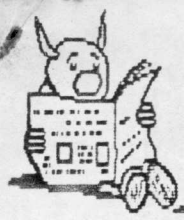
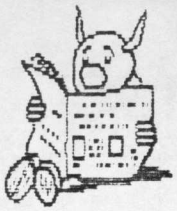
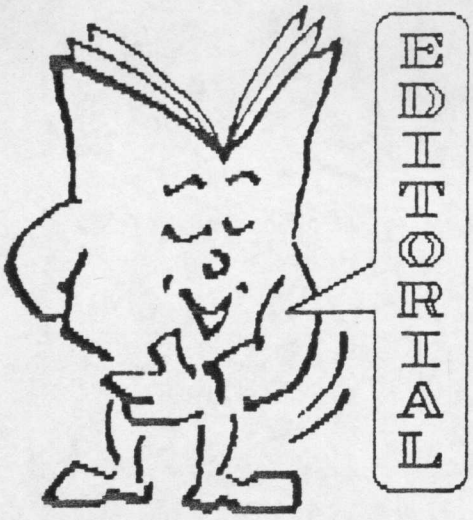


RUNSTRAD



1991 REDACTION & REDACTEUR : AUBERT PATRICK - 58 RUE DE LA BRIQUETTERIE - 17000 LA ROCHELLE 1991
REDACTEUR - ADJOINT : MEIER JEAN-LOUIS - 17 RUE DES JARDINS - 57190 FLORANGE

FREEWARE - DIFFUSION - ENVOI POSTAL 3,80fr. - NUMERO 26



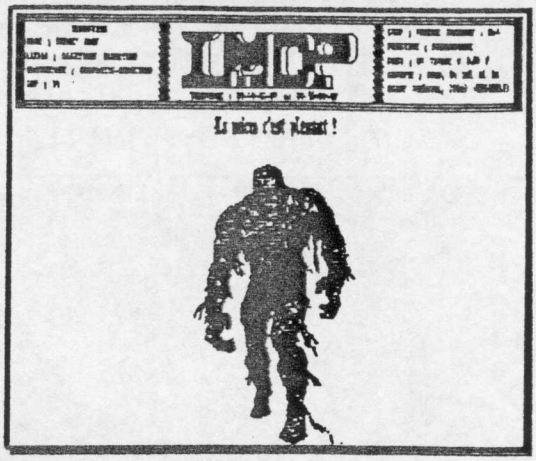
Alors juste pour dire hein! Pour ne pas vous traumatiser en chamboulant la page 1. Car en vérité, je vous le dis... y a pas grand chose à dire. Ceci dit, les retards dans la parution du journal ne devraient plus se produire. Mais encore un peu de patience s.v.p.
Pour le retard enregistré jusqu'ici, il est rapport avec l'article de CPC/Infos sur les fanzines. Mais tout cela a du bon puisque le nombre d'abonnés a fait un bond de 35% A plus...

FANZIWORLD

Je vais commencer par celui que j'ai préféré, IMCP

Bien réalisé, bonnes digits
Articles variés et intéressants
Bonne présentation, aérée, claire
Réalisé avec Pagemaker, OCP, Dart
Le meilleur? Pas encore, mais cela ne tardera pas !

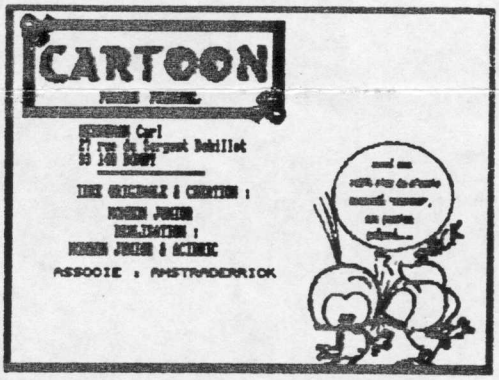
L'adresse: MOAH, 84 rue de la Bonne Aventure
78000 VERSAILLES
Tarif: 1 timbre à 3,80 fr
APERIODIQUE

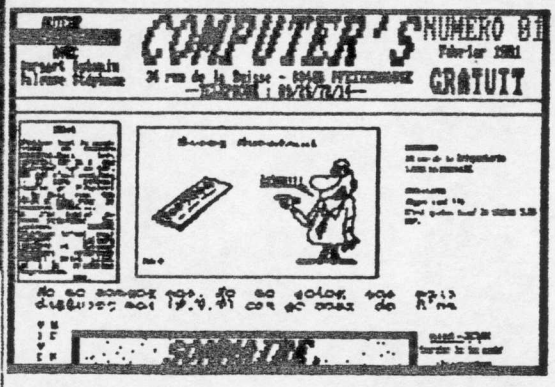


THE AMAZING FANZINE
AVANT TOUT, IL EST RÉALISÉ AVEC OXFORD PAO, ET J'AIME PAS OXFORD TOUT LE MONDE LE SAIT! A PART ÇA PAS GRAND CHOSE DE RÉVOLUTIONNAIRE DANS CE FANZ.
BIEN RÉALISÉ, BIEN PRÉSENTÉ
DES DIGITS, (PAS BEAUCOUP)

L'ADRESSE: PROUTEAU THIERRY
71BIS RUE PARMENTIER
49000 ANGERS

Et voici encore un petit nouveau
CARTOON
Rien a redire, si ce n'est que là encore nous retrouvons Oxford. Dommage car la mise en page en souffre. Sinon, vous avez droit à un service "digits", mais hélas, je n'ai trouvé aucun exemple de ce qui est proposé dans le fanzine.
L'adresse; Herrenan Carl
27 rue du Sergent Bobillot
93140 BONDY



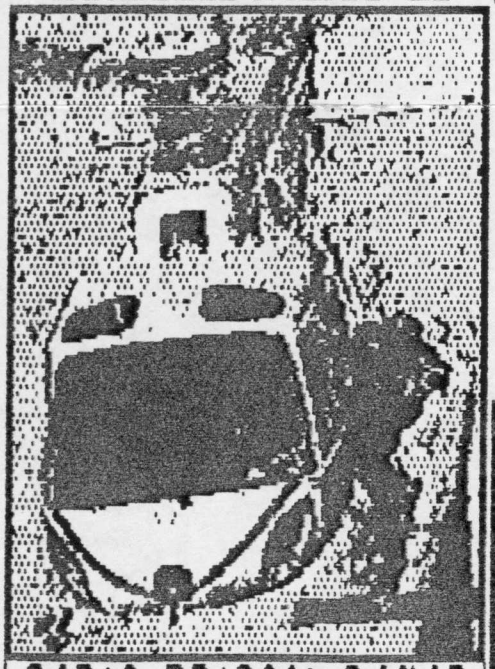


COMPUTER'S est un fanzine pour 464 et c'est assez rare. Il est réalisé avec un analgame de programmes. Très peu digits, mais ce n'est que le numéro 1... alors patience... Il traitera aussi des 6128 et même des 6128+ et vous y trouverez une rubrique qui traite de l'assembleur.

l'adresse: HEINIS Stéphane
34 rue de la Suisse
68400 PFETTERHOUSE

Comme vous le voyez, ça bouge côté fanzine en ce moment. Reste à savoir combien seront encore là dans 2 mois... Mais ça, c'est une autre histoire. Aussi n'oubliez pas de lire CROCO PASSION, toujours aussi bon. Sandrine COUTELIER 3 Rue des Hortensias : 91380 - CHILLY MAZARIN. C'est toujours mon préféré.
Tous les fanz sont bons. Alors lisez-les!

DIGITAL DEMO X



PARIS-TRIPOLI-DAKAR

Est une réalisation RUNSTRAD
Plus de 20 digitalisations
Compilation ZENITH2
Présentation Overscan
Accompagnement musical
3 utilitaires graphiques
Disponible pour tous les abonnés
Envoyez 1 disc et 1 timbre à 3,80fr.

LOGITEST

FIGHTER BOMBER

l'aventure a des ailes

Il y a deux choses que je n'arriverai jamais à comprendre.
1) Que certaines personnes mangent de la choucroute mélangée à des épinards.
2) Que certains éditeurs s'évertuent à nous proposer des programmes (même excellents) dont toutes les directives sont en version made in chez eux.
Ah le délicieux moment où les Arabes, Chinois, Japonais et autres Tibétains envahiront le marché Français avec leurs disquettes 3 pouces remplies de programmes en versions originales!
Toute cette introduction pour vous parler de FIGHTER BOMBER. Il n'y a que le mode d'emploi (très explicite, il faut le préciser) qui soit en Français. Mais c'est déjà pas mal, on a vu pire. Autrement, dés le départ vous aurez droit à des MISSIONS FLOWN, AIRCRAFT SHOT DOWN, LINE UP et autres STALL. C'est vous dire que ça commence bien, mais c'est le seul point noir de ce logiciel. Un choix vous sera proposé entre quatre types d'avion: MIG 27, TORNADO, F4 PHANTOM, SAAB AJ 37. Pour chaque appareil vous pouvez sélectionner une vue en 3D de celui-ci et vous offrir une notice technique et historique de l'avion.
Aprés, c'est l'aventure avec plusieurs options. Commencez par SAM SMASHER, c'est la plus facile. Une vraie balade de santé, même s'il m'a fallu dix minutes pour arriver à décoller. Oui, je sais, je suis nul en la matière, et dire que j'ai fait mon service militaire dans l'armée de l'air! Y a mon adjudant-chef qui doit bien se marrer en douce. Mais je ne suis pas là pour vous raconter ma vie.
Redevenons serieux. FIGHTER BOMBER est sans conteste un bon jeu de simulation qui devrait ravir les amateurs du genre. Vous avez huit commandes de vues différentes (trés utiles pour retrouver la cible ou l'adversaire que vous avez perdu), dix controles de poussée des réacteurs, une sélection des armes que vous pouvez utilisez et un tas d'autres options (freins de roue, train d'atterrissage, selection de la cible etc...) mais toutes sont définies par des touches qui n'ont rien à voir avec la logique. Il parait que c'est courant sur ce genre de jeu.
Quatre niveaux de difficultés vous sont proposés. Je n'ai pas dépassé le deuxième. Si j'en crois le mode d'emploi, dans les missions 3 et 4 il vous faut économiser votre kérosène, détruire les cibles dans un ordre imposé, vous débarasser des chasseurs ennemis, et surtout retrouver votre base. Et même au niveau 1, ce n'est pas évident ! Attention à l'atterrissage. N'oubliez pas la gouverne, les aérofreins, le train d'atterrissage, l'alignement de la piste, la vitesse, et peut-être bien deux ou trois trucs supplémentaires, sinon voyez ci-dessous le résultat.
La simulation est réaliste, l'intérieur du cockpit également. Les graphismes sont bons, on pourrait presque dire excellents. Le programme incorpore bien la technologie moderne, missile à tête chercheuse, charge anti-missiles, radar etc...
FIGHTER BOMBER devrait ravir tous les amoureux de la simulation ou des combats aériens, mais dérouter les novices qui comme moi préfèrent rouler en solex plutot que voler à bord d'un chasseur bombardier, même si dans les deux cas le port du casque est obligatoire. Alors bon vent ...

JLM

??? la gouverne, les aérofreins,,, le train, l'alignement,, la vitesse,,,,, j'ai probablement oublié quelque chose ,,??,, mais quoi??? dis papy t'as pas une idée ! ?

LA TECHNIQUE DE COVERSCAN! COMMENT FAIRE ?

La réalisation d un écran en Overscan n est pas très compliquée et nous allons voir une méthode assez simple. Cependant, il vous faudra posséder le fameux The Advanced OCP Art Studio, ou un autre logiciel de DAO sachant manipuler et sauver des fenêtres. La méthode que je vous propose utilise les routines publiées dans 100 pour 100. Si vous n'avez pas ces programmes, vous les trouverez quelque part dans le journal.

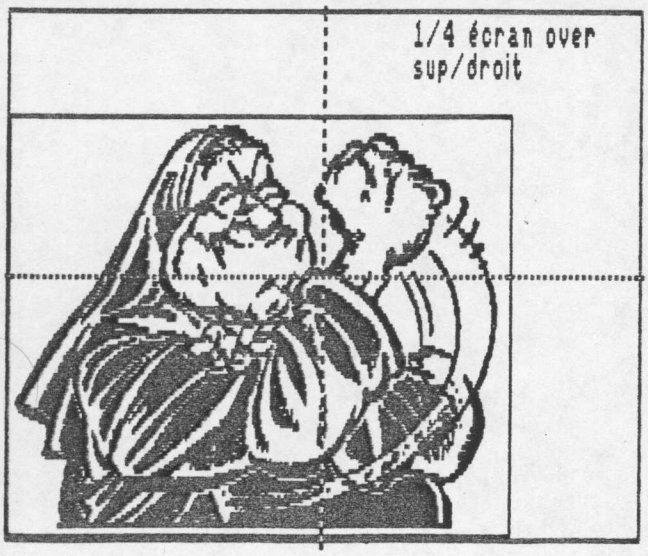
Voici ci-contre, une image d'écran d'un format standard (17ko). Ne regardez pas de trop près les dimensions, elles ne sont pas respectées, question de place. La digit, un personnage cher à Clandestine, est fournie par J-J FREZOULS. Pour le reste RAS.

Pour commencer, je vous conseille de réserver une disquette complète pour les diverses opérations qui vont suivre. En effet, il faudra manipuler pas mal de fichiers. Et puisque nous parlons fichiers, voyons de quoi se compose le "pack" overscan publié par Amstrad 100%. Vous avez trois programmes, OVER1.BAS - OVER2.BAS - OVER3.BAS et OVER.BIN.

OVER1.BAS est chargé du calcul de la taille de l'écran overscan. Je rapelle pour les distraits qu'un écran en overscan comprend l'écran normal plus les bordures, gauche, droite, haute, et basse. En suite le programme divise l'écran overscan en quatre parties et sauvegarde sur disque chaque morceau sous l'appellation "nom.SC1", "nom.SC2", "nom.SC3", "nom.SC4". "Nom" est bien entendu le nom que vous allez donner au programme. L'extension est donnée par le programme. Vous vous retrouvez donc avec 4 fichiers de 17Ko sur une face. Ce n'est qu'un début.

OCP Art Studio va maintenant vous servir pour partager votre écran en quatre parts égales à l'aide de la fonction window. Ces windows seront numérotés dans le même ordre que les fichiers "nom.SC1", "nom.SC2" etc... Vous opterez donc pour le principe suivant: Le quart supèrieur gauche = 1 : le quart supèrieur droit = 2 : le quart inférieur gauche = 3 et le quart inférieur droit = 4. Il faudra toujours respecter cet ordre, les choses seront beaucoup plus simples. Vous pouvez par exemple nommer vos windows, WINDOW1, WINDOW2, WINDOW3 et WINDOW4. L'image ci-contre vous donne une idée de l'écran d'origine partagé en 4 parts. Dans cet exemple, l'image restera au milieu de l'écran. Vous pouvez néanmoins déplacer votre écran dans toutes les directions pour avoir une place plus importante vers la gauche ou vers la droite, vers le haut ou vers le bas. Dans ce cas les choses sont un peu plus compliquées, mais vous connaissant, ce n'est pas ce genre de détail qui vous fera peur.

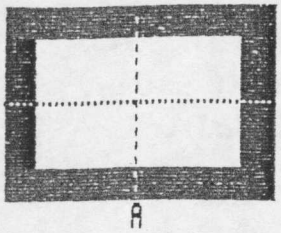
Regardez plutôt l'image ci-contre, puis celle situé juste en dessous. L'image de dessous représente en fait votre écran overscan (le plus grand rectangle) le rectange plus petit représente votre écran d'origine. Les pointillés vous donnent une idée de la taille d'un quart de votre écran overscan. A vous de choisir l'endroit où mettre votre écran d'origine en fonction de ce que vous voulez obtenir. Je pense que le principe est simple a comprendre.

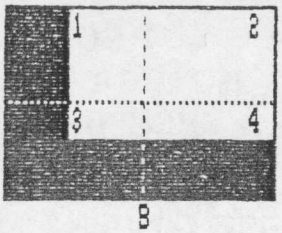


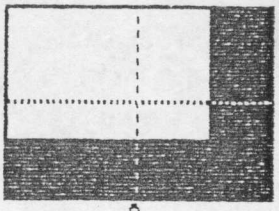
Il suffira maintenant de travailler avec OCP Art Sutio. Rappeler à tour de role les fichiers "nom.SCx" et mettre à l'intérieur la window correspondante. Si vous avez des choses a rajouter, c'est lors de ces opérations qu'il faudra le faire. Une fois ces opérations terminées, c'est au tour du programme OVER2.BAS d'entrer en action. Il rassemblera les 4 fichiers que vous avez réalisé en un seul fichier de 24Ko.

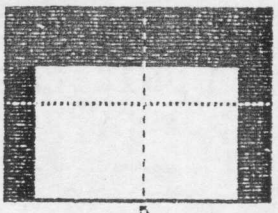
Le programme OVER3.BAS est la routine chargée d'afficher l'écran overscan, à vous de lui donner les paramètres d'écran concernant le mode d'écran, les couleurs des INK. La routine affiche l'écran over et attend l'appuie d'une touche pour continuer. Cette routine peut être sauvegardée sur disque sous la forme d'un fichier binaire. C'est OVER.BIN qui sera chargé par LOAD. Bon, je vous invite sur la page suivante pour voir toutes ces manips en détail.

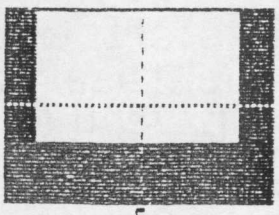
SUITE DE COMMENT FAIRE UN OVERSCAN...

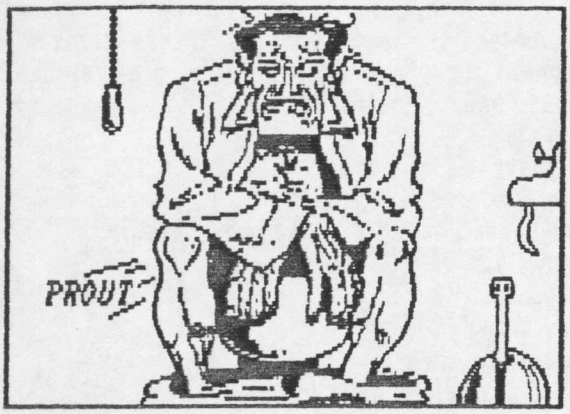




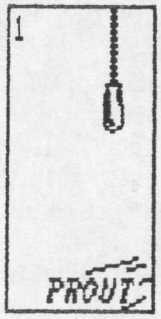


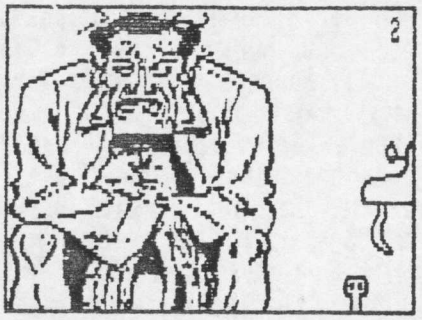


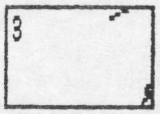




Vous avez ci-dessus 4 figures qui représentent des cas de figures. La zone noire représente l'écran overscan. La zone blanche, votre écran normal (640x400 pixels en mode 2). Sur les côtés de ce texte, vous avez une image d'écran que nous voulons intégrer à l'overscan B. A gauche, l'écran normal. A droite, les windows (4) qui seront réalisées avec OCP.







Le programme OVER1.BAS est chargé de créer 4 cadres. Chaque cadre correspond donc à 1/4 d'un écran overscan complet. Les dimensions d'un cadre sont de: 370 pixels de large sur 266 pixels de haut. Vous pouvez donc facilement conclure qu'un écran overscan à pour taille 740 pixels de large sur 532 de haut.

Ceci dit, connaître ces dimensions ne vous sera pas d'une grande utilité. Je vous vois mal calculer les dimensions de vos windows.

Le plus simple et le plus rapide, est de récupérer un des fichiers réalisés par OVER1.BAS. Ces fichiers sont identifiés par leurs extensions ".SC1", ".SC2", ".SC3", ".SC4". L'astuce consiste à n'en utiliser qu'un seul pour toutes les opérations. Mais l'astuce ne s'arrête pas là. Ouvrez bien vos oreilles, cela pa raitra peut être compliqué, mais un peu de pratique, et tout vous semblera simple.

Primo, lancez OVER1.BAS et réalisez vos 4 cadres. A vous de choisir le mode d'écran, 0, 1, ou 2. Ceci fait, vous pouvez effacer les écrans ".SC2", ".SC3" et ".SC4". Je vous donne là que les extensions, à vous de ne pas oublier de mettre le nom que vous aurez donné.

Il ne vous reste donc que "TRUCMACHIN.SC1" sur la disquette. Vous allez maintenant, avec l'option window, sauvegarder le rectangle qui est en fait le cadre (1/4) de votre écran overscan. Les 4 cadres sont identiques, donc un seul suffit, pas la peine d'encombrer inutilement la disquette. Je vous conseille d'ailleurs de sauvegarder ce window sur une disquette à part, ainsi que l'image d'écran d'origine qui vous servira pour réaliser votre oeuvre.

Toujours sous OCP (nous ne le quittons plus), chargez votre image. Bien entendu, vous aurez pris soins de bien vous mettre dans le mode d'écran désiré, pour le window, et pour votre écran. Votre image est à l'écran? Bien, maintenant, retournez dans le menu Windows. Sélectionnez l'option Paste Mode, et dans celle-ci, l'option "Merge OR". Ensuite, sélectionnez l'option File (toujours dans le menu Window) et chargez le cadre (avec le nom que vous lui avez donné). Pour plus de facilité, je vous conseille de l'appeler "cadre.win". Vous avez les lignes pointillées qui symbolisent votre window? (une petite parenthèse au passage, lors de la sauvegarde du window "cadre" tachez de bien vous mettre SUR LES TRAITS du cadre). Il ne vous reste plus qu'a déposer le window "cadre" sur la partie de votre image qui correspond à la partie qu'elle occupera sur l'overscan. Ensuite, sauvegardez à nouveau le cadre, qui contiendra votre image toujours SUR les traits, le window hein! pas le moment de relacher l'attention les gars!!! Bon, c'est fait? Ok, recommencez avec le 2ème le 3ème et le 4ème. Vous avez maintenant sur le disque 4 fichiers windows. Y en a qui suivent encore? Comptez-vous.... 8.. pas plus, alors ça vaut pas le coup, j'arrête là. Hé Hé... Ca vous aurait fait plaisir hein! Ben non! nous allons jusqu'au bout bande de paresseux. Alors voilà, vous devez avoir sur le disque, les 4 windows "Cadre" ainsi que votre image d'écran, et le cadre créé par OVERS1.BAS. Ce dernier est important il doit donc figurer sur la disquette. Chargez-le avec OCP et chargez votre premier window. Déposez-le tout doucement SUR les traits du cadre présent à l'écran. Il doit s'adapter parfaitement. Si ce n'est pas le cas, vous avez fait une connerie quelque part alors recommencez vite. lorsque tout est parfait, recommencez avec les 3 autres. Fini? Oui? alors quittez OCP, faites un CAT pour controler que vous avez bien 4 fichiers de 17K que vous aurez nommés à votre convenance, sans oublier de leurs donner l'extention ".SC1", ".SC2", ".SC3", ".SC4". Le nom doit rester le même pour les 4 fichiers, seules les extensions changent.

Maintenant, effacez les autres fichiers qui ne vous serviront plus à rien (avant, vous pourriez peut être en faire une copie? on ne sait jamais) et lancez le programme OVER2.BAS. Il vous demandera le nom du fichier, donnez-le. Il va maintenant créer à partir de vos 4 fichiers de 17K un fichier OVERSCAN de 24K.

C'est fait... Bien, disons que vous aviez nommé vos fichiers "ECRAN.SC1", "ECRAN.SC2", "ECRAN.SC3", "ECRAN.SC4", vous avez maintenent un fichier nommé "ECRAN.SCR" de 24K. Mais c'est pas fini... Pour obtenir un écran en overscan, lancez OVER3.BAS. Le programme demande le nom du fichier à traiter. Entre ECRAN si c'est le nom que vous avez donné, mais ne donnez pas d'extention, c'est le programme qui s'en charge. Plus loin dans le journal, je vous donnerai d'autres trucs. Je sens que ce numéro aurait pu s'appeler "spécial overscan". Bien, à tout de suite...

DOSSIER MASTERFILE III

Masterfile III existe également pour CPC 464 sous le nom de Sembase. Moins puissant en mémoire et moins complexe au niveau des options, il reste toutefois très performant.

Reprenez le No 25 de Runstrad, page 6, et faites un mini fichier selon les indications données, 5 rubriques, composées du: NOM - PRENOMS - ADRESSE - CP/VILLE et TELEPHONE. Lorsque vous aurez terminé, il faudra faire une petite saisie bidon de trois ou quatres fiches.
Vous pouvez alors créer un "Format". Suivez les indications données dans le No 25. Vous avez maintenant à l'écran le "Rapport format" identique à celui qui se trouve page 6, en bas à droite.
Nous allons maintenant effectuer le travail suivant:
-Définition de la géométrie du rapport
-Définition et position des en-têtes
-Position des données.
-Position des traits délimiteurs (facultatif).
La "géométrie" divise l'écran en différentes zones. Pour un format "fiche" (le notre), seule la zone des enregistrements est nécessaire.
Si vous ne souhaitez pas modifier une valeur, passez à la suvante par RETURN. Dans le cas d'une seule fiche à l'écran, la zone des en-têtes doit être mise à 0 et celle des enregistrements à 21, les deux types étant mélagés. Introduisez également le titre "Fiche Complete" qui apparaitra centré sur la 1ère ligne. Les autres paramètres peuvent pour l'instant être laissés tels quels.
Voyons le bandeau de menu en bas de l'écran. Il propose les options suivantes:

A:Modifier	Permet de modifier les valeurs affichées
E:Efface	Supprime l'écran affiché. Cette option ne fonctionne pas avec ce 1ère écran Géométrie dont dépend l'existence du format.
I:Insère	Ajoute un nouvel écran de choix permettant de définir la position des en-têtes, des données ou des traits de délimitation.
N:Prochain	Fait s'afficher successsivement tous les écrans de questionnement qui ont été définis. C'est le moyen de retrouver un écran pour le modifier.
D:Affiche	Cette option est extrêmement importante puisqu'elle permet de vérifier la disposition réelle des éléments à l'écran sans qu'il soit nécessaire de revenir au menu principal. On revient au mode création ou modification en appuyant une 2ème fois sur D.
P:Imprime	
X:Sortir	

```
NOM................: DUPONT
PRENOMS............: ANTOINE
ADRESSE............: 45 RUE DE LA PAIX
CP/VILLE...........: 13188 CHAVERRY
TELEPHONE..........: 77.18.40.02
```

Exemple de saisie d'une fiche

Définition et position des en-têtes

Cette opération nécessite de saisir les informations dans autant d'écrans de questionnement qu'il y a d'en-têtes à placer à des endroits différents.
- H: En-tête
- D: Données enregistrées
- L: Lignes

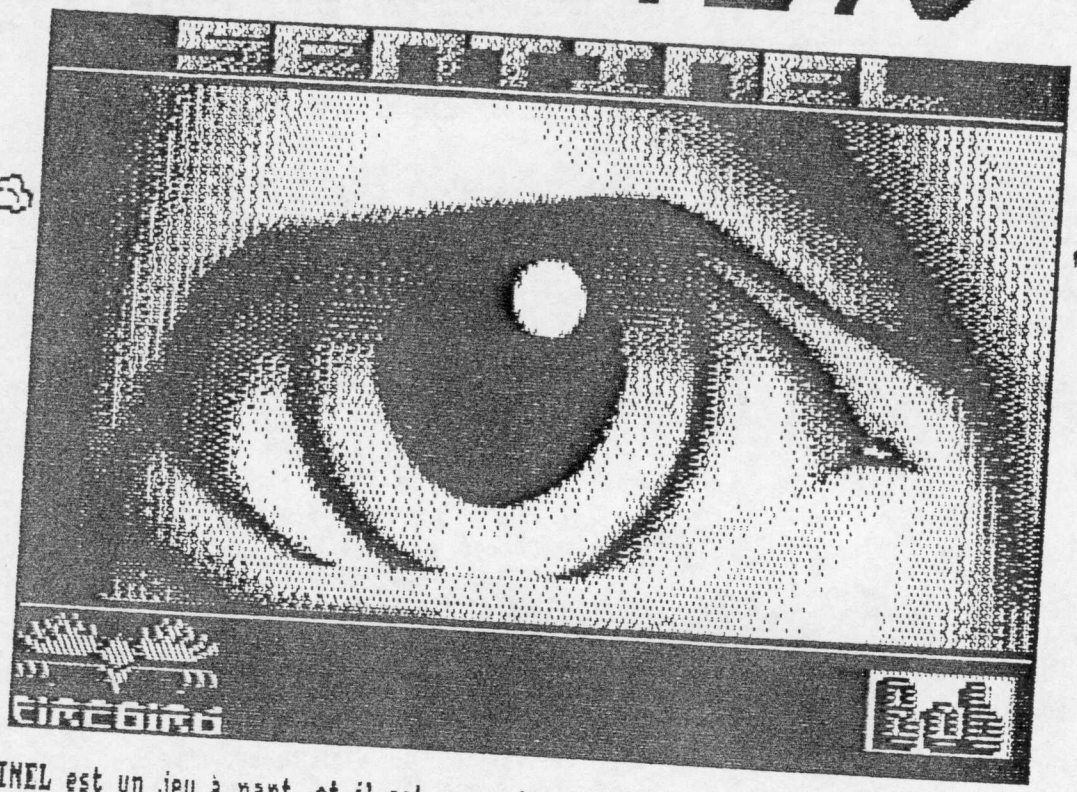
Prenez (H) puis modifiez l'écran affiché pour obtenir:
En-tête (0) ou enr. (1)..... 01
Colonne 12
Ligne 06
Inversion ..... N
Texte en-tête ..... Fiche complète

FORMAT GEOMETRIE
● Hauteur zone en-tête.....01
Il s'agit de la zone des commentaires permanents devant apparaître à l'écran. On choisit généralement 0 si les commentaires sont mêlés aux données et 1 à 15 si des commentaires doivent être placés en haut d'une liste.
● Hauteur zone enregistr.....06
Ici, c'est le nombre de rubrique qui est déterminant. Dans notre fichier, nous trouvons 5 rubriques. La valeur sera donc de 5+ une ligne blanche pour séparer les fiches lors de l'affichage ou de l'impression.
● Hauteur page imprimante.....66
66 convient à du papier 11 pouces, 72 pour du 12 pouces 99 pour du papier en continu sans saut de page, ou pour des étiquettes sur bande perforées.
● Pause feuille à feuille..... N
● Marge à gauche..... 00
(la marge ne concerne que l'imprimante)
● Code connexion L/R etc.
Cette option permet d'imprimer simultanément plusieurs rapports sur une même page, deux côte à côte et/ou deux l'un sous l'autre. La lettre, tapée en majuscule obligatoirement, définit la position du rapport actuel sur la page finale. L à gauche (left), R à droite (right), T en haut (top), et B en bas (bottom). Il faut, bien entendu, que les formats assemblés ne dépassent pas en largeur le nombre de caractères maximum acceptés par l'imprimante. Les formats doivent se suivre obligatoirement dans l'ordre numérique des références de formats et celui de plus petite valeur doit être placé à gauche. Il faut également que la hauteur des deux formats soit semblable s'ils sont placés côte à côte.
● Couleur des bords..... 23
Cela permet de personnaliser les rapports afin de les reconnaître du premier coup d'oeil.

- La suite au prochain numéro... -

RETROCTETS

THE SENTINEL



THE SENTINEL

"THE SENTINEL est un jeu à part, et il est assez rare de trouver un soft aussi difficile a décrire. C'est le type même de jeu qui ne laisse personne indifférent! On aime à la passion, ou on déteste à mort. Ce jeu est vraiment "inclassable", unique en son genre. A quoi le comparer? C'est pas de l'arcade. C'est pas non plus de l'aventure et encore moins un simulateur comme je l'ai lu je ne sais plus où. Il ne ressemble pas non plus à un jeu d'échecs, comme le disait Sylvain, ou alors, il faudra qu'il s'informe sur les échecs, il risque d'avoir une surprise. Bon, moi je refuse de me creuser les méninges pour lui trouver un genre quelconque.

Ceci dit, description rapide s'impose. Vous évoluez sur une plate-forme qui ressemble à un damier dont les cases ne sont pas toutes au même niveau. C'est vraiment un truc à part. Sur une des hauteurs, se trouve La Sentinelle. Cette dernière contrôle son domaine d'un oeil vigilant en tournant doucement d'un quart de tour sur elle même. A vous d'utiliser les configurations du terrain pour échapper à son regard. La méthode pour vous déplacer est des plus originale je vous assure. Le but du jeu est de prendre la place de La Sentinelle. Vous passerez au tableau suivant, qui n'est pas obligatoirement plus difficile à franchir. Le graphisme est correct. Pas de musique. Une atmosphère assez angoissante vous accompagne tout le long du jeu. Les tableaux sont nombreux, et peut être, JLM dans sont immense bonté, acceptera de vous donner les codes permettant l'acces des 2190 premiers?

Pour conclure, The Sentinel est un jeu de patience, et les briseurs de joysticks, circulez, y a rien à voir.

The Sentinel est un jeu de Firebird Software. Pour tous les CPC. Prix indicatif: 200fr la disquette. NOTE 16/20

COMMUNIQUÉ

Pour un fanzine comme Runstrad, l'abonnement n'est pas un luxe, mais une nécessité vitale!
Les copies et photocopies ne sont pas données, croyez-le bien, et il est impératif pour moi de savoir combien d'exemplaires du fanzine il sera nécessaire de commander. C'est pour vous aussi la garantie de recevoir Runstrad sans problème.

Quant aux ré-impressions, elles sont devenues impossibles en ce qui concerne les numéros de 1 à 10
Par contre, les numéros de 11 à 26 sont toujours à votre disposition contre 1 timbre à 3,80fr par exemplaire.

ENVIRONNEMENT
PERIPHERIQUES ET EXTENSIONS
LE DIGITALISEUR ARA

IMAGES ARA IMAGES ARA IMAGES ARA IMAGES ARA

Les images ci-dessus sont bien sûr réalisées avec ARA Mais pour les besoins de la DMP, elles ont été transformées en mode 2, pour obtenir une image en deux couleurs. Là aussi, un bon dosage des couleurs de l'image d'origine est nécessaire, et celles-ci doivent toujours être plus claires. Si vous conservez les couleurs d'origine, lors de l'impression, les trames seront trop foncées.
Vous pouvez aussi, en lisant bien le mode d'emploi, comprendre comme faire de l'incrustation d'une image sur une autre. Ce qui permet des effets spécieux très intéressants et spéctaculaires. Toutes les données relatives à la composition des fichiers images sont dans le manuel.

Le digitaliseur est une véritable petite merveille de technologie. Vous êtes nombreux a vous y intéresser, c'est pourquoi nous allons y jeter un coup d'œil.

Et pour commencer, voyons un point important, le prix. Il est d'environ 850fr chez Jessico (frais de port inculs). Le délais de livraison était rapide il y a un an, il paraît que cela a changé, et il est possible que vous attendiez plus d'un mois. Du côté de chez Général, ils ne savent pas. Ils n'y en a pas en stock et ils ne savent pas s'il y en aura. C'est vague tout ça, ou alors, c'est la concierge qui m'a répondu au téléphone!
Il y a aussi les petites annonces, mais là aussi, les digitaliseurs ne sont pas nombreux, mais vous pouvez tenter le coup.

Description du digitaliseur: Ara est composé du digitaliseur proprement dit et d'un programme sur disque ou K7. Le boitier contenant le digitaliseur se connecte à l'arrière du CPC sur le port d'extension. En haut et à gauche du boitier se trouve la prise de raccordement à la source vidéo. Le cable de raccordement mesure environ 2 mètres et se termine par une prise péritel. Vous pouvez donc relier Ara à une télé, un magnéto, ou un camescope, mais pour ce dernier, le cable est différent.
Ara fonctionne dans les modes 1 et 0. Vous disposé de diverses possibilités de réglages pour obtenir les meilleures images possibles. Luminosité, contraste et couleurs sont les paramètres sur lesquels vous pouvez intervenir. Mais il faut savoir que les couleurs de l'image ne correspondent pas à la réalité, car la digitalisation se fait en fonction de la luminosité de l'image et non pas des couleurs. Ara distingue 8 niveaux de lumière en mode 0 et 4 en mode 1. Cette sélection est automatique, mais vous pouvez intervenir à volonté. Le réglage le plus important est le mode d'écran parce que le style de l'image est totalement différent. Puis n'oubliez pas que vous ne pourrez pas en changer après coup.
Le logiciel qui accompagne Ara est très complet et possède de nombreuses options qui vous donneront la possibilité de réalisé un grand nombre de modifications, effets spéciaux etc... Un programme de hardcopy en format réduit (sur DMP) se trouve également sur la disquette, ainsi que des images de démonstration.
Le manuel? Inclus dans le programme, mais vous pourrez en tirer un copie sur papier. Il est très complet et bien détaillé.
Pour finir, sachez qu'Ara sauvegarde des images au format standard, mais elles ne font que 16K et les données concernant le mode de l'écran ainsi que les couleurs, sont sauvegardés à l'intérieur de ces 16K, elles sont néanmions compatibles avec tous les logiciels de DAO, et peuvent être chargées directement par un simple LOAD. Voilà... Si vous voulez d'autres détails, adressez-vous à la rédaction.

SOURIEZ .....

RUNSTRAD +

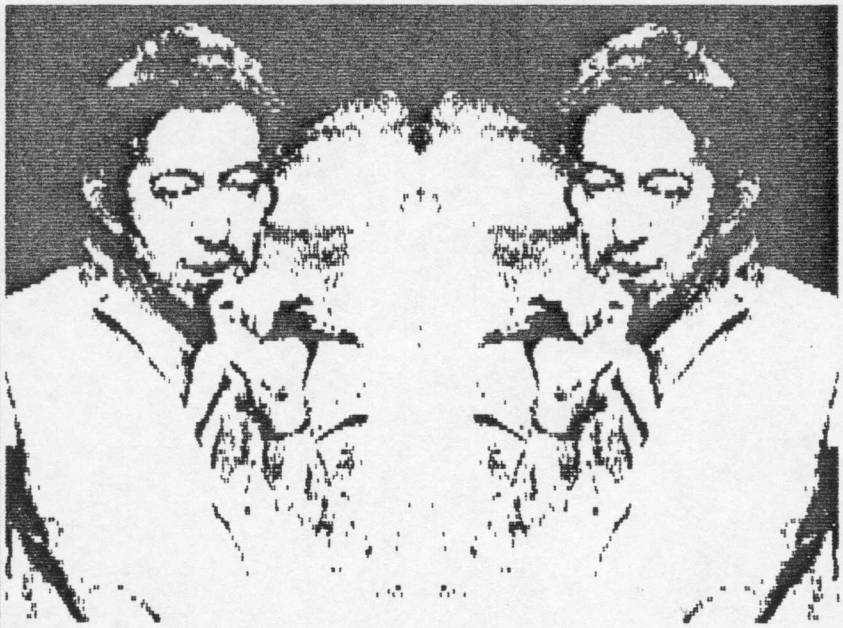
Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 26.

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

..... MERCI !

Salut,
Pour les prochains tirages du loto ne jouez que des numéros se terminant par 0 ou par 5. Ce serait trop long à vous expliquer pourquoi (une histoire de conversation téléphonique un samedi soir vers 22 heures avec Patrick AUBERT), mais ayez confiance. Comme ils disent dans leur pub, 100% des perdants avaient tenté leur chance.
Et comme la publicité mensongère est interdite ...

J L M



SOLAR COASTER:
3A,6D,62,3D,32
et remplacez 3D par A7 pour obtenir une quantité de vies à toutes épreuves.

BATMAN
D3,1B,7E,D6,01 et remplacez 01 par 00 toujours pour des vies infinies.

TETRIS
Après avoir trouvé la chaine FE,20,28,0A, FE,40 remplacez la par FE,20,CC,18,BB,00 et vous obtiendrez une pause en appuyant sur espace

SOS

Je recherche toujours la solution complète d'INCANTATION ainsi que des astuces pour NEMESIS THE WARLOCK. C'est pas la bousculade pour me répondre....
En attendant c'est Bernard MISIK qui vient à votre secours en me donnant l'intégrale des dates d'arrivées de la flotte au trésor et du train dans PIRATES. C'est bien trop long pour être publié, alors si ces coordonnées vous intéressent à vos stylos.

SECTE NOIRE

Mais est-ce possible ? Dans le supplément "SPECIAL AVENTURE" du mois de décembre, il parait que quelques erreurs se sont glissées dans la solution de SECTE NOIRE. Des erreurs si petites qu'elles sont à peine mesurables. Avec mes excousses, voici LA solution.

N - N - O - FOUILLE TRONC - FOUILLE TRONC - P TAMIS - TAMISE EAU - P CLE - E - APPUIE BRANCHE - N - EX SOL - SOULEVE DALLE - P GANTS - METS GANTS - FOUILLE BUISSON - P FIOLE - EX MUR - LIS SIGNES - (ASTHAROT... 23) - N - O - FOUILLE SOL - P AIMANT - E - EX POTEAU - GRATTE POTEAU - (ENTER) - OUVRE PORTE - ENTRE - EX CROIX - EX STATUE - APPUIE BRAS - SORS - E - DESCENDS PUITS - E - EX MUR - EX FISSURE - ECOUTE CHUCHOTEMENTS - ECOUTE CHUCHOTEMENTS - EX PORTE - OUVRE PORTE - VIDE FIOLE - OUVRE PORTE - ENTRE - P CORDE - ATTACHE AIMANT - SORS - O - PLONGE CORDE - TIRE CORDE - P CHRIST - MONTE ECHELLE - O - OUVRE PORTE - ENTRE - FIXE CHRIST - ENTRE - P SOUTANE - METS SOUTANE - SORS - SORS - S - S - O - S - E - (attends jusqu'a 23 heures)- ASTHAROT - (return) - SOULEVE COFFRE - P COUTEAU - N - E - E - PIVOTE CHANDELIER - N - FOUILLE POCHE - P PAPIER - S - EX ARMURE - OUVRE ARMURE - ENTRE ARMURE - SORS ARMURE - P MEDAILLON - E - SECOUE TENTURE - P CLE - E - MONTRE MEDAILLON - N - O - CREVE OREILLER - P FLACON - VIDE FLACON - LIS PAPIER - E - S - O - O - O - O - OUVRE GRILLE - N - EX LIVRE - P LIVRE - SEIZE - SECOUE LIVRE - P FORMULE - S - E - N - DONNE FORMULE - (enter) - PARLE CUISINIER - S - O - S - O - OUVRE TIROIR - SNINE - FOUILLE TIROIR - P POUDRE - E - N - E - N - DONNE POUDRE - (prends repas) - S - E - E - E - MONTRE MEDAILLON - N - MONTRE REPAS - DONNE REPAS - DONNE REPAS - (A=aide) - FOUILLE MAITRE - P AMULETTE - EX MUR - METS AMULETTE - EX GRIMOIRE - P GRIMOIRE - (attends jusqu'a 8 heures) - OUVRE GRILLE - O - BRAVO !!!

(P = PRENDS / EX = EXAMINE).

SRAM

Et ce même Bernard rectifie mon tir. Le mois dernier je vous parlais de SRAM en vous disant que le programme n'était prévu que pour des claviers QWERTY. J'avais tout faux..
En fait si vous appuyez simultanément sur CONTROL et CAPS LOCK, le miracle AZERTY se produira.
Et un bon point, un !

URIDIUM: Vies infinies. Recherchez 21,33,14,35,7E et remplacez par 21,33,14,00,7E. Pour neutraliser les missiles, recherchez 28,3D,32,76,22 et remplacez 3D par 00.

Chers Lecteurs et Amis

Une disquette d'initiation à la réalisation d'écrans Overscan est à votre disposition à la rédaction de RUNSTRAD.

Vous y trouverez des écrans Overscan ainsi que les divers types de fichiers utilisés pour les réaliser. Toutes les indications, schémas, exemples, vous aideront dans la reconstitution des Overscan.

Cette disquette est un complément des articles sur l'overscan publiés pages 3, 4 et 8 du numéro 26. Et bien quelle ne soit pas indispensable, elle vous sera très utile car elle contient tous les éléments nécessaires à la construction de divers écrans.

Comme toutes les réalisations RUNSTRAD cette disquette est exclusivement réservée aux abonnés.

Pour la recevoir gratuitement, faites parvenir à la rédaction, un disque 3' ainsi qu'un timbre à 3,80fr.

OVERSCAN - LISTINGS

Les listings suivants ont été publié dans Amstrad 100% il s'agit donc d'un pompage éhonté, et j'espère que les rédacteurs du fanzine "Les Dieux du CPC" ne s'en trouveront pas trop scandalisés, révoltés, ou traumatisés par cet acte révoltant, ce schisme ignoble et indigne de Moi. Mais si c'est le cas, j'espère qu'ils sortiront bien vite de l'état de choque dans lequel ils se trouvent, car j'en ai rien à foutre de leurs états d'âme. Puis comme ils voulaient que je parle d'eux dans Runstrad, *c'est chose faite...*

PLACE AUX LISTINGS MAINTENANT !!!

OVER1.BAS

```
30 MODE 2:INPUT "mode de l'ecran ",a
40 INPUT "nom de l'ecran (8 car. maxi & sans ext.",a$
50 MODE a:ORIGIN 140,70:PLOT a+1,0
60 DRAW a+1,266:DRAW 374-a,266:DRAW 374-a,0:DRAW a+1,0
70 FOR t=1 TO 4:b$=STR$(t):c$=a$+".sc"+RIGHT$(b$,LEN(b$)-1)
80 LOCATE 1,1:PRINT t:SAVE c$,b,&C000,&4000:NEXT:END
```

OVER2.BAS

```
10 FOR t=&8100 TO &81A9:READ a$:POKE t,VAL("&"+a$):NEXT
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
30 CLS:INPUT "nom de l'ecran ",a$:CALL &8000,à a$:GOTO 30
40 DATA FE,1,C0,DD,6E,0,DD,66,1,4E,23,5E,23,56,6,0,79,C6,4
   ,32,A7,81,21,A8,81,EB,ED,B0,EB,36,2E,23,36,53,23,36,43
   ,23,36,31,22,A5,81,CD,8B,81,11,0,10,CD,72,81,CD,8B,81,11
   ,2E,10,CD,72,81,CD,8B,81,11,70,3F,CD,72,81,CD,8B,81,11
   ,9E,3F,CD,72,81,2A,A5,81
50 DATA 36,41,3A,A7,81,47,11,0,C9,21,A8,81,CD,8C,BC,21,0
   ,10,11,E0,5E,1,0,0,3E,2,CD,98,BC,C3,8F,BC,6,84,21,52
   ,C1,C5,E5,1,2E,0,ED,B0,21,2E,0,19,EB,E1,CD,26,BC,C1
   ,10,ED,C9,3A,A7,81,11,0,C0,D5,21,A8,81,47,CD,77,BC,E1,CD
   ,83,BC,CD,7A,BC,2A,A5,81,34,C9,0,0,0,0,0
```

OVER3.BAS

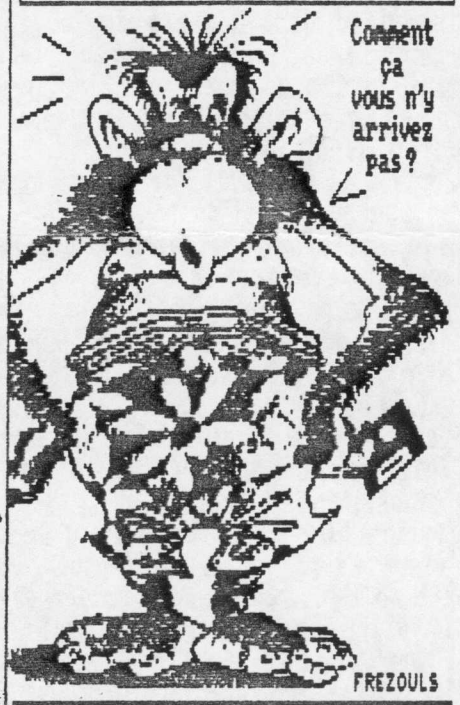
```
10 FOR t=&8000 TO &80E8:READ a$:POKE t,
   VAL("&"+a$):NEXT: INPUT "",A$
20 MODE 2:CALL &8000,à A$:MODE 2:PRINT A$
30 DATA FE,1,C0,DD,6E,0,DD,66,1,4E,23,5E,23,56,6,0,79,C6,4
   ,F5,21,E7,80,EB,ED,B0,EB,36,2E,23,36,53,23,36,43,23,36,41
   ,C1,21,E7,80,11,80,6,CD,77,BC,D0,21,D0,0,11,0,81,1,0,1F
   ,ED,B0,1,1,BC,ED,49,D,4,ED,49,21,80,6,CD,83,BC,CD
   ,7A,BC,21,0,40,E5,E5,E5,11,0
40 DATA C0,44,4D,ED,B0,21,80,6,D1,1,80,39,ED,B0,D1,21,D0,0
   ,6,A0,E,C0,CD,A2,80,11,0,C0,E1,6,68,E,80,CD,A2,80,21,CF
   ,80,CD,BD,80,21,0,C0,54,1E,1,1,0,40,36,0,ED,B0,CD,6,BB
   ,21,BD,80,CD,BD,80,21,0,81,11,D0,0,1,0,1F,ED,B0,C9,C5
   ,E5,EB,1,5C,0,ED,B0,EB,E1,C1
50 DATA D5,7C,C6,8,67,A1,28,4,11,5C,C0,19,D1,10,E6,C9,E,6,6
   ,BD,5,7E,ED,79,4,23,7E,ED,79,23,D,20,F3,C9,1,2E,2,31
   ,6,21,7,22,C,C,D,68,1,28,2,2E,6,19,7,1E,C,38,D,0,0,0
```

Vous pouvez générer un fichier binaire à partir du prog. OVER3.BAS en lancant ce dernier. Sortez du prog. par ESC/ESC et tapez en mode direct SAVE"OVER",B,&8000,&E8

U'là un truc qu'a rien à voir avec l'overscan mais qui peut être tout de même utile !... Vous avez déjà vu des fichiers ou des noms de programmes (c'est la même chose) qui commencent par un guillemet ("), comme " .BAS ou "DISC.BIN" ou "DISC. Comment lancer de tels fichiers ??? Il est bien évident que si vous faites un LOAD " "DISC" " ou un RUN " " .BAS" vous allez vous planter superbement ! Alors ? Et bien voilà comment il faut faire...

Et puis non ! Je vous le dis pas. Faites travailler vos méninges et le 1er qui me donne la bonne réponse, GAGNE une Belle disquette, avec dessus, ce qu'il voudra ! Même les frais de port seront Gratos. Vite, à vos clavier c'est pas bien difficile à trouver, j'devrais déjà avoir des réponses dans ma boite à lettres. Vous dormez ???

Et n'utilisez pas le téléphone pour répondre Ca ne marchera pas !



Un dernier truc sur l'overscan, ceusses qui possèdent Pagemaker peuvent avec son aide réaliser un écran overscan très simplement et beaucoup plus rapidement, à condition que vous acceptiez de travailler en mode 2. C'est avec Pagemaker que j'ai fait l'overscan de présentation de Digital Demo IX "Les Félines", et je crois pas être passé à côté de la plaque.

DOSSIER OCP ART STUDIO

L'IMPRIMANTE !

IL NOUS RESTE PEU DE CHOSES A VOIR AVEC L'IMPRIMANTE.

NOUS ALLONS DONC PASSER EN REVUE LES POINTS SUIVANTS: SIDEWAYS - LEFT - CENTRE - RIGHT LINE FEED ET LE FICHIER DE PARAMETRES UTILISE POUR REDEFINIR UNE NOUVELLE IMPRIMANTE

L'option SIDEWAYS vous permet d'imprimer dans le sens de la longueur de la feuille. C'est l'option qu'il faudra utiliser pour imprimer un écran complet en simple densité (Single density).
L'option LEFT JUSTIFY permet d'obtenir une justification à gauche. Lors de l'impression, votre dessin sera imprimer avec une marge à gauche égale à zéro, donc le bord gauche du dessin commencera sur le bord gauche de la feuille. L'option RIGHT JUSTIFY fait la même chose, mais sur le côté droit de la feuille. Et l'option CENTRE imprime avec une marge égale à gauche comme à droite.
L'option LINE FEED est utilisée pour obliger l'imprimante à effectuer un saut de ligne, au cas ou le sélecteur DIP DS1-4 de votre DMP serait OFF. Si ce n'est pas le cas, Line Feed doit alors être déconnecté sinon, vous aurez DEUX sauts de ligne. Un commandé par l'imprimante elle-même et l'autre envoyé par OCP.

Voyons maintenant la redéfinition des codes d'impression. Lors de sa mise en route, OCP cherche un fichier contenant des paramètres pour l'imprimante. S'il n'en trouve pas, il passe outre et utilise les paramètres par défaut validés dans l'option SELECT PRINTER. Si DMP 2000 est sélectionné à ce moment là, c'est les paramètres de la DMP 2000 qui seront pris par défaut.
Par contre si le fichier existe, son contenu viendra remplacer celui existant dans OCP.
Cela permet d'utiliser OCP avec des imprimantes non répertoriées dans le programme.
Le fichier contenant les paramètres de l'imprimante devra se trouver sur la même face qu'OCP. Il devra se nommer "PRINTER.DEF", mais pour plus de sécurité, faites une copie de votre OCP original avant d'écrire sur la disquette.
Le fichier doit avoir une longueur de 29 octets (en langage machine). Il peut être créé à partir de l'assembleur de votre choix, ou par une petite routine Basic. Voyons maintenant le contenu de ce fichier.
L'octet 1 est un "drapeau". Le bit 0 de cet octet est éteint si la tête d'impression est controlée à travers le bit le plus fort des octets lui étant envoyés, ou allumé dans le cas contraire.
Les 8 octets suivants sont un choix de codes de contrôle qui dirigent l'impression. Ces codes sont le plus souvent utilisés pour définir le saut de lignes correct (7 points).
Les deux octets suivants sont le nombre total de points imprimés par largueur de pages en mode simple densité (octet faible en 1er). Ils sont suivis de 8 octets de contrôle pour sélectionner le mode simple densité.
Les 2 octets suivants sont le nombre total de points imprimés en double densité. Si votre imprimante ignore ce mode, mettre ces 2 octets à 0.
Les 8 derniers octets sont les octets de contrôle de la double densité.
La différence entre les imprimante de type Epson et les 7 bits est la suivante: les imprimantes de type Epson sont initialisées en mode graphique en utilisant une séquence de codes de contrôle telle que ESC K suivie par le nombre d'octets par ligne (en nombre de points) des données graphiques. Ce nombre est invariablement supérieur à 250.
Il peut donc être transmis sur 2 octets, le faible en 1er. Pour une résolution en simple densité de 480 p. par ligne, ceci nous donne les nombres 224 et 1. L'octet de valeur 224 ne peut pas être trasmis à travers le port parallèle 7 bits du CPC. Pour remédier à ce problème, OCP partage les lignes en groupe de 127 octets.
La source de ces renseignements a éte prise directement dans le manuel d'OCP

A la prochaine.....

SUITE DU LISTING DU PROGRAMME BIBLIOTHEQUE

```
980 CLS#2:LOCATE#2,2,4:PRINT#2,"Appuyez simplement sur <RETURN> pour abandon"
990 CLEAR INPUT:LOCATE#2,2,1:INPUT#2,"Entrez le numero de la fiche a modifier  ",nm$:nm=VAL(nm$):IF nm$=""THEN RETURN
1000 IF nm>n THEN LOCATE#2,2,6:SOUND 1,1000:PRINT#2,"Desole... Le fichier ne depasse pas les"n"fiches.":CLEAR INPUT:CALL &BB18:GOTO
990
1010 IF nm<0 THEN SOUND 1,1000:GOTO 990
1020 r%=0:ùBANKREAD,àr%,zfiche,nm
1030 LOCATE 6,1:PRINT"Fiche No. ";DEC$(nm,"###"):PLOT 48,348:DRAWR 102,0
1040 z1=LEFT$(zfiche,20):z2=MID$(zfiche,21,36):z3=MID$(zfiche,57,10):z4=MID$(zfiche,67,4)
1050 LOCATE 6,4:PRINT z1:LOCATE 6,6:PRINT z2:LOCATE 6,8:PRINT z3:LOCATE 6,10:PRINT z4
1060 CLS#2:LOCATE#2,20,1:PRINT#2,"TOUCHES de FONCTIONS"
1070 LOCATE#2,4,4:PRINT#2,CHR$(240)"  "CHR$(241)"  POUR DEPLACER LA FLECHE"
1080 LOCATE#2,4,6:PRINT#2,"<COPY> POUR ENREGISTRER LES MODIFICATIONS"
1090 ym=4:xm=1
1100 LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(243)
1110 RR$=UPPER$(INKEY$):IF RR$="" THEN 1110
1120 IF ASC(RR$)>44 AND ASC(RR$)<123 THEN 1170
1130 IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1 THEN LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(32):ym=ym-2:xm=xm-1:IF xm<1 THEN ym=10:xm=4:LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(243)EL
SE LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(243)
1140 IF INKEY(2)=0 OR JOY(0)=2 THEN LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(32):ym=ym+2:xm=xm+1:IF xm>4 THEN ym=4:xm=1:LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(243)ELS
E LOCATE 3,ym:PRINT CHR$(243)
1150 IF INKEY(9)=0 OR INKEY(78)<>-1 THEN SOUND 1,50:GOTO 1370
1160 FOR TEMP=1 TO 200:NEXT:GOTO 1110
1170 ON xm GOTO 1180,1210,1240,1320
1180 LOCATE 3,4:PRINT CHR$(32):pox=6:poy=4:long=20:z5=z1:GOSUB 4690
1190 MID$(Z1,1,LEN(ZCHAINE))=ZCHAINE:z1=UPPER$(z1):z1=LEFT$(z1+STRING$(20,32),20):LOCATE 6,4:PRINT Z1
1200 GOTO 1350
1210 LOCATE 3,6:PRINT CHR$(32):POX=6:POY=6:LONG=36:z5=z2:GOSUB 4690
1220 MID$(Z2,1,LEN(ZCHAINE))=ZCHAINE:z2=UPPER$(z2):z2=LEFT$(z2+STRING$(36,32),36):LOCATE 6,6:PRINT Z2
1230 GOTO 1350
1240 LOCATE 3,8:PRINT CHR$(32):POX=6:POY=8:LONG=10:z5=z3:GOSUB 4690
1250 MID$(Z3,1,LEN(ZCHAINE))=ZCHAINE:z3=UPPER$(z3):z3=LEFT$(z3+STRING$(10,32),10)
1260 IF VAL(z3)=0 THEN 1290
1270 IF VAL(z3)<0 AND VAL(z3)>-21 THEN q=ABS(VAL(z3)):z3=zcdata(q):GOTO 1300
1280 IF VAL(z3)>0 AND VAL(z3)<21 THEN q=VAL(z3)+20:z3=zcdata(q):GOTO 1300
1290 Z3=LEFT$(Z3+SPACE$(10),10)
1300 LOCATE 6,8:PRINT z3
1310 GOTO 1350
1320 LOCATE 3,10:PRINT CHR$(32):POX=6:POY=10:LONG=4:z5=z4:GOSUB 4690
1330 MID$(Z4,1,LEN(ZCHAINE))=ZCHAINE:z4=UPPER$(z4):z4=LEFT$(z4+STRING$(4,32),4)
1340 dz4=VAL(z4):z4=DEC$(dz4,"####"):LOCATE 6,10:PRINT z4
1350 ym=ym+2:xm=xm+1:IF xm>4 THEN ym=4:xm=1
1360 GOTO 1100
1370 zfiche=z1+z2+z3+z4
1380 ùBANKWRITE,àr%,zfiche,nm:saisie=1
1390 RETURN
1400 REM affichage
1410 IF n=-1 THEN MODE 1:LOCATE 2,25:PRINT"FICHIER VIDE...":CLEAR INPUT:CALL &BB18:RETURN
1420 MODE 2:INK 0,ENC0:BORDER ENC0:INK 1,ENC1:CLS
1430 WINDOW#0,2,79,5,20:WINDOW#1,2,79,22,24:WINDOW#2,2,79,3,3:PAPER#0,0:PEN#0,1:PAPER#1,0:PEN#1,1
1440 LOCATE#3,26,1:PRINT#3,"AFFICHAGE    de     FICHES":PLOT 186,380:DRAWR 234,0,1:PLOT 186,380:DRAWR 0,12:MOVER-1,0:DRAWR 0,-12:PLO
T 420,380:DRAWR 0,12:MOVER 1,0:DRAWR 0,-12:PLOT 186,392:DRAWR-186,0:PLOT 420,392:DRAWR 220,0
1450 PLOT 1,392:DRAWR 0,-392:DRAWR 638,0:DRAWR 0,392:PLOT 0,72:DRAWR 638,0
1460 LOCATE#2,2,1:PRINT#2,"FICHIER "A$:LOCATE#2,60,1:PRINT#2,"TAILLE ";DEC$(N,"###")
1470 CLS#1:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,"Le fichier est compose de ";DEC$(n,"###");" fiches."
1480 LOCATE#1,1,3:PRINT#1,"Affichage de la fiche ":LOCATE#1,30,3:PRINT#1,"a la fiche "
1490 LOCATE#1,24,3:INPUT#1,"",zd:deb=VAL(zd):IF deb>n THEN SOUND 1,1000:GOTO 1470
```

DIVERS

Et n'oubliez pas.

Pour vos vies infinies, trucs, bidouilles, astuces
UN SEUL NOM... JLM est l'homme de la situation
Ecrivez-lui, sans oublier l'enveloppe timbrée

Certains d'entre vous ont reçu des exemplaires de Runstrad en couleur, pas de fausse joie, ce n'était que des essais, et comme je suis tombé en rupture de stock, plutôt de les garder bêtement...
Cela ne m'a pas entièrement satisfait, je préfère rester en noir et blanc. Dommage car les tarifs étaient intéressants!
J'ai aussi distribué une centaine d'exemplaires sans agrafes. Il s'agit de ré-impressions de dernière minute.

Quelque part, dans la galaxie des fanzines, brille GNASHER ! Et tout particulièrement son numéro de décembre/janvier, qui est très bien réalisé. Des tests de jeux, un dossier "fanzines", un dossier sur les adaptations films-jeux pas dénoué d'intérêt. Vous trouverez même un article sur la façon de conserver le trameur d'Amx Pagemaker. Mais j'avoue ne pas comprendre... Ce trameur est complètement nul, kif-kif celui d'OCP qui est une merde lui aussi. Alors???
Où est l'intérêt? Je vois pas. Il se peut qu'à la rédac de Gnasher, il ne connaissent pas l'existence du logiciel Trameur. Ce qui expliquerait la qualité de certaines digits tramées, qui soit dit au passage, n'est pas vraiment satisfaisante. Mais ce n'est qu'un détail, et l'ensemble est une réussite. 14 pages réalisées avec Oxford, il est vrai, mais elles sont bien présentées et agréables à lire.

L'adresse:
GNASHER. 84 rue Jean Jaurès
76550 - OFFRANVILLE

BUGLANDISSIMO

Ou les bugs de Papy Runstrad

Page 10 du No 24 de Runstrad, et plus précisément dans le listing du programme de gestion de livres, à la ligne 430 vous trouverez
```
430 IF INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8 THEN LOCATE
X+15,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" "THEN LOCATE X,Y:
PEN 3: PRINT A$:X=X+15:A$="":FOR I=0 TO 11:
LOCATE I+X,Y:A$=A$+COPYCHR$(#0):NEXT:LOCATE
X,Y:PEN 1:PRINT A$
```
MR. MORTELECQUE Denis nous propose de remplacer IF INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8 par:
```
IF (INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8) AND X<16 THEN .....
```
Cette ligne concerne la lecture des fichiers gérés par le programme. Et en effet, il se trouve que, si plusieurs noms de fichiers sont inscrits dans la fenêtre, il y a comme un défaut lorsque vous déplacez le curseur sur le troisième nom. L'explication est simple, j'ai jamais traité plus de deux fichiers à la fois. Mes fichiers font tous plus de 60K, je ne peux donc en mettre plus de deux par face. Ceci confirme que la finition est la partie la plus délicate dans la réalisation d'un programme, et qu'un bug peut rester longtemps dissimulé. Bravo Denis pour votre perspicacité, bravo à moi pour la pirouette avec laquelle je me tire de cette situation délicate. Toujours est-il que vous gagnez une disquette. Merci encore.

Petites Annonces

MAXI-MICRO, FANZINE SUR DISC
EST A LA RECHERCHE DE
REDACTEURS POUR RUBRIQUES
DIVERSES - ECRIVEZ A
-SENGLER HERVE-
267 ROUTE DE COLMAR
67100 - STRASBOURG

RECHERCHE LECTEUR DDI-1 3'1/2
POUR CPC 464 OU CLAVIER 6128
SEUL EN BON ETAT - 700FR MAXI
CHRISTIAN COQUELLE
13 RESIDENCE "LE PRIEURE"
62122 - LABEUVRIERE

RECHERCHE IMPRIMANTE DMP
2000 OU 2160 D'OCCASION
FAIRE OFFRE A
LEGUELLEC ANDRE
16 RUE DES JONQUILLES
77240 - CESSON: TEL 60.63.29.65

A VENDRE 464 MONO + MBR X7
1000 FR.
TEL: 16.1.49.60.89.32
LAISSEZ MESSAGE SUR REPONDEUR

TELEPHONEZ PLUS A LA REDAC
LA SOURIS AMX EST VENDUE

SOYEZ SYMPA DE METTRE VOS
PETITES ANNONCES SUR UNE
FEUILLE A PART SANS OUBLIER
VOTRE NOM ET ADRESSE