

Redacteur :
AUBERT PATRICK

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

PUNSTRAD
Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle
TELEPHONE : 46.67.58.89

MENSUEL
AOÛT 1990
NUMERO 21
GRATUIT
ENVOI POSTAL 3,88 Fr



Simone Signoret



Editorial

Salut à vous tous. Voici le numéro 21... Déjà! Comme le temps passe vite. Bientôt, 2 bougies sur le gâteau d'anniversaire de Runstrad feront de lui le plus ancien fanzine sur Amstrad.

Pas de sommaire sur la couverture de ce numéro. Il fallait choisir. J'ai donc supprimé le sommaire pour vous mettre une superbe digit de Simone Signoret. J'espère que vous aimez. Moi j'adore Simone, c'est une grande actrice, je dis, c'est, car pour moi, elle est toujours là. Bon pour le sommaire, désolé, mais ceux qui y tiennent absolument, peuvent m'écrire pour m'injurier, je ferais parvenir à chacun d'eux une feuille avec un bô sommaire en couleur. J'ai pas terminé avec Simone Signoret, car il faut vous avouer que je me suis trouvé devant un choix difficile à faire. Si vous trouvez cette digit très belle, sachez qu'il y en a encore deux autres, de la même taille, et aussi belles que celle de cette couverture. Si j'ai la place dans ce numéro, je vous les afficherai en format réduit pour que vous puissiez vous rendre compte. Avouez que c'est quand même plus intéressant qu'une pin-up. Plus difficile à faire aussi, mais ne renuons pas le couteau dans la plaie, déjà qu'un fanzine a écrit une petite phrase d'apparence anodine, mais très révélatrice d'un certain état d'esprit, mais je vous livre la phrase en question: Le Xxxxx XXXXXXXX est réalisé avec OXFORD PAO (Eh oui, tout le monde n'a pas la chance de posséder AMX PAGE-MAKER, SEMWORD, ADVANCED OCP ART STUDIO, 2 CPC 6128 ET 1 MPRIMANTE DMP 2160)...??? Voilà. Y en a encore qui roient que la qualité d'un fanzine est une histoire de chance. Non, je ne donne pas de noms. Pas mon style, vous le savez, mais je dois dire que ce fanz m'a un peu déçu. Surtout lorsque je constate qu'il fait dans ses colonnes un test sur The Advanced OCP Art Studio, qu'il dit ne pas avoir la "chance" de posséder!

Mais pour en revenir à Simone Signoret, ceux qui veulent recevoir les digits peuvent m'envoyer une disquette. Elles sont prêtes à l'emploi pour un tirage sur PageMaker. L'actualité... Rien de bien formidable, à part le bruit qui circule sur une nouvelle machine, un CPC+ à cartouches, (les disquettes n'étaient pas assez chères) qui serait compatible vers le bas (entendez par là, avec les 6128 et les 464), mais vu le manque de compatibilité entre 6128 zerty et querty, je préfère attendre. Cette petite merveille aurait aussi une plus haute résolution graphique. Un Amiga Amstrad? Chic alors. Bon y a plus de place, il va falloir vous quitter. Bonsoir. A la prochaine amusez-vous bien.

PP

Demandez

Une rubrique où vous trouverez
rédaction contre l'envoi d'une



ALIGATOR DUNDEE Numéro 2. CLAUDE LE MOULLEC TOUJOURS TRÈS ACTIF. SON NUMÉRO 2 EST TRÈS BIEN RÉALISÉ. CLAUDE AYANT EUT QUELQUES PETITS PROBLÈMES DE SANTÉ DOIT ÊTRE UN PEU DÉBORDÉ EN CE MOMENT. NOUS LUI SOUHAITONS TOUT UN PROMPT RÉTABLISSEMENT, SI CE N'EST PAS ENCORE FAIT. EN ATTENDANT, VOICI SON ADRESSE.
CLAUDE LE MOULLEC - 83 RUE J. CURIE - 22420 PLOUARET



QUALITY OBJETS D'EN FACE

C'est toujours avec un immense plaisir que je découvre une des réalisations de MLD. Elle nous revient avec une disquette très intéressante et bien élaborée. Vous découvrirez une série d'objets sans lesquels la Grande Bretagne ne serait pas ce qu'elle est. Vous apprendrez plein de choses insolites sur ces "objets" et sur les coutumes de nos amis anglais. De beaux graphismes réalisés avec Dart scanner et retouchés sur OCP Art Studio. Sur des routines de Mullos Cracker. Un bon moment en perspective.

Magic Screen, Trameur, Format II,
Animations Vidéo, et plein d'utilitaires

Le Programme



es programmes, jeux, démos, fanzines, etc. disponibles à la
disquette et d'une enveloppe timbrée. (Service réservé aux abonnés).



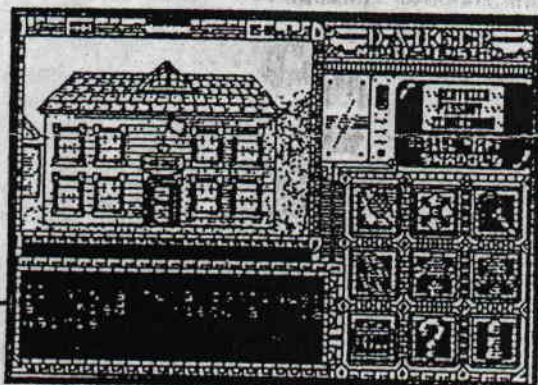
DIGITAL DEMO

est une disquette Runstrad. 38 digitalisations réalisées
avec le digitaliseur ARA et le scanner DART. Des thèmes
variés, pour tous les goûts. Présentation réalisé avec le
compacteur Zénith 2. Toutes les images sont récupérables
pour une réutilisation sous Basic, et ce, très facilement.



DIGITAL DEMO II

La suite... Oui, mais très spécifique car cette démo est
entièrement réservée au Général De Gaulle. 38 digits
prises sur une vaste période. Des personnages célèbres
qui ont fait l'Histoire. Présenté avec le compacteur
Zénith 2. Comme la 1er, les images sont récupérables.



DANGER HAUTE TENSION

ne s'agit que de la démo de ce future HIT et qui sera
prochainement disponible chez BLUE NIGHT SHADOWS.
Danger Haute Tension est un jeu d'aventure 100% icône
entièrement dirigé par joystick ou souris. 2 disquettes
avec 148 graphismes, animations, sons et musiques
digitalisés. Si j'en crois la démo que j'ai sous les yeux,
c'est le JEU de l'année sur Amstrad. Un carton qu'il va
faire Phil 22 avec ce jeu. Il ne reste plus qu'à attendre
la sortie qui j'espère est pour bientôt. En attendant
éventuellement, demandez la démo à la rédaction, vous allez
voir que je vous raconte pas de conneries.



MCS DEMO 5

C'est de la bonne démo.

Bien faite haute en couleurs
Haute en scrollings fluides
Du beau travail, soigné
Si vous êtes amateur et que
vous n'avez pas encore
vous pouvez écrire

ok Show I & II, Les réalisations MLD, Caricatural Digits, Swiss Idées,
aide à la programmation, à la gestion de disc, de graphismes etc. etc...

LOGITEST

J'ai hésité avant de vous parler de ce logiciel car il est loin d'être bon. Mais vu le prix de vente (288,88fr.) il ne paraît souhaitable que les lecteurs aient une information objective. Impr'Image est un programme qui vous permet la réalisation de cartes de visite, d'affiches et de banderoles. Il tourne sur tous les CPC de la gamme et une imprimante est indispensable.

La présentation est correcte, l'accès aux différentes fonctions se fait par menu déroulant, ce qui est bien. Vous pourrez changer les couleurs, et accéder au catalogue. Ça c'est pour les points positifs et en ce qui les concerne, nous en resterons là. Pour commencer, le manuel vous indique de taper `RUN*DISC` et RETURN, pour lancer le programme. Pour un habitué au CPC, le message "DISC not found" qui apparaît à l'écran ne posera pas trop de problèmes, car il suffira de faire un CAT pour se rendre compte que le programme se lance par `RUN*ESAT`. Je sais, c'est pas grand chose, mais avec un logiciel vendu à ce prix, ce genre de truc ne devrait pas exister. Et c'est pas terminé, hélas!

Mais voyons comment fonctionne le programme. Après l'image de présentation, vous entrez directement dans le vif du sujet. Une barre de menu en haut de l'écran avec les différentes options. L'option sélectionnée est en vidéo inverse, et la validation se fait par la touche "copy". 5 options principales, Cartes, Affiches, Banderolles, Graphiques, et Divers. Chose amusante, dans l'option divers, vous trouverez une sous-option Aide, si vous la sélectionnez, vous aurez droit au message "Voir la Notice". Je trouve cela hilarant. Les menus Cartes, Affiches, sont très semblables, il donnent accès à un menu déroulant comportant les options Motif, Création, Contour, Impression, Disquette. Motif permet de sélectionner un petit dessin au choix parmi 88 dessins présents sur le disc. La première limitation apparaît de suite, car vous ne pouvez sélectionner qu'un seul dessin. Vous pouvez certes dupliquer ce dernier en plusieurs endroits, mais c'est tout. Création vous permet de sélectionner une fonte parmi les 15 disponibles. Ces fontes ressemblent curieusement aux fontes d'Amx Pagemaker, mais passons... Vous trouverez trois sortes de centrages pour les textes ainsi qu'une option soulignement et la possibilité d'écrire en simple ou double largeur, simple et double hauteur. Une fois la phrase écrite, vous ne pourrez plus revenir en arrière si vous vous êtes trompé. Il faut tout reprendre au début, et c'est long. Le centrage "milieu" n'est pas des meilleurs. Autre limitation, dans le format Affiche, vous ne pouvez pas voir le résultat avant impression, la fonte à l'écran étant toujours la même quelque soit le choix que vous ferez. L'impression se fait correctement, avec les fontes sélectionnées, mais le résultat peut ne pas correspondre à ce que vous aviez imaginé. Autre limitation, je sais, encore une... Vous êtes obligés de sélectionner les options dans l'ordre du menu, Motif, Création, Cadre. Pas question de passer de l'une à l'autre. Lamentable...

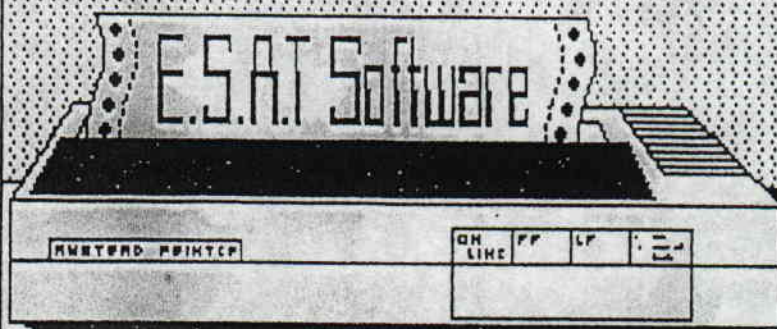
Vous trouverez aussi un module graphique qui vous permettra de faire quelques dessins, mais sans plus. Impossibilité également d'interrompre l'impression si vous avez fait une erreur. Terminons rapidement en disant que 2 type d'impressions sont possibles, ainsi que 2 formats, et c'est peu. L'impression est assez rapide, de qualité moyenne. L'ensemble est lourd à utiliser, le manuel n'est pas à la hauteur. Bref, si

l'idée est bonne, la réalisation ne l'est absolument pas, et le programme est trop limité. Le rapport qualité/prix??? Je dirais simplement que ce type de programme trouverait une bonne place parmi les listings d'une revue comme Amstar/CPC, et encore, on a vu mieux de ce côté là. Esat nous avait habitué à des réalisations bacées, avec des manuels d'une qualité douteuse, voir Echsoft par exemple, mais là, ils se sont surpassés. Oxford PRO, qui est moins cher, en fait 102 fois plus.



DANS LE NO.22 VOUS RETROUVerez LA RUBRIQUE
MAGAZINE LISTINGS AVEC UN TEST SUR LE
PROGRAMME CATEDIT DE CEDRIC VEYRE PUBLIE
DANS LE NO.46 D'AMSTAR CPC.

IMPR' IMAGE



JOFFRE ALEXANDRE
ARENAS THIERRY

TEST

IMPR' IMAGE REALISE PAR RUNSTRAD

Essai realise avec le module Carte de visite



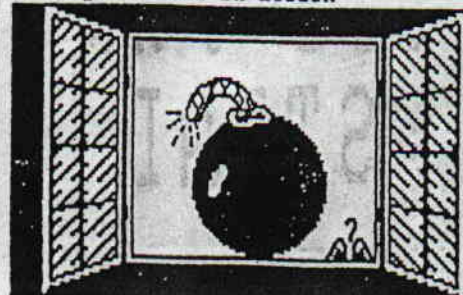
WINDOWS

ET VOICI LA PARTIE LA PLUS COMPLEXE ET LA PLUS DIFFICILE À COMPRENDRE DE CE MAGNIFIQUE LOGICIEL. ET JE NE PENSE PAS QU'UN SEUL NUMERO DE RUNSTRAD SOIT SUFFISANT POUR TOUT VOIR.

La notion de "fenêtre" n'est pas très compliquée à appréhender. Il s'agit en quelque sorte, d'une portion de l'écran que vous aurez délimité et sur laquelle vous pourrez intervenir de diverses façons. Pour définir une fenêtre avec OCP, il suffit de cliquer sur menu WINDOWS. Vous aurez alors un grand menu déroulant à l'écran. Nous allons passer en revue les possibilités de ces options. Mais avant toutes choses, voyons comment définir une fenêtre. Primo, il n'y a pas de limites à la taille d'une (F pour fenêtre). Celle-ci peut faire quelques pixels de large sur quelques pixels de haut, mais elle peut recouvrir tout l'écran si nécessaire. L'option qui vous permet de réaliser cette définition est l'option DEFINE WINDOW. Vous l'auriez parié, bravo, vous avez bien, (jusqu'ici). Primo, vous cliquez sur DEFINE WINDOW, et un petit carré remplace la flèche, c'est votre nouveau "curseur". Il faut maintenant placer ce curseur sur le coin supérieur gauche de votre future F. Vous cliquez, et vous déplacez le curseur vers le coin inférieur droit. Une figure en pointillés se dessine à l'écran et suit votre curseur. Ces pointillés symbolisent la taille de votre F. Tout ce qui sera à l'intérieur ET SOUS ces pointillés fera partie de la F lorsque vous cliquerez

une deuxième fois. A ce moment là, le carré disparaît et la flèche revient à l'écran pour vous permettre de sélectionner une autre option. Il est possible d'annuler une F en cours de définition en appuyant sur ESC à tout moment. Dans ce cas, votre F sera annulée, et le curseur restera à la place qui était la sienne au moment de l'action. Il est aussi possible de "sortir" de l'écran lors d'une définition pour intégrer dans une F une partie cachée d'un dessin, dans le bas de l'écran par exemple, en utilisant les deux flèches en haut à droite de l'écran, elle permettent de faire glisser l'écran vers le haut ou vers le bas. Toute sélection autre qu'une des options du menu WINDOWS vous fera perdre la F en cours. Il vous faudra la redéfinir. Une fois la F définie, vous pouvez la déplacer, la faire tourner, inverser les couleurs, l'augmenter, la diminuer, l'effacer, la sauvegarder sur disquette. Cette dernière option est très puissante, et elle vous permettra de faire des tas de choses impossibles à réaliser avec d'autres logiciels de DAO, comme des "montages", prendre une partie d'une image 17Ko pour l'intégrer dans une autre image. Elle permet d'avoir sous la main divers dessins, un soleil, des nuages, des arbres, bref, plein de choses qu'il vous sera facile de récupérer et d'intégrer dans un dessin.

Ci-contre, un exemple de manipulations d'une fenêtre. La fenêtre d'origine est entourée de pointillés, en haut et à gauche de l'image.



Jean-Louis, tu fermes la fenêtre fait pas chaud!



Puisque j'ai une petite place, voici donc les deux digits en format réduit de Simone Signore. Avouez que le choix n'était pas facile!

LAST WINDOW permet simplement de reprendre la dernière F définie, mais cette option n'est pas d'une très grande utilité. Voyons tout de suite l'option CLEAR WINDOW, qui est beaucoup plus utile puisque vous pouvez avec elle effacer le contenu d'une F. OCP n'a pas de gomme. Et oui, ils ont complètement oublié cette fonction. Vous pouvez la remplacer aisément par quelques astuces, comme la sélection d'une brosse, et en lui donnant la couleur du fond, elle effacera tout ce qui se trouve sur son chemin, mais pour effacer des surface relativement grandes, c'est l'option Clear Window qui se trouve être la mieux adaptée, et surtout, la plus rapide. Il n'est pas utile de définir une F avec l'option Define Window, pour ensuite l'effacer avec Clear Window. Le simple fait de sélectionner cette dernière active la fonction Define automatiquement, vous pouvez alors définir puis effacer dans une même action, et si l'option MULTIPLE est branchée, vous pouvez répéter l'opération autant de fois que vous voulez sans qu'il soit nécessaire de re-sélectionner Clear Window à chaque fois. Bien entendu, si vous faites une erreur, vous pouvez revenir en arrière avec UNDO.

Lorsque vous utilisez Clear Window, les encre protégées qui se trouvent à l'intérieur de la F ne seront pas touchées. L'encre utilisée pour effacer une F est par défaut l'encre de fond, mais vous pouvez modifier cela en attribuant une autre couleur à cette encre de fond.

C'est tout pour ce mois-ci. Entraînez-vous, et vous serez surpris par le nombre de choses impressionnantes que l'on peut faire avec cette option.



LE LISTING DU MOIS

ARACOL est un programme réalisé pour faciliter les manipulations des couleurs sur des digitalisations partir du digitaliseur ARA.

Il permet néanmoins de travailler sur des images issues d'autres sources sans problème (DAO divers et autres).

Le programme est réglé pour les images en mode 1 uniquement, mais il est possible de l'adapter facilement au mode 0. Ce mode a été sélectionné car c'est dans cette résolution (160x200) que l'on obtient les meilleures images.

Le principe de fonctionnement est très simple et repose sur une particularité qu'ont les images issues d'ARA, et qui est la suivante: Toutes les images ARA sont sauvegardées sur disque ou cassette en format BIN de 16 Ko. De plus, toutes les données relatives au mode de l'écran, les couleurs des encres, de la bordure, sont sauvegardées en même temps que l'image elle-même. Un

identificateur composé des trois lettres ARA est aussi sauvegardé avec ces données. C'est cet identificateur qui permet de reconnaître une image en provenance d'ARA. Sans ce dernier, les images sont traitées normalement, mais lors de la sauvegarde, une fois les modifications effectuées, tous les paramètres ci-dessus cités, sont sauvegardés avec l'image elle-même. De ce fait, votre image deviendra en quelque sorte une image "ARA", mais elle restera au format de 17 Ko pour être réutilisée par d'autres logiciels de D.A.O.

Les images du digitaliseur seront elles aussi sauvegardées au format 17 Ko afin de simplifier l'utilisation avec d'autres logiciels qui ne reconnaissent pas obligatoirement les images de 16 Ko.

Les manipulations sont d'une simplicité remarquable. Un mode d'emploi peut être consulté à l'écran à tous moments. Il est aussi possible de sortir sur imprimante un tableau des couleurs retenues ainsi que le nom de l'image en mémoire. Vous pouvez également définir les noms des extensions des fichiers en lecture et en écriture (ce ne seront pas forcément les mêmes).

Le programme utilise la permutation des écrans situés en &4000 et en &C000. Tous les messages, mode d'emploi, seront affichés sur l'écran &4000 et votre image sera affichée en &C000. Vous allez trouver un signe bizarre dans ce listing (ç) Il s'agit en réalité du signe ((petit problème de dernière minute). Aubert P.

LE LISTING DU MOIS

```

100 REM RUNSTRAD/AUBERT PATRICK/JUIN 1990
101 EXE$="SANS":EXL$="SANS":A$="SANS"
102 GOSUB 135
103 GOSUB 196
104 :
105 GOSUB 189
106 MODE 1
107 LOAD L$, &C000: IF PEEK(&E7FD) > 65 AND PEEK(&E7FE) > 82 AND
  PEEK(&E7FF) > 65 THEN POKE &E7FD, 65: POKE &E7FE, 82: POKE &E7
  FF, 65: POKE &E7D1, 0: POKE &E7D3, 6: POKE &E7D5, 16: POKE &E7D7, 24:
  POKE &E7F9, 0
108 C0=PEEK(&E7D1): C1=PEEK(&E7D3): C2=PEEK(&E7D5): C3=PEEK(&E
  7D7): B0=PEEK(&E7F9)
109 GOTO 126
110 R$=UPPER$(INKEY$): IF R$="" THEN 110
111 IF INKEY(54)=0 THEN B0=B0+1: IF B0>26 THEN B0=0
112 IF INKEY(54)=128 THEN B0=B0-1: IF B0<0 THEN B0=26
113 IF INKEY(15)=0 THEN C0=C0+1: IF C0>26 THEN C0=0
114 IF INKEY(15)=128 THEN C0=C0-1: IF C0<0 THEN C0=26
115 IF INKEY(13)=0 THEN C1=C1+1: IF C1>26 THEN C1=0
116 IF INKEY(13)=128 THEN C1=C1-1: IF C1<0 THEN C1=26
117 IF INKEY(14)=0 THEN C2=C2+1: IF C2>26 THEN C2=0
118 IF INKEY(14)=128 THEN C2=C2-1: IF C2<0 THEN C2=26
119 IF INKEY(5)=0 THEN C3=C3+1: IF C3>26 THEN C3=0
120 IF INKEY(5)=128 THEN C3=C3-1: IF C3<0 THEN C3=26
121 IF INKEY(34)=0 THEN C0=PEEK(&E7D1): C1=PEEK(&E7D3): C2=PE
  EK(&E7D5): C3=PEEK(&E7D7): B0=PEEK(&E7F9)
122 IF INKEY(62)=0 THEN GOSUB 196
123 IF INKEY(69)=0 THEN GOTO 105
124 IF INKEY(55)=0 THEN GOSUB 135
125 IF INKEY(35)=0 THEN GOSUB 164
126 INK 0, C0: INK 1, C1: INK 2, C2: INK 3, C3: BORDER B0
127 IF INKEY(60)=0 THEN 129
128 GOTO 110
129 REM SAUVEGARDE
130 : ERA, L$
131 POKE &E7D1, C0: POKE &E7D3, C1: POKE &E7D5, C2: POKE &E7D7, C3
  : POKE &E7F9, B0
132 POKE &E7FD, 65: POKE &E7FE, 82: POKE &E7FF, 65
133 SAVE E$, B, &C000, &4000
134 GOTO 104
135 CALL &BC06, &40: MODE 2
136 INK 0, 13: INK 1, 0: BORDER 13
137 PRINT TAB(7). "*" CHANGER LES COULEURS D'UNE IMAGE DIGITA
  LISEE AVEC ARA *
138 PRINT
139 PRINT "          TOUCHES
  FONCTION
140 PRINT
141 PRINT "          0 (pave numerique).....AUGM
  ENTER ENCRE 0
142 PRINT "          1 (pave numerique).....AUGM
  ENTER ENCRE 1
143 PRINT "          2 (pave numerique).....AUGM
  ENTER ENCRE 2
144 PRINT "          3 (pave numerique).....AUGM
  ENTER ENCRE 3

```

```

145 PRINT "          B .....AUGM
  ENTER BORDURE
146 PRINT
147 PRINT "          S .....SAUVEGARDER
  LE TRAVAIL TERMINE
148 PRINT "          O .....ORIGINE (CO
  ULEURS D')
149 PRINT "          A .....ABANDONNER
  LE DESSIN EN COURS
150 PRINT "          V .....VISIONNER C
  E TABLEAU A TOUT MOMENT
151 PRINT "          I .....IMPRIMER DO
  NNEES
152 PRINT "          C .....CHANGER LES
  EXTENTIONS
153 PRINT
154 PRINT TAB(12). "L'UTILISATION DE LA TOUCHE <CONTROL> AVE
  C LES TOUCHES
155 PRINT TAB(12). "0,1,2,3 et B INVERSE L'ACTION (DIMINUTIO
  N DES VALEURS)
156 PRINT
157 PRINT TAB(18). " NOM DE L'EXTENSION EN LECTURE : "CHR$
  (24)EXL$CHR$(24)
158 PRINT TAB(18). " NOM DE L'EXTENSION EN ECRITURE : "CHR$
  (24)EXE$CHR$(24)
159 PRINT TAB(18). " NOM DU FICHIER ECRAN EN MEMOIRE : "CHR$
  (24)A$CHR$(24)
160 CLEAR INPUT
161 CALL &BB18: MODE 1
162 CALL &BC06, &C0
163 RETURN
164 CALL &BC06, &40: MODE 2
165 INK 0, 13: INK 1, 0: BORDER 13
166 PRINT TAB(28). "*" IMPRESSION DES DONNEES *
167 PRINT
168 PRINT TAB(32). "ENCRE 0.....".DEC$(C0, "##"): PRINT
169 PRINT TAB(32). "ENCRE 1.....".DEC$(C1, "##"): PRINT
170 PRINT TAB(32). "ENCRE 2.....".DEC$(C2, "##"): PRINT
171 PRINT TAB(32). "ENCRE 3.....".DEC$(C3, "##"): PRINT
172 PRINT TAB(32). "BORDURE.....".DEC$(B0, "##"): PRINT: PRINT
  : PRINT
173 PRINT TAB(28). "NOM du FICHIER : "A$+. " + EXE$: PRINT: PRINT
174 PRINT: PRINT: PRINT TAB(30). " IMPRESSION (O/N) ?"
175 R$="": WHILE R$ < "N" AND R$ < "O": R$=UPPER$(INKEY$): WEND
176 IF R$="N" THEN 187
177 IF INP(30000) < 94 THEN 183
178 LOCATE 30, 25: PRINT CHR$(24) "IMPRIMANTE INDISPONIBLE" CHR
  $(24)
179 FOR I=1 TO 200: NEXT
180 LOCATE 30, 25: PRINT "IMPRIMANTE INDISPONIBLE"
181 FOR I=1 TO 200: NEXT
182 IF INP(30000)=94 THEN 178
183 LOCATE 30, 25: PRINT "
184 PRINT#8, " ENCRE 0..".DEC$(C0, "##"). " - ENCRE 1..".D
  EC$(C1, "##"). " - ENCRE 2..".DEC$(C2, "##"). " - ENCRE 3..
  ".DEC$(C3, "##")
185 PRINT#8, " BORDURE..".DEC$(B0, "##"). " NOM du FICHIER :
  "A$+. " + EXE$

```


LE COIN PRO

L'Utilitaire

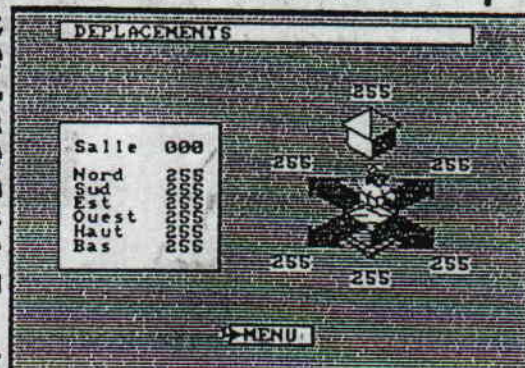
JADE

Et voici un gros morceau. JADE est en effet un sacré logiciel. Il est produit et diffusé par MBC. JADE, c'est quoi au juste? Certains fanzines en parlent sans vraiment savoir de quoi il s'agit, et sans connaître vraiment ses possibilités, et écrire que JADE est hyper simple à utiliser, est une connerie monumentale. Mais regardons le logiciel de plus près. Il s'agit d'un utilitaire qui vous permet de créer des jeux d'aventures.



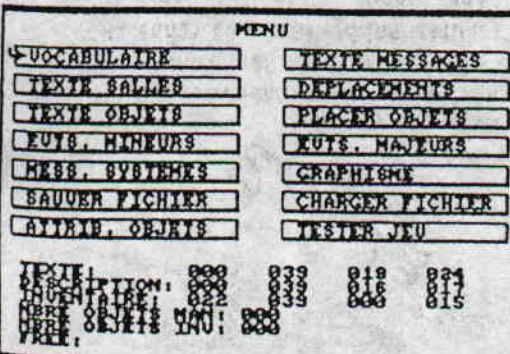
Le manuel précise qu'il n'est pas nécessaire de connaître le Basic ou le L-M et c'est vrai. Comment ça marche? Passons la parole au manuel, qui nous donne un aperçu. Rassurez-vous, j'ai en ma possession toutes les autorisations de MBC pour citer les passages que je désire du manuel en question...

Le rôle de JADE est de simplifier



la tâche du programmeur désirant créer son propre jeu d'aventure. Le but No 1 de JADE est donc de simplifier le dialogue avec le CPC, le tout, en français bien entendu. Comment réaliser un jeu d'aventure? Pour le joueur, le jeu fonctionne de la façon suivante: l'ordinateur lui expose la situation dans laquelle il se trouve par un dessin et un texte clair. Le joueur donne les actions qu'il veut tenter par l'intermédiaire du clavier. L'ordinateur les examine et les exécute: il fait ainsi évoluer le déroulement de l'aventure.

Je reprends la parole une seconde pour vous parler de la chose principale dans un jeu d'aventure, LE SCENARIO. Comme pour un film, c'est lui qui fera en sorte que votre jeu sera bon, super, extra, démentiel, ou tout juste bon pour aller finir ses jours dans une poubelle. Et là, JADE ne peut rien pour vous! Il faut avant de commencer la programmation, faire un solide topo sur papier. Lorsque vous aurez tout mis noir sur blanc, vous pourrez utiliser JADE, et c'est là que commencent les surprises, car JADE est très complet. Il s'occupe de tout! De l'environnement, des descriptions de lieux, des objets, des déplacements, du vocabulaire, des messages, des actions, des événements, des conditions qui font que telle ou telle chose peut ou ne peut pas se faire. Et tout cela représente une masse de données considérable. Ce n'est donc pas si simple que certains veulent le laisser croire. Sauf si votre aventure ne comporte qu'un ou deux personnages, avec deux ou trois salles, une dizaine d'actions, et trois ou quatre conditions, dans ce cas, oui, c'est pas compliqué, mais il n'est pas nécessaire d'utiliser JADE pour si peu. Le logiciel vous permet de définir un très grand nombre de choses, d'actions, de personnages, de phrases. Vous pourrez créer une aventure complexe et riche en décors, car JADE vous permet aussi d'intégrer des graphismes, en mode 1, et de simuler des animations. Un petit détail, JADE sauvegarde les images dans un format particulier appelé format IMAGE-JADE, vous devez donc avant tout, formater la face destinée à recevoir vos graphismes avec JADE. Vous disposez de dizaines d'options à partir d'un menu principal très complet, et rien



n'est laissé au hasard. Bref, si vous aimez jongler avec les flags, les conditions multiples, la logique, car il en faut, et si vous avez mis dans un coffre fermé à clé, la clé pouvant ouvrir la salle 1 et que la clé du coffre se trouve justement dans la salle 1, vous êtes dans la merde jusqu'au cou!!! Bon pour terminer, sachez que vous



OUAFFF



FANZINE AMSTRAD **Topmag** 3.80F

TOPMAG: FRANÇOIS DROUGARD 4 RUE DU TINTORET 92600 ASNIERES

UN NUMERO AGRESSIF

CONCOURS: LES RESULTATS !!!
TESTS TOP 6 BIDOUILLES
FANZINES MI MAGGERS
LE GAR MAGE NOUS AUSSI!



LE PREMIER
QUI PARLE
RECOIT DEUX
PRUNEAUX

topmag

```
186 PRINT#8,STRING$(78,"-");
    PRINT#8:PRINT#8
187 MODE 1:CALL &BC06,&C0
188 RETURN
189 CALL &BC06,&40
190 MODE 2:INX 0,13:INX 1,0:
    BORDER 13
191 CAT
192 INPUT"FICHIER S/EXT (RETU
    RN=CAT):",A$:IF A$="" THEN 198
193 IF LEN(A$)>8 THEN A$=LEFT
    $(A$,8)
194 L$=A$+"."+EXL$:E$=A$+"."+
    EXE$
195 MODE 1:CALL &BC06,&C0:
    RETURN
196 CALL &BC06,&40
197 MODE 2:INX 0,13:INX 1,0:
    BORDER 13
198 CAT
199 PRINT:INPUT " NOM DE L'EX
    TENSION DES FICHIERS EN LECTUR
    E: (RETURN=BIN) ",EXL$
200 IF LEN(EXL$)>3 THEN EXL$=
    LEFT$(EXL$,3)
201 PRINT:INPUT " NOM DE L'EX
    TENSION DES FICHIERS EN ECRITU
    RE: (RETURN=BIN) ",EXE$
202 IF LEN(EXE$)>3 THEN EXE$=
    LEFT$(EXE$,3)
203 IF EXL$="" THEN EXL$="BIN"
204 IF EXE$="" THEN EXE$="BIN"
205 MODE 1:CALL &BC06,&C0:
    RETURN
```

Et n'oubliez pas qu'avec ce programme vous pouvez reprendre des image d'écran en 17 Ko en provenance d'autres logiciels que ARA.

Les images d'écran travaillées et sauvegardées avec ce programme, gardent la trace des modifications que vous avez effectué sans avoir pour cela à créer un fichier supplémentaire (type PAL) comme avec OCP Art Studio. Les Modifs sont sauvegardées avec l'image elle-même.



pas important. TOPMAG est digne de son nom et il peut en être fier. Ca c'est un Fanzine. Ce qui m'a bien fait marrer c'est la façon avec laquelle ils osent traiter Amstrad 100% Enfin un Fanz qui n'hésite pas à dire que 100% c'est plus que 45% environ. De même pour Amstar et CPC, ils on leur paquet eux aussi, et c'est pas volé.

Les test, ils sont nombreux et ajustés au millimètre près. Pas de fausse notes c'est bien!

Il est réalisé avec Oxford PA0, et j'ose pas envisager ce qu'il aurait été s'ils avaient pris Pagemaker. Le summum peut être. Mais hélas il y a un hic. Il devient apériodique. Pour des raisons clairement expliquées dans ce numéro 18, et c'est vraiment dommage! Remarquez que 28 pages, (je vous avais pas dis qu'il faisait 28 pages?) faut se les faire! c'est pas de la tarte, surtout lorsque chacune d'elle est une réussite. Et là je sais de quoi je cause.

Bon, maintenant, je vais vous demander de les encourager car ils le méritent vraiment. Lisez TOPMAG, c'est en FREE et il ne vous coutera qu'un malheureux timbre à 3,80 Fr

TOPMAG
FRANÇOIS DROUGARD
4 rue du TINTORET
92600 - ASNIERES

MINITEL : 3615 JOYSTICK BAL TOPMAG

Oui, je sais, c'est pas une page habituellement réservée à la pub, mais il ne faut pas m'en vouloir. C'est pas ma faute, c'est la faute de TOPMAG. Je viens juste de le recevoir. J'ai lu, et j'en suis resté sur le cul...! Oui, je sais c'est pas mon habitude d'écrire comme ça, mais c'est encore la faute à TOPMAG. Pourquoi? Parce qu'il est tout simplement GENIAL!!! Ce numéro 18 est absolument indispensable. Vous devez le lire! Il est même (et là ça me coûte de dire ça) mieux que Runstrad. Si, si, si... Parole (enfin c'est mon avis), D'accord, il reprends des dessins de Runstrad, mais il ne manque pas de le dire! Puis ce que j'aime beaucoup, c'est qu'il n'a pas saboté mes digits! J'aurais pas fait mieux. Et les articles, dites, vous avez lu les articles? c'est d'une justesse incroyable. Tout en finesse. Du grand Art. Bon, Feinders n'est pas seul, c'est vrai, il y a aussi Punisher, Nébo, bien que Feinders signe 90,5% des articles. Du tout bon. Mais attention, c'est pas parce qu'ils m'ont donné un 20/20 (très bien les gars, merci, continuez) que vous lisez cet article. D'autres on aussi tenté leur chance, mais je suis un franc tireur, et je ne ferais jamais de pub pour une merde. Faut mériter! c'est normal non? Revenons à TOPMAG. Même le nom est bien ajusté. Pas comme Les Dieux de... j'ai oublié le reste mais c'est

Le Coin Des Lecteurs



Et bien voilà... Mettez un Scanner Dart dans les mains de JLM et regardez le résultat. ET C'EST SES PREMIERS ESSAIS, oui oui oui, (il vient juste de le recevoir, y a trois ou quatre jours). Il m'a envoyé aussitôt une bonne douzaine de dessins, et j'avoue que j'ai eu du mal pour choisir. Le reste est superbe aussi. Il y a deux zébres, et oui, des zébres quoi, avec des rayures, qui sont extras, mais j'ai pas assez de place, dommage...

Jan-Gogh est une superbe réussite. J'ai du mal à croire que c'est les premières digits qu'il fait. Et les chevaux, bien? Pas mal les chevaux! Bon, va falloir que je fasse gaffe si je veux pas rester à la traîne... Comme il est parti le bougre, j'ai l'impression que c'est pas fini. Et sans trahir un secret d'état, il m'a avoué s'amuser comme un fou avec son scanner, et je le crois, car depuis plus de 2 ans, moi aussi je m'amuse toujours autant avec le mien.

Bravo Jean Louis Meier, t'es doué, y a pas de doute. Et vous les kids du CPC, vous attendez quoi au juste pour m'envoyer vos réalisations? Vous oubliez qu'un concours est organisé en ce qui concerne la plus belle digit qui parviendra à la rédaction? Il y a des softs à gagner les gars, c'est valable pour les filles également. Là franchement, si je devais décerner un prix, il serait pour toi, Jean Louis, mais comme t'es un collaborateur du journal, tu comprends bien que c'est pas possible... Y aurait comme qui dirait de l'eau dans le gaz, et comme en ce moment, j'ai l'impression que Runstrad est dans le collimateur... Et oui, j'y peux rien, c'est comme ça! des aigris y en a!

LE CONCOURS



Vous avez jusqu'au 31 AOÛT 1998 pour me dire dans quel numéro de RUNSTRAD ce dessin a été publié. Un tirage au sort sera effectué parmi les bonnes réponses. Voyez page 11 la liste des lots.

Frezouls JG

DIVERS...



A partir du numéro 22 vous ne trouverez plus de date sur Runstrad. Ceci pour une raison bien simple, si j'ai un problème de délais pour sortir le journal, cela aura moins d'importance. Vous savez l'importance que j'attache au courrier, et vous êtes nombreux à m'écrire, vous répondre prend du temps vous vous en doutez, et parfois je suis obligé de délaissier un peu le journal, ce qui occasionne des retards. De cette façon, le problème est résolu. Plus de date sur Runstrad. Qu'on se le dise, et ne vous inquiétez pas si vous n'avez pas votre journal en début de mois. C'était ça, ou passer bimestriel... Mais JLM n'ayant menacé de choses inénarrables si je... Alors vu le gabarit du monsieur, je fais machine arrière, c'est humain. Mais attention, vous pouvez continuer à m'écrire hein! D'ailleurs, le jour où vous ne le ferez plus, y aura plus de Runstrad, ça serait dommage non! Salut à tous. Fin de message. Signé AP

LE CPC 6128 + du nouveau!

Du nouveau? Bien OUI! Figurez-vous que le sympathique rédacteur de MEGAMAG, S.CARRE m'a envoyé une photocopie de la page 988 du catalogue automne-hiver des maisons UPC (3 Suisses, La Redoute).

Et que voit-on sur cette page? On voit que le 6128+ sera disponible chez eux à partir de septembre. Voici la description qu'ils font pour le 464+ (celle du 6128 est identique, sauf qu'il aura en plus le lecteur de disquette 3').

Le 464+ : Nouveau, il combine micro-ordinateur et console de jeux. Compatible avec les milliers de logiciels déjà existants sur cassettes (et disc) Anstrad, et les nouvelles cartouches de parc Anstrad destinées à la console GX4000. Superbe desing, son stéréo, palette de 4096 couleurs, 32 niveaux de gris en monochrome. Connectable ainitel, microprocesseur 288. Mémoire ROM 32 ko contenant le Basic. Clavier AZERTY, 12 touches programmables. Livré avec jeu Anstrad cartouche + 1 manette de jeu, câble de téléchargement. Le 464 CPC+ MONOCHROME 1990F. / COULEUR 2990F. Le 6128 CPC+ MONOCHROME 2990F. / COULEUR 3990F. Avec 48Ko ROM pour le 6128. (merci Stéphane!)

JADE, la suite... enfin! JADE EST DEPOURVU DE REDEVANCE SUR LES PROGRAMMES QU'IL GÈNÈRE, et MBC vous signale quelle vous accordera jusqu'à 55% des bénéfices de la vente de votre jeu si vous éditez chez eux. C'est sympa non? En conclusion: JADE est un très bon produit, mais attention, selon l'utilisateur, le résultat peut être génial, ou bête à pleurer. Les bons logiciels c'est un peu comme les pianos! Les pianos, il y a ceux qui les portent, et ceux qui en jouent! Les bons logiciels, il y a ceux qui en parlent, et ceux qui les utilisent! Et là, j'en connais qui vont se sentir visés... Ah! oui, le prix de cette merveille... Moi, j'ai payé 399,00 Fr, mais il y a deux ans, alors... Au fait, j'en ai un à vendre à la rédaction, pour 200,00 Fr seulement, original avec M-D bien sûr! L'adresse de MBC pour ceux que ça intéresse: MBC Sarl - Institut de Développement - Route de Louvroil - 59330 HAUTMONT.

Je savais bien que je trouverai une petite place pour caser la fin de ce test sur JADE. Ça fait un peu bord... que, mais vous serez peut être en vacances lorsque vous lirez tout ça, alors hein! doucement les basses, on se calme! Je fais ce que je peux, même si ça en a pas l'air. Bonnes vacances tout même... veinards!

PETITES ANNONCES

Cherche "La Bible du CPC 6128"
de chez Micro Application
Faire offre au journal pour
VENTE OU ECHANGE

Cherche lecteur de d7 DD1
Plus prise pour CPC 464
(Si possible avec d7)
PRIX: Environ 500,00Fr.
TEL: 89.25.72.14 après 16h30

VENDS CPC 464 MONO+JOYSTICK
PRIX 1000,00Fr.
TEL: 61.40.21.77 après 19h
Demander DAVID
LE JOURNAL OFFRE A L'ACHETEUR
UN LOT DE CASSETTES DE JEUX
ET D'UTILITAIRES

CREATION ET CONCEPTION DU 1ER
NUMERO D'UN FANZINE DISK
CHERCHE COLLABORATEUR DE
TOUTES SORTES
REPONSE ASSUREE
ARKADIA (freeware) Gregory CANN
9, rue de GOETHE - 29200 BREST

CHERCHE PASSIONNES
DE PROGRAMMES BASIC
Réponses 100% assurée
HEINIS Stéphane
34, rue de la Suisse
68400 PFETTERHOUSSÉ

Les Annonces sont réservées aux abonnés. Elle doivent être sur une feuille à part. Les annonces pour vente/échange de softs piratés sont systématiquement éliminées!

BONNES VACANCES