qui permet de sélectionner le type d'imprimante parmi le type EPSON, la DMP 1000 et la 2000. La 2160 n'étant pas encore sur le marché lors de la sortie d'OCP.

Tout ceci, pour en définitif vous dire, n'imprimez rien avec ce logiciel. L'impression est franchement médiocre. L'imprimante travaille avec 7 aiguilles et laisse donc un trait blanc tous les huit pixels. C'est horrible. Même Trameur fait beaucoup mieux qu'OCP dans ce domaine de l'impression. Vous n'avez pas Trameur? qu'est-ce que vous attendez? Si vous êtes abonné au journal, envoyez vite une disquette, c'est gratuit pour les abonnés (sauf

le timbre pour le retour, bien sûr). Bon, revenons à nos moutons. Hein,..... c'est fini pour aujourd'hui?... C'est vrai que sur l'impression avec OCP, il n'y avait pas grand chose à dire. Mais il fallait en parler tout de même.



MENU PRINTER OCP





# Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

## DES MODES A LA MODE

### LES DIFFERENTS MODES DU CPC

Nous allons aujourd'hui parler des différents modes d'écran du CPC. Ce chapitre est donc réservé aux débutants, ceux qui connaissent bien le sujet peuvent tourner la page. Les modes d'écran du CPC sont au nombre de trois. Le mode 0, le mode 1, et le mode 2.

Pour sélectionner un mode, (le CPC à l'allumage est TOUJOURS en MODE 1), vous pouvez taper en mode direct, au clavier, MODE 0, ou MODE 2. N'oubliez pas l'espace entre MODE et le chiffre, sinon vous aurez un message d'erreur. Première constatation, vous ne pouvez pas mélanger les modes, sauf bien sûr, avec une routine en langage machine qui sera chargée de simuler ce mélange.

Voyons rapidement les caractéristiques de chaque mode. Et tout d'abord le mode 0. C'est le mode le plus utilisé pour les jeux. Il permet l'affichage de 16 couleurs simultanément. Bien entendu, vous disposez de 27 couleurs, mais il vous faudra en choisir 16 parmi ces 27 (0 à 26). Mais comme chaque médaille a son revers, ce que vous gagnez en couleur, vous le perdez en définition d'image car le mode 0 est celui où la définition de l'image est la moins bonne, voir le tableau MODES. Le nombre de caractères affichables sur une ligne est de 28, le nombre de lignes est de 25. En mode graphique le nombre de points sur la largeur de l'écran est de 160 points, et en hauteur 200 points.

Bien qu'il soit assez difficile de travailler dans ce mode, because la faible définition, certains graphistes font toutefois des miracles en mariant les couleurs avec beaucoup de talent (voir Defender Of The Crown par exemple). Cependant, lorsque les couleurs sont mal utilisées, et c'est souvent le cas, hélas, les résultats sont beaucoup moins bons. Un autre problème se pose lorsque vous voulez imprimer une image en mode 0. Il faut un logiciel capable de remplacer les couleurs par des trames, et ils ne sont pas légion. Même le puissant OCP Art Studio, (voir l'article page 6) n'arrive pas à

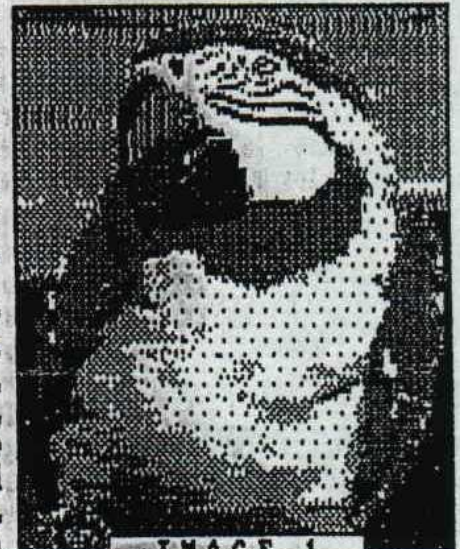


IMAGE 1

remplacer les couleurs par des trames satisfaisantes, et pour avoir une impression potable, il faut passer par un logiciel spécialisé comme Trameur (encore lui!). Voir l'image 1.

Le mode 1 est plus souple d'emploi. La résolution est un peu meilleure car vous disposez de 320 points en largeur sur 200 points de haut. L'affichage du texte est de 48 caractères sur une ligne.

C'est le mode le plus fréquemment utilisé. Il permet l'affichage de 4 couleurs sur 27. Mais là aussi des astuces permettent d'augmenter ce nombre de couleurs, (voir Runstrad numéro 9) et ces astuces sont souvent utilisées par les programmeurs pour pallier à cette carence de couleurs.

Vous trouverez quelques utilitaires qui utilisent ce mode, alors qu'il n'en existe pratiquement pas en mode 0. Ce mode 1 (40x25) a longtemps été utilisé par un grand nombre d'ordinateur familiaux. Le CPC a été un des premiers à permettre l'affichage en plusieurs modes. Une petite révolution en somme.

Bien que plus rares qu'en mode 0, vous trouverez encore pas mal de jeux en mode 1, (Tau Ceti en est une excellente illustration).

L'impression d'images réalisées en mode 1 est beaucoup plus aisée qu'en mode 0, voir l'image 2. Les trames sont plus faciles à obtenir, mais là aussi, il vous faudra passer par un logiciel comme Trameur (hé oui, je sais, mais les auteurs ne donnent 1,50 fr. à chaque fois que j'en parle).



IMAGE 2



Et pour terminer, le mode 2. Le plus utilisé en ce qui concerne les applications utilitaires. Très rarement utilisé pour les jeux, ou alors, dans les jeux où le graphisme est secondaire, comme les jeux de lettres, de chiffres, etc...

La haute résolution graphique ne permet hélas que deux petites couleurs. Le fond et le stylo. Le nombre de points en largeur est de 640 sur 400 de haut, et le nombre de caractères sur une ligne est de 80, ce qui explique le choix de ce mode pour les applications semi-pro, comme Discology, Semword, Calcumat, ainsi que 95% des logiciels sous C/PM.

Pour l'impression de dessins réalisés avec ce mode, pas de problème car il est identique au mode de fonctionnement de l'imprimante, vous n'aurez donc pas besoin d'utiliser Trameur, (encore 1.50 vite gagné). Voir image 3. Ici, plus de trames.

MODES	CARACT/LIGNES	LIGNES/ECRAN	HAUTE RESOLUTION	COULEURS
0	20	25	160 x 200	16
1	40	25	320 x 200	4
2	80	25	640 x 200	2



Les dessins de cet article ont été réalisés avec le digitaliseur ARA et le scanner DART OCP ART STUDIO et TRAMEUR

## N'oubliez pas

Que notre ami JLM se tient à la disposition des abonnés du journal pour vos donner contre une enveloppe timbrée avec vos nom, adresse, tous les trucs, vies infinies, plan, solutions, astuces, etc... pour tous les jeux d'arcades, d'aventures Envoyez-lui votre liste, si les jeux que vous indiquez ont fait l'objet d'une publication dans une ou plusieurs revues, vous recevrez les photocopies des articles en question.

Jean-Louis MEIER

17 Rue des Jardins - 57190 FLORANGE

**LISEZ 3 POUCES MAG**  
Nouvelle Formule  
Plus de page, plus aéré, encore plus intéressant, plein de dessins. Et en exclusivité, dans le numéro 7, une interview sur le grand SYNTAX ERROR. A ne pas manquer.  
3 POUCE MAG - 4 r. du Cdt Lherminier  
33600 PESSAC. Tel: 56.45.33.96

Voilà un FANZ  
Qu'il est BON!



**Electra 2000**

Gestion de Fichiers-Agenda-Calendar  
Calculatrice-Carte de France et des Départements-Tous les utilitaires présents à l'écran en permanence  
Aide Constante à l'écran-Gestion des Erreurs-Manuel d'Utilisation 20 pages  
TRI-MASQUES-RECHERCHE MULTICRITERE  
FICHIERS de 128 ko PAR FACE DE DISC  
DISQUETTE UNIQUEMENT-CPC 6128  
PRIX 100.00 fr ou 70.00 si envoi disc

REGLEMENT PAR MANDAT LETTRE

## DIRECTORY

LE GESTIONNAIRE DE CATALOGUES  
DU CPC 6128

Terminé la saisie de vos catalogues au clavier-DIRECTORY s'occupe de tout  
Il reconnaît tous les types de fichiers et même les fichiers cachés par SYS  
Puissance de stockage 5200 fichiers  
TRI-RECHERCHE-IMPRESSION-SELECTION  
Rapide, routines en assembleur  
impression sous divers formats  
Fonctions de gestion ERA, REN, CAT, DIR  
CPC 6128 - Disquette uniquement  
Vendu avec mode d'emploi détaillé  
PRIX : 100,00 Fr.

**LA REDACTION 46.67.58.89**



# TRUCASTUCES

## Le centrage Automatique en mode 1

```

10 REM CENTRAGE AUTOMATIQUE EN MODE 1
20 REM AVEC SAUT de LIGNE
25 DEF FNC$(A$)=SPACE$((40-LEN(A$))/12+A$+CHR$(10))
30 DATA "UN DEF maison","Permet de centrer des","Phrases
de moins de 40 caracteres","Avec saut de ligne."
40 MODE 1
50 FOR N=1 TO 4:READ B$:PRINT FNC$(B$):NEXT
70 LINE INPUT "TAPEZ UNE PHRASE COURTE A CENTRER: ",X$
80 PRINT:PRINT FNC$(X$)
90 GOTO 70
    
```

Commentaires: Pour avoir le même résultat en mode 2, il faut inscrire 80 à la place de 40 dans l'instruction DEF. Je vous laisse deviner comment l'adapter au mode 0.

## LE COURRIER DES LECTEURS

Robert T. de Calais: Pourquoi mon OCP n'arrive pas à recharger les dessin que tu m'as envoyé???

Cher Robert, ton problème est simple. Il existe plusieurs versions d'OCP, et la première (The OCP Art Studio) est moins puissante que la deuxième (The Advanced OCP Art Studio). Tu as donc très certainement la première version et celle-ci ne travaille qu'avec le mode 1 et le mode 2. La gestion des fenêtres (sauvegardes sur disc) n'existe pas non plus. Solution, il faut changer de version!

Jean Claude Jollin de Nîmes: J'ai tapé l'instruction qui se trouve en page 13 du No 2 de Micro-Plus, et j'ai la réponse CRTC mal câblé... C'est grave???

Non seulement ce n'est pas grave, mais si cela peut te rassurer, lorsque j'ai reçu ta lettre, j'ai tapé le programme en question sur mes deux CPC et j'ai obtenu la même réponse. Donc, il y a quelque chose qui ne fonctionne pas dans ce programme. Et pour finir, j'envisage très bientôt de faire un article complet sur le CRTC, qui, comme vous le savez tous, est un circuit intégré LSI générant les signaux utiles à l'affichage d'une image vidéo.

Bonjour, j'ai lu votre fanzine chez un ami et je voudrais m'abonner pour 10 No. Ci-joint 10 timbres à 3.70. Merci, votre fanzine est extra. C'est le meilleur que j'ai eu l'occasion de lire. Cordialement votre. Michel.

Salut Michel. Alors là t'as un problème, et moi aussi par la même occasion. Si tu as la chance de lire ces lignes chez ton ami, alors il faut me faire vite une lettre en indiquant ton NOM et ton ADRESSE, j'ai pas de boule de cristal et je sais pas encore lire dans le marc de café. Et pour terminer, l'abonnement est à 3.80 fr. par Journal

## TRANPOSEZ de DECIMAL en HEXA et en BINAIRE

```

100 REM TABLE des TRANSPOSITIONS DECIMAL ==> HEXADECIMAL
101 REM AUBERT P. 16/JUIN/1987
102 REM
110 MODE 2:INK 0,22:BORDER 22:INK 1,0
120 WINDOW#0,1,80,3,23:WINDOW#1,1,80,1,1:WINDOW#2,1,80,2,5,25
130 MOVE 210,236:DRAWR 220,0:DRAWR 0,26:DRAWR-220,0:DRAWR 0,-26:
SOUND 1,48,30,10:SOUND 2,64,25,15 140 LOCATE 28,8:PRINT"<I>
primante - <E>cran ?"
150 r$="":WHILE r$=""r$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF r$("<I>") AND r$("<E>") THEN 150
160 IF R$="I" THEN SORT%:=8 ELSE SORT%:=0
170 IF SORT%:=8 THEN CLS#3:LOCATE 1,1:PRINT"IMPRIMANTE HORS-LIGNE":
PRINT#8,CHR$(27);"a":CLS#4 180 CLS:LOCATE 5,3:PRINT"A PARTIR DE : ":
LOCATE 5,5:PRINT"JUSQU'A "
190 LOCATE 22,3:INPUT"",DEP$:IF LEN(DEP$)=0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 180
200 DEP=VAL(DEP$):IF DEP>65535 THEN DEP=0
210 IF DEP<0 THEN DEP=0
220 LOCATE 22,5:INPUT"",FIN$:IF LEN(FIN$)=0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 180
230 FIN=VAL(FIN$):IF FIN>65535 THEN FIN=0
240 IF FIN<0 THEN FIN=0
250 IF FIN<=DEP THEN FIN=DEP+20
260 CLS
270 IF SORT%:=0 THEN LOCATE#1,2,1:PRINT#1,"DECIMAL HE XADECIMAL BINAIRE"
280 IF SORT%:=8 THEN PRINT#8,"DECIMAL HEXADECIMAL BINAIRE":
PRINT#2,"APPUYEZ SUR (COPY) POUR INTERROMPRE "
290 COLONNE=0:FOR I=DEP TO FIN:IF SORT%:=0 AND COLONNE=20 THEN PRINT#2,CHR$(7);
"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE...":CALL &BB18:COLONNE=0:CLS#0:CLS#2 300 PRINT#SORT%,TAB(1);
DEC$(I,"#####");PRINT#SORT%,TAB(15);HEX$(I,4);PRINT #SORT%,TAB(25);
BIN$(I,16) 310 IF SORT%:=0 THEN COLONNE=COLONNE+1
320 IF SORT%:=8 AND INKEY(9)=0 THEN END
330 NEXT
    
```

### ATTENTION

RUNSTRAD prend un mois de VACANCES! Alors pas de journal en MAI

On va enfin coincer la bulle

C'est pas trop tôt





# Le Coin Des Lecteurs

## MINI CONCOURS

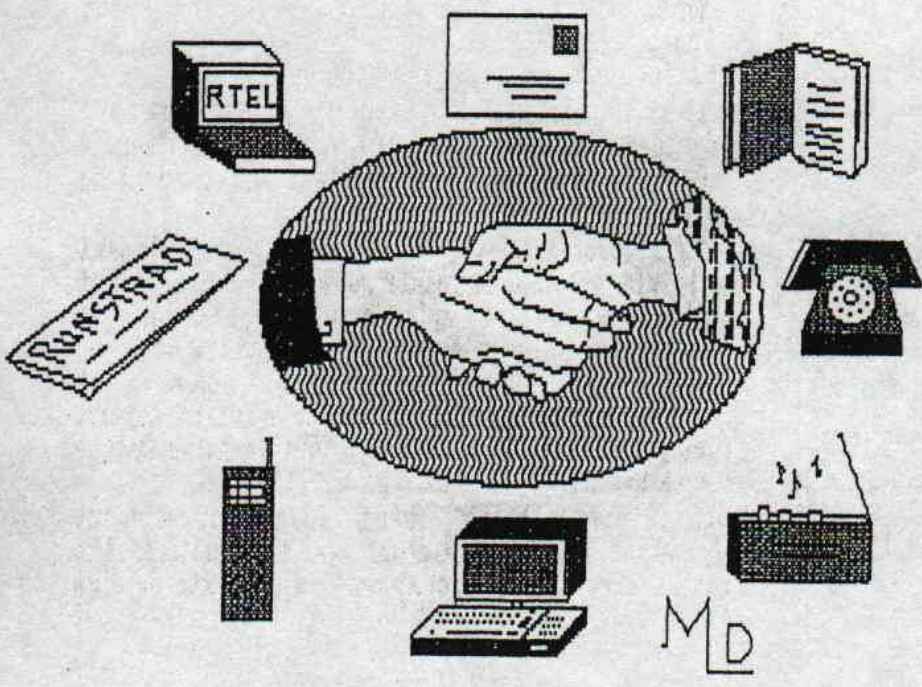


Parmi ces 8 personnages du célèbre jeu "LES RIPOUX" figure un intrus. A vous de le découvrir! Si vous croyez avoir la bonne réponse, écrivez vite à la rédaction. Le premier gagnera un très bon logiciel au choix entre, TRIVIAL PURSUIT, THE MUSIC SYSTEM, STAR TRAP. Indiquez votre choix en même temps que votre réponse. Et n'oubliez pas de mettre votre nom et votre adresse. DATE LIMITE : Le 30 Avril 1990. Les réponses par téléphone ne seront pas prises en considération...

GAUTIER BOHAIN nous signale que le fanzine sur disc FANATIC passe en Freeware à partir du numéro 3. Voici une excellente nouvelle pour ses lecteurs. Salut à toute la rédaction de FANATIC, et je profite de cette occasion pour vous communiquer de nouveau l'adresse où vous le procurer:  
FANATIC - 19 rue Schuman - 91200 ATHIS-MONS

**LE RESULTAT DU CONCOURS DU MOIS DERNIER N'EST PAS ENCORE CONNU, A L'HEURE OU J'ECRIS CES LIGNES. CE QUE JE PEUX VOUS DIRE, C'EST QU'IL NE S'AGIT PAS D'UNE PUB POUR UNE EAU MINERALE...**  
Conclusion, ou vous ne regardez pas souvent la télé ou vous ne faites pas attention aux pubs. On se demande pourquoi les annonceurs dépensent autant de fric !!!

Aventurier désespéré cherche indications pour avancer dans les jeux "Star Trap de Loriciciels" et "Tusker de System3". Ecrire au journal.



La communication, un sujet d'actualité. Faites tomber les barrières, se ne sont pas les moyens qui manquent, comme l'illustre très bien ce dessin signé M. L. D. qui ne désespère pas de me voir un jour ou l'autre branché sur minitel. Et pourquoi pas? Qui peut savoir? Demain? Peut-être... Qui sait?



# DIVERS

# PETITES ANNONCES



## DEEK DOKET N° 4

Vient d'atterrir ce matin sur mon bureau. Coup d'oeil rapide... Ca me plait! Coup d'oeil en profondeur... Ca me plait beaucoup, mais vraiment beaucoup! Ils grimpent au top 10 les petits. Il ont déjà dépassé pas mal de monde, et du beau monde! Des digits et des dessins partout, des articles variés, des tests, et plein d'autres rubriques. Une mise en page canon, surtout lorsqu'on bosse avec Oxford! C'est pas évident... L'impression, 10/10 Demandez vite votre numéro en écrivant au 4, rue du Courtillet 68150 - MACHEMONT

VENTE & ECHANGE ORIGINAUX  
Demandez liste à la rédaction  
CPC 6128 - DISC UNIQUEMENT

RECHERCHE désespérément AMX PAGEMAKER  
Avec sa notice. VENTE ou ECHANGE  
Contre ORIGINAUX, c'est comme vous voulez  
Contactez-moi, Laurent SAUVEL  
4, rue de la République  
41350 - SAINT-CLAUDE-DE-DIRAY

RECHERCHE La Bible du CPC 6128 de chez  
Micro Application. Faire offre au journal

A VENDRE revues HEBDOMADAIRE du No 1 au 165  
AMSTAR Tous les No à partir du 1  
AMSTAR/CPC Tous les No à partir du 1  
ainsi que tous les hors séries.  
MICROSTRAD du No 1 au No 10  
Faire offre au 46.56.14.15 Après 20 heures

Salut Runstradien  
Je suis dans Les Plus  
Belles Digits, et  
j'aime ça !...



En ce moment, nous travaillons, Meier et moi, sur un vaste projet, et ce dernier avance à grands pas alors autant vous en parler tout de suite.

Il s'agit en fait d'un recueil de digitalisations et de scannérisations choisies parmi les meilleures.

Certaines ont été publiées dans Runstrad, mais la plus grande partie sont inédites.

La raison de ce recueil? C'est tout simplement que la place manque dans le journal, car elles sont pratiquement toutes "pleine page", ou alors le caractère "érotique" de certaines d'entre elles ne cadre pas avec style de Runstrad. Et comme il eût été dommage de les laisser dormir dans un tiroir, l'idée de faire un recueil a été tout de suite trouvée et mise en chantier.

La présentation sera exceptionnellement soignée et le papier, d'une grande qualité. Les dessins seront tous accompagnés d'un texte ou d'un commentaire de JLM. Bref, nous avons apporté à cet ouvrage une attention toute particulière, et j'espère, que dis-je? Je suis sûr qu'il vous plaira.

Si vous désirez de plus amples informations, contactez vite la rédaction.

# RUNSTRAD

Présente

# Les Plus Belles DIGITS

Graphismes, Mise en page et Réalisation : Robert Patrick  
Textes et Commentaires de : Meier Jean Louis  
avec la collaboration de : Sennet Marcel