

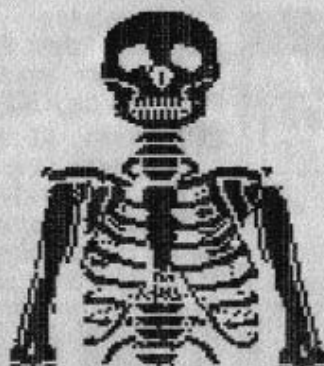
INFORMATIQUE AMSTRAD

NUMERO 6

DECEMBRE  
JANVIERO  
L  
L  
O  
S

Et voici le sixième ("adj. Qui vient par ordre après le cinquième" dit mon Larousse) numéro de votre zine adoré. Ce que ne dit pas mon dictionnaire, c'est qu'après 6 vient 7 (évident, non?) et qu'avec le numéro 7, Microzine entamera sa deuxième année d'existence! Et oui, dans 2 mois ce fanzine aura 1 an (déjà...) et je consentirais peut-être (suivant mon humeur) à vous faire quelques cadeaux pour fêter cet événement! Enfin, nous n'y sommes pas encore, et dans l'immédiat, occupez vous plutôt de ce numéro, tapez les listings, bricolez, et si ce n'est pas encore fait, abonnez-vous! Joyeux Noël à tous...

Lisez... MICROZINE


 ↔ AVANT ↔  
LA LECTURE

 ↔ APRES ↔  
LA LECTURE
CODE A BARRES  
(MODELE RUSSE)

NUMERO 6 2.20F



3003470 34556 13556 544

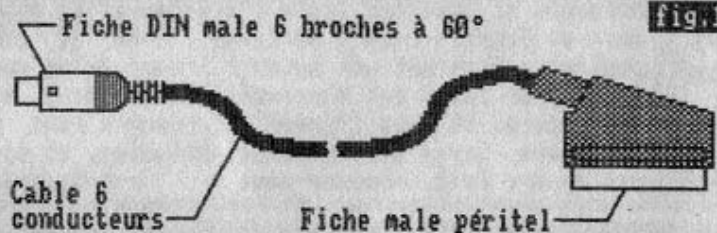
CONTENTS

- |   |                                   |   |   |
|---|-----------------------------------|---|---|
| 1 | INTERESSANT, NON ?                | 2 | - BRICOLAGE<br>- LE P'TIT LISTING<br>- L'OMIAR        |
| 3 | - MINI-JEU: TRACE<br>- JEU DEBILE | 4 | - JEU DE CARACTERES<br>- RUBRIKAZINE<br>- ABONNEMENTS |



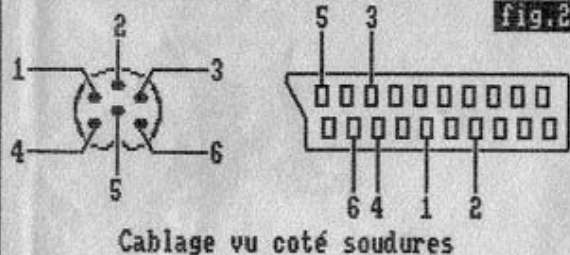
# BRICOLAGE

Vous n'avez pas envie de déboursier 495F (prix public généralement constaté) pour acheter un adaptateur péritel vous permettant de profiter pleinement de vos jeux remplis de zolies couleurs sur l'écran (77cm, coins carrés) du téléviseur familial. Je vous comprends. Alors faites comme moi, prenez votre fer à souder et votre courage à deux mains et réalisez un cordon péritel! Mais comment qu'on fait (ti)? vous écriez-vous. Fastoche, vous achetez (ou récupérez) le matos de la figure 1 et vous suivez le plan de cablage figure 2 en reliant le 1 au 1, le 2 au 2, etc...



Pour vous servir du cordon, c'est simple, vous branchez normalement votre moniteur au CPC et vous reliez le CPC à votre télé par le superbe cordon que vous venez de confectionner grâce aux conseils de MICROZINE!

Attention, si une épaisse fumée noire sort de votre téléviseur, débranchez rapidement et vérifiez votre cablage! Bonne chance.



Cablage vu coté soudures

## LE P'TIT LISTING

```

10 ' BOLD par B.L.B. 89
20 a$="LISEZ MICROZINE"
30 FOR m=0 TO 2:x=3:y=10:MODE m:READ z
40 FOR n=1 TO 2:READ xx,yy:GOSUB 70
50 y=y+2:NEXT:CALL &BB06:NEXT:END
60 DATA 32,0,400,4,398,16,0,400,2,398,0,
0,400,1,398
70 PLOT xx+((x-1)*z),yy-((y-1)*16),1:TAG
:PRINT a$:TAGOFF
80 LOCATE x,y:PRINT CHR$(22)CHR$(1)a$CHR
$(22)CHR$(0):RETURN

```

## LTCMIAR

POUR REMPLACER LA FONCTION COPYCHR\$(#) QUI FAIT CRUELLEMENT DEFAUT AUX 464, TAPÉZ LA LIGNE SUIVANTE AU DEBUT DE VOTRE PROGRAMME:

**10 C\$="!"+CHR\$(8)+CHR\$(164)+CHR\$(205)+CHR\$(96)+CHR\$(187)+"w"+CHR\$(201)** PUIS REMPLACER X\$=COPYCHR\$(#) PAR **CALL PEEK(aC\$+1)+256\*PEEK(aC\$+2):X\$=CHR\$(PEEK(&A408))**

SAVEZ VOUS QUE **OUT &F600,16** FERME LE CONTACT DU RELAIS K7 DE VOTRE 6128 (CONTACT DISPONIBLE ENTRE LES BROCHES 1 ET 3 DE LA PRISE TAPE). UN **OUT &F600,0** FERME LE CONTACT, A VOUS LES JOIES DE LA TELECOMMANDE.

# MINI-JEUX

RETROUVEZ LES GRANDS CLASSIQUES  
DES MINI-JEUX DANS MICROZINE !!

```
10 TRACE par PETER SHAW 1983
20 adapté sur CPC par B.L.B. 89
30 re=0
40 GOSUB 380
50 a$=INKEY$
60 IF a$<>CHR$(11) OR a$<CHR$(8) THEN 80
70 m=ASC(a$):j=0
80 h1=h1+(m=11)-(m=10)
90 h2=h2+(m=8)-(m=9)
100 LOCATE h2,h1:b$=COPYCHR$(#0)
110 IF b$<>" " THEN GOSUB 280
120 j=1
130 PEN 1:LOCATE h2,h1:PRINT CHR$(232)
140 u=0
150 IF u=5 THEN GOSUB 230
160 c3=c1:c4=c2
170 c1=c1+(n=11)-(n=10)
180 c2=c2+(n=8)-(n=9)
```

320 RETURN

330 CLS

340 IF os=10 THEN LOCATE 15,10:PRINT"JE  
GAGNE !"

350 IF hs=10 THEN LOCATE 14,10:PRINT"VOU  
S GAGNEZ !"

360 LOCATE 8,25:PRINT"TAPEZ ENTER POUR R  
EJOUER"

370 WHILE INKEY(6)<>0:WEND

380 MODE 1:j=1:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,9:  
INK 3,6

390 hs=0:os=0

400 GOSUB 430

**RUNSTRAD**  
**AMSTRAD**

410 m=9:n=8

420 RETURN

430 CLG:PEN 2

440 PRINT" SCORE: ORDINATEUR";os,"HUM  
AIN";hs

450 PRINT CHR\$(150);STRING\$(38,154);CHR\$(  
156);

460 FOR i=1 TO 20

470 PRINT CHR\$(149);STRING\$(38,9);CHR\$(1  
49);

480 NEXT i

490 PRINT CHR\$(147);STRING\$(38,154);CHR\$(  
153);

500 ci=10:c2=10:h1=10:h2=20

510 RETURN

```
190 LOCATE c2,c1:c$=COPYCHR$(#0)
200 IF c$<>" " THEN n=u+8:c1=c3:c2=c4:u=  
u+1:GOTO 150
210 PEN 3:LOCATE c2,c1:PRINT CHR$(233)
220 GOTO 50
230 ENV 2,14,-1,6:SOUND 7,0,0,0,2,0,30
240 hs=hs+1
250 GOSUB 430
260 IF hs=10 THEN GOTO 330
270 RETURN
280 ENV 2,14,-1,6:SOUND 7,0,0,0,2,0,30
290 os=os+1
300 GOSUB 430
310 IF os=10 THEN GOTO 330
```

 **JEU!** 

Remettez dans le bon ordre  
les lettres et chiffres ci-  
dessous pour obtenir un type  
d'ordinateur de la gamme  
AMSTRAD !

**2P68C1C**

(solution dans le numero 2746)

JEU  
DE

CARACTERES  
CARACTERES  
CARACTERES

Pas d'idées de cadeaux pour Noël ?  
Offrez donc un jeu de caracteres a votre  
vieille tante à héritage !

1 SYMBOL AFTER 48:FOR n=1 TO 36  
2 READ a,b,c,d,e,f,g,h,i  
3 SYMBOL a,b,c,d,e,f,g,h,i:NEXT  
4 DATA 48,56,108,238,238,238,108,56,0  
5 DATA 49,56,128,128,56,56,56,56,0  
6 DATA 50,124,238,14,124,224,238,254,0  
7 DATA 51,124,238,14,124,14,238,124,0  
8 DATA 52,62,126,238,238,254,14,14,0  
9 DATA 53,254,238,224,252,14,238,124,0  
10 DATA 54,124,238,224,252,238,238,124,0  
11 DATA 55,254,238,14,28,56,56,56,0  
12 DATA 56,124,238,238,124,238,238,124,0  
13 DATA 57,124,238,238,126,14,238,124,0  
14 DATA 65,124,254,238,238,254,238,238,0  
15 DATA 66,252,238,238,252,238,238,252,0  
16 DATA 67,124,238,224,224,224,238,124,0

17 DATA 68,252,238,238,238,238,238,252,0  
18 DATA 69,254,238,224,252,224,238,254,0  
19 DATA 70,254,238,224,252,224,224,224,0  
20 DATA 71,124,238,224,224,238,238,126,0  
21 DATA 72,238,238,238,254,238,238,238,0  
22 DATA 73,56,56,56,56,56,56,56,0  
23 DATA 74,14,14,14,14,238,238,124,0  
24 DATA 75,238,238,238,252,238,238,238,0  
25 DATA 76,224,224,224,224,224,238,254,0  
26 DATA 77,198,238,254,254,238,238,238,0  
27 DATA 78,206,238,254,254,254,238,230,0  
28 DATA 79,124,238,238,238,238,238,124,0  
29 DATA 80,252,238,238,252,224,224,224,0  
30 DATA 81,124,238,238,238,238,236,118,0  
31 DATA 82,252,238,238,252,238,238,238,0  
32 DATA 83,124,238,224,124,14,238,124,0  
33 DATA 84,254,56,56,56,56,56,56,0  
34 DATA 85,238,238,238,238,238,238,124,0  
35 DATA 86,238,238,238,238,238,124,56,0  
36 DATA 87,238,238,238,254,254,238,198,0  
37 DATA 88,238,238,238,124,238,238,238,0  
38 DATA 89,238,238,238,124,56,56,56,0  
39 DATA 90,254,238,28,56,112,238,254,0

10 TIMBRES ET VOUS ETES ABONNES 1 AN (6 NUMEROS) A MICROZINE !!!

JOURNAL INFORMATIQUE GRATUIT DU CPC 6128 AMSTRAD

**RUNSTRAD**

58 rue de la Briquetterie - 17000 La Rochelle - Tél: 46.67.58.89

Microzine a bientôt un an (on le saura...), et je m'aperçois avec stupéfaction et ébahissement que je ne vous ai jamais parlé de cet excellent fanzine qu'est Runstrad. Ce superbe fanz réalisé avec AMX Pagemaker (son auteur -Patrick AUBERT- semble allergique à Oxford PAO, on lui pardonne...) ne comporte pas moins de 12 pages passionnantes (Microzine fait un peu petit à coté). Au sommaire, toutes les rubriques habituelles: tests de logiciels, trucs et astuces, coin pro, listings, cours, coin des lecteurs, PA, pub, concours. Le tout est bien sur agrémenté de superbes digitalisations. Ce fanzine mensuel (déjà 13 numéros) vous attend à l'adresse ci-dessus. Alors, n'hésitez pas, demandez-le! (sans oublier un timbre à 3,70 F)

MICROZINE est edite par moi \* DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: moi \* DIRECTION ARTISTIQUE: moi \* ILLUSTRATION: moi \* PUBLICITE: moi \* DIFFUSION: moi et vous \* FABRICATION: moi \* IMPRESSION: DMP-2000 \* COMMISSION PARITAIRE en cours toujours tu n'interesses...  
MICROZINE est une revue totalement independante d'elle meme et des autres, non mais !!