

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

22

GRATUIT

ENVOI POSTAL : 1 TIMBRE à 3,80Fr





# LE PROGRAMME

Voici, pour satisfaire un grand nombre d'entre vous, la liste des programmes disponibles à la rédaction

DIGITAL DEMO I .....	1 disc
DIGITAL DEMO II .....	1 disc
DIGITAL DEMO III (bientôt disponible) .....	1 disc
SKY (Nullos Cracker / MLD) .....	1 face
CARICATURAL DIGITS .....	1 face
ANIMATIONS DIGITALES .....	1 face
ANIMAUX (jeu pour enfant avec digits) .....	1 face
MFC NEW No 11 .....	1 disc
MFC NEW No 12 .....	1 disc
ALIGATOR DUNDEE No 2 .....	1 disc
FANATIC No 1 (avec le jeu Miss X) .....	1 disc
FANATIC No 2 (avec le jeu CINE-SEX) .....	1 disc
MICRO BOY No 5 .....	1 disc
MBM No 10 .....	1 disc
SWISS-IDEES (de Croco Dingo) .....	1 disc
ROCK SHOW I & II (Nullos Cracker) .....	1 disc
68008 KILLER DEMO .....	16 Ko
MERLYN DEMO 3 .....	37 Ko
REMIX I DEMO .....	49 Ko
THE SIMPLE DEMO .....	14 Ko
THE WIZARD'S ULTRA DEMO .....	52 Ko
ESC KKB DEMO .....	1 face
PIBOMUZ (MLD) .....	1 face
MLD (y'a sui ki, singer, la semaine) .....	1 face
ANIMUZ (MLD-Nullos Cracker) .....	1 face
MCSDEMO No5 .....	58 Ko
LOGIPRESS DEMO diverses .....	28 Ko
MCSDEMO No7 .....	42 Ko
OVERFLOW DEMO .....	53 Ko
TEST DANGER HAUTE TENSION .....	1 face
CROCONEWS No 6 (Dan 93) .....	1 face
CARTES DE VOEUX (MLD) .....	1 face
ASTRO (JLM) .....	1 face
OBJETS D'EN FACE (MLD) .....	1 face
SKYDEMO .....	46 Ko

## AINSI QUE LES LOGICIELS SUIVANTS:

TRAMEUR .....	22 Ko
CATEDIT .....	21 Ko
AMPIX .....	34 Ko
MAGIC SCREEN .....	10 Ko
ARACOUL .....	5 Ko

Et une grande quantité de routines, compacteurs décompacteurs, Tri en assembleur, tri de tableau

Ce service est GRATUIT, envoyez vos disquettes à la rédaction du journal avec 1 timbre à 3,80 par disquette. Ce service est GRATUIT et réservé aux abonnés exclusivement.

**J**e sais pas encore la place qui me restera pour cet edito, car en ce moment je suis sur Seaword, ce texte sera incorporé sur la page plus tard. J'espère que ça ira.

Les vacances sont terminées? Pas trop fatigués? La rentrée s'annonce un peu mouvementée en ce qui concerne l'Amstrad, vous pensez, avec les nouvelles écanes. Attendons que les autres fassent les essais avant de se lancer dans des opérations de change. Lorsque nous savons que les 6128 AZERTY et QWERTY ne sont pas toujours compatibles... Mais attendons encore un mois ou deux avant de dire des âneries.

La cadence de parution de Runstrad va diminuer, c'est évident! Comment voulez-vous que je fasse un fanzine en jouant avec Fighter Bomber du matin au soir et que du soir au matin je suis sur Iron Lord et Castel Master? J'aime plus le temps de faire les tests, je laisse tout ça à M, il adore... Et il sait y faire, voir le test de La Note Noire page 3. Ceci dit il est aussi l'auteur de la rigolade de la couverture de ce même numéro, j'aime beaucoup, puis il a fait aussi les digits des pages 5, 8 (rocard, et les mecs qui courent s'abonner). C'est relaxe, pendant ce temps, moi tire mes missiles averick par douzaines, d'ailleurs je vous promet un test de Fighter Bomber pour le mois prochain, ou plutôt, pour le numéro 23, c'est le plus mieux de bon que j'ai eu avec mes pauvre yeux fatigués sur CPC. Il est extraordinaire, on j'y retourne, de ce pas, car mon Mig 23 attend en route de piste prêt à bondir!

Avant de vous quitter, je suis autorisé à vous dire qu'un nouveau fanzine sur disque va bientôt faire son apparition! Il est GENIAL, son rédacteur est vraiment génial, bourré d'idées excellentes, et les maquettes que j'ai vu m'autorisent à vous dire qu'il sera l'égal des meilleurs! Les articles sont très bien rédigés et d'un intérêt certain. J'attends donc avec impatience le feu vert pour vous en dire plus. Son nom? Puis-je le dire? Allez, je vous le donne parce que vous n'êtes sympathiques, c'est ARKADIA, retenez bien... ARKADIA. Au fait, le rédacteur de ce futur fanz m'a donné une routine extra, allez voir du côté de Coin Pro, en plus il a réalisé l'intro de Digital Démo III ainsi que l'adaptation musicale, du tout bon! A bientôt, et amusez-vous bien...

# PLUS FANZINE

## SKY MY HUSBAND - SKY MY TEACHER

GUIDE OF THE RUNNING ENGLISH GUIDE DE L'ANGLAIS COURANT

La "Franglisation" a atteint son point de non-retour et personne ne peut empêcher Monsieur Dupont-Durand de faire son jogging autour du parking. Mieux vaut en rire. Puisque l'Anglais est là, cuisinons-le à la française selon la recette suivante :

*"Prendre un mot français, normal, au sens propre ou au sens figuré, suivant la saison ou les arrivages.*

*Chercher sa traduction littérale. Si l'on en trouve plusieurs, faire un choix arbitraire.*

*Introduire ce mot dans une locution courante (proverbe, expression officielle ou familière, citation, etc...). Si l'on aime les plats relevés, ne pas hésiter à parsemer d'argot.*

*Traduire la locution entière mot à mot. Servir."*

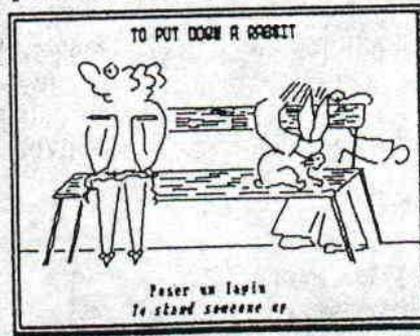
*A la bonne vôtre ! (At the good yours !)*

JEAN-LOUP CHIFLET

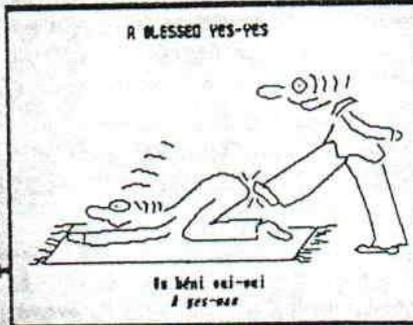
JOHN-WOLF WHISTLE

MLD est de retour ! Une nouvelle production MLD est donc disponible à la rédaction aux conditions habituelles.

Sur des routines de Nullos Cracker, que je ne vous présente plus, n'est-ce pas ! Qui ne connaît pas encore ? Vous?!?! CHPLAFF CHPLAFF voilà, deux baffes pour vous apprendre à lire Runstrad correctement. Non mais !!! Bon c'est pas fini... Les textes sont de Jean-Loup CHIFLET sur des dessins de CLAB. Voilà, c'est extra, ça sort vraiment de l'ordinaire auquel vous êtes habitués. Beaucoup de finesse, d'humour, les dessins stylisés de CLAB sont formidables. Un très grand nombre de dessins, plus de 40, le tout sur une seule face. A posséder absolument. Encore bravo à vous quatre, et merci pour le bon moment que nous avons passé en regardant SKY MY HUSBAND.

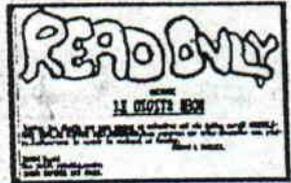


Vouiiiiii!



AMSTRAD MAG est un fanzine sur disc réalisé par le "Capitaine Furillo". La version que j'ai n'est pas tout à fait terminée, mais l'ensemble est bien, très bien même. Musique, graphismes, textes, rubriques diverses, du tout bon. Des tests, des potins, des enquêtes, des dossiers, de la pub, le tout sur une face.

AMSTRAD MAG - 40 RUE MANSART  
59200 - TOURCOING



READ ONLY est toujours là, formidablement bien réalisé par son rédacteur TATIN David. Oxford PAO, AMX Pagemaker OCP Art Studio Trameur (enfin un fanz qui a compris comment fonctionne ce super logiciel). 5 pages, tests, pub, listings, bref plein de bonnes choses. Demandez-le à l'adresse suivante : TATIN DAVID  
MAS PETIT REBATTU MOULES  
13280 - RAPHELE

## ERGO PASSION

De Sandrine COUETIER, de mieux en mieux, extra, superbe, dément.

DEMANDEZ-LE VITE

3 RUE DES HORTENSIAS  
91380 - CHILLY MAZARIN

## HELPZINE

LE JOURNAL DES AVENTURIERS  
EN DETRESSE

Tout savoir sur vos jeux préférés  
HELPZINE: 29 RUE DES CHENES VERTS  
44510 - LE POULIGUEN

## VICTORIA

Utilise trop les digits des autres fanzines, d'où une impression de déjà vu, et un manque de personnalité. Damage car tout le reste semble bien réalisé.

32 RUE TISSERANDS  
77930 - FLEURY en BIERE

## Les Plus Belles Digits

Ont fait l'objet d'une ré-impression et vous pouvez commander votre exemplaire toujours au même tarif  
3 timbres à 3.80

Dépêchez-vous, il ny en aura peut-être pas pour tous....

# LOGITESTS

## L'AVENTURE PURE et DURE

LA SECTE NOIRE

Lankhor

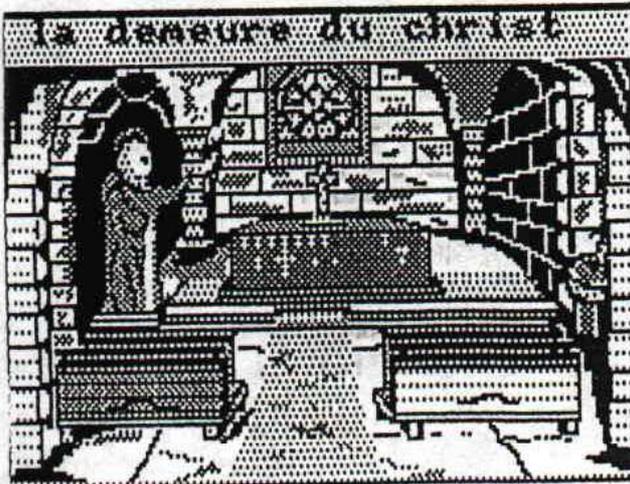
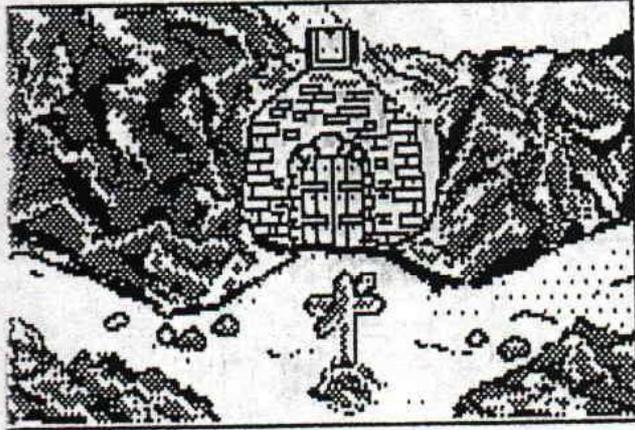
JEAN-CLAUDE LEBON  
JEAN-PIERRE GODEY

PRESENTENT

La Secte Noire

COPYRIGHT LANKHOR 1990

LA CHAPELLE DU NORD



L'ANTRE DU MALIN



Secte Noire est un jeu d'aventure quelque peu déroutant. L'énigme est savamment dosée et les dessins bons, mais le vocabulaire étant trop limité, les réponses de votre ordinateur manquent singulièrement d'originalité.

Après une page de présentation avec une musique tristounette (que vous devrez supporter jusqu'au bout) vous voilà parti dans une sérieuse aventure avec Christ et diable un peu partout. Première déception pour les amateurs du genre, le programme n'accepte pas les commandes fléchées du pavé numérique. Première difficulté, certaines commandes sont à répéter plusieurs fois. Côté surprise un programme musical

accompagne certaines scènes. Le clocher de la chapelle vous donne même l'heure exacte. Dans certains tableaux, c'est relaxe max, tandis que dans d'autres il faudra toute votre perspicacité pour découvrir le maximum d'indices (allez donc faire un tour aux VIEUX VESTIGES...)

Pour vous faire comprendre utilisez obligatoirement l'impératif et sans faute d'orthographe sinon l'action ne se produira pas. Le temps aussi est pris en compte avec une image différente entre la nuit et le jour. Et les nuits sont noires même si certaines sont plus belles que vos jours.

Seule(s) les as du genre résoudront l'énigme en 48 heures. Je cherche encore, et sans tricher, même si j'ai la solution (merci MLD). Quand à vous aventuriers téméraires, il vous faudra patienter quelques temps encore pour que je vous livre le dénouement de ce jeu.

Jean Louis Meier

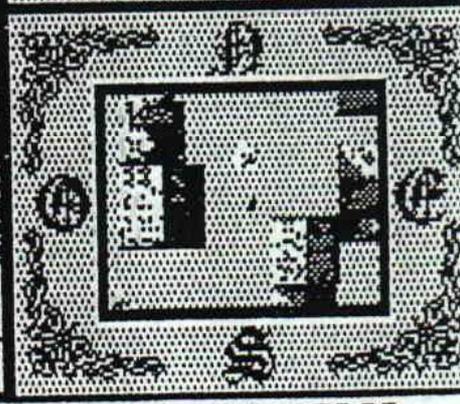
Salut, Noble Aventurier! **IRON LORD** est enfin disponible!  
Et tu vas pouvoir t'éclater, car Dieu, qu'il est beau!  
Le Grand Maître J.M. vous fera un test dans le numéro 23



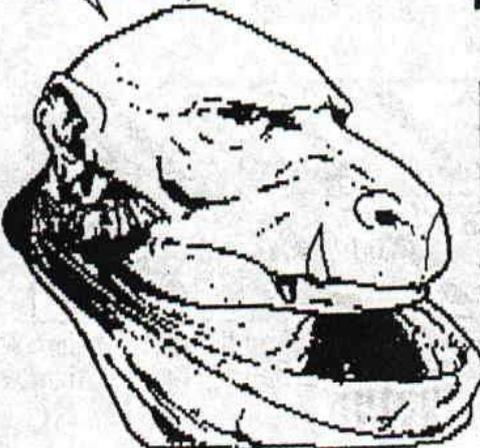
# IRON LORD



Vous êtes  
dans le petit  
village de  
Chatenay Malakry  
Ici se déroule  
le Grand  
Concours annuel  
de tir à l'arc.



Et ce n'est pas tout  
Car vous aurez aussi  
un test complet sur une  
autre grande Aventure  
**Castle Master**



Prochainement ! DANS LE No 23 de RUNSTRAD



# DOSSIER OCP ART STUDIO



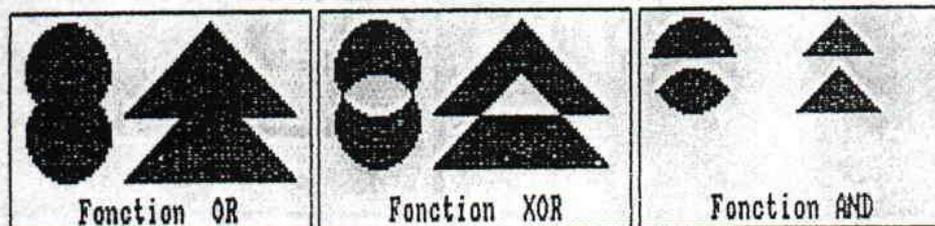
## WINDOW WINDOW

Toujours dans le menu WINDOW, nous allons voir la fonction PASTE MODE. C'est l'atelier des effets spéciaux. En effet, Paste Mode permet, par l'utilisation des fonctions OR, XOR et AND d'obtenir des affichages intéressants. Voyons rapidement le mode de fonctionnement de ces fonctions. Nous allons prendre pour exemple deux figures géométriques, un cercle et un triangle. Recopions ces deux figures un peu plus bas, allons dans le menu window, et sélectionnons l'option Paste mode, validation de OR, et retour au menu window, validez l'option Cut & Past Window, entourez vos deux premières figure, validez, et déplacez-les sur les figures déjà recopiées juste en dessous. Vous voyez l'effet obtenu? Répétez l'opération en validant les fonctions XOR et AND de Paste Mode. Voyons un exemple concret de l'utilisation de la fonction OR. Il s'agit pour nous de déplacer la lettre I pour la coller au L. C'est pas si simple car les lettres sont en "Italique" donc penchées vers l'avant. Si vous n'utilisez pas la fonction OR, vous aurez le résultat de la figure B, mais en validant OR cela devient possible, et très simple, figure A. La fonction Overlay est donc le mode de fonctionnement normal,

pourrez pas tapisser les murs de votre salon avec cette option, OCP a tout de même des limites.

EXCLUDE INK, vous l'avez deviné, permet de sélectionner les encre qui ne seront pas reprises lors d'une manipulation d'une fenêtre. Bon, je vais essayer de vous expliquer ça en long en large et en travers. Mettre OCP en mode L. Dessinez un cercle vide, le contour sera rouge. Remplissez (avec l'option Fill) ce cercle de bleu. C'est fait? Bon magnez-vous j'ai du lait sur feu! Maintenant, menu Window, sélectionnez l'option EXCLUDE INK, validez la couleur bleue, dans la rangée supérieure, sortez en cliquant sur OK. Maintenant, validez l'option CUT & PASTE WINDOW. Définissez une fenêtre qui englobe votre cercle. Faites pas un cercle de la taille de l'écran, c'est pas la peine hein! Un petit cercle fera l'affaire. Déplacez votre fenêtre ailleurs sur l'écran, et CLIQUEZ! Coucou... Que voyez vous? Votre cercle d'origine. Le bleu a été laissé de coté, c'est pas beau ça madame?!?!

Bon, c'est tout pour l'instant, je sens que ça chauffe sous vos cheveux... Alors à très bientôt.



et l'ensemble de la fenêtre définie recouvre l'emplacement où elle sera déposée. En utilisant la fonction OR les pixels du fond de la fenêtre que vous allez déplacer n'affecteront pas les pixels existants à l'emplacement où vous allez la déposer.

SMEAR. Cette option est intéressante elle aussi, car elle vous permet d'utiliser une fenêtre comme une brosse.

Les options CUT & PASTE WINDOW, et CUT, CLEAR & PASTE sont identiques sauf que la seconde efface la fenêtre d'origine et pas la première. Nous pouvons donc en conclure que: la première permet de recopier une fenêtre à un autre endroit autant de fois que vous le voulez, et que la deuxième permet de déplacer une fenêtre à un endroit quelconque, à condition que se soit sur l'écran de votre CPC bien entendu, vous ne



A- Le 'I' est collé au 'L' avec l'option OR  
B- Le 'I' est collé au 'L' sans l'option OR

# AMSTRAD

# REVUE de PRESSE

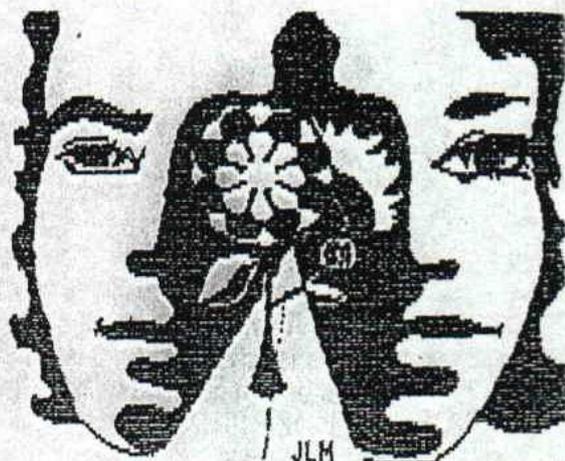
Le programme qui va suivre a été communiqué à la rédaction par un lecteur dont le nom figure certainement dans la tonne de papperasse qui encombre mes tiroirs, le hic, c'est que je ne l'ai pas retrouvé, mais il nous reste tout de même le nom du programmeur, et c'est mieux que rien!

Ce petit programme peut se révéler d'une grande utilité. Il permet l'écriture de textes à l'écran, suivant une courbe dont les paramètres sont donnés au programme par l'utilisateur. Le "chapeau" (entête) de cet article a été réalisé avec ce prog. et retravaillé par la suite. Voyons le listing.

```
10 'agrandissement lignes courbes
12 'ou ecriture penchee
14 '(c) Manfred Lipowski
16 'In der Wanne 165
18 '4628 Castrop-Rauxel 4
20 INK 1,26;INK 2,24;INK 3,0
22 MODE 1:BORDER 0;INK 0,0
24 PAPER 0;PEN 2
26 MODE 1;LOCATE 1,1
28 PRINT"Valeur desiree pour l'angle"
30 INPUT"Valeur optimale (2) :";d
32 PRINT"Si la courbe ne convient pas"
34 PRINT"appuyez sur >0< ou choisir"
36 PRINT"entre 0.002 ou 0.0009."
38 INPUT"Valeur optimale >0.003< :";e
40 CLS;PEN 3
42 LOCATE 1,25
44 PRINT CHR$(164)+" RUNSTRAD ":PEN 1
46 FOR a=0 TO 290
48 FOR b=2 TO 24 STEP 2
50 ORIGIN 0,0
52 IF TEST(a,b)=0 THEN 62
54 d=d-e
56 ORIGIN 25,25;c=a*d
58 PLOT a*2,b*2+c/2.2+2
60 PLOT a*2,b*2+c/2.2,1
62 NEXT;NEXT;PEN 2
64 LOCATE 1,1;PRINT"Nouvel essai ?"
66 a$=UPPER$(INKEY$);IF a$="" THEN 66
68 IF a$(">0") AND a$("<") AND a$("N") THEN 66
70 IF a$="" THEN 26 ■
```



AMSTAR & CPC  
nouvelle formule !  
Le magazine  
aux-deux visages ?



Et bien voilà, nous l'attendions plus ou moins, cela avait été annoncé il y a deux mois. AMSTAR&CPC change encore une fois de formule.

Après avoir modifié l'excellente revue qu'était CPC Magazine pour nous faire un mélange "programmation/jeux", nous voici maintenant devant

une formule qui laisse le lecteur que je suis un peu réveur. Je sais faut bien rêver de temps en temps, mais pas avec mes sous! Pourquoi Parce que je suis comme Picsou. Bon, constatation numéro une, nous revenons à l'ancienne formule du temps où il existait un solide magazine qui était CPC et un autre, non moins solide, qui était Amstar.

Dans la nouvelle formule, Amstar redevient la revue qu'elle était avant c'est-à-dire, une revue réservée aux jeux uniquement, mais avec ce coup-ci une petite surprise en prime, ils ne parlent plus seulement de jeux sur CPC, mais aussi des consoles, Nec, Game Boy, Nitendo, Sega Lynx, et bien sûr un petit quelque chose sur la GX4000 Amstrad, ce qui est normal puisqu'il s'agit d'une revue dédiée à l'Amstrad.

Que reste t-il, non pas de nos amours, mais de la partie qui était réservée aux programmeurs que nous sommes? Et bien vous trouverez tous les mois une deuxième revue "CPC Plus" vendue 17 fr, pour le moment, et qui fait, pub incluse, 37 pages, avec au sommaire de l'initiation à l'as sembleur, quelques routines, et des programmes, je remarque au passage que le feuilleton sur la C.A.O. n'est plus des nôtres, enfin, pour le moment. Je me suis demandé si le titre CPC Plus avait un rapport avec les nouveaux ordinateurs Amstrad? Bon, ce que je constate, c'est que si vous voulez les deux revues, il vous faudra déboursier 39 fr. Bravo Soracom, ils ont le sens des affaires, arriver à nous en donner moins pour plus cher, chapeau! Je doute néanmoins que cette formule soit même de garder les lecteurs, et encore moins de ramener ceux qui avaient été voir ailleurs. En ce qui concerne ceux qui utilisent les consoles citées un peu plus haut, ils ont d'autres revues bien mieux implantées et beaucoup plus anciennes.

Pour conclure, faites comme bon vous semble, mais moi, Amstar&CPC c'est maintenant de l'histoire ancienne. Je conserve les anciens numéros en souvenir d'un magazine qui a été, mais qui n'est plus.

Si vous êtes l'auteur d'un programme, faites-en profiter nos lecteurs

# RETROCTETS



**P**lus je parle avec des nouveaux venus sur CPC, (oui il y en a) plus je constate l'utilité de cette rubrique. Si vous les "anciens" connaissez parfaitement des jeux comme Sorcery, Crafton, c'est pas le cas de tout le monde. Aussi ce mois-ci nous allons voir un monument! Crafton & Xunk. Oui, n'ayons pas peur de le dire il s'agit bien d'un monument et ce, pour plusieurs raisons. Ce jeu frise la perfection à tous les niveaux. Graphismes, ergonomie, jouabilité, musique, intérêt, longévité, difficulté, et même un manuel sous forme de BD, une première, bref, une réussite, et en plus il est 100% français! Merci Monsieur Herbulot. Ce qui ne trompe pas sur la qualité de cette merveille, c'est que pour une fois un jeu français a fait un tabac chez les anglais, et si vous connaissez le protectionnisme anglais en matière de softs vous êtes à même d'apprécier le tour de force... Bref, Ere Informatique signe avec Remi Herbulot, Michel Rhô, une des plus belles réussites sur Anstrad. Bien que le jeu date de 1986, il n'a pas pris une ride. Ceux qui ne le connaissent pas le découvriront avec plaisir et même si Certaines revues et quelques fanzines ont publiés des solutions plus ou moins complètes, cela n'est pas suffisant pour en venir à bout. Un des bons côtés de Crafton est que vous ne rencontrerez pratiquement pas de situation mortellement définitive qui vous renvoi inlassablement au début du jeu. Après quelques heures passées sur le jeu vous serez à même d'éviter ce genre de pièges. Une brève description du jeu, car le but de cet article n'est pas de vous donner la solution. Crafton est le type de jeu en pseudo 3D souvent initié, jamais égalé, où vous avez une vue plongeante de la situation. Votre personnage évolue dans les multiples salles d'un satellite gardé par des robots devenus incontrôlables. Cartes magnétiques pour ouvrir certaines portes, seringues remplies de sérum pour faire parler des savants qui vous révéleront alors un code d'accès à la salle des ordinateurs, (but de votre mission), salles remplies de meubles que vous pourrez déplacer à votre guise, couloirs, ascenseurs, robots, punks, infirmières plus ou moins collantes, objets divers pour neutraliser les indésirables qui viendront pomper votre énergie, énergie que vous pourrez

**Q**uittons l'arcade/aventure pour le l'aventure pure et simple avec une autre petite merveille du genre, Zombi. Réalisé par Yannick CADIN, graphismes de Patrick DAHER, sur un scénario d'Alexandre BONAN, accompagné par une musique de Philippe MARCHISET, c'est un produit distribué par UBI Soft. Bien que le scénario ne soit pas d'une originalité extraordinaire, l'histoire se tient, et l'intérêt est lui aussi au rendez-vous. Les zombis ont envahis la ville. Avec trois camarades, vous devez vous échapper d'un super-marché cerné de toutes parts, mais pour cela il vous faut de l'essence pour ravitailler votre hélicoptère, en trouvez-vous, serez-vous plus malin que moi? J'ai triché pour terminer, la honte quoi! Là aussi, ce soft est une première. Les icônes! Cela vous dit quelque chose? C'est avec ce jeu qu'elles ont fait leur apparition pour la première fois sur un CPC. Depuis, ce type de jeu c'est multiplié avec plus ou moins de succès. Moi j'aime bien ce type de jeu, car taper 4500 mots avant de trouver celui qui sera enfin le bon, merci bien. Avec les icônes, c'est plus net et plus rapide. Il y a même une suite à Zombi, Hurlements, qui est bien plus récent, et tout aussi passionnant. Une des particularités de ce jeu, est que vous pouvez changer de peau et passer d'un personnage à l'autre. Les nombreuses icônes vous permettent de faire toutes sortes de choses comme manger, dormir, saisir un objet, l'utiliser, ouvrir une porte, la fermer (la porte). La gestion du temps a son importance, car la nuit, le super-marché est plongé dans l'obscurité, trouvez les fusibles ainsi que l'endroit où vous devrez vous rendre pour les changer, et que la lumière soit! Ce jeu vous réserve bien surprises, il est agréable, et l'atmosphère zombiesque (hahaha) est bien rendue. Achetez sans hésitation. Un dernier détail, le jeu occupe un disque complet.

reconstituer dans diverses cabines prévues à cet effet bref, une aventure formidable, une gestion des sprites disons-le, parfaite, rapidité, diversité. Du grand art Le meilleur jeu d'Ere Informatique.

# LE COIN PRO

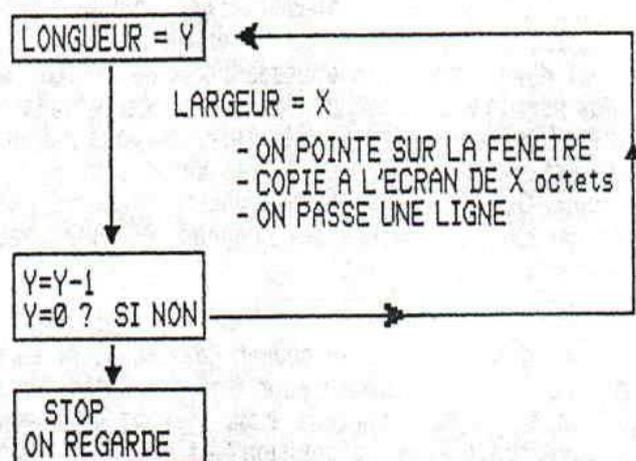
Vous commencez à bien connaître OCP Art Studio maintenant. Ce magnifique logiciel a cependant quelques points faibles. Il ne permet pas la récupération des fenêtres qu'il sauvegarde, pour une utilisation sous Basic, voir, Assembleur. Ne permettait pas jusqu'à ce qu'un lecteur de Runstrad s'occupe sérieusement de la question... Maintenant, c'est possible comme on dit à la SNCF.

Bien, ceci dit, le sujet est en effet des plus intéressants, pour tous ceux qui aiment manipuler des graphismes, vous en conviendrez. Les programmes commentés, ainsi que le source en assembleur, m'ont été envoyés par CANN Grégory, de Brest. L'idée est entièrement de lui, les programmes et les routines également. Il faut dire qu'il est particulièrement doué et doté d'une bonne dose de patience et d'une très grande

volonté. Vous constaterez que ces routines peuvent encore être améliorées, d'intenses recherches sont en cours, et Grégory nous communiquera les résultats qui devront rendre le programme encore plus puissant et plus performant, en attendant, vous pouvez saisir les lignes qui vont suivre et utiliser le programme tel quel. J'ai essayé, il fonctionne très bien. Mais laissons la parole à Grégory...

Routine d'affichage d'une WINDOW créée avec The Advanced  
 ⚡ OCP Art Studio (ou plus généralement d'un sprite) ⚡

L'utilisation de Windows sous OCP Art Studio est très pratique. C'est pourquoi, je propose ce loader et afficheur de sprites. Vous trouverez deux versions. La plus intéressante, est la source assembleur, elle permet de mieux faire comprendre le cheminement des opérations. L'autre est plus facile et est un chargeur basic. La source en assembleur est entièrement commentée. Pour bien comprendre la source, il faut savoir que le programme consiste à transférer des octets d'une zone choisie vers l'écran. La fenêtre est une suite d'octets. Il faut chercher sa longueur et sa largeur, non pas en pixels ou points mais en octets. La largeur maximum est de 80 octets et elle représente ce que l'on voit de la gauche vers la droite. La longueur maxi est de 200 octets et est affichée du haut vers le bas. Une fenêtre généralement n'a pas ces dimensions extrêmes, sinon quel serait l'intérêt d'une fenêtre? Quand on a cherché puis trouvé ses dimensions, il suffit de suivre cette voie:



Si parmi vous, quelqu'un avait fait des recherches dans ce sens, et qu'il désire les communiquer à la rédaction, n'hésitez pas...

## ⚡ SOURCE ASSEMBLEUR ⚡

```

ORG #9000 ;adresse arbitraire, cependant elle ne
           ;doit pas s'assembler sur l'écran(&c000-
           ;-&ffff) et sur la fenêtre(&4000-&.....)
LD HL,#C000 ;HL pointe à l'écran sur le coin superi-
           ;eur gauche. Cette adresse peut varier à
           ;condition qu'elle soit toujours sur l'écran
LD DE,#4000 ;DE pointe sur le sprite en #4000
LD B,#C8    ;B contient la longueur à afficher ici
           ;la longueur choisie est #C8 en hexa
           ;soit 200 octets (ou encore toute la
           ;longueur possible.)
;
BOUC: PUSH BC ;sauvegarde de la longueur
      PUSH HL ;sauvegarde de HL
      EX DE,HL ;échange des registres DE et HL
      LD BC,#50 ;on charge dans BC la largeur soit #50 ou
           ;80 octets(longueur maximum)
      LDIR    ;la on transfère à l'écran
      EX DE,HL ;HL=DE et vice versa
      POP HL  ;on depile HL
      CALL LABEL1 ;on va en LABEL1
      POP BC  ;depilement de BC
      DJNZ BOUC ;on décrémente B et tant que B<0 on
           ;saute en BOUC
      RET    ;c'est fini on admire le résultat à l'écran
;
LABEL1: PUSH DE ;on sauvegarde DE pour qu'il ne soit pas
           ;perdu
      D DE,#800 ;ici on charge #800 dans DE pour ensuite
           ;l'ajouter...
      ADD HL,DE ;à HL ce qui correspond à la ligne
           ;suivante.
      JP NC,LABEL2 ;tant qu'il n'y a pas de débordement
           ;on saute en LABEL2
      LD DE,#C050 ;sinon on revient sur l'écran en
           ;ajoutant à HL ...
      ADD HL,DE ;la valeur adéquate.
      LABEL2 POP DE ;on depile DE
      RET    ;et on revient
  
```

LISTING BASIC  
 PAGE SUIVANTE

# COIN PRO LISTING BASIC

# MAGAZINE LISTINGS

## CATEDIT

```

10 REM G.CANN pour RUNSTRAD
20 REM Affichage d'une Window OCP
30 REM *****
40 REM Les valeurs utilisees dans
    le programme sont
50 REM tout a fait arbitraires et
60 REM dependent de vos fenetres.
70 REM *****
80 MEMORY &3FFF:MODE 2:BORDER 26:
    INK 0,26:INK 1,0
90 INPUT"Nom DE LA FENETRE (avec ex
    tension)";NOM$
100 LOAD NOM$,&4000
110 CLS
120 FOR I=&9000 TO &9027:
    READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
130 DATA 21,00,C0,11,00,40,06,C8,C5,E5
140 DATA EB,01,50,00,ED,B0,EB,E1,CD,19
150 DATA 90,C1,10,F0,C9,D5,11,00,08,19
160 DATA D2,25,90,11,50,C0,19,D1,C9,00
170 INPUT"MODE(0,1,2)";ECRAN
180 IF ECRAN<0 OR ECRAN>2 THEN 170
190 INPUT"Largeur DE LA FENETRE(1
    a 80 octets)";LARG
200 IF LARG<1 OR LARG>80 THEN 190
210 INPUT"Longueur DE LA FENETRE(1
    a 200 octets)";LONG
220 IF LONG<1 OR LONG>200 THEN 210
230 POKE &900C,LARG:POKE &9007,LON
    G
240 PRINT"UNE TOUCHE POUR L'AFFICH
    AGE...":CALL &BB06
250 MODE ECRAN:CALL &9000:CALL &BB
    06
260 MODE 2
270 INPUT"ON ESSAIE D'AUTRES DIMEN
    SIONS(O/N)";ESSAI$
280 IF ESSAI$<"O" AND ESSAI$<"N" TH
    EN 270
290 IF ESSAI$="O" THEN 170
300 INPUT"ON CHARGE UNE AUTRE FEN
    ETRE(O/N)";AUTRE$
310 IF AUTRE$<"O" AND AUTRE$<"N" T
    HEN 300
320 IF AUTRE$="O" THEN GOTO 80
330 PRINT"JE VOUS RAPPELLE LES DIM
    ENSIONS DE VOTRE FENETRE"
340 PRINT
350 PRINT"Largeur = ";PEEK(&900C);"o
    ctets"
360 PRINT"Longueur = ";PEEK(&9007);"
    octets"
370 END
  
```

0:ANTI-ERR.BAS	3K	0:ASCII .BIN	2K	0:BANK2 .BIN	2K	0:BONZO .BAS	1K
0:BUFF .BAS	2K	0:CALEND .BAS	2K	0:CALENDAR .BAS	2K	0:CARACT1 .BIN	2K
0:CARACTER .RED	2K	0:CAT .BIN	3K	0:CERCLE .BIN	1K	0:CERPAI .BIN	2K
0:CH-CERCL .BAS	3K	0:CH-CERPA .BAS	5K	0:CODE1 .BIN	1K	0:COMPACTA .BAS	3K
0:COMPILAT .BAS	2K	0:COPYCHR\$.BAS	1K	0:CREAT .BAS	3K	0:DECOMPIL .BAS	1K
0:DEFCAR2 .BAS	3K	0:DEMOCP .BAS	9K	0:DEMSOURI .BAS	6K	0:DESASSEM .BAS	5K
0:DOKE .UTL	1K	0:DUMPBIN .BIN	1K	0:DUMPKREF .BAS	2K	0:ENCADRE .E\$	1K
0:ERREURS .BAS	3K	0:ERREURS .BIN	1K	0:ESSAI .BAS	1K	0:FENDISC .BAS	3K
0:FENDISC .BIN	1K	0:FILAIDE .BAS	3K	0:GET .BIN	1K	0:GETCHAIN .BAS	2K
0:MAJ .BAS	1K	0:MEDDLER .BIN	4K	0:OBUFFER .BIN	1K	0:PARAMETR .ASC	1K
0:PHOENIX .BAS	2K	0:PRINTER .BAS	1K	0:PRINTER .BIN	1K	0:RAMSEL .BAS	1K
0:RAMSEL .BIN	1K	0:RCHaine .ASC	1K	0:REDEF1 .BAS	8K	0:REFUSNIK .BIN	2K
0:RELOE .BAS	4K	0:RSX .BAS	3K	0:RSX .BIN	1K	0:RSX-2 .BAS	6K
0:SESSAI .BAS	1K	0:SOURIS .BAS	7K	0:SOURIS .BIN	2K	0:SPRINTER .BAS	1K
0:SPRINTER .BIN	4K	0:STATIS .BAS	1K	0:SYMETRIE .BAS	2K	0:TRANSP0 .BAS	2K
0:WINDMO .BAS	3K	0:WINDOWS .BAS	4K	0:WINDOWS .BIN	1K	0:LIST .BAS	2K

64 Fichiers

Catalogue Complet

26K free

Lecteur : A

Format : Data

Autre Disk  
Retrouver  
Formater

Effacer  
Passer 'R/O'  
Renommer

Passer 'SYS'  
Passer 'R/W'  
Copie fichier

Passer 'DIR'  
Précisions  
Sauver Modif.

CATEDIT, a été publié dans Amstar/CPC numéro 46 de juin 90, c'est donc pas trop vieux comme truc. C'est un excellent programme, sinon je l'aurais passé sous silence, mais là, c'est pas le cas. Valable pour tous les CPC, c'est l'oeuvre de trois programmeurs de talent que vous connaissez certainement, qui ne connais pas Frédéric Tacher, Stéphane St Martin et Cédric Veyre.

Catedit est donc, comme son nom l'indique, un éditeur de catalogues. C'est vrai, il en existe une bonne dizaine, voir plus, alors pourquoi celui-ci? Parce que c'est vraiment le plus performant, le plus rapide, le plus simple, bref, le meilleur! Seulement voilà, 13 pages de datas, c'est pas la joie... Si vous voulez une copie n'hésitez pas, envoyez une disquette (la virginité de la disquette que vous allez envoyer n'est pas indispensable, au contraire!!! Qu'on se le dise! Bon, revenons à CATEDIT. Non content d'avoir fait un éditeur performant, l'auteur se paye le luxe de vous donner un copieur encore plus performant que celui de Discology. Il ne s'agit pas bien entendu d'un copieur diplômé, non, mais d'un brave copieur de programmes, fichiers, (bin,bas,txt,scr,son,et autres) d'une performance assez rare. Ce copieur possède un buffer important qui vous permettra de copier de très gros programmes et même toute une face de disc. Il reconnaît les deux lecteurs et vous indique si la place nécessaire à la copie est insuffisante sur le disc de destination, et ce, AVANT de commencer la recopie. Génial, non?!? Et vous pourrez aussi formater vos disquettes très rapidement car CATEDIT utilise ses propres routines d'accès au lecteur. Le pied quoi...! A posséder impérativement.

Comme je vous le disais, nous vous tiendrons au courant des évolutions de cette routine, et des recherches se font actuellement pour faire en sorte que le programme trouve tout seule la taille des fenêtres. Mais si vous vous sentez en forme, pourquoi ne pas essayer de trouver la solution? Et n'oubliez pas de nous communiquer le résultat de vos recherches, cela fera avancer le schmilblic. Et si l'un d'entre vous parvient à trouver la solution, je lui fait cadeau d'un jeu superbe !!! C'est pas beau ça? Pouvez pas dire que Runstrad se moque de vous!

# Le Coin Des Lecteurs



Ce mois-ci, c'est une jeune lectrice qui n'a fait parvenir ces très beaux dessins. Ils ont été réalisés par BILLIE, et pour cela, elle a utilisé MAGIC SCREEN. Normal, c'est grâce à elle que nous avons fait la connaissance de ce fantastique logiciel qui je vous le rappelle, a fait l'objet d'un test dans le numéro 15 de RUNSTRAD. Comme vous pouvez le voir sur ces images, ce logiciel vous donne la possibilité de déformer les images de multiples façons, tout en gardant une cohérence.



La Maison Du Bonheur

Je ne vous cache pas que je m'attendais à voir beaucoup de dessins traités avec ce logiciel parvenir à la rédaction. Vu le nombre important de copies que vous n'avez demandez. Hélas, à part BILLIE, rien!!!



Maison Après La Tornado



LE CONCOURS



Le concours de ce mois-ci est très simple il vous suffit de faire "Parler" Rocard. Faites-lui dire n'importe quoi, du moment que l'humour est au rendez-vous. Le gagnant sera désigné par JLM et moi-même, après concertation. Le 1er prix sera comme d'habitude un jeu à choisir parmi la liste suivante:

DATE LIMITE  
POUR REpondRE  
31 OCTOBRE 1990

GUNSHIP de MICRO PROSE  
SPACE RACER de LOGICIELS  
3D POOL de FIREBIRD  
THE UNTOUCHABLES d'OCEAN



**Ne courez pas ! Si vous voulez recevoir  
RUNSTRAD chez vous, régulièrement...  
ABONNEZ-VOUS !!!**



## Micro Boy

Pour ceux qui ne connaissent pas encore (Y en a?) est un fanzine sur disc. Le mois prochain, je vous donnerai tous les détails en page 2 lors d'un test en profondeur car il mérite vraiment qu'on s'y intéresse.

En attendant, vous pouvez vous le procurer en écrivant à:

**MICRO BOY - 28 R. des Paquerettes  
93370 - MONTFERMEIL**

## RESULTAT CONCOURS



Ce mois-ci, il s'agit d'une gagnante. Et oui les filles, si elle sont moins nombreuses que les gars, elles participent presque toutes.

Bravo donc à mademoiselle **Isabelle CHAMAT** qui gagne un jeu parmi **DEFENDER OF THE CROWN CHICAGO 90 THE UNTOUCHABLES**

## Courrier des Lecteurs



Vous avez été nombreux à m'écrire durant le mois d'août et je vous en remercie

Je vous demande néanmoins de me faciliter les choses en n'oubliant pas de mettre vos **NOMS** et **ADRESSES** très lisiblement et surtout, n'oubliez pas de m'indiquer le pourquoi de votre courrier, si vous mettez un disc

pas de mettre vos **NOMS** et **ADRESSES** très lisiblement et surtout, n'oubliez pas de m'indiquer le pourquoi de votre courrier, si vous mettez un disc

pas de mettre vos **NOMS** et **ADRESSES** très lisiblement et surtout, n'oubliez pas de m'indiquer le pourquoi de votre courrier, si vous mettez un disc

pas de mettre vos **NOMS** et **ADRESSES** très lisiblement et surtout, n'oubliez pas de m'indiquer le pourquoi de votre courrier, si vous mettez un disc

dans l'enveloppe, précisez bien ce que voulez. Merci!

**Frank PARDILLAC** : Désolé c'est trop tard. Le jeu est vendu. Mais si j'en ai d'autre je t'écris.....

**Marc LASSALE** : Moi aussi j'ai un qwerty et c'est vrai que la démo ne tourne pas. C'est l'overscan qui débloque.

**JEKIL**: Bien sûr tu peux participer. Abonne-toi.

**BILLIE**: Fais un choix le plus vite possible et écris moi, bon, tu sais comment ça marche hein!

**MEDEIROS Joseph** : Désolé, mais sur Kim Bassinger j'ai pas de digits, si tu en as je me ferai un plaisir de les passer. En attendant, S. SIGNORET, c'était pas mal ! Non ?

Salut Bruno! Ok, Croco 21 a pris contact avec la rédaction, merci! C'est super sa démo!

**DORNAT D.** : T'as raison, il y a effectivement peu de programmation en assembleur dans le journal, mais cela ne va pas durer. Avis aux amateurs...

# RUNSTRAD

Présenté

## Les Plus Belles

# DIGITS

éditions, des pages et illustrations, des textes, des idées et des conseils de nos lecteurs et de nos amis.

**FACE AU SUCCES DE CE RECUEIL, J'AI DECIDE DE FAIRE DES REIMPRESSIONS ALORS VOUS POUVEZ LE COMMANDER.**

**LE TARIF EST TOUJOURS LE MEME 3 TIMBRES A 3.80Fr**

\*\*\*\*\*

**N'envoyez pas d'enveloppes!**

Offre réservée aux abonnés.

Ce recueil est composé de 17 pages de digits recto verso

Un Grand **MERCI** à tous les Runstradiens qui m'ont envoyés des trucs, vies, soluces etc... Mais c'est **JLM** qui s'occupe de tout cela, c'est donc à lui qu'il faut écrire, ok? Voici son adresse: **Jean Louis MEIER**  
17 rue des Jardins  
57190 - **FLORANGE**

Pouvez y aller franchement ! Il adore recevoir du courrier...