

Rédacteur :
AUBERT PATRICK

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

RUNSTRAD

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle

TELEPHONE : 46.67.58.89

NUMERO
23

GRATUIT

ENVOI POSTAL : 1 TIMBRE à 3,80Fr



EDITO RIAL



Salut à tous. Voici un nouveau numéro de RUNSTRAD. Et pour commencer, je vous dirais que je compte revenir un peu sur l'ancienne formule du journal. Plus de programmation, plus de tests d'utilitaires, plus de choses sérieuses quoi, ce qui ne veut pas dire que les jeux ne seront plus testés. Ils le seront! Je vais essayer de vous donner des listings en assembleur, je dis bien, essayer, car comme il faudra aussi le chargeur Basic en plus du source, cela risque de prendre pas mal de place. Mais un gros effort sera fait de ce côté là.

JLM n'a fait remarqué que, si j'ai bien donné le nom du vainqueur du concours du numéro 21, j'ai oublié de donner le résultat. Alors le voici: Il s'agissait bien sûr du No 10, page 7.

Vous trouverez aussi un petit chamboulement dans la pagination de ce numéro, ça change un peu. Bientôt, vous retrouverez la rubrique de Jean Sédechozes, qui est bien reposé, il est en pleine forme. La pub pour les confrères diminue elle aussi, là j'y suis pour rien, c'est qu'il n'y a pas grand chose de neuf et d'intéressant en ce moment.

Dans le Coin Pro, nous allons mettre le paquet côté programmation avec un assez long listing. Jean Sédechozes viendra à l'aide de ceux qui ne suivront pas. C'est pas fini, car il y a aussi un changement avec la rubrique "Dossiers" qui sera alternée à chaque numéros. Un coup OCP, un coup Masterfile, et lorsque ces deux là seront terminés, nous pourrons jeter un coup d'œil sur d'autres utilitaires, j'attends d'ailleurs vos suggestions à ce propos. Voilà c'est tout pour le moment, amusez-vous bien, et à bientôt.

Megamag, le testament

Bruno CHOISELLE reprend le fanzine sur Disc MEGAMAG. Pour l'obtenir, écrivez-lui au:
13, Rue Waroquier - 08000 CHARLEVILLE MEZIERES

PUB FANZINE

HELPZINE

Le journal des aventuriers en détresse...

La qualité de ses copies c'est pas mal améliorée comparée aux numéros précédents. Toujours très intéressant pour tous ceux que les jeux d'aventures passionnent. FREEMWARE / MENSUEL
29, rue des Chênes Verts - 44510 LE POULIGEN

RESET

Fanzine sur papier, 2 pages recto verso, bimestriel à partir de novembre because trop de lecteurs (sic). Son rédacteur est un fana de fanz alors contactez-le vite à l'adresse suivante:

ETTIENNE JP "Les Fossés" Bd de l'Europe - 72600 MAMERS.

AMSTUS

12 pages réalisées semble-t-il avec OCP, et un traitement de texte. Le contenu n'est pas dénué d'intérêt, mais demande à être étoffé. Il classe Runstrad en première position de son hit-parade, c'est gentil, et cela prouve qu'il a bon goût! Frédéric BAZIN (avec un nom aussi célèbre son rédacteur se doit d'assurer un max non!)

65, rue de Paris - 77200 TORCY - Tel: 64.68.17.87

I AM STRAD

Oxford PAO donne à ce fanzine une vague impression de "déjà vu", mais c'est pas très important car le contenu est assez bon. 8 pages, 2 timbres à 2,20. L'adresse : Cédric Fontaine
5, rue Foch - 85000 LA ROCHE SUR YON.

N'OUBLIEZ PAS DE DEMANDER

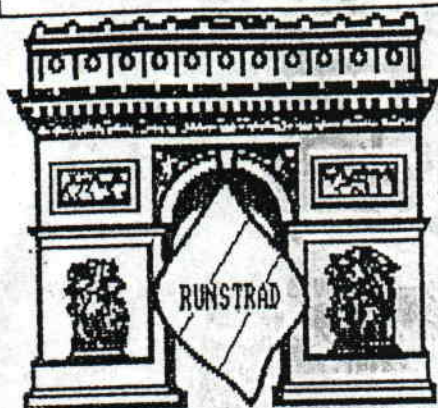
CROCO PASSION.

C'EST 10 PAGES PLEINES DE BONNES CHOSES POUR VOTRE CPC
TESTS, LISTINGS, TRUCS, ASTUCES, ASSEMBLEUR, P.A. POTINS
BLAGUES, LE TOUT REALISE AVEC PAGEMAKER, LA GRANDE CLASSE!
SANDRINE COUTELIER, ALIAS CLANDESTINE
3, RUE DES HORTENSIA - 91380 CHILLY MAZARIN
OU, 3614 RTEL1 ou RTEL2 BAL: CLANDESTINE

CONTACTS

Vous avez un minitel? Oui! Alors vite contactez MLD au 3614 RTEL1 BAL: PIBO
C'est encore un bon conseil RUNSTRAD... Non, ne ne remerciez pas, c'est tout naturel! Ne m'envoyez pas de fleurs non plus je sais plus où les mettre, un chèque vous dites? heummmmm

Le Coin Des Lecteurs



Ce mois-ci
J'ai pas reçu
grand chose
côté digits et
dessins.
Mais le peu
que j'ai reçu
est de qualité
Voici les 2
digits que
j'ai préféré
Il y en avait

d'autres du même auteur, mais l'une d'entre elles
figure déjà en page 7. Merci donc à notre ami
HINDRYCKX Francis pour toutes ces belles digits
C'est sympa d'aider un pauvre rédacteur débordé
Si tu as d'autres digits du même tonneau, pas
d'hésitation hein ! Je suis preneur. Puis il y
aura toujours quelque chose de bon sur le
disque en retour. Normal non !
Merci encore et à bientôt.



DIGITAL DEMO IV

DIGITAL



DEMO IV

Ce type de digit, (ARA) est le cauchemard de bien
des rédacteurs de fanzines. Pour les réussir, c'est
pas facile, c'est vrai. J'en connais même certains
qui les passent directement en node 1. L'apothéose !
Il en ressort de vagues ombres, et tout ce qu'il est
possible d'en distinguer, c'est l'épanouissement
sublime de leur connerie. Lorsqu'on sait pas... On
s'abstient, ou on découpe dans des magazines, c'est
beaucoup moins classe, mais ça restera "lisible".

C'est bon comme avant-propos ça ! Y en a qui vont me
faire la gueule et avoir les boules, mais au diable l'avarice, et jouons franc jeu ! Mais passons à l'objet de cette
prose. **DIGITAL DEMO IV** est disponible. Vous pouvez envoyer vos disquettes et 1 timbre à 3.80Fr. Si vous aimez le
Show-Biz vous serez gâtés. Une bonne trentaine de digits de grandes vedettes, même que ceux qui aiment les Beatles
vont sauter de joie. Et comme toujours, aucune protection, aucun copyright, des digits avec lesquelles vous pourrez
faire ce qui vous chante, (même les mettre dans un fanzine) elles sont faites pour être réutilisées. C'est d'ailleurs
le but des "Digital Demo". Beaucoup d'entre vous ne demandent des digits. Alors allez-y. Mais attention, ce type de
cadeau est réservé aux abonnés de Runstrad. Normal non ! Je vais tout de même pas me casser le bol pour n'importe
qui. Et lorsque **DIGITAL DEMO III** sera prête, je vous le dirai. Elle est entre les mains de Cann Grégory qui met les
dernières notes de musique, et qui peaufine la présentation. Alors patientez encore quelques jours, mais si vous
voulez envoyer une disquette, vous la recevrez dès quelle sera disponible, alors vite, à vos enveloppes.

LOGICESTS

L'AVENTURE PURE et DURE



Salut, Otranger
Bienvenu Dans Le Monde

D'

IRON LORD

Nobles Seigneurs, preux Chevaliers, braves gens du pays de RUNSTRAD, laissez moi vous conter mon incursion au domaine d'IRON LORD. Il est de ces jeux qui sont comme une légende. On les attends, on les espère, on les guette pour ne plus y

croire. Cette fois reprenez espoir, IRON LORD est arrivé. Version Amstrad diront les grincheux du premier jour. Bien sûr version Amstrad, qu'irait-on faire d'un modèle IBM compatible PEUGEOT 504.

C'est la magie de l'aventure, de l'arcade et de la réflexion.

Les forces du mal commandées par ZOFFARH, ont envahi le royaume de votre père qui fut tué au combat. Encore enfant votre vie fut sauvée par MALTHON capitaine de la garde, homme entièrement dévoué à feu le roi TIBOR. Aujourd'hui vous voilà de retour pour reprendre possession de vos terres.

Dans la quête d'une armée puissante pour reconquérir votre royaume, vous devrez sans cesse faire preuve d'habileté, de courage, de sagesse et de force. Sachez vous imposer à l'épreuve du tir à l'arc, être le plus fort du bras de fer et convaincre le chef des mercenaires à s'allier à vos côtés. Il vous faudra ruser contre les scrocs et vicieux en tous genres, jouer aux dés dans des ripots où votre fortune se fera et se défera en quelques minutes. Vous rencontrerez d'étranges moines guerriers qui seront disposés à vous aider, mais aurez-vous d'abord les guérir du mal mystérieux qui les rappe ? Soyez toujours sur vos gardes, des malfrats chercheront constamment à vous provoquer à l'épée. Vous pourrez vous défilier et chaque combat aura obligatoirement une issue mortelle. Vous vous perdrez dans des labyrinthes délirants poursuivis par les guerriers de ZOFFARH et ce jusqu'à la limite de vos forces. Il faudra trouver le vieux sage, savoir l'écouter, suivre ses conseils. Vous devrez être bon et quitte, aider le veunier victime d'injustice de la part

du tenancier, mais qui parle vrai dans ce pays cahotique ?

Ce n'est là qu'une partie de la grande fresque qu'est IRON LORD. Tout est beau jusqu'aux plus petits détails. Du cheval haut de deux millimètres soixante quinze, jusqu'aux reflets des habitations dans l'eau des rivières. C'est le fabuleux des contes d'enfants réduit à la mémoire d'un 6128, d'une puce électronique, d'un joystick.

Je n'ai pas délivré le royaume, je n'ai pas levé d'armée et je n'ai pas combattu les forces du mal. Je suis mort une bonne demi-douzaine de fois et j'ai été vaincu à de nombreuses épreuves, mais je sais que j'y retournerai.

Coté technique tout ce joue au joystick. Il est possible de sauvegarder une partie en cours, mais attention ! uniquement si vous êtes dans le donjon de votre château. C'est de ce lieu et de ce lieu seulement que vous pourrez imposer vos volontés au programme. Et le donjon il faut pouvoir y retourner sans mourir en cours de route. Ne souriez pas, cela m'est arrivé deux fois. Son manuel de 23 pages et très bien fait et le mode d'emploi bien détaillé. Je me laisse aller à deux reproches. Oui deux. D'outil, le joystick devient un instrument frénétique dans les scènes d'actions (bras de fer, combat de rue). Le jeu se compose de deux disques, donc quatre faces, donc de nombreuses manipulations. Son prix ? 278 francs environ. — Jean-Louis Meier —

Un petit mot au passage. L'original qui a été utilisé pour ces tests accuse un mauvais fonctionnement de la face A du disque 2. Après changement auprès de mon revendeur, le problème persiste, alors attention. A.P.

LE MAITRE DU CHATEAU

OU...

Castle Master

C'est Papy qui m'a envoyé ce jeu (Papy, c'est le patron de RUNSTRAD) en me demandant de faire un article sur ce soft. Mais je n'aime pas ce jeu. Je ne prétends pas qu'il est nul, mais que je ne l'aime pas, nuance. Alors plutôt que de dire du mal de CASTEL MASTER, je préfère vous raconter l'histoire qui est arrivée à mon concierge avec la voisine du quatrième. Donc il y a quelques jours, j'ai aperçu mon concierge qui sortait les poubelles, lorsqu'il rencontra la voisine qui revenait du super marché voisin. - Dring dring... - Excusez-moi je réponds au téléphone. C'était le concierge. Il ne veut pas que je vous raconte son histoire. Domage c'était hilarant.

Il nous reste donc CASTEL MASTER. Traduisez LE MAITRE DU CHATEAU, ou quelque chose d'approchant. Ça ne rappelle un truc préhistorique, LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE. C'est presque la même chose en plus moderne.

Le but du jeu ? Y a qu'à lire la notice. Treize pages en Anglais (rien que pour l'histoire) et rien en Français.. ben oui quoi ! A part moi tout le monde lit couramment l'Anglais aujourd'hui. Et puisque nous parlons de notice et de mode d'emploi, je vous dirai qu'il fait dans les 60 pages, chouette, oui mais il n'en reste que 11 en Gaulois. Et sur ces 11, vous en aurez 4 qui intéresseront l'Amstrad. C'est vous dire....

Mais je vous résume la situation. Vous avez un jumeau enfermé dans une tour du château (pour une fois ce n'est pas une belle princesse). A vous de le délivrer. Pour cela vous devrez vaincre pleins de pièges et de systèmes d'alarme en tous genres, et d'autres trucs bizarres dont j'ignore totalement l'utilité. Pour progresser, lancez des rochers. Pourquoi des rochers ? Parce qu'ils le disent dans le mode d'emploi. Mais cela aurait pu être des missiles à fragmentation retardée, se serait la même chose. Vous lancez donc un rocher qui fait bzzingg (bzzingg - bzzingg si vous en lancez deux) pour abaisser le pont leviss, arrêter les systèmes d'alarme, ouvrir des

passages secrets etc... Si dès le départ vous visez juste, le pont leviss s'abaisse et vous voilà dans la cour du château. A vous d'entrer dans les bonnes pièces, les bons couloirs et d'ouvrir les bonnes portes. Balancez des rochers-missiles pour trouver les entrées secrètes. Il y a même une chapelle et une piscine. Avec une impression de ne jamais savoir où l'on est, il faut surveiller l'énergie qui diminue, et ne pas perdre son sens de l'orientation. J'oubliai un point positif, les images sont en freescape, ça impressionne un chouia. Dans AMSTAR CPC d'août ils donnent une note de 14/20.

Alors là ils n'ont rien compris ou c'est moi qui ne suis plus dans mes heures de gloire. Papy c'est pas que je me dérobe, mais si tu n'es pas d'accord coupe ma prose et donne ton avis. Pour une fois que nous aurons un différent sérieux...

OULALALA Bon, je ne vais pas couper ton texte mon p'tit JL car sinon, c'est pas la peine que je te demande de l'écrire. J'suis pas comme ça moi ! Non d'une ouïet.



Ceci dit, t'es très dur envers ce bon jeu. Qu'il te manque un certain sens de l'orientation, je veux bien le croire, car pour se perdre dans ce jeu il faut le faire exprès non ?

Donc mon avis est littéralement opposé, car je le trouve bien, pas extra, mais bien ! Les déplacements sont rapides, lorsque vous avez les commandes bien en main, vous faites tout ce que voulez. Le but du jeu est un peu simpliste et le scénario a été exploité des centaines de fois, mais bon...

Où je suis d'accord avec toi, JL, c'est pour la note donnée dans Amstar&CPC, 14/20, faut croire Incentive Software ne cherche pas cette revue pour faire sa pub, alors ils n'attendent, par contre ils filent un 16/20 à Targhan dans le numéro 47 de juillet, j'en rigole encore. J'aurais pas osé en parler tellement c'est nul. Pour en revenir à Castle Master, tout dépendra de votre personnalité. Mais vous n'y perdrez pas si vous l'achetez, car il pourra être échangé, c'est le type de jeu qui a une valeur d'échange certaine.

Le prix n'est pas raisonnable car 200fr c'est encore trop ! Mais en cartouche il coulera 400fr. Les fumiers!

AP

DOSSIER MASTERFILE III

MASTERFILE 128 ver 3.2F

Copyright 1986 CAMPBELL SYSTEMS

Charge/Sauve/Fusion/Efface.....T
Affiche/Imprieme.....D
Rajouter enregistrement.....A
Choisir tous enregistrements.....U
Selection 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.....Q
Adjuster couleurs.....*

AVIS

Salut, à la demande
de pas mal d'entre
vous, nous allons laisser
de côté OCP ART STUDIO
momentanément pour
le retrouver dans le
numéro 24.
J'alternerai donc avec
MASTERFILE III une
fois sur deux.
Tout le monde ne
s'intéresse pas
uniquement au
graphisme et c'est
normal. NDLR



Fichier: FASHOMME Enreg: 0000 Choisis: 0000 Parents: 0000 RAM-usage: 00K de 64K

Masterfile, Semword, Calcumat, D-Base, Multiplan, Matercalc, Dr-Graph
Nous les passerons tous en revue. Ils vous permettront d'exploiter
à fond votre ordinateur. Ils vous faciliteront la vie.

MASTERFILE III est un produit de Sémaphore Logiciels, diffusé en 1986 il n'est donc pas de première jeunesse, (pas comme moi, héhéhé), mais il reste inégalé dans cette catégorie. Mais c'est quoi cette catégorie au juste? Que fait Masterfile? Et bien il s'agit simplement d'un banal logiciel de gestion de fichiers, et tous ceux qui redoutent le monstrueux D-Base II et ses manuels de 2345 pages, trouveront en Masterfile III une alternative agréable, car il est relativement simple d'emploi.

Nous allons voir dans cet article les possibilités de Masterfile. Dans les articles suivants, nous verrons comment l'utiliser en passant les commandes et les menus au crible. Masterfile est un faux multifichier. Oui, par rapport à D-Base II qui peut gérer plusieurs fichiers simultanément, Master lui, ne le peut pas. Mais ce qu'il peut faire avec un seul fichier est assez spectaculaire. Si bien que vous aurez l'impression d'en avoir plusieurs tout en n'en manipulant qu'un seul, nous allons voir tout de suite comment et pourquoi. Une gestion de fichiers peut servir à différentes choses: la gestion d'un carnet d'adresses, un répertoire téléphonique, la gestion de stock d'un petit magasin, la gestion des carnets de notes d'un lycée, ouai, bon, c'est pas très cool comme exemple, rayez les carnets de notes... et mettez plutôt la liste des nanas que vous avez levés cet été à la plage.

Bon vous avez pigé à quoi peut servir une gestion de fichier. Avec Master, vous allez avoir la possibilité de grouper dans un même fichier, des données entre

lesquels s'opèrent des relations par l'intermédiaire d'un champ commun... Neuman, svp, vous pouvez répéter? Ok! Ça suit pas, j'en doutais! Bon prenons le cas d'une gestion de stock, le champ contenant les coordonnées d'un grossiste ne sera stocké qu'à un seul endroit, mais il apparaîtra systématiquement à chaque impression ou affichage de chacune des fiches correspondant aux articles disponibles chez ce même grossiste.

J'utilise Master pour le fichier des abonnés de Runstrad. Cela me permet de faire des étiquettes pour les expéditions du journal, mais aussi de trier mes abonnés dans tous les sens. Par département, par nom, par ancienneté, par numéro d'abonnement, par groupe sanguin, par taille, par sexe, bref par un tas de trucs. En plus, vous pouvez avoir un affichage sélectif selon des masques déterminés, et je ne vous parle pas des possibilités de tri, de la sauvegarde de certaines fiches au sein d'un fichier, de la rapidité avec lesquels s'effectuent les manipulations diverses. Vous avez maintenant une petite idée sur la question. J'aurais encore pas mal de choses à dire sur ce logiciel mais je n'ai pas des masses de place. Vous savez toutefois l'essentiel. Je vous donne rendez-vous au numéro 25. Bien sûr, les inconditionnels d'OCP retrouveront leur rubrique habituelle dans le numéro 24.

À ce sujet, j'aimerais savoir si parmi vous, il y en a qui ont utilisé le programme du mois dernier? Si oui, y en a-t-il qui ont fait des recherches? Si oui, y en a-t-il qui ont trouvé quelque chose? Si oui, ces messieurs sont-ils disposés à nous communiquer le fruit de leurs recherches?



ROUTINES

systeme



Les routines système qui vont suivre sont réservées à ceux qui programment en assembleur. Elles sont là, alors utilisent-les, elles ne sont pas si ringardes que ça, non!

Certaines de ces routines peuvent s'utiliser sous Basic directement car elles ne réclament pas de conditions particulières. Elles seront signalées par le signe *. Pour les autres, un "E" indiquera les conditions d'entrées et un "S" les conditions de sortie lorsqu'il y en aura. Un "A" indiquera si une valeur est renvoyée dans l'accumulateur. Dans cet article nous verrons les routines graphiques uniquement.

&BBC0 : Déplace le curseur graphique aux coordonnées absolues spécifiées (MOVE BASIC)

E : DE contient la coordonnée de X
HL contient la coordonnée de Y
S : AF, BC, DE et HL sont modifiés.

&BBC3 : Déplace le curseur graphique aux coordonnées relatives spécifiées (MOVER BASIC)

E : Idem ci-dessus
S : Idem ci-dessus

&BBC6 : Lecture de la position actuelle du curseur graphique (XPOS et YPOS BASIC)

E : Néant *
S : DE contient la coordonnée X (XPOS)
HL contient la coordonnée Y (YPOS) A est modifié

&BBC9 : Positionne l'origine du curseur graphique (ORIGIN BASIC)

E : Contient la coordonnée X et HL la coordonnée Y
S : AF, BC, DE et HL sont modifiés.

&BBCC : Lecture de l'origine du curseur graphique

E : Néant *
S : DE contient la coordonnée X de l'origine, et HL la coordonnée de Y

&BBDB : Effacement de la fenêtre graphique (CLG BASIC)

E : Néant *
S : AF, BC, DE, et HL sont modifiés

&BBDE : Définit la couleur d'écriture des graphiques (GRAPHICS PEN BASIC)

E : "A" contient la couleur
S : AF est modifié.

&BBE4 : Définit la couleur du fond graphique (GRAPHIQUE PAPER BASIC)

E : "A" contient la couleur S : AF est modifié.

&BBEA : Affiche un point aux coordonnées absolues spécifiés (PLOT BASIC)

E : DE contient la coordonnée X et HL la coordonnée Y
S : AF, BC, DE et HL sont modifiés.

&BBED : Affiche un point aux coordonnées relatives spécifiés (PLOTR BASIC)

E : Idem ci-dessus S : Idem ci-dessus

&BBF0 : Teste un point de coordonnées absolues. (TEST BASIC)

E : DE contient la coordonnée X et HL la coordonnée Y
S : "A" contient le numéro de l'encre de ce point. BC, DE et HL sont modifiés.

&BBF3 : Teste un point de coordonnées relatives. (TESTR BASIC)

E : Idem ci-dessus S : Idem ci-dessus

&BBF6 : Trace une ligne aux coordonnées absolues spécifiées depuis la position actuelle du curseur. (DRAW BASIC)

E : DE contient la coordonnée X du point d'arrivée
HL contient la coordonnée Y
S : AF, BC, DE, et HL sont modifiés.

&BBF9 : Idem ci-dessus mais en coordonnées relatives (DRAWR BASIC)

E : Idem ci-dessus S : Idem ci-dessus

&BBFC : Ecrit un caractère à la position actuelle du curseur graphique (TAG BASIC)

E : "A" contient le code ASCII du caractère à écrire
S : AF, BC, DE et HL sont modifiés.

&BC0E : Positionne l'écran dans un mode précis (MODE BASIC)

E : "A" contient le numéro du mode (0, 1 ou 2)
S : AF, BC, DE et HL sont modifiés.
Voilà pour le moment, le reste dans le prochain numéro.

Runstrad le
Fanzine des
Amateurs qui
ont bon goût
Lisez-le

TRUCASTUCES

Runstrad le
Fanzine des
Amateurs qui
ont bon goût
Lisez-le

La routine que vous allez taper maintenant nous a été envoyée par Grégory CANN de Brest. Vive la Bretagne.

Cette routine vous permettra de nettoyer l'écran de votre CPC d'une façon très sympa. Elle est très courte et peut s'intégrer très facilement dans un programme quelconque. Le corp principal du programme est continué par les lignes de DATA et par la boucle d'implantation des codes inscrits dans ces mêmes DATA. Il n'y a pas de listing source mais la routine est vraiment courte et si vous avez un assembleur/désassembleur, rien ne vous empêche de lister le source vous même.

```
10 REM EFFACE ECRAN
20 REM ENVOYE PAR CANN GREGORY
30 FOR i=&9000 TO &902A
40 READ a$
50 POKE i,VAL('%'+a$)
60 NEXT
70 REM A VOUS DE DEFINIR LE MODE ECRAN
80 REM AINSI QUE LE NOM DE L'IMAGE 17K
90 MODE 1:LOAD'ecran.scr",&C000
100 CALL &A500:CALL &BB06:CALL &9000
110 DATA 21,00,c0,06,c8,c5,e5,54,5d,13
120 DATA 36,00,01,4f,00,ed,b0,cd,23,90
130 DATA e1,7c,c6,08,67,30,04,01,50,c0
140 DATA 09,c1,10,e3,c9,06,f5,ed,78,1f
150 DATA 30,fb,c9
160 DATA 06,f5,ed,78,1f,30,fb,c9
```

J'ai réalisé le programme qui va suivre pour formater un fichier ASCII dans le sens de la largeur. Ce prog. est utilisé tout spécialement pour les listings sauvegardés en ASCII par l'option "A". Il est très difficile, voir impossible d'obtenir un résultat convenable avec un traitement de texte.

```
10 MODE 2:CAT:INPUT'EN LECTURE ',!$:PRINT:
INPUT'EN ECRITURE ',e$
11 OPENIN !$:OPENOUT e$
12 PRINT:INPUT'LA LARGEUR DU TEXTE ',LAR
13 WHILE NOT EOF
14 a=0
15 LINE INPUT#9,a$
16 FOR i=1 TO LEN(a$)
17 a=a+1:IF a=lar THEN PRINT#9:a=0
18 PRINT#9,MID$(a$,i,1);
19 NEXT:PRINT#9
20 WEND:CLOSEIN:CLOSEOUT
```



**PATRICIA
KAAS**

Hindryckx F.

L'article suivant pourra lui aussi vous rendre quelques petits services car s'il ne permet pas de nettoyer votre écran, il vous permettra tout de même de nettoyer la tête d'impression de votre DMP, si vous en avez une, hé... Faut tout de même un minimum non! L'article est rédigé par JLM, alors si vous n'avez pas tout compris, ne m'écrivez pas pour m'insulter car j'y suis pour rien! Mais alors Rien!

Le manuel de votre DMP n'est pas très bavard en ce qui concerne le nettoyage de la tête de lecture. Il existe cependant une façon très simple d'exécuter cette petite corvée... Le démontage de la tête d'impression. Afin d'en nettoyer les aiguilles et le guide ruban des quelques micro grammes d'encre séchée qui encrasse tout ce beau mécanisme. Commencez par enlever le couvercle et le ruban encreur. Ben oui quoi... Retourner votre imprimante afin que l'arrière soit face à vous. Remarquer l'inscription à l'envers T O H. Saisissez la tête d'impression de part et d'autre de cette inscription et avec votre autre main appuyez légèrement sur la petite barette en plastique qui se trouve au dessus de ces trois lettres. Il ne vous reste plus qu'à tirer doucement l'ensemble vers vous. La tête d'impression sortira du reste du mécanisme. Nettoyez-la avec du coton tige imbibé d'alcool. Pour le remontage... opération inverse... facile non? Si vous n'y arrivez pas, allez voir votre revendeur et demandez-lui de vous montrer. S'il ne sait pas comment faire cette opération, un conseil... Changez de revendeur, c'est plus sûr! Vous habitez une petite ville et vous n'avez qu'un revendeur? Alors écrivez-moi, en indiquant ce qui ne marche pas.

J.L Meier

Le programme ci-dessous devra figurer sur la même face que le prog. précédent. Ils sont un peu complémentaires puisque ce dernier permet une lecture rapide des résultats du premier prog. Les listings de cette page sont formatés avec ces programmes.

```
10 MODE 2:CAT:INPUT a$:MODE 2
11 OPENIN a$
12 WHILE NOT EOF
13 LINE INPUT#9,b$:PRINT b$
14 CLEAR INPUT:CALL &BB18
15 WEND:CLOSEIN:SOUND 1,80,50
16 CLEAR INPUT:CALL &BB18
17 PRINT"( E )rase ( A )utre?"
18 r$=UPPER$(INKEY$):IF r$(">E" AND r$(">A"
THEN 18
19 IF r$="E" THEN a$=LEFT$(a$,8)+".X":!ERA,a$
20 RUN
```


Magazine Listings



STEPHANE SAINT MARTIN & FABRIEN FESSARD

REVERSE	BLOCK	COPY	PLAY	LOOP 01	CLEAR	SEQUENCE 01	DEB 06912	LON 36864
SEQUENCEUR	VITESSE 15	VOLUME 08	MENU	SEQUENCE 02	DEB 06912	LON 36864		
SAVE SEQ.	SAVE BLOCK	SAVE	DRIVE: A	SEQUENCE 03	DEB 06912	LON 36864		
LOAD SEQ.	LOAD BLOCK	LOAD	DISK K7	SEQUENCE 04	DEB 06912	LON 36864		
				SEQUENCE 05	DEB 06912	LON 36864		

DEB 06912	ENREGISTRE	LON 36864
-----------	------------	-----------

Nous allons retrouver un personnage qui commence à être archi-connu puisqu'il s'agit de Stéphane St. MARTIN et je pense que pas beaucoup de Cépécistes ignorent ses réalisations. Mais il se peut que parmi vous certains ne le connaissent pas encore, alors voilà Stéphane est un auteur très prolifique, autant dans le domaine du jeu que dans le domaine plus sérieux des utilitaires. N'allez pas en déduire que faire un jeu est une rigolade. C'est bien souvent plus difficile qu'un utilitaire.

Le mois dernier j'ai parlé de Catedit dans cette rubrique et ceux qui m'ont demandés une copie de ce programme ne le regrettent pas. Alors sachez bande de petit veinards, que l'utilitaire MEGASOUND est de la même veine.

Ce logiciel a été publié dans les colonnes du regretté Amstrad & CPC, dans les numéros 44, 45, 47 et dans le nouveau CPC Plus.

Ce logiciel n'a qu'un défaut, sa longueur, et je tire mon chapeau à tous les braves qui l'ont tapé ligne par ligne, data après data. Ceci dit, tout le monde ne lit pas Amstar et CPC, alors nous allons jeter un coup d'oeil sur Mégasound. Il s'agit d'un logiciel qui vous permettra de digitaliser des données vocales ou musicales de les sauvegarder sur C7 ou D7. Vous pouvez réutiliser vos créations dans vos programmes, en Basic ou en Assembleur.

Le logiciel est composé de 5 parties, et il est d'une performance rarement atteinte dans ce domaine. Echosoftware (commercialisé au prix de 399 fr) fait pâle figure à côté. Vous aurez aussi un synthétiseur vocal qui reproduira la parole par le biais de RSX (! PARLER, phonème, 2, 3, ! A\$="BONJOUR" ! DIRE, A\$).

Voilà, la place manque, mais je vais tout de même vous dire que Fabien Fessard alias FEFESSE a participé à l'élaboration de MEGASOUND. Alors! C'est pas hê ça Et tout cela à l'oeil! Vous attendez quoi pour le demander?...

En outre sachez également que Stéphane Saint MARTIN commercialise d'excellents jeux dont il est aussi l'auteur. Il s'agit là d'une initiative très intéressante et elles sont suffisamment rares pour louper l'occasion de vous en parler. Les éditeurs nous prennent trop souvent pour des vaches à lait. Voici un moyen efficace de les contrer. Les prix sont divisés par 4 voir par 5. Alors profitez-en. **MIKE&MOKO**-Le 1er jeu d'aventure à 2 joueurs. Revivez les 1000 et une péripéties de nos 2 héros à travers un décor typiquement FAR WEST.

DAN SILVER- Le jeu d'aventure futuriste. Mettez vous dans la peau du héros, et sauvez la planète TERRE. Vous êtes le dernier espoir.

POUR SE PROCURER CES 2 JEUX, ENVOYEZ LA SOMME DE 110 FR. EN CHEQUE, OU EN MANDAT LETTRE A: STEPHANE ST. MARTIN 37 rue de la Tranquillité - 59229 TETEGHEM



Musclez votre CPC

Dans les premiers numéros de Runstrad, j'avais abordé le sujet des 64K supplémentaires. Nous allons, à partir de ce numéro, passer la vitesse supérieure avec un programme suffisamment évolué.

Je tiens à vous prévenir que le programme est assez long, c'est obligatoire. Le sujet sera donc traité sur plusieurs numéros

BIBLIOTHEQUE est le nom du programme que nous allons utiliser. C'est un programme de gestion de livre comme son titre le laisse entendre.

Vous avez tous des livres ou des revues, donc ce programme sera certainement utile à un grand nombre d'entre vous. En plus il est performant, puissant, 800 livres par fichier, possibilité de stocker 2 fichiers par face de disque. Possibilité d'interaction entre les fichiers (800 multiplié par x fichiers).

Et pour commencer, nous allons nous rendre indépendants du fameux programme Bankmanager (Bankman) du disque système livré avec votre CPC.

Il particulièrement fastidieux de lancer le programme Bankman, de charger ensuite votre programme. Et ceci, à chaque utilisation du programme.

Nous allons donc créer notre propre gestion de banks supplémentaires ce qui nous permettra de manipuler par le biais de quelques RSX les 64K qui dorment dans un coin de la mémoire.

Vous allez donc taper le programme de la page 18. C'est le chargeur Basic. Une fois le programme tapé, lancez-le et si vous avez tout bon du premier coup, le programme sauvegardera sur

la disquette que vous n'aurez pas oublié de mettre dans le lecteur, un programme binaire, que vous pourrez désormais utiliser avec TOUTES vos applications futures qui utiliseront les 64K supplémentaires.

Les anciennes RSX ont été conservées pour des raisons de facilités de programmation. Nous retrouverons donc !BANKOPEN pour l'initialisation de l'espace et du formatage réservé aux chaînes de caractères. !BANKREAD pour la lecture. !BANKWRITE pour l'écriture. !BANKFIND pour la recherche. Bien entendu, pour les amateurs de graphismes, les RSX !SCREENCOPY et !SCREENSWAP ont été conservées, vous pouvez donc les utiliser.

Le nouveau gestionnaire de bank se charge et s'initialise de la façon suivante:

```
MEMORY 41507 : LOAD "BANK.BIN", 41508
CALL 41508
```

Il suffit donc d'écrire ces lignes en début de programme, en les numérotant à votre convenance.

Parlons maintenant du programme de gestion "Bibliothèque".

J'ai créé ce programme en décembre 1987. Il était destiné à gérer une bibliothèque de plus de 4000 livres

sur un ensemble de 48 collections, ce qui est pas mal.

Il fait environs 29K et ne comporte pas de routine assembleur sauf la gestion des banks que nous venons de voir. En effet, l'option qui a le plus besoin d'un traitement rapide dans ce programme, est l'option de recherche. Celle-ci est traitée par l'RSX !BANKFIND et retrouver le 798ème enregistrement sur un ensemble de 800 enregistrements et en accès séquentiel ne prend que 2 ou 3 secondes.

Vous pourrez bien sûr adapter le programme à vos besoins sans aucune difficulté. Les noms des collections par exemple peuvent être changés.

La numérotation se fait de 10 en 10 afin de vous permettre la saisie par l'option AUTO du Basic du CPC.

Le programme étant terminé, vous le sauvegardez sous le nom que vous voulez, une seule condition. Que le programme "Bibliothèque" soit sur la même face que BANK.BIN

Si vous rencontrez malgré tout un problème quelconque, n'hésitez pas à m'écrire ou à me passer un coup de fil.



Le programme étant assez long, 29K, mais il faut un minimum, non? Il sera traité en plusieurs fois, donc conservez les numéros du journal. D'autre part, je ne pense pas que ce programme s'adresse à des programmeurs confirmés mais plutôt à des débutants. Certains écrivent à la rédaction pour soulever ce genre de problème relatif à l'utilisation de Bankman. Et d'après les questions qu'ils posent, j'en conclus que la meilleure façon d'apprendre à utiliser Bankman est de faire un programme avec Bankman. Je ne laisserai personne sur le bord de la route, et tous ceux qui voudront des détails, des précisions, des conseils, des explications, savent qu'ils peuvent m'écrire ou me téléphoner autant qu'ils le voudront. Je répondrai avec plaisir à toutes leurs questions. C'est à mon avis la meilleure méthode. Il ne sert à rien de lire

et relire des suites d'explications plus ou moins claires, d'autre part, vous n'êtes pas tous au même niveau de connaissances, certains sont déjà assez avancés, d'autres le sont moins, que les premiers soient tolérants lorsqu'ils rencontrent des explications destinées aux deuxièmes. Qu'ils fassent un petit retour aux sources, ils se souviendront que les débuts ne sont pas si simples. Maintenant un bon conseil. Tapez les lignes du programme en essayant de comprendre ce que vous tapez. Réfléchissez aux instructions que vous voyez. Essayez de comprendre pourquoi elles sont là. Ne recopiez pas machinalement. Certains trucs sont très simples, d'autres le sont beaucoup moins et demandent une petite analyse. Prenez votre temps... Mais avant tout, amusez-vous, c'est une des clés de la programmation.

```

100 MEMORY 41507
110 A=0:SOM=147239
120 FOR I=41508 TO 42751
130 READ A$:POKE I,VAL("&" + A$):A=A+VAL("&" + A$)
140 NEXT:IF A<>SOM THEN PRINT"ERROR IN DATA":END
150 SAVE"BANK.BIN",B,41508,1243
160 DATA 01,F6,A2,21,E2,A2,C3,D1,BC,24,00,29,00,35,00,40,00,43,00,46,00,49,00,17,01,1A,01,1D,01,20,01,23,01,26,01,29,01,2C,01,2F
170 DATA 01,32,01,78,01,00,01,8B,01,9A,01,AC,01,B4,01,C2,01,D3,01,E0,01,E7,01,ED,01,F0,01,F3,01,FB,01,0C,02,0F,02,18,02,3A,02,54
180 DATA 02,65,02,76,02,AF,02,CB,02,2E,03,3A,03,40,03,51,03,62,03,65,03,68,03,6B,03,6E,03,7A,03,8B,03,96,03,A8,03,AB,03,B1,03,BA
190 DATA 03,BD,03,C1,03,CB,03,F5,03,FE,03,18,04,6E,04,77,04,9A,04,C2,04,CE,04,0B,05,2E,00,86,01,95,01,BA,01,C7,01,00,02,A5,02,C7
200 DATA 02,5F,03,76,03,AE,03,F8,03,55,04,5A,04,71,04,C9,04,E5,04,F6,04,11,05,00,00,54,6F,6F,20,4C,FC,A6,F6,A2,00,00,00,42,61,64
210 DATA 20,43,6F,6D,6D,61,6E,64,0D,0A,13,A3,C3,E3,A3,C3,DF,A3,C3,0A,A5,C3,CD,A5,C3,46,A6,C3,22,A5,C3,54,A3,C3,B9,A3,C3,C9,A3,53
220 DATA 43,52,45,45,4E,53,57,41,D0,53,43,52,45,45,4E,43,4F,50,D9,42,41,4E,4B,4F,50,45,CE,42,41,4E,4B,57,52,49,54,C5,42,41,4E,4B
230 DATA 52,45,41,C4,42,41,4E,4B,46,49,4E,C4,00,49,45,D7,56,44,D5,56,44,55,B0,00,FE,01,C2,EF,A6,DD,7E,00,FE,02,D2,EF,A6,B7,28,0F
240 DATA CD,B7,A3,E5,F5,2A,DA,A2,CD,05,BC,3E,C0,18,0D,CD,B7,A3,E5,F5,2A,D8,A2,CD,05,BC,3E,40,CD,08,BC,F1,E1,C3,55,BD,FE,01,C2,EF
250 DATA A6,DD,7E,00,FE,02,D2,EF,A6,B7,28,0D,CD,B7,A3,3E,C0,CD,08,BC,2A,DA,A2,18,0F,CD,B7,A3,AF,CD,5B,BD,3E,40,CD,08,BC,2A,D8,A2
260 DATA C3,05,BC,CD,08,BC,FE,C0,20,04,22,DA,A2,C9,FE,40,C0,22,D8,A2,C9,FE,01,C2,EF,A6,CD,F0,A4,D2,EF,A6,DD,7E,00,FE,FF,DA,EF,A6
270 DATA C3,5B,BD,F5,AF,18,03,F5,3E,FF,32,DC,A2,F1,CD,D8,A4,D2,EF,A6,FE,03,28,6F,FE,02,C2,EF,A6,01,00,40,60,69,11,00,C0,3E,FF,DD
280 DATA BE,00,28,1A,DD,BE,02,28,18,01,00,00,21,00,40,09,C5,01,00,01,CD,83,A4,C1,04,CB,70,28,EF,C9,DD,7E,02,EB,18,03,DD,7E,00,FE
290 DATA FF,C8,CD,5B,BD,F5,3A,DC,A2,B7,20,05,F1,ED,B0,18,23,F1,C5,01,00,01,05,11,D8,A1,E5,ED,B0,D1,E1,E5,01,00,01,ED,B0,EB,D1,E5
300 DATA 21,D8,A1,01,00,01,ED,B0,E1,C1,10,DE,C3,5B,BD,DD,7E,04,E6,3F,47,0E,00,21,00,C0,09,E3,21,00,40,09,01,00,01,3E,FF,DD,BE,00
310 DATA 28,A4,DD,BE,02,28,A5,11,D8,A1,DD,7E,04,CD,5B,BD,F5,3A,DC,A2,B7,20,12,D5,E5,C5,ED,B0,C1,D1,E1,DD,7E,02,CD,5B,BD,ED,B0,18
320 DATA 07,CD,B0,A4,EB,CD,B0,A4,F1,C3,5B,BD,D5,E5,01,80,00,ED,B0,E1,DD,7E,02,CD,5B,BD,E5,01,80,00,ED,B0,D1,E1,E5,D5,01,80,00,ED
330 DATA B0,D1,DD,7E,00,CD,5B,BD,01,80,00,ED,B0,E1,C9,F5,DD,7E,02,B7,28,0A,D6,02,38,06,C6,04,FE,08,30,1B,DD,77,02,F1,F5,DD,7E,00
340 DATA B7,28,0A,D6,02,38,06,C6,04,FE,08,30,06,DD,77,00,F1,37,C9,F1,B7,C9,FE,01,C2,EF,A6,DD,7E,01,B7,20,F7,DD,7E,00,32,E5,A2,21
350 DATA 00,00,22,E7,A2,C9,21,FF,FF,FE,02,28,14,FE,03,28,10,FE,04,C2,EF,A6,DD,66,01,DD,6E,00,3D,DD,23,DD,23,22,E0,A2,CD,96,A6,D2
360 DATA 2D,A6,22,DD,A2,CD,04,A6,32,DF,A2,EB,28,02,ED,B0,3A,DF,A2,4F,2A,DD,A2,EB,7A,41,E6,C0,07,07,C6,04,4F,CD,5B,BD,B7,C2,20,A6
370 DATA CB,F2,CB,BA,78,B7,28,0D,21,D8,A1,EB,1A,B7,28,03,BE,20,0D,10,37,AF,CD,5B,BD,ED,5B,E7,A2,C3,3C,A6,2A,DD,4C,7A,E6,42,4F,06
380 DATA 00,09,38,1A,22,DD,A2,2A,E7,A2,ED,5B,E0,A2,B7,ED,52,30,0B,19,23,22,E7,A2,AF,CD,5B,BD,18,A2,AF,CD,5B,BD,18,70,23,10,7D,B7
390 DATA 20,BA,7C,E6,3F,20,B5,F6,40,67,79,3C,CD,5B,BD,18,A8,FE,02,28,05,FE,03,C2,EF,A6,CD,96,A6,30,52,E5,CD,04,A6,EB,28,04,C5,ED
400 DATA B0,C1,D1,7A,41,E6,CD,07,07,C6,04,4F,CD,5B,BD,B7,20,2A,21,D8,A1,CB,F2,CB,BA,78,B7,28,04,7E,12,13,06,AF,CD,5B,BD,18,27,23
410 DATA 13,7B,B7,20,F0,7A,E6,3F,20,EB,F6,40,57,79,3C,CD,5B,BD,18,E1,CD,5B,BD,11,FD,FF,18,14,11,FE,FF,18,0F,11,FF,FF,18,04,ED,5E
420 DATA E7,A2,13,ED,53,E7,A2,1B,DD,6E,02,DD,66,03,73,23,72,C9,FE,02,28,05,FE,03,C2,EF,A6,CD,96,A6,30,D9,E5,CD,04,A6,B1,74,41,E6
430 DATA C0,07,07,C6,04,4F,CD,5B,BD,B7,20,B0,CB,F2,CB,BA,78,B7,28,04,1A,77,10,0D,AF,CD,5B,BD,CD,0A,A6,28,B5,ED,02,18,B1,CD,13,7B
440 DATA B7,20,E7,7A,E6,3F,20,F4,F6,40,57,79,3C,CD,5B,BD,18,DA,FE,02,28,0D,DD,6E,00,DD,66,01,22,E7,4C,DD,23,DD,07,DA,7B,41,47,ED
450 DATA 5B,E7,A2,21,00,00,CB,36,30,03,19,38,08,28,0B,CB,21,CB,12,30,F1,B7,C9,3A,E6,A7,5F,AF,57,ED,5A,29,02,38,7C,37,ED,5C,37,C9
460 DATA 3A,E6,A2,4F,06,00,DD,6E,00,DD,66,01,7E,B9,30,01,4F,23,5E,27,56,21,D8,A1,79,27,C9,21,E9,A2,7E,23,CD,5A,FE,FE,0A,C3,57,C9
470 DATA 00,00,07,00

```


Petites Annonces

CHERCHE CPC 6128 COULEUR AZERTY - 2000,00 MAXIMUM
FAIRE OFFRE AU JOURNAL

CHERCHE PASSIONNES DE PROGRAMMES BASIC
REponses 100% ASSUREES
HEINIS STEPHANE - 34 RUE DE LA SUISSE - 68480 PFETTERHOUSE

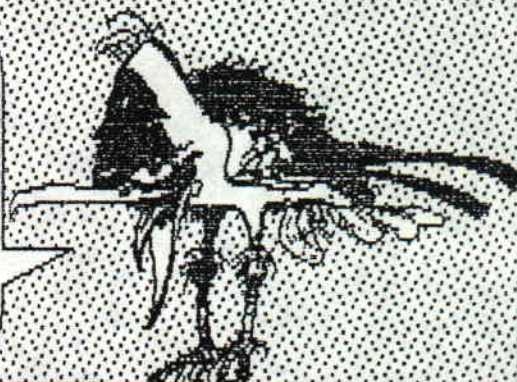
ARKADIA FUTURE FANZINE DISK CHERCHE COLLABORATEUR
DANS TOUS DOMAINES POUR OEUVRE COMMUNE
REponses 100% ASSUREES - PAS SERIEUX S'ABSTENIR
ARKADIA (FREWARE) CANN GREGORY
9 RUE GOETHE - 29200 BREST

Vends jeux ORIGINAUX sur disque avec boitiers et notices
d'ORIGINE. Arkanoid, Barbarian 2, Best of Elite 1, Best of Elite 2
Bubble Bobble, Bumpy, Classiques Titus, Capitaine Blood, Crazy
Cars, Crazy Cars 2, Ere Hits 3, Galactic Conqueror, Imagine's
Arcade Hits, Mad Mix, Megapack 2, Mortville Manoir, Off Shore W,
Savage, Skweek, Space Racer, Stormlord, Titan, Trivial Pursuit,
Turbo Cup. - 50 Fr la disquette. Ecrire à Stéphane Carré
12 rue de Colmar - 59290 WASQUEHAL

Vends les revues: AM-MAG 34 à 45 + H.S. 6, 8 et 9: 100 Fr.
AMSTAR/CPC 26 à 49: 150 Fr.
AMSTRAD 100% No 1 + 6 à 29: 150 Fr.
ARCADES 1 à 19 (collection complète): 100 Fr.
MICRO-MAG 1 à 13: 150 Fr.
Ecrire à Stéphane Carré 12 rue de Colmar - 59290 WASQUEHAL

CARICATURAL DIGIT

Caricatures de vedettes
Digits Scanner Dart
Compilations Zenith 2
CPC 6128 - 164 Ko
TOUJOURS DISPONIBLE
DEMANDEZ-LE



DIRECTORY

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



Extra !!!

CHERCHE CONTACTS
sur CPC pour échanges
de softs touchant
l'électronique, l'électricité
(ou autres)
de plans d'interfaces quelconques
compatibles sur CPC.
CHERCHE AUSSI
extension DX'Tronics 64 K
pour 464, dans les 200/300 Fr.
maximum
Frédéric Stéphano
3 rue Gracchus Babeuf
56600 Lanester

ECHANGE jeux et utilitaires
sur disques pour CPC.
ECHANGE K7 de Hard Rock (seulement
Heavy/Speed/Thrash et Death/Grind)
Liste de 500 LP, EP, démos
livres sur demande.
Jean-Reni NGUYEN - 35 rue de Village
13006 - MARSEILLE.

Recherche
"La Bible du 6128"
(Micro Application)
et "Les Clefs pour Amstrad" (PSI)

Contactez
Patrice BRUHAT
5 rue Louis Jou
13200 ARLES.