

de l'abonnement, il n'y a pas d'erreur, ça devient un journal de luxe et si Charasse nous tombe dessus, on est bon pour l'impôt sur les grandes fortunes!

Les fanzines : Alors là, ça devient un peu le caca! Certains n'ont plus rien à voir avec le CPC! Bonjours aux collectionneurs de timbres Croc en chambre, la micro c'est planant (LMCP), club AMS'DEM (NDBLB: en plus de ceux cités, des lecteurs se plaignent de The Amazing Fanzine et des Dieux du CPC, c'est ce qui ressort du courrier que je reçois...). Ils ne répondent jamais! Autre chose, évitez de vous critiquer entre vous et de noter vos confrères, laissez les lecteurs apprécier! Tout ne peut pas plaire à tous, un exemple : je n'aime pas beaucoup les démos, mais je reconnais que cela doit représenter un énorme travail et je n'en dégoûte pas les autres! Sur ce, vive le CPC!

Rubrikazine

MICRO MAG papier est mort! Vive MICRO MAG Disk, le numéro 5 (qui est le 1er sur disquette) est superbe malgré un certain manque de cohérence entre les 2 faces. Le fait que deux rédacteurs différents se soient partagé le travail (1 face chacun, sa c'est du partage!) vous donne l'impression de naviguer dans 2 zines différents. En bref vous en avez doublement pour votre argent! 1 disk et 1 timbre à 4,00F à : Antoine PITROU - 4, rue d'Amsterdam - 59700 MARCQ-EN-BAROEUL. En plus, scoop mondial! La seule et unique interview du rédac' de Microzine (de moi quoi!) sera normalement dans Micro Mag 6...

Grande nouvelle : l'éclatement de Micro Mag a eu du bon! Olivier, l'ancien rédacteur en chef est maintenant à la tête d'un nouveau zine : BEEKZINE, le

premier fanzine freeware hebdomadaire (et oui, vous avez bien lu!). Avec un format A5 (comme MZ), plein de textes passionnants et une absence flagrante d'illustrations (c'est fait exprès et c'est tant mieux!), Beekzine est le fanz à lire absolument et à encourager! 2.50 à : Olivier MAILLARD - 123, Av. des Sautes - 59910 BONDUES.

Quelques trucs en vrac...

RUNSTRAD 31 est toujours aussi beau, intéressant à lire, superbement illustré, bref : notre maître à tous! Seul ombre au (beau) tableau, Runstrad est toujours réalisé avec AMX Pagemaker, logiciel peu adapté à ce genre de travail (celle là, ça fait vraiment très longtemps que j'avais envie de la sortir, et toc!).

J'ai reçu directement SYNTAX ERROR (tiré à 30 exemplaires, je dois faire

partie des privilégiés!). Bonnes rubriques techniques, très chouettes digit, humour homme nid prêt zan, Clod assure toujours autant! Problèmes : n'ayant pas accès à un photocopieur, je ne peux assurer la diffusion, donc le premier d'entre vous qui me le demande recevra ce numéro de Syntax, mais attention! Il devra s'engager à le distribuer!

Ah! Le petit ELECTRO JACK illustré No5 est parmi nous : toujours plein de listings bien documentés, trois pages sur la siglomania (le rédac' est atteint du virus, bon rétablissement!). Je vais même vous repasser l'adresse pour que vous puissiez le commander de suite! 4 F en timbres à : Jacques de LAMAR - 3, Av. des Cosmonautes - 45400 FLEURY LES AUBRAIS.

Petite erreur dans MZ 17, l'adresse de FREEWARE, le fanzine des démos est : Stéphane SIKORA - 1 bis, rue Casteja - 92100 BOULOGNE BILLANCOURT.

MICROZINE

INFORMATIQUE AMSTRAD

Numéro 19 - Février / Mars 1992 - 2,50 Fr



MICROZINE est conçu et réalisé par ...
Bruno LE BOURHIS - 1, rue du Loch - 56400 BRECH
Avec pour ce numéro, la participation de :
Michel PODVIN - André CAUNES - Stéphane SIKORA
Antoine PITROU - Sébastien COLIN - "Le Barbu"

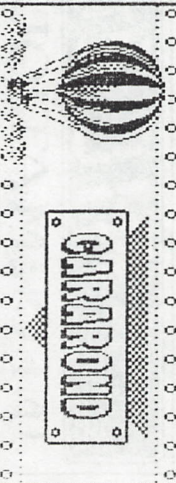
EDITORIAL

Ouf ! L'édito étant généralement le dernier texte à écrire, je peux enfin pousser un cri de soulagement : MICROZINE numéro 19 est prêt ! (en plus, malgré un ruban à deux doigts de la mort, le DMP 2000 a tenu le coup) Un grand merci aux personnes qui m'ont donné un sérieux coup de main en me confiant leurs listings me permettant ainsi de réaliser un numéro digne de ce troisième anniversaire ! Un grand bravo également aux "distributeurs" de MZ en France et à l'étranger, allez-y les gars, c'est fait pour ! Sur ce, je ne peux que vous souhaiter bon courage pour la saisie et que nos doigts s'usent encore longtemps sur les claviers de nos CPC !

Bruno.

SOMMAIRE

- Page 2 : ... Listing : CARAROND
- Page 3 : ... SIGLOMANIA Part One (suite)
- Page 4 : ... Listing : COLRECUP
- Page 5 : ... Listing : DEMORECU
- Page 6 : ... Listing : RECIPANS
- Page 7 : ... Les Uneliqnes
- Page 8 : ... Courrier (suite)
- Page 9 : ... SIGLOMANIA Part Two
- Page 10 : ... Listing : DATA-GEN
- Page 11 : ... Listing : GRAPHICS



Un numéro de Microzine sans bidouille caractéristique est-ce pensable ? Que non, et je le prouve en vous présentant CARAROND, saisissez-le, lancez-le et constatez par vous même le résultat !

```
10 ' CARAROND par B.L.B.
20 ' créé sur 6128 le 18/8/91
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,11
40 PAPER 0:PEN 1:SYMBOL AFTER 32
50 BORDER 0:ORIGIN 320,200:DEB:d=0
60 a$="MICROZINE FREEMARE 92."
70 FOR m=0 TO 7:FOR n=1 TO 22:b$=MID$(a$,
  n,1):c$=HLEN+1+(ASC(b$)-32)*8:c$=m*22
  +n*2)+BIN$(PEEK(c+m),8):NEXT:NEXT
80 c$(0)=STRING$(180,49):c$(10)=c$(0)
90 FOR x=180 TO 120 STEP -6
100 FOR b=2 TO 360 STEP 2
110 PLOT x*SIN(b),x*COS(b),VAL(MID$(c$(d
  ),b/2,1))+1
120 DRAWR 2,2:DRAWR 2,-2:DRAWR -2,-2:DRAR
  2,2
130 NEXT:d=d+1:NEXT
```

SIGLOMANIA

PART ONE

Lorsque j'ai eu l'idée de la Siglomania, je crois que j'ai visé juste ! Mon but est doublement atteint : ça vous occupe utilement au clavier de votre CPC et ça me donne moins de boulot pour réaliser Microzine ! Et hop, place à une série de trois listings signés André CAINES ...

10 ' SIGLO-M6 par Dédé pour MICROZINE et BLB

```
110 a$(1)="$666222666222":a$(2)="$266622
666222":a$(3)="$226662622266"
120 a$(4)="$222666222666":a$(5)="$622266
226662":a$(6)="$662226266622"
130 a$=INKEY$:IF a$=" " THEN IF a=1 THEN
  a=b-1:c=-1 ELSE a=1:b=6:c=1
140 FOR n=a TO b STEP c:FOR m=2 TO 13:IN
  K VAL(MID$(a$(n),m,1))
150 NEXT:NEXT:GOTO 130
```

LES UNELIQUES

Gagnez de l'argent en tapant une toute petite ligne de basic, c'est possible ! Le uneliqne qui suit vous permettra de gagner à TOUTS LES COUPS (ou presque) au tapis vert ! (non, sans blague si vous gagnez vraiment beaucoup, pensez à l'auteur, voir adresse en bas de page 1...)

```
10 MODE 1:FOR t=1 TO 8:READ t$(t):NEXT:F
  OR n=1 TO 4:LOCATE n*7,10:PRINT t$(INT(R
  ND*(7)+1):STRING$(2,10)STRING$(3,8)CHR$(2
  5+n):NEXT:CALL &B806:RUN:DATA " 7 "
  8 " 9 " 10 "Valeat", "Dame "
  Roi " " As " "
```

MAG
publications
10, rue Jean Baptiste BAUDIN
21000 DIJON / FRANCE

Les plus anciens frappeurs de clavier d'entre vous savent sans doute que la rubrique Uneliqne est un hommage aux Deulignes d'Hebdoiciel (le seul, l'unique, l'irremplaçable et d'ailleurs irremplacé hebdo de listings...). Voici un deuligne tiré de ce fameux journal, je n'ai malheureusement pas le nom de l'auteur de cette merveille qui m'a été communiquée par Bernard MOLLIER. C'est une sorte de calculatrice très pratique qui accepte les fonctions mathématiques du CPC...

```
10 DEG:MEMORY &9FF:b=&B806:a$="D0400C9
07A0FDE235E235EBCD40DED7C8C0DFEE00C0A5
E7C9":FOR n=1 TO 26:POKE &9FF-n,VAL("&"+
  MID$(a$,2*n-1,2)):NEXT
20 CLS:LOCATE 6,5:INPUT ">";z$:IF z$=" "
  THEN 20 ELSE z$="30 x="+z$+":RETURN "&CHR
  $(0):CALL &A000,a$:GOSUB 30:LOCATE LEN(
  z$)-4,5:PRINT="x:CALL b:GOTO 20 "
```

Courrier des Lecteurs.

Tiens, le Barbu est de retour dans le courrier des lecteurs ! Il y en a qui ne seront sûrement pas très contents de voir le nom de leur fanz' cité dans la lettre du Barbu, tant mieux ça leur apprendra à être sérieux et à répondre aux lecteurs, non mais !

Les journaux "officiels" : Anstrad 100 % No 41 page 62 "Les éditeurs assurent ils ?" Mais vous, assurez vous ? Lors de mon abonnement, j'ai reçu après 9 mois d'attente et lettre de rappel mon kit de téléchargement, c'est pas sérieux ! No 40 page 52, vous critiquez Jérôme Drapeaux qui vous a envoyé une copie d'un jeu de Claude Le Moulec, mais vous faites la même chose No 37 page 38 dans l'article de Jo Lascience "Les mots en anagrammes" !

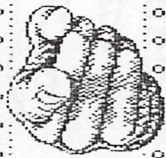
FREEWARE
ce jeu se nomme véritablement "mouli-mots" de Michel Archambault et est paru dans CPC No5 (ça ne nous rajeunit pas !). Ce qui m'a frappé, c'est que les exemples et les explications du listing sont identiques entre les deux parutions : CPC Infos : arrêtez à chaque parution d'alternier entre Dataload et Anti Erreurs, j'ai la chance de posséder tous les anciens HS et le programme Anti Erreurs y est déjà paru 10 fois ("seulement" 5 fois pour Dataload). Vu le prix

EN BREF

```

10 ' RECUPAMS par B.L.B.
20 ' créé sur 6128 le 18/01/92
30 f$=" ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ012345
6789, ?" CHR$(34) + "()*<>:" SYMBOL A
FTER 32
40 MODE 0: BORDER 9: INK 0, 26: INK 1, 0: PAPE
R 0: PEN 1
50 x=0: yy=398: FOR h=1 TO LEN(f$): y=yy: 60
SUB 90: y=yy
60 IF x=576 THEN yy=yy-64
70 x=x+64: IF x=640 THEN x=0
80 NEXT: SAVE "amstrad.bin", b, c, 0000, &4000
:CLS: END
90 a=HIMEM+1+(ASC(MID$(f$, h, 1))-32)*8)
100 FOR n=a TO a+7: a=BIN$(PEEK(n), 8)
110 i=1: FOR k=x TO x+60 STEP 8: b=ASC(MID
$(a$, i, 1))-48
120 IF b THEN FOR j=y-6 TO y STEP 2: PLOT
k, j, 1: DRAW 4, 0: NEXT
130 i=i+1: NEXT: y=y-8: NEXT: RETURN

```



COOPERAN

Une chouette recopie d'écran texte que tous les heureux possesseurs d'imprimante vont sûrement adopter. Pour lancer l'impression : CALL &A100. Nous devons cette merveille à Michel PODVIN, le squatter des colonnes de MZ :

```

10 ' COOPERAN par Michel PODVIN
20 ' (c) PAM SOFT 1991
30 MEMORY &A0FF: FOR x=&A100 TO &A13B
40 READ a$: POKE x, VAL("&" + a$): NEXT
50 DATA cd, 81, bb, cd, 11, bc, 3c, 47
60 DATA 3e, 0a, cb, 27, 10, fc, 47, 0e
70 DATA 19, 21, 01, 01, cd, 75, bb, c5
80 DATA cd, 60, bb, cd, 35, al, 3e, c9
90 DATA cd, 5a, bb, 10, f3, c1, 0d, c8
100 DATA c5, 3e, 0a, cd, 35, al, 3e, 0d
110 DATA cd, 35, al, 18, e3, cd, 2b, bd
120 DATA d8, 18, fa, 00

```



TUBEDAM

Largement inspiré par le listing DANIER du numéro 13 (un an déjà...), voici TUBEDAM, encore plus beau, encore plus fort et ... plus court! Une sorte de descente dans un puit sans fin s'ouvrira à vos yeux après les 2 minutes nécessaires à la création de l'écran... N'hésitez pas à frapper la barre d'espace pour changer le sens de défilement.

```

10 ' TUBEDAM par B.L.B.
20 ' créé sur 6128 le 12/11/91
30 INK 0, 0: INK 1, 26: PAPER 0: PEN 1: MODE 0
:FOR n=2 TO 14: INK n, n: NEXT: BORDER 0: DEF
INT a-z
40 t=50: FOR r=2 TO 10 STEP 2
45 FOR c1=2 TO 7: c2=15-c1
50 FOR n=1 TO r: ORIGIN 320, 200: DEG: MOVE
0, t
60 FOR a=0 TO 360 STEP 40
70 DRAW t*SIN(a), t*COS(a), c1: DRAW t*SIN(
a+20), t*COS(a+20), c2
80 NEXT: t=t+1: NEXT
90 NEXT c1: NEXT r
100 a=6: b=1: c=-1

```

```

20 MODE 1: INK 0, 11: INK 1, 13: INK 2, 6: BORD
ER 11: GRAPHICS PEN 1
30 MOVE 70, 5: DRAW 140, 395: DRAW 320, 200: D
RAW 510, 395: DRAW 570, 5: DRAW 450, 5: DRAW 4
20, 120: DRAW 320, 5: DRAW 220, 120: DRAW 190,
5: DRAW 70, 5: MOVE 320, 150: FILL 1
40 GRAPHICS PEN 2: PLOT 230, 265: DRAW 280,
395: DRAW 365, 395: DRAW 330, 310: DRAW 230, 2
65: MOVE 300, 350: FILL 2
50 DEG: FOR a=1 TO 360: ORIGIN 320, 200: PLO
T 50*COS(a), 50*SIN(a): PLOT 110*COS(a), 11
0*SIN(a): NEXT: LOCATE 16, 8: PRINT " ": MOVE
-12, -100: FILL 2: CALL &B806: RUN

```



Message personnel à Dédé, après le siglo M6 et le siglo FR3 (voir plus loin), attend un peu pour le logo de la 5! Dans peu de temps, ça sera simple : un écran tout noir avec quelque points blancs ...

```

10 ' SIGLOFR3 par Dédé pour Microzine et
BLB
20 MODE 1: INK 0, 13: INK 1, 1: INK 2, 26: INK
3, 24: BORDER 13
30 WINDOW #1, 1, 25, 4, 22: PAPER #1, 1: CLS #1
40 GRAPHICS PEN 3: FOR a=320 TO 520 STEP
2: MOVE a, 48: DRAW a+80, 150: DRAW a+40, 200:
DRAW a+80, 250: DRAW a, 350: NEXT
50 GRAPHICS PEN 2: MOVE 20, 55: DRAW 60, 345
: DRAW 180, 345: DRAW 170, 295: DRAW 120, 295:
DRAW 110, 235: DRAW 160, 235: DRAW 150, 185: D
RAW 100, 185: DRAW 80, 55: DRAW 20, 55: MOVE 8
0, 210: FILL 2
60 MOVE 150, 55: DRAW 190, 345: DRAW 290, 345
: DRAW 290, 180: DRAW 315, 55: DRAW 255, 55: DR
AW 230, 175: DRAW 210, 55: DRAW 150, 55: MOVE
210, 210: FILL 2
70 ORIGIN 290, 265: DEG: MOVE 0, -80: FOR a=1
TO -180 STEP -10: DRAW -50*SIN(a), 80*COS(

```



```

0, 210: FILL 2
60 MOVE 150, 55: DRAW 190, 345: DRAW 290, 345
: DRAW 290, 180: DRAW 315, 55: DRAW 255, 55: DR
AW 230, 175: DRAW 210, 55: DRAW 150, 55: MOVE
210, 210: FILL 2
70 ORIGIN 290, 265: DEG: MOVE 0, -80: FOR a=1
TO -180 STEP -10: DRAW -50*SIN(a), 80*COS(

```

```

a): NEXT: ORIGIN 310, 250: FILL 2
80 GRAPHICS PEN 1: ORIGIN 240, 260: FOR a=1
TO -190 STEP -10: DRAW -40*SIN(a), 35*COS(
a): NEXT: ORIGIN 232, 226: DRAW 8, 68: MOVE 10
, 10: FILL 1: CALL &B806: RUN

```

Et pour terminer, un (petit) excès de patriotisme avec COCARDE le dernier (pour ce No 19) listing d'André CAUNES :

```

10 ' COCARDE plagée par Dédé sur un
Siglo d'Electro-Jack
20 MODE 1: BORDER 11: INK 0, 11: INK 1, 6: INK
2, 26: INK 3, 2: x=320: y=200
30 DEG: r=190: col=1: GOSUB 50: r=130: col=2:
GOSUB 50: r=70: col=3: GOSUB 50
40 CALL &B806: RUN
50 FOR n=-90 TO -90 STEP -1: GOSUB 60: NEXT
: RETURN
60 xx=x-COS(n%)*r: xx1=x+COS(n%)*r: yy=y+S
IN(n%)*r: PLOT xx, yy, col
70 DRAW xx1, yy: PLOT xx, yy-1: DRAW xx1, yy-
1: PLOT xx, yy-2: DRAW xx1, yy-2: RETURN

```



* Vends tout un tas de jeux en k7 (j'envoie liste contre 1 timbre, réponse assurée). BADEL Sylvain - 1, rue Mange-temps - 69780 MITONS.

* Recherche lecteur de disquette, imprimante, extension pour CPC 464. Faire offre à : ANDRE Jean-Yves - Coet Queneul 56220 St JACUT LES PINS.

* Vends Amstrad 100% numéro 30 à 41, 8 F pièce ou 70 Francs les 11, expédition en port du : BLB - 1, rue du Loch ...

* COOL LA MICRO No1 sera disponible début Février, pour le recevoir envoie un disk + 1 enveloppe timbrée à 4 Frs : BADEL Sylvain ... (voir plus haut)

* Sur 36 15 JETROC, tu pourras vendre et échanger des jeux vidéo Atari, Amiga, Amstrad, PC, des K7 vidéo et de la musique, disques, K7, CD. Tape 36 15 JETROC.



RECUPERON

On attaque le gros morceau de ce numéro 19 : LA RECUPERATION DES FONTES PAGE-MAKER EN MODE 0. Que tous ceux qui ne possèdent pas le No 18 de MZ (les palettes) ou qui n'ont pas de fontes Page-maker pour les essais se rendent directement à la fin de cet article pour saisir de suite le dernier listing : RECUPERONS, ce dernier se charge de créer un écran (AMSTRAD.BIN) que l'on utilisera pour les essais. Les autres peuvent s'abstenir de le saisir et reprendre directement un écran (XXX.BIN 17 Ko) créé avec le listing RECUPERON du No 18.

Pour obtenir de belles lettres colorées (avec de chouettes dégradés qui s'animeront par la suite!) inutile de charger votre DAD préféré (comme je vous le conseillais dans le 18). Le programme COLRECUP se charge de tout! Vous le lancez, entrez le nom du fichier (AMSTRAD.BIN ou XXX.BIN voir plus haut) à lire, le nom de sauvegarde de l'écran coloré, le type d'effet (couleurs horizontales, en travers, etc...) et vous avez largement le temps d'aller boire une bière ou fumer une cigarette (au choix, pas les deux!). Seul défaut de ce listing, il est assez long à s'exécuter (mais ce défaut est largement compensé par le résultat, croyez-moi!). On se retrouve après le listing pour la suite des applications ...

FREEAD ONLY

```

re "f$:" IF f$="" THEN RUN
50 CLS:PRINT "Choix de l'effet :";a$="Couleurs";PRINT
60 PRINT TAB(20);a$;"en travers .....";
1;"PRINT TAB(20);a$;"à l'horizontale ....";
2;"PRINT TAB(20);a$;"à la verticale ....";
3;"PRINT TAB(20);a$;"en carré .....";
4"
70 PRINT:PRINT TAB(20);:INPUT "Votre choix (1,2,3 ou 4) ";ch
80 MODE 0:MEMORY &FFF:FOR n=2 TO 6:INK n,n+10:NEXT
90 PRINT CHR$(23)CHR$(1)CHR$(22)CHR$(1)
100 C=0:ON ch GOSUB 200,250,290,330:LOAD f1$;40000
110 n=&C000:FOR n=&4000 TO 32768:n=PEEK(n):ec$=BIN$(PEEK(n),8)
120 IF n=&128 THEN ec$="1"+MID$(ec$,2,1)+"0"+MID$(ec$,4,1)+"0"+MID$(ec$,6,1)+"0"+RIGHT$(ec$,1)
130 IF n=&64 THEN ec$=LEFT$(ec$,1)+"1"+MID$(ec$,3,1)+"0"+MID$(ec$,5,1)+"0"+MID$(ec$,7,1)+"0"
140 IF n=&192 THEN ec$="11000000"
150 POKE n,VAL("&X"+ec$):n=n+1:NEXT
160 C=0:ON ch GOSUB 200,250,290,330
170 SAVE f$;b,&C000,&4000
180 CALL &B806:RUN
190 ' Couleurs en travers
200 FOR y=-384 TO 640 STEP 8
210 MOVE y,16:DRAW y+384,398,c+2
220 MOVE y+4,16:DRAW y+388,398
230 C=C+1:C=C MOD 4:NEXT:RETURN
240 ' Couleurs à l'horizontale
250 FOR n=398 TO 16 STEP-4
260 MOVE 0,n:DRAW 640,n,c+2:MOVE 0,n-2:DRAW 640,n-2
270 C=C+1:C=C MOD 4:NEXT:RETURN
280 ' Couleurs à la verticale
290 FOR n=0 TO 640 STEP 4
300 MOVE n,16:DRAW n,400,c+2
310 C=C+1:C=C MOD 4:NEXT:RETURN
320 ' Couleurs "en carré"

```

GMS-MODE

```

330 FOR x=0 TO 576 STEP 64:FOR y=398 TO 16 STEP-64:C=0
340 FOR n=0 TO 28 STEP 4
350 MOVE x+n,y-n:DRAW (x+62)-n,y-n,c+2
360 MOVE x+n,(y-62)+n:DRAW (x+62)-n,(y-62)+n
370 MOVE x+n,y-n-2:DRAW x+n,(y-62)+n+2
380 MOVE (x+62)-n-2,y-n-2:DRAW (x+62)-n-2,(y-62)+n+2
390 IF n=28 THEN 420
400 MOVE x+n+4,y-n-2:DRAW (x+62)-n-4,y-n-2
410 MOVE x+n+4,(y-62)+n+2:DRAW (x+62)-n-4,(y-62)+n+2
420 C=C+1:C=C MOD 4:NEXT:NEXT:RETURN

```

Ca suit derrière? Ok, on continue ...

Si tout s'est bien passé jusqu'à présent (je l'espère...), vous devez être en possession d'un bel écran rempli de lettres colorées (appelons le COL.BIN par exemple...). L'étape suivante va être la saisie de DEMORECU qui est (oh joie!) la démonstration de la RECUPERATION des fontes... Ouf enfin ...

Le Croco Déchainé

```

10 ' DEMORECU par B.L.B.
20 ' créé sur 6128 le 21/12/91
30 MODE 2:INPUT "Nom du fichier FONTES.BIN 17 Ko à utiliser (sans extension) ";n$
40 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:PAPER 0:PEN 1
50 f$="ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ0123456789.?!@,CHR$(34)+(")*#+=<>"
60 MEMORY &663C:DEF FN ts(x,y)=&667C+(y-1)*80+(x-1)*4
70 FOR n=&663F TO &667B:READ a$;a=VAL("&a$");POKE n,a:NEXT
80 DATA 21,00,00,01,00,40,11,7C,66,ED,B0,C9,FE,02,00,DD,66,01,DD,6E,00,DD,56,03,DD,5E,02,06,08,C5,3E,04,E5,D5,01,08,00,ED,B0,01,48,00,09,EB,09,EB,3D,20,F1,E1,D1,01,00,08,09,EB,09,C1,10,E1,C9

```

Pas d'erreurs? Allez hop! RUN, tapez COL (toujours par exemple) puis RETURN. La petite routine d'affichage de sprites (les lettres pour nous) est peut être de Claude LE MOULLEC (je n'en suis pas sûr). Par contre le scrolling est 100% basic : difficile de faire mieux en moins de lignes. Chouette l'animation non? Belles les couleurs? (en tout cas, sur mon moniteur monochrome, elles sont superbes!). Si il y a parai vous une personne assez douée (je n'en doute pas) pour réaliser un scrolling (hard ou non, overscan ou non) utilisant la même table de sprites (l'écran 17 Ko) et qu'il désire en faire profiter les lecteurs dans un prochain Microzine, les colonnes lui sont ouvertes!



ALIGATOR DUNDEE



SUPPLEMENT AU NUMERO 19 DE MICROZINE

SIGLOMANIA

PART TWO

La Siglomania frappe encore! Nouvelle victime, Stéphane SIGORA du fanzine FREEMWARE (voir rubrique) qui m'a envoyé une de ses productions ...

```
1 ' SIGLO - Steph & BLB Soft (c) 1992
2 MODE 1:ORIGIN 310,200:FOR x=0 TO 6.3
STEP 0.04:PLOT COS(x)*50,SIN(x)*50,1:NEXT
1:FOR x=3.15 TO 6.3 STEP 0.03:PLOT COS(x)
)*60,SIN(x)*60:NEXT
3 DRAWN 0,100:DRAWN -120,0:DRAWN 0,-100:
MOVE -50,0:FOR x=0 TO 9.6 STEP 0.2:DRAWN
1.5,COS(x):PLOT 0,-6:PLOT 0,-6:MOVE
0,12:NEXT
4 LOCATE 17,8:PRINT"PHILIPS":x=40:y=14:
r=6:GOSUB 5:x=36:y=-16:GOSUB 5:r=4:x=-34
:y=24:GOSUB 5:x=30:y=-24:GOSUB 5:LOCATE
1,22:PRINT"Est p'tetre l'inventeur du CD
",mais c'est MICROZINE l'inventeur de la S
IGLOMANIA !":CALL &BB18:RUN
5 MOVE x,y-5:DRAWN 0,r*2:MOVE x-r,y:DRAW
R r*2,0:RETURN
```

>BEEKZINE<

Un drapeau peut-il être considéré comme un sigle? En tout cas, pour Sébastien COLIN (un copain à Kadhafi ?) la réponse ne fait aucun doute : DRAP0 et SIGLO, même combat !

```
10 ' Drapo-1
20 ' créé le 18/10/91
30 ' par Sébastien COLIN
40 ' sur CPC 6128
```

```
50 MODE 0:BORDER 0:INK 0,9
```

```
60 CALL &BB06:RUN
```

```
70 ' et oui c'est tout !!!
```

```
80 ' pourquoi ???
```

```
90 ' bein parce que c'est le drapeau de
la LIBYE....
```



MAXAZER

Ce programme va faire beaucoup d'heureux ! Enfin, quelques heureux ... Pour tout vous dire ce listing fera au moins un heureux (ca j'en suis sûr! Salut LE BARBU!). C'est l'adaptation au clavier AZERTY de l'excellent Maxidos, le super logiciel d'exploitation des formats 800 Ko en 3 1/2. Logiciel initialement prévu pour les British Keyboard QWERTY ...

```
10 ' MAXAZER par B.L.B.
```

```
20 ' créé sur 6128 le 14/12/91
```

```
30 MODE 2:MEMORY &27FF:LOAD "maxidos.bin",&2800
```

```
40 FOR n=&562F TO &5691:READ a$:a=VAL("&"+a$):POKE n,a:NEXT
```

```
50 PRINT"Tapez une touche pour sauvegarder la version Azerty de Maxidos ..."
```

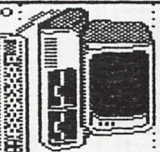
```
60 CALL &BB06:SAVE "maxidos.bin",b,&2800,&3200
```

```
70 DATA 2A,0D,23,34,00,24,00,2D,29,5E,50,7C,4D,3D,3A,40,5C,4F,49,4C,4B,2C,3B,21,7D,55,59,4B,4A,4E,20,5D,28,52,54,47,46,42,56
```

```
80 DATA 27,22,45,5A,53,44,43,5B,26,7B,FC,41,00,51,00,57,00,00,00,00,00,00,00,7F,26,31,7B,32,22,33,27,34,28,35,5D,36,7D,3
```

7,21

90 DATA 38,5C,39,40,30,29,5B,20,5F,5E,7C
3B,2E,2C,3F,3D,2B,3A,2F,3F,3C =



DATA-GEN

Al! Enfin un programme utile dans MZ!
Le listing ci-dessous vous permettra de
créer des chargeurs basic pour vos prog
.BIN. Il s'occupe de tout, et grâce à
lui, vous obtiendrez de beaux listings
pleins de datas. Merci qui? Merci
Antoine PITROU de l'excellent fanzine
MICRO-MAG (voir rubriquezine)...

```
10 ' DATA-GEN (c) Doc Antoine 1991
20 MODE 2:DEFINT a-z:INPUT "Adresse de de
but : ",adrdcb:INPUT "Longueur : ",long:adr
fini=adrdcb+long-1
30 INPUT "Nom du fichier binaire a charge
r : ",fich$:IF fich$="" THEN 40 ELSE MEMO
RY adrdcb+1:LOAD fich$,adrdcb
40 INPUT "Nom du fichier ASCII objet : ",f
ich2$:OPENOUT fich2$
50 PRINT#9,"10 ."
60 PRINT#9,"20 RESTORE:1=0:sun=0:adrdcb=
&"E$(adrdcb)" :MEMORY adrdcb"
70 PRINT#9,"30 FOR j=0 TO 7"
```

LE PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ

```
80 PRINT#9,"40 READ a$:IF upper$(a$)="CH
R$(34)"FINCHR$(34)" THEN 90 ELSE a=VAL(
"CHR$(34)"&"CHR$(34)"&a$):POKE adrdcb+i:
8+j,a"
90 PRINT#9,"50 sun=(sun+a+j+1)AND 255"
100 PRINT#9,"60 NEXT j:READ b$:b=VAL("CH
R$(34)"&"CHR$(34)"&b$)"
110 PRINT#9,"70 IF b<>sun THEN PRINT"CHR
$(34)"Erreur en ligne"CHR$(34)"1*10+100:
END"
120 PRINT#9,"80 i=i+1:GOTO 30"
```

130 PRINT#9,"90 SAVE "CHR\$(34)+fich\$+CHR
\$(34)" ,B,adrdcb,i*8:END"

140 ligne=0:sun=0

150 FOR j=0 TO 7:p(j)=PEEK(adrdcb+j):NEXT
j

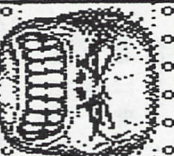
160 ligne\$=STR\$(ligne*10+100)+ " DATA "
170 FOR j=0 TO 7:1 ligne\$=1 ligne\$+HEX\$(p(j)
,2)+ " : " : sun=(sun+p(j))*j+1 ligne/AND 255:NE
XT

180 ligne\$=1 ligne\$+HEX\$(sun,2):PRINT#9,1 l
igne\$:1 ligne=1 ligne+1:adrdcb=adrdcb+8

190 IF (1 ligne*8)<100 THEN 150

200 ligne\$=STR\$(1 ligne*10+100)+ " DATA FIN
"

210 PRINT#9,1 ligne\$:CLOSEOUT:PRINT:PRINT
"Operations terminees"END =



GRAPHICS

Une petite récréation artistique of-
ferte par un habitué des colonnes de MZ:
Michel PODVIN. Laissez votre CPC délier
et constatez le résultat ...

```
1 ' GRAPHICS par Michel PODVIN
3 ' (c) PAM SOFT 1991
4 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:DEFIN
T a-y:RANDOMIZE TIME:x=320:y=200
5 c=INT(RND*8)+1:ON c GOSUB 11,12,13,14,
15,16,17,18
6 PLOT x,y,1:PLOT 640-x,y,1
7 ' PLOT x,y,1:PLOT x,400-y,1
8 ' PLOT x,y,1:PLOT 640-x,400-y,1
9 ' Choisissez une ligne entre 6 et 8
10 IF INKEY$="" THEN 5 ELSE RUN
11 x=x-1:RETURN
12 y=y+1:RETURN
13 x=x+1:RETURN
14 y=y-1:RETURN
15 x=x-1:y=y+1:RETURN
16 x=x+1:y=y-1:RETURN
17 x=x-1:y=y-1:RETURN
18 x=x+1:y=y+1:RETURN =
```