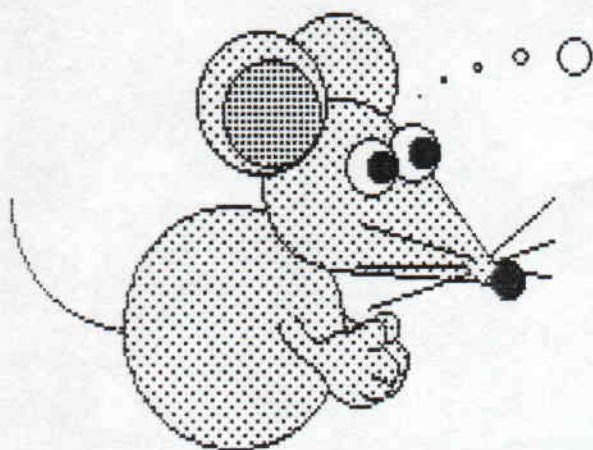




DUVAL PATRICE Appt 70 11, Cité Nantivet 51600 SUIPPES
Joindre une enveloppe timbrée avec votre adresse + 2 Frs.

No. 03 MENSUEL Mars

Prix: 2 Frs



Sommaire

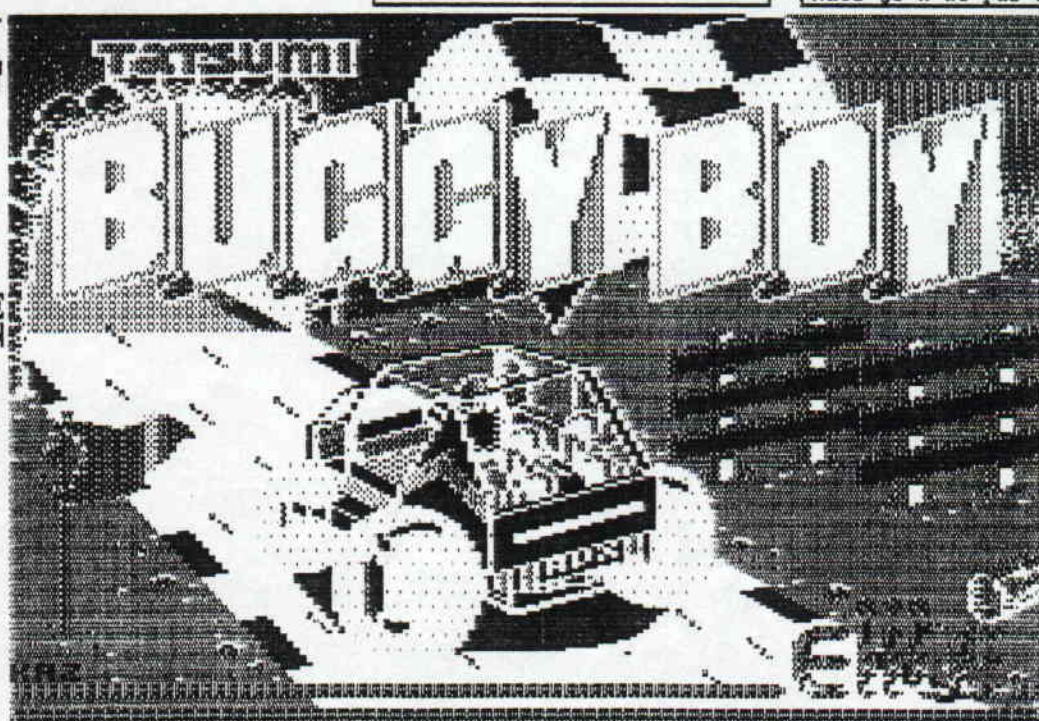
- Page 1 : Top jeux
Top utilitaires
Page écran
- Page 2 : Initiation
Trucs
Bidouilles
- Page 3 : Listings
Digit
Incroyable
- Page 4 : P.A. Lecteurs
Trucs Lecteurs
Abonnement

Edito

Salut ! Voici déjà le No.3, et ceci grace a vous. Je vous remercie tous pour votre nombreux courrier. Vous avez remarqué qu'il y a une 4ème page entièrement faite avec votre courrier et sans augmentation de prix ! Certains lecteurs m'ont envoyé leurs Tops 5, mais comme je n'en ai encore pas assez, c'est moi qui vais faire le choix parmi ceux que je possède. J'attends les vôtres ! J'envisage de faire un concours avec lots a gagner. Mais je n'ai pas d'idées. Et vous ?

TOP 5 Jeux

- 1 STORMLORD
- 2 DEFENDER OF THE CROWN
- 3 OPERATION WOLF
- 4 SUPER CARS
- 5 TIME SCANNER



TOP 5 Utilitaire

- 1 DISCOLOGY
- 2 O.C.P. ART STUDIO
- 3 ELECTRONIC MUSIC UTILITE
- 4 THE MUSIC SYSTEM
- 5 PYRADEV

Photocopiez moi Distribuez moi ou Contactez moi. Merci.

LE MOIS DERNIER NOUS AVONS VU COMMENT PROCEDER POUR ALLUMER UN POINT A L'ECRAN. CE MOIS-CI JE VAIS VOUS MONTRER COMMENT TRACER UNE DROITE. LES INSTRUCTIONS POUR TRACER UNE LIGNE SONT :

```
DRAW x,y,e,be
DRAW dx,dy,e,be
```

LES PARAMETRES x,y,dx,dy,e ET be ONT LES MEMES FONCTIONS QUE DANS LA LECON DU MOIS DERNIER.

POUR METTRE CES INSTRUCTIONS EN OEUVRE, IL VOUS FAUT DEFINIR LES POINT DE DEPART DE VOTRE LIGNE A L'AIDE DE L'INSTRUCTION PLOT OU PLOTX : PLOT 320,200.

ENSUITE, POUR UNE LIGNE HORIZONTALE FAITES : DRAW 640,200.
POUR UNE LIGNE VERTICALE FAITES : DRAW 320,0 OU DRAW 320,400.

MAIS VOUS POUVEZ AUSSI CHANGER LE TRACE DE CETTE LIGNE. C'EST A DIRE QUE VOUS POUVEZ SOIT AVOIR UNE LIGNE EN POINTILLEE, ALLUMER UN POINT SUR 5 SUR 10 ET BIEN D'AUTRES COMBINAISONS ENCORE. POUR CE FAIRE, IL SUFFIT D'UTILISER L'INSTRUCTION "MASK". CETTE INSTRUCTION ACCEPTE UN PARAMETRE COMPRIS ENTRE 0 ET 255.

```
FORMAT D'UTILISATION :
MASK &201010101
```

LE CHIFFRE 1 INDIQUE QU'UN POINT DOIT ETRE ALLUME ALORS QUE LE CHIFFRE 0 INDIQUE QU'AUCUN POINT NE DOIT ETRE ALLUME. LE PARAMETRE EST ECRIT, ICI EN BINAIRE, PRECEDE OBLIGATOIREMENT PAR "&". MAIS VOUS POUVEZ UTILISER LES NOMBRES DECIMAUX COMPRIS ENTRE 0 ET 255. MAINTENANT UN PETIT EXEMPLE :

```
10 MODE 2:PAPER 0:INK 1,26
20 y=400:FOR i=1 TO 255
30 MASK i:PLOT 0,y:DRAW 640,y
```

40 y=y-4
50 NEXT i
60 END

CE PETIT PROGRAMME VOUS PERMET DE VOIR LES DIFFERENTES LIGNES QUE VOUS POUVEZ TRACER. RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN !

INITIATION

Dans le listing qui suit, faites attention à ne pas faire de fautes car il n'y a pas de somme de controle à chaque ligne de DATAs. Si le programme ne marche pas, vérifiez les lignes de DATAs une par une.

TRACES

10 ' *****	230 DATA 47,C8,52,45,47,CC,52,45	450 DATA 22,E1,A5,F5,E1,22,DB,A5	DESCRIPTIFS DES RSXs :
20 ' * RSX SYSTEME *	240 DATA 47,48,CC,53,59,53,43,41	460 DATA C9,0E,30,71,C9,0E,31,71	
30 ' *****	250 DATA 4C,CC,52,45,47,49,53,54	470 DATA C9,21,5E,A6,3A,DB,A5,06	
40 FOR a=&A440 TO &A678	260 DATA 52,45,D3,00,CD,C8,A5,DD	480 DATA 08,23,17,DC,4D,A5,D4,49	
50 READ b\$:POKE a,VAL("&" + b\$)	270 DATA 7E,00,32,DC,A5,C9,CD,C8	490 DATA A5,10,F6,3A,DC,A5,21,53	
60 NEXT a	280 DATA A5,DD,7E,00,32,DE,A5,C9	500 DATA A6,CD,A5,A5,3A,DE,A5,21	
70 CALL &A440	290 DATA CD,C8,A5,DD,7E,00,32,DD	510 DATA 15,A6,CD,A5,A5,3A,DD,A5	
80 '	300 DATA A5,C9,CD,C8,A5,DD,66,01	520 DATA 21,17,A6,CD,A5,A5,3A,E0	
90 SAVE"regs",b,&A440,&239,&A440	310 DATA DD,6E,00,22,DD,A5,C9,CD	530 DATA A5,21,29,A6,CD,A5,A5,3A	
100 '	320 DATA C8,A5,DD,7E,00,32,E0,A5	540 DATA DF,A5,21,2B,A6,CD,A5,A5	
110 END	330 DATA C9,CD,C8,A5,DD,7E,00,32	550 DATA 3A,E2,A5,21,3D,A6,CD,A5	
120 '	340 DATA DF,A5,C9,CD,C8,A5,DD,66	560 DATA A5,3A,E1,A5,21,3F,A6,CD	
130 DATA 01,4A,A4,21,E3,A5,CD,D1	350 DATA 01,DD,6E,00,22,DF,A5,C9	570 DATA A5,A5,C3,B6,A5,5F,0F,0F	
140 DATA BC,C9,70,A4,C3,AC,A4,C3	360 DATA CD,C8,A5,DD,7E,00,32,E2	580 DATA 0F,0F,E6,0F,CD,3D,A5,7B	
150 DATA B6,A4,C3,C0,A4,C3,CA,A4	370 DATA A5,C9,CD,C8,A5,DD,7E,00	590 DATA E6,0F,CD,3D,A5,C9,21,04	
160 DATA C3,D7,A4,C3,E1,A4,C3,EB	380 DATA 32,E1,A5,C9,CD,C8,A5,DD	600 DATA A6,CD,D1,A5,C9,FE,0A,38	
170 DATA A4,C3,F8,A4,C3,02,A5,C3	390 DATA 66,01,DD,6E,00,22,E1,A5	610 DATA 02,C6,07,C6,30,77,23,C9	
180 DATA 0C,A5,C3,19,A5,C3,51,A5	400 DATA C9,CD,C8,A5,3A,DC,A5,ED	620 DATA FE,01,C2,CE,A5,C9,21,E7	
190 DATA 52,45,47,C1,52,45,47,C2	410 DATA 4B,DD,A5,ED,5B,DF,A5,2A	630 DATA A5,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB	
200 DATA 52,45,47,C3,52,45,47,42	420 DATA E1,A5,E5,DD,6E,00,DD,66	640 DATA 23,18,F6,00,00,00,00,00	
210 DATA C3,52,45,47,C4,52,45,47	430 DATA 01,22,36,A5,E1,CD,35,A5	650 DATA 00,00,00,00,00,00,00,4E	
220 DATA C5,52,45,47,44,C5,52,45	440 DATA ED,43,DD,A5,ED,53,DF,A5	660 DATA 6F,6D,62,72,65,20,64,27	

```

670 DATA 61,72,67,75,6D,65,6E,74
680 DATA 73,20,69,6E,63,6F,72,72
690 DATA 65,63,74,00,0A,0A,0D,52
700 DATA 65,67,69,73,74,72,65,20
710 DATA 42,43,3A,20,23,30,30,30
720 DATA 30,0A,0D,52,65,67,69,73
730 DATA 74,72,65,20,44,45,3A,20
740 DATA 23,30,30,30,30,0A,0D,52
750 DATA 65,67,69,73,74,72,65,20
760 DATA 48,4C,3A,20,23,30,30,30
770 DATA 30,0A,0D,52,65,67,69,73
780 DATA 74,72,65,20,20,41,3A,20
790 DATA 23,20,20,30,30,0A,0A,0D
800 DATA 46,6C,61,67,73,3A,20,30
810 DATA 30,30,30,30,30,30,30,0A
820 DATA 0D,20,20,20,20,20,20,20
830 DATA 53,5A,2D,48,2D,50,4E,43
840 DATA 00

```

Pour ce mois-ci, pas de call mais un petit programme qui vous permettra de poker les valeurs des registres que nous allons utiliser les mois prochains, directement à partir du BASIC. Il vous permettra également d'appeler les routines systèmes que je vous propose tous les mois avec une RSX : `USYSCALL,nm`. (EX: `nm=&BB06`)

Pour poker une valeur dans un registre il suffit d'utiliser la RSX correspondant au registre. EXEMPLE : `UREGA,n` charge la valeur n (8 bits) dans le registre A; `UREGBC,nm` charge la valeur nm (16 bits) dans le double registre BC

`UREGISTRES`:Affiche le contenu des registres.

DIPOUILLES

Après maintes recherches, voici les vies infinies que j'ai pu trouver dans les jeux que je possède. Utilisez DISCOLOGY pour rechercher les chaines hexadécimales

- MACH 3: Pour etre invincible, remplacez 30 04 3C 32 5E par 30 04 00 32 5E.
- THANATOS: Pour etre immortel, remplacez 9B B7 CB 67 C0 par 9B B7 CB 67 C9.

Certains d'entre vous m'ont avoué que l'écriture du LISTING n'était pas très lisible et ont eu du mal à la déchiffrer. C'est pourquoi à partir de ce mois-ci, le LISTING sera écrit en caractères normaux. Si vous n'avez pas réussi à déchiffrer les précédentes listes, faites-le moi savoir. Je vous les ferais parvenir le plus rapidement possible. Ceci étant dit, je vais vous expliquer le fonctionnement de la lère option qui est : CHARGER UN FICHIER. Comme son nom l'indique cette option permet de charger un fichier créé par LOTO. Le programme fait le catalogue de la disquette présente dans le lecteur et vous demande si le fichier à charger est sur cette disquette. Ensuite, vous n'avez plus qu'à suivre les instructions affichées sur l'écran.

```
490 MODE 2:tir=tir+1:LOCATE 32,1:PRINT "Tirage No :";P
RINT USING"###":tir
500 LOCATE 24,5:PRINT "Quel est le tirage à vérifier ?"
510 PRINT:PRINT
520 i=0
530 t$="":WHILE t$="" :CALL &BB8A:t$=INKEY$:CALL &BB8D:W
END:t$=UPPER$(t$)
540 IF t$(<CHR$(127)) THEN 560 ELSE IF i=0 THEN 530 ELSE
i=i-1:PRINT CHR$(8);" ";CHR$(8);:IF i/2(<)i<2 THEN PRIN
T CHR$(8);" ";CHR$(8);
550 GOTO 530
560 IF t$("0" OR t$)="9" THEN SOUND 7,150,20:GOTO 530
570 PRINT t$;:IF i=11 THEN PRINT " Complémentaire: "
; ELSE IF i/2(<)i<2 THEN PRINT " ";
580 p$(tir,i)=t$
590 i=i+1:IF i<14 THEN 530
600 tirage$=p$(tir,0)+p$(tir,1)+". "+p$(tir,2)+p$(tir,3)
+ ". "+p$(tir,4)+p$(tir,5)+". "+p$(tir,6)+p$(tir,7)+". "+p$
(tir,8)+p$(tir,9)+". "+p$(tir,10)+p$(tir,11)+". "+p$(ti
r,12)+p$(tir,13)
```

LISTING

```
610 CLS:LOCATE 30,1:PRINT tirage$
620 FOR k=0 TO no-1:LOCATE 52,k+3:PRINT grille$(k):NEXT
630 FOR k=0 TO no-1
640 FOR j=0 TO 13 STEP 2
650 FOR i=0 TO 13 STEP 2
660 IF VAL(p$(tir,12)+p$(tir,13))=VAL(o$(j,k)+o$(j+1,k)
) THEN c=1:GOTO 680
670 IF VAL(p$(tir,i)+p$(tir,i+1))=VAL(o$(j,k)+o$(j+1,k)
) THEN num=num+1
680 NEXT:NEXT
690 LOCATE 1,k+3:PRINT num;" numéro(s)";
700 IF c=1 THEN PRINT " plus le complémentaire (" ;VAL(p
$(tir,12)+p$(tir,13));")."
710 c=0:num=0
720 NEXT
730 i=0
740 LOCATE 33,25:PRINT "< UNE TOUCHE >"
750 CALL &BB06:MODE 2:PEN 1:IF nbfois=1 THEN 780
760 ' VERIFICATION DES NUMEROS SORTIS
770 MODE 2:PEN 1:IF nbfois=1 THEN 930
780 IF tir=0 THEN GOTO 1830
```

☹ DIGITS ☹



Ces DIGITS m'ont aimablement été données par BOSS-M qui les tient de GOUTIER Jérôme. Un grand merci à eux.

Incroyable

LE FILON :
 Les américains peuvent maintenant résoudre le problème de la famine - ils ont trouvé le moyen de produire des vaches de 4,5 tonnes !!
DES FUMEURS QUI DONNENT LA VIE :
 Dans les océans les plus profonds du monde, certaines bactéries se nourrissent des minéraux que produisent les "fumeurs noirs" - eaux surchauffées qui jaillissent de la croûte terrestre.
PETITS ET GRANDS :
 Pour devenir grand et fort, il semblerait que manger son prochain soit un bon moyen. Des expériences ont montré que les grenouilles cannibales devenaient plus grosses que leurs consœurs.
DES AMIS POUR DINER :
 16 rescapés d'un accident d'avion survenu sur les sommets enneigés de la cordillère des Andes ont survécu plus de dix semaines en mangeant leurs compagnons morts !!

PUBLICITE :

Un peu de pub pour un fanzine sur disquette nommé ESCAPE. C'est le No.2, et le No.1 est disponible sous le nom de THE FANZINE. Son contenu : des tests, des pubs, des digits, des pages écrans et de superbes musiques. Un fanzine à découvrir absolument.
 ADRESSE : DUVAL Laurent 2, Rue Frédéric Chopin 51000 CHALONS SUR MARNE.

P E T I T S A N T I N T E S A N N O N C E S

CETTE RUBRIQUE EST POUR VOUS. SI VOUS AVEZ DES ANNONCES A PASSER, DES PROBLEMES A RESOUDRE, DES QUESTIONS A POSER, DES IDEES A SUGGERER, CETTE RUBRIQUE EST LA POUR CA. ALORS N'HEBITEZ PAS, C'EST GRATUIT !!

QUESTION No.1 de GIBAUD JACKIE :

QUI AURAIT LA SOLUTION DE SPHAIIRA, OU QUELQUES TRUCS QUI LUI PERMETTRAIENT DE MIEUX AVANCER DANS CE JEU D'AVEVENTURE ?

QUESTION No.2 de GIBAUD JACKIE :

MEME QUESTION QUE LA PRECEDENTE, MAIS POUR LE JEU D'AVEVENTURE NOKONE PUBLIE PAR LANKHOR ?

GIBAUD JACKIE NE DIT QU'IL Y A 30 A 40% DE PERTES DANS LES DISQUETTES VENDUES PAR JESSICO. ALORS NEFIEZ-VOUS SI VOUS ACHETEZ UNE DE CES DISQUETTES.

GIBAUD JACKIE (encore lui !) NE SIGNALE QUE "SCIENCE ET VIE" PUBLIE ENVIRON 1 FOIS TOUTS LES 2 MOIS, DES PROGRAMMES POUR NOS CHERES BECANES. LE NUMERO DE FEURIER COMPREND UN PROGRAMME DE LOTO. ALORS POUR CEUX QUE CA INTERRESSENT, ALLEZ LE CHERCHER CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX PREFERE.

VOILA ! C'EST FINI POUR CE MOIS-CI ! ALORS J'ATTEND VOTRE COURRIER CAR SINON GIBAUD JACKIE VA ENCORE REMPLIR CETTE RUBRIQUE A LUI TOUT SEUL ! SALUT !

```
10 ' RSX-ECRAM (c) DG SOFTWARE 90
20 '
30 MODE 2:CALL &BB00:CALL &BC02:PAPER 0:P
EN !
40 LOAD"rsx-ecr.bin",&BE82
50 CALL 48770
60 PRINT CHR$(7);"Les RSXs : @ECRAM.SAV e
t @ECRAM.RES sont installées."
70 PRINT:PRINT "Pour sauver un écran en @
6000, tapez : @ECRAM.SAV"
80 PRINT:PRINT "Pour le restituer en @C00
0, tapez : @ECRAM.RES"
90 PRINT:PRINT "REMARQUE : Après un RESET
la routine est toujours en mémoire."
100 PRINT:PRINT "Pour l'utiliser à nouvea
u, tapez : CALL 48770."
110 PRINT:NEW
```

```
5 ' CREATEUR DE RSX-ECR.BIN
10 RESTORE 70:l=70
20 FOR i=&BE82 TO &BEC1 STEP 8
30 s=9:FOR j=i TO i+7:READ a$
40 c=VAL("&a$"):POKE j,c:s=s+c:NEXT
50 READ s$:IF s(<)VAL("&a+s$") THEN PRINT C
HR$(7);"ERREUR DATAs Ligne ":"l:END
60 l=l+10:NEXT:SAVE"rsx-ecr",b,&BE82,&3F
70 DATA 01,8F,BE,21,8B,BE,C3,D1,44C
80 DATA BC,90,BE,C3,D1,97,BE,C3,5B6
90 DATA AA,BE,C3,B6,BE,45,43,52,479
100 DATA 41,4E,2E,53,41,D6,45,43,2AF
110 DATA 52,41,4E,2E,52,45,D3,00,279
120 DATA 21,00,C0,11,00,60,01,00,153
130 DATA 40,ED,B0,C9,21,00,60,11,338
140 DATA 00,C0,01,00,40,ED,B0,C9,367
150 END
```

TRUCS

Tout d'abord un petit truc envoyé par GIBAUD Jackie. Il permet d'empêcher le listage d'un programme BASIC présent en mémoire. POKE @170,0 (protégé) POKE @170,anc.val ou anc.val est la valeur par défaut (PEEK(@170)).

Le listing ci contre est envoyé par GAILLARD Didier qui gagne la DIGIT du mois

Mode d'emploi inclu.



BULLETIN D'ABONNEMENT A STARMAD



12 NUMEROS = 20 FRANCS

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

MODE DE PAIEMENT OBLIGATOIRE : ESPECE (1 BILLET DE 20 FRANCS.)
N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UNE ENVELOPPE TIMBREE CHAQUE MOIS POUR L'ENVOI.

