



# RUNSTRAD



1991

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

1991

FREWARE - DIFFUSION - ENVOI POSTAL 3,80fr. - NUMERO 27

27

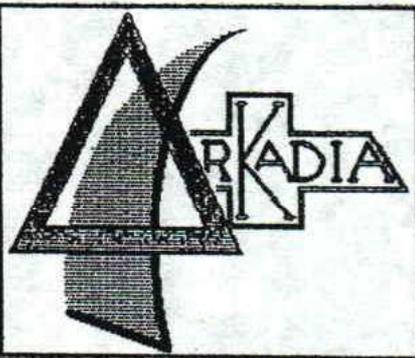


# RUNSTRAD

Des fanzines comme s'il en pleuvait! Et sur disque S.V.P. Des nouveau-nés, des retours, certains font 2 faces bravo! d'autres 1 seule face, c'est peu... Mais 4 faces? vous aviez déjà vu ça vous? Et bien ça existe, la preuve est là!



Runstrad avait été le premier à vous en parler dans son numéro 22. On peut dire qu'ils se sont pas affolés les rédacteurs d'ARKADIA, mais vu le résultat, nous ne pouvons pas trop leur en vouloir. C'est super, ça fait QUATRE faces, donc 2 disquettes, et sans remplissage inutile, il faut le préciser, c'est important. Le tout pour la somme dérisoire de quelques centimes, c'est donné, je vous assure que vous aimerez immédiatement et sans réserve. Il ne peut pas en être autrement.



présentation exempte de tout reproche. Les articles sont nombreux et bien développés. Ils parlent des fanzines, de l'assembleur, des demos, du Basic, des bidouilles, des trucs, des astuces, des, des, des, des..... je sais plus, y en a trop. Non je plaie-zente, y en a jamais trop pour les fanas que nous sommes, mais là, vous en avez un sacré paquet. Un vrai régal. Le tout accompagné de belles ziziques, toutes originales et pratiquement inédites, pas de pompage dans les demos. D'ailleurs ARKADIA est une mine d'originalités. Le choix des menus par

exemple, vous pourriez croire que c'est le bordel, hé ! Avec 4 faces et quatre menus... Et bien non! Tout cela est parfaitement bien orchestré. Du travail réalisé avec soin et bon goût. Les digits sont terriblement bien exploitée et mise en valeur. Les fontes, variées, sont belles et lisibles, bref, il se dégage de tout cela une impression agréable. C'est un ensemble bien structuré qui tient la route, et comme en général le premier numéro est moins bon que le deuxième, que le deuxième est moins bon que le troisième etc etc etc, j'attends la suite

avec impatience. Parlons un peu des Auteurs si vous le voulez bien, car ils y sont tout de même pour quelque chose. Il s'agit de CANN Grégory, rédacteur-chef, et FONTAINE Cédric qui s'occupe de la face 4 avec en outre un rubrique Minitel 3615 LS\*ARKADIA. Vous voulez ne faire plaisir. Alors envoyez vite vos 2 disquettes pour recevoir le numéro 1 d'ARKADIA et si vous n'êtes pas content écrivez-moi...

— ARKADIA: Grégory CANN - 1 rue Anatole le Bras - 29000 BREST —  
 — ARKADIA: Cédric FONTAINE - 5 rue Foch - 85000 LA ROCHE SUR YON —

**EDITORAIL DE AMSTUS**  
 NOUVEAU à vous No6 STARMAN

Voilà devant vous une AMSTUS qui a été... pour la première fois est en retard... un petit article à ce sujet :

- REGROGNER
- REPARLER DE BREST
- REPARLER DE CANN
- REPARLER DE FONTAINE
- REPARLER DE STARMAN

AMSTUS va maintenant changer... déjà, la rubrique CANN AMSTUS sera remplacée par une rubrique FONTAINE... vous pouvez demander les jeux, demos, et il y a les GUSTOUBERT... et ce passe à 1980, si vous êtes (ou serez).

Si ce n'est pas ainsi que AMSTUS semble un peu d'ambiguïté... de recherche... AMSTUS 6577... Merci... le rédacteur AMSTUS... PRODUIT PLUS que l'on... si vous ne disposez pas de PRODUIT...

AMSTUS. C'est un fanzine que vous devez déjà connaître. Il était sur papier, maintenant il passe sur disque et vous y trouverez les rubriques habituelles. Il est réalisé par Starman, alias, Frédéric BAZIN et pour obtenir un exemplaire, envoyez une disquette au 5 av. des Pyramides - 77420 CHAMPS SUR MARNE. Amstus est un fanzine qui n'a pas encore trouvé son style. Mais cela

ne saurait tarder. C'est assez classique mais bien présenté. Les articles sont intéressants, les digits sont bonnes, l'ensemble est bon et les numéros suivants devraient être encore meilleurs. Le passage sur disque est très délicat pour un fanzine sur papier et Amstus semble avoir passé l'épreuve sans trop de casse. C'était pas facile, bravo à Starman! C'est bien!

**VOUS AUSSI, VOUS ETES LE REDACTEUR D'UN FANZINE, SUR PAPIER OU SUR DISQUETTE, ENVOYEZ VOTRE REALISATION A LA REDACTION DE RUNSTRAD, NOUS EN PARLERONS LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE.**



**ALI GATOR DUNDEE**  
NR 4

- 1 LE JOURNAL
- 2 LE COURS
- 3 LES TRUCS
- 4 LA MUSIQUE
- 5 LA FACE 2

VOTRE CHOIX :

Après un long silence, passage sur Atari oblige, ALIGATOR DUNDEE, tel le phoenix renaît de ses cendres. Que nous réserve ce renouveau? Pas grand chose. Les rubriques que vous connaissiez sont toujours présente. Côté présentation, pas de changement non plus. Côté digits, c'est pas trop encombré, dommage, de jolis dessins auraient atténué le caractère un peu austère de ce fanzine

Face 2, quelques jeux comme Pacboy de Sebastien Royer, ainsi que des routines du CCC. Sur la face 1, la rubrique "Le cours" sur les différentes façons de déplacer un sprite dans un jeu à tableaux en datas. Un seul regret, c'est du réchauffé. A conseiller aux débutants uniquement. Claude Le Moulec - Aligator Dundee No 4. - 83 rue Joliot Curie 22420 - PLOUARET - Tel: 96.38.94.24



**MENU**

- EDITO
- REVUE DE PRESSE
- MICRO COMPUTER
- FANZINES
- PUBLICATIONS
- COURS
- NEWS
- THEMES

CPC FREEMWARE No1. Voici un tout nouveau fanzine sur disc. Réalisé par GOUINEAU Fabrice et Etienne J.P, soit, FIDO et J.P. ce fanz vous plaira beaucoup j'en suis sûr car il est fait par des passionnés, ça se sent tout de suite. Il n'est pas parfait (pas encore) mais les articles sont bons. Je vous invite a lire "La Revue de Presse", voilà un article on ne peut plus juste, et je suis

à 100% d'accord avec eux! Mais le reste est très bon aussi. Les digits sont en grande partie tirées des Digital Demo, (elles ont été faites pour cela) et ils les ont bien mises en valeur. Les textes ne manquent pas non plus. De la pub pour les fanzines, des tests de news, des cours de programmation. 1 seule face. GOUINEAU Fabrice - 37 rue A.Malraux 17250 - PONT L'ABBE D'ARNOULT

J'aurais tellement aimé vous dire le plus grand bien de NEWS by DISC, mais vous allez m'écorcher vif, alors restons objectifs, il y a beaucoup de progrès a faire, surtout dans la programmation, car pour le reste, ça peut aller, sauf pour 1 ou 2 petites choses comme l'article "Espace". Je ne vois pas ce que vient faire un tel article dans un fanzine dédié au CPC? En ce qui me concerne, si je veux des infos

sur la fameuse planète X, je lis Science & Vie. La face 2 est remplie avec un jeu, c'est pas la bonne formule. Y a longtemps que ce genre de truc n'attire plus personne. Les dessins semblent être faits "mains" par Cubitus et ça c'est très bien, mais hélas insuffisant. Souhaitons que l'ensemble s'améliore. BORNIER P. 2 av. du Champ de Mars. 90000 BELFORT

MONSTER



EDITO: 1

- 1 Espace
- 2 Trucs
- 3 Fanzs
- 4 DEMO
- 5 Cubitus
- 6 Quitter

Tom Pouce & Co. Les amis de la programmation

**CROCO**  
NUMERO 2  
PAR TOM CPC



- A-EDITO
- B-NEWS
- C-PRESSE
- D-NOTICE
- E-POKES
- F-PLANS
- G-TESTS
- H-COUP DE COEUR
- I-CLUB CROCO
- J-DOSSIER
- K-TECHNIQUES
- L-SOLUTIONS
- M-ANNONCES
- N-TOM POUCE
- O-EXIT

Ha! Ha!, voilà un fanz qu'il est bon! Là aussi nous avons a faire à des passionnés. Présentation canon! Pas moins de 14 rubriques, voir ci-contre le menu. Dossier se divise en 3 parties par exemple. Notice est une véritable mine d'or pour ceux qui auraient perdu la leur, dans ce numéro 2, vous trouverez Gauntlet I avec tous ce qu'il est possible de savoir sur ce jeu. D'un autre côté,

un effort a été fait pour votre confort, car ceux qui possèdent une imprimante pourront tirer les listings des programmes sur papier, le pied non! Un seul reproche, mais tout petit... Ca manque un peu de dessins, sauf dans la rubrique Technique, c'est une digit Runstrad. Mais je commence à m'habituer. Thomas FOURNERIE - La Hamelinère 50450 - HAMBYE - Tel: 33.61.74.35

**E=DI=TO**



Bello everybody!! Bienvenue dans le nouveau fanzine disc  
L'ai nommé: Z80. Bon, j'espère que ce fanzine vous plaira,  
et que vous le diffuserez auprès de tous ceux qui ont un  
CPC128D. Pourquoi créer ce fanzine? Ben,  
voilà, a vrai dire... Mais si, je sais!  
C'est COBRA qui a eu l'idée génialissime  
de mettre vie a Z80. Pourquoi? Parcequ'il  
avait du arrêter COGNITION CPC par force,  
et que le fanzine lui manquait. Et pourquoi  
je suis quand même pas tout vous dire!! Faut  
pas rêver, quand même! De toute façon, je le  
sais pas plus que vous pourquoi COGNITION  
est mort. Mais je reviens pas la-dessus. Sur  
voilà, c'est la dure loi des fanzines:  
(Même on ne pas être, la est la question.)  
Bon, je vous quitte. Profitez du fanz. Et BO!

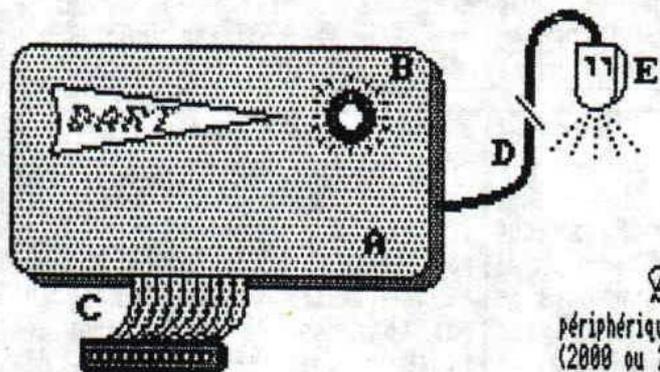
Z-80, original comme nom! Ce fanz qui lance son 1er numéro succède à Génération CPC, un autre fanz sur disque également. Z-80 brille par ses superbes digits et son contenu digne des meilleurs. Les rubriques sont bien choisies la musique est présente, et de bonne qualité. Les couleurs sont elles aussi bien choisies. De l'initiation à l'assembleur en passant par les

tests ou par le Top 10 ou les News, vous aimerez c'est certain. Un seul reproche là aussi (et oui, faut bien que je fasse mon boulot non!) Une seule face, c'est peu! Alors SUP monsieur le rédac... un petit effort, pour le prochain numéro, promis? Oui? c'est sympa. Longue vie à Z-80. Réalisé par BOB et COBRA. L'adresse est Z80-Rédaction - 51 Bld FOCH 62120 - AIRE SUR LA LYS

# ENVIRONNEMENT

## PERIPHERIQUES ET EXTENSIONS

### LE SCANNER DART



A: INTERFACE B: POTENTIOMETRE  
C: NAPPE DE RACCORDEMENT AU BUS  
D: FIL DE LA TETE DE LECTURE (1m 50 environ)  
E: TETE DE LECTURE ADAPTABLE SUR L'IMPRIMANTE

est considéré comme une révolution, car JAMAIS un tel périphérique n'avait été mis sur le marché des ordinateurs domestiques 8 bits, et en plus pour le prix dérisoire de 790fr.

Pour tous ceux qui ne le connaissent pas encore, il s'agit tout bêtement d'un lecteur optique qui s'adapte sur la tête de lecture de l'imprimante et qui est capable d'analyser un document, de préférence en noir et blanc. Pour cela, il vous suffit d'introduire votre document dans le circuit papier de l'imprimante. Le lecteur optique (tête de lecteur du scanner) s'adapte sur la tête d'écriture de l'imprimante. Ce lecteur optique est relié par un fil à une interface connectée à l'arrière de l'Anstrad sur le bus d'extension. En plus, cette interface n'immobilise pas le bus car une sortie identique existe sur l'interface, vous pouvez donc mettre encore d'autres interfaces comme une multiface 2 et pourquoi pas, un digitaliseur.

Le scanner est accompagné d'une K7 ou d'un disc où se trouve le programme d'exploitation du scanner. La notice ne fait que 3 pages, mais tout y est. L'installation du scanner ne vous demandera pas plus d'une quinzaine de minutes et un peu d'attention.

Le principe de fonctionnement du scanner est le suivant. Le programme d'exploitation va tout d'abord déconnecter les aiguilles de votre imprimante et la régler pour le mode graphique. Se qui veut dire que cette dernière ne fera plus des sauts d'une ligne, mais d'un pixel. Comme l'écran comporte une résolution verticale de 200 pixels, pour "scannériser" un écran complet, il faudra 200 aller et retour. Vous allez introduire le document dans l'imprimante, et lancer l'opération de lecture. La tête se déplace sur l'image à reproduire, et le dessin est transféré sur l'écran de l'Anstrad point par point. Rassurez-vous c'est assez rapide malgré tout. Le plus long en vérité seront les essais pour trouver le bon réglage de densité lumineuse que vous pourrez régler grâce à un potentiomètre qui se trouve sur le boîtier de l'interface.

Le programme qui accompagne le scanner permet quelques manipulations sur l'image, vous disposez d'un zoom, d'un scrolling d'une partie de l'écran, d'une fonction d'impression, et de quelques autres fonctions très utiles comme la possibilité d'inclure du texte, de

LORSQUE DES PERIPHERIQUES RESERVES AUX GROSSES BECANES PROFESSIONNELLES DESCENDENT DANS LA RUE POUR SE METTRE A LA DISPOSITION DU COMMUN DES MORTELS... VOUS!

Après le digitaliseur ARA, voici comme convenu le scanner DART. Ce périphérique nécessite un autre périphérique... Une imprimante! Et pas n'importe quoi! Une DMP (2000 ou 2160). Ce merveilleux machin, qui fait rêver tous les rédacteurs de fanzines qui n'en ont pas, et fait passer des nuits blanches à ceux qui en possèdent un, n'a qu'un seul défaut. Il devient rare! Très rare.

Mais assez de pessimisme et voyons en quoi consiste ce truc fantastique. C'est Sénaphore Logiciel, oui, les mêmes qui exploitent Senword, Tasword, Mastercal, Masterfile, qui l'on présenté il y a quelques années (3 ou 4) lors d'une Anstrad Expo. Ce scanner, on peut le dire,

renverser l'écran, de recopier des morceaux d'écran etc... Vous pouvez donc faire vos retouches et ensuite sauvegarder votre travail sur disquette. Les images seront sauvegardées dans un format standard de 17K et directement utilisables sur d'autres programmes comme Pagenaker ou OCP Art Studio ou encore, dans un programme Basic.

Une des possibilités intéressantes du scanner, est le grossissement d'une image par un 2, 3, et 6. Un timbre poste peut donc remplir l'écran. Le scanner ne travaille qu'en mode 2, donc en haute résolution. Vous aurez l'agréable surprise de constater qu'il est possible de récupérer des images beaucoup plus grandes qu'un simple écran, car il est possible de travailler sur 2 écrans en même temps. Donc 400 pixel à votre service. (voire les couvertures de Runstrad). JLM qui n'a peur de rien a même réussi à digitaliser en deux fois une image d'une largeur supérieure à l'écran normal et qui faisait environ 900 pixels de large au lieu des 640 pixels habituels. Il est donc possible de faire beaucoup de choses avec ce scanner. Le seul point noir, si j'ose dire, c'est l'approvisionnement. Vous aurez probablement du mal pour vous en procurer un. Jessico continue de le mettre dans ses pubs, mais j'ai téléphoné hier, donc le 18 avril, et ils sont en rupture de stock, et ne savent pas quand ils pourront satisfaire les demandes (nombreuses). Je vous conseille les petites annonces, là si vous en trouvez un, n'hésitez surtout pas, vous pourriez le regretter.

Ben merde alors!  
Il aurait  
pas comme  
un défaut  
ce scanner !?!



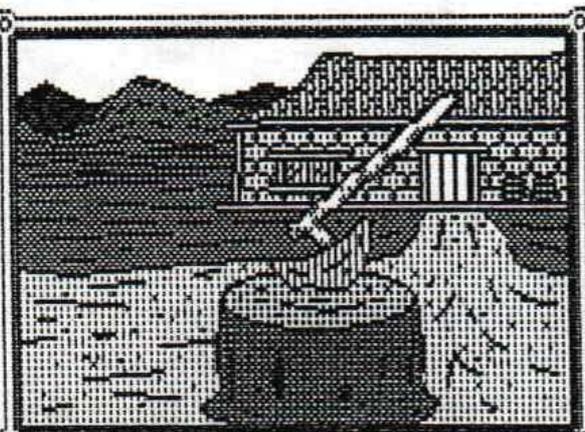
J'avais un mandat de priorité. C'est pour cette raison que je vous ai divulgué la solution d'EVASION dans le numéro 26 de RUNSTRAD et ce avant de vous en causer 40 lignes.

Donc dans EVASION, on s'évade. Ben oui, c'est pas fameux comme début, mais je n'ai pas trouvé mieux. Je vous plante le décor. Un bague: COMMUS. Un roi des ténèbres: COMMODORUS. Un brave type: VOUS. Au bout de tout cela un virus spatio temporel qu'il vous faudra neutraliser, et une faille qu'il vous faudra trouver pour regagner vos pénates. S'évader de votre cellule est d'ailleurs très facile. Cherchez pas 107 ans, il n'y a qu'un seul garde. Vous le reconnaitrez facilement, il est moche comme un pou. C'est une fois dehors que les choses se compliquent. En cas de besoin, faites appel à votre bon génie. Il vous parle par énigmes, mais notez les soigneusement, car il ne se répète pas.

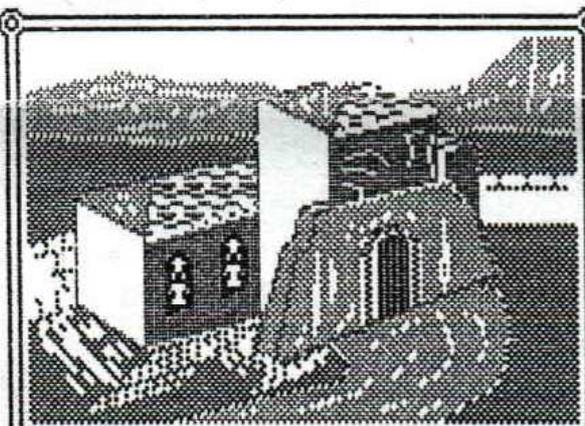
En théorie vous ne pouvez pas mourir, en pratique vous mourez si vous ouvrez le coffre de la salle des gardes, si vous faites trop de zèle au gibet (ne prends pas la hache, je t'aurai prévenu), ou si vous rencontrez le soldat.

Comme la majorité des jeux d'aventure, les déplacements se font avec les flèches du pavé numérique et les ordres se donnent au clavier (pas d'icônes). Malheureusement il vous sera impossible d'effectuer une sauvegarde sur disc pour reprendre votre aventure ultérieurement. Uniquement une sauvegarde dans la mémoire de votre amstrad, mais une fois ce dernier éteint, il vous faudra tout recommencer. Si vous passez le premier stade et si vous arrivez aux domaines de COMMUS, une sauvegarde se fera automatiquement sur la

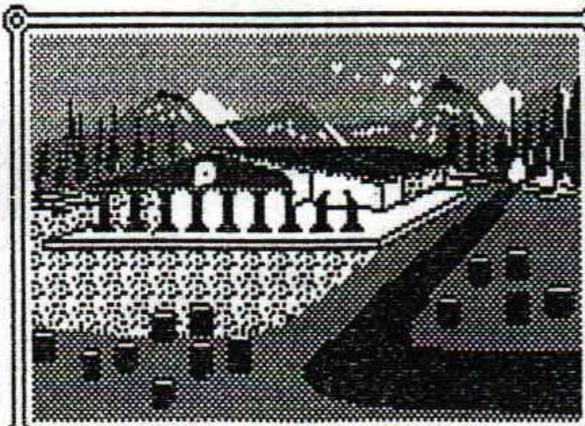
## EVASION



LA PLACE DU GIBET



LA VIEILLE EGLISE



LES RUINES DE COMMUS

disquette et au chargement suivant vous pourrez commencer directement en face 2. Voilà pour le côté technique.

L'énigme est compliquée et il faudra pas mal nager et vous mouiller (au propre comme au figuré) avant d'entrevoir un bout de solution. Je n'ose pas vous dire le temps que j'ai passé devant la porte de la chapelle à attendre l'heure de la messe pour pouvoir y entrer afin de glaner quelques renseignements ou objets indispensables pour la continuation de mon errance. J'ai même prié tous les saints du ciel, sans oublier Saint Amstradus, mais des messes il n'y en a pas, tu peux toujours attendre (hé hé...). Pour ce qui est du clairon qui est sensé faire peur au bandit... heureusement que le cuivre ne rouille pas.

L'auteur de ce jeu est Alain MASSOUMIPOUR, réalisateur de L'ILE. Bien qu'EVASION soit antérieur à L'ILE, il n'a rien à lui envier, si ce n'est peut-être une petite faiblesse côté musique ou bruitage. Mais quand vous lirez le paragraphe suivant vous n'aurez plus le droit d'émettre la moindre critique.

Et maintenant la bonne nouvelle, le jeu est en free. Vrai de vrai que je vous dis. Une simple disquette et un timbre à 3.80 suffiront à votre bonheur. Un jeu pareil à un prix dérisoire, comme dirait grand'père ERAM, il faut être fou pour dépenser plus. Envoyez nous le tout. Si vous y mettez quelques compliments sincères pour RUNSTRAD vous serez servis en premier.

Il me reste cinq lignes à remplir votre journal. Merci de l'effort vous obligeant à retourner vous dire je vous fais bosser en et comme je ne sais plus quoi

# DOSSIER MASTERFILE III

*Incroyable ! Jamais je n'aurais imaginé que vous puissiez être si nombreux à vous passionner pour Masterfile, mais les faits sont là ! Presque autant que pour Ocp Art Studio, alors nous continuons...*

## \* Titre du format

Il sera centré sur la 1ère ligne du rapport et en haut de chaque page imprimée.

## Format EN-TÊTE.

Les textes d'en-tête sont invariables sur toutes les fiches.

\* En-tête (0) ou (1) ..... 01

1 pour une fiche, et 0 pour une liste.

\* Colonne ..... 01

\* Ligne ..... 01

Ces 2 valeurs positionnent la 1ère lettre du texte.

\* Inversion ..... N

Inversion vidéo qui n'apparaît pas à l'impression.

\* Texte en-tête .....

## Format DONNÉE ENREGISTREMENT

\* Référence champ .....

\* En-tête (0) ou enr. (1) ..... 01

Normalement 1. 0 permet de placer le commentaire venant d'un PERE quand on établit des relations entre les enregistrements.

\* Colonne ..... 01

\* Ligne ..... 01

\* Largeur ..... 40

\* Hauteur ..... 01

Ces 2 dernières valeurs définissent la taille de la fenêtre dans laquelle la donnée sera affichée. Si la fenêtre est trop petite la donnée sera tronquée.

\* Inversion ..... N

\* Justification à droite ..... N

Permet de cadrer les nombres à droite en alignant les décimales lorsqu'il y en a.

\* Numérique ..... N

Les données sont toutes stockées en mémoire sous forme de texte. Cette option permet d'afficher les nombres avec un format standard et d'effectuer des totaux sur une colonne. Le total s'affiche en fin de liste, ou après la dernière fiche.

\* Totalisation ..... N

Uniquement si le format de ce champ est numérique.

\* 2 décimales ..... N

\* Virgule des milliers ..... N

Valable dans les pays anglo-saxon.

\* Remplissage .....

Si un champ n'a pas été complété, le symbole de remplissage remplace la valeur absente.

\* Symbole monétaire .....

Le format TRAIT n'ayant qu'un intérêt secondaire, nous y reviendrons ultérieurement. Il n'est pas indispensable pour le moment.

## CONSULTATION ET MISE A JOUR DU FICHER.

Depuis le menu principal vous disposez de 2 possibilités pour accéder à la consultation.

\* Affiche / Imprime ..... <D>

Cette option présente les données dans le dernier format utilisé.

\* Choisir rapport de la liste ..... <C>

La liste de tous les rapports définis apparaît. Vous pouvez choisir celui qui vous intéresse. Ces rapports sont affichés à l'écran sous la forme REF/NOM.

Dans les 2 cas, la 1ère fiche apparaît. Vous pouvez parcourir le fichier à l'aide de <RETURN> pour avancer et (-x) ou x représente le nombre de fiches sur lesquelles vous désirez revenir. -9 vous fait reculer de 9 fiches.

La flèche de droite permet de passer aux formats suivants, s'ils existent. La flèche de gauche provoque le défilement inverse.

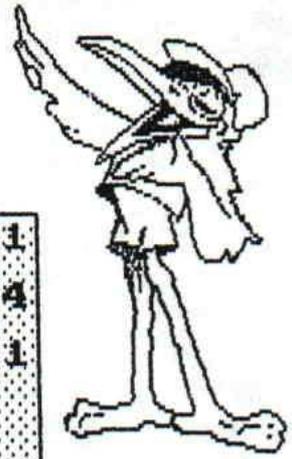
Une vingtaine de commandes sont disponibles pendant la consultation. Comme il est impossible de les afficher toutes à l'écran sans réduire sérieusement la partie consacrée aux données, la touche <H> permet d'ouvrir une fenêtre d'aide qui rappelle les options. Ces commandes sont cependant utilisables sans passer par la fenêtre d'aide, si vous les connaissez par cœur.

*Pas si simple que ça hein!?!*





# RETROCTETS



LEADERBOARD

HOLE	1
PAR	4
COURSE	1
SCORE	5
CLUB	PH 47

LEADERBOARD

## L

**LEADERBOARD** est un jeu calme. Vous ne disposez pas de 3 millions de francs pour vous inscrire dans un club!

Moi non plus, c'est pourquoi j'ai préféré dépenser 180 fr dans ce jeu, et je n'ai pas de regret. C'est une excellente simulation. 4 parcours, 18, 36, 54 ou 72 trous. 3 niveaux, novice, amateur, professionnel. Au premier niveau, le réalisme est un peu laissé de côté, le vent est absent, vous n'avez que la force de votre frappe, le choix du club, et la direction du tir à contrôler. Au niveau amateur, le vent est pris en compte. Et au niveau pro, non seulement vous aurez du vent, mais en plus il faudra aussi contrôler le swing du club lors de la frappe, ce qui permet une grande finesse de jeu. Vous pouvez jouer seul ou à quatre. Pour le graphisme, c'est pas l'Amiga mais c'est tout de

même très bon. C'est en mode 1 et les couleurs sont bien choisies. Pas de musiques, sauf quelques bruitages lors de la frappe. Le choix des clubs est important, et la diversité des terrains aussi, vous avez de quoi faire.

L'approche du trou est impeccable, et vous aurez même un indicateur qui vous renseignera sur l'inclinaison du terrain et sur le pourcentage de cette inclinaison. Avec tout cela si vous n'arrivez pas à mettre votre balle dans le trou, je vous conseille de vous contenter de regarder Canal + qui a l'exclusivité des retransmissions des grands tournois. Après peut être pourrez-vous tenter votre chance sur votre CPC.

Ce jeu est signé OCEAN, Disquette, 180 fr environ, et il existe également en compilation avec Top Gun, Tai Pan, et Xevious. Chez tous les bons revendeurs Amstrad.



### ◆ RESULTAT du Mini-Concours ◆

Vous avez été nombreux à répondre mais une douzaine seulement à trouver la bonne réponse. Le gagnant est Michaël BRUNG de SAINTES et la réponse était : LOAD CHR\$(34) pour un guillemet simple, ou LOAD CHR\$(34)+ "BAS" s'il y a une extension.

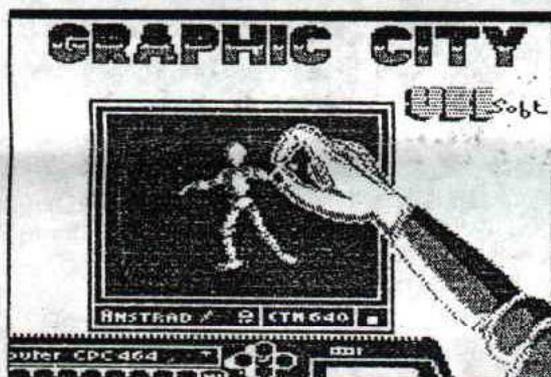


# SPRITES AND CO

Et bien voilà, OCP c'est terminé! Du moins pour le moment. Mais nous n'allons pas abandonner le graphisme car je vais vous parler des logiciels de gestion de sprites, vous savez, ces petites choses qui bougent sur votre écran lors des jeux. Et en ce qui concerne ces gestionnaires, vous avez le choix même qu'il y en a quatre qui sortent du lot et que nous allons voir un par un au fil des numéros suivants.

Les gestionnaires de sprites ont fleuri sur nos CPC pour une excellente raison! Le CPC ne contient aucune routine de gestion de sprites en ROM comme c'est le cas par exemple du C64 de Commodore et d'autres machines. Mais il est difficile de dire si c'est un désavantage vis à vis de ces concurrents directs. Certains affirment qu'une machine comme le CPC avec un Basic intégré en ROM est un ordinateur figé au niveau de la programmation et donc, désavantagé vis à vis d'une machine qui utilise un Basic sur disque, et qui peut donc utiliser plusieurs versions d'un Basic sans cesse amélioré, alors que nous restons avec notre Basic d'origine. Je pense qu'il en est de même en ce qui concerne la gestion des sprites, et le fait

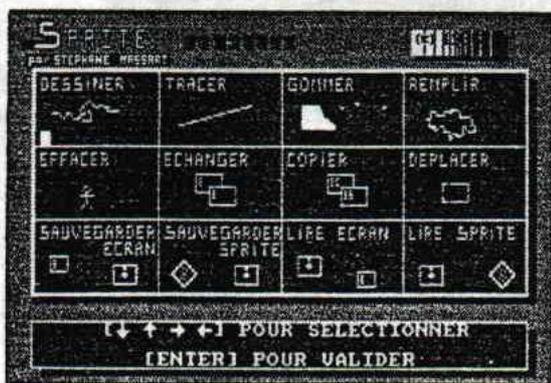
qu'ils ne soient pas intégrés dans le Basic vous permet d'avoir une bien plus grande diversité. Ayant travaillé assez longtemps avec un C64, je peut vous dire que c'est un net avantage, car il n'existe qu'un seul gestionnaire de sprites sur cette machine, et il faut faire avec. Avec le CPC, vous avez assez de diversité pour utiliser le gestionnaire qui vous conviendra le mieux. Celui qui sera le mieux adapté à ce que vous voulez faire. Mais comment savoir celui qui fera de vous un virtuose. C'est ce que nous allons nous efforcer de vous démontrer en passant les quatre meilleurs à la loupe. Nous allons donc voir, dans un ordre qui n'est pas encore déterminé, Graphic City - Grapho - Graphic Studio et Sprites Alive.



**GRAPHIC CITY**



**GRAPHO**



**GRAPHIC STUDIO**



**SPRITES ALIVE**

Je pense qu'il est normal de vous inviter à participer à ce nouveau dossier. En effet, certains d'entre vous utilisent peut être un des logiciels ci-dessus, et vous avez alors peut être des révélations, des astuces, des conseils, des suggestions, bref... votre expérience nous intéresse, alors écrivez-moi pour que nous puissions mettre les détails au point. Vous savez que vous serez toujours le bienvenu, alors participez!



## LES FREEWARES DE RUNSTRAD

1 TIMBRE A 3,80 PAR DISQUETTE

OBJETS D'EN FACE	MLD	170K
ROMAN DISC	CLOD	1D
OVERSCAN A PECHE	CLOD	1D
ROCK SHOW I	N.CRACKER	1F
ROCK SHOW II	N.CRACKER	1F
ASTRONOMIE	JLM	1F
CARTES DE VOEUX	MLD	1F
SWISSIDEES	CROCO DINGO	1D
PELEMELE	MLD	1F
PIBO	MLD	1F
OVERSCAN DEMO	HALIBU	74K
CROCO ROM N04	FANZ	1D
MICRO BOY N05	FANZ	1D
MICRO BOY N06	FANZ	1D
MICRO BOY N07	FANZ	1D
NBM N010	FANZ	1D
ARKADIA N01	FANZ	2D
MFC NEWS N011	FANZ	1D
MFC NEWS N012	FANZ	1D
MFC NEWS N013	FANZ	1D
MISSISSIPPI DEMO	ZZTOP	108K
BONGA DEMO	TRONIC	53K
MAXI MICRO N05	FANZ	1D
INITIAT. OVERSCAN	RUNSTRAD	1D
SKY	MLD	1F
KUASION (JEU de S.S.MARTIN)		1D
FONTES	PAGEMAKER	4D
FONTES	OXFORD PAO	1F
SOMMAIRE	RUNSTRAD	1D
BIBLIOTHEQUE	RUNSTRAD	1F
DIGITAL DEMO I	RUNSTRAD	1D
DIGITAL DEMO II	RUNSTRAD	1D
DIGITAL DEMO III	RUNSTRAD	1D
DIGITAL DEMO IV	RUNSTRAD	1D
DIGITAL DEMO V	RUNSTRAD	3F
DIGITAL DEMO VI	RUNSTRAD	1F
DIGITAL DEMO VII	RUNSTRAD	1D
DIGITAL DEMO VIII	RUNSTRAD	2D
DIGITAL DEMO IX	RUNSTRAD	1F
DIGITAL DEMO X	RUNSTRAD	1D
COLORYS (UTILIT)	RUNSTRAD	6K
WINDON (ROUTINE)	RUNSTRAD	4K



## LE COURRIER DES LECTEURS

F. Senellart m'a posé une question qui concerne le destinataire des vies infinies, c'est à JLM qu'il faut les envoyer, c'est lui et lui seul qui s'occupe de cela. Son adresse est sur la couverture, écrivez-lui vite, il s'occupe également des solutions et des tests de jeux.

F.S. m'a envoyé un courrier dans lequel il m'explique ses malheurs avec un fanz sur disc. Ce dernier aurait gardé sa disquette et fait la sourde oreille ne répondant pas aux lettres envoyées pas ce lecteur. Je ne peux pas grand chose dans ce cas là, hélas. Le système qui permet aux fanz sur disque de fonctionner est basé uniquement sur la confiance (encore plus que pour les fanz sur papier). Si certains ne respectent pas cette règle de conduite, la fin des fanz sur disque risque d'être pour bientôt. Alors attention, l'honnêteté passe avant tout. Si vous avez rencontré vous aussi ce genre de problème, écrivez-moi, dans ce cas il sera possible de mettre les lecteurs en garde contre les escrocs de disquettes.

Beaucoup de courrier suite à l'article sur l'overscan. Si vous n'arrivez pas à des résultats satisfaisants, envoyez-moi tout de même vos réalisations, je vous expliquerai alors ce qui ne va pas et tout deviendra très simple.

Certains lecteurs ont relevé le "coup de griffe", comme le dit si bien MEDE Francois, contre le fanz "les dieux du CPC" et ils se demandent pourquoi? C'est une vieille histoire entre ce fanz et Runstrad, mais cela n'a pas "transpiré" dans les colonnes du journal, car c'était une affaire sans beaucoup d'intérêt, et ceux qui lisaient ce fanz (je ne sais pas s'il existe encore?) auront compris.

Une petite annonce retardataire  
Cherche contacts sur CPC pour échanges de softs touchant à l'électronique ou autres, de plans d'interfaces quelconques compatibles CPC ainsi qu'un manuel de la Dk Tronics 64k CPC464  
STEPHANO Frédéric, 3 r. Gracchus Baboeuf  
56600 LANESTER



## TRUCS ET ASTUCES LE CALL MAGIQUE

Vous avez été nombreux à les demander, certains n'étaient pas encore abonnés la première fois qu'ils ont été publiés, alors voilà:

**CALL &BB4E**  
Réinitialise le jeu de caractères si celui-ci a été modifié (Symbol)

**CALL &BBC9**  
Vidéo-inverse

**CALL &BC02**  
Reset des ink (remet les couleurs d'origine)

**CALL &BA10**  
Avec x=0, 1, ou 2. Change le mode d'écran sans effacer celui-ci.

**CALL &BC06,&40**  
Transfert l'écran &C000 en &4000  
**CALL &BC06,&C0**  
Remet l'écran en &C000

N'oublions que les POKEs peuvent aussi simplifier la vie.

POKE &AC00,1 supprime tous les blancs inutiles dans un listing.  
POKE &AC08,8 dérouté l'affichage de l'écran vers l'imprimante.  
POKE &B631,&FF force le CAPS LOCK en position majuscule - En mettant &0, vous revenez aux minuscules.  
POKE 48622,201 Invalide la touche ESC et interdit le Reset du CPC  
POKE 48622,195 re-valide la touche ESC et permet le Reset.  
A=PEEK(&BES4) vous donne le format d'une disquette. Mettre un disque, faire un CAT avant.



# LE COIN PRO



```
1500 IF deb<0 THEN RETURN
1510 LOCATE#1,41,3:INPUT#1,"",zd:fin=VAL(zd):IF fin>n THEN SOUND 1,1000:GOTO 1470
1520 IF deb>fin THEN tr=fin:fin=deb:deb=tr
1530 CLS#1:LOCATE#1,20,2:PRINT#1,"Touche <DEL> pour interrompre"
1540 flag=0:IF PRT=8 THEN PRINT#8,"DE LA FICHE ";DEB;" A LA FICHE ";FIN:PRINT#8:PRINT#8
1550 FOR i=deb TO fin:flag=flag+1
1560 @BANKREAD,@r%,zfiche,i
1570 z1=LEFT$(zfiche,20):z2=MID$(zfiche,21,36):z3=MID$(zfiche,57,10):z4=MID$(zfiche,67,4)
1580 IF flag=16 THEN flag=0:SOUND 1,50:CLEAR INPUT:CALL &BB18
1590 PRINT DEC$(i,"###");" ";z1;" ";z2;" ";z3;" "z4
1600 IF PRT=8 THEN PRINT#8,DEC$(i,"###");" ";z1;" ";z2;" ";z3;" "z4
1610 IF INKEY(79)=0 THEN i=n+1
1620 NEXT
1630 SOUND 1,50:CLS#1:LOCATE#1,20,2:PRINT#1,"Affichage termine. Appuyez sur une touche.":CLEAR INPUT:CALL &BB18:RETURN
1640 REM imprimante
1650 IF n=-1 THEN MODE 1:LOCATE 2,25:PRINT"FICHER VIDE...":CLEAR INPUT:CALL &BB18:RETURN
1660 MODE 1:INK 0,ENC0: BORDER ENC0: INK 1,ENC1: INK 2,ENC2
1670 IF ENC3>13 THEN ENC4=0 ELSE ENC4=26
1680 INK 3,ENC3,ENC4: PEN 1
1690 CLS:LOCATE 5,5:PRINT"METTRE L'IMPRIMANTE ";:PEN 2:PRINT"SOUS TENTION":PEN 1
1700 LOCATE 5,9:PRINT"S'ASSURER QUE LE VOYANT ";:PEN 2:PRINT"ON LINE":PEN 1:LOCATE 13,11:PRINT"EST BIEN ALLUME":LOCATE 11,16:PRINT"E
T APPUYEZ SUR ";:PEN 3:PRINT"COPY":PEN 1: CLEAR INPUT: WHILE INKEY(9)<>0: WEND
1710 CLS:LOCATE 13,2:PRINT"Impression de":LOCATE 5,5:PRINT"1 - FICHER ou 2 - FICHES"
1720 REP$="": WHILE REP$="" : REP$=UPPER$(INKEY$): WEND: IF REP$<>"1" AND REP$<>"2" THEN SOUND 1,1000:GOTO 1720
1730 IF REP$="2" THEN GOTO 3080
1740 PRT=8: WIDTH 130: PRINT#8, CHR$(27); "à"; CHR$(27); "M"; CHR$(27); "W"; CHR$(1);
1750 CLS: LOCATE 5,2: LINE INPUT"DATE " : ZDATE
1760 PRINT#8, TAB(12); "***** BIBLIOTHEQUE *****": PRINT#8: PRINT#8
1770 PRINT#8, "LE " : ZDATE: PRINT#8: PRINT#8, "FICHER " : A$: PRINT#8
1780 PRINT#8, CHR$(27); "à"; CHR$(27); "M";
1790 GOSUB 1400
1800 PRINT#8, STRING$(80, "-"): RETURN
1810 REM recherche
1820 IF n=-1 THEN MODE 1:LOCATE 2,25:PRINT"FICHER VIDE...":CLEAR INPUT:CALL &BB18:RETURN
1830 MODE 2: INK 0, ENC0: BORDER ENC0: INK 1, ENC1: CLS
1840 WINDOW#0,2,79,3,8: WINDOW#2,2,79,10,20: WINDOW#3,2,39,22,24: WINDOW#4,42,79,22,24
1850 LOCATE#1,26,1:PRINT#1,"RECHERCHE sur le FICHER":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
1860 PLOT 0,392: DRAWR 0,-392: DRAWR 639,0: DRAWR 0,392: PLOT 0,70: DRAWR 640,0: PLOT 319,0: DRAWR 0,70: PLOT 0,264: DRAWR 640,0: PLOT 570,266
: DRAWR 0,30: DRAWR 68,0
1870 LOCATE 1,2:PRINT" 1-";zdata(21):LOCATE 1,3:PRINT" 2-";zdata(22):LOCATE 1,4:PRINT" 3-";zdata(23):LOCATE 1,5:PRINT" 4-";zdata
(24):LOCATE 1,6:PRINT" 5-";zdata(25)
1880 LOCATE 17,2:PRINT" 6-";zdata(26):LOCATE 17,3:PRINT" 7-";zdata(27):LOCATE 17,4:PRINT" 8-";zdata(28):LOCATE 17,5:PRINT" 9-";zc
data(29):LOCATE 17,6:PRINT"10-";zdata(30)
1890 LOCATE 34,2:PRINT"11-";zdata(31):LOCATE 34,3:PRINT"12-";zdata(32):LOCATE 34,4:PRINT"13-";zdata(33):LOCATE 34,5:PRINT"14-";zc
data(34):LOCATE 34,6:PRINT"15-";zdata(35)
1900 LOCATE 51,2:PRINT"16-";zdata(36):LOCATE 51,3:PRINT"17-";zdata(37):LOCATE 51,4:PRINT"18-";zdata(38):LOCATE 51,5:PRINT"19-";zc
data(39):LOCATE 51,6:PRINT"20-";zdata(40):LOCATE 71,4:PRINT"COMPTEUR"
1910 LOCATE#5,4,2:PRINT#5,"TAILLE: ";DEC$(n,"###");" f. ":LOCATE#5,58,2:PRINT#5,"FICHER: ";a$:PLOT 25,366: DRAWR 107,0: PLOT 455,366:D
RAWR 167,0
1920 LOCATE#3,8,1:PRINT#3,"Recherche simple critere":LOCATE#4,8,1:PRINT#4,"Recherche multi-criteres"
1930 CLEAR INPUT
1940 IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=4 THEN SOUND 1,50:LOCATE#3,8,1:PRINT#3,i$;"Recherche simple critere";i$:CLS#4:GOTO 1970
1950 IF INKEY(1)=0 OR JOY(0)=8 THEN SOUND 1,50:LOCATE#4,8,1:PRINT#4,i$;"Recherche multi-criteres";i$:CLS#3:GOTO 2200
1960 GOTO 1940
1970 REM simple critere
```

# DIGITS



Les digits de la couverture de ce numéro ont été envoyées par HINDRYCKX Francis de NANTERRE, que je tiens à remercier. Vous aussi! N'hésitez pas! Envoyez-moi vos réalisations sur une disquette 3 pouces. Dans ce cas, les frais de retour sont pris en charge par la rédaction, alors n'envoyez pas de timbres pour le retour. Mais Attention, pas de trucs pompés dans d'autres fanzines. Y en a un qui m'a envoyé une digit prise dans un fanz nommé Game Over. Il se trouve que la digit en question était une digit de Runstrad, mais le pauvre, il ne pouvait pas savoir que 98% des digits de Game Over étaient des Digits de Runstrad. Alors ouvrez l'œil bien grand!

## Juste un p'tit mot...

Du le nombre important de fanzines/disc dont il fallait parler, la place de l'édito à sauter, mais il me reste ce petit emplacement pour vous dire un petit mot comme d'habitude. Et j'en profite pour demander à certains fanzines de ne pas n'en vouloir s'ils ne voient pas leurs réalisations en page 1 ou 2, c'est que vous êtes nombreux et vous passez dans l'ordre d'arrivée (sauf, pot de vin, magouille, trafic d'influence, chantage, prise d'otage, exception confirmant la règle, dessous de table et autres finasseries, faut dire qu'avec le gouvernement que nous avons en ce moment l'exemple est pas difficile à suivre). Bon vous savez ce qui vous reste à faire pour passer devant les copains!

Passons à autre chose. Des bruits... sur une fin prochaine de Runstrad... Je n'ai pas démenti car c'est vrai j'y avais songé, je dirais même plus, je l'ai sérieusement envisagé. Alors? Et bien non, Runstrad n'est pas mort, bien au contraire. Il va encore se développer puisqu'un disque plein d'exemples sur certains sujets traités accompagnera le journal, mais vous en saurez bientôt plus. Salut à tous....



Salut les p'tis gars, c'est Mamy Runstrad qui vous demande de ne PAS oublier le petit timbre à 2,30 lorsque vous écrivez au journal et que vous voulez une réponse. De même, si vous envoyez une disquette pour recevoir quelque chose et que vous voulez revoir votre disque n'oubliez pas, 1 timbre à 3,80fr par disquette envoyée. Voilà Ceci dit, merci pour tous les compliments et témoignages de satisfactions que vous nous faites parvenir. Nous faisons tout notre possible pour vous servir rapidement. Merci à tous.

## Petites Annonces

JE RECHERCHE UN PASCAL OU TURBO PASCAL SUR CPC  
ECRIRE A ANTOINE BORDIER, LOGIS DE LOGERIE  
16178 - BONNEVILLE - RECHERCHE AUSSI OXPBAR

CHERCHE CONTACTS POUR ECHANGER ASTUCES/SOFTS  
EN TOUT GENRE DANS LA REGION DE  
MONTBELIARD/SOCHAUX (DOUBS 25)  
REPONSES 100% ASSUREES  
SENELLART FRANCOIS - 2 RUE DU PARC  
25288 - MONTBELIARD

-MICRO MAG FANZINE SUR TOUS LES MICROS - ENVOYEZ  
VOS ARTICLES OU DEMANDEZ-LE (JOINDRE 1 T. 3,80FR)  
AU 123 AV. DES SAULES - 59918 BONDUES

A VENDRE 4 CPC 464 MONO 788FR/PIECE  
A VENDRE 1 CPC 464 COUL 1088FR.  
A VENDRE K7 SPECTRUM ZX81 - 38 FR/PIECE  
CASTEL CLUB DU BOIX LA CROIX  
18 RUE GERARD DE NERVAL - 77340 PONTAULT-COMBAULT  
TEL: (16.1) 68.28.73.18 Ts les jours de 10h à 12h

A VENDRE - LA BIBLE DU CPC 6128  
EDITIONS MICRO APPLICATION - TBE  
PRIX 228FR FRAIS DE PORT COMPRIS  
ECRIRE A LA REDACTION DE RUNSTRAD

## POUR LES AMATEURS DE MUSIQUE

Une disquette pleine de musiques (sous interruption) est maintenant disponible. Vous y trouverez des musiques de jeux, de démos, et d'autres moins connues mais néanmoins très bonnes. Remerciements à Grégory (d'ARKADIA) qui a gentiment participé avec une bonne vingtaine de titres. Pour recevoir ce disque, 1 timbre à 3,80fr une disquette 3" et indispensable, figurer sur mon fichier "abonnés".