



# RUNSTRAD

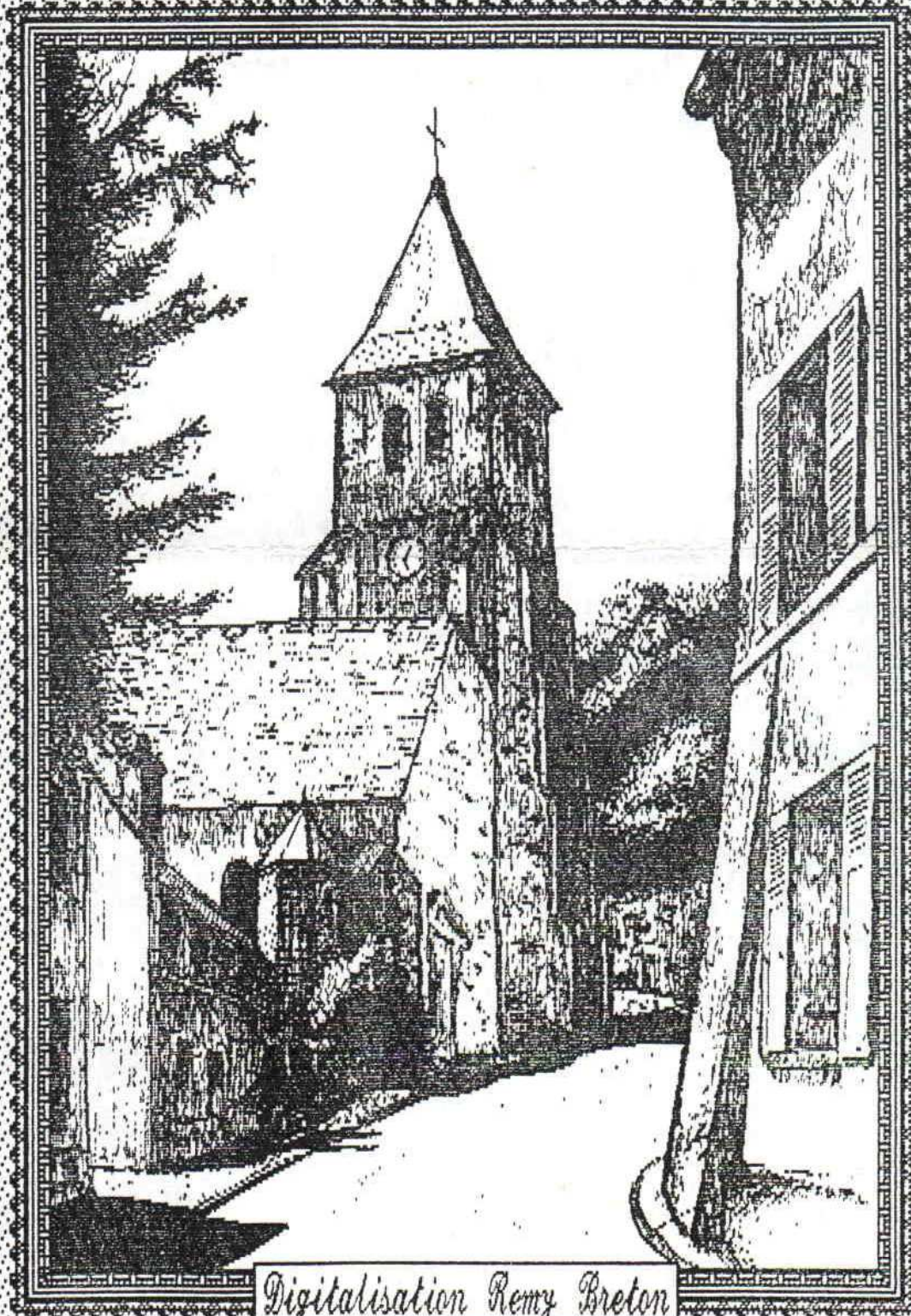


1988

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

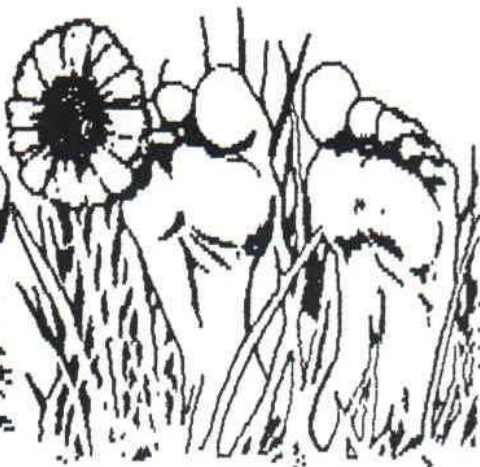
1991

FREWARE - DIFFUSION - ENVOI POSTAL 3,80fr. - NUMERO 29



*Digitalisation Remy Breton*

# SPECIAL VACANCIERS



L'Homme n'est pas fait pour  
le travail. La preuve, ça le fatigue !

## L'EDITORIAL

Et bien oui ! C'est les vacances. Et comme la couverture de ce numéro le laisse déjà présumer, ça sera relaxe, très relaxe, il fait trop chaud pour travailler. Puis vous n'êtes pas branchés sur vos micros en ce moment, alors nous laissons de côté les dossiers sur Masterfile III et autres trucs qui prennent la tête.

Dans ce numéro qui sera un des plus haclé de l'histoire des fanzines je vais vous faire une liste récapitulative de tous les superbes jeux, les fantastiques utilitaires, les merveilleux fanzines qui nous ont fait l'honneur de remplir nos colonnes. Il était temps me direz-vous ! Depuis le temps que vous me le demandiez. Ben oui, certes, mais je voulais attendre un peu, pas avoir l'air trop con avec une demi page. Maintenant, il y a de quoi faire, je peux y aller. Vous n'aurez, puisque je ne suis pas très courageux en ce moment, que les jeux, les utilitaires et les fanzines.

Pour le reste, je sais pas encore. Mais nous trouveront bien quelque chose de pas trop difficile à faire. Rassurez-vous, avec JLM, nous ne sommes pas à court d'idées lorsqu'il s'agit de tirer à la ligne. Mais je suis plus fort que lui à ce petit jeu. Comme d'habitude, j'ai deux ou trois rectifications rapport au numéro 28, à savoir que j'ai oublié de mentionner en page 11 le cadeau destiné à récompenser le ler qui n'apportera la soluce complète du jeu "Fanzines". Il s'agit simplement d'une disquette vierge, mais vous pouvez demander ce qui vous fait plaisir parmi les freeware de Runstrad.

Quoi d'autre ? La page 2 n'a pas de numéro, c'est la page à JLM, et comme je sais jamais où la caser (en général c'est bien la page 2, mais des fois, je lui pique la place pour mettre autre chose) elle restera comme ça, j'ai pas le courage de rajouter quoi que ce soit. N'écrivez pas pour me dire que cette page n'a pas de numéro, nous le savons. Qu'Hervé Monchatre m'excuse car dans le test sur Mark Error j'ai donné un prénom qui n'est pas le sien ! Henri. Quelle horreur ! Un confrère (j'aime bien ce mot, un jour je vous dirai pourquoi) m'a écrit pour me signaler cette coquille. C'est pas ma faute ! Dans son excellent programme, Hervé ne met que l'initiale de son prénom. J'ai feuilleté CPC Infos, et j'ai trouvé Henri. J'ai pas été cherché plus loin.

Quoi d'autre ? Merde je cause, je cause, les glaçons de mon pastis ont fondus et maintenant il est tiède. JLM vous réserve une petite surprise avec une interview dans Runstrad Plus, si vous saviez comme il est persuasif. Bref lisez...

Le championnat du monde de FI est bien entamé. Avis aux amateurs. Senna champion du monde pour la troisième fois ? Les paris sont ouverts, moi je le donne à 5 contre 1.

Je dois vous quitter pour mijoter une petite pub pour le nouveau jeu de MLD et JLM, il s'agit de REWARD. Vous pouvez commencer à envoyer vos disquettes. +

## Adieux

\* RESET CESSE SA PARUTION \*

Eh ! oui, malheureusement pour différents motifs RESET ne peut continuer son activité. Cependant, le fanzine publiera son No 18 (dernier numéro) qui fera environ 18 pages. Pour l'acquérir, il vous suffit d'écrire à l'adresse ci-dessous en envoyant une enveloppe format 23x16 timbrée à 3.80fr et self adressée.

La rédaction vous remercie de la confiance que vous lui avez témoignée pendant ses deux années d'existence.

Adresse: RESET - ETIENNE J-P  
"Les Fossés" - Bd de l'Europe  
72600 MAMERS.

## INTERLUDE VISUEL



Voici une digit déjà publiée dans un No précédent. Mais cette digit est diffusée à 2 détails près. Trouvez ces deux différences et gagnez 1 disquette vierge. Tirage au sort parmi les gagnants

DATE LIMITE : 30 septembre 1991

# Vous Voulez Faire un Fanzine?

Les Aventuriers



Vous qui n'écrivez pour savoir comment faire un fanzine, et vous êtes suffisamment nombreux pour justifier cet article, sachez que vous partez pour une drôle d'aventure. C'est pas si facile que certains peuvent le croire et vous vous en rendez compte par le nombre de publications qui ne dépassent pas deux ou trois numéros. Alors d'accord, vous voulez vraiment vous lancer dans cette aventure, vous avez rassemblé votre courage. C'est pas suffisant! Et non, c'est pas assez. Il vous faut tout d'abord des logiciels pour faire quelque chose de valable, un bon DAO, (OCP cela va sans dire), un PAO et si vous avez de l'ambition, ne prenez surtout pas Oxford PAO ou vous serez contraint à la banalité. Un scanner sera le bienvenu, mais un digitaliseur peut faire l'affaire si vous êtes doué pour les manipulations graphiques, tramages et retouches importantes. Mais cela ne suffira toujours pas, il vous faudra du temps, beaucoup de temps, des idées, et si elles sont bonnes c'est encore mieux. Une certaine expérience de votre machine et des logiciels que vous utiliserez, pas faire comme certains qui font un fanzine avant d'avoir ouvert le manuel du PAO qu'ils vont utiliser et il y en a, si, si! Il vous faudra aussi un peu de goût pour faire quelque chose d'original. Savoir choisir vos dessins, avoir de belles digits n'est pas suffisant, il faut bien les mettre en valeur, savoir les exploiter, regardez Game Over par exemple, il font un fanzine avec les digits de Runstrad, vous seriez en droit de supposer

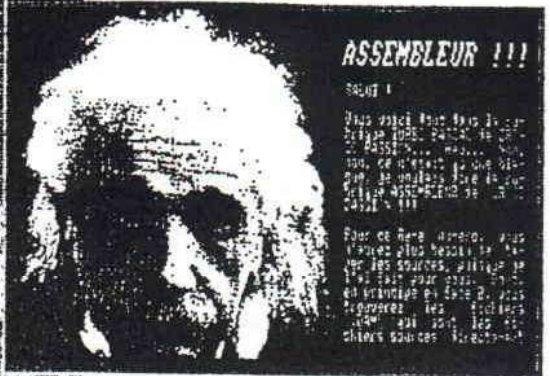
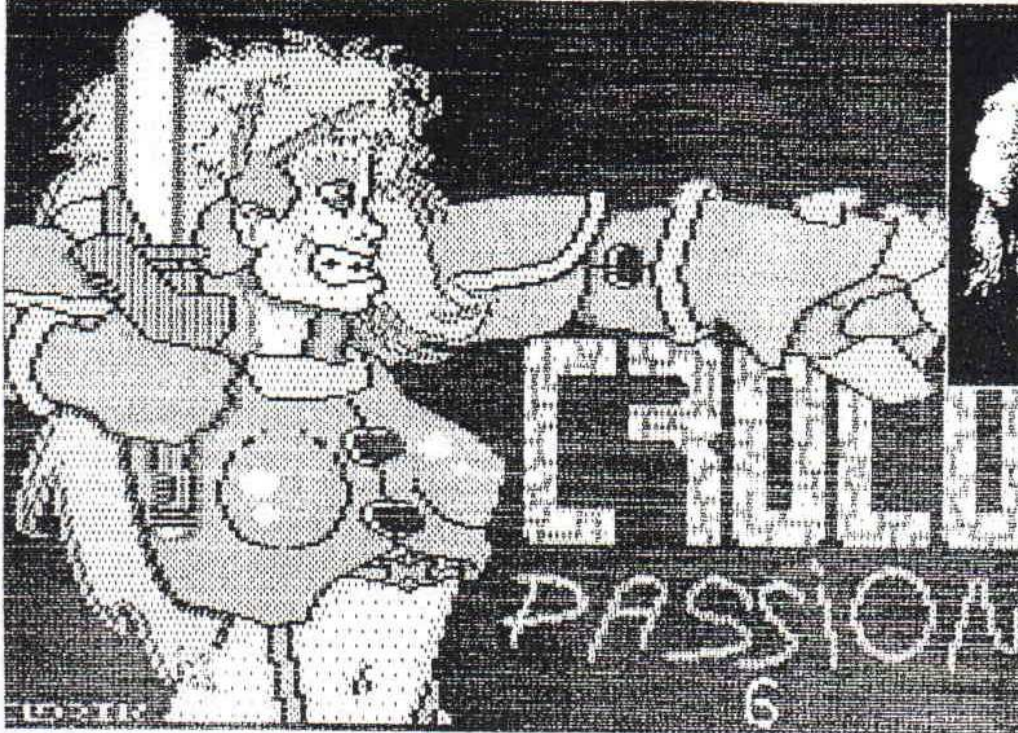
que ce fanzine est pas mal, puisque vous êtes d'accord avec le fait que les digits de Runstrad sont bonnes, et bien il n'en est rien. Vous avez là un parfait exemple de digits employées n'importe comment, mal à propos, pas de cadrage, ni de relation avec le texte. Désolant, c'est du gaspillage. Mais nous reviendrons sur ce fanzine car il comporte plein d'exemples de ce qu'il ne faut pas faire. (Ne nous néprenons pas, je cite ce fanz parce que c'est un bon exemple, mais il n'est pas le seul loin de moi l'idée de "casser" du Game Over, d'ailleurs vous ne le connaissez probablement pas car il s'adresse aux consoles). Ceci dit, et pour revenir au sujet qui vous préoccupe, la formule pour faire un très bon fanzine est simple mais difficile à mettre en oeuvre. Faites ce qui vous chante du moment que c'est bien fait. Montrez vos brouillons à votre entourage et analysez objectivement les commentaires, surtout ceux qui ne vous plaisent pas. Si vous n'êtes pas satisfait de la page que vous venez de faire, recommencez. Ne jamais vous contenter d'à-peu-près, il faut que ce que vous faites soit ce que voulez faire et pour cela il faudra y mettre le prix, c'est la condition sine qua non pour vous démarquer du "moyen" et du "mauvais".

Ne vous lancez pas dans un fanz de 15 pages si vous n'avez pas le temps d'en faire plus de 5. N'utilisez pas des logiciels inadaptés comme Oxford PAO. Je sais qu'il est très simple d'utilisation, mais sa simplicité est simplement due au fait qu'il ne permet pas de faire grand chose. Faites l'effort de comprendre et d'utiliser Pagenaker et vous verrez la différence à TOUS les niveaux. Ne vous lancez pas immédiatement, faites des essais, le choix d'un titre est très important, il ne doit pas faire penser à quelque chose de désagréable comme Game Over, c'est quoi ces deux mots? C'est le signe évident que vous n'avez pas été à la hauteur et que vous venez de perdre, c'est encore un exemple négatif, choisissez quelque chose d'original, de percutant, Arkadia, Croco Passion, Megamag, Micro Boy sont de bons titres, percutants, (je ne cite pas Runstrad par modestie, vous le savez). N'oubliez pas qu'un article se présente, n'alignez pas les colonnes n'importe comment, respectez toujours un équilibre, Enfin lorsque vous serez prêt, attaquez. Mais n'oubliez pas que le travail est toujours payant. La courtoisie envers vos lecteurs également, les grossièretés ne serviront qu'à démontrer votre manque d'éducation. Occupez-vous du courrier avant toutes choses, répondez! Et surtout, abandonnez l'idée que vous pourriez faire un quelconque bénéfice, c'est faux, un fanz vous coutera des sous, mais comme je l'ai déjà dit, une passion ça se partage, ça ne se vend pas.

Alors, toujours prêt pour l'aventure avec un grand A, si oui, alors bon courage et que les Dieux du CPC vous accompagnent, ?! non, pas ceux là, ou alors vous êtes mal barrés les gars, encore un fanz a ne pas prendre pour exemple si vous voulez allez quelque part. A bientôt. AP



# FANZINES

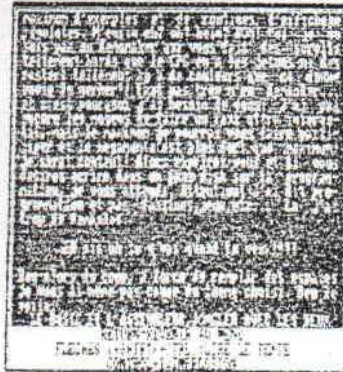


## ASSEMBLEUR !!!

Seigneur !  
Dans votre fort fort de  
travaux plus beaux de  
passer...  
...ce n'est pas une  
question de qualité mais de  
qualité de l'œuvre de  
l'artiste !!!  
Pour ce faire, il faut  
avoir plus de temps à  
passer les heures, il faut  
être prêt pour cela, il  
en faut plus de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000

**CROCO PASSION No 6**  
EST DISPONIBLE SUR DISQUETTE  
Demandez-le vite à CLANDESTINE  
Il est très très bon.  
Particulièrement attendu par  
tous ceux qui suivent Clandestine,  
ce nouveau format va vous ravir.  
J'ai beaucoup aimé l'écran overscan  
de la rubrique fanzines, un vrai  
chef d'œuvre.

**ARKADIA No 2** est lui aussi disponible. Tout aussi bon que le numéro 1, et même meilleur, de l'avis général. CANN Grégory nous prouve, si besoin en était qu'il est le meilleur sur disque actuellement. Je ne vous dévoile pas son contenu, je préfère vous laisser le découvrir par vous



même, c'est un pur chef d'œuvre lui aussi.

ATTENTION!  
2 Disques



**ARKADIA** CANN Grégory - 1 r. Anatole le Bras  
29000 - BREST

**CROCO PASSION** COUETELIER Sandrine - 3 r. des Hortensias  
91380 - CHILLY MAZARIN

**LE RETOUR**

**AMS - NORD No 14** Un TRES bon fanzine sur papier. Le numéro 14 de mai-juin-juillet est fort bien réalisé. Une belle couverture, 14 pages, du même format que Runstrad, des rubriques intéressante, diversifiées, j'ai adoré la rubrique "Collages Sur Oxford PAO", c'est avec des articles de ce genre que vous intéresserez vos lecteurs, et cela prouve que vous savez de quoi vous parlez. Un reportage sur Radio Métropolys témoigne de l'ardeur et de l'investissement personnel des rédacteurs de ce très bon fanzine, à classer parmi les meilleurs sur papier. AMS-NORD 36 R. DU DOCTEUR MARTIN - 59262 SAINGHIN EN MELANTOIS. Une bonne nouvelle, il est en FREEWARE.



# RUNSTRAD



## THE OTHER WORLD

Le Fanzine du groupe I.F.C.

LES PATADES BOISSEUIL  
1 disk SPEED FEYTIAT 3F80

Curseur ← et → pour changer de page...  
pour recevoir I.F.C. le fanz  
LES PATADES BOISSEUIL  
1 disk SPEED FEYTIAT 3F80

## THE OTHER WORLD



Le Fanzine du groupe I.F.C.

MAD-RAM  
LES PATADES BOISSEUIL  
87220 - FEYTIAT  
tel: 55.31.17.97

IL Y A CERTAINES CHOSES  
QUI SE FONT ATTENDRE!

## KEEP COOL

LE DERNIER DESSIN  
(THE LAST RETIRED)

KEEP COOL

No 3

UN BON FANZINE QUI  
SE TERMINE AVEC LE  
NUMERO 3, DOMMAGE!  
DISPONIBLE  
A LA REDACTION  
VOIR LES FREEWARES  
DE RUNSTRAD

## TRUCS & ASTUCES

BONSOIR, BONSOIR.  
VOICI LA RUBRIQUE  
DES TRUCS ET ASTUCES  
TOUT D'ABORD:  
VOICI QUELQUES TRUCS  
ESSEVEZ:

10 OUT 20C00, 4:OUT 2  
8000, 4:C0T0 10  
10 OUT 27F00, 1:OUT 2  
7F00, A00x25+55:C0T0  
10 > VOUS POUVEZ  
.CHANGER LE 1  
PAR 18 ET 0

## VIDEO MAG



COOPMAN FREDERIC  
7 R. DES MESANGES  
59229 - TETEGHEM  
ET LEJEUNE TONY - 8 R. DES MESANGES  
59229 - TETEGHEM

## EDITO

Bon écouter moi bien attentivement, je sais que le prix du Super sans plomb a augmenté, je sais aussi que la guerre entre SHOGUN & BUSH est enfin terminée, mais je ne sais pas la pour vous parler de ça.  
Si je suis venu, c'est parce que ce petit coin de fanzine est l'endroit idéal pour vous parler du nouveau RASTER sans phosphate.  
Le nouveau RASTER sans phosphate est un progrès décisif dans le domaine des fanzines sur disc. En plus le nouveau RASTER sans phosphate protège la coque d'Osme grâce à ses octets actifs.  
De loin d'œil à tous les autres fanzines sans phosphate: Microlog Chello (Lorie !), R.B.C. (salut Stéphane), APC PHAS (désolé je ne vous connais pas assez les mecs !), un Mega bonjour à Clodil'ex-SINTAM BRON, contact me, je crois que ma routine t'as bien servi pour tes dernières productions).



## RASTER

PREAUX PATRICK  
36 R. DU PUIITS  
GUYON  
92230  
GENNEVILLIERS

## CPC VRAI

NUMERO 4

BIEN SYMPA CE  
FANZ SUR 2 DISCS  
POUR L'ADRESSE  
VOIR CI-CONTRE



POUR COMMANDER CPC Vrai B4 ENVOYEZ :  
1 timbre à 3F80+1 disquette vierge à :  
JULIEN Nicolas  
aux Granges  
23800 GUERET

## CRACK-UP

CRACK-UP  
esta hecha por ...

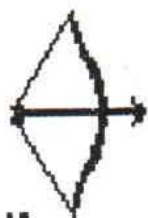
IDEA: TRON  
NOMBRE: FAST HACKER  
GRAFICOS: WINDOWS  
LIBRARY FOR  
OCP STUDIO.  
TEST: FAST HACKER &  
THE CRACKER.  
DISEÑO: TRON  
COMPOSICION: TRON  
DIRECTOR EVENTUAL: TRON.



## CRACK-UP

EST UN FANZINE ESPAGNOL, AU SOMMAIRE DES TESTS DE JEUX, DES SOLUCES, LE TOUT SIGNE PAR THE CRACKER ET TRON. PETITES ANNONCES, ADRESSES FANZINES (ESPAGNOLS ET FRANCAIS).  
REALISATION SOIGNEE, AGREABLE A LIRE (A CONDITION DE CONNAITRE L'ESPAGNOL), SANS DEBORDEMENTS RASTERIENS OU SCOLLINGS CHIANTS. PAS DE SUPRISES NON PLUS COTE PROGRAMMATION. 1 FACE, C'EST PEU.  
THE CRACKER: APARTADO CORREOS 118 - 46910 BENETUSSER - VALENCIA  
TEL: (96)375.37.89 TENTEZ VOTRE CHANCE, ILS PARLENT PEUT-ETRE FRANCAIS  
FAST HACKER: QUEIPO DE LLANO, 23 - 30540 BLANCA. MURCIA.

L'ordinateur est une machine puissante, rapide, complexe, tentaculaire (il est présent dans tous les domaines)  
L'ordinateur devient de plus en plus indispensable dans la vie quotidienne, au bureau, à l'usine, dans les loisirs  
Il impose sa puissance partout! Oui mais rassurez-vous! Nous sommes les Maîtres! N'est-ce pas nous qui coupons le courant en appuyant sur un petit bouton? Bien sûr que oui! Mais pour combien de temps encore ???



# LOGISTEST

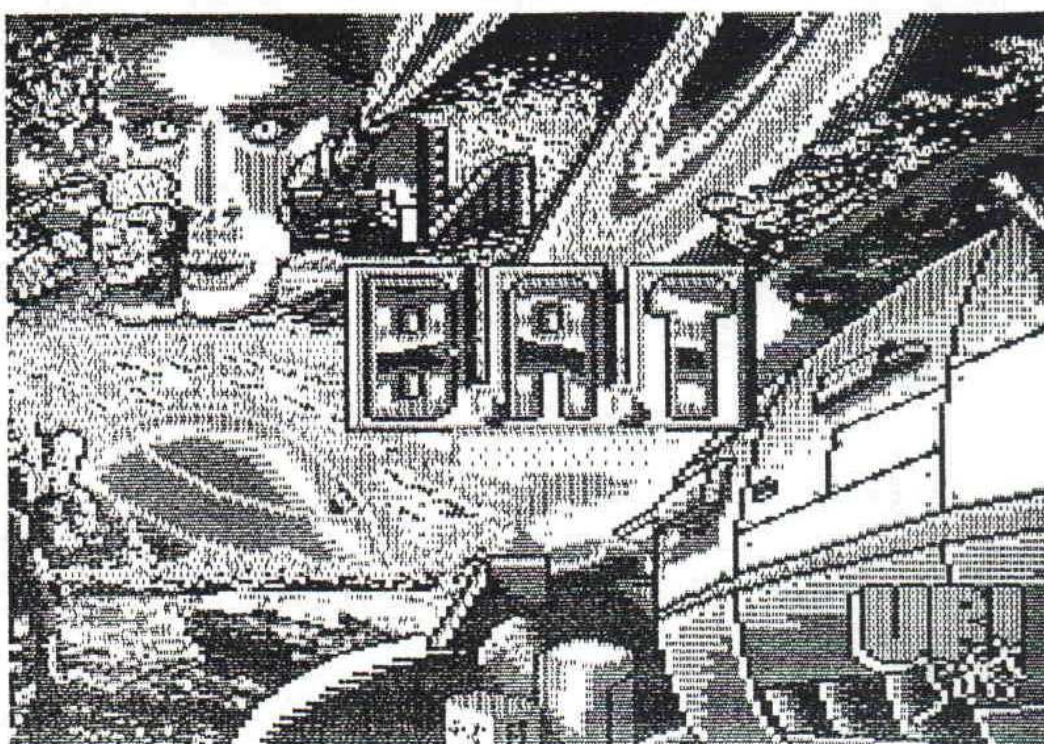


Voici un jeu qui s'annonçait prometteur. La presse spécialisée l'avait glorifié bien avant sa sortie, pour AMSTRAD CENT POUR CENT il s'agit d'un "chef d'œuvre" ou encore d'un "jeu d'aventure grandiose", pour JOYSTICK MENSUEL un jeu "hyper intéressant". Alors je m'attendais à quelque chose hors du commun, à un monument de l'aventure. Finalement ce serait plutôt un sentiment de désenchantement qu'il faudrait vous décrire.

Créé à l'origine sur Atari, B.A.T. aurait été entièrement recalculé et reconverti pour nos vieilles bécanes. Ne l'ayant jamais vu sur une autre machine (pas de collusion avec l'ennemi !), je ne peux pas faire de comparaison, mais sur que ce n'est pas le chef d'œuvre annoncé. En sélection MICRO WORLD, la notice au dos de la boîte déclare plus de 1000 tableaux (!) et fait l'éloge de la musique de ce soft. Le mien est des plus silencieux. Quand aux 1000 tableaux, une erreur de frappe ?

Vous vous appelez KALHEAN et vous êtes envoyé sur la planète SELANIA pour mettre fin aux agissements d'un certain URANGOR et de son complice MERIGO. Ces deux zigotos après s'être échappés du pénitencier de Saint Yver des Anges menacent de détruire TERAPOLIS (la capitale) si les autorités ne cèdent pas à leurs exigences.

A peine débarqué sur cette planète dirigez vous vers les W.C. et entrez par la porte du fond. Là, un agent du gouvernement vous remettra une valise contenant l'équipement digne d'un 007 ainsi qu'un hologramme de MERIGO pour le reconnaître si



vous croisez son chemin. Ce bagage vous sera d'une grande utilité.

Rencontrez un maximum de personnages, causez, interrogez, discutez, parlez, questionnez, demandez, écoutez. Renseignez-vous, c'est vital.

Le jeu se gère par menu déroulant et vous cliquez sur une des actions proposées par ce menu. Le joystick est nécessaire, indispensable et obligatoire. Vous déplacez un petit curseur en forme de losange. Lorsque vous arrivez sur une sortie, il se transforme en flèche. Vous appuyez sur le bouton feu et si un superbe point d'interrogation apparaît, il vous manque quelque chose pour pouvoir sortir. Il y a également des cabines téléphoniques, des guichets automatiques de banque et autres trouvailles de début de troisième millénaire. A vous de savoir utiliser ces appareils et gérer habilement le budget qui vous est alloué. Au début du jeu, vous définissez vous même les caractéristiques principales de votre personnage. Au fur et à mesure des parties vous saurez quels points essentiels il convient de privilégier par rapport aux autres.

Le choix des armes sera aussi décisif. Chacune possède ses particularités qui vous sont décrites en détails. (Un détail, des détails,...)

Plusieurs images peuvent apparaître simultanément à l'écran, pour sauvegarder ou charger une partie déplacez vous sur le coin supérieur gauche de l'une de ces images et le menu HELP apparaît immédiatement.

L'énigme ne semble pas des plus faciles. Le temps vous est limité, dix jours rien de plus. Certes les graphismes sont beaux et travaillés, mais les changements entre chaque tableaux sont trop longs. Le jeu laisse un petit quelque chose de décevant, d'inachevé et cette déception persiste durant les utilisations suivantes. Je le comparerai à IRON LORD pour l'utilisation, mais non pour l'intérêt et la qualité. Cependant pour rester impartial, je dois vous dire qu'au cours d'une conversation téléphonique Patrick AUBERT m'a déclaré qu'il préférerait nettement B.A.T à IRON LORD.

Alors c'est le dilemme. Un peu comme le tunnel sous la manche, on commence à rouler à gauche à quel moment ? Au début, au milieu ou à la fin ?

# L'ASCENSEUR

L'homme se tenait devant l'ascenseur. La porte était couverte de graffiti et semblait mal ajustée sur le chambranle. Il entra. L'intérieur était étroit et sale. Une plaque de tôle posée au sol masquait un trou du plancher. La porte se referma. Avant qu'il n'ait fait le moindre geste, la cabine s'éleva lentement.

Il n'existait aucune barrière de sécurité entre la cabine et la paroi, si bien que l'homme voyait le mur défiler devant lui, couvert d'inscriptions diverses, de dessins anonymes. Des chiffres en peinture rouge délavée, indiquaient le numéro de l'étage à venir. Avec étonnement l'homme se rendit compte qu'il allait atteindre le troisième sans qu'il n'ait encore appuyé sur aucun des boutons qui se trouvaient sur le côté droit, de gros boutons noirs numérotés de 1 à 12, plus un bouton rouge et un autre avec le symbole d'une cloche en mouvement.

Il appuya sur le chiffre 9, étage qu'il désirait atteindre. Au quatrième il eut un sursaut. La porte venait d'être secouée comme si quelqu'un voulait entrer. Mais l'ascenseur continuait à monter. Au cinquième la porte fut une nouvelle fois ébranlée, ainsi qu'au sixième et cette fois avec plus de force encore. Il recula machinalement vers le fond de la cabine.

Il s'inquiéta. Le même phénomène se reproduisit jusqu'au huitième étage. A chaque fois la porte fut secouée avec plus de violence. Lorsqu'il vit le chiffre neuf inscrit sur la paroi verticale, il fit un pas en avant, prêt à pousser la porte de sortie qui se présentait lentement à sa hauteur, tout en se demandant ce qui pouvait bien l'agiter si fortement. Il se fit la réflexion que, pour repartir, il préférerait les escaliers.

Elle arriva à son niveau. Il voulut la pousser mais perdit

légèrement l'équilibre, surpris par le fait que l'ascenseur ne se soit pas arrêté. Stupéfait, il appuya sur le chiffre 10. L'ascenseur dépassa cet étage. Pris de panique, il enfonça les touches 11 et 12. Mais la cabine dépassa le onzième. L'homme s'affola. Il fallait qu'elle s'arrête au douzième. IL LE FALLAIT ! Les mains tremblantes il poussa le bouton rouge d'arrêt d'urgence. L'ascension continuait. Il pressa le bouton jaune à la petite cloche mais le douzième étage fut atteint et l'ascenseur continua à s'élever.

L'homme cria. Il appuya sur tous les boutons. La porte du douzième commençait à disparaître à ses pieds. Il hurla. La cabine allait heurter le sommet de la tour, à moins qu'il n'y ait un treizième étage. Oui, c'est cela, il DEVAIT y avoir un treizième étage et l'ascenseur s'y arrêterait obligatoirement. Ou alors un système de sécurité quelconque stopperait automatiquement la machinerie. Il ne pouvait en être autrement, tous les ascenseurs étaient équipés de telles sécurités.

Quelques secondes plus tard, le plafond heurta le treuil. Le moteur continuait à tourner. Les câbles étirés au maximum résistèrent quelques instants. Sur le mur il lut cette inscription surprenante:

## GAME OVER

Puis les systèmes de fixations lâchèrent un à un. La cabine libérée de toute attache tomba. L'homme ne comprit pas tout de suite, son esprit refusait d'admettre tout ce qu'il enregistrait. La vitesse s'accéléra d'une façon effroyable. Juste avant de s'écraser sur le sol bétonné l'homme eut encore le temps de se demander pourquoi aucun système de freinage n'avait

stoppé sa chute.

\*\*\*

L'écran devint bleu et instantanément le message suivant apparut.

Amstrad 128K Microcomputer (f3)  
(c)1985 Amstrad Consumer  
Electronic plc and Locomotive  
Software Ltd.  
BASIC 1.1  
Ready

- Zut, je me suis planté. Ton ascenseur s'est crashé au troisième sous-sol !

- C'est normal pour un premier essai. Tu ne t'es pas encore fait la main sur le jeu. D'ailleurs c'est pour le tester que tu es là.

- Mais pourquoi finir si brutalement ? Tu aurais pu mettre un scrolling de fin.

- J'y pense, mais je n'ai pas encore eu le temps de m'y atteler.

- Dur ton jeu. Je n'ai pas réussi à ouvrir une seule porte...

- Manque de dextérité ! Il faut appuyer sur le bouton "feu" du joystick au moment PRECIS où tu arrives à l'étage. Sois plus concentré. Il ne faut pas secouer ton joystick dans tous les sens comme tu l'as fait.

- Que se passe-t-il si j'arrive à ouvrir une porte ?

- Chaque étage te réserve des aventures différentes.

- Lesquelles ?

- Recommence et tu verras...

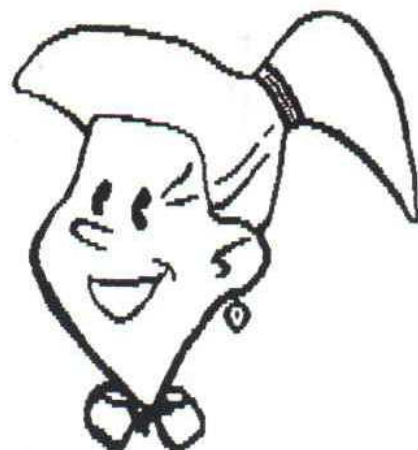
\*\*\*

L'homme se tenait devant l'ascenseur. La porte était couverte de graffiti et semblait mal ajustée sur le chambranle. Il entra. L'intérieur était étroit et sale. Une plaque de tôle posée au sol masquait un trou du plancher. La porte se referma. Avant qu'il n'ait fait le moindre geste, la cabine s'éleva lentement.



# LARECAP

JEUX - UTILITAIRES - FANZINES - JEUX - UTILITAIRES



Et voilà ce qu'un grand nombre d'entre vous attendaient. Une récapitulation générale des jeux, utilitaires, et fanzines testés dans Runstrad depuis le numéro 1 jusqu'au numéro actuel

## LES JEUX

GUNSHIP	No 1
TAU CETI	No 2
ELITE	No 3
LES RIPOUX	No 4
STARGLIDER	No 5
THE TRAIN	No 6
WATERLOO	No 7
CYRUS (CHESS)	No 9
3D VOICE CHESS	No 9
MASTERCHESS	No 9
MEURTRE EN SERIE	No 10
LE PACTE	No 11
SILENT SERVICE	No 12
SOL NEGRO	No 12
NAVY MOVE	No 12
SILENT SHADOW	No 12
ARTICFOX	No 13
ASPAR	No 13
MERCENARY	No 14
PIRATES	No 15
OBSIDIAN	No 16
L'AFFAIRE SANTA FE	No 16
TIME SCANNER	No 16
MACADAM BUMPER	No 16
DEFENDER OF THE CROWN	No 17
CHUCK YEAGER'S (A.F.T.)	No 18
TERRES & CONQUERANTS	No 19
TENNIS CUP	No 20
EDEN BLUES	No 20
LA SECTE NOIRE	No 22
IRON LORD	No 23
CASTEL MASTER	No 23
MICRO SCRABBLE	No 24
SRAM I & II	No 25
FIGHTER BOMBER	No 26
THE SENTINEL	No 26
EVASION	No 27
LEADERBOARD GOLF	No 27
PUZZNIC	No 28

## LES UTILITAIRES

### LES DOSSIERS

AMX PAGEMAKER	(du No 10 au No 17)
OCP ART STUDIO	(du No 17 au No 26)
SOMMAIRE	(du No 3 au No 8)
MASTERFILE III	(dossier en cours)
	( début No 23 )
BANKMANAGER	( Nos 9 et 18 )
CALCUMAT	No 1
U-DOS	No 2
PRINTMASTER	No 11
SOURIS AMX MOUSE	No 12
AMPIX	No 13
ELECTRA 2000	No 13
TRAMEUR	No 14
RANDISK	No 14
MAGIC SCREEN	No 15
MUSIC PRO	No 16
DR GRAPH CPM+	No 17
MASTERCALC	No 18
FORMAT II	No 20
MULTIFACE TWO	No 20
IMPR'IMAGE	No 21
JADE	No 21
CATEDIT	No 22
WINDOW	No 22
MEGA SOUND	No 23
BIBLIOTHEQUE	No 23
THE MUSIC MACHINE	No 24
BIBLIOTHEQUE	(listing) en cours
TRAMEUR (notice)	No 25
OVERSCAN (initiation)	No 26
DIGITALISEUR ARA	No 26
SCANNER DART	No 27
SPRITES AND CO	No 27
PAGE PUBLISHER	No 28
MARK ERROR	No 28
SPRITES AND CO	(suite) No 28

## LES FANZINES

CROCO DINGO	No 8
SYNTAX ERROR	No 9
LE CROCO DECHAIINE (l'ancien)	No 9
SYNTAX ERROR	No 10
SWISS IDEES (Croco Dingo)	No 10
STAR CPC	No 10
MICRO SWITCH	No 10
AMSTRAD GAMES	No 11
CROC'IDYLLE	No 11
LE CROCOTIER	No 12
MICROZINE	No 12
CRAZY CROC	No 13
SYNTAX ERROR	No 13
AMSTRAD COMPUTER CLUB	No 13
CREATOR COMPUTER CLUB	No 14
MEMORY FULL	No 14
METRO BOULOT MICRO	No 16
SOFT-MAG / 3 POUCES MAG	No 17
ALIGATOR DUNDEE / 3 POUCES MAG	No 18
PEEK POKET	No 18
PEEK POKET	No 19
LE CROCO DECHAIINE (nouveau)	No 19
MFC NEWS	No 19
CROCO PASSION / MICROZINE	No 19
MEGAMAG / READ ONLY	No 20
ALIGATOR DUNDEE	No 21
3 POUCES MAG / TOP MAG	No 21
LE CROCO DECHAIINE	No 21
MICRO BOY / READ ONLY	No 22
CROCO PASSION / HELPZINE	No 22
VICTORIA / AMSTRAD MAG	No 22
HELPZINE / RESET / AMSTUS	No 23
I AM STRAD / CROCO PASSION	No 23
MADSTRAD	No 24
CROC EN CHAMBRE / STARGAME	No 25
INCP / THE AMAZINE FANZINE	No 26
CARTOON / COMPUTER'S / GNASHER	No 26
ARKADIA / AMSTUS / NEWS DISC	No 27
CROCO+ / 288 / ALIGATOR DUNDEE	No 27

Runstrad est réalisé avec AMX Pagemaker - OCP Art Studio - Trameur - Seaword - Masterfile III - Graph - Animator  
 Le scanner Dart - Le digitaliseur ARA - La multiface two - 2 CPC 6128 - 2 DMP - 1 Souris Amx - 1 lecteur externe  
 plus quelques fontes d'Oxford, beaucoup de fontes Pagemaker, pas mal de fontes Printmaster  
 diverses fontes Tasprint, quelques fontes "maison" - Du papier, des rubans (beaucoup), de la patience (1 tonne)  
 Le concours inestimable de JLM, MLD, Breton Remy, de moi-même, de mr R.S mon facteur (un brave homme)  
 et de vous tous qui le lisez et participez de quelque façon que ce soit. Merci



# PUBLICITE

## FREWARE RUNSTRAD DIFFUSION

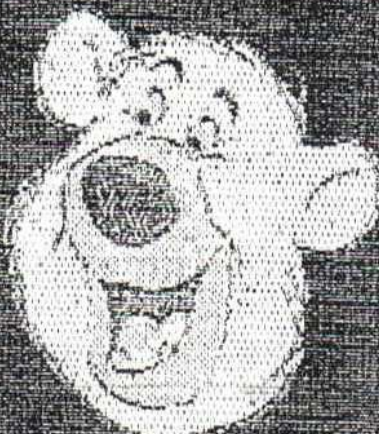


présentent

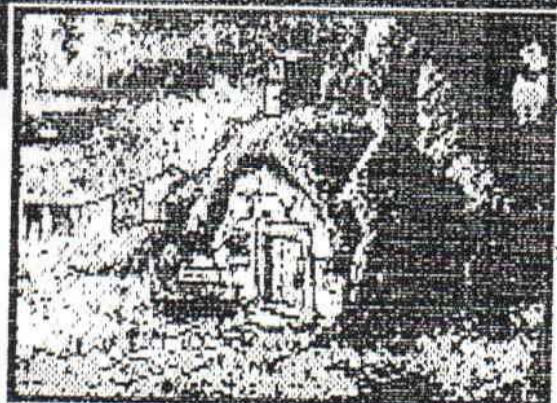
**REWARD**

**FREWARE ADVENTURE  
A LA RECHERCHE**

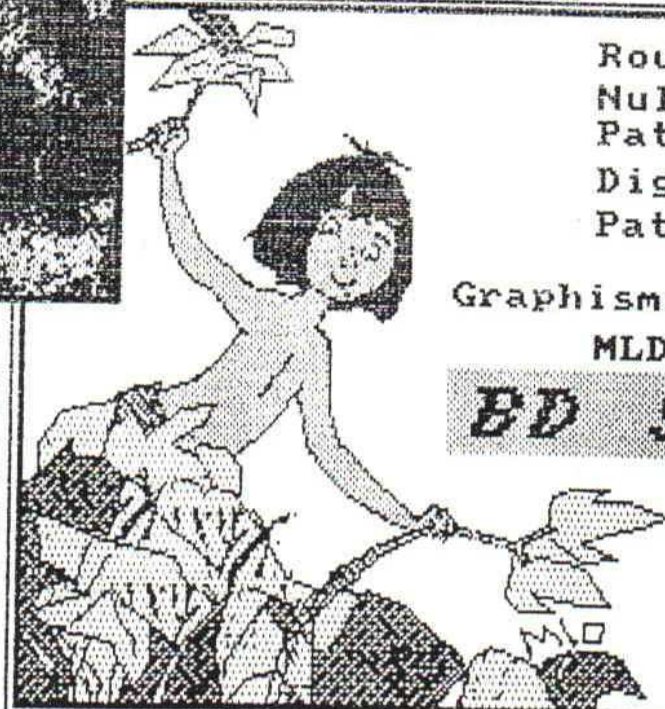
**D'UN  
PARCHEMIN....**



**SUR DES ROUTINES DE  
NULLOS CRACKER &  
PATRICK AUBERT**



La petite digit que vous voyez juste au-dessus est extraite du jeu REWARD, mais juste à côté, là → vous voyez l'écran de présentation de BD STORY. Hé oui! Un autre jeu signé MLD-JLM et qui devrait être disponible pour la rentrée si tout va bien. L'équipe est bien au point maintenant et les jeux deviennent de plus en plus dur, ou alors c'est moi qui baisse! Héhé non j'ai pas oublié le 2ème s. Ceci dit, je vais tout de même trouver une place pour vous donner quelques digits de ce jeu car elles sont superbes. Comme pour les autres jeux, 1 disc, 1 timbre à 3.80fr si les tarifs n'ont pas bougés car il en est question, dans ce cas, rectifiez vous-même. Bon, la place se fait rare, aussi je vous invite à vous éclater avec ces jeux. A la page suivante...



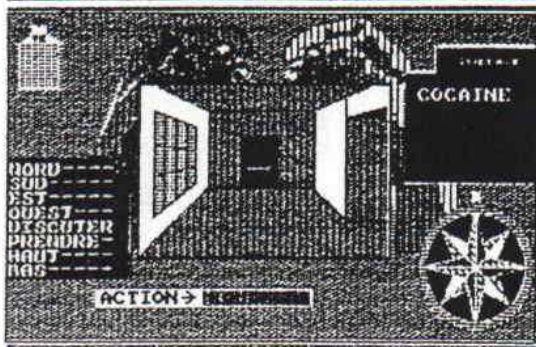
**Routines :**  
Nullos Cracker &  
Patrick Aubert  
**Digits :**  
Patrick Aubert

**Graphismes & scénario  
MLD & JLM**

**BD STORY**

Comme me le disait MLD, à la vitesse où je vais pour faire ce numéro 29, ce ne sera plus un spécial vacances, mais un spécial rentrée. En plus JLM qui s'impatiente de plus en plus. Bref, si vous allez plus vite, tous les deux, pour faire des jeux que moi pour faire Runstrad, ça ne va plus. D'ailleurs voici le dernier né des ateliers MLD-JLM. J'ai nommé REWARD. Je pense que vous allez vous régaler, surtout qu'il ne coûte que 220,00fr. Mais pour ce prix que voulez-vous, hein! Quoi? Vous osez dire que c'est cher? Bon... ben alors pour les abonnés ça sera gratuit. Juste un disc et 3.80 en timbre pour frais de port. Cela vous convient? Oui. Parfait. Alors GO... Envoyez la soudure. Mais avant tout, jetez un coup d'oeil sur une des nombreuses digits du jeu.

# Le Coin Des Lecteurs



## LE REPERE

Mai 1996, dans une prison française, les détenus se révoltent, les gardes s'enfuient de peur, la prison devient alors un repère pour tous les gangs et les drogués.

Durant cette rébellion, un ami à vous: un homme politique visitait cette prison il sera capturé par les forçats.

Vous décidez de retrouver votre ami capturé. Vous disposez de cocaïne et de votre courage. Bonne chance...

Vous venez de lire le scénario d'un jeu d'aventure réalisé par un de nos fidèles lecteurs: DUCROCCQ Paul-Henri. Ce jeu est bien entendu une réalisation d'amateur, mais ne croyez pas qu'il soit baclé pour autant. Il au contraire bien sympa et amusant. En freeware, cela va de soit, pour le recevoir écrivez à son auteur à l'adresse suivante:

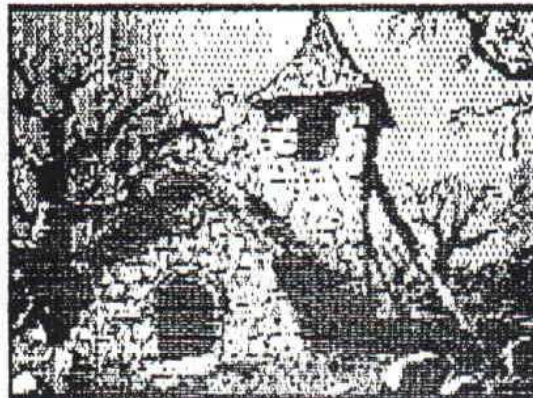
DUCROCCQ Paul-Henri  
28 rue Notre Dame de Lorette  
62000 - ARRAS

Le CPC est en perte de vitesse, c'est une réalité évidente personne ne peut le nier, sauf les utopistes. Aussi il est réconfortant de voir des réalisations comme celle-ci, et je vous demande d'être nombreux pour encourager Paul-Henri. Et pourquoi pas vous? Ca ne vous dérange pas quelque part? La création d'un jeu est ce qu'il y a de plus passionnant. Même si c'est parfois dur.

Si vous désirez communiquer avec d'autres lecteurs pour un travail en commun sur un jeu ou autre.

Faites-le moi savoir en précisant que vous êtes d'accord pour que je communique votre adresse.

Sans cet accord, pas d'adresses.

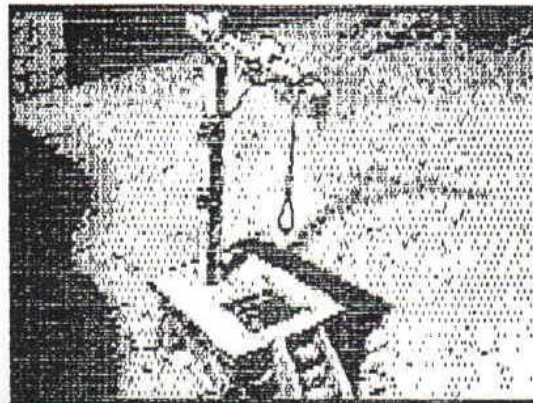


Voici deux autres images du jeu BD-STORY. Malgré le tramage qui supprime les couleurs, vous pouvez voir qu'il s'agit de superbes digitalisations.

Un autre jeu est en cogitation (Quand je vous dis qu'ils ne choment pas tous les deux) Il n'a pas encore de nom, mais les graphismes prennent forme et je vous assure qu'ils seront superbes encore une fois.

Du freeware. Rien que du Free Free (gratuit) Ware (camelote) ou marchandise pour les puristes. Mais n'oubliez pas:

FANZINES : Disponible  
REWARD : Disponible  
BD-STORY: Pour bientôt.



## COURRIER des LECTEURS

Réponse à Christophe MENARD. Voici la digit en question. Et je te signale qu'il s'agit bien d'une digit de Runstrad et non de Game Over et cette digit a été utilisée une seule fois dans Runstrad, c'était dans le numéro 19 de juin 90 et Game Over n'existait pas encore. Alors ? Ce que j'en pense? Je ne moque totalement qu'on utilise mes digits. Mais dans le cas présent ce fanz ne joue pas franc jeu. La preuve tu t'es fait piégé, comme d'autres. C'est un manque d'honnêteté morale envers ses lecteurs. On laisse croire que... mais il n'en est rien. Parfois c'est par erreur (Le Croco Déchainé par exemple qui a utilisé les dessins de Croco Dingo sans le savoir). Aussi je ne t'en veux pas le moins du monde. L'incident est clos.

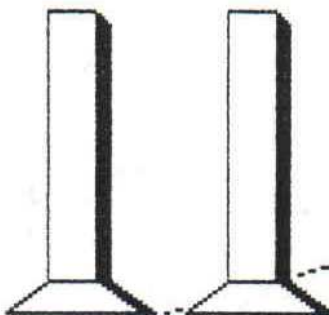
**Horrrible!** Les timbres vont ENCORE augmenter, pour un service de moins en moins bon et de moins en moins efficace. Heureusement qu'il s'agit d'un service public et non privé. Bien, ceci pour vous dire que ceux dont l'abonnement est ou sera antérieur à cette prochaine augmentation n'auront pas de réajustement à faire, la rédaction s'en chargera. Pour ceux qui s'abonneront après ou qui renouvelleront leur abonnement, prière de vous aligner sur les nouveaux tarifs.

# STARGLIDER

Voici quelques coordonnées absolument inédites sur Starglider. Elles n'ont jamais été divulguées par aucun fanz. ni aucunes revues à ma connaissance.

## Missiles - Energie bouclier - Energie Laser

niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 4
48.53	35.11	11.14	36.60
92.61	35.64	59.88	21.45
60.15	94.45	69.46	83.15
11.85	92.60	92.61	92.60
		10.10	



## Energie Motrice (carburant)

niveau 1	niveau 2	niveau 3
52.85	83.12	37.61
82.34	40.37	35.61
12.16	32.87	88.39
		39.12

Il existe très probablement d'autres coordonnées que je n'ai pas encore trouvé. La planète où se déroule le jeu est assez vaste. De même, je n'ai pas trouvé de "station service" dans le niveau 4 et pour les blockhaus de ravitaillement, je n'ai pas dépassé le niveau 4, ce qui n'est déjà pas si mal.

Ce super jeu a déjà fait l'objet d'un test dans le fanzine et il n'est pas tout jeune. Il reste cependant parmi ce qui c'est fait de mieux sur CPC. Je rappelle aussi brièvement que les blockhaus de ravitaillement vous donnent aussi, lorsque vous y entrez, la possibilité de consulter l'ordinateur central pour avoir une vue et une description de tous les ennemis que vous aurez à combattre. Ces blockhaus tournent sur eux mêmes, pour y entrer, vous devez vous trouver face au côté où se trouvent les 2 barres horizontales et foncer en avant. Les "Stations services" qui vous ravitailleront en énergie sont fortement protégés. Faites le ménage avant de faire le plein. Ces stations sont constituées comme vous le voyez sur le dessin, par 3 tours disposées de la façon suivante:



Dans les niveaux supérieurs au 1, pour activer les stations, il conviendra de faire sauter le dôme de la tour No 3

Dans les blockhaus de ravitaillement, vous trouverez aussi parfois certaines coordonnées qui vous indiqueront ou trouver des Super Missiles, une caméra pour la vue arrière, une super batterie pour vous déplacer sans faire le plein. Et si vous trouvez d'autres trucs, n'hésitez pas, envoyez-les moi, je les publierai volontiers.

## LES FREEWARES



OBJETS D'EN FACE - MLD	170K
ROMAN DISC - CL0D SYNTAX ERROR	1D
OVERSCAN A PECHE - CL0D SYNTAX ERROR	1D
ROCK SHOW I NULLOS CRACKER	1F
ROCK SHOW II NULLOS CRACKER	1F
ASTRONOMIE (3 PROG.) - JLM	1F
CARTES DE V0EUX.MLD	1F
SWISSIDEES CROCO DINGO	1D
PELEMELE MLD	1F
PIBO MLD	1F
CROCO ROM N04 FANZINE DISC	1D
MICRO BOY N05 FANZINE DISC	1D
MICRO BOY N06 FANZINE DISC	1D
MICRO BOY N07 FANZINE DISC	1D
MBM N010 FANZINE DISC	1D
ARKADIA N01 FANZINE DISC	2D
MFC NEWS N011 - FANZINE DISC	1D
MFC NEWS N012 - FANZINE DISC	1D
MFC NEWS N013 - FANZINE DISC	1D
INITIATION A L'OVERSCAN - RUNSTRAD	1D
SKY MY HUSBAND - MLD	1F
EVASION - POUM (Amstrad 100%)	1D
FONTES PAGEMAKER	3D
FONTES OXFORD PAO	1F
SOMMAIRE (UTIL) 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
MUSIC MAESTRO (UTIL) RUNSTRAD	1F
COLORYS (UTIL) - RUNSTRAD	6K
WINDOW (UTIL) - RUNSTRAD	7K
TRANSMOD (UTILIT)	3K
TRANSMOD+ (UTIL) TOP DISC OPERATING	11K
FANZINES - MLD/JLM	1F
MOYF (UTILIT) - ST.MARTIN	19K
POSTER 2 (UTILIT) - ROGER PRAT	29K
POSTER 3 (UTILIT) - ROGER PRAT	33K
GHOST WRITER (UTILIT) - MII	14K
TRIMART - VASILJESIK	1F
STRADGRAF (D.A.O)	40K
WINDISSIMO - RUNSTRAD	1D
REWARD - MLD/JLM/RUNSTRAD/N.CRACKER	1F

1 tiandre à 3.80fr par disquette



## MAXI MICRO

### Fanzine Disc - Free

D'un excellent rapport qualité/prix MAXI MICRO vous divertira, vous instruira, vous étonnera, vous enchantera. C'est un des bons fanz sur disque du moment. Ecrivez à SENGLER Hervé

267 route de Colmar **FREE** 1DISC  
67100 - STRASBOURG **+3.80FR**

MAXI MICRO fait 2 faces bien remplies et pleines de rubriques que vous aimerez



# DIVERS

## COMPILATION D'ECRAN OVERSCAN

C'est vrai que 24k pour un écran overscan, c'est beaucoup. Ce truc va vous permettre de compiler efficacement vos superbes réalisations. Cette géniale astuce nous vient d'Hervé, du fanzine MAXI MICRO, que vous devez demander absolument, il est très très bon. Bon, pour en revenir à la compilation en question il vous faut posséder le compilateur ZENITH2. Chargez Zenith2 et choisissez l'option "programme". Vous donnez le nom du fichier à compiler (24k). Zenith va vous demander l'adresse d'implantation du fichier, donnez &680. Ensuite il vous faudra donner l'adresse de sauvegarde, qui doit être &600 et répondez oui à la question "retour au basic?". Notez comme il se doit l'adresse d'exécution du fichier compilé et faites un reset.

Il faut tout de même vous dire que l'écran overscan doit être préalablement réalisé avec la routine publiée par 100%. Voici comment procéder:

```
10 MEMORY &7FFF ; LOAD"OVER3.BIN"
20 REM mettre ici le mode et les ink de votre écran
30 FOR I=&8045 TO &804D:POKE I,0 ; NEXT
40 A$="nom de votre écran compilé . extension"
50 OPENOUT"D" : MEMORY &5FF ; LOAD A$ ; CLOSEOUT
60 CALL adr : adr=Adresse d'exécution donnée par ZENITH
70 CALL &8031 ; REM remet l'écran en ordre.
80 suite du programme. . . ou END
```

Vous devriez y arriver facilement. Cette astuce a été publiée également dans le numéro 6 de Croco Passion, il faut le dire, mais alors que Sandrine vous donne les modifs sur le fichier OVER3.BAS, moi je vous donne les mêmes modifs mais sur le fichier OVER3.BIN directement. Un grand Merci à Hervé ainsi qu'à Sandrine.

### A VENDRE AUX PAGEMAKER

DESORMAIS INTROUVABLE CE LOGICIEL DE MISE EN PAGE EST DE LOIN CE QUI C'EST FAIT DE MEUX SUR CPC EN MATIERE DE PAO ORIGINAL VENDU AVEC MODE D'EMPLOI EN FRANCAIS (112 P) EN ANGLAIS (110 P) PLUS 2 DISQUETTES DE DESSINS "CUTOUTS" ET 2 DISQUETTES DE FONTES. LE TOUT POUR 500.00 FR (port compris) (5 disques d'une valeur sup à 900 fr)

ETAT NEUF

CONTACTEZ LA REDACTION  
Tel: 46:67:58:89



VEND 1 CRAYON OPTIQUE  
DK TRONIC 6128 - NEUF  
GARANTIE - 230 FR  
PORT COMPRIS  
ACHETE DIGITALISEUR  
ARA - TEL: 66.69.42.54  
APRES 19H00

VOUS UTILISEZ SPRITES  
ALIVE POUR FAIRE DES  
JEUX, DES ANIMATIONS  
VOUS POUVEZ PRENDRE  
CONTACT AVEC  
FRANCOIS MEDE  
16 RUE DU TONNELIER  
59890 QUESNOY S/DEULE  
POUR ECHANGE D'IDEES  
DE TRUCS, D'ASTUCES.

QUE CELUI QUI M'A  
SI GENTIMENT ENVOYE  
DUNDEE ET THE DEMO  
EN COLISSIMO  
RECOMMANDE ET TOUT  
ET TOUT SOIT SYMPA DE  
M'ECRIRE VITE POUR ME  
DONNER SON NOM ET SON  
ADRESSE CAR IL A  
OUBLIE DE ME DONNER  
SES COORDONNEES.

D'AUTRE PART, JE VOUS  
INFORME QUE JE NE PEUX  
PAS VOUS RETOURNER LES  
DISQUETTES EN RECOM-  
MANDE SAUF SI VOUS  
PRENEZ LES FRAIS A  
VOTRE CHARGE, DANS CE  
CAS... SINON, JE METS  
LA CLEF SOUS LA PORTE.

A VENDRE: C.A.O. de Loricels Editions. Etat Neuf. Manuel de 52 pages, Prix: 150fr - valeur réelle 400fr

A VENDRE: DISCOLOGY 5.1 (CPC 6128) Original+Manuel, Prix: 100fr (bonne occasion)

A VENDRE: Pour 60fr chaque: Originaux de L'Affaire Santa Fé - Pac Mania - Wec Le Mans - The Untouchables

A VENDRE: Pour 80fr chaque: Originaux de Fighter Bomber - Défi au Tarot (Coktel Vision)



# RUNSTRAD+

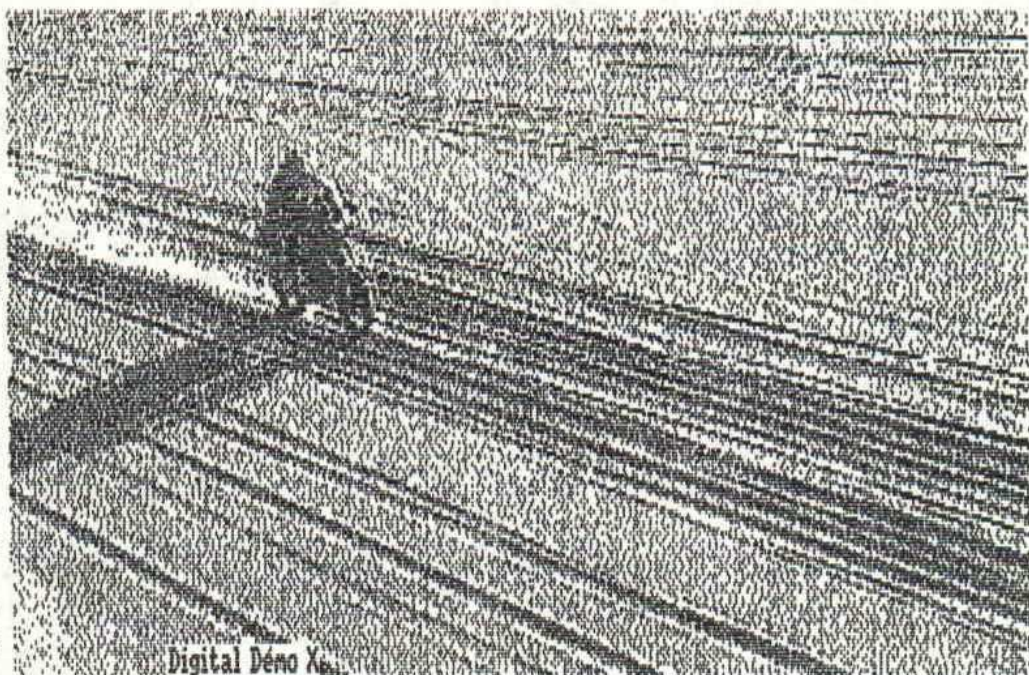


Supplément gratuit à RUNSTRAD numéro 29.

Jean-Louis MEIER 17, rue des Jardins 57190 - FLORANGE  
Patrick AUBERT 58, rue de la Briquetterie 17000 - LA ROCHELLE

Bonjour,  
Le nouveau logo ci-dessus est l'oeuvre de mon ami Rémy BRETON. Et de plus il m'a laissé le choix entre plusieurs modèles.

Une nouveauté ce mois-ci. Des lecteurs souhaitaient pouvoir s'exprimer dans ces colonnes. C'est maintenant chose faite.



Bernard MISIK ouvre le bal avec un article sur SNOWSTRIKE. Si vous voulez vous aussi émettre une opinion envoyez moi vos articles sur disquette en fichier ASCII. Bien sur, la disquette vous sera retournée. (Ne m'obligez pas à taper vos lettres manuscrites...) Salut.

J.L.M.

**SNOWSTRIKE** Ennemis de la drogue frottez vous les mains. Ca va être la fête aux gros bonnets d'Amérique du sud. Bien entendu cette mission ne sera pas du tout approuvée par le congrès Américain. Pour cela, un nouvel avion, le F14 LCB Cosmos. Un appareil superbe avec douze missiles air-air, six missiles air-sol, un canon de 20m/m avec soixante obus, neuf fusées éclairantes et autant de boites de leurres. Sitot votre envol (porte avions ou piste au sol), entrez en liaison avec le central et hop c'est parti. Vous aurez le choix entre plusieurs missions, vol d'entraînement, destruction de transport de drogue, de navires, camions et autres dépôts de fuel. Tirer les avions est assez facile. On arme les missiles ou le canon et dès que la mire est rose, cela veut dire que le radar a pris l'avion en charge. Badaboum !. on envoie la sauce et paf ça saute. L'ennemi vient derrière? no problem, un coup d'oeil dans le rétro, un demi looping et boum... C'est facile, pas cher ... Pour éviter les missiles ennemis, il faut utiliser les leurres. Détruire les porte avions, les convois et les dépôts n'est pas une tache impossible. En ne volant pas trop haut, cela se passe bien, ou presque. On peut contacter le central n'importe quand pour avoir tous les renseignements qu'ils soient météo, état de l'appareil ou état de l'ennemi. Une petite particularité intéressante sur ce jeu, lorsque l'avion est trop fortement abimé, il reste une solution; s'éjecter. Mais attention au niveau de l'oxygène, plus on est haut, plus on en consomme, plus on meurt vite. Ne vous éjectez pas à une altitude supérieure à 35000 pieds. N'ouvrez pas trop tard non plus car il faut au minimum 350 mètres à votre parachute pour s'ouvrir. Idem pour

vos atterrissages, surveillez votre descente sinon...R.I.P. Rapprochez vous d'un point ami, ce sera plus aisé pour vous récupérer. Sachez également que si vous parvenez à lire votre dossier, c'est que vous serez au ciel, à coté de Saint Pierre. La fin du jeu est très intéressante. Plus vous réussissez de mission, et plus vous montez en grade. Plus vous montez en grade et plus vous avez de médailles. A propos de médaille, je prends plaisir à monter à 30000 pieds et à m'éjecter pour essayer d'atterrir soit sur le porte avion soit sur la piste au sol. Cela ne vous rapportera rien, juste une médaille en chocolat. Le tableau de bord est clair, net et facile de lecture. Les messages du co-pilote sont en Anglais et comme je parle Français, c'est bête, je ne le comprends pas. Voilà j'espère avoir fait un bon test. Une toute dernière précision (qui n'améliorera en rien le score), dans la boîte du jeu se trouve un petit auto-collant "DITES NON A LA DROGUE", c'est sur ce n'est pas d'un impact publicitaire formidable, mais la phrase est juste et saine.

Bernard MISIK

ERRATUM: Page 2 pour MOT, 4ème ligne, à la place de CD,3D,17,7F,C3 lire CD,3D,32,17,7F,C3

# L'INTERVIEW

DES SEMAINES DE NEGOCIATIONS, TROIS DOUZAINES DE DISQUETTES EN POT-DE-VIN, SEPT LETTRES DE RECOMMANDATION, QUATRE CENT SOIXANTE DIX SEPT FRANCS DE COMMUNICATIONS TELEPHONIQUES, UN ALLER-RETOUR JUSQU'A LA ROCHELLE, LES VINGT DEUX PREMIERS ROMANS DE SAN ANTONIO (INTROUVABLES), LA SOLUTION COMPLETE DU "PASSAGER DU TEMPS", UNE PHOTOGRAPHIE DEDICACEE D'ALAIN PROST ET QUELQUES CARTOUCHES DE GAULOISES, VOILA CE QU'IL M'EN A COUTE POUR L'EXCLUSIVITE D'UNE INTERVIEW DE PATRICK AUBERT, ALIAS PAPY RUNSTRAD. ALORS SOUS AUCUN PRETEXTE NE MANQUEZ LE PROCHAIN RUNSTRAD+. PAPY SE DEVOILE A COEUR OUVERT. TOUT TOUT TOUT, VOUS SAUREZ TOUT SUR LE PAPY !!!

## SNOBALL IN HELL

Qu'il est sympa tout plein ce petit casse-briques. Mais qu'il est dur dur à terminer. Pour ne plus faire vos crises de colère recherchez 00, 00, 3E, 05, 32, D3 et remplacez 05 par C8 ce qui vous donnera 200 vies. Ne mettez pas FF ça se plante au bout de quelques instants. Si vous voulez bloquer le compteur de vies, recherchez 3D, 28, 11, 32, D3, 11 et remplacez 3D par 00. Attention vous continuerez à perdre des vies si vous utilisez trop le laser. J'en ai perdue 5 pour visiter les 16 tableaux.

## CAPITAN TRUENO

Pour ceux qui aiment... et qui en veulent plus. De l'énergie infinie. Première partie, 77, 21, 47, CE, CB et remplacez 77 par 00. Seconde partie, 3A, 6E, CE, 95, 30 et remplacez 95 par 00. Si cela ne vous suffit pas, il y a encore les vies infinies. Première partie: 21, 3F, CE, 35, CA et virez 35 pour le remplacer par B6. Dans la seconde partie: 21, 3F, CE, 35, CC où 35 se remplace par B6. Ne me demandez pas si ces petites bidouillettes fonctionnent correctement, je n'en sais rien.

## M O T

Connais pas, Mais ce n'est pas une raison pour vous laisser dans l'ignorance de ce qui suit. Une infinité de tout ce que vous voulez dans la première partie, CD, 3D, 17, 7F, C3 par CD, 00, 32, 17, 7F, C3. Ensuite 17, C0, 3A, 18, 7F, 93, par 17, C9, 3A, 18, 7F, 93. Pour terminer la première partie recherchez B7, C8, 3A, 1B, 7F, 93 par B7, C9, 3A, 1B, 7F, 93. Seconde partie, Energie illimitée: B6, CA, F9, 0B, CD, F3, F7 à remplacer par BA, 00, 00, 00, CD, F3, F7. Troisième partie: Même motif: 3A, 36, 7F, B7, C0, 3A que vous remplacez par 3A, 26, 7F, 3C, C0, 3A. Livraison sans garantie, Je n'ai pas testé.

## TURBO ESPRIT

Afin de passer toujours au tableau suivant; Remplacez 3E, 05, 32, 04, 04 par 3E, 10, 32, 04, 04 et ensuite 3E, 08, 32, 04, 04 que vous remplacerez par 3E, 10, 32, 04, 04

## GHOSTBUSTERS II

Appuyez sur P pour venir en pause. Tapez AYXROYD et appuyez à nouveau sur P afin de revenir au jeu. Vous aurez des vies infinies.

## L' AIGLE D' OR

Je ne sais plus si je vous ai déjà donné ces chaines hexa. Mais comme ça vaut la peine, ENERGIE: 3A, 79, 6E, D6, 01 et mettez 00 à la place de 01. Ensuite DA, 38, 92, D6, 10 où 00 remplace 10. Cette opération est à répéter deux fois. Z'ensuite DA, 38, 92, D6, 05 et remplacez 05 par 00. Z'enfin pour terminer DA, 38, 92, D6, 20 où vous remplacez 20 par 00. Z'a y est z'est fini. Plus d'excuses inconsidérées !

