



RUNSTRAD



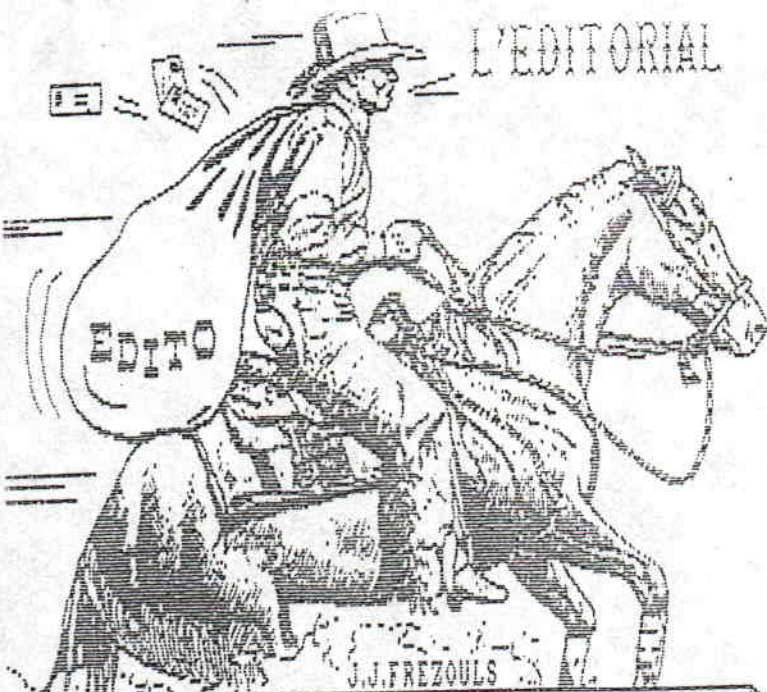
1991

REDACTION & REDACTEUR : AUBERT PATRICK - 58 RUE DE LA BRIQUETTERIE - 17008 LA ROCHELLE
REDACTEUR - ADJOINT : MEIER JEAN-LOUIS - 17 RUE DES JARDINS - 57198 FLORANGE

1991

FREEWARE - DIFFUSION - ENVOI POSTAL 3,80fr. - NUMERO 25





Bien le bonjour à tous! Les fêtes ne vous ont pas trop ramolli le cerveau. Tant mieux, car l'année qui commence risque d'être forte en événements en tous genres. Quoi de neuf en ce début 91? Un nombre TRES important de nouveaux lecteurs et lectrices. Résultat incontestable de l'article sur les fanzines, publié par le magazine CPC Infos (ex Amstar/CPC). Merci à la rédaction de ce Mag pour les propos tenus et pour la place donnée à Runstrad dans leurs colonnes.

Pour les nouveaux abonnés, sachez qu'à la rédaction de Runstrad, on fait un maximum pour vous offrir un fanzine aussi bon que possible. JLM et moi-même ne dormons que 3 heures par nuit et encore... Pas toujours. Mais nous sommes satisfaits du résultat, vous aussi j'espère. Alors tant mieux.

Les plus perspicaces auront notés le léger changement dans le logo de la couverture. Un petit rafraichissement nécessaire, rien de révolutionnaire. Ce 25ème numéro est un peu spécial. Vu les nombreuses demandes de renseignements concernant l'excellent Trameur, JLM vous a réalisé un article complet sur deux pages, (c'était nécessaire, il y a pas mal de chose à dire sur ce logiciel et le mode d'emploi publié dans Amstar/CPC était un peu léger concernant certaines fonctions). Si après cela vous n'arrivez toujours pas à le faire fonctionner, abandonnez. Donc, deux pages pour Trameur, deux pages pour Masterfile, deux pages pour OCP et deux pages pour Le Coin Pro... Il ne reste plus grand chose. Le prochain numéro sera moins chargé c'est juré. Voilà, en attendant à bientôt!

EN BREF - EN BREF - EN BREF - EN BREF

BRUND CHOISELLE qui devait assurer la continuité du fanzine MEGAMAC abandonne cette idée pour des raisons professionnelles. C'est dommage! Mais nous comprenons très bien. CLAUDE LENOULEC reprend la diffusion d'ALIGATOR DUNDEE, j'attends son dernier numéro pour vous en parler plus longuement.

Star CPC disparaît définitivement. Anen... † † †

Digital Deno X est en cours... Vive le Paris-Dakar...

CROC EN CHAMBRE est un fanz dédié aux 6128, 664, 464. Il se compose de 15 pages. Vous y trouverez les rubriques habituelles, des tests d'utilitaires, des pokes, des astuces, des soluces, le tout bien réalisé, et en freeware. Bref un bon fanzine qui devrait vous plaire. En plus, ils sont très sympathiques. Alors écrivez vite pour demander le dernier numéro.

BOUTHORS Alexandre
30 rue de MOREUIL
80250 AILLY sur NOYE
Tel: 22 . 41 . 50 . 42

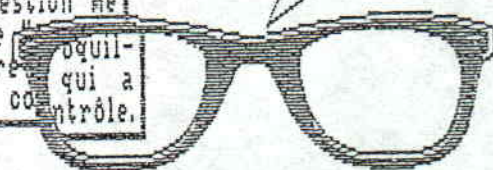


LISEZ CROC EN CHAMBRE
DECHAVANNE AB90

RECTIFICATIF

Dans le numéro 24, je vous parlais de MADSTAR et bien non! Il ne s'agit pas de Madstar, mais de MADSTRAD. Que l'auteur du fanz en question ne pardonne cette "coquille" involontaire qui a échappée au contrôle.

Pourtant, Madstar je trouve que c'est très bien, c'est pas mal. Mais les gars, ils n'ont pas appréciés, mais alors pas du tout!!! Aie!

S
T
A
R

FREEWARE STAR GAMES N°1

EDITO

Les deux autres numéros de ce fanzine ont été réalisés par Damien LAURENT. Ce fanzine est un peu spécial. Il est dédié aux jeux gratuits. Il contient des logiciels, des astuces, des pokes, des soluces, le tout bien réalisé, et en freeware. Bref un bon fanzine qui devrait vous plaire. En plus, ils sont très sympathiques. Alors écrivez vite pour demander le dernier numéro.

DAMIEN LAURENT
25320 BYANS SUR DOUBS

SOMMAIRE

1) EDITO	7) LE TEST DU MOIS
2) LA DIGIT	8) MUSIQUE: MAX MIX 10
3) TRUCS & ASTUCES	9) LES JEUX GRATUITS
4) LES BONNES ADRESSES	10) LE TOP JEUX
5) BD : LES PASSAGES DE L'ENT	11) LE MOIS PROCHAIN
6) CONCOURS	12) BULLETIN D'ABONNEMENT

G
A
M
E
S

Voici un nouveau fanzine. STAR GAMES !

4 pages réalisées avec Oxford. Pas beaucoup de dessins pour ce 1er No, mais il y en aura dans le No 2. Vous trouverez néanmoins une rubrique DIGIT qui semble intéressante. Le reste ne manque pas d'intérêt non plus. Rubriques diverses et habituelles, mais aussi un coin BD et un coin Musique, pour les amateurs. Un concours, des bonnes adresses, bref, un petit fanzine bien agréable à lire. L'adresse: Damien LAURENT - 25320 BYANS SUR DOUBS. écrivez-lui!



LOGICEST

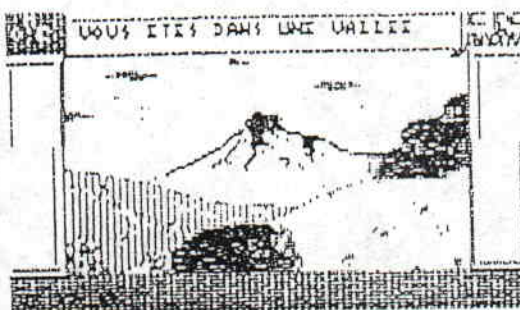


SRAM & SRAM II - La Légende -

Ne soyez pas étonnés si je vous parle encore de jeux d'aventure, ce sont mes préférés. Je bannis ceux à décortiquer un joystick en 58 minutes, genre NINJA MASSACRE ou KARATE TUERIE II. Je suis d'un naturel calme.

Si vous n'avez pas encore testé ce genre qu'est l'aventure, et si vous voulez vous faire la main,

commencez par l'épopée de SRAM I et SRAM II. Ils viennent d'être réédités en coffret. Les solutions sont fournies avec les logiciels, sous enveloppe cachetée, mais il paraît que lesdites solutions comportent des erreurs... A qui peut-on se fier ? Je vous parlais donc des deux SRAM. Ils n'ont pas trop mal vieillis. Les ordres se donnent au clavier, pas d'icônes (c'est triste les icônes). Les objets en votre possession sont constamment affichés à l'écran, une musique extra, une présentation réussie, de bons graphismes, deux énigmes pas trop compliquées, de bonnes syntaxes comme on n'en fait plus, un chronomètre qui ne vous oublie pas, des animaux qui parlent, un joli menhir, des souterrains, un bon roi qui devient méchant, une gentille sorcière, des geoliers ivrognes, un voilier en plein désert (style rencontre du troisième



type), des fèves maléfiques, un vendeur de cartes postales, un centaure musicien, j'en passe et j'en oublie.

Et l'histoire dans tout ça ? Dans SRAM I c'est à vous de découvrir le but du jeu. Hé oui, c'est ainsi. Mais je vais vous aider. Le bon roi EGRES est prisonnier dans son château,

détroné par le méchant CINOMEH. A vous de le délivrer. Pour cela il vous faudra battre la campagne pour trouver les ingrédients nécessaires avec lesquels, EDUALC la sorcière...

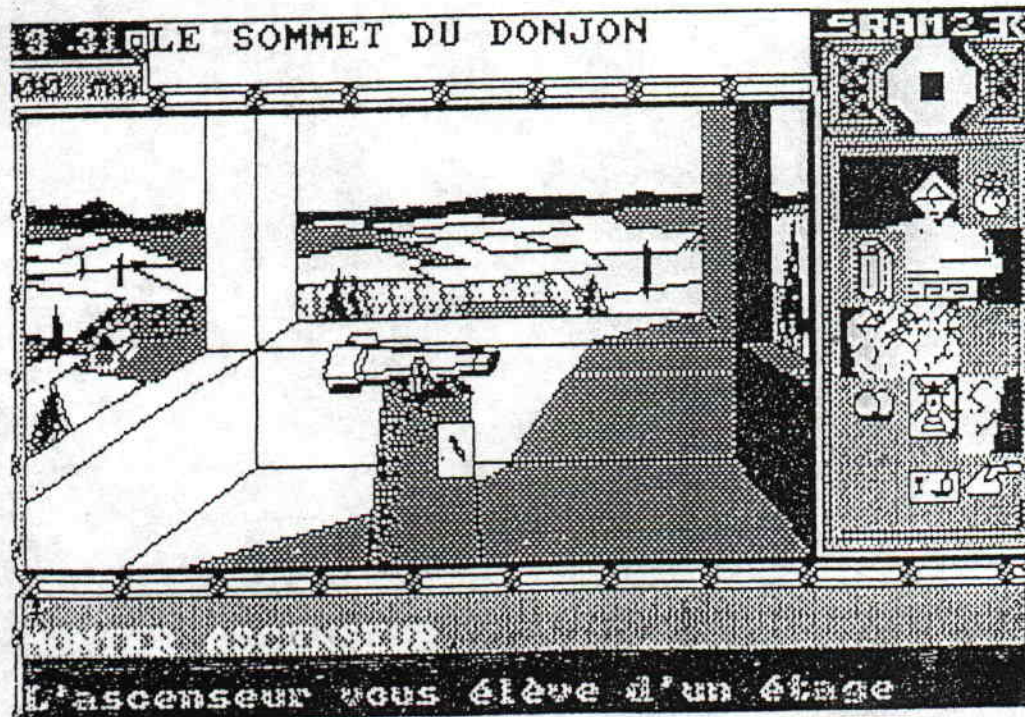
SRAM II c'est le contraire... les aléas de l'histoire... EGRES est devenu méchant et tyrannise son royaume. Défenseur des pauvres et des opprimés, (vas-y Robin...) il vous échoit la triste mission d'empoisonner cet infâme souverain. Dont acte.

Tiens j'omettais un détail. Dans sa version originale, SRAM I était prévu pour clavier QWERTY uniquement. Alors AZERTYstes mes frères je ne sais si cet inconvénient est resté dans la réédition, si c'est le cas (comme je le suppose), commencez par vous mettre en majuscule (caps lock) pour que la lettre "M" soit acceptée par le programme et n'oubliez pas: A=Q, Z=W... C'est le seul point noir de cette saga. Un désagrément

mineur pour le plaisir que vous en tirerez.

Certes les vieux routiers du genre seront peut-être surpris par la facilité des deux énigmes, mais n'oubliez pas que je m'adresse à ceux qui font leurs premières armes dans cette catégorie qu'est le jeu d'aventure. Alors ça roule ? Ajoutons pour les Anglicistes que la version outre-Manche est une fidèle traduction, à l'exception de la célèbre réplique de Gabin que je vous laisse le soin de découvrir!

JLM



LOGI TEXTE

TRAMEUR

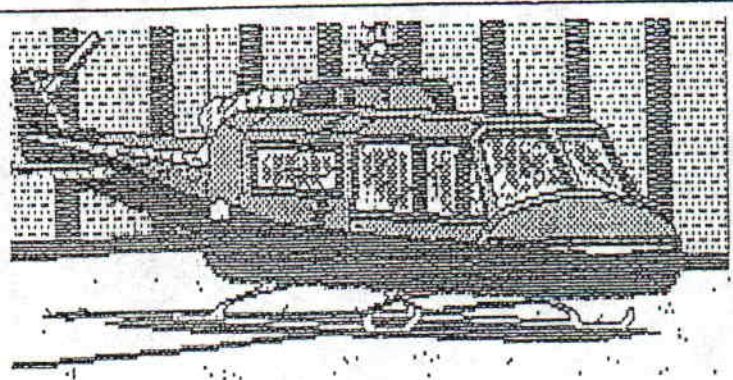
RUNSTRAD dans son numéro 14 vous a déjà parlé de cet excellent utilitaire qu'est TRAMEUR. Si son auteur Laurent le CROQ a réalisé un petit chef d'oeuvre du genre, par manque de place RUNSTRAD ne vous donnait pas le mode d'emploi de ce logiciel. En fait il ne faudrait plusieurs pages pour vous en expliquer toutes les possibilités, mais attachons nous à sa principale fonction, la récupération des images qui sont à l'origine en mode 0 ou 1, de les passer en mode 2 et d'y changer toutes les couleurs par des trames différentes.

Lorsque vous avez chargé TRAMEUR, otez la disquette, elle ne vous servira plus. Le curseur se trouve sur IMAGE ORIGINALE. Introduisez votre disquette contenant votre image à tramer. Admettons que celle-ci soit en mode 1, donc 4 couleurs. Après un appui sur copy, vous êtes en vidéo inverse sur MODE. Re-copy et mettez vous en mode 1, nouvelle validation par copy et option CHARGEMENT + copy. Une fenêtre apparaît qui vous demande le nom du dessin. N'oubliez pas l'extension. Répondez N(on) pour l'option compilation. (Ne validez pas par ENTER). A présent le programme charge votre image. Deux possibilités: Ou celle-ci est la bonne (si les couleurs ne correspondent pas ce n'est pas grave, nous les réglerons ultérieurement) dans ce cas appuyez sur ESPACE ce qui a pour but de l'accepter ou vous vous êtes planté dans le mode ou le nom, et par conséquent votre image est erronée. Dans ce cas un petit coup sur copy et vous recommencez.

Bon, l'image est la bonne et vous avez appuyé sur ESPACE. Le menu principal est de nouveau à l'écran. Déplacez vous sur TRAME COULEUR, ATTRIBUTION et MODIFICATION SUR LE DESSIN sans oublier à chaque fois le p'tit coup sur copy.

Votre dessin apparaît et les couleurs ne sont probablement pas les bonnes, mais nous allons les lui rendre. Nous sommes toujours en mode 1, avec ses 4 couleurs. Appuyez sur les flèches droite et gauche du pavé numérique pour faire changer une de ces quatre couleurs. Quand celle-ci vous conviendra, appuyez sur ESPACE pour valider et vous passez automatiquement la couleur suivante. Continuez ainsi jusqu'à ce que votre dessin vous plaise. En général c'est assez long, armez vous de patience.

A présent le dessin est à votre convenance, mais toujours en mode 1 et en couleur. Un appui sur copy vous fera le plus grand bien et vous



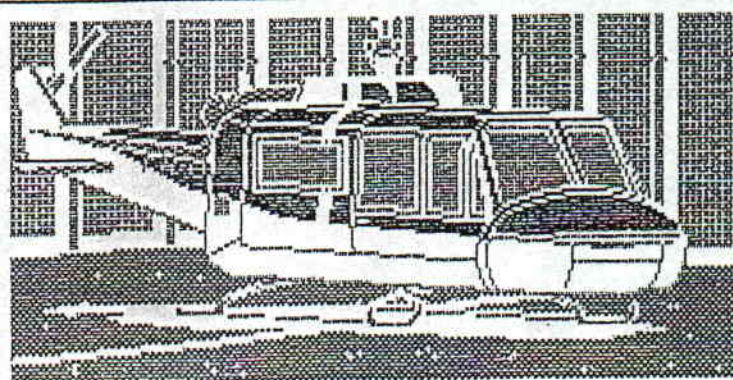
selection automatique

reviendrez au menu déroulant à options. Mettez vous sur SELECTION AUTOMATIQUE + copy. Cette manoeuvre a pour but d'attribuer à votre image des trames N&B (qui ne sont pas encore visibles à l'écran mais ça va venir).

Revenez sur MODIFICATION DESSIN + copy. Vous retrouvez le dessin couleur que vous aviez abandonné il y a quelques instants. Appuyez sur ENTER et votre image passe en noir et blanc et en mode 2 avec des trames sélectionnées par l'ordinateur. Si cette image vous convient, sautez au paragraphe suivant, sinon changez les trames par appui des flèches et de la barre d'espace comme précédemment. Là aussi c'est assez long, re-armez vous de patience. (Pour chaque couleur vous avez quarante trames à votre disposition.)

Maintenant l'image est bonne. Appuyez sur ENTER et vous revenez à votre dessin couleur. Un petit coup sur copy histoire de se rendre au menu à options avec un passage sur RETOUR AU MENU PRINCIPAL sans oublier copy et vous revoilà à la case départ.

Mettez vous sur IMAGE ORIGINALE + copy, et déplacez le curseur sur TRAMING (and copy? yes sir!). Maintenant si vous avez des regrets tardifs, un p'tit coup sur copy pour



transformation manuelle
(flèches du pavé numérique)

dessin (c) HOLOCAUSTE



Ci-dessus une image non tramee. Horrible non ?

Ci-dessous la même après tramage. Entre les deux, dix minutes de travail.



Si vous ne possédez pas encore TRAMEUR envoyez une disquette, une enveloppe timbrée à 3.80 avec votre nom et adresse et... un petit mot sympa pour la redac...

tout abandonner (vous n'allez pas me faire un coup pareil !!) sinon ESPACE pour valider votre image tramee. Elle est enfin prise en compte par l'amstrad. Vous voilà de retour sur le menu principal. Déplacez vous sur IMAGE TRAMEE + copy et enfin SAUVEGARDE & copy. La petite fenêtre du programme de début réapparaît, le nom est conservé. N(on) pour la compil, et ... roule jeunesse, votre image est sauvegardée. Pour les ceusses qui n'ont pas encore abandonnés je vous résume les autres possibilités du programme.

- AFFICHAGE: pour visualiser à tout instant l'image originale couleur stockée quelque part en mémoire.

- CHARGEMENT / SAUVEGARDE: attention à l'option "COMPILATION". Il semble que TRAMEUR possède sa propre routine de compilation. Donc vous ne pourrez décompiler qu'avec ce logiciel. En conséquence je vous déconseille cette alternative.

- EDITION: Editeur graphique pour apporter quelques modifications mineures à votre image tramee. Si vous désirez plus de modifications, utilisez OCP.

- CREATION TRAMES: Comme son nom l'indique... Vous possédez d'origine 40 trames en mémoire. Elles suffisent largement. Mais puisque vous êtes un modèle de patience... En haut à gauche de l'écran vous aurez en grossissement la trame en cours de création. Ne m'en demandez pas plus, je ne m'en suis jamais servi.

- EDITION DU TABLEAU: Pour attribuer à chaque couleur une trame définie selon vos convenances personnelles. Un tableau est divisé en trois parties. A gauche les numéros des couleurs de l'amstrad (0 à 26), les numéros de trames attribués ces couleurs (0 à 40) et les encres relatives (0 à 15). Au centre la totalité des options. A droite les trames avec leurs numéros... (y en a qui ne suivent plus ??? Je le savais!)

- CATALOGUE: En plus des fonctions normales, vous affichez les trames que vous auriez éventuellement sauvegardées précédemment par la commande !DIR,"*.TRM"

- DISQUETTE: Accepte toutes les commandes du basic.

- IMPRIMANTE: Définissez votre mode d'impression. Mais coté DMP, ce ne sera pas la gloire. Utilisez plutôt Pagemaker.

Voilà l'essentiel. J'espère que vous avez compris mon explicationnement. Pour le reste faites sans moi. Faut que je vous quitte, mon indicateur paramétrique de méditation transcendental est dans le rouge.

J L M

Je devais alterner ce dossier avec celui d'OCP, mais vous n'étiez pas d'accord, alors vous le retrouverez dans chaque numéro.
Réflexion faite, difficile de vous donner tort.

Nous allons voir dans ce numéro les commandes de Masterfile, et en particulier l'utilisation des touches du clavier, et l'éditeur de textes, qui est en relation directe avec la saisie et les fonctions attribuées aux touches du clavier. Rien de bien compliqué donc dans ce qui va suivre, mais pour une bonne approche du logiciel, c'est indispensable. Pour commencer, regardez bien la figure 1.

Dans l'ensemble, ces touches sont peu nombreuses et bien adaptées, elles respectent la logique à laquelle vous êtes habitués.

- ⇐ curseur 1 caractère vers la gauche
- ⇒ curseur 1 caractère vers la droite
- ◇ passage en mode insertion - signalé pas un triangle
- ◇ passage en mode surimpression sur le texte existant
- ⇐ curseur au début du texte
- ⇒ curseur en fin de texte
- (CLR) efface le caractère sous le curseur
- (DEL) efface le caractère qui précède le curseur
- (ENTER) signale la fin de la saisie en cours
- (ESC) signale l'abandon de la saisie et conserve les valeurs précédentes
- ⇐ ⇨ ◇ désigne ici les flèches du pavé numérique
- ⇐ ⇨ même chose que ci-dessus, mais conjointement avec la touche CONTROL

- Figure 1 -

Lancez le programme, et chargez un des fichiers d'exemple ou de démonstration qui se trouvent sur la même face, (file1, file2, file3). A ce propos, tout fichier sauvegardé par Masterfile aura l'extension .BIN, mais vous pouvez donner aux fichiers l'extension de votre choix à condition de ne pas oublier de mentionner cette extension lors d'un chargement, car si vous ne donnez aucune extension, le logiciel cherchera automatiquement un fichier .BIN, à vous de voir, moi je trouve que .BIN est très bien, puis cela évite de donner une extension à chaque fois.

Votre fichier est chargé, non? Vous ne savez pas comment faire? Vous avez oublié votre mode d'emploi dans le bus? Les modes d'emploi, c'est comme les parapluies, c'est fou le nombre de MD qui se paument dans les métros, les bus, les trains... Bien, puisqu'il en est ainsi, voyons comment faire depuis le début.

Donc, vous chargez et lancez le logiciel. Un menu apparaît. Voir figure 2. Il est simple à comprendre.

Charge/Sauve/Fusion/Efface.....	T
Affiche/Imprime.....	D
Rajouter enregistrement.....	A
Choisir tous enregistrements.....	U
Sélection inversee.....	I
Recherches dans le fichier.....	S
Purger tout/quelques enr.....	P
Range dans l'ordre.....	O
Noms donnees.....	N
Rapport format.....	F
Choisir rapport de la liste.....	C
Charger fichier directement.....	L
Appeler BASIC Utilisateur.....	U
Exporter Donnees.....	E
Lister programme BASIC.....	B
Envoyer controles imprimante.....	A
Adjuster couleurs.....	*

Choisissez l'option (T) et un autre menu sera affiché, voir la figure 3. C'est le menu chargé des manipulations des disquettes. Tapez la touche (L) et la fenêtre de dialogues en bas de l'écran est activée. Le message "Donner le nom du fichier à charger" est affiché.

- Figure 2 Menu Principal -

Donnez le nom du fichier que vous désirez. File1 par exemple. Le chargement terminé, vous retournez au menu principal.

Maintenant, vous voulez peut-être jeter un coup d'oeil sur le fichier et son contenu. Pour cela tapez la touche (D) affiche/imprime. La première fiche enregistrée au fichier est affichée à l'écran. La fenêtre de dialogue est activée et vous pouvez y voir, de la gauche vers la droite, le numéro de la fiche visible à l'écran. Si vous avez plus d'une fiche sur l'écran, sachez que le logiciel vous donnera toujours le numéro de la fiche en haut de l'écran.

A la droite de ce numéro vous trouverez la lettre (H). En frappant cette touche, vous aurez accès à un menu qui vous permettra de manipuler les fiches, voir figure 4.

Toujours vers la droite, vous avez (ENTER pour plus), donc en appuyant sur ENTER ou RETURN vous passerez à la fiche suivante.

Sauver fichier.....	S
Sauver registr. choisies.....	P
Charger fichier.....	L
Fusion depuis un fichier.....	M
Choisir cassette.....	T
Choisir lecteur/disq.....	D
CAT.....	C
Efface fichier .BAK.....	B
Efface un fichier.....	E
Sortir au menu.....	X

Appuyez donc sur (D) si ce n'est pas encore fait, et regardez les fiches en appuyant sur ENTER pour les faire défiler.

- Figure 3 Menu Disquettes -

Vous avez maintenant une petite idée sur un fichier et il ne nous reste plus qu'une chose à faire avant d'aller plus loin, c'est de créer notre propre fichier, c'est encore la meilleure façon de procéder.

Figure 4

Page écran suivante... [ENTER]
 [Retour]/Avance 1-9... 1-1 chiffre
 Montrer enregistr. cible... 1/1
 GOTO enregistrement choisi... C
 Dernier enregistr. choisi... F/L
 Modifier enregistr. cible... A
 Effacer enregistr. cible... E
 Insère nouvel enregistr... I
 Copier enregistr. cible... C
 Défaire enregistr. cible... U
 Imprimer tous/seul... P/Q
 Passer à un autre rapport... R
 Passer au rapport adjacent... 1/1
 Retour direct au mode format... D
 Sortie en mode recherche... S
 Sortir au menu principal... X

Voici ci-contre le menu qui permet de travailler sur les fiches. Comme vous pouvez le constater les options sont nombreuses, cela apporte une grande souplesse d'utilisation.

Mais voyons comment créer un fichier à partir de Masterfile.

Comme vous vous en doutez déjà, il nous faudra avant toutes choses déterminer un masque contenant tous les éléments qui composeront une fiche de notre fichier à venir. Nous allons nous contenter du banal fichier d'adresses. Les éléments nécessaires seront donc, "LE NOM", "LE PRENOM", "L'ADRESSE",

"LE CODE POSTAL & LA VILLE", "LE NUMERO DE TELEPHONE".

Cela nous donne 5 rubriques.

Pour donner ces renseignements à Masterfile, nous allons appuyer sur la touche (N) dans le menu principal, soit, "Noms données".

Dans la fenêtre de dialogues, vous aurez 4 options. Insère Efface Pimprine X:sortir.

Nous allons "insérer" la première de nos rubriques. Bien qu'il n'y ait encore aucune donnée, c'est bien l'option "insérer" qui nous permettra d'entrer les données.

Appuyez sur I, le logiciel vous demandera, "Insère après quelle ref ?" Comme il s'agit ici de la première rubrique, vous tapez sur RETURN tout simplement. Le programme veut alors savoir la référence que vous allez donner à la rubrique.

En effet, il est indispensable de référencer les rubriques. Pour chaque rubrique vous donnerez une référence particulière. Cela peut être un chiffre ou une lettre, (un caractère seulement). En général, les références sont composées par l'initiale de la rubrique, "N" pour Nom, "P" pour Prénoms, "A" pour Adresse etc... Donc vous donnez la lettre "N" et Masterfile vous présente à nouveau les 4 options. Appuyez toujours sur ENTER ou RETURN à la question "Insère après quelle ref?" sauf si vous désirez vraiment insérer une rubrique entre deux autres déjà inscrites.

Lorsque vous aurez terminé la saisie des 5 rubriques, votre écran ressemblera à ceci:

N:NOM
 P:PRENOMS
 A:ADRESSE
 C:CP/VILLE
 T:TEL

Si vous n'obtenez pas exactement ceci, recommencez, sinon sortez du menu par "X" et revenez au menu principal, car c'est loin d'être terminé, le plus coriace reste à venir.

Masterfile vous permet d'afficher vos fiches selon une sélection dans les rubriques, et sous des formats qui sont entièrement paramétrables par l'utilisateur. Pour afficher le contenu d'une fiche, il faut obligatoirement en définir le format. Vous avez intérêt à bien comprendre la notion de format, car c'est un peu le coeur du système. C'est un peu abstrait au début, mais vous comprendrez assez vite comment cela fonctionne.

En résumé, un "format" est une liste d'instructions que vous donnerez au logiciel, afin que ce dernier puisse savoir quelles seront les rubriques à afficher, et dans

quel ordre elles doivent l'être. Bien entendu, vous pouvez définir plusieurs formats par fichiers, ils seront alors numérotés (format 1, 2, 3, etc...) Ceci est très utile pour la présentation des données du fichier.

Création d'un "Format":

Tapez la touche "F" à partir du menu principal pour entrer dans le menu des formats. Voici ce menu:

Nouveau format	N
Corriger format	R
Effacer format	E
Dupliquer format	C
Retour au menu	X

Sélectionnez "N" car il s'agit d'un nouveau format. Le programme vous demande la référence du format, entrez le chiffre 1 (vous pouvez donner une lettre bien sûr, mais restons logiques s.v.p.).

Avant de poursuivre, je vous conseille vivement de prendre une feuille quadrillée et de la découper à la taille de votre écran, soit 80 carreaux de large sur 21 carreaux de haut. Oui, 21, car vous ne disposez que de 21 lignes (ne pas oublier la fenêtre de dialogues). Ceci est nécessaire du moins au début, vous aurez ainsi une bonne représentation de la géométrie du format.

Maintenant voici ce que vous avez à l'écran:

Rapport format

Ref Format 1: Géométrie
 Hauteur zone en-tête 01
 Hauteur zone enregistr. 02
 Hauteur page imprimante 06
 Pause feuille à feuille N
 Marge à gauche 00
 Code connection L/R etc
 Couleur des bords 23
 Titre du format (titre)
 Désolé d'interrompre, mais j'ai plus de place comme vous le voyez. Alors rendez-vous au numéro 26.

Voici la fenêtre de dialogues entre le logiciel et l'utilisateur

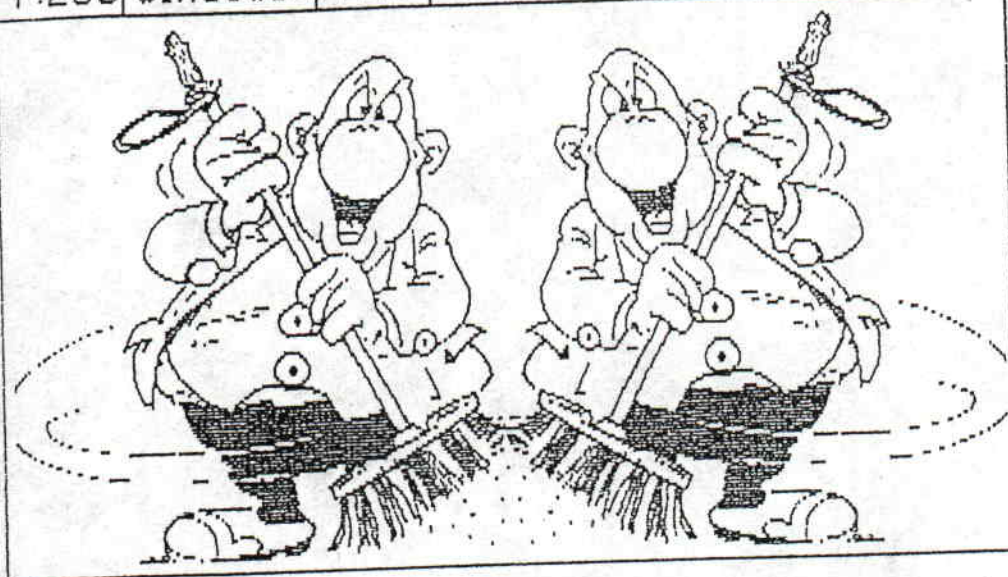
Donner: PASNOMME Enreg:0000 Choisis:0000 Parents:0000 RAN:usee:00K de 64K

DOSSIER OCP ART STUDIO

MENU IMPRIMANTE

Print

X:82	Print	File	Palette	Paint	Misc.	Undo	↑
Y:280	Windows	Fill	Magnify	Text	Shapes		↓



Dump screen
Dump window
X-scale:
1 ✓ 2 3 4 5
Y-scale:
1 ✓ 2 3 4 5
Single density ✓
Double density
Sideways x
Left justify ✓
Centre
Right justify
Line feed ✓
Select printer

Si certains logiciels comme Pagemaker et même Oxford PAO, respectent scrupuleusement les proportions et la taille des dessins qu'ils impriment, il n'en va pas de même avec OCP. Ce que j'entends par là, c'est que le dessin sur papier doit être de la même grandeur que celui de l'écran. Il ne doit pas être comprimé, ni en largeur, ni en hauteur, sauf si vous désirez qu'il en soit ainsi.

Or, arriver à ce résultat avec OCP, tient du tour de force, et seule la pratique intensive d'OCP et d'une DMP vous permettra de savoir comment obtenir des dessins d'une taille et de proportions convenables, mais n'espérez pas avoir une copie conforme. Ce défaut, car il s'agit bien d'un défaut, tient au fait qu'OCP n'utilise que 7 aiguilles sur les 8 de la DMP, et même en réalisant des calculs savants sur les paramètres il n'existe pas de formule magique. Essayez la chose suivante: chargez OCP, allumez l'imprimante, passez en mode "Loupe" et dessinez dans un coin de l'écran 7 points superposés de façon à obtenir une petite ligne verticale. Dans un autre coin, faites la même opération, mais cette fois, avec 8 points superposés. Définissez une fenêtre qui contiendra vos 7 points, mais attention! lors de la définition de la fenêtre, il faut que le trait en pointillés qui délimite la fenêtre passe SUR le 1er point du haut et SUR le 7ème point du bas, car lors d'une définition de fenêtre, tout ce qui se trouve sous le trait en pointillés est INCLUS dans la fenêtre. Bien, vous avez fait votre petite fenêtre, allez dans le menu PRINT. Vérifiez que les paramètres X et Y soient à 1. Vérifiez également que vous êtes bien en "Single Density" (Simple Densité), et validez l'option Dump Window. Vous constaterez que la tête d'écriture de l'imprimante ne fera qu'un passage pour imprimer votre fenêtre. Faites exactement la même chose avec les 8 points et vous

constaterez cette fois, que la tête d'écriture fait 2 passages pour imprimer la fenêtre, un passage pour les 7 premiers points et un autre pour le 8ème.

Maintenant, voyons en détail les options et les paramètres contenus dans le menu "PRINT", et pour ce faire, je ne vais pas suivre l'ordre dans lequel ils se présentent, mais plutôt un ordre logique.

Et pour commencer, voyons l'option qui permet de sélectionner un type d'imprimante. Il s'agit de "Select Printer". Dans ce sous-menu, vous aurez le choix entre sélectionner une DMP 2000-2160, une DMP1, une EPSON, ou une imprimante non prévue dans le lot, mais à vous de définir tous les paramètres de cette imprimante en concordance avec le manuel de cette dernière. La DMP faisant partie du standard EPSON. Il n'y a donc aucune différence, et votre DMP fonctionnera parfaitement même si vous sélectionnez cette option. Alors à quoi sert-elle? Et bien toutes les imprimantes au standard Epson ne sont pas obligatoirement des DMP, il y a les OKI, les Epson, et bien d'autres.

Si vous utilisez un autre standard, choisissez l'option "User-Defined", mais cela n'entre pas dans le cadre de cet article, ce journal est réservé au CPC et aux extensions "Amstrad". Cependant, si vous voulez un complément d'information sur ce chapitre des "imprimantes non compatibles" écrivez-moi, et n'oubliez pas le petit timbre pour la réponse.

Le point suivant sera les options X-Scale et Y-Scale. Ces deux paramètres ont une très grande importance car ce sont eux qui vont définir l'échelle qui servira de calcul pour l'affichage de votre dessin. X représente l'axe horizontal et Y l'axe vertical. Si votre dessin est, par rapport à l'original, trop large, il vous faudra diminuer la valeur de X. Mais si X est à 1, c'est Y qu'il faudra augmenter progressivement jusqu'à

obtenir la proportion désirée, et inversement bien sûr, dans le cas où le dessin serait trop long par rapport à la largeur. Complicé ? Oui et non ! Ce qu'il est intéressant de savoir, c'est que le mode de l'écran dans lequel se trouve OCP, a une influence déterminante sur l'affichage, et cela se comprend lorsque nous savons que X et Y vous permettent de modifier la taille des dessins. X représente donc le nombre de points en largeur que l'imprimante imprimera pour représenter un pixel de l'écran. Y fera la même chose pour le nombre de points qui représenteront un pixel en hauteur. Par exemple, si X=2 et Y=4 chaque pixel de l'écran sera représenté sur le papier par un bloc de 2x4 points. Une des particularités de votre DMP, est qu'elle ne peut pas imprimer plus de 479 points de large en mode Simple Densité. Votre écran fait 640 pixels de large en mode 2, la déduction est simple, il vous est impossible d'imprimer une page écran complète en Simple Densité et en mode 2. Pour cela, il faudra sélectionner l'option Double Densité qui permet l'affichage de 958 points. Mais ce problème disparaît dès que vous utilisez le mode 1, puisque vous n'avez plus que 320 pixels en largeur. Mais là, vous aurez un autre problème de taille, c'est qu'OCP ne possède pas de trames performantes, même en le poussant dans ses derniers retranchements. C'est pour cette raison que je vous recommande Trameur, hé ! Hé ! Hé !, j'ai encore réussi à vous le caser une fois de plus celui-là. Ben oui, devant la défaillance d'OCP, il y a Trameur, et heureusement qu'il est là. Ce qui est valable pour le mode 1 l'est aussi pour le mode 0, vous vous en doutez puisque vous n'avez alors que 160 pixels de large, mais vous multipliez les problèmes par 4 puisque vous avez alors, non plus 4 couleurs, mais 16, donc autant de trames. Et là, ça devient dur ! Bon, si je veux vous donner quelques exemples graphiques de ce que nous venons de voir, il ne faut conclure. Nous avons encore des choses à voir avec l'imprimante, mais rassurez-vous, le plus difficile est passé.

Je vous donne rendez-vous dans le prochain numéro pour la suite, en attendant, s'il y en a parmi vous qui désireront faire des observations sur ce que je viens de dire, ils seront comme toujours les bienvenus.

Les dessins que vous voyez à droite ne sont pas imprimés avec OCP, mais avec Pagemaker. Cependant, les essais ont été fait avec OCP, et les proportions ont été respectées et les différences avec l'original sont assez importantes comme vous pouvez le voir. Vous n'aurez pas tous les essais qui ont été fait sur cette page, il y en a une vingtaine environ. Si vous désirez conserver les proportions d'un dessin, le mode Double Densité semble le mieux adapté bien que la taille ne sera pas respectée. Le mode Simple Densité peut lui aussi conserver une proportion acceptable, mais sur de petits dessins d'une taille inférieure à la moitié de l'écran. L'utilisation des Windows sera de mise dans ce cas. L'option Sideways vous permet l'impres-

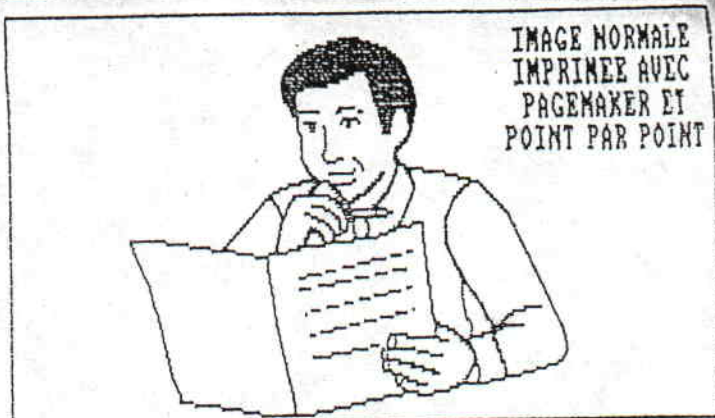
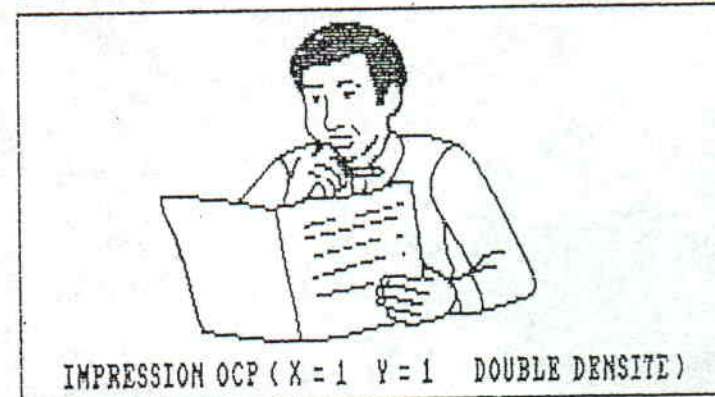


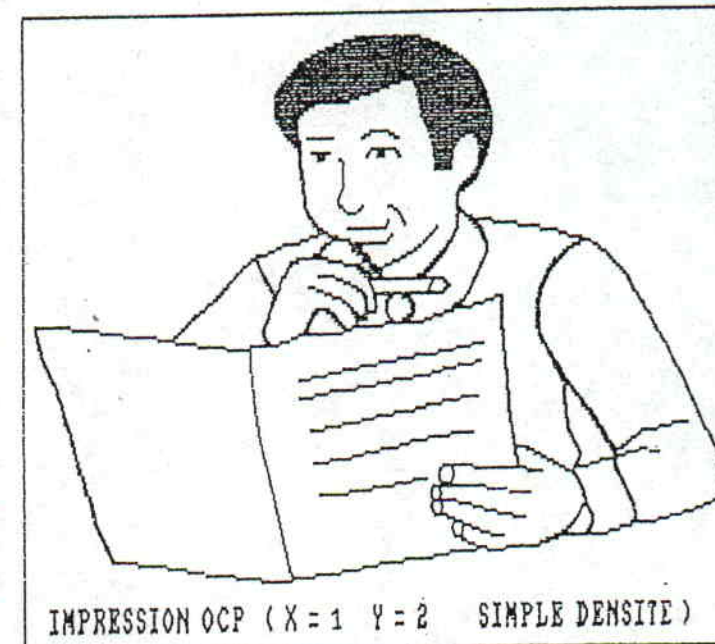
IMAGE NORMALE
IMPRIMEE AVEC
PAGEMAKER ET
POINT PAR POINT



IMPRESSION OCP (X = 1 Y = 1 SIMPLE DENSITE)



IMPRESSION OCP (X = 1 Y = 1 DOUBLE DENSITE)



IMPRESSION OCP (X = 1 Y = 2 SIMPLE DENSITE)

BIBLIOTHEQUE

PROGRAMME
de
Gestion de livres
* 1987 *

REALISATION AUBERT P.

MASTER

PC1512

LE COIN PRO

Voici la suite des explications du programme
Bibliothèque. Je pense que tous ceux qui débutent en
programmation feraient bien de le taper malgré sa
longueur. Cela ne peut être que bénéfique.

Il n'y avait pas de place dans le numéro 24 pour les explications concernant le programme Bibliothèque. C'est donc maintenant que nous allons voir quelques trucs concernant ce programme. Et pour commencer, faisons un petit retour en arrière de 2 numéros... Dans le No 23 je vous donnais le

programme binaire de gestion des banks supplémentaires (bank.bin), ce programme est disponible, tout comme Bibliothèque, à la rédaction de Runstrad. Tu as tapé le programme Bank.bin et tu voudrais savoir si il tourne... Alors suis les instructions données page 9 du No 23. C'est fait, tu as sauvegardé le programme sur une disquette? Sous le nom de Bank.bin? Bien, c'est parfait! Alors tu fais un Reset complet de ta bécane (Control+Shift+Esc). Maintenant, tu fais (MEMORY 41507 : LOAD "BANK.BIN", 41508 : CALL 41508 : A=70 : !BANKOPEN,A), tu as READY sur l'écran. Sinon, c'est un, Unknown command qui indique que !BANKOPEN n'est pas reconnu par le système.

Comme je t'en l'avais déjà dit, le chargement de BANK.BIN n'est pas inclus dans le listing BIBLIO.BAS qui commence dans le No 24. Pourquoi? Oui, c'est très juste, pourquoi...? Et bien parce que, naïf! Bon, soyons sérieux, le programme BIBLIOTHEQUE a un écran de présentation de BANK. J'ai donc réalisé un petit chargeur Basic qui installe BANK.BIN, charge l'image de présentation, et lance le programme principal par RUN "BIBLIO". Comme tu le connais, tu n'aurais certainement pas eu le courage et la patience de taper les datas des codes de l'image de présentation, alors je l'ai supprimée, mais en, absolument rien, ne t'interdit de mettre ta propre image si tu le désires. La mienne, c'est le PC 1512 qui est sur cette page. Si tu veux mettre un écran de présentation, tu tapes le petit listing chargeur qui se trouve quelque part sur cette page.

Maintenant, voyons le programme principal: il serait temps en effet! Tu t'impatientes et je voudrais pas te mettre en colère...

Le programme est géré par un menu principal contenant 8 options. Le déplacement du curseur de sélection des options se fait avec les touches (↑ ↓). L'option sélectionnée est en blanc sur fond vert pour ceux qui ont une couleur, sinon, disons quelle est en vidéo inverse. La validation se fait par la touche RETURN ou ESPACE. Toute tentative de manipulation de fiches sera refusée si le fichier est vide. Les seules options utilisables avant la

création de fiches sont, Chargement d'un Fichier, Saisie des Fiches, et Options Diverses.

L'option Chargement d'un Fichier lance automatiquement le lecteur et les noms de fichiers présents sur le disque sont inscrits à l'écran. Si aucun fichier ne figure sur cette face du disque, le message "Pas de fichier .BIB sur cette face" sera affiché. Les touches ← → ↵ servent aux déplacements du curseur qui sélectionnera le nom du fichier à lire. RETURN validera ce choix. TAB permet de quitter l'option pour revenir au menu principal, cela permet un changement de face, ou de disque.

Chargeur Basic

```
10 REM CHARGEUR BIBLIO
20 MEMORY 41507
30 LOAD "BANK.BIN",41508
40 REM METTRE SUR CETTE LIGNE LES DONNEES
RELATIVES AU MODE D'ECRAN ET COULEURS
50 LOAD "nom de votre image",&C000
60 CALL 41508
70 IF INKEY(47)<>0 THEN 70
80 RUN "BIBLIO"
```

Bien entendu, si vous donnez un autre nom que "Biblio" au programme principal, il faudra modifier le nom à la ligne 80.

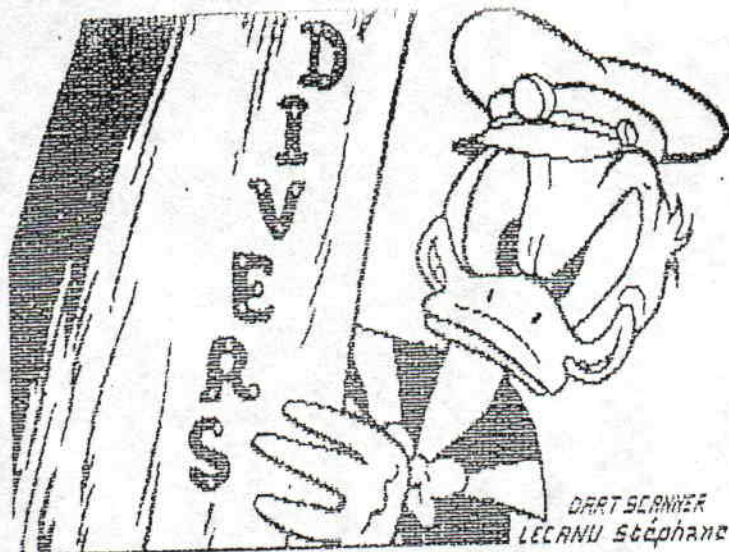
La ligne 70 exécute un test de la touche "ESPACE". Si la valeur retournée par INKEY est égale à 0, le programme passe à l'instruction suivant, sinon il boucle sur la ligne 70.

Le CALL 41508 de la ligne 60 initialise et valide les RSX !BANKOPEN, !BANKWRITE, !BANKREAD et !BANKFIND.

Ca sera tout pour le moment. Je vous rappelle que si vous rencontrez des difficultés avec ce programme, ou tout autre programme d'ailleurs, vous pouvez m'écrire, ou me téléphoner, je ne vous laisserai pas tomber, et vous aurez la réponse dans les plus brefs délais, à condition bien sûr, d'être abonné à Runstrad...



RUMSTRAD Page 10 : Numéro 25



DART BERNIER
LECANU Stéphane

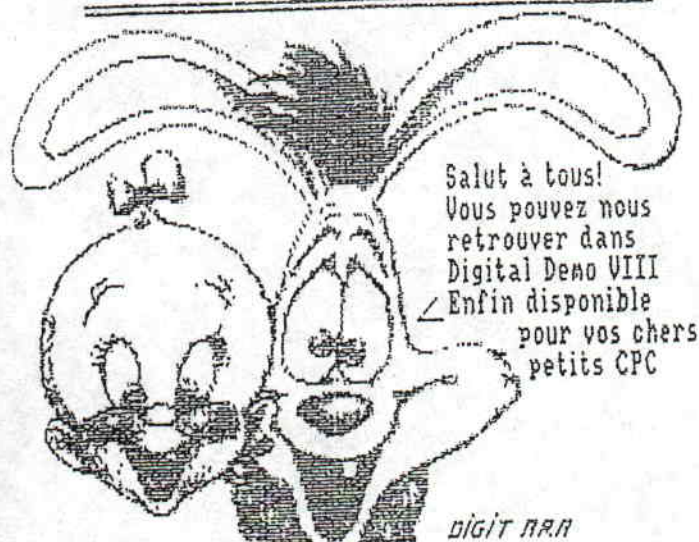
REPONSES CONCOURS No 24

Je puis vous dire qu'à l'heure actuelle, Personne n'a trouvé les 3 bonnes réponses, mais nous ne sommes pas encore au 31 janvier... alors patience.

Réponse No 1: 30 grammes.

Réponse No 2: HUBERT REEVES, Astrophysicien CANADIEN

Réponse No 3: Steve JOBS, bien sûr!



Salut à tous!
Vous pouvez nous retrouver dans
Digital Demo VIII
Enfin disponible
pour vos chers
petits CPC

DIGIT N° 8

DIGITAL DEMO VIII est terminée et vous pouvez vous la procurer à la rédaction. Plus de 65 images d'écran. 680 Ko - Overscan - Musicale - Accompagnée de 3 utilitaires pour la manipulation des images, recopies, impressions avec DMP, manipulation des couleurs. Passez vite votre commande. C'est en Free. Profitez-en

PAS DE RUBRIQUE COURRIER CE COUP CI

COMMUNIQUE

Les anciens numéros à partir du numéro 1 jusqu'au numéro 10 ne seront plus re-imprimés, sauf si vous prenez les frais de copie à votre charge. En revanche les numéros de 11 à 24 sont toujours disponibles.

PETITES annonces

GOUINEAU Fabrice cherche collaborateur de toutes mains pour confection de CPC Free No 2
Expérience exigée.

Ecrire au 37, rue André Malraux
17250 - PONT L'ABBE D'ARNOULT

A vendre, pour Anstrad CPC, tablette graphique "Graphiscop II". PRIX 500 F port compris.
Cherche "Cleps pour Anstrad" de chez PSY.
Ecrire à GENCEMBRE Bruno - Route de Cercy la Tour
58110 - BICHES - tel: 86.84.94.94

A VENDRE

AMX PACEMAKER version 2.0 - 350,00fr

TEXTOMAT - 250,00fr

ECHECS VOCAL 3D - 50,00fr

Ecrire à - ACHOUR Elie - 3 rue de l'Encheval
75019 - PARIS

HEINIS Stéphane cherche un prog. capable de dessiner des circuits électriques. Si vous avez cela dans vos archives, contactez-le au 34 rue de la Suisse
68480 - PFETTERHOUSE

Je vends une imprimante NEC PINWRITER P2, 18 aiguilles pour 800,00fr + un boîtier de connection 8 rons avec RODOS (pour lecteur 3 1/2) pour 320,00fr. Le tout avec notices. Demandez Stéphane au 39.91.98.50

A vendre Souris AMX Mouse parfait état. 500,00fr
Contactez la rédaction.

TOCHE

Digit extraite
de Screen 4



TOCHE Alias DETTORI Patrick, ce nom ne vous dit rien? Alors écrivez-lui vite pour recevoir ses réalisations sur disque. Une belle collection d'images faites au scanner, digitaliseur, "SCAN", et "SCREEN", plusieurs numéros de chaque. Du bon boulot. Prenez vite contact!
DETTORI Patrick - 11 rue du Casino - 83230 BORMES

RUNSTRAD +

Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 25

J.L. MEIER 17 RUE DES JARDINS 57190 FLORANGE
P. AUBERT 58 RUE DE LA BRIQUETTERIE 17000 LA ROCHELLE

Bonjour,

Le plus égoïstement possible, je me fais un petit plaisir en vous offrant la scannérisation au bas de cette page, et tant pis pour la place perdue. Si ce n'est pas trop tard je vous souhaite à tous une bonne année 1991.

J L M

Une fois n'est pas coutume, on commence par la rubrique S.O.S.

Pour ce mois il me faudrait:

- Tout ce que vous possédez comme astuces et autres bidouilles pour NEMESIS THE WARLOCK.
- La solution complète d'INCANTATION.
- PIRATES: quelles sont les dates exactes d'arrivée du train ou de la flotte au trésor.

LIGHT FORCE: Pour avoir 255 vies - 24, 89, 3E, 05, 32, 58 et remplacez 05 par FF

WHO DARE WINS II: 62, A0, 3E, 05, 32, 5A et remplacez 05 par FF pour des bombes et 32, 5A, A0, 3E, 05, 32, 63 (05 par FF) pour des vies.

Dans la compilation "La collection Konami" pour SHAOLIN'S ROAD 22, E3, 14, 3E, 05, 32, F5 (05 PAR FF) pour 255 vies. JADRAL 22, ED, 60, 3E, 05, 32, D3 (05 par FF) pour 255 vies. Dans la compilation "Les best de US GOLD", pour ROLLING THUNDER 4A, 46, 3D, 32, 19 (3D par 00). Hé François, soit sympa, fais un effort pour écrire mieux la prochaine fois.

AMSGOLF

Mots de passe:

- | | |
|----------|-----------|
| 1- K3R56 | 10- E2G86 |
| 2- E3R74 | 11- H7Y48 |
| 3- N9V99 | 12- J1T93 |
| 4- W8M10 | 13- F4B11 |
| 5- M6L37 | 14- B0X24 |
| 6- S6I52 | 15- Z3F04 |
| 7- D1C58 | 16- A6P12 |
| 8- P9V60 | 17- S9V73 |
| 9- M7H21 | |



Les "discologues" curieux retrouveront ces codes à la fin du dernier fichier en ordre inverse

CATEDIT

Si vous avez modifié le listing de cet utilitaire (suppression de la page de présentation) suite aux indications de CPC INFO numéro 27, vous pouvez obtenir une page et un border blanc (ink 13) avec des lettres noires en tapant le mini listing suivant:

10 MEMORY &6F89

20 LOAD "CATEDIT.BIN":REM ou tout autre nom que vous aurez donné à votre programme

30 POKE &8A74,&0D:POKE &8A75,&0D

40 SAVE "CATEDIT.BIN",B,&6F90,&250F,&7000

R. J.



IRON - LORD

IRON LORD... Vous avez aimé ? Tant mieux, car voici de nombreuses astuces qui vous permettront de finir ce superbe jeu plus facilement. Toutes ces trouvailles ne sont pas de moi. Je les ai sournoisement recopiées dans JOYSTICK du mois de novembre. Si une de ces bidouilles ne fonctionne pas, écrivez JOYSTICK et profitez du courrier pour leur demander de faire un peu de pub pour RUNSTRAD.

Pour que l'ennemi soit sans réaction aux combats à l'épée: C2, 14, 10, 21, 60 et remplacez C2 par C3. (FACE 3)

Pour que l'ennemi soit sans réaction aux bras de fer: 3D, CA, 75, 10, 30 et remplacez 3D par A7. (FACE 3)

Pour avoir de l'argent infini: 0B, 0C, AF, ED, 42 et remplacez par 0B, 0C, AF, 00,00. (FACE 1)

Pour avoir 99 points à chaque cible (tir à l'arc): 11, 04, 0C, 36, 00 et remplacez 00 par 63. (FACE 1)

Pour faire 7 à chaque jeu de dés: 1D, 12, CD, A7, 13 et remplacez A7 par B3 (FACE 3)

Pour avoir 10 armées dès le début éditez le fichier PRE.PRG, bloc 3, second secteur, adresse &029 et remplacez le 00 par 0A. (FACE 1)

Pour qu'il n'y ait pas d'adversaire dans les armées ennemies: 89, 1B, 11, F4, 01, 01, 50, 14 et remplacez 14 par 0A. (FACE 3).

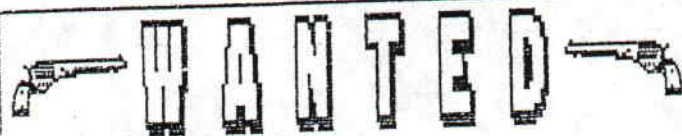
Energie infinie dans le labyrinthe: 3D, 32, 05, 18, CC et remplacez 3D par A7. Ensuite 21, 68, 42, 2B, 22 et remplacez 2B par 00. (FACE 4).

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche du haut tout en marchant: 3D, 32, 05, 18, CC, 34, 1D, 28, 23 et remplacez par AF, CD, 1E, BB, C2, 4F, 18, 00, 00. (FACE 4).

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte: 16, 3D, 32, C5, 15 et remplacez 3D par 00, ensuite C8, 3D, 32, C5, 15 et remplacez 3D par 00, puis 15, CD, 71, 00, 22 et remplacez 22 par 2A et enfin E8, CD, 71, 00, 22 et remplacez 22 par 2A. (FACE 4).

Pour avoir 9999 pièces d'or dès le début du jeu: 96, 00, 01, 01, 01 et changez 96, 00 par 0F, 27. (FACE 1).

(Joystick Mensuel)



RECHERCHE LECTEUR DESESPEREMENT

Le lecteur qui m'a écrit pour me demander les solutions de BACTRON, MARCHE A L'OMBRE et BEYOND THE ICE PALACE est prié de me recontacter afin de me communiquer son adresse, because qu'y l'a pas mise son adresse et qu'en plus qu'y l'a une signature illisible. Merci pour moi.

PINBALL MAGIC

10 MODE 1: MEMORY &6FB7
20 LOAD "COMPEUF.COM"
30 POKE &7663,0
40 CALL &6FB8
et ça donne quoi ???

GREAT COURTS

10 POKE &A4D3,00
20 POKE &A4D4,00
30 RUN

CHASE HQ

Ecrire SHOCKED quand vous changez les touches. Pressez F2 pour avoir le texte en français

ROAD RUNNER

Pressez en même temps US GOLD pour avoir le shit mode (y en a aussi qui disent cheat mode..)

Toutes ces astuces vous sont communiquées par FRANCK.

BALL BREAKER

10 MEMORY &752F:LOAD "a",
30000:POKE &75C6,&80:
POKE &75C7,0E
20 FOR I=&BE80 TO &BE97:
READ A:POKE I,A:NEXT:
CALL &7538
30 DATA 62,255,50,29,40,62,
255,50,34,40,175,50
40 DATA 30,41,50,216,40,175,
50,189,30,195,64,0

CHASE HQ (encore !!)

POKE &1CA9,0 (temps)
POKE &34AE,0 (turbo)

by GREGORY

GYROSCOPE

10 a=&800:c=1
20 h=PEEK(a+c)
30 IF h=63 OR h=64 OR h=65
OR h=66 OR h=67 OR h=68
OR h=89 OR h=90 OR h=91
OR h=92 OR h=93 OR h=94
THEN POKE (a+c),1
40 c=c+1
50 IF (a+c)=&4F10 THEN END
60 GOTO 20

LE SCEPTRE D'ANUBIS

LA SOLUTION

Nord, prendre boîte, sud, ouest, prendre lampe, allume allumette (si elle se casse, recommencez), allume lampe à huile, pose boîte, nord, prendre corde, sud, est, nord, nord, prendre épée, sud, sud, nord, monte escalier, tranche toile, prendre clef, pose fusil, pose torche, descendre escalier, ouest, ouest, ouest, nord, appuie soleil, nord, nord, chausse bottes, sud, ouest, ouvre coffre, pose clef, prendre verte, sud, pose épée vider sac, prendre sac, nord, est, sud, est, sud, est, nord, est, nord, décrypter hiéroglyphe (noter la couleur du coffre), sud, ouest, nord, descendre escalier, poser décrypteur, poser bottes, attacher corde, frachir fossé, nord, nord, donner verte, nord, ouvrir coffre avec ordre ouvrir (la couleur notée précédemment), prendre sceptre, monter escalier appuyer oeil, nord, sud.

(Amstrad Magazine)