

Rédaction
BERT Patrick
Jean-Louis
MEIER

RUNSTRAD

NUMERO
24

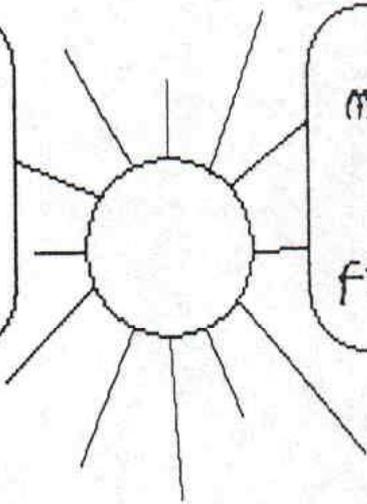
GRATUIT

LABORATION GRAPHIQUE Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle
EAM-JACQUES FREZOULS TELEPHONE : 46.67.58.89

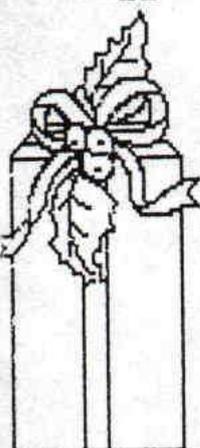
ENVOI POSTAL : 1 TIMBRE A 3,80F

hé ! Le Vieux, t'as
remarqué ?
RUNSTRAD, c'est son
deuxième anniversaire !
c'est dément non ?

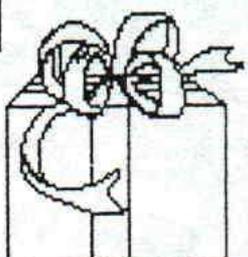
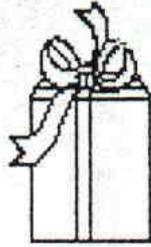
Ouai ! J'ai remarqué,
même qu'avec ce numéro
paraît qu'il y a deux
cadeaux pour ses
fidèles lecteurs ! Génial !



Bon Dieu!
Mais où
arrêtera-t-il?
celui-là?



2 ANS
**Happy
Birthday**



Et bien oui ! RUNSTRAD a maintenant 2 ANS. Et pour arroser ça, il vous offre 2 cadeaux
Un SPECIAL HORS-SERIE RUNSTRAD PLUS AVENTURES. 10 pages de soluces. C'est signé JLM.
Et comme d'habitude, un calendrier RUNSTRAD et un SUPER CONCOURS. Allez vite voir à l'Intérieur.



FANZINES

NO 1 MADSTAR NO 1

— LE FANZINE KIEPAKRAD —

Un nouveau venu dans le petit monde impitoyable des Fanzines. Madstar No. 1. Alors vite, ma loupe, pour y regarder de plus près...
6 pages, mais recto verso, soit, 12 feuilles A4 de lecture. Pas comme certains qui osent vous filer des feuilles blanches...

Les rédacteurs: Nicolas, Mister Vidéo, Delete, Ric, voilà pour les noms de guerre. JEROME KNAUS semble être le patron de cette bande de joyeux lurons.
Très bon style rédactionnel, j'ai bien aimé! Et je ne me suis pas, mais alors vraiment pas ennuyé en lisant ce Fanz, malgré quelques petits défauts pas bien graves puisque c'est le numéro 1 et que tout cela va se perfectionner, j'en suis sûr.

En ce qui concerne les illustrations, là il y aura de gros efforts à fournir pour Mister Vidéo s'il veut vraiment justifier son pseudo. Les digits semble être le point faible du fanz. Souhaitons une amélioration pour les numéros à venir.

Les rubriques sont classiques et bien réalisées. Quelques trucs et astuces, des listings, de la pub pour les fanzines où Runstrad obtient une très bonne note, sisisi, ça n'arrive encore d'être bien noté. Bon, pour conclure, lisez Madstar, il mérite toute votre attention. J'ai pas parlé du logiciel avec lequel il est réalisé, je sais que vous êtes attachés de l'importance à ce genre de détail, alors il s'agit d'Oxford PAO. Un article réalisé par Ric m'a enchanté, c'est une petite mise au point sur les bimensuels, mensuels, semestriels, bimensuels etc... C'était pas du luxe car c'est vrai qu'on a du mal à s'y retrouver par moment sans compter ceux qui paraissent tout les deux mois et qui affichent "Bimensuel"!?

L'adresse où vous procurer MADSTAR. 1 Allée des Tilleuls 95260 - MOURS. C'est en Freeware, donc un timbre à 3.80F seulement pour les frais postaux. C'est Mensuel.

Et voilà une année qui se termine. C'est donc le dernier éditio de 90. Vive 91, bien que pour les Amstradiens que nous sommes, les choses vont devenir de plus en plus dures, surtout pour les logiciels : les extensions en tout genre. Mais ne soyons pas trop fatalistes, il restera toujours d'excellents programmeurs et de très bons programmes pour nos petites bécanes.

Bonne Année à vous tous, anciens, nouveaux, épisodiques, ceux qui m'écrivent et à ceux qui sont en panne de tylo. A tous ceux qui ont collaborés d'une façon ou d'une autre pour faire en sorte que ce fanzine soit toujours au top niveau. Les nouvelles sont bonnes! C'est l'anniversaire de votre fanzine, 2 bougies sur le gâteau, deux petites surprises dans ce numéro. Un Hors Série Spécial Aventure entièrement réalisé par JLM. 10 pages pleines de soluces. Il assure vraiment, comme vous pouvez le remarquer. En plus il s'occupe à partir de ce numéro de la rubrique Logitest (jeux) et à ce titre, il devient rédacteur à part entière. C'est normal, qu'il assure également 50% des scannérisations, qui sont elles aussi excellentes.

La deuxième surprise, c'est le calendrier. Comme l'année dernière. Je sens que ça va devenir une tradition... non?

Les Digital Démos sont présentes elles aussi dans ce numéro. N'hésitez pas à les demander.

Le dernier point avant de vous quitter. La périodicité. C'est vrai, votre fanzine n'est plus mensuel. Je fais ce que je peux pour maintenir un rythme mensuel, mais dans la mesure où vous ne voyez rien venir en fin de mois, pas d'affolement, il y a du retard, c'est tout. Rien de grave. Sur ce, je vais vous laisser, en vous souhaitant à tous de Bonnes et Joyeuses fêtes. A bientôt, et allez-y doucement avec les liqueurs sinon!

DEMANDEZ VITE MADSTAR
MAIS M'OUBLIEZ PAS
CROCO PASSION
READ ONLY
LE CROCO DECHAINE
3 POUCES MAG
MICROZINE
HELPZINE
FANATIC
NDC
ET LES AUTRES

Et si on "scrabblait",
grosse tête ?



Dans son numéro 9 de juillet 1989 RUNSTRAD avait testé et comparé trois jeux d'échecs. Un an cinq mois et dix sept jours après voici une étude de deux jeux de SCRABBLE. En fait ce sont les mêmes. Le premier MICRO SCRABBLE est issu de la version cassette, le second MICRO SCRABBLE DE LUXE est la version modifiée du petit frère et adaptée au 6128.

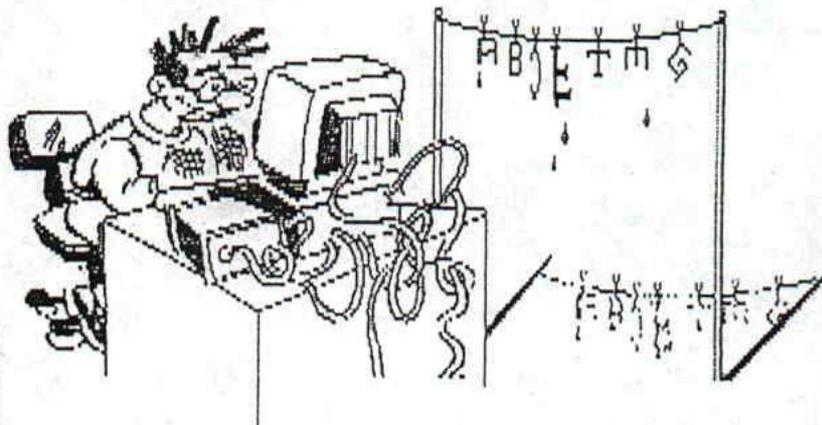
Honneur au plus jeune, MICRO SCRABBLE. Le plateau de jeu occupe un bon tiers de l'écran. Les couleurs des cases sont respectées (les possesseurs d'écran monochrome ont la possibilité d'adapter le plateau). Dès le chargement de nombreuses options s'offrent à vous. Vous pouvez jouer à plusieurs, ou seul contre l'ordinateur. Dans ce cas vous choisissez la force de votre AMSTRAD de 1 à 4. Vous pouvez le voir réfléchir et le regarder placer les mots qu'il teste. Les réglettes de votre adversaire peuvent être visibles ou non, ce qui vous permet de prévoir les coups à venir. Quelques effets sonores (pas très joyeux) sont débrayables, et vous pouvez choisir la vitesse avec laquelle votre AMSTRAD place les mots. Du lent au super rapide. Le programme gère vingt mille mots en mémoire, et si celui proposé lui est inconnu, il vous demandera confirmation avant de l'accepter. Ainsi si vous inscrivez INPHORMATIC et que vous le déclarez

valable, le programme vous le comptabilisera. En cours de partie vous avez constamment sous les yeux huit options: arrêt du jeu, passer la main, valeur de chaque couleur des cases, valeur de chaque lettre, lettres restantes, changement complet ou partiel de vos jetons (ce qui vous fera perdre votre tour), permutation des lettres présentes sur votre réglette, et vous pouvez même demander à l'amstrad de vous aider en jouant pour vous. Libre à vous d'accepter le mot qu'il vous propose. Un seul hic à ajouter au nombre restreint de mots en mémoire... (mais oui, vous en connaissez plus!); la valeur du "W" reste désespérément anglaise c'est-à-dire 4 et non 10 comme tout bon Français l'apprécie sur une case triple!

Le grand frère SCRABBLE DE LUXE possède, paraît-il, 34.000 mots en mémoire, même si la notice n'en déclare que vingt mille. Elle n'a pas été adaptée. C'est du moins ce que l'on murmure dans les allées autorisées. Ici le plateau est plus grand, mais hélas d'une couleur uniforme. Les valeurs des cases sont définies par de petits dessins plus ou moins sombres. Vous pourrez changer les couleurs du plateau et de l'écran à l'aide des flèches f1 et f2 du pavé numérique, mais la monotonie des nuances sera toujours présente. La difficulté varie de 1 à 8. Une nouveauté, un chronomètre est inclus, qui vous permet de fixer un temps limite à la réflexion. Les autres options décrites ci-dessus restent valables. Si vous jouez en force 8, accroche-toi jeunot.. Attends, j'oubliais un truc, vous pouvez sauvegarder une partie en cours pour la reprendre plus tard. Vous pouvez également si la réflexion de votre adversaire vous semble trop longue (si vous n'utilisez pas l'option jeu contre la montre pour laquelle il faut prévoir le temps d'écriture) appuyer sur la touche 2 pour enfin pouvoir jouer et imposer un score moindre à votre interlocuteur! (Tricheur...)

En résumé, après des parties acharnées contre mon CPC, je dirai que ma préférence va au petit premier MICRO SCRABBLE. La présentation de celui-ci est plus agréable que celle du second, (et cela est énorme, car la présentation, hé ben vous l'avez constamment sous les yeux...), même s'il manque un peu de puissance au niveau du vocabulaire par rapport à son grand frère.

En version SCRABBLE DE LUXE, force 8, le record à battre (réalisé par MLD) est de 544 points contre 246 à l'Amstrad. Avis aux amateurs.



ROUTINES



Souplesse, Protection
Les Clés d'une
Bonne Programmation

Souplesse, protection et simplicité d'utilisation méritent bien un petit sacrifice en octets et une petite perte de temps. Vos programmes y gagneront en clarté.

Ceux qui écrivent des programmes doivent toujours avoir à l'esprit qu'une des parties les plus délicates consiste à protéger le programme des erreurs obligatoires de la part de ceux qui l'utiliseront par la suite. Il est très désagréable en effet de voir s'inscrire à l'écran le message "Redo non start" parce que l'utilisateur s'est trompé et a donné une valeur alpha lors d'un input numérique. Il y a plein de pièges de ce type, et les neutraliser n'est toujours simple. Dans ce numéro, nous allons voir comment réaliser un éditeur pleine page avec contrôle des valeurs d'entrées. Pour cela il faut oublier l'input qui n'est absolument pas adapté pour ce genre de boulot.

L'objectif à atteindre est celui-ci. Promener librement le curseur dans des limites préalablement définies. Définir ensuite les touches qui pourront être utilisées et refuser les touches ne faisant pas partie de cette définition. Et pour finir, récupérer les données.

Le mieux pour cela est de créer un sous-programme qui sera sollicité par le programme principal lorsque la saisie de donnée est nécessaire. Il est bien entendu indispensable de définir le "masque" qui servira à la saisie, avant de faire appel à ce sous-programme. Il faudra aussi en déterminer soigneusement les limites. Définir la ou les variables destinées à recevoir les données en question.

Pour bien comprendre comment cela fonctionne, un exemple sera le bienvenu.

Le programme de la page suivante est en fait une routine ou un sous-programme que j'ai réalisé pour mon programme Lectra 2000 que certains d'entre vous connaissent bien.

La routine commence ligne 200 et se termine ligne 400. Les lignes de 100 à 270 sont là pour vous donner une idée sur une des multiples façons d'utiliser la routine.

Dans l'exemple j'ai fixé le nombre de rubriques à 5, mais vous pouvez en définir jusqu'à 24 ou 25.

Pour la gestion pleine page de vos saisies, vous allez devoir définir un certain nombre de paramètres. Tout d'abord l'écran. Ici nous sommes en mode 2. Vous pouvez

choisir le mode 1 ou même 0, mais il faudra tenir compte de la structure de l'écran. En mode 2 vous avez 80 colonnes et 25 lignes. En fait, seules les colonnes importantes, en mode 1 vous n'en avez plus que 40, et devinez combien en mode 0?

Il vous faudra créer votre "masque de saisie" et l'afficher à l'écran. En mode direct, vous pouvez alors déplacer le curseur pour déterminer la colonne de début à gauche, de fin à droite, de début en haut, et de fin en bas. Lors de l'exécution, votre curseur de saisie ne pourra pas outrepasser ces limites.

Aux lignes 120, 130, 140, 150 et 160, pour des commodités ayant trait au listing, je n'ai pas mis le nombre d'espaces réel. Celui-ci est de 40. Il vous faudra donc lors de la saisie du listing, mettre 40 espaces entre les deux points.

Les variables de la ligne 170 contiennent les valeurs relatives au masque.

LHX = nombre de caractères d'une ligne

LHX = limite Haute

LBX = limite Bas

LGX = limite Gauche

LDX = limite Droite

W = fenêtre de l'écran. Ici, zéro

Les paramètres étant passés aux variables, il est possible d'appeler la routine par un GOSUB. (Ligne 180).

En ligne 190, NBX contient le nombre de rubriques et RUX est dimensionnée avec le nombre de rubriques, mais cela n'est pas indispensable pour l'utilisation de la routine et si votre saisie ne comporte qu'une ligne, une date, par exemple, une simple variable alpha comme DATE\$ fera parfaitement l'affaire.

Passons immédiatement à la ligne 200.

Sur cette ligne, nous avons une instruction qui déroutera les débutants. Sa fonction est de calculer la position du curseur.

Ligne 290 nous trouvons des variables spécifiques à la routine. Le contenu des variables du masque LHX LBX LGX LDX est transféré dans ces variables, car il n'est pas question de modifier le contenu de LHX... etc.

ROUTINE = SUIVE ET FIN

```

100 MODE 2:INK 0,26:INK 1,0:BOARD 26
10 LOCATE 34,1:PRINT"S A I S I E"
20 LOCATE 1,5:PRINT"NOM" :
30 LOCATE 1,6:PRINT"PRENOM" :
40 LOCATE 1,7:PRINT"ADRESSE" :
50 LOCATE 1,8:PRINT"TELEPHONE" :
60 LOCATE 1,9:PRINT"OBS" :
70 LN%=40:LM%=5:LB%=9:LG%=12:LD%=51:W=0
80 GOSUB 200
90 NB%=5:DIM RU$(NB%)
00 FOR B%=1 TO NB%:RU$=""
10 FOR J%=LG% TO LD%
20 LOCATE J%,LM%+B%-1:RU$=RU$+COPYCHR$(#W)
30 NEXT J%
40 RU$(B%)=RU$
50 NEXT B%
60 MODE 2
70 FOR B%=1 TO NB%:PRINT RU$(B%):NEXT B%:END
80 DEF FNPAR(X)=LN%*(YS-LM%)+(XS-LG%+1)
90 ED%=0:L1$="":LX%=LG%:LY%=LM%:LN%=LD%-LG%+1
00 S0$="-":BS$="":XS=LG%:YS=LM%
10 LOCATE#W,XS,YS:BS$=COPYCHR$(#W):PRINT#W,S0$
20 CAR$=INKEY$:IF CAR$="" THEN 320
30 SOUND 1,10,1,10
40 IF CAR$=CHR$(240) THEN IF YS>LM% THEN LOCATE#W,
S,YS:PRINT#W,BS$;YS=YS-1:LOCATE#W,XS,YS:BS$=COPY
HR$(#W):PRINT#W,S0$:GOTO 320 ELSE GOTO 320
50 IF CAR$=CHR$(241) THEN IF YS<LB% THEN LOCATE#W,
S,YS:PRINT#W,BS$;YS=YS+1:LOCATE#W,XS,YS:BS$=COPY
HR$(#W):PRINT#W,S0$:GOTO 320 ELSE GOTO 320
60 IF CAR$=CHR$(242) THEN IF XS>LG% THEN LOCATE#W,
S,YS:PRINT#W,BS$;XS=XS-1:LOCATE#W,XS,YS:BS$=COPY
HR$(#W):PRINT#W,S0$:GOTO 320 ELSE GOTO 320
70 IF CAR$=CHR$(243) THEN IF XS<LD% THEN LOCATE#W,
S,YS:PRINT#W,BS$;XS=XS+1:LOCATE#W,XS,YS:BS$=COPY
HR$(#W):PRINT#W,S0$:GOTO 320 ELSE GOTO 320
80 IF CAR$=CHR$(13) THEN IF YS<LB% THEN LOCATE#W,X
,YS:PRINT#W,BS$;YS=YS+1:XS=LG%:LOCATE#W,XS,YS:BS
=COPYCHR$(#W):PRINT#W,S0$:GOTO 320 ELSE LOCATE#W,
S,YS:PRINT#W,BS$;RETURN
90 IF CAR$=CHR$(224) THEN SOUND 1,25,5:LOCATE#W,X
,YS:IF COPYCHR$(#W)="-" THEN PRINT#W,"":RETURN EL
E RETURN
00 IF ASC(CAR$)=127 AND XS>LG% THEN LOCATE#W,XS,Y
:PRINT#W,"":XS=XS-1:LOCATE#W,XS,YS:PRINT#W,S0$:M
D$(BIN$,FNPAR(X),1)="":GOTO 320
10 IF ASC(CAR$)<32 OR ASC(CAR$)>122 THEN SOUND 1
500,5:GOTO 320
20 LOCATE#W,XS,YS:PRINT#W,CAR$:MID$(BIN$,FNPAR(X
),1)=CAR$
30 IF XS+1>LD% AND YS=LB% THEN RETURN
40 IF XS+1<=LD% THEN LOCATE#W,XS+1,YS:BS$=COPYCHR
(#W) ELSE LOCATE#W,LG%,YS+1:BS$=COPYCHR$(#W)
50 XS=XS+1:IF XS>LD% THEN IF YS<LB% THEN YS=YS+1:X
=LG% ELSE XS=LG%:YS=LM%
60 IF YS>LB% THEN YS=LM%
70 LOCATE#W,XS,YS:PRINT#W,S0$
80 GOTO 320

```

Les calculs se feront donc avec les variables LX%, LY%, LN% ainsi qu'avec XS, YS (ligne 300)

La variable S0\$ contient le signe "-" qui représente votre curseur à l'écran. B0\$ contient le caractère qui se trouvera sous votre curseur, afin de le restituer lorsque ce dernier se déplace, cela évite d'avoir un curseur qui efface tout sur son passage.

De la ligne 320 à la ligne 380 nous trouvons la partie chargée de tester le sens de déplacement du curseur. Ce dernier se déplace vers la droite automatiquement à chaque entrée de caractères, mais aussi directement avec les flèches du pavé numérique. Il s'agit des codes 240,241,242 et 243.

Ligne 380 nous testons la touche RETURN (13). Si nous sommes sur la dernière ligne de saisie, nous retournons au programme principal, juste après le GOSUB de la ligne 190. Dans le cas contraire, nous passons à la ligne ou à la rubrique suivante.

Pour sortir de la routine avant la fin de la saisie, si vous ne désirez saisir que la première rubrique, il vous faudra appuyer sur COPY, (ligne 390). Cette touche peut être redéfinie si vous en préférez une autre, son code est 224, remplacez-le par celui de votre choix.

Si, lorsque vous vous trouvez sur la dernière ligne et lorsque vous entrez des caractères, vous dépassez la limite de droite, vous retournez au programme principal. Si cela ne vous convient pas, remplacez le RETURN de la ligne 430 par un GOTO 320, ou tout simplement par 320, puisque vous êtes juste derrière un THEN.

Si le signal sonore de la ligne 330 vous agace, supprimez-le. Il n'est pas non plus indispensable.

Des lignes 200 à 250 se trouve la partie chargée de récupérer votre saisie et de l'affecter aux rubriques correspondantes. Ceci est réalisé avec l'instruction COPYCHR\$(#W), W étant le numéro de la fenêtre. Ce procédé n'est pas particulièrement rapide, mais il suffit amplement, nous ne faisons pas un jeu d'arcade.

Les lignes 260 et 270 se passent de commentaire je pense.

Dans la pratique, cette routine devra être placée soit au tout début de votre programme, soit vers la fin. Le début est préférable selon les puristes, car lors d'un GOSUB l'interpréteur Basic commence la recherche de la ligne par le haut du programme, cette dernière sera donc plus vite trouvée si elle se trouve au début. Là encore, il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade.

Pour terminer, je dirais que les applications de cette routine sont très diversifiées, et qu'elle peut remplacer tous les INPUT d'un programme.

Si vous voulez imposer un contrôle sur le résultat de votre saisie, faites-le après la ligne 270. Ce contrôle pourra par exemple refuser tout caractère numérique. Nous verrons comment dans un prochain numéro.

Si un passage de ce listing vous semble obscure, écrivez-moi.

Un dernier petit mot. Cette routine est faite pour s'intégrer à un programme. Soyez toutefois attentifs avec les variables que vous allez utiliser. Vous pouvez d'ailleurs si vous le voulez modifier toutes les variables de la routine pour installer des variables plus "parlantes", mais faites en sorte que ces dernières ne se trouvent pas dans le programme et dans la routine.



DIGITAL DEMO III

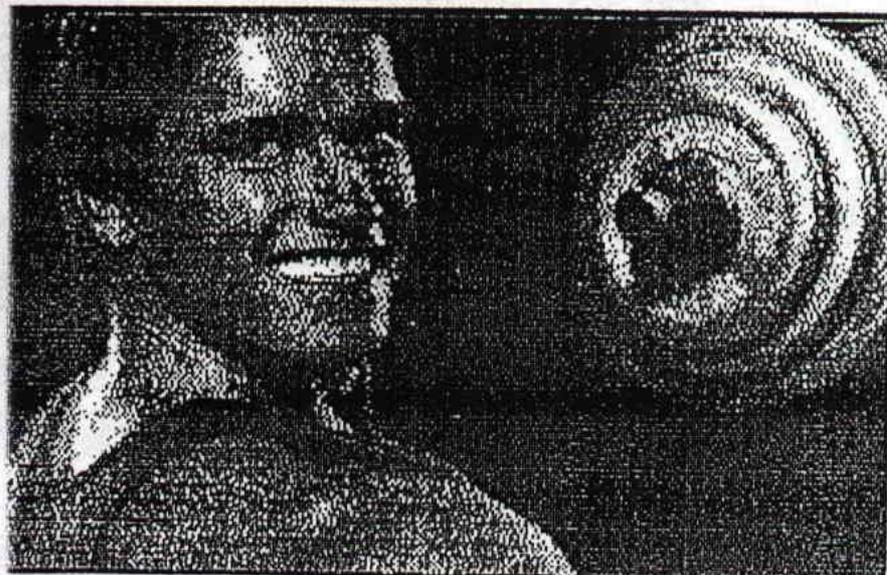
Réalisée avec Grégory Cann, cette disquette est sans doute la plus technique, avec scrollings, et manipulations de windows, sans oublier le raster à la fin. Environ 38 images d'écran sur le show-biz toutes catégories. La technique d'affichage des windows d'OCP est celle du programme présenté dans le No 22 c'est donc l'occasion de décortiquer le listing basic. C'est aussi la seule Digital Demo musicale, les arrangements sont de C.G. 1 disque complet



DIGITAL DEMO IV

Spéciale Beatles, cette disquette contient néanmoins d'autres vedettes de cette époque très mouvementé sur le plan artistique et vous retrouverez des personnages qui sont parfois encore à l'affiche alors que d'autres sont oubliés depuis longtemps.

Présentation en overscan, 38 images d'écran sur 1 disque complet.



DIGITAL DEMO V

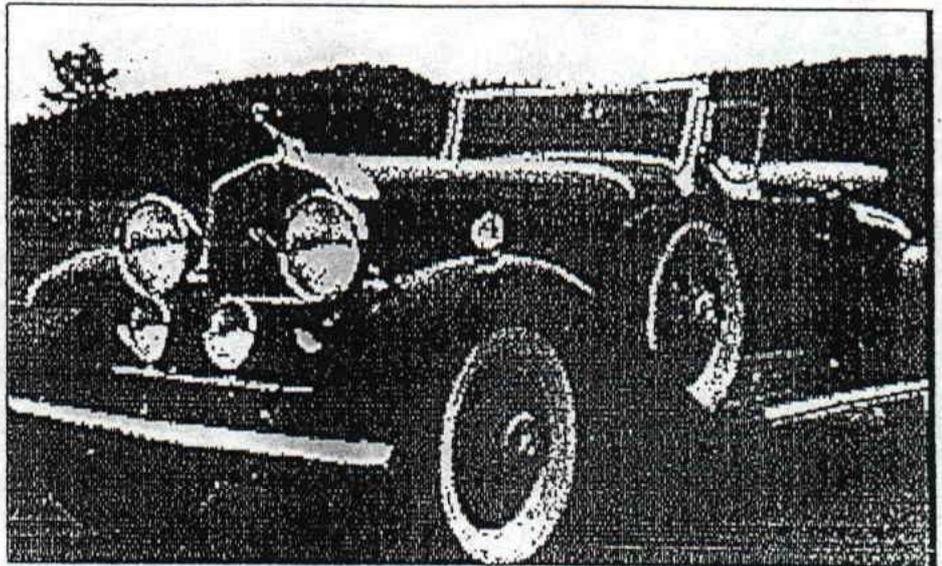
La plus longue. La plus belle. La meilleure de toutes, pour le moment du moins. Spéciale Arnold Schwarzenegger. Ses films, sa carrière, Conan le Barbare, Double Détente, Predator, Terminator, Total Recall, etc...

58 images d'écran superbes. Sonorisation réalisée avec Mega-Sound... Oyé!
2 disques, 3 faces complètes, mais pas de panique, sur la quatrième face, vous trouverez Digital Demo VI ou autre chose, c'est à vous de voir hein! Moi, je suis pas sectaire, tu demandes, je copie, voilà, point à la ligne.

DIGITAL DEMO

DIGITAL DEMO VI

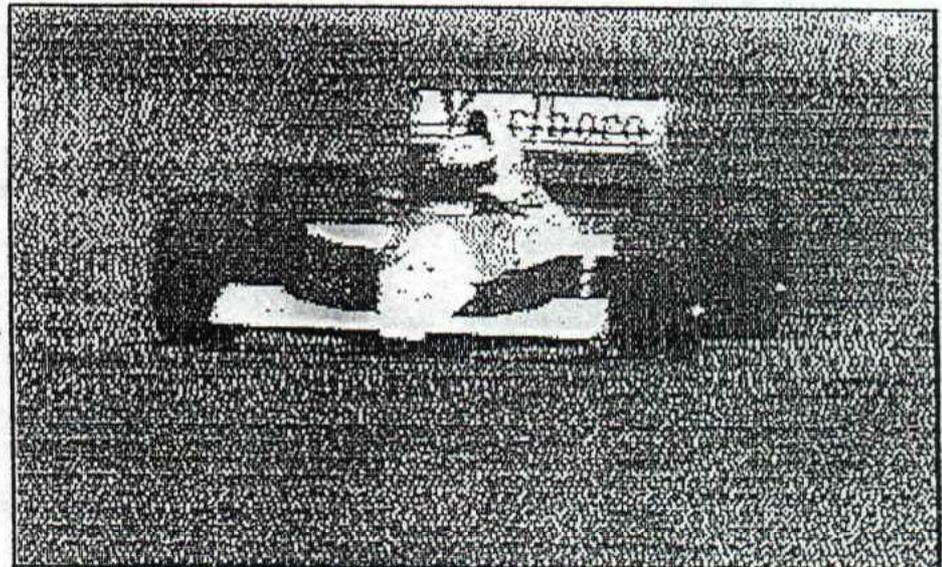
Oh les belles voitures d'autrefois! Les belles anglaises. Les belles italiennes. Les belles américaines. Vous les trouverez sur cette disquette avec les premières images des premières 24 heures du Mans! Unique. 2 images d'écran. 1 face complète. Présentation en overscan. Livrée avec le logiciel "ARACOUL" pour vous permettre de modifier facilement les couleurs des digits, si vous voulez les réutiliser pour vos réalisations personnelles, pourquoi pas ?



DIGITAL DEMO VII

Spéciale Formule 1. Vous retrouverez les grands. Prost, Senna, Mansell, Alesi et les grandes écuries McLaren-Honda, Ferrari, Benetton-Ford, Tyrrel, Brabham-Judd etc... Cette disquette a été réalisée à partir des grands Prix du Japon et d'Australie.

Présentation en overscan. Environ 38 images l'écran. 1 disque complet.

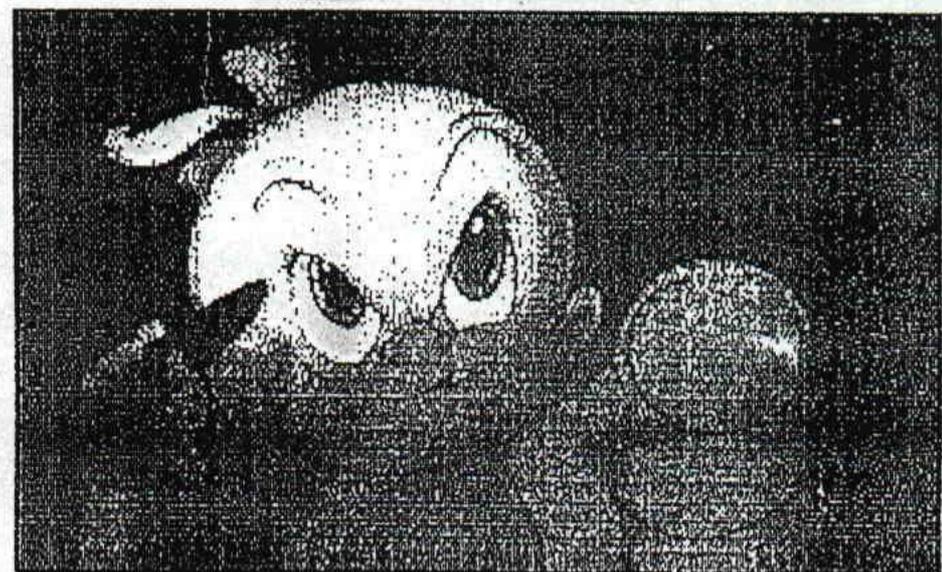


DIGITAL DEMO VIII

Cette disquette est en cours de préparation à l'heure où j'écris ces lignes. Il s'agit d'un grand projet. Spéciale Dessins Animés, mais pas n'importe quoi! Des Grands Classiques. La Belle et le Clochard, Qui veut la peau de Roger Rabbit, Dumbo, etc... Que des trucs bien quoi!

Je vous tiendrai au courant lorsqu'elle sera enfin disponible. C'est qu'il y a du boulot mine de rien. Ceci dit, si vous voulez donner un coup de main, pourquoi pas?

Elle devrait comporter environ 58/60 images et tenir sur 2 disques complets.





COUP D'OEIL



Cette rubrique sera réservée pour les logiciels rares, bons ou mauvais, et il en existe, la preuve j'avais jamais entendu parler de RAM MUSIC MACHINE. Ce test est réalisé par une de nos lectrices de l'Isère, Isabelle, ou Billie. C'est un coup d'essai car c'est son premier papier. Espérons qu'il y en aura d'autres car c'est vraiment une réussite. Voyez que c'est pas la mer à boire...

Vous aimez la musique et les possibilités sonores du CPC et vous satisfait pas? Peut-être que la RAM MUSIC MACHINE est une solution pour vous.

La machine se présente sous la forme d'un boîtier connectable au port d'extension du CPC, (pas du CPC+!). Elle possède une prise casque et une prise audio "out" pour la relier à un ampli (ou une chaîne hifi). Attention, si vous ne branchez ni casque, ni ampli, vous n'entendrez rien car elle n'a pas d'ampli intégré.

Elle possède ensuite une prise pour micro (un petit micro est fourni) ainsi que trois prises MIDI (in, out et through). Elle est donc entièrement compatible MIDI mais peut fonctionner sans l'utiliser.

La MUSIC MACHINE est livrée avec un logiciel qui doit être obligatoirement chargé pour qu'elle puisse fonctionner (donc vous ne pouvez pas utiliser vos compositions dans vos programmes). Les différentes options du soft sont appelées en tapant une seule lettre, donc pas besoin de joystick et encore moins de souris.

Choisissez ces options. Tout d'abord celle qui me paraît la plus intéressante: le sampler. Dites quelque chose dans le micro (max. 1 seconde 1/2 environ), le son est capturé et vous pourrez le rejouer dans toutes les notes que vous voudrez; ce sera en quelque sorte la voix de l'instrument. Toutes les fantaisies sont permises: enregistrez votre chien aboyant ou votre tasse de café se renversant si vous en avez envie. Le son enregistré peut aussi être inversé, ce qui donne parfois des résultats inattendus. Vous pouvez visionner la courbe de l'échantillon (normal ou en zoom) et éliminer les "blancs" du début et de la fin, mais pas de possibilité de couper/coller, modifier, etc... On peut enregistrer au maximum 8 sons (moins s'ils sont longs, mémoire oblige!). Voilà donc pour le sampler.

Le "bar editor" est réduit au strict minimum. On place les notes sur la portée en appuyant sur espace. Malheureusement, seulement une voix est disponible, ce qui n'est pas suffisant!

Le "rhythm editor" est dans le même genre, mais lui fonctionne sur trois voix (allez savoir pourquoi? NDR)

Le "tune editor" est très pratique. Vous pouvez bien sûr "coller" toutes les séquences les unes à la suite des autres, mais également les mettre dans n'importe quel ordre. Vous pouvez ainsi avoir des musiques ou des rythmes très différents.

Mais le plus grand défaut de MUSIC MACHINE, c'est que

l'on peut écouter soit la musique, soit le rythme mais en aucun cas les écouter ensemble, ce qui est un comble!!!

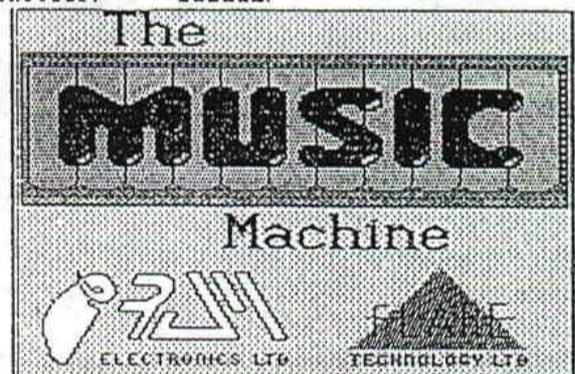
Le "piano" est sans grand intérêt: vous pouvez jouer sur le clavier, comme sur un piano mais impossible d'enregistrer ce que vous jouez.

Il y a aussi une chambre d'écho: vous parlez dans le micro et vous pouvez obtenir certains effets d'échos très réussis. Mais là encore, la fonction est limitée, vous ne pouvez pas écouter la musique composée avec "tune editor" avec l'écho.

Ainsi toutes les fonctions sont bâclées. Tout aurait pu être très bien, surtout en utilisant la mémoire supplémentaire du 6128. Mais les versions K7 et disc sont les mêmes (je sais même pas si les 6128 existaient à l'époque de la sortie de ce truc?!? NDR)

Il faut dire que ce périphérique est sorti en 86, donc... c'est une adaptation du Spectrum (pouhaaaa) Il était prévu qu'il sorte d'autres adaptations plus performantes, il en est sorti, oui, mais pour le Spectrum! (re-pouhaaaa du rédacteur, j'ai pas pu retenir). Ceux qui ont réussi à dénicher des softs sur Amstrad concernant Music Machine sont priés de le faire savoir. Merci!

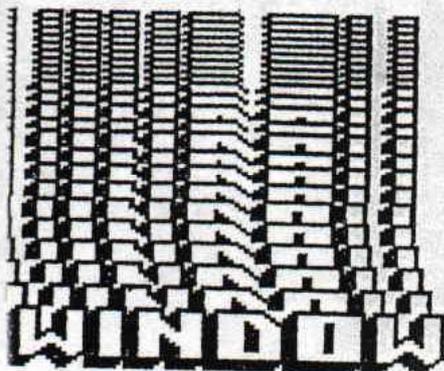
Pour conclure, (j'ai plus de place) c'est nulllll. C'est signé Ram Electronics et Flare Technology et en plus ça coûte 500 balles. Atroce non? Remarque: Esat Software a fait encore mieux dans l'arnaque avec Echosoftware (Note Du Rédacteur) BILLIE.



Vous aussi, si vous avez une perle rare dans votre collection, un logiciel utilitaire "introuvable", faites un teste de ce dernier pour nous le faire connaître.

Si vous pouvez, envoyez ce test sur disc, sous forme de fichier ASCII, et si vous pouvez également joindre l'écran de présentation... Merci! Votre disc ne vous sera pas retourné vide. Inutile de joindre un timbre, c'est la rédaction qui paye.

DOSSIER OCP



X:618 Print File Palette Paint Misc. Undo
 Y:118 Windows Fill Magnify Text Shapes



Salut l'artiste. Me voici de retour avec OCP. Vu le nombre de protestations que j'ai reçu, je me demande si c'était réellement une bonne idée que de partager ce dossier avec d'autres utilitaires? J'ai bien sûr que non! Alors je laisse tomber, j'ai pas ter des angoises inutilement, je me dem...ai autrement. Allons, avec ton approbation, jeter un oeil visiteur sur la façon de tripatouiller les encres ces put... de fenêtres à la c...
 Et d'abord, l'option qui permet de changer des points de couleur déterminée dans une autre couleur non pas déterminée. Disons carrément, changer les points bleus en points rouges un point c'est tout!
 Comment procéder? Tout d'abord, définissez la fenêtre. Ça peut être une portion d'un visage, la citerne d'un toit, le toit d'une maison. Ensuite cliquez sur "Windows" et sélectionnez l'option "Set inks". Dans cette option vous aurez une fenêtre avec à gauche, Background ink (c'est les couleurs de vos stylos) et à droite, Background ink (c'est les couleurs du fond). Pour changer les points bleus en points rouges, il suffit de cliquer sur le rouge de Foreground et sur le bleu de Background. Sortir de l'option "Set inks" et cliquer sur "More". Là, vous choisissez Change ink, et tout est fait. Les points bleus deviendront rouges dans la fenêtre définie. La taille de la fenêtre n'est pas limitée elle peut être de la taille de l'écran.
 Maintenant voyons comment permuter deux couleurs. Le rouge devient bleu et le bleu devient rouge. Même procédé que pour l'opération précédente sauf qu'il faut sélectionner l'option Swap inks dans le menu "More". Si vous le constatez, c'est très simple. Faites des essais avec de petites fenêtres. Les autres options

du menu "More" sont suffisamment explicites, nous allons donc les laisser de côté.
 Le menu "File" est le même dans Windows que dans l'option pleine page. Vous pouvez donc sauvegarder vos fenêtres en mode compilé et avec la palette correspondante. A titre d'indication, une fenêtre de 3 Ko, ne prendra plus que 1 Ko une fois compilée.
 L'option Re-scale et Clear & re-scale (changement de taille et effacement & changement de taille) n'est pas d'une efficacité troublante. Sauf avec des images digitalisées ou le résultat est presque parfait. Ceci est dû à la faible résolution graphique des CPC. Sur un dessin "au trait" vous aurez une perte de détails proportionnel à l'ampleur du changement. Cette perte n'est valable que lorsque vous rétrécissez un dessin. Si au contraire, vous agrandissez le dessin, vous verrez apparaître des traits supplémentaires et une légère déformation. Cependant, si vous êtes un as en calcul et que vous parvenez à agrandir une fenêtre du double de sa taille d'origine (exactement au pixel près) vous n'aurez plus de déformations. Mais doubler la taille n'est pas toujours le but de la manœuvre. Voilà, c'est tout pour le moment.
 Faites des gammes et envoyez-moi vos dessins, s'ils sont de bonne facture, ils seront dans Runstrad, le pied non?


Windows	
Flip horizontal	
Flip vertical	
Rotate 1/4	
Rotate 1/2	
Rotate 3/4	
Change ink	
Swap inks	

FANZINES

Un univers impitoyable

(C) REMY BRETON

Je ne suis pas belliqueux pour un rond, mais il y a tout de même des limites, et un "fanzine" (starcpc) vient de les dépasser en attaquant avec acharnement et sans raisons valables, le recueil Les Plus Belles Digits. Je n'ai pas compris très bien pourquoi d'ailleurs. C'est vrai qu'il est impossible de contenter tout le monde, alors j'ai regardé de plus près le "fanzine" en question, car merde! pour ne démolir de la sorte, ces gens là doivent être des caïds du CPC. Ben non! Ça serait plutôt l'inverse. Primo, il n'entre pas dans le cercle des fanzines car il n'est pas gratuit! Et oui! 6.98 par numéro. Et pour ce prix, vous aurez en plus 18 pages vides! Pas beau ça? C'est le seul à ma connaissance qui vous fasse casquer pour des feuilles blanches. Certes, il existe des photocopieuses qui ne font pas de recto verso, mais dans ce cas, il suffit de retourner les feuilles et de les passer une deuxième fois. Simple non? Trop simple peut-être... Mais il y a plus drôle. Le contenu! Ou le demi-contenu, si on tient compte des pages vides. Ben c'est pas terrible. Pas de listings, quelques tests bacés sur des jeux, pas mal de ragots, de critiques sur d'autres fanzines, et toutes injustifiées. Mais Bon Dieu, regardez de plus près votre "fanzine" avant de critiquer les autres. Je connais des fanzines (gratuits) réalisés par des gamins de 12/14 ans comme Soft Mag qui sont 18 fois supérieur à ce que vous osez vendre. En plus vous êtes un paquet pour faire votre truc. Un directeur, un rédacteur un chef, un rédacteur en chef adjoint, un "dessinateur-aquettiste"? un autre pour les tests et la rédaction, bref des titres ronflant, ça fait bien, ça fait pro, ça fait surtout prétentieux et con sur les bords. Mais le plus drôle reste à venir avec une pseudo rubrique nommée "sinnicks". Alors là je vais pas être le seul à ne fendre la gueule. Imaginez chers lecteurs, que dans cette rubrique on vous donne 2 trucs magiques pour récupérer un disc en "Read Fail". Le premier, souffler dessus énergiquement en enlevant la plaque de protection. Oulalala, là ils ont complètement onis de vous dire que, pour que ça marche, il faut tenir la disquette dans la main gauche tout en levant la jambe droite de 25cm et en prononçant les paroles Liaf Daer. La deuxième astuce est encore mieux, car si en soufflant dessus ça ne marche pas, on vous invite carrément à cracher dessus!!! Qui c'est qu'a dit "c'est pas possible"? Sisisisisi comme dirait Romy Schneider, c'est vrai, je vous le jure, tient je crache par terre trois fois, c'était écrit dans ce "fanzine". Soyons réalistes!!! Même en pissant dessus après avoir bu 22 canettes de bière, vous avez AUCUNE chance de récupérer un disque en Read Fail de cette façon. Tout cela met en évidence un manque de connaissances que les digits avaient déjà amplement démontré. Les découpages et dessins à la main devraient suffire à faire comprendre à vos lecteurs que vous ne faites pas le poids, mais alors, pas du tout. Pour finir je reviens sur Les Plus Belles Digits que vous destestez tant, pour vous dire qu'il n'y a pas dans ce recueil, de digits à caractère pornographique, comme vous le dites, mais simplement érotiques, c'est une des raisons qui sont à l'origine de ce recueil. Je ne passe pas ce genre de digits dans Runstrad et mes lecteurs étaient prévenus du contenu du recueil. Libre à eux de le demander ou pas. Et les textes de JLM avaient au moins le mérite de ne choquer personne. D'autre part, je suis ravi de vous avoir fait rire, et désolé



de devoir vous confirmer que les 50 premiers tirages du recueil ont été distribués en moins de 2 mois, et que sur les 25 ré-impressions, il ne m'en reste pas plus de 7 ou 8, ce qui fait près de 70 exemplaires distribués, et qui est très certainement beaucoup plus que vous n'avez de lecteurs, mais qui en réalité ne représente que 1/4 des lecteurs de Runstrad. Dans le fond, je comprends votre anxiété, mais moi, je suis un passionné d'informatique, et mon but est de partager cette passion avec tous mes lecteurs, c'est pourquoi le côté basement matérialiste a été laissé de côté dans Runstrad. Une passion, ça se partage, ça ne se vend pas.

Voilà, c'est dommage d'en arriver là, et si j'ai laissé courir la lettre, c'était parce que vos propos ne méritaient pas vraiment la perte de temps et de place nécessaire à une réponse. Dommage que vous n'ayez pas le courage de publier la lettre que vous a envoyé Jean-Louis Meier, car là au moins, vos lecteurs auraient rigolés un bon coup. Il semble donc que si vous n'avez pas le sens de la mesure, il vous reste encore le sens du ridicule. A.P.



MICROZINE



Le Plus Grand Des Minis!

Salut Bruno. J'ai lu un article dans ton numéro 18 (qui est excellent comme toujours) sur Pagemaker et dans lequel tu écris, "C'est lui qui le dit: Patrick AUBERT de RUNSTRAD affirme que Pagemaker est plus performant qu'Oxford PAO. Le chanceux, il doit avoir 2 drives. Parce qu'avec 1 lecteur, Pagemaker c'est pas le pied!" Bon mettons tout de suite les choses au point. Je vais te répondre, mais cela, sans animosité aucune, hein! J'aime trop ton fanzine pour cela. C'est vrai. J'ai deux drives et même trois, mais il n'en a pas toujours été ainsi! Runstrad a débuté avec 1 seul drive, et ce jusqu'au numéro 16. Mais cela n'a jamais vraiment représenté un obstacle insurmontable. C'est le prix à payer pour obtenir la puissance d'un logiciel de cette envergure, et j'ai pas hésité une seconde entre cet inconvénient, et la faiblesse d'Oxford. Ceci dit: Lisez MICROZINE, c'est Extra. BRUNO LE BOURHIS - BOURG de BREC'H - 56400 AURAY



LE

COIX

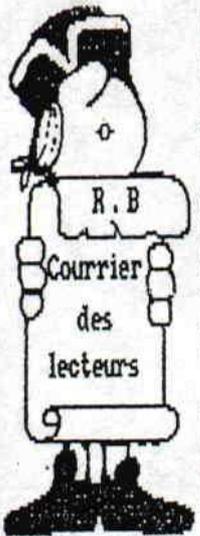
PRO



```

REM PROGRAMME DE GESTION DE LIVRES <<<BIBLIOTHEQUE>>>
REM VERSION 2.2 AUBERT PATRICK DECEMBRE 1987
DEFINT a-y:DEFSTR z:saisie=0
@BANKOPEN,70:r=0:z1="":z2="":z3="":z4=""
zfiche=SPACE$(70):n=-1:y5=1
znom=SPACE$(20):ztitre=SPACE$(36):zcol=SPACE$(10):znum=SPACE$(4)
DIM zmenu(8),pm(8),zdata(40),ext(20),ext$(20)
DATA "CHARGEMENT d'un FICHER",6," SAISIE des FICHES ",8,"MODIFICATION de FICHES",10," AFFICHAGE de FICHES ",12," IMPRESSION d
ICHES ",14," RECHERCHE de FICHES ",16," OPTIONS DIVERSES ",18," FIN de TRAVAIL ",20
RESTORE 80:FOR i=1 TO 8:READ zmenu(i),pm(i):NEXT
) ENC0=16:ENC1=0:ENC2=26:ENC3=10
) OPENIN"DATAS.ASC":FOR I=1 TO 40:INPUT#9,ZCDATA(I):NEXT:CLOSEIN
) a$="PAS ATTRIBUE":i$=CHR$(24):SPEED INK 5,50
) PAPER 0:PEN 0,1:PAPER#2,0:PEN#2,1:PAPER#3,0:PEN#3,1:PAPER#4,0:PEN#4,1:REM M E N U
) zfiche=SPACE$(70):rZ=0:flag1=0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:BORDER 0:INK 2,0:INK 3,0:PAPER 0:PEN 1:CLS
) ORIGIN 112,70,112,494,70,376:CLG 3:ORIGIN 0,0,0,640,0,400:PRT=0
) MOVE 250,378:DRAWR-140,0:DRAWR 0,-308:DRAWR 386,0:DRAWR 0,308:DRAWR-142,0:MOVER 0,-16:DRAWR 0,28:DRAWR-102,0:DRAWR 0,-28:DRAWR 1
0:MOVER-5,5:FILL 2
) PLOT 112,68,1:DRAWR 386,0:DRAWR 0,308:MOVER 2,-2:DRAWR 0,-308:DRAWR-386,0:PLOT 356,388:DRAWR 0,-28:DRAWR-100,0
) m$="MENU":PAPER 2:PEN 3:LOCATE 18,2:PRINT m$:PAPER 3:PEN 2
) FOR i=1 TO 8:IF i=y5 THEN PEN 2 ELSE PEN 1
) LOCATE 9,pm(i):PRINT zmenu(i)
) NEXT:PAPER 0:PEN 1:LOCATE 8,23:PRINT"BIBLIOTH ";CHR$(164);"AUBERT Patrick":LOCATE 11,25:PRINT"x Decembre 1987 x"
) INK 0,ENC0:PAPER 3:INK 1,ENC1:PEN 2:BORDER ENC0:INK 2,ENC2:ENC4=ENC3:INK 3,ENC3,ENC4
) SOUND 1,50
) IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1 THEN PEN 1:LOCATE 9,pm(y5):PRINT zmenu(y5):y5=y5-1:IF y5=0 THEN y5=8:PEN 2:LOCATE 9,pm(y5):PRINT zmenu
) ELSE PEN 2:LOCATE 9,pm(y5):PRINT zmenu(y5)
) IF INKEY(2)=0 OR JOY(0)=2 THEN PEN 1:LOCATE 9,pm(y5):PRINT zmenu(y5):y5=y5+1:IF y5=9 THEN y5=1:PEN 2:LOCATE 9,pm(y5):PRINT zmenu
) ELSE PEN 2:LOCATE 9,pm(y5):PRINT zmenu(y5)
) IF INKEY(47)=0 OR INKEY(18)=0 OR INKEY(77)<>-1 THEN 280
) FOR k=1 TO 100:NEXT:GOTO 240
) MODE 2:BORDER ENC0:INK 0,ENC0:INK 1,ENC1:PAPER 0:PEN 1
) CLEAR INPUT:ON y5 GOSUB 310,520,900,1400,1640,1810,3310,2700
) GOTO 140
) REM chargement fichier
) MODE 1:INK 0,ENC0:BORDER ENC0:INK 1,ENC1:INK 2,ENC2:INK 3,ENC3:PAPER 0:CLS:b$="CHARGEMENT de FICHER":PLOT 130,382,1:DRAWR 330,0
) OT 79,78,3:DRAWR 0,258:DRAWR 450,0:DRAWR 0,-258:DRAWR-450,0:PLOT 77,76:DRAWR 0,262:DRAWR 454,0:DRAWR 0,-262
) DRAWR-454,0
) GRAPHICS PEN 1
) LOCATE 9,1:PEN 1:PRINT b$:PEN 3:PAPER 2:WINDOW#0,6,33,5,20:CLS:@DIR,"*.BIB"
) a$="":x=1:y=4:LOCATE x,y
) FOR i=0 TO 11:LOCATE i+x,y:a$=a$+COPYCHR$(#0):NEXT:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a$:PEN 3:IF ASC(A$)=32 THEN PRINT"PAS DE FICHER .BIB
) RINT:PRINT"SUR CETTE FACE.."
) WINDOW#1,8,32,25,25:PAPER 1:PEN 3:CLS#1:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,CHR$(241);" ";CHR$(240);" ";CHR$(242);" ";CHR$(243);" <RETURN><TA
) :PAPER 2
) IF (INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1) AND y>4 THEN LOCATE x,y:PEN 3:PRINT a$:y=y-1:a$="":FOR i=0 TO 11:LOCATE i+x,y:a$=a$+COPYCHR$(#0):NEX
) OCATE x,y:PEN 1:PRINT a$
) IF INKEY(68)=0 OR INKEY(76)<>-1 THEN CLEAR INPUT:RETURN
) IF INKEY(2)=0 OR JOY(0)=2 THEN LOCATE x,y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " THEN LOCATE x,y:PEN 3:PRINT a$:y=y+1:a$="":FOR i=0 TO 11:LOCATE
) ,y:a$=a$+COPYCHR$(#0):NEXT:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a$
) IF (INKEY(8)=0 OR JOY(0)=4) AND x>1 THEN LOCATE x,y:PEN 3:PRINT a$:x=x-15:a$="":FOR i=0 TO 11:LOCATE i+x,y:a$=a$+COPYCHR$(#0):NE
) LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a$
) IF INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8 THEN LOCATE x+15,y:IF COPYCHR$(#0)<>" " THEN LOCATE x,y:PEN 3:PRINT a$:x=x+15:a$="":FOR i=0 TO 11:LOCAT
) +x,y:a$=a$+COPYCHR$(#0):NEXT:LOCATE x,y:PEN 1:PRINT a$
) IF INKEY(18)=0 OR INKEY(47)=0 OR INKEY(77)<>-1 THEN 4&0
) GOTO 390

```



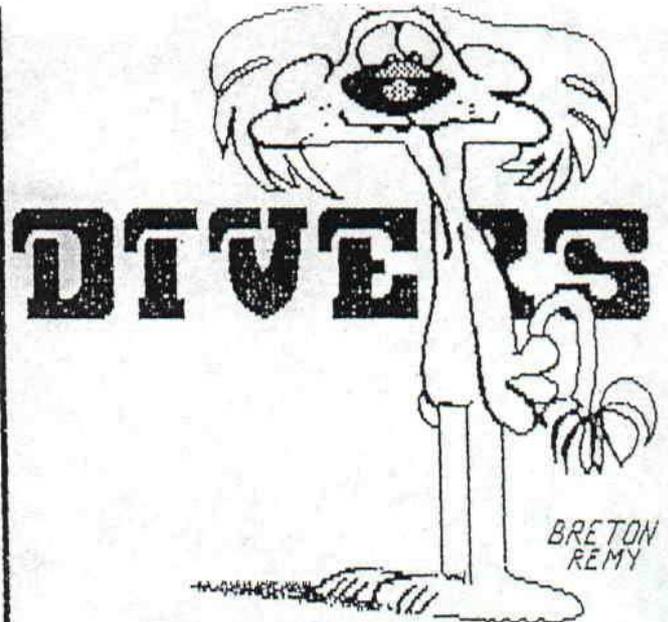
VASSEUR Francois: Salut Francois, l'article de la page 9 t'as éclairé sur mon opinion à propos du "fanz" cité dans ta lettre. Merci de m'avoir écrit pour me donner Ton opinion. Nous sommes sur la même longueur d'onde et nous ne sommes pas seuls.

Etienne DELAP: Salut Etienne, le centre agréé pour ta région est SODISELEC - 1 RUE CONSOLAT 13001 MARSEILLE. Mes fiches n'ont pas été mise à jour depuis plus d'un an, mais je crois que l'adresse est encore bonne.

Claudine DRILLON: Salut Claudine. D'après ta lettre c'est pas évident, mais je te déconseille formellement Oxford PAO. Pour ce que tu veux faire, il n'y a que Pagemaker qui fasse l'affaire.

Michel V. Salut Michel, merci de m'avoir envoyé cette longue lettre mais je ne peux pas faire grand chose. Oui, je connais le rédacteur du fanzine en question, et cela m'étonne un peu. Je vais lui écrire pour en savoir plus, à suivre.../...

Marc TRECH: Tu seras sympa si tu lis ces lignes de m'envoyer ton adresse complète car un nom sur une disquette c'est peu! Non? Même remarque pour CHAMONTI Hugo de Lyon, ta disquette est de retour à la redac avec la mention "inconnu à l'adresse indiquée".



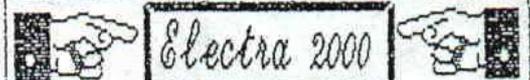
PETITES ANNONCES

RECHERCHE REVUES ANGLAISES
AMSTRAD COMPUTER USER
COMPUTING WITH THE
LORRAIN ROGER, 23 ROUTE DE FRETTERANS
71270 - PIERRE DE BRESSE

CERCHE POUR ECHANGE OU VENTE
LE JEU HOSTAGE SUR CPC
FAIRE OFFRE A LA REDACTION

SI VOUS AVEZ UNE MULTIFACE II A VENDRE
SI ELLE EST EN TRES BON ETAT
SI VOTRE PRIX EST RAISONNABLE
CONTACTEZ VITE LA REDACTION

POUR FACILITE LE TRAVAIL DE CLASSEMENT
ET D'ARCHIVAGE, REDIGEZ VOS PETITES
ANNONCES SUR UNE FEUILLE A PART



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

RUNSTRAD est réalisé avec AMX Pagemaker, OCP,
Seaward, Traneur, DART Scanner, Digitaliseur ARA
Multiface II. Gestion abonnés: Masterfile III.

GRAND CONCOURS RUNSTRAD

- 1er PRIX
UN JEU ORIGINAL
2ème PRIX
2 DISCS MAXELL
3ème PRIX
1 RUBAN NEUF DMP
4 et 5ème PRIX
UN ABBONNEMENT
DE 6 MOIS à RUNSTRAD

Pour le 1er prix, indiquez 5 noms de jeux dans l'ordre de préférence à votre convenance.

Pour le 2ème prix, si vous voulez des Digital Demo, indiquez lesquelles sinon, vous aurez des disques vierges



3 QUESTIONS. Les réponses sont sur papier libre et doivent parvenir à la rédaction avant le 31 JANVIER 1991. Les ex œquos seront départagés par tirage au sort.

- 1 - Le poids (à 1g près) d'un disc 3' est de 28g - 30g - 40g ?
- 2 - HUBERT REEVES astrophysicien bien connu, est d'origine, Américaine, suédoise, canadienne, australienne, anglaise ?
- 3 - L'inventeur de l'APPLE est: John STEVENS, Steve JOBS, Robert DENIAK ?