

Rédacteur :
AUBERT PATRICK

Avec la collaboration de:
JEAN-LOUIS MEYER
JEAN-JACQUES FREZOULS

RUNSTRAD

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle

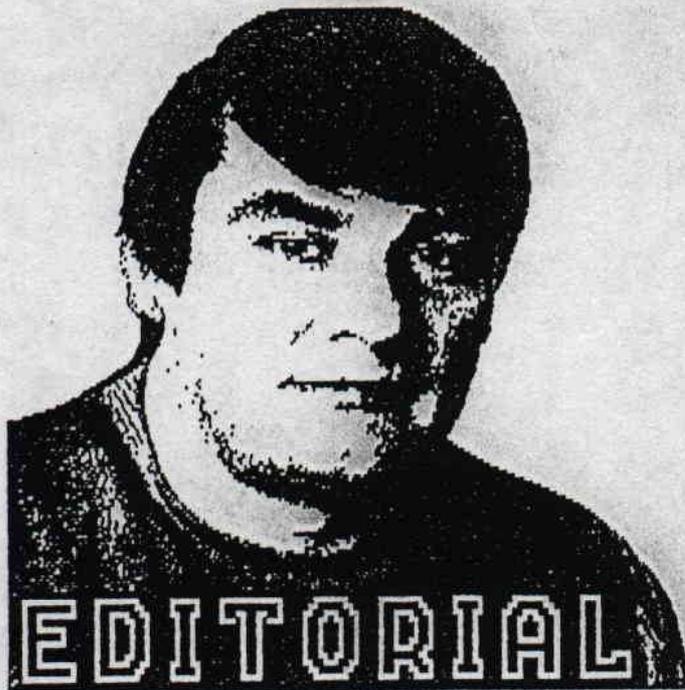
TELEPHONE : 46.67.58.89

MENSUEL
JUILLET 1990
NUMERO 20
GRATUIT
ENVOI POSTAL 3.80 Fr



SOMMAIRE No 20

Page 1 - EDITO/PUB	Page 4 - RETROCTETS	Page 7 - ROUTINES	Page 10 - COIN LECTEURS
Page 2 - COURNIER	Page 5 - OCP dossier	Page 8 - MAGAZINE LISTING - TRUCASTUCES	
Page 3 - LOGITEST	Page 6 - OCP suite	Page 9 - Le COIN PRO	Page 11 - DIVERS



Chers lecteurs, lectrices, amis, amies, enfin, chers vous tous qui lisez Runstrad, me revoilà. Après un numéro sans éditorial, je devrais avoir des choses à vous dire, et bien ouï! J'en ai. Et pour commencer, un nouveau nom sur la couverture. Jean-Jacques Frezouls, est parmi nous, parmi vous, bref, il est là, allez vite voir en page 6...

Dans ce numéro, je vais essayer quelque chose de nouveau dans la présentation des pages, mais si c'est loupé, n'hésitez pas à me le dire. Hein? C'est là juste à côté, queske vous en pensez, c'est pas terrible?... Merci les gars, si vous saviez le mal que ça m'a donné...

L'actualité Amstradienne: Des fanzines en pagaille, comme s'il y en pleuvait. Sur papier, sur disc. Des bons, des très boooons, des moins bons, des moyens, des mauvais... Franchement, j'en ai trouvé que deux, mais ils n'existent déjà plus, normal non?

Au fait, parmi vous y a des petits curieux qui voulaient savoir à quoi pouvait bien ressembler le rédacteur de Runstrad. Alors voilà. Je ne suis pas aussi mignon que Delon, mais je suis plus jeune que lui. Pour un papy, c'est pas trop mal, allez, avouez, il est superbe papy Runstrad. Pour ceusses qui sont dans le doute, c'est la digit qui se trouve en haut de cette page.

Les digitalisations des Plus Belles Digits vont bientôt faire l'objet d'une compilation sur disques. Oui sur disques car il y en aura plusieurs. Elles seront compilées, prêtes à l'emploi. Il y aura même un mode d'emploi, car Runstrad ne fait pas les choses à moitié lorsqu'il les fait... Et toc. Ca c'est pour un gus qui a osé me demander à quoi pouvaient servir Les Plus Belle Digits.

Y a plus de place, mais j'ai plus grand chose à dire, si j'ai oublié quelque chose, vous le trouverez plus loin. Amusez-vous bien, et à bientôt.

PUBLICITE

FANZINES

M
E
G
A
M
A
G
8

LES BEAUX JOURS
REVIENNENT...
MEGAMAG AUSSI!



8
M
E
G
A
M
A
G
8

- 1. Edito
- 2. Mode d'emploi
- 3. Courrier
- 4. Enquête
- 5. Jeux
- 6. Fanzines
- 7. Dossier copieurs
- 8. Tests
- 9. Trucs et astuces
- 10. Programmes de la face B
- 11. Petites annonces
- 12. Guide du lecteur

MEGAMAG No 8 - Disc & K7

L est là, Il vous attend. Alors hâtez-vous un peu que diable. Envoyez vite une disquette et un timbre à 3,80 Fr à notre ami Stéphane CARRE - 12 rue de Colmar - 59290 WASQUEHAL et vous recevrez un fanzine DEMENT. C'est super... Tenez, les mots, les superlatifs manquent pour d'écrire ce fanzine. Pour la modique somme de 380 centimes vous en aurez plus qu'avec certains jeux à 220 balles. Sisisisi, je le jure! Je crache même par terre si vous ne me croyez pas. Remarquez, avec une distribution pareille, fallait s'y attendre, FEFESSE en page 2 avec une de ses démo, pas la peine de vous faire un topo, il suffit de dire FEFESSE. C'est magic. C'est GENIAL. Vous aurez droit à plein de trucs, Michel MAIGROT est de la partie, alors c'est pour vous dire... Mais n'oublions pas Stéphane, le maître d'œuvre de ce petit chef-d'œuvre, tient ça rime, vous avez remarqué? Non? Dommage, c'est pas souvent que ça m'arrive, mais devant une réalisation d'une telle qualité, je suis bien obligé de faire un effort. Bon c'est pas fini, 208 Kilos par face. Ca vous dis quel-

Et maintenant, voici sur papier, un



En effet, READ ONLY dernier numéro contre les mains, je constatation une pa-Deuxième constata- au niveau du conte-sembleur, des tests Le logiciel utilisé grave, le principal ont la bonne idée de devraient pas tar-Doudou & Patrice rédaction, où vous pourrez les contacter. TATIN David - MAS

Parmi les nouveautés, vous trouvez L. CANDELLIER, 17 rue Cadet - Lui aussi en est à son deuxième

LISEZ CROCO PASSION : COUTELIER Sandrine :

FANZINES

PUBLICITE

MEGAMAG



Vous êtes de plus en plus nombreux à nous demander la façon de procéder pour récupérer les images de MEGAMAG, surtout après le dernier numéro... Alors, laissez lire ce qui suit.

Touchez d'abord par toutes les images des numéros 6, 7 et 8. Procédez à l'opération suivante : ce qui permet de les dissocier des fichiers ASCII portant l'extension .TXT et de les récupérer individuellement. En outre, les images sont toutes compressées (grâce au compresseur des données, paru dans le CROC N°85). Pour récupérer par exemple l'image de l'île de la page 10 :

ouvrir le CROC N°85 en mode ASCII ;

CALL IMAGE (PAGE-NUM) ;

CALL IMAGE (PAGE-NUM) ;

pour afficher (CALL IMAGE) et sauvegarder l'image (CALL IMAGE) en 19. Le logiciel introduit préalablement une autre disquette avec la page sauvegardée puis sauvegarde sur une disquette (CALL IMAGE).

Cette opération vous permet par la suite de récupérer l'image par un LOGO.NOM.TXT ou de la modifier grâce par exemple à MEDIT pour dans notre cas à MEDIT.

MEGAMAG

MEGAMAG No 8 - Disc & K7

que chose ça, 208 Kilos ? Et une démonstration de DISC + ULTRA le super copieur/éditeur/manipulateur etc... de disquettes, de M.MAIGROT, ça vous tente pas tout ça ? Et lorsque vous apprendrez qu'avec MEGAMAG vous bénéficiez d'une réduction chez UTIL-SOFT, qui distribue DISC + ULTRA vous allez vous rouler par terre. Bon relevez-vous c'est pas fini.... Tenez pour vous remettre de vos émotions, allez voir les exploits de Germaine en face 2. Vous y trouverez également une nouvelle version d'AMCAT, c'est pas le même genre bien sûr, mais c'est très utile pour "sonder" vos programmes. Mais revenons sur la face A. Là, vous trouverez plein de rubriques: Une enquête, des news, un super dossier sur les copieurs du marché, des trucs, des astuces, des annonces, des tests, bref, du tout bon.

J'arrête, je vais manquer de place, mais avant de vous quitter, je vous recommande les digits, elles sont EXTRAS. Un petit bonjour au passage à Stéphane, que j'ai pas encore le plaisir de connaître. Maintenant, j'attends le numéro 9 avec impatience...

tout nouveau fanzine, READ ONLY

n'a pas encore beaucoup de numéros à son actif, puisque son me vous pouvez le voir, est le 2. Et comme j'ai également le 1 peux vous dire qu'ils ont fait de gros progrès. Première ge de plus par rapport au premier numéro, 5 au lieu de 4. tion, des digits bien réalisées. Mais l'amélioration se poursuit nu qui s'améliore lui aussi. Vous y trouverez un listing en as-divers, des astuces, de la pub, et le tout est bien mis en page. pour cette mise en page est Oxford, heuuuu... Bon, c'est pas est que le tout soit lisible et bien aéré. Objectif atteint. S'ils poursuivre l'effort, (oui les gars, je sais, c'est dur), ils ne der a faire le plein de lecteurs. Les articles sont signés par qui semblent seuls pour faire READ ONLY. Voici l'adresse de la PETIT REBATTU, NOULES - 13200 RAPHELE. 1 timbre à 3,80 - FREE

rez également CROC EN CHAMBRE de 80110 MOREUIL. Tel: 22.42.27.30. numéro. C'est en free 1 timbre à 3.50

3 rue des Hortensias ; 91380 CHILLY MAZARIN

COURRIER DES LECTEURS



Pour répondre à un lecteur qui me demandait récemment s'il était possible d'écrire quelques articles sur D-BASE II, je dirais que oui, c'est possible, mais combien de lecteurs seraient intéressés ? Combien d'amstradistes utilisent D-BASE et surtout, combien sont-ils à posséder ce logiciel ? 1%, 2% ?

D-BASE n'est pas le type de logiciel que l'on utilise pour faire un fichier d'adresse. J'ai travaillé avec D-BASE pour mettre sur fichier le contenu et la nature des entrepôts du port de la Pallice, à la demande d'un ami, pompier, qui avait impérativement besoin d'un fichier de ce type dans le cadre de la prévention contre l'incendie, et seule une base de données relationnelle était à même de venir à bout de ce type de travail.

Un autre atout avec D-BASE II, c'est la possibilité de travailler sous C/PM Plus et donc, d'échanger des données avec un PC équipé d'un disque dur de 20 méga, car 73000 fiches, le disque 3' était un peu juste.

Ceci dit, si d'autres lecteurs manifestent le désir d'en savoir plus sur D-BASE II, pourquoi pas ? En attendant, cher lecteur, si vous voulez échanger des idées avec moi sur ce logiciel, ou si vous voulez des renseignements particuliers, je suis à votre entière disposition.

Je suis sûr que notre ami se reconnaîtra, car je ne cite pas de nom, mais il a été le seul à me parler de D-BASE jusqu'ici. A bientôt donc.

Bon, je réponds globalement à une question qui m'a été posée à plusieurs reprises par pas mal de monde. Oui Pagemaker est supérieur à Oxford P.A.O. Et que ceux qui ne sont pas d'accord ne prouvent le contraire.

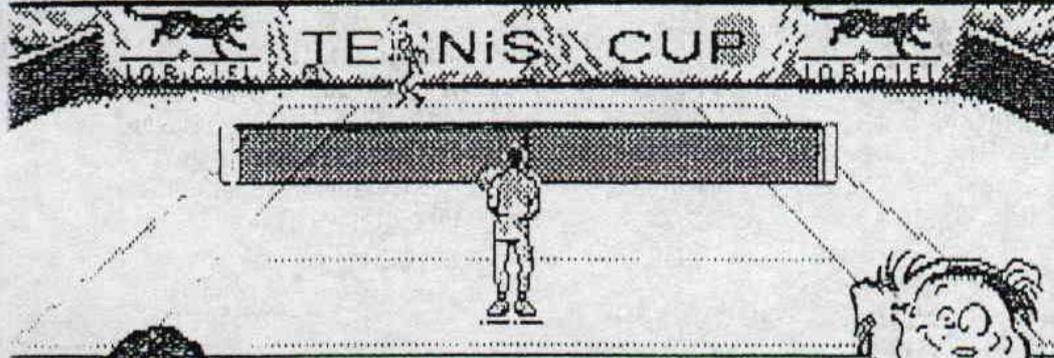
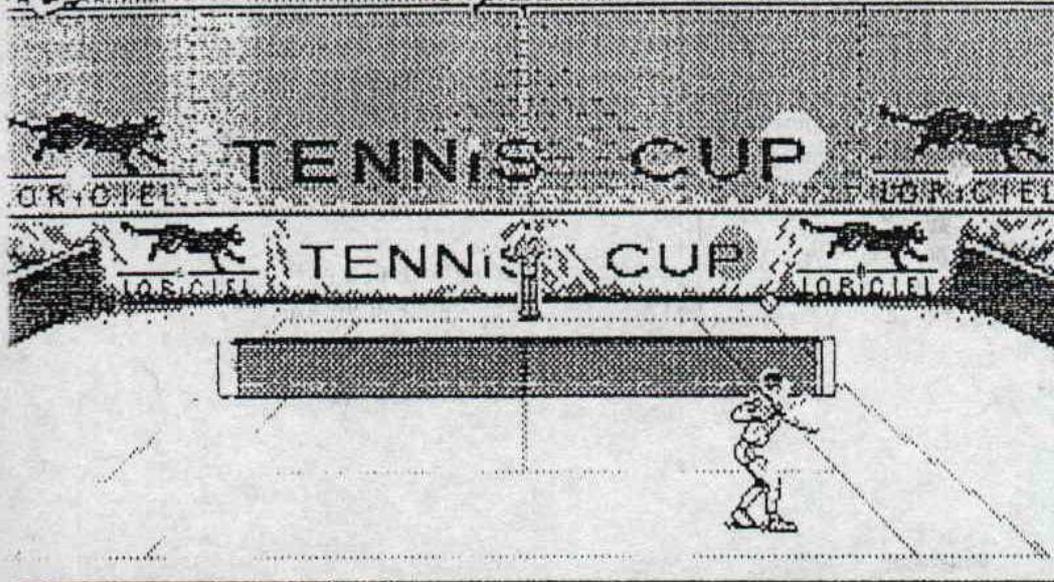
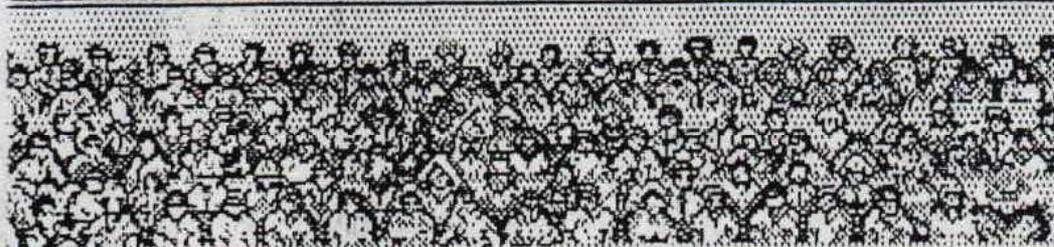
Réponse à Pascal HUC. L'adresse que tu cherches est &4000 car OCP utilise la mémoire entre &4000 et &8000 pour stocker son écran.



LOGIEST



Tennis Cup



Un problème ?
 Un renseignement ?
 N'hésitez pas à me téléphoner au :
46.67.58.89

Ou bien écrivez si c'est urgent !



Alors là, y a pas de doute ! C'est le Jeu

de tennis avec un grand J. Si vous aimez le tennis dans un fauteuil, vous allez être gâtés.

Vous pouvez foncer chez monsieur le marchand pour lui donner vos sous-sous sans arrières pensées, vous ne risquez rien.

C'est vraiment la meilleure adaptation d'une simulation sportive réalisée sur Amstrad.

Des graphismes Excellents. Animation Excellente. Egonomie Excellente. Notice bien faite. Balayés les Great Courts et autres Tennis Troi-D. Au placard tout ça. Deux fenêtres à l'écran, le joueur Nol joue avec celle du haut, et l'autre, avec celle du bas.

Possibilité de s'entraîner à renvoyer la balle. Possibilité de repartir un certain nombre de points sur les caractéristiques où vous avez quelques faiblesses, afin de renforcer ces dernières.

Une vitesse rapide et une lente, (je vous recommande cette dernière pour commencer).

Si les deux fenêtres peuvent vous dérouter un peu au début, je vous assure que cela ne dure pas, cinq minutes, le temps de vous habituer et vous oubliez tout le reste, vous êtes sur le gazon, une raquette à la main, un adversaire à battre, à moins que ce soit sur de la terre battue, ou sur du ciment? Car vous l'avez deviné, vous pouvez choisir votre surface de jeu.

Pour conclure, il s'agit donc d'un excellent jeu, et vous pouvez être content que Loriciel se défonce de la sorte, preuve que l'Amstrad n'est pas encore au fond d'une poubelle comme certains le disent, mais des rigolos il y en a, hélas!...

RETROCTETS

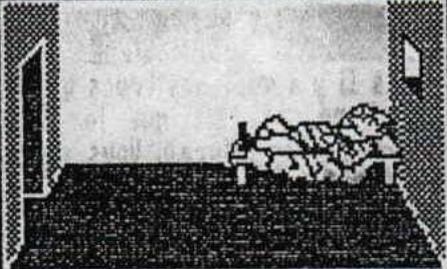
Pour la plus grande satisfaction de ceux qui m'ont demandés de tester de vieux jeux poussiéreux, et qui parfois ne méritent pas de tomber dans l'oubli, vous trouverez épisodiquement cette rubrique, toute indiquée pour ces tests.

EDEN
BLUES

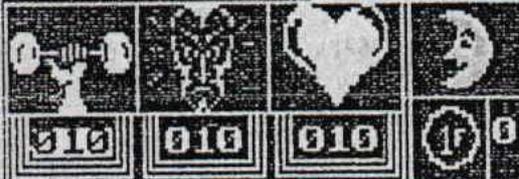
Creation **Patrick DUBLANCHET** Graphisme **Catherine VAGNON**

POINTS RESTANTS © **ERE INFORMATIQUE** Musique **ULRICH**

070



UTILISEZ **POUR JOUER :**
 ← ↑ ↓ → **FEU OU COPY**



IIII II

Bon, le temps d'enlever la poussière sur cette précieuse disquette et je suis à vous. Pourquoi précieuse me demanderez-vous? Parce qu'il s'agit d'une de mes premières disquettes et que je suis un peu collectionneur.

Certains parmi vous ne connaissent peut être pas EDEN BLUES, et d'autres se souviendront des bons moments passés en sa compagnie car il s'agit d'un très très très bon jeu.

C'est vrai que depuis, on a fait mieux, même beaucoup mieux, mais à l'époque de sa sortie, au temps où les vies infinies ne pullulaient pas encore, beaucoup de monde est resté sur la touche, sans en voir la fin.

Personnellement, j'y suis arrivé. car en ce temps là, je pouvais me permettre de passer une, deux ou même trois semaines sur un jeu, à

condition que ce dernier soit bon, et c'est le cas d'EDEN BLUES.

Il serait assez surprenant que vous trouviez ce jeu sur le rayon de votre revendeur. Mais si vous ne le connaissez pas encore et que l'occasion se présente, n'hésitez pas. Evadez-vous en partant à l'aventure. Mais ce ne sera pas simple car il faudra ruser. Etre observateur et avoir un bon sens de l'orientation, car vous êtes un prisonnier qui doit s'évader par tous les moyens, mais avant, il faudra retrouver une femme qui est détenue quelque part dans cette prison qui pour le moment, est la vôtre.

Pour vous aider vous aurez des bouteilles de vin qui vous donneront la force nécessaire pour enfoncer les portes. Vous trouverez aussi des distributeurs de café, mais ils fonctionnent avec des pièces de 1 franc, qu'il vous faudra bien entendu trouver éga-

lement....regardez sur les fenêtres des cellules!!! Attention aux gardes qui surveillent les couloirs, ils sont impitoyables. Bref, dur dur tout cela, surtout les scènes d'arcades, car ce jeu est un des premiers à faire le mélange d'aventure et d'arcade.

Faites un plan si vous voulez arriver à vos fins, car ce ne sont pas les couloirs qui manquent, la cave, en sous-sol est particulièrement tordue et sans un plan, bonjour!

Le jeu est en mode 1 et les couleurs sont bien choisies. Votre personnage est amusant tout plein, même qu'il ressemble à un des Dalton.

Le graphisme est signé Catherine Vagnon et le jeu est de Patrick Dublanquet. La music est pas mal, sans plus, elle est de Ulrich.

Le tout donne un jeu très attrayant. Vous y trouverez votre compte si ce genre de jeu vous amuse.

RUNSTRAD

Présenté par

Les Plus Belles DIGITS

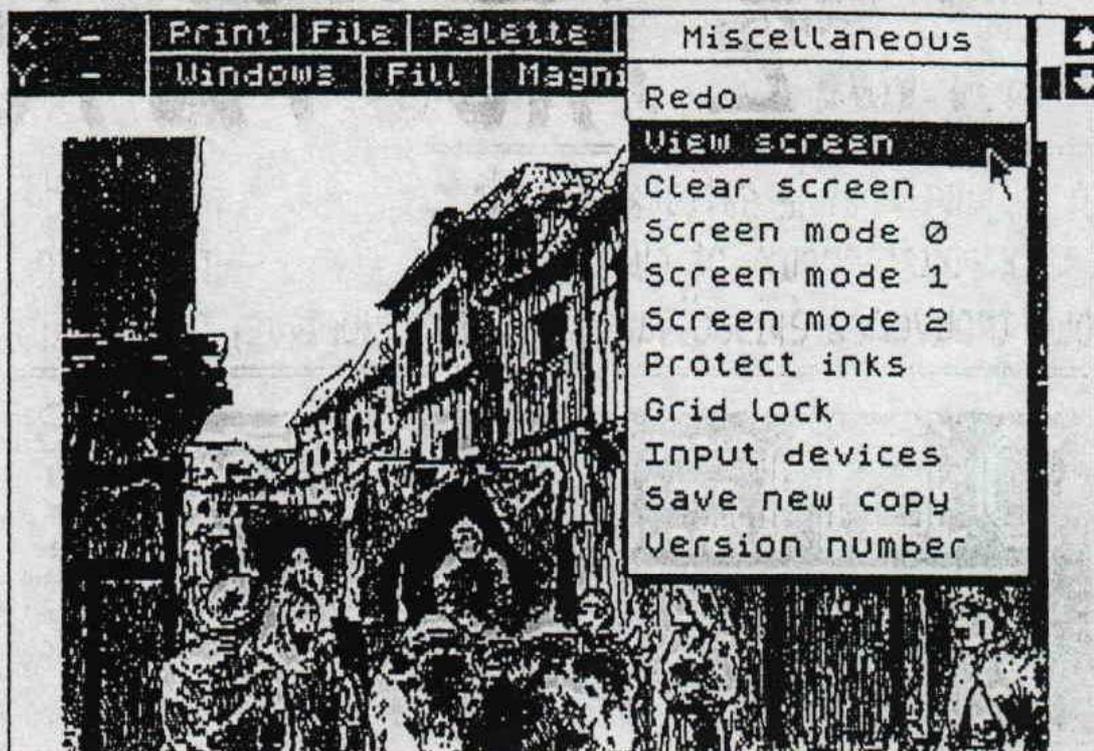
Editions, illustrations et éditrices de jeux vidéo
 Parc de France 69100 - 69100 - 69100
 Les Editions de France de France de France

LE TARIF POUR RECEVOIR A DOMICILE LES PLUS BELLES DIGITS EST FIXE A 3 TIMBRES A 3,80 Fr. PAR EXEMPLAIRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. RESERVEZ VITE !!! ECRIVEZ A LA REDACTION

DOSSIER OCP ART STUDIO



MISCELLANEOUS



Aujourd'hui nous allons voir en détail les fonctions de l'option Miscellaneous. Elles sont au nombre onze et nous allons commencer

par REDO. Certains font souvent la confusion entre REDO et UNDO, qui semblent identiques, il n'en est rien. OCP stocke constamment une copie de l'écran de travail enregistrée à une autre adresse de la mémoire. Lorsque vous n'êtes pas satisfait des dernières interventions que vous avez effectuées, il vous est possible de revenir sur l'écran précédent et d'annuler vos modifications. Vous utilisez alors la fonction UNDO qui remplace l'écran en cours par l'écran stocké en mémoire. REDO fait l'échange de l'écran en cours avec l'écran stocké en mémoire. C'est exactement tout à fait la même chose, n'est-ce pas ?

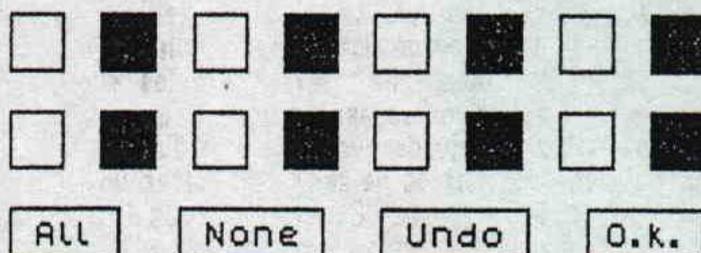
WHOLE SCREEN vous permet de contempler la totalité de l'écran, soit les 25 lignes. Cette fonction a un petit inconvénient, car UNDO n'est plus utilisable. Vous perdez l'écran car celui-ci est remplacé par l'écran en cours au moment de l'appel de la fonction VIEW. Mais vous pouvez toujours contourner ce désagrément en faisant passer votre dessin avec les flèches du menu principal à conserver ainsi l'option UNDO.

CLEAR SCREEN comme son nom l'indique, EFFACE l'écran en cours. Ceci est valable pour toutes les encres, même les encres protégées, que nous verrons plus loin. Attention donc lors de l'utilisation de cette fonction, une confirmation vous est demandée. Si vous vous êtes trompé, vous avez toujours la possibilité de récupérer votre travail par UNDO car CLEAR SCREEN n'efface pas la copie stockée en mémoire. Une petite parenthèse pour ceux qui veulent effacer l'écran tout en conservant les encres protégées, utilisez la fonction WHOLE SCREEN dans le menu WINDOWS.

Les trois options suivantes permettent de choisir le mode d'écran avec lequel vous voulez travailler. Rien ne s'oppose à ce que vous changiez de mode en cours de

travail, mais il y a quelques trucs qu'il est bon de savoir et tout d'abord, le fait que le passage d'un mode à l'autre n'efface pas l'écran. Vous pouvez annuler à tout moment par UNDO si l'effet produit ne vous convient pas, car le passage d'un mode à l'autre ne se fait pas sans casse. Si vous passez du mode 1 au mode 2, il y aura des pertes de couleurs par exemple. L'encre du premier stylo ainsi que l'encre du fond sont conservées mais pour le reste, il y a changement, (le rouge devient blanc, le bleu devient noir etc...). Vous ne perdez pas de couleurs en passant d'un mode supérieur vers un mode inférieur (mode 2 -> mode 1) mais des détails du dessin disparaissent.

Protected inks:



PROTECT INK, voir tableau ci-dessus, vous permet de protéger certaines couleurs. Les pixels des encres protégées ne sont pas recouverts lorsque vous passez dessus avec une autre encre. Cette protection peut s'utiliser avec avec la plupart des fonctions, (textes, windows, les crayons, les aérosols, les brosses, et surtout, la fonction FILL).

La protection se fait en "cliquant" sur l'encre concernée, mais vous savez comment sélectionner une option maintenant.

ALL = toutes les encres - NONE = aucune encre - UNDO = annuler dernière sélection. OK = validation.

OCP ART STUDIO (suite)

Un dernier petit mot en ce qui concerne les protections, ces dernières sont sauvegardées avec le fichier ".PAL" si lors de la sauvegarde du dessin, cette option est active.

GRID LOCK n'est pas d'une utilité majeure, mais cette fonction peut vous rendre bien des services.

Son rôle est de créer un quadrillage imaginaire reconnu uniquement par votre curseur.

Ce quadrillage fonctionne sur les deux axes (x,y) et son action est valable avec la majorité des fonctions comme les pincesaux, les fenêtres, etc...

GRID LOCK

X-Lock: OFF 2 4 8 16

Y-Lock: OFF 2 4 8 16

Le Grid Lock est pratique pour réaliser des tableaux réguliers par exemple. J'ai utilisé cette fonction pour réaliser le calendrier de fin d'année que vous avez trouvé dans le numéro 15.

L'option suivante a fait l'objet du numéro précédent, il s'agit de INPUT DEVICES. Nous n'en parlerons pas ici.

Insert a formatted
disc in drive A.

SAVE NEW COPY déroulera le menu ci-dessus. Cette option vous permet de faire une sauvegarde personnalisée avec les paramètres que vous avez déterminé selon des critères qui vous conviennent le mieux. La sauvegarde se fait en tenant compte de l'état des interrupteurs: mode, palette, motifs, fonte, etc...

Une possibilité d'abandonner la copie vous est offerte en utilisant l'option CANCEL (abandon). Si vous choisissez de continuer, il vous faudra dans le lecteur A une disquette avec suffisamment de place pour recevoir la nouvelle version.

Advanced Art Studio

Version 2.4

Written by James Hutchby

Copyright E.E.C. 1986

La dernière option de Miscellaneous concerne la version d'OCP que vous utilisez. Il existe effectivement diverses versions. La version 2.4 est la plus évoluée. C'est tout pour l'instant. Dans le numéro 28 nous regarderons la fonction Windows. A bientôt.



RUNSTRAD A DESOMAIS UN DESSINATEUR ATTITRE, IL S'AGIT D'UN LECTEUR ET SON NOM EST JEAN-JACQUES FREZOULS. JE N'AI PAS BESOIN DE VOUS DIRE QU'IL DESSINE TRES BIEN, IL VOUS SUFFIT DE REGARDER LE DESSIN CI-DESSUS. LA QUALITE DE SES DESSINS APPORTERA UN PLUS CERTAIN A VOTRE FANZINE PREFERE, ET J'ESPERE, QUE COMME MOI, VOUS SAUREZ APPRECIER SES REALISATIONS. IL NOUS RESTE A LUI SOUHAITER LA BIENVENU PARMIS NOUS, LES INCONDITIONNELS MORDUS DU 6128, ET A LE REMERCIER POUR LE TEMPS QU'IL N'HESITE PAS A CONSACRER AU JOURNAL. MERCI J.J.F.



ROUTINES

Rien de plus pénible que l'attente d'un tri. Certains tri en Basic sont assez rapides, mais pour des tableaux importants, c'est insuffisant. Rien ne vaut pour cela la rapidité du langage machine

J'ai sélectionné ce programme pour sa simplicité de mise en œuvre et pour ses performances.

Il est en langage machine et fonctionne avec le système de RSX que vous commencez à connaître maintenant.

C'est ce programme que j'ai personnellement utilisé dans mon programme DIRECTORY car il est extrêmement rapide.

Il permet de trier des tableaux à une dimension, mais c'est suffisant dans la plupart des cas.

Le premier programme "TRI.BAS" est le programme qui installera le code machine rangé dans les datas. Il surveillera, si vous n'avez pas fait d'erreur, un programme binaire "TRI.BIN" que vous pourrez utiliser dans vos applications personnelles.

Le deuxième programme est un petit exemple de

```

30 REM TRI.BAS
10 REM RUNSTRAD
20 REM
30 MEMORY &9FFF
40 FOR I=&A000 TO &A0B1
50 READ D$:POKE I,VAL("&"+D$):a=a+VAL("&"+D$)
60 NEXT
70 IF a(>20167 THEN PRINT CHR$(7);"ERREUR DATA":END
80 SAVE"tri.bin",B,&A000,&B1
90 DATA 1,E,A0,21,A,A0,CD,D1,BC,C9
00 DATA 0,0,0,0,16,A0,C3,1E,A0,C3
10 DATA 2F,A0,49,4E,49,D4,54,52,C9,0
20 DATA FE,1,C0,DD,5E,0,DD,56,1,1B
30 DATA 21,AD,A0,73,23,72,C9,21,AB,A0
40 DATA 73,23,72,FD,21,AF,A0,ED,4B,AD
50 DATA A0,C5,DD,2A,AB,A0,C5,DD,7E,0
60 DATA DD,6E,1,DD,66,2,DD,46,3,DD
70 DATA 5E,4,DD,56,5,ES,DS,FD,77,0
80 DATA FD,70,1,1A,9E,28,18,FA,8F,A0
90 DATA D1,E1,DD,23,DD,23,DD,23,C1,B
00 DATA 79,B0,20,D0,C1,B,79,B0,20,C5
10 DATA C9,23,FD,7E,0,3D,28,E4,FD,77
20 DATA 0,13,FD,7E,1,3D,28,5,FD,77
30 DATA 1,18,CE,D1,E1,DD,7E,3,DD,46
40 DATA 0,DD,77,0,DD,73,1,DD,72,2
50 DATA DD,70,3,DD,75,4,DD,74,5,18
60 DATA BB,0,0,0,0,0,0,4D
70 END
    
```



l'utilisation de "TRI.BIN" à partir un programme principal. Les instructions RSX y figurent, ainsi qu'une petite démo sur la rapidité de la routine.

Le programme binaire est implanté à l'adresse &A000 et sa longueur est de &B1 octets (ou 177 octets).

L'initialisation se fait par CALL &A000 et les RSX sont au nombre de deux: !INIT et !TRI.

!INIT réclame un paramètre. Celui-ci correspond à la valeur maximum de l'indice de la variable qui fera l'objet du tri. Si DIM A\$(200), alors !INIT,200.

!TRI réclame le nom de la variable (qui doit être alphanumérique uniquement) ainsi que la hauteur de l'indice par lequel devra commencer le tri. Si !TRI,F\$(1), alors le tri commencera à partir du 1er élément.

```

100 REM TRI BIN
110 REM RUNSTRAD
120 REM
130 MEMORY &9FFF
140 LOAD"TRI.BIN",&A000:CALL &A000
150 DIM F$(500)
160 CLS:PRINT"CREATION DES 500 ELEMENTS":PRINT
170 FOR I=1 TO 500
180 F$(I)=CHR$(INT(RND*26+65))
190 PRINT F$(I);
200 NEXT:PRINT:PRINT:PRINT"TRI EN COURS"
210 !INIT,500
220 !TRI,F$(1)
230 FOR I=1 TO 500:PRINT F$(I);NEXT
    
```

Une particularité très intéressante de ce programme, est qu'il est possible de déterminer, en jouant avec les valeurs données dans !INIT et dans !TRI, de définir une partie du tableau. Le reste du tableau n'étant alors pas affecté par le tri. Par exemple: pour trier un tableau de 2000 éléments, vous devez faire: !INIT,2000 puis, !TRI,variable(1). Le tri se fera à partir du 1er élément, jusqu'au dernier. Mais pour trier les éléments à partir du 500ème jusqu'au 1000ème, il faudra faire !INIT,1000 et !TRI,variable(500). Amusez-vous en modifiant le programme de démo.

Hiiiiii, il n'a pas de programme de tri.....



Au fait, vous avez renouvelé votre ABONNEMENT ?

Magazine Listings

TRUCASTUCES

FORMAT II

(C) 1989 "ANSTAR & CPC" 5.Saint-Martin et H.Fauquet.

- 0 Choix du drive
- 1 Taille des secteurs
- 2 Nombre de secteurs
- 3 GAP de formatage
- 4 Octet de formatage
- 5 Identifications secteurs
- 6 Pistes de depart et d'arrivee
- 7 Formatage
- 8 Sauvegarde et lecture du format
- 9 Informations

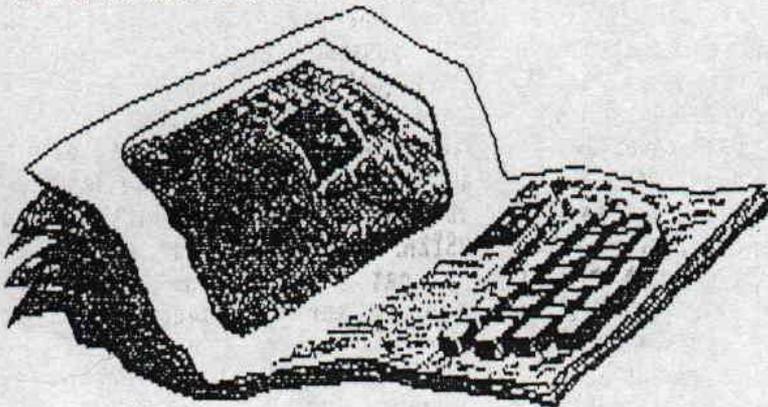
VOTRE CHOIX S.V.P :

CE MOIS-CI, C'EST UN FORMATEUR DE DISQUETTES QUI EST A L'HONNEUR

Il a été publié dans le numéro 41 de janvier du magazine Anstar&CPC. FORMAT II est une réalisation signée par Stéphane SAINT-MARTIN & Mickael FAUQUET.

C'est un excellent programme qui mérite toute votre attention. Il conviendra néanmoins d'avoir quelques bonnes notions sur la structure des disques pour tirer un maximum de ce programme, car il ne se contente pas de formater dans les standards que vous connaissez (data, System, Vendor, IBM) mais il vous permettra de réaliser tous (ou presque) les formats que vous voulez.

La présentation est parfaite. Rien à redire. Vous avez même la possibilité de formater à 200 ko par face. Toutes les indications et informations utiles sont présentes dans le menu. FORMAT II est digne de figurer parmi les titres de votre logithèque. Il est un peu long à taper, mais il en vaut largement la peine. A vos claviers.



```
10 MEMORY &A000-1
20 FOR n=&A000 TO &A04F:READ a:POKE n,a:NEXT
30 CALL &A000
```

```
100 DATA &1,&9,&a0,&21,&15,&a0,&c3,&d1,&bc,&
e,&a0,&c3,&1b,&a0,&53,&43,&52,&4f,&4c,&cc,&0,
&0,&0,&0,&0,&0,&fe,&3,&c0,&dd,&46,&2,&dd,&
7e,&4,&32,&19,&a0,&c5
```

```
110 DATA &dd,&5e,&0,&dd,&56,&1,&d5,&3a,&19,&
a0,&b7,&20,&8,&6,&ff,&af,&cd,&4d,&bc,&18,&5,&
6,&0,&cd,&4d,&bc,&d1,&6,&ff,&10,&fe,&1b,&7a,&
b3,&20,&f7,&c1,&10,&d0,&c9
```

Bien pratique ce scrolling vertical. Court, simple, une RSX suffit pour le mettre en oeuvre; !SCROLL,x,y,z Avec x pouvant prendre 0 ou 1 comme valeur. 0 déroule l'écran vers le bas, et 1, vers le haut. Y représentant le nombre de lignes que vous voulez faire scroller, et Z la vitesse d'exécution du scrolling. L'initialisation de la RSX se fait par; CALL &A000.



Pour sauvegarder ce programme sous forme d'un fichier binaire, faite SAVE"SCROLLIN.BIN",b,&A000,&04F

Pour l'incorporer dans un programme Basic, il suffira alors de faire: 10 MEMORY &9FFF:LOAD"SCROLLIN.BIN"

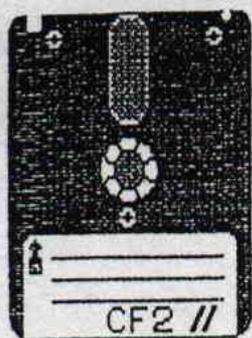
20 CALL &A000
30 'suite de votre programme.....

ITALIQUES

```
10 FOR i=12288 TO 12288+65
20 READ A:POKE i,A:NEXT
30 MODE 2:WINDOW 20,60,1,25
40 BORDER 0
50 INK 0,13:INK 1,0
60 PRINT"Un peu de patience... S.V.P
70 CAT:CALL 12288
80 DATA 243,1,255,47,205,39,48,1,255,39,205,39,48
,1,255,31,205,39,48,1,255,23,205,39,48,1,255,15,205,39
90 DATA 48,1,255,7,205,39,48,251,201,33,0,192,8,8
,218,58,48,203,62,35,11,8,120,177,200,195,43,48,203
,62,203,254,195,49,48,48
```

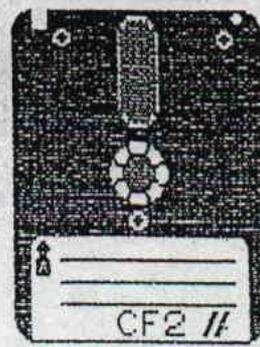
ET VOILA BRAVES GENS...
TAPEZ CE SUPERBE
LISTING ET VOUS AUREZ
UNE SURPRISE GARANTIE
PUR PORC.
DE L'ITALO/CPC
SAUCE ITALIENNE, PARDON,
SAUCE ITALIQUE, GROINNN





LE COIN PRO

Multiface Two



Vous semblez nombreux à vous intéresser à l'extension multiface 2 de chez Romantic Robot. Nous allons donc y jeter un coup d'œil.

MULTIFACE TWO EST UNE EXTENSION QUI VOUS FACILITERA LA VIE. ELLE PERMET DE FAIRE DES SAUVEGARDES DE VOS JEUX PRÉFÉRÉS, ELLE PERMET DE "GELER" UN ÉCRAN POUR EN SAUVEGARDER LE CONTENU SUR DISQUETTE POUR UNE UTILISATION ULTÉRIEUR. MAIS CE N'EST PAS TOUT. VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE "GELER" LE PROGRAMME POUR EN MODIFIER CERTAINS PARAMÈTRES EN MODIFIANT PAR DES POKES APPROPRIÉS LA VALEUR DE CES DERNIERS, C'EST LE MEILLEUR MOYEN D'AVOIR DES VIES INFINIES.

VOYONS CELA D'UN PEU PLUS PRÈS. SON PRIX TOUT D'ABORD. TRÈS ABORDABLE POUR UN TEL PRODUIT, IL EST DE L'ORDRE DE 520 FR. MULTIFACE TWO EST UN PRODUIT FABRIQUÉ EN ANGLETERRE PAR ROMANTIC ROBOT, ET LA NOTICE VOUS DIRA QU'IL S'AGIT DU SYSTÈME DE SAUVEGARDE LE PLUS PERFORMANT SUR CPC, C'EST VRAI! MAIS TOUTE MÉDAILLE AVANT SON REVERS, CELUI DE MULTIFACE TWO EST QUE, S'IL VOUS SERA POSSIBLE DE SAUVEGARDER (COPIER) TOUTS LES PROGRAMMES DE VOTRE AMSTRAD, LES COPIES AINSI EFFECTUÉES NE POURRONT FONCTIONNER QUE SI UNE MULTIFACE EST CONNECTÉE SUR VOTRE ORDINATEUR. AIE... MAUVAIS POUR LES AMIS TOUT ÇA! ET OUI, LA MULTIFACE NE FAIT PAS COPIE CONFORME DU PROGRAMME QUI SE TROUVE SUR LA DISQUETTE. ELLE SE CONTENTE DE "VIDER" SUR UN DISQUE QUE VOUS AUREZ INTRODUIT DANS LE LECTEUR, TOUT LE CONTENU DES MÉMOIRES DU CPC AU MOMENT OÙ VOUS AUREZ CHOISI POUR CELA, EN APPUYANT SUR LE PETIT BOUTON ROUGE, ET SI VOUS AVEZ UN 6128, VOUS AUREZ LE CONTENU DE SES 128 Ko DE TRANSFÉRÉS SUR LE DISQUE, MÊME S'IL N'Y A RIEN DANS LA RAM SUPPLÉMENTAIRE DE 64 Ko. BIEN QUE CETTE SAUVEGARDE SOIT COMPRIMÉE, D'APRÈS LE MANUEL, CELA FAIT BEAUCOUP DE PLACE SUR LA DISQUETTE, SURTOUT SI VOTRE JEU NE FAIT QUE 42 Ko AU DÉPART.

UNE AUTRE CARACTÉRISTIQUE TRÈS INTÉRESSANTE DE LA MULTIFACE, C'EST LE TOOLKIT QUI VOUS PERMETTRA DE VISUALISER ET DE MODIFIER LES MÉMOIRES, ET MÊME DE VOUS BALADER DANS LES RAM BANK. VOUS AUREZ AUSSI ACCÈS À TOUTS LES REGISTRES DU Z80, ET LA POSSIBILITÉ DE LES MODIFIER COMME BON VOUS SEMBLE. VOUS TRAVILLEREZ EN HEXADÉCIMAL OU EN DÉCIMAL SELON VOTRE HUMEUR DU MOMENT. TOUTES LES INTERVENTIONS SONT SIMPLES ET SE FONT EN APPUYANT SUR UNE TOUCHE. UN BOUTON JAUNE VOUS PERMETTRA DE FAIRE UN RESET COMPLET DE L'ORDINATEUR, CHOSE QUE VOUS N'OBTENEZ PAS AVEC CONTROL+SHIFT+ESCAPE. POUR UN VÉRITABLE RESET, IL FALLAIT JUSQU'ICI ÉTEINDRE ET RALLUMER LA MACHINE.

UN PETIT MOT POUR FINIR. SI VOUS ÊTES BRICOLEUR, INSTALLEZ UN INTERRUPTEUR SUR VOTRE MULTIFACE, CAR CERTAINS

PROGRAMMES (RARES MAIS ILS EXISTENT, VOIR DISCO 6.8) DÉTECTENT LA PRÉSENCE DE L'ENGIN ET REFUSENT DE FONCTIONNER SI CELUI-CI EST CONNECTÉ.

UNE ASTUCE POUR RECHARGER DES ÉCRANS SAUVEGARDÉS PAR LA MULTIFACE! LORSQUE L'ÉCRAN CONVOITÉ EST SAUVÉ SUR LE DISQUE, POUR LE RÉCUPÉRER, FAITES MEMORY 16384:LOAD"NOM DU FICHIER":CALL 32768:SAVE"NOM DU FICHIER",B,&C000,&4000. VOUS POURREZ ALORS CHARGER VOTRE ÉCRAN PAR UN SIMPLE LOAD"NOM DU FICHIER".

MULTIFACE TWO FONCTIONNE SUR TOUTS LES CPC, ET PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC UN LECTEUR DE CASSETTES.

CATALOGUE EN PERIL

Vous qui bidouillez vos disquettes dans tous les sens, il ne vous est jamais arrivé de détruire un catalogue, rendant inutilisable tout le contenu d'une disquette? Ou lors du formatage d'un disque, vous vous rendez compte que le disque dans le lecteur n'est pas le bon... Vous stoppez tout, mais hélas, la première, voir même la deuxième piste ont été effacées. C'est pas la joie hein? Je suis, dans ces cas là, extrêmement compatissant. Il m'arrive même de sortir mon mouchoir pour pleurer avec vous, sisisi, je vous assure! Mais, bon, le mieux, ne serait-il pas de trouver une solution à ce genre de catastrophe? Bien sûr que oui! Et tout ceci m'a fait réfléchir, Ho! le mec, il pense... Il réfléchit! Inoui! Et bien oui, je réfléchis, mais vous allez réfléchir aussi. Pas rester sur votre position confortable du type qui regarde venir, puis qui tord le nez si c'est pas comme "il faut". Rassurez-vous, il s'agit simplement de vous mettre au travail et de trouver une parade à la destruction d'un catalogue. C'est pas possible? Si, c'est possible. Et voici une idée qui vaut ce que vaut, à vous de creuser la question. L'idée de base est simple. Recopier tous les catalogues des disquettes "sensibles" sur une disquette à part. Pour cela, il faudrait simplement recopier les deux pistes où se trouve le cat, 0&1 pour un format DATA ou 2&3 pour un format SYSTEM. En cas de malheur, il ne reste plus qu'à reprendre le cat sur le disque ou il a été sauvegardé et le remettre sur le disque endommagé. Simple non? Le premier qui n'apporte un truc fiable gagne un jeu de première (Original/emballage/notice/et tout/et tout). À vos claviers!

Le Coin Des Lecteurs



Ce mois-ci, c'est un dessin entièrement "fait main" qui n'a été envoyé par un des collaborateurs de READ ONLY (voir page 1 et 2 de ce numéro). Patrice, qui est l'auteur de ce dessin, dit avoir un faible pour Edika. Voyez-vous même, moi j'aime bien aussi, enfin, un peu, pas trop.



Le Contrôleur d'écran en action... Moteur!

Voici un court programme qui adresse en Basic les registres du contrôleur d'écran du CPC.

```
10 MODE X : REM X = MODE D'ECRAN DANS LEQUEL VOUS VOULEZ BOSSER
20 LOAD "XXXXXXXX.YYY", &C000 : REM XXXXXX=NOM D'UN DESSIN DE 17 KO
    YYY=EXTENSION DU DESSIN DE 17 KO
30 FOR I=46 TO X STEP -1 : REM X=UN NOMBRE ENTRE 2 ET 44
40 FOR J=1 TO 50 : NEXT : REM BOUCLE DE TEMPORISATION (FACULTATIF)
50 OUT &BC00,2 : OUT &BD00,I
60 NEXT
```

Ce programme exécute un scrolling de gauche à droite. Si vous voulez un scrolling de droite à gauche, remplacez la ligne 30 par:
30 FOR I=46 TO 80
Nous devons ce programme à Laurent HERSISKY de Grenoble.



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

Demandez le programme Renseignez-vous ! à la rédac



DIRECTORY

LE GESTIONNAIRE ENTIEREMENT AUTOMATIQUE DE CATALOGUES DE DISQUETTES POUR CPC 6128
Terminée la saisie des noms des fichiers de vos disquettes avec le clavier. Directory s'occupe de cette besogne. Il classe, range, recherche, tri, imprime. Puissant, plus de 5200 noms de fiches en mémoire de stockage. Il reconnaît TOUS les types de fichiers, SYS inclus.
Fonctions multiples: ERA,REM,DIR,CAT
MODE D'EMPLOI COMPLET et DETAILLE
SON PRIX 100,00 Fr TTC. Voir la rédaction

VOUS AIMEZ RUNSTRAD ! VOUS VOULEZ PARTICIPER ? ECRIVEZ-MOI VITE

PETITES ANNONCES

CHERCHE LE LIVRE "LA BIBLE DU CPC 6128"
de chez MICRO APPLICATION
FAIRE OFFRE AU JOURNAL
POUR ACHAT OU ECHANGE

CHERCHE LECTEUR DE DISQUETTES DD1
PLUS PRISE POUR CPC 464
(SI POSSIBLE AVEC DES DISQUETTES)
PRIX: ENVIRON 500,00 Fr
Tel: 89.25.72.14 après 16h30

Cette Digit
est dans
DIGITAL
DEMO
Avec 38
autres



DIGITAL DEMO

C'EST UN CHOIX DE 38
SUPERBES DIGITS SUR
DISQUETTES.
C'EST UN CADEAU OFFERT
A TOUS LES ABONNES



OUI! DIGITAL DEMO
est disponible
Pour la recevoir chez vous
envoyez une disquette et
2 timbres à 3.80 fr à la
rédaction du journal.
Vous pourrez facilement
récupérer toutes les
digits pour votre usage
personnel et en faire ce
que vous voulez!
Demandez-la vite !

Chers lecteurs, si parmi les dessins publiés
dans RUNSTRAD certains vous intéressent
demandez-les à la rédaction.

Pour cela, envoyez une disquette et un timbre à 3.80 Fr pour les frais
N'oubliez pas d'indiquer votre nom, prénom, adresse, ainsi que le No,
la page du journal et une description du dessin que vous désirez.
Indiquez-moi également le format sous lequel vous voulez recevoir les
dessins, écran de 17 Ko, Cutout/Pagemaker, ou fichier DR Oxford PAO
(Offre réservée aux abonnés uniquement)

VENDS CPC 464
MONOCHROME+JOYSTICK
PRIX 1000,00 Fr
APRES 19H DEMANDER
DAVID AU 61-40-21-77
et le journal offre
à l'acheteur de ce 464
un lot de cassette de
jeux et d'utilitaires

RUNSTRAD
EST DEDIE
AUX CPC 6128
UNIQUEMENT

MICROZINE

PETIT PAR SA TAILLE
GRAND PAR SON CONTENU
LE MINI FANZ QUI VOUS DONNE UN MAXIMUM

Notre ami Bruno LE BOURHIS le très
sympathique rédacteur de ce fanzine
nous communique qu'il devient GRATUIT
à partir du numéro 10

1 timbre à 2,30 l'exemplaire
Son No 9 est EXTRA alors demandez-le
BRUNO LE BOURHIS
Bourg de Brec'h
56400 - AURAY



R
E
S
U
L
T
A
T
S

C
O
N
C
O
U
R
S



Le gagnant du mois
dernier est

Christophe Salaun
29230 LANDIVISIAU

CE CONCOURS ETAIT HYPER SIMPLE
ET VOUS AVEZ ETE TRES NOMBREUX A
PARTICIPER. LE CONCOURS DU MOIS
PROCHAIN SERA UN PEU PLUS DIFFICILE
MAIS IL Y AURA 2 JEUX A GAGNER

LA REPONSE ETAIT: LEE MAJORS
L'HOMME QUI VAUT UN PAQUET DE FRIC
PAS CROYABLE ET QUI, PARFOIS TOMBE
A PIC, A PIQUE, A PIKE, A PICK