



RUNSTRAD

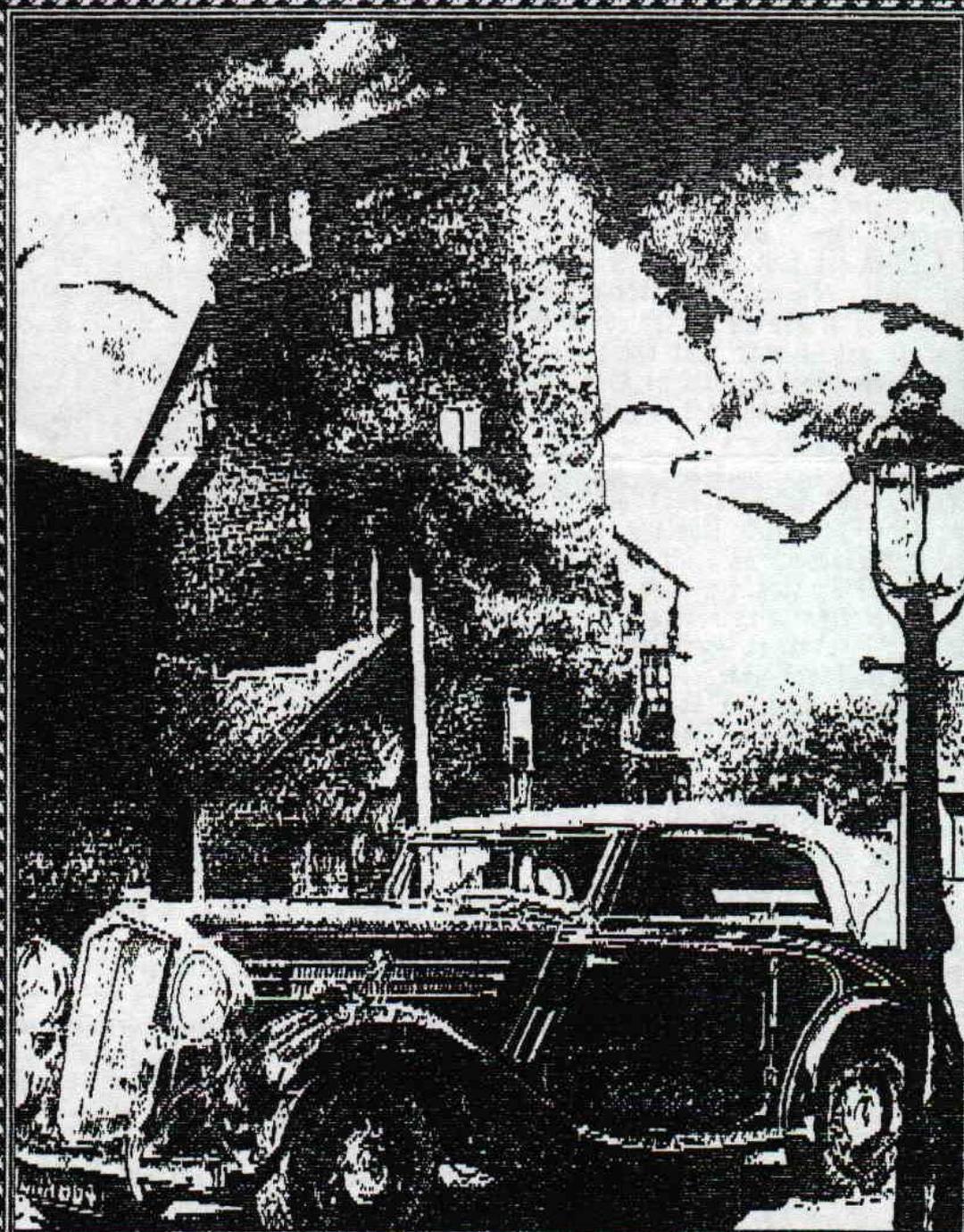


1988

REDACIION & REDACTEUR : AUBERT PATRICK - 58 RUE DE LA BRIQUETTERIE - 17009 LA ROCHELLE
REDACTEUR - ADJOINT : MEIER JEAN-LOUIS - 17 RUE DES JARDINS - 57190 FLORANGE

1991

FREEWARE - DIFFUSION - ENVOI POSTAL 4,00fr - NUMERO 30



EDITORIAL



Salut les Runstradivores! Biens remis du numéro 29 ? J'espère que oui ! J'espère aussi que les vacances ont été bonnes. Maintenant c'est du passé, il vous faudra attendre 11 longs mois avant de remettre ça. Ce numéro 30, comme vous allez le voir, est un peu plus studieux que son précédent. Normal, chose promise, chose due. Et la digit de cet édito est tout à fait dans le ton de ce qui va suivre. J'ai même renoncé à un titre qui me plaisait "Edit au Rial", c'est triste d'être sérieux à ce point. Mais Runstrad n'est pas là pour vous faire rire, pour cela il y a Pif le Chien. Non l'objectif de Runstrad est (je le répète pour les nouveaux abonnés) de parler du CPC 6128 et de ses logiciels. Cela n'a pas été compris par certains réalisateurs de "fanzines" dommage.

Quoi de neuf dans ce numéro? Un Runstrad+ original, concocté, élaboré, préparé, par JLM, fidèle au poste comme toujours, il fait pas beaucoup de bruit, mais côté boulot il assure. Son idée de Runstrad+ a même fait des adeptes puisqu'elle est reprise par d'autres fanz. Il vous prépare un hors série pour bientôt, et les culturistes du joystick vont bondir de joie. Parallèlement, il bosse sur les jeux en free que vous connaissez tous, au fait, BD-STORY est disponible, et je me suis laissé dire que le deuxième chapitre est en préparation. Bref, sans lui, je pense pas que Runstrad serait ce qu'il est. Merci JL.

Et quoi d'autre Dr.? Des tests d'utilitaires, la reprise de Masterfile, un peu de C/PM+ pour voir, c'est pas inutile de savoir ce que c'est, au début, j'ai ramé pas mal avec ce truc, je connaissais pas C/PM et je ne voyais pas très bien à quoi cela pouvait servir.

Plus de pub pour les fanz, ou presque... car je suis un peu écoeuré. Cela ne m'empêche pas cependant de rester fidèle à ARKADIA et CROCO PASSION que je lis toujours avec beaucoup d'intérêt, ce sont les meilleurs, alors faites comme moi! Lisez-les.

A bientôt.

JLM

Vous ne voulez pas louper un seul numéro de Runstrad ? Alors abonnez-vous vite !

BD STORY No 1



Venez me rejoindre dans le nouveau jeu de MLD & JLM pour de nouvelles aventures



BD-STORY est un jeu d'aventure en Freeware Demandez-le en envoyant un disque et un timbre à 4,00 et si possible une enveloppe avec vos noms et adresse. Réservez aux abonnés

Le Courrier des Lecteurs

Jean-Luc R. - Non, il vaudrait mieux pour toi acheter un CPC 6128 ancien modèle et oublier le CPC+ qui n'est qu'une arnaque monumentale. Surtout si tu veux faire un fanz!

Michel Cotron - Oui, j'ai tout compris, mais tu te trompes et si tu veux, je te fais parvenir deux ou trois fanz réalisés avec un ST. Ça casse pas des briques et ils sont très loin d'avoir la qualité de ce qui se fait sur CPC. Et pourtant, avec un logiciel comme Publishing Partner... Mais non, ce logiciel ne semble pas terrible, ses qualités graphiques, le nombre de fontes disponibles, la qualité de l'impression, et plein d'autres détails semblent d'une qualité bien moyenne, pour un prix qui lui n'a rien de moyen. Ça fait plus de 2 ans que mon revendeur préféré me baratine pour que je fasse l'échange de mon matos contre un Atari et le PAO qui va avec. Je crois qu'en lui montrant ces deux fanz il abandonnera son harcèlement et qui sait, ne vendra t'il plus jamais d'Atari, la honte.

René M. - Tu n'y peux rien! Ocp a une très mauvaise qualité d'impression surtout lorsqu'il s'agit de tramer une image en mode 0. Tu ne connais pas Trameur? Ecris-moi

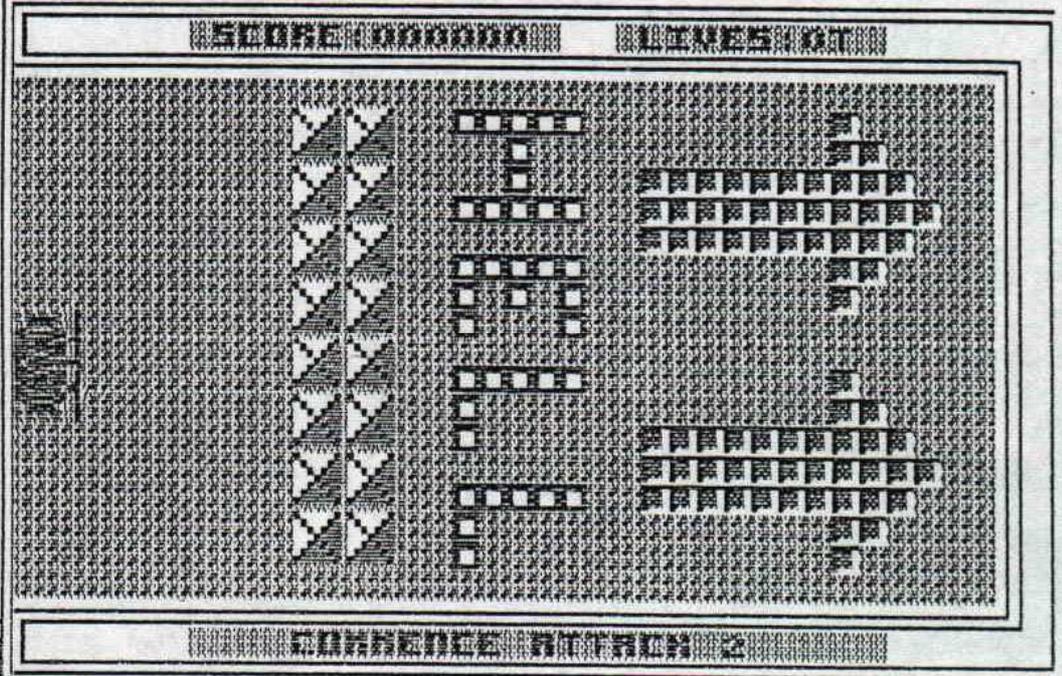
I.P.A. - Les numéros 1 à 10 sont définitivement épuisés, et les numéros de 11 à 30 sont tarifés à 1 timbre à 4,00fr, même pour les envois en groupe. 10 numéros 10 timbres. Désolé mais c'est comme ça. Business Business.

Salut !

JLM



SNOBALL IN HELL



Depuis que j'ai pris l'habitude quotidienne de tester une fois par semaine (le 15 de chaque mois) un jeu pour votre fanzine préféré, je délaissais les jeux d'arcade. Pas mon style et les joysticks prennent à chaque fois un coup de vieux. Toutes règles ayant ses exceptions, voici SNOBALL IN HELL un petit casse briques qui m'a séduit sans mettre mon joystick à l'agonie.

Seize tableaux aux principes simples et connus. A gauche une petite raquette qui ressemble dangereusement à un char d'assaut. Il ne peut se déplacer que de bas en haut (et inversement !). A droite un tas de petits monstres. Missile, automobile, avion, tête de mort, aile delta,



hé toi, lis RUNSTRAD+ du mois dernier, y a les vies infinies...

ananas, et autres objets hétéroclites qui se dirigent droit sur vous. Votre parade: un tir laser. Au milieu de toute cette housculade, une petite balle qui rebondit sur votre char et sur les briques qu'elle détruit au fur et à mesure. Le but est simple, vous l'avez deviné, détruire les briques de chaque tableau pour passer au suivant. Puisqu'il faut compliquer un peu les choses, certaines briques sont à toucher plusieurs fois pour être totalement éliminées. A chaque impact, elles prennent une forme différente.

Vous perdez une vie (vous en avez cinq au départ) chaque fois que vous laissez passer la balle ou que votre char

est touché par un de ces objets bizarroïdes qui viennent en face. Et tous ces affreux ne se déplacent pas forcément en ligne droite. Il y a aussi les intelligents qui montent, descendent, s'arrêtent, vous étudient ou se cachent derrière les aspérités naturelles du relief.

Vous avez également droit à quelques bonus qui ralentissent votre balle ou dressent provisoirement un écran protecteur empêchant celle-ci de sortir. Inversement des malus dérèglent votre canon ou vous font recommencer le tableau en cours.

Même si vous êtes un as du joystick, vous aurez le temps de vivre plusieurs éternités avant de voir le graphisme du seizième tableau.

SNOBALL devrait donc ravir tous les amateurs de casse briques. Certes ce n'est pas le summum du genre, n'est pas Arkanoid qui veut, mais il a de quoi se défendre.

J.L.M.



16 tableaux et 5 vies = 8,3125 vie par tableau

CALCUMAT TTTA

LE TABLEUR DU GPC &

DOSSIER

Parmi la grande famille des logiciels professionnels, il existe les traitements de textes pour traiter du texte, (courrier, documents, rapports, livres, etc.), et les tableurs ou feuilles de calculs pour traiter des chiffres ou des tableaux de chiffres. Comme vous pouvez le constater, l'informatique est bel et bien une discipline de traitement de l'information. Reste à savoir comment s'effectue ce traitement, et quelles sont les limites du logiciel que vous utilisez.

CALCUMAT est un tableur, ou encore, une feuille de calculs électronique semi-professionnel. Pourquoi semi-professionnel? Parce qu'il ne permet pas la gestion d'une comptabilité de trop grande envergure comme la comptabilité d'une P.M.I. Cependant, il est suffisamment évolué pour la gestion d'un club ou d'une petite association sportive ou pour la gestion d'un stock de magasin. N'oublions pas qu'il y a cinq ans seulement, ce genre de logiciel était réservé pour les gros systèmes informatiques ayant une capacité de calcul et des mémoires de stockage en rien comparables avec un Amstrad.

Il est donc normal de ne pas s'attendre à trouver avec CALCUMAT les mêmes caractéristiques que vous pourriez trouver avec VISICALC ou LOTUS III, qui sont des tableurs fonctionnant sur des micro-ordinateurs du type IBM ou compatibles et dont le prix est supérieur à 10000 fr. Ceci dit, CALCUMAT possède tout de même des capacités de calculs très puissantes.

Pour bien saisir toute la portée et le champs d'application d'une telle catégorie de logiciel, il faut prendre en compte l'exemple suivant. Lorsque vous devez effectuer des comptes, vous devez utiliser une feuille de papier sur laquelle vous allez spécifier tous les calculs. Ceci afin de les avoir sous les yeux en permanence pour mieux les comprendre, dépister les erreurs au plus vite. Vous utilisez pour réaliser les opérations inscrites sur votre feuille de papier, soit le calcul de tête (existe-t'il encore des gens qui pratiquent ce genre de discipline ?), soit une calculatrice (existe-t'il encore des gens qui n'utilisent pas de calculatrice ?). Ce procédé a fait ses preuves depuis des siècles, mais il est source d'erreurs, et il réclame une concentration soutenue. Imaginons donc maintenant que cette même feuille de papier qui s'étend sous vos yeux, se transforme par magie en calculatrice automatique, dans laquelle la feuille serait divisée en cases, et où chaque case serait capable de réaliser automatiquement un calcul en association avec une ou plusieurs autres cases. Nous venons de citer la définition approximative de ce qu'est un tableur. Pour vous donner une idée plus précise du concept tableur, nous utiliserons des exemples à partir du prochain numéro.

6	GAINS.....	D Nouveau	.00 F	450.00 F
7		E Cassettes	.00 F	
8		G Disquette +	.00 F	1000.00 F
9		H Catalogue	.00 F	100.00 F
10	PLAIDEAU	I Effacer Doc.	.00 F	1790.00 F
11	DENYS	K Imprimer	.00 F	187.00 F
12	FINTACO	L Fin	.00 F	777.00 F
13	HUDE		.00 F	195.00 F
14	ROILLAND			
15	BELLUS	195.00 F	1500.00 F	700.00 F
16	VANDE MEGHE	1780.00 F	455.00 F	98.00 F
17	MOUCLIER	1550.00 F	174.00 F	1200.00 F
18	FREXIN			
19	TOTAL CAISSE	5511.00 F	11022.00 F	16759.00 F
20	JEU DEDUIT	840.00 F	840.00 F	840.00 F
21	RESTE CAISSE	4671.00 F	10182.00 F	15919.00 F
22				

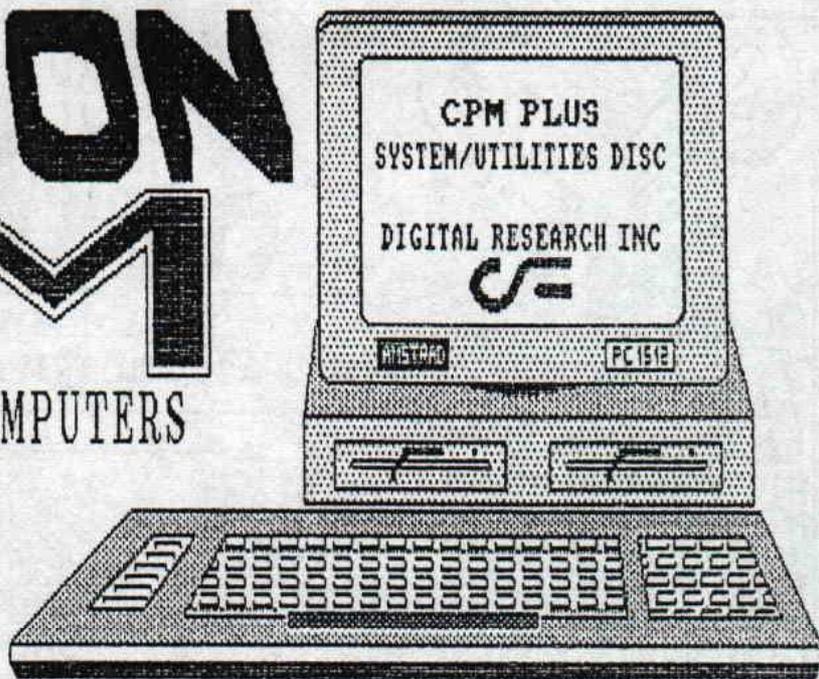


Oui, certes, je compte bien utiliser Calcumat pour gérer le nouveau budget du gouvernement, mais chuttttt, les fourmis veillent, elles pourraient me piquer mon idée, elles sont partout ces p'tites bêtes!

Comme vous voyez même au plus haut niveau on utilise Calcumat

INITIATION CPM CONTROL PROGRAM MICROCOMPUTERS

Fallait bien en arriver là un jour
CP/M offre tant de possibilités
qu'il était difficile de continuer
à l'ignorer plus longtemps
Voici donc le premier chapitre



Tout d'abord une petite mise au point. Le sujet étant assez vaste, très vaste même, je suis obligé pour le traiter avec le plus de rigueur possible de me documenter à droite et à gauche et les sources que j'utiliserai seront des plus variées. Mon travail consistera donc à rassembler les informations, les trier et faire une synthèse tout en restant accessible aux débutants.

Le but de ces articles ne sera pas de vous apprendre la programmation mais de vous expliquer ce qu'est le Système CP/M Plus, ce qu'il peut vous apporter, ce qu'il est utile de savoir à son sujet. Cela peut se résumer simplement par -CP/M C'EST QUOI?-

CP/M est un système d'exploitation, un ensemble de programmes et d'utilitaires permettant d'exploiter les possibilités d'un matériel déterminé. CP/M a été écrit en 1973, et pas mal d'entre vous n'étaient pas de ce monde, pas encore! Son auteur, Gary KILDALL était un jeune ingénieur travaillant pour INTEL comme consultant. Son objectif était de faire un système pouvant être utilisé sur tout micro-ordinateur équipé d'un microprocesseur 8080. Le Z80, apparu plus tard, est compatible avec le 8080 au niveau du code objet et donc CP/M "tourne" sur tout micro Z80, 8080 ou 8085. A cette époque héroïque, CP/M a donc été, avec le DOS d'Apple, le premier système per-

mettant d'exploiter un micro équipé d'un lecteur de disquettes. Mais à l'inverse du DOS d'Apple uniquement dédié au matériel de ce constructeur, CP/M était conçu dès le départ pour pouvoir être facilement adapté à tout matériel pourvu que celui-ci comprenne un clavier, un écran, de la mémoire, une unité de disquette et un 8080 ou un autre microprocesseur compatible avec le fameux 8080.

Devant le succès de cette formule, KILDALL crée DIGITAL RESEARCH et CP/M devient au fil de ses évolutions le plus répandu des systèmes d'exploitation. Avec l'arrivée des nouveaux matériels, CP/M devient CP/M86 sur 8086, CP/M68k sur 68000. Mais hélas, le retard de CP/M86, associé peut-être à des erreurs de stratégie, font rater à Digital le train de l'IBM PC, et c'est MSDOS qui est choisi. Alors que CP/M86 est de loin supérieur à MSDOS, mais la loi du nombre joue, et ce dernier devient avec sa version 2 le leader du marché du 8086!

Et CP/M Plus dans tout cela? Sa sortie en 82/83 passera inaperçue alors qu'il donne au 8 bits toutes les chances de concurrencer le 16 bits. CP/M est un "vrai" système d'exploitation, et son utilisation vous familiarisera avec des concepts et des opérations que vous retrouverez sous MSDOS ou PC DOS. Pouvoir utiliser CP/M Plus sur votre CPC 6128 c'est vous donner la puissance d'une Ferrari pour le prix

d'une 2 CV! En effet il y a autant de logiciels CP/M que de logiciels MSDOS et par exemple, des tableurs comme Multiplan ou SuperCalc, des gestionnaires de base de données comme DBASE ou DATASTAR, des traitements de textes comme WORDSTAR, et tous les langages de programmation comme COBOL, PASCAL, C, PL/1, FORTH ou LISP. Bref, de quoi éponger votre soif et subvenir à vos besoins toujours plus importants au fur et à mesure de votre progression.

Dans le prochain numéro, nous verrons le côté pratique et technique de CP/M Plus. Le manuel du CPC n'est pas un modèle du genre, cela nous le savons tous depuis le début, mais il a l'avantage de bien détailler les commandes des différents utilitaires, mais sans vraiment entrer dans le détail, et de ce fait, il laisse des blancs que vous allons essayer de combler.



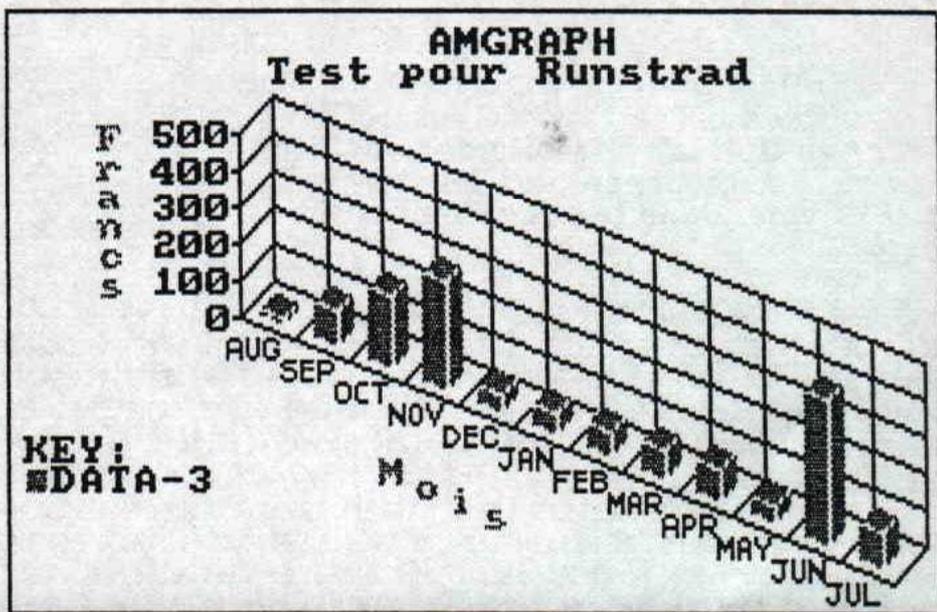
Et si vous avez des questions sur CP/M, n'hésitez pas à écrire! Posez-les!!!



UTILITAIRES

Un tableau de chiffres c'est bien !
Mais accompagne d'un graphisme, c'est mieux !

AMGRAPH de John Palmer est un petit utilitaire de 19k spécialisé dans la présentation de ce que l'on nomme habituellement des histogrammes. Très complet avec 5 types de graphismes, barres, camemberts, en 3D, en lignes, en lignes horizontales, rapide dans ses calculs de gestion d'affichage, il ne vous laissera pas 15 minutes les bras ballants devant l'écran, ses routines graphiques sont en assembleur. Amgraph est très simple à utiliser, pas très puissant au niveau des tableaux car vous n'aurez que 12 lignes sur 4 colonnes ce qui ne permettra pas l'affichage de gros tableaux. Ce n'est d'ailleurs pas son objectif, il est fait pour vous faciliter la vie, pas pour vous la compliquer. Ce n'est pas Calcumat ni Dr-Graph ni Grapheur, mais j'ai bien aimé programme facile d'accès.



DIRECTORY est un programme de gestion de catalogues très complet et très performant.

Son originalité vient du fait que l'utilisateur du programme n'a plus à entrer les données avec le clavier, donc plus de saisie. C'est le programme qui est chargé de cette corvée. Il détecte les programmes cachés avec l'option SYS (système), cependant, il ne fonctionnera pas avec des catalogues modifiés, comme il en existe sur certains jeux. Pour cela, un programme de gestion de disquettes de jeux a été ajouté sur la face B de la disquette **DIRECTORY**.

Le principe de fonctionnement de **DIRECTORY**, est de créer un fichier contenant tous les fichiers présents sur vos disquettes, et de vous permettre de travailler sur ce fichier. Le programme utilise les 64k supplémentaires du CPC pour stocker ce fichier, ce qui permet le stockage d'un nombre important de catalogues, environs 80 faces de diso en comptant des faces pleines (64 fichiers par face) ce qui nous donne 5100 fiches environs. Un détail mérite d'être souligné. La taille du fichier, même à son maximum, ne ralentit pas l'exploitation du fichier. Moins de 2 secondes pour retrouver le nom d'un programme stocké dans la 2940ème fiche. La seule contrainte, mais ce n'en est peut-être pas une pour vous, c'est le format du nom des disquettes. Plus de noms mais des numéros, disquette 001 face A. Ce format est de loin le plus pratique, d'une part il permet un classement numérique, donc plus de souplesse pour un archivage.

DIRECTORY est un produit **RUNSTRAD**

TRI, RECHERCHE sur plusieurs niveaux
Fonctions CAT, IDIR, IERR, IREN
Livré avec mode d'emploi complet
IMPRESSIONS DMP 2000 / 2160
La version 2 vous permet de
la sauvegarde de fichiers différents
sur une même face.
Son prix 100,00fr (port inclus)
CPC 6128 azerty et qwerty uniquement

Runstrad recherche lecteur ayant déjà programmé et utilisé le logiciel **BIG FLASHER** pour échange d'impressions et d'idées en vu de faire un article sur ce logiciel. Si vous avez des réalisations personnelles sur disques faites avec Big Flasher et si vous n'y voyez pas d'inconvénient, envoyez-les moi.
Les frais de port vous seront remboursés et si vous le désirez, un logiciel en freeware peut vous être envoyé.



Les cours du Prof Jean SARRAMIAS

L'emploi des codes de contrôle dans la programmation

Cher CPC, c'est quoi un code de contrôle???



Lis donc Runstrad si tu veux savoir !

Humm!

JELIS RUNS TRAD

Le programme n'accepte pas votre valeur et vous repose la question en ligne 20.

Maintenant, modifiez la ligne 20 et tapez:

```
20 LOCATE 10,15:INPUT"DONNEZ UN CHIFFRE ENTRE 6000 ET 8000 @",A
```

Le petit signe @ s'obtient en appuyant sur CONTROL et R simultanément. C'est l'équivalent de CHR\$(18). Faites bien attention lors de l'utilisation de ces codes car @ ne sera pas imprimé lors d'un listing.

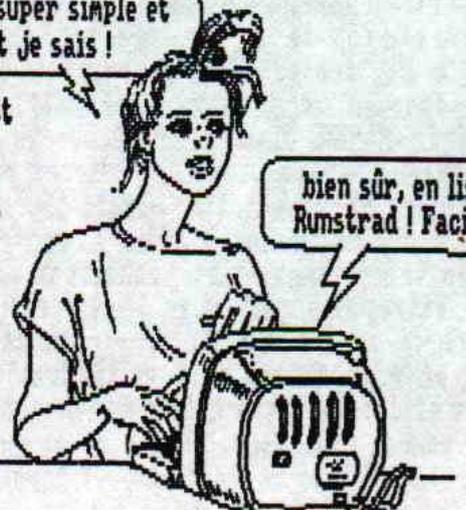
Maintenant faite RUN de nouveau... Vous avez compris? Essayez de faire plus simple et plus court. Oui! c'est impossible. Vous constatez en regardant bien que dans ce petit programme nous avons utilisés un autre code de contrôle, le No 7. Si nous avions fait PRINT"@ " à la place de PRINT CHR\$(?) le résultat aurait été identique. Ce code active la petite sonnerie et vide les files d'attente des canaux sonores, faites SOUND 1,500,9000,15 et attendez la fin du son, si vous avez la patience, sinon tapez PRINT"@ " et constatez le résultat. Le petit signe "@ " s'obtient par CONTROL et G simultanément.

La place va manquer pour voir la suite, mais je reviendrai dans le No 31 pour compléter ce cours. Cependant je crois que vous avez compris le principe d'utilisation des codes de contrôle. Avec l'aide du manuel qui vous indique la fonction de chaque code, vous devriez faire quelques essais et entrevoir toutes les possibilités qu'ils vous offrent. Elles sont nombreuses, et peuvent être l'objet de combinaisons savantes qui donnent des résultats assez spectaculaires et vous épargnent des lignes de programmation indispensables en Basic pour arriver au même résultat. A bientôt donc...

Ouais ! C'est super simple et maintenant je sais !

Tiens ! Salut, c'est vous ! Ça faisait longtemps ! Vous faites quoi en ce moment ?

bien sûr, en lisant Runstrad ! Facile !



Le manuel de l'Amstrad n'est pas très bavard en ce qui concerne les codes de contrôle. Dans la majorité des cas les sujets sont traités superficiellement, comme si vous en connaissiez déjà le fond. Ce n'est pas toujours le cas hélas, or un manuel, il faut bien le reconnaître, n'est pas un livre d'initiation. Il n'a d'autre rôle que celui de vous guider dans la forme. De vous faire connaître les instructions utilisées par la machine et non pas de vous apprendre à les utiliser.

Les codes de contrôle se trouvent chapitre 7, page 1 du manuel. Tous ne représentent pas le même intérêt pour le programmeur, certains sont même pratiquement jamais utilisés car il existe des instructions basic ayant le même effet et étant plus souples d'utilisation. D'autres par contre ne trouvent aucune instruction basic équivalente. Parmi les codes rarement utilisés, vous trouverez par exemple le code No 25 ou &19 qui équivaut à la commande Basic bien connue SYMBOL, ou bien le code No 28, &1C, correspondant à l'instruction INK. Parmi les plus utiles se trouvent les codes No 7, 8, 9, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, et 24.

Avant de voir en détail la fonction de ces codes, je tiens à vous rappeler qu'un code de contrôle est un code qui, lorsque vous l'utilisez, exerce une action sur le curseur texte ou graphique, ou sur un périphérique comme l'écran ou l'imprimante (code 27 pour cette dernière). Prenons un exemple très simple pour commencer. Tapez ces quelques lignes de Basic:

```
10 MODE 2
20 LOCATE 10,15:INPUT"DONNEZ UN CHIFFRE ENTRE 6000 ET 7000 ",A
30 IF A(6000 OR A)7000 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 20
Faites RUN et tapez 8000 pour voir ce qui se passe...
```



Vous n'avez pas été sans remarquer, si vous lisez d'autres fanzines que Runstrad, (existe-t'il des CPCistes qui ne lisent pas Runstrad? Peut-être... lisez Croco Passion, Read Only, salut Sandrine, salut Doudou,) une certaine pub pour un Club roumain et son animateur Dimitru.

J'ai attendu un peu avant de vous en parler car je voulais d'abord prendre contact moi-même avec ce club pour ne pas vous envoyer à l'aventure. Vu les derniers événements dans ce pays il n'était pas évident-évident qu'un contact sérieux puisse s'établir.

Je suis donc maintenant en mesure de vous dire qu'il n'y a pas de problème en ce qui concerne l'acheminement des dons que vous pourriez faire car c'est de cela qu'il s'agit. Ce Club n'a pas grand chose à sa disposition, son fondateur, un gars très très bien, sympa, maîtrisant le français à la perfection, a fait l'acquisition d'un CPC 6128 lors d'un bref voyage en France. Mais vous vous en doutez, les CPC, les imprimantes, les disquettes 3' les publications, bref tout ce qui a un rapport avec l'informatique en général est aussi rare en Roumanie que les petits hommes verts chez nous. Ah! vous en avez vu au mariage de votre beau frère? Tiens tiens! Comme dirait Clod (de retour parmi nous voir p.11) le mélini coulait à flots. Bon revenons à ce qui nous intéresse. Si vous désirez aider ce Club, selon vos possibilités et vos moyens, ils ont besoin de tout. Disquettes, livres, revues, fanzines, imprimantes, lecteur externe, souris, logiciels, (jeux, utilitaires, éducatifs etc...).

J'ai vu quelque part dans Cpc Infos qu'une chaîne de solidarité était mise en place avec la participation des magasins Auchan. Je suis personnellement tout à fait contre ce genre procédé et je préfère expédier moi-même mes dons à l'intéressé. C'est pourquoi je vous demande de ne pas envoyer vos dons à Runstrad mais directement à Monsieur MANEA Dimitru - B.P. 59-30 - 72260 BUCAREST - ROUMANIE. J'espère que vous ne serez pas insensibles au SOS de Dimitru car son action mérite toute notre admiration, il faut y croire vraiment pour fonder un club dans des circonstances semblables. Souhaitons qu'ils réussissent dans leur entreprise et que la libéralisation qui commence doucement à se faire sentir en Roumanie puisse permettre dans un proche avenir la multiplication des clubs de ce genre et des échanges qui ne manqueront pas d'intérêt.

Vous pouvez contacter Dimitru personnellement comme je l'ai fait, il sera très content et vous répondra sans délais.



DAMS

Un assembleur musclé !

DAMS n'est rien d'autre qu'un assembleur/éditeur/désassembleur. Il en existe d'autres, alors pourquoi cet enjouement autour de ce logiciel? Certes, Dams est un très bon produit, vous pouvez le reloger, travailler avec une imprimante, le moniteur permet le listage de la mémoire, d'afficher le contenu des registres, d'exécuter un programme pas à pas. Les fichiers créés par l'éditeur peuvent être modifiés, dupliqués. L'assembleur est un assembleur en deux passes. La syntaxe est contrôlée dès l'entrée d'une ligne. Les pseudo instructions d'assemblage sont classiques avec toutefois la possibilité de réaliser des assemblages conditionnels par des intructions IF et ELSE. Une douzaine de messages d'erreur sont là pour vous signaler ce qui ne va pas. Comme vous le voyez, rien de révolutionnaire côté logiciel.

C'est du solide, de la réalisation de qualité, bonne finition. Un seul petit défaut, le manuel!

Micro - Application ne c'est pas trop cassé le bol et ils nous avaient habitués à mieux dans ce domaine. Des exemples sur disque auraient été biens venus. Parviendrez-vous aux sommets délirants de la programmation en langage machine avec Dams? Peut-être... Mais il vous faudra un bon bouquin sur la programmation du Z80



SPRITES and CO

Super Sprites & Graphic Studio

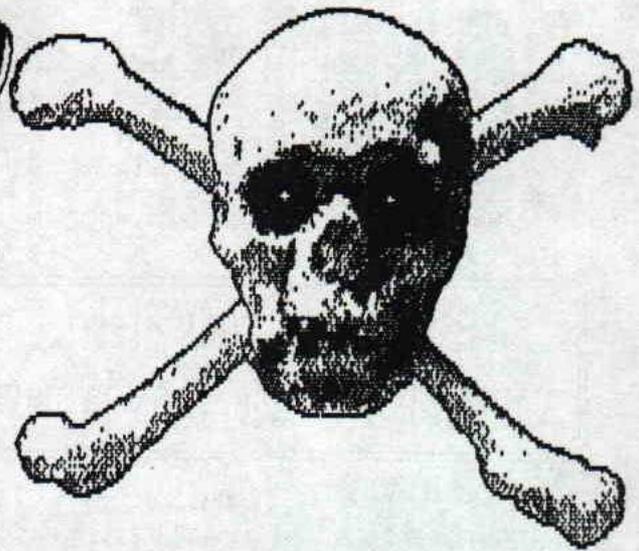
SUPER SPRITES est une réalisation de Pride Utilities et la traduction du manuel anglais est assurée dans un parfait "petit nègre" par Esat Software qui n'est pas à cela près, la preuve en a été faite à maintes reprises. Ça reste néanmoins compréhensible, soit par déduction, soit par intuition, bon, j'en rajoute en peu mais avouez que pour une société ayant pignon sur rue ça la fout mal. Rien que pour cela je suis tenté de vous dire qu'il n'y a rien à voir, mais heureusement le soft vaut un peu mieux que la notice. Mais n'allez pas croire des choses, c'est pas non plus une merveille. Mais voyons cela.

Du mode 0 exclusivement. Ça commence assez mal. Editeur de sprites assez simpliste et très primaire, ça n'arrange rien. Il existe une petite démo sur le disque, un jeu qui donne une idée plus ou moins bonne des possibilités du programme, mais il ressemble à un jeu de Le Moulec.

Bien, je ne veux pas vous faire perdre plus de temps, mais si vous voulez tenter le coup, pourquoi pas ? Pour de toutes petites animations dans le style présentation, c'est parfait, mais pas plus.

Huissier, Affaire suivante!

**Nous savons tous
que les tarifs
postaux ont
augmentés
et pour un envoi
d'un poids >20g
le tarif est
désormais de
4,00fr**



Je passe donc à Graphic Studio et première constatation, le manuel est un peu plus complet et dans une franchise correcte, en plus il figure également sur la disquette sous forme de fichiers ascii, ce qui est un très bon point (surtout pour les pirates), mais je ne pense pas que les pirates se penchent beaucoup sur ce logiciel.

Côté programme, il s'avère que ce n'est pas non plus un soft qui vous permettra de faire des prouesses, j'ai le regret de vous l'affirmer. Son éditeur de sprites est un peu mieux que celui de Super Sprites et les possibilités de manipulations sont plus nombreuses, mais rien de fracassant. Le programme est en trois parties: Sprite Designer pour la création des sprites. Draw Utility qui permet de dessiner des cercles, des ellipses, et plein d'autres choses assez originales, vous trouverez toute une batterie de RSX faciles à manipuler. La troisième partie est le cœur du logiciel puisqu'il permet les animations des sprites toujours par le biais des RSX.

Le manuel explique assez bien comment réaliser les opérations d'animations, il y a même une partie consacrée à l'assembleur pour ceux qui veulent pousser plus loin.

Quelques exemples d'utilisation figurent sur le disque, mais c'est pas la joie. Je pense que les réalisateurs devraient se donner un peu plus de mal pour mettre leur produit en valeur, il est manifeste que Graphic Studio peut mieux faire.

Diffusé par COBRA Soft, réalisé par Stéphane Massart. À signaler que le programme occupe les deux faces du disque, mais qu'une bonne partie est occupée par les fichiers ascii. Conclusion, soft très moyen, intéressant sous certains aspects.

Salut les p'tits Runstradiens, lisez bien ce message.



DOSSIER MASTERFILE



J'espère que vous êtes en pleine forme après ces longues et fatigantes vacances ! Comme vous le voyez Masterfile est de retour et il faut y aller !

Nous en étions à la définition des formats d'affichages. Je sais que c'est long et quelque peu "barbant", mais si vous n'avez pas compris comment s'utilisent les formats, vous ne tirerez rien de Masterfile.

Chargez Masterfile et créez vos données. Choisissez l'option N (Noms données). Tapez I (insère). Master vous demande, "Insère après quelle ref?", tapez sur "RETURN" et répondez à la question suivante "Donner référence données" par la lettre A, et entrez le nom de la donnée, à savoir "NOM". Continuez... lettre I (insère), "RETURN", lettre B, "PRENOMS". Ensuite la lettre C "ADRESSE", lettre D "C-P & VILLE", lettre E "TELEPHONE". Votre tableau doit ressembler à la fig.1 point par point. Si ce n'est pas le cas, recommencez. Maintenant, choisissez l'option F (rapport format). Ensuite, l'option M (nouveau format). Donnez la référence du format que vous allez créer, disons 1. Un masque s'affiche, fig.2. Donnez un TITRE à ce format. Pour cela appuyez sur la touche A (modifie). Un triangle apparaît à gauche de la 1er rubrique du masque. Ne tapez rien, passez à la rubrique suivante en appuyant sur "RETURN". Hauteur zone enregistrement. Tapez 9 (c'est la taille en nombre de lignes d'une étiquette). Passez à la

F	A: NOM
i	B: PRENOMS
9	C: ADRESSE
	D: C-P & VILLE
1	E: TELEPHONE

rubrique suivante et tapez 9 là encore. Tapez "RETURN" sur toutes les autres rubriques, sauf sur la dernière. Là nous allons donner le titre du format, par exemple: ETIQUETTES. Maintenant tapez I (insère). Masterfile demande s'il s'agit d'une en-tête (H), d'une donnée (D), ou d'une ligne (L). Vous pouvez inclure d'autres en-têtes dans votre format, par exemple: Destinataire, qui sera inscrit sur chaque étiquette, bien que ce libélé n'apparaisse pas lors de l'affichage des fiches. Tapez D car nous allons donner les noms, adresses etc... Là, les choses se compliquent un peu. Vous vous souvenez que je vous avait parlé d'une feuille quadrillée, utilisez-la pour noter les coordonnées horizontales, verticales et la longueur de vos données. Maintenant regardez la fig.3

physiques des données. Colonnes, Lignes, Largeur, recopiez les coord. relevées sur votre feuille quadrillée en sachant que les Colonnes correspondent aux coord. verticales, les Lignes aux coord. horizontales. La largeur doit tenir compte de plusieurs facteurs. D'une part la largeur de l'étiquette, mais aussi de la possibilité de mettre plusieurs rubriques sur la même ligne, NOM et PRENOMS par exemple. Il faut donc veiller à ce qu'un nom ne puisse pas empiéter sur PRENOM. Si vous donnez 35 caractères de largeur à NOM, que NOM commence à la Colonne 1, Ligne 1, et que vous mettiez ensuite PRENOMS à la Colonne 30, Ligne 1, si un des noms de votre fichier fait plus de 30 caractères, ce dernier viendra effacer le début de PRENOMS. Ceci tant dit, veillez également à la position sur les Lignes, bien souvent une rubrique n'apparaît pas... et après moult recherches vous vous rendez compte que 2 rubriques se trouvent sur la même ligne et que la 2ème efface la 1ère. Bon, rendez-vous au No 31.

Rapport format	
Ref Format 1: Geometrie	
Hauteur zone en-tete.....	01
Hauteur zone enregist....	02
Hauteur page imprimante....	66
Pause feuille a feuille....	N
Marge gauche.....	00
Code connection L/R etc....	
Couleur des bords.....	23
Titre du format.....	< titre >

Figure 2

Dans la fenêtre du bas, vous avez les rubriques que vous venez de créer, A:NOM, B:PRENOMS, C:ADRESSE, D:C-P & VILE, E:TELEPHONE. Le triangle est face à la 1ère ligne
 "Référence champ..... ?"
 "Ref. donnée ?" Master attend que vous lui donniez la lettre correspondant à la rubrique que vous voulez attribuer à ce champ. Tapez A et "NOM" viendra s'inscrire à la place de "Ref; donnée ?".
 A la ligne suivante tapez "RETURN" pour laisser la valeur 01 qui s'y trouve.
 Nous arrivons aux lignes des coord.

Rapport format	
Donnee enregistrement	
Reference champ.....	A:NOM
En-tete(0) ou enr.(1).....	01
Colonne.....	01
Ligne.....	01
Largeur.....	25
Hauteur.....	01
Inversion.....	N
Justification a droite.....	N
Numerique.....	N
Totalisation.....	N
2 decimales.....	N
Virgule des milliers.....	N
Remplissage.....	"
Symbole monetaire.....	

Figure 3



LE COIN PRO



```

2520 CLS#3:CLS#2:LOCATE#3,2,2:PRINT#3,"Echo Imprimante ? (O/N)"
2530 rep$="":WHILE rep$="":rep$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF rep$<>"O"AND rep$<>"N"THEN SOUND 1,1000:GOTO 2530
2540 IF rep$="N"THEN 2580
2550 LOCATE#3,2,2:PRINT#3,CHR$(20):LOCATE#3,2,2:PRINT#3,"Mettre l'imprimante en marche":LOCATE#3,2,3:PRINT#3,"et appuyez sur <COPY>"
2560 WHILE INKEY(9)<>0:WEND
2570 PRINT#8,CHR$(27);"a";CHR$(27);"M";:WIDTH 100:prt=8
2580 r%=0:dd=0:ff=n:compt=0:ACU=0
2590 @BANKFIND,ar%,zrec,dd,ff
2600 IF r%<0 THEN 2660
2610 DD=R%:R%=0:@BANKREAD,ar%,ZFICHE,DD:z1=LEFT$(zfiche,20):z2=MID$(zfiche,21,36):z3=MID$(zfiche,57,10):z4=MID$(zfiche,67,4):PRINT#2
,DEC$(r%,"###");" ";z1;" ";z2;" ";z3;" ";z4:compt=compt+1:DD=DD+1:ACU=ACU+1:LOCATE#0,74,6:PRINT#0,DEC$(ACU,"###")
2620 IF prt=8 THEN PRINT#8,DEC$(i,"###");" ";z1;" ";z2;" ";z3;" ";z4
2630 IF compt=11 THEN compt=1:SOUND 1,50:CLEAR INPUT:CALL &BB18
2640 IF INKEY(79)=0 OR INKEY(76)<>-1 THEN 2660
2650 dd=r%+1:r%=0:GOTO 2590
2660 CLS#3:LOCATE#3,2,2:PRINT#3,"Recherche Terminee.":LOCATE#3,2,3:PRINT#3,"(R)etour Menu (A)utre Recherche":CLEAR INPUT
2670 rep$="":WHILE rep$="":rep$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF rep$<>"A"AND rep$<>"R"THEN SOUND 1,1000:GOTO 2670
2680 IF rep$="R"THEN RETURN
2690 GOTO 2200
2700 REM FIN DE TRAVAIL
2710 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,12:INK 3,26,0:BORDER 26:SPEED INK 15,15
2720 IF saisie=0 THEN END
2730 PEN 2:LOCATE 2,2:PRINT"FIN de TRAVAIL et ECRITURE du FICHER":PLOT 16,366,1:DRAWR 605,0
2740 PEN 2:LOCATE 2,5:PRINT"NOM du FICHER en MEMOIRE ";:PEN 3:PRINT a$
2750 PEN 2:LOCATE 5,9:PRINT"MODIFICATION de ce NOM (O/N)"
2760 CLEAR INPUT:rep$=""
2770 WHILE rep$="":rep$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF rep$<>"O"AND rep$<>"N"THEN SOUND 1,1000:GOTO 2760
2780 IF rep$="N"THEN 2900
2790 PEN 2:LOCATE 2,12:PRINT CHR$(20);"Nouveau NOM "::PEN 1:LOCATE 17,12:LINE INPUT",nn$
2800 IF nn$=""THEN SOUND 1,1000:GOTO 2790
2810 IF LEN(nn$)>8 THEN SOUND 1,1000:LOCATE 2,18:PEN 3:PRINT"ATTENTION";:PEN 2:PRINT" PAS PLUS DE 8 LETTRES":CLEAR INPUT:CALL &BB18:GOTO 2790
2820 DATA 32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,46,47,58,59,60,61,62,63,64,92,93,94,95,96,123,124,125,163
2830 RESTORE 2820:FLAG=0
2840 FOR I=1 TO 31:READ CTR
2850 IF INSTR(NN$,CHR$(CTR))<>0 THEN FLAG=CTR
2860 NEXT
2870 IF FLAG=32 THEN SOUND 1,1000:LOCATE 2,18:PEN 3:PRINT"ATTENTION";:PEN 2:PRINT" LE CARACTERE ";:PEN 1:PRINT"( ESPACE )":PEN 2:LOCATE 2,20:PRINT"N'EST PAS AUTORISE...":CLEAR INPUT:CALL &BB18:GOTO 2790
2880 IF FLAG<>0 THEN SOUND 1,1000:LOCATE 2,18:PEN 3:PRINT"ATTENTION";:PEN 2:PRINT" LE CARACTERE ";:PEN 1:PRINT"( ";CHR$(FLAG);" )"
:PEN 2:LOCATE 2,20:PRINT"N'EST PAS AUTORISE...":CLEAR INPUT:CALL &BB18:GOTO 2790
2890 EFF$a$:a%=UPPER$(LEFT$(nn$+SPACE$(8),8))+".BIB"
2900 LOCATE 1,4:PRINT CHR$(20):SOUND 1,50:IF a$="PAS ATTRIBUE"THEN A$="SANS-NOM.BIB"
2910 PEN 2:LOCATE 6,5:PRINT"ASSUREZ-VOUS QUE LA DISQUETTE"
2920 PEN 2:LOCATE 8,7:PRINT"PRESENTE DANS LE LECTEUR"
2930 PEN 2:LOCATE 9,9:PRINT"EST BIEN CELLE QUI DOIT"
2940 PEN 2:LOCATE 11,11:PRINT"RECEVOIR LE FICHER"
2950 PEN 1:LOCATE 7,20:PRINT"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
2960 CLEAR INPUT:CALL &BB18
2970 PEN 2:LOCATE 4,5:PRINT CHR$(20);"ECRITURE du FICHER ";:PEN 1:PRINT a$
2980 PEN 2:LOCATE 15,8:PRINT"EN COURS..."
2990 INK 3,20,10:PEN 3:LOCATE 4,12:PRINT"ATTENDRE L'ARRET COMPLET DU LECTEUR"
3000 PEN 3:LOCATE 6,14:PRINT"AVANT D'ENLEVER LA DISQUETTE":PEN 1
3010 OPENOUT A$
3020 WRITE#9,N
3030 FOR I=0 TO N

```



Ouf, ca se tire... Enfin! Voici les
DIVERS

**RESULTAT DU
CONCOURS
Du Xunéto 29**

Le nom du gagnant est:
Mr. ROGER LORRAIN
de Pierre de Bresse
SAONE-et-LOIRE

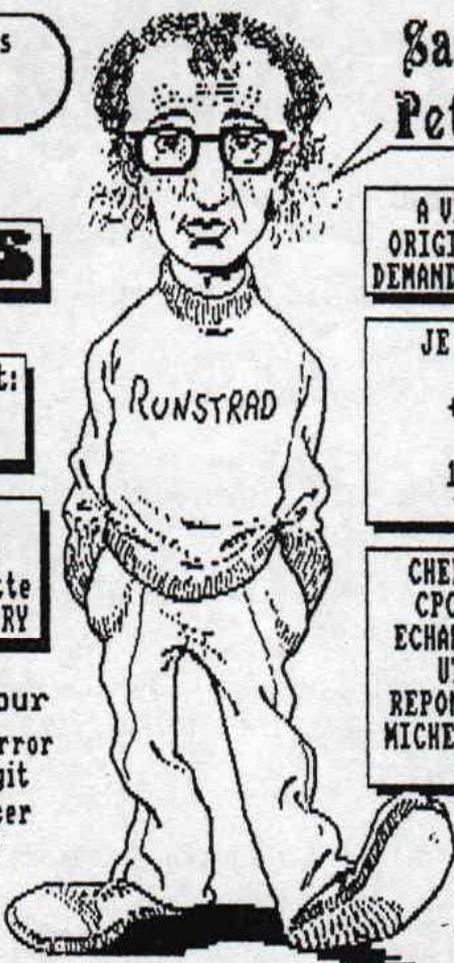
Et la bonne réponse était:
Le timbre et l'oreille Gauche
Roger recevra donc une disquette
avec les jeux **REWARD** et **BD STORY**



SYNTAX ERROR, Le Retour
Oui! je suis née dans Syntax Error
Mais quoi de mieux qu'une digit
de Syntax Error pour annoncer
son retour parmi le monde
des Fanzines ?

En effet, **CLOD** et **SPRING**
ont repris du service
mais il y a quelques petits
changements.
Plus de numérotation
Plus d'adresse
et un tirage limité
à trente exemplaires.

La rupture se fait légèrement
sentir, mais le style est toujours
le même, laissons leurs le
temps de se remettre dans
le bain et reprendre la
la vitesse de croisière qu'ils
avaient avant. Bien que réalisé avec Oxford, il est
mon préféré, alors j'ai décidé d'assurer les copies
pour les abonnés de Runstrad qui en feraient la
demande. Modalités, 1 timbre à 4,00fr pour les
copies plus 1 timbre à 2,50fr pour le port.



**Salut ! Voici les
Petites Annonces**

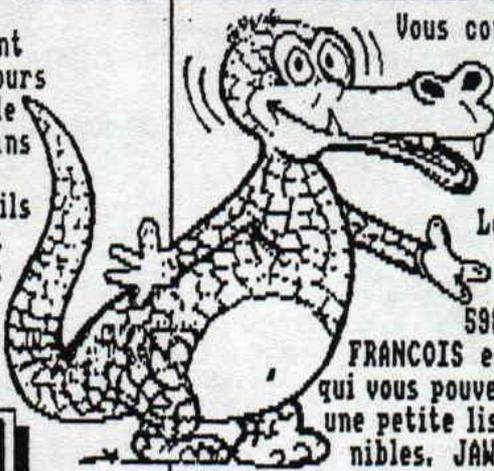
**A VENDRE DIVERS LOGICIELS
ORIGINAUX - JEUX - UTILITAIRES
DEMANDER LA LISTE A LA REDACTION**

**JE CHERCHE OCP ART STUDIO
ORIGINAL + NOTICE
+ de 150,00 S'ABSTENIR
BARBET Samuel
12 R. DE LA LIBERATION
91660 - ESTOUCHES**

**CHERCHE CORRESPONDANTS SUR
CPC 464 (ou même 6128) POUR
ECHANGER TRUCS, ASTUCES, PROG.
UTILITAIRES, FANZ, ETC...
REPOSE 200% ASSUREE. ECRIRE A
MICHEL PODVIN 17 R.DE LA PLAINE
59280 - BOIS GRENIER**

**CHERCHE POUR MA
COLLECTION PERSONNELLE
TOUS LES FANZS SUR PAPIER
QUI EXISTENT OU QUI
N'EXISTENT PLUS. ECRIRE
OU TEL. MICHEL PODVIN
17 R. DE LA PLAINE
59280 - BOIS GRENIER
TEL: 20.77.68.67 A/P 19h30**

**VEND 1 CRAYON OPTIQUE DX TRONIC
6128 NEUF. GARANTIE. 238fr PORT
COMPRIS. ACHETE DIGITALISEUR ARA
TEL: 66.69.42.54 A/P 19h**



Vous connaissez les **MEGAFREE**?
Il s'agit de réalisations d'amateurs. Des
jeux, des démos, bref
plein de bonnes choses
pour vos bécanes.

Les Megafree sont distribués par **FRANCOIS MEDE**
16 r. du Tonnelier
59890 - QUESNOY sur DEULE

FRANCOIS est un gars sérieux en
qui vous pouvez avoir confiance. Voici
une petite liste des Megafree disponibles.

JAWS, le jeu de SSM. Swiss
Idées de Croco Dingo. Slide Show. Digits Show.
Des demos. Les anciens numéros de **MICROMAG**
et de **MAGAMAG**, le fanz de Stéphane **CARRE**. Des
anciens numéros de **NEWSTRAD** et pour finir, les
jeux réalisés par **FRANCOIS** lui-même, **LE TEMPS**,
jeu d'aventure. Modalités ? 1 disque, une en-
veloppe auto adressée et timbré à 4,00fr.



**A VENDRE
DISQUETTES 3'
* AMSOFT *
D'OCCASION**

Disquettes en bon état. Pleines de
programmes divers. Bonne occasé!
Contactez Jean Louis **MEIER**
Voir adresse sur la couverture.
Vendues par lot de 10 - Port compris



**PRIX
120,00
le lot**



Voilà, ce numéro est terminé.
A bientôt avec le numéro 31.

RUNSTRAD +

Interview de Patrick Aubert

Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 30

Jean-Louis MEIER 17, rue des Jardins 57190 - FLORANGE
Patrick AUBERT 58, rue de la Briquetterie 17000 - LA ROCHELLE

--- Salut Patrick, merci de me recevoir chez toi par disquettes interposées. Pour le champagne tu n'étais pas obligé...

Tu te présentais déjà sommairement dans le premier numéro de RUNSTRAD, mais tout le monde ne le possède pas. Alors retour case départ.

Ton état civil complet ?

AUBERT Patrick et c'est tout !

--- Comment l'es venue la passion de l'informatique. Un matin en te levant, entre deux tasses de café ? Ton premier ordinateur ?

Un CBM 4032 de Commodore, en 1976, et à cette époque fallait en vouloir.

--- L'avenir de l'Amstrad CPC ? Et cette stupide incompatibilité entre le 6128 et 6128+ qui oblige les possesseurs de ce dernier à acheter une cartouche spéciale.

Sans commentaire. Je ne voudrais pas qu'Amstrad me fasse le procès du siècle.

--- Imagines tu la venue d'un 6128 ++

NON ! Ou alors ils frisent la correctionnelle.

--- RUNSTRAD. Raconte sa naissance, son histoire.

Le début en septembre 1988. Environ 8 mois après un type (qui lisait Aligator de LMC) m'a écrit pour recevoir Runstrad. D'une correspondance soutenue, suivie d'une collaboration très efficace est né Runstrad Plus, un tournant pour Runstrad, un autre tournant a été lorsque le fanzine est passé à 12 pages et au format A3

--- Tu en es actuellement au numéro 30. Un record. Espères tu le doubler un jour ?

NON. Mais lorsque j'ai fait le numéro 15, je n'imaginai pas aller jusqu'au 30.

--- Les fanzines se multiplient à un rythme effréné. La plupart disparaissent au bout de quelques numéros. Un bien ou un mal ?

Les fanzines ne sont pas une mode contrairement à ce que peuvent croire certains, et il en existe dans bien des domaines, les aquariophiles, les radios amateurs, les jeux de rôles D&D, les collections diverses, et bien d'autres trucs. Il se trouve que l'informatique additionne deux phénomènes complémentaires, le sujet et les moyens. Certains types se figurent que faire un fanzine est une chose facile.

Bien non, c'est à la portée de n'importe qui, mais il faut d'abord avoir quelque chose à dire, savoir le dire, et maîtriser les moyens de mise en oeuvre. J'en dis pas plus, c'est inutile je pense.

--- Pratiquement tous les fanzines (à part deux ou trois) classent RUNSTRAD au top niveau. Pourquoi ce succès ?

Je pense que c'est une bonne question, merci de l'avoir posée.

--- A propos des deux ou trois ci-dessus, quelques jaloux ou grincheux du dernier jour te détruisaient

--- systématiser dans leur fanz. (Certains se prenaient même pour des Dieux). A une exception près, tu n'en n'as jamais fait état dans RUNSTRAD. Tu préfères les laisser hâler seuls ?

J'aime bien la critique! C'est utile lorsqu'elle est objective et fondée. Les Dieux en question sont des gentils petits gars, ils ne font marrer. Damage qu'ils n'aient pas le sens du ridicule, ça les aiderait plus que de faire une apparition à l'Amstrad Expo.

--- Tu es très rigoureux pour les articles et la présentation de RUNSTRAD. Pas de bricolage, de ciseaux-colle et autres systèmes "D". C'est presque du professionnalisme. Explique...

C'est la clé de voute du fanzine. Runstrad est avant tout une vitrine du CPC 6128. C'est le reflet de la machine. Si je ne suis pas capable de l'exploiter au mieux de ses possibilités, suis-je crédible? Non bien sûr! Il faut montrer aux lecteurs qu'ils possèdent un ordinateur fantastique, mais le dire ne suffit pas, il faut aussi le montrer, et ce n'est pas avec la colle et les ciseaux que c'est possible. Il faut leur donner l'envie d'aller plus loin, toujours plus loin.

--- Idem pour les productions sur disquettes. La dizaine de DIGITAL DEMO, CARICATURAL DIGITS, l'INITIATION A L'OVERSCAN, j'en passe et j'en oublie. Commente nous le pourquoi de toute cette production.

Les Digital Demo? J'ai constaté que beaucoup de lecteurs me demandaient des copies de digits, pour illustrer un programme, une affiche, bref, toutes sortes de choses. Donc l'idée m'est venue de faire une banque de digits variées et de mettre tout ça à leur disposition avec une petite présentation mais rien de fameux, un emballage sans plus, le mot "demo" ne doit pas être pris au sens que nous connaissons tous, ce ne sont pas des démos. Pour l'overscan, j'ai trouvé que le sujet méritait un supplément d'explications sur disque, le sujet était assez compliqué sans exemple concret.

--- Ton matériel de travail ?

Deux CPC 6128, deux DMP, un scanner Dart, un digitaliseur Ara, une multiface, une souris Aux, 1 lecteur externe, et une grande quantité de logiciels.

--- Un fanzine doit-il obligatoirement être gratuit ?

Non, c'est pas une obligation, fanzine ne veut pas dire Freeware obligatoirement et les "Fanatics Magazines" des années 80/90 n'étaient pas gratuits, certains valent

maintenant beaucoup d'argent. Un fanzine c'est une passion, une passion ne se vend pas, elle se partage. Mais cela je l'ai déjà dit dans un article.



--- Quels sont les meilleurs fanz sur la place ?
 Je ne vais pas tomber dans ce piège de "tout le monde il est beau tout le monde il est gentil" et je vais bien sur me mettre pas mal de monde à dos. Sur papier "CROCO PASSION" sur disc "ARKADIA", et j'aime bien tout ce qui est bien fait et je lis presque tous les fanzines.

--- Combien d'abonnés as tu ?
 22, 56, 147, 195, 238, 303, 370, 418, 491 ? Un de ces chiffres est le bon, trouvez-le et gagnez une disquette.

--- Il doit y en avoir de sérieux, de sympas, de vrais amis et des rapaces. Dans quelle proportion définis-tu chaque catégorie.
 Les rapaces sont éliminés systématiquement, j'ai un truc super pour ça. Runstrad est fait pour établir des contacts, échanger des idées, correspondre sur l'informatique, mais pas seulement, j'aborde beaucoup de sujets dans le courrier. La FI, la Science Fiction, la musique, et même la politique... J'ai fait de bons amis, que je ne connais que par correspondance, et lorsque l'un d'entre eux passe sur une autre bécane (16/32 bits) je ne le blâme pas, je le comprend, et il m'arrive de continuer à correspondre avec eux. Donc, l'objectif initial de Runstrad est atteint, il y a très peu de "rapaces".

--- Je sais que tu reçois beaucoup de courrier. Parfois 10 ou 15 lettres par jour. As tu embauché une secrétaire ?
 Oui, j'ai deux secrétaires, une azerty et une qwerty, mais elles ne prennent aucune initiative, alors je dois tout faire moi-même.

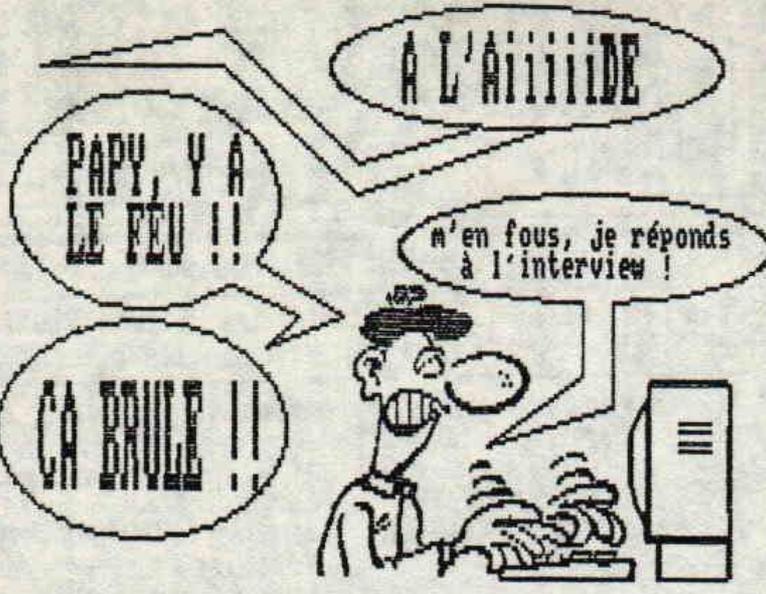
--- Est-il vrai que tu as acheté un Amiga 2000 et que RUNSTRAD a failli être abandonné ?
 Non, j'ai envisagé l'arrêt de Runstrad pendant un temps, mais cela n'avait pas grand chose avoir avec l'Amiga. L'amiga, c'est bien, mais pour faire un fanzine proportionnellement aussi bon qu'avec un CPC il faut dépenser une fortune.

--- Tu es l'auteur de plusieurs utilitaires dont deux qui se sont fait un nom dans l'univers d'Amstrad: ELECTRA 2000 et DIRECTORY. As tu d'autres projets de ce genre en cours ?
 Non, je n'ai pas le temps. Electra 2000 m'a pris 4 mois de travail à raison de 6 à 8 heures par jour et Directory presque autant.

--- Tu n'as écrit que tu envisageais des modifications en profondeur pour RUNSTRAD. Un "virage à 180 degrés" pour reprendre ton expression. Tu commentes ?
 Lisez Runstrad !

--- Ca t'arrive de voir la vie à l'envers ?
 Oui ! Souvent.

--- Il n'y a pas que la programmation mais aussi le ludique. Les jeux préférés ? Je sais que tu es un incondicional de l'AU CÉL. Il doit y en avoir d'autres. Donne des titres.
 Mercenary, Elite, Carrier Command, Crafton & Xunk, Cyrus, Highway Patrol, Leaderboard, Nigel Mansell, Silent Service, Starglider, Stund Car Racer, Welltris et Tau Ceti qui n'a pas encore été égalé.



--- La presse informatique dédiée à l'Amstrad sombre de tous cotés. Exit MICRO STRAD, AMSTRAD MAGAZINE (AMMAG - MICRO MAG), CPC et AMSTAR/CPC.
 CPC INFO semble battre de l'aile. AMSTRAD CENTI POUR CENT est aussi épais qu'une feuille à cigarette. Les fanzines peuvent-ils prendre la relève ?
 J'ai déjà connu ce phénomène avec d'autres machines, Commodore, Apple II. C'est la loi du marché. Un magazine doit être rentable. Le déclin est irréversible, encore quelques mois et ça sera terminé. Ne

pleurez pas, les fanzines sont là, ils feront du mieux possible, je l'espère.

--- A part l'informatique quels sont tes loisirs ? Toujours la formule 1, la moto, San Antonio ?
 La moto à mon grand regret ne figure plus parmi mes loisirs, Sana, oui, depuis 20 ans, ça décompress. La F1 me passionne toujours autant, surtout lorsque Prost doit se battre contre son élève, qui en toute objectivité est devenu le maître incontestable, quid? Senna bien entendu. Les Williams, de la poudre aux yeux, salut les fanas.

--- Tu fumes des Gauloises filtres ou sans filtre ?
 Sans filtre !

--- Quelles questions ai-je oubliées ?
 Tu as oublié de me demander ce que je pensais de mon collaborateur. Domage, j'avais des choses à dire.

--- Merci pour l'exclusivité. Le bonjour à toute ta tribu. Je te téléphone.
 Reviens quand tu veux, c'est avec plaisir.

ARKANOID II Ca date un peu, mais toujours aussi captivant. Pour des vies infinies recherchez 27,B7,CA,ED,34,3D,32 et remplacez 3D par 00.
 Pour visiter tous les tableaux, appuyez simultanément sur CONTROL + ESC + TAO (en clavier qwerty) ou TAO (en azerty) pendant la page des HIGH SCORE de début du jeu (le border changera) et ensuite chaque appuie sur ESC vous fera monter d'un tableau.
 J.L.M.

NEMESIS A0,3E,05,32,F1,A0,32 05 par FF = 255 vies

NOMAD 3A,19,1A,3D,32 3D par 00 = vies infinies

PULSATOR C9,3E,05,32,E2,AD 05 par FF = 255 vies

MISSION ELEVATOR 2F,7B,3D,32,2F,7B 3D par 00 = vies infinies
 Joseph MEDETROS

Plus de 300 titres et les pokes correspondants. Ce travail magistral est réalisé par mon ami Guy VERNIER. Pour recevoir cette liste de six pages envoyez-moi un timbre à 4,00 francs sans oublier vos noms et adresses.