Téléphoner

FREEWARE

NR 1

Bonjour à tous;ALIGATOR est né et j'espere qu'il vous plaira.Vous etes priés de ne pas trop vous attarder sur la presentation qui je sais laisse à désirer.Ce petit journal a été conçu sans utilitaire genre PAGEMAKER ou autre.Les seuls outils utilisés sont les ciseaux,la colle et un petit traitement de texte.Nous avons préféré le contenu au contenant.Que les grincheux et autres pisse-froid aillent se rhabiller.

Le systeme FREEWARE ne peut vivre que par vous et pour vous.Vous etes donc priés de diffuser vous même ALIGATOR aupres de vos amis.Photocopiez le et distribuez le jusqu'a plus soif.

Les colonnes du journal vous sont largement ouvertes.Vous avez des idées,des listings inedits,des Pokes ravageurs,des articles,des petites annonces contacter la rédaction .

Toutes les bonnes volontés sont les bienvenues.Si vous possédez une photocopieuse le redacteur en chef se prosternera six fois par jours a vos pieds.....

Adressez vos missives enflammées,vos crachats etoilés et vos suggestions à : C LE MOULLEC - 83 RUE JOLIOT CURIE - 22420 PLOUARET.

****

LES POTINS DE LA MERE ALI

ALIGATOR est né.Mais est-il viable ?.La concurrence existe et elle est féroce.Serons nous le David terrassant les Goliaths?

C'est la question que l'on est en droit de se poser.Vous n'avez pas été sans remarquer la plétore de titres consacrés aux CPC.Il ne se passe pas bientot un mois sans que l'on nous annonce la naissance d'un nouveau canard.A ce rytme,les maisons de la Presse n'aurons bientot plus de place pour exposer les LUI ou les PLAYBOY.Dommage ....

Au commencement (préhistoire) il y avait Hebdologiciel.C'est dans cette revue que furent édités les premiers listings pour AMSTRAD.

Ha! Hebdologiciel ... rien que d'y penser j'en ai les larmes aux yeux. Vous les plus jeunes,vous ne pouvez pas savoir....vous n'étiez pas nés. Dans hebdologiciel il y avait ,biensur des listings,des deuxlignes,des critiques de soft (de vrais critiques), de l'humour,(comme le café:noir).Bref un ton que l'on est pas pres de retrouver.Quoique....

Puis,vint Amstrad et sa montée en puissance dans les années 84,85. EXIT les autres machines.Sinclair, Commodore 64 et autre Exelvision.... poubelle.

Certains sentirent le vent.Coup sur coup naquit CPC,AMSTRAD MAGAZINE et MICROSTRAD.Chez Hebdologiciel on négocia le virage tant bien que mal avec AMSTRADHEBDO.

Malheureusement,l'Hebdo n'était pas en odeur de sainteté aupres d'Amstrad .Alan Sugar en Mickey ...Aie ! Aie !.De plus vendre des soft 20 à 50 % moins cher que chez les revendeurs,ça fait grincer les dents.

Bref,fin 86 debut 87 l'Hebdo prit le bouillon.Adieu Hebdologiciel et Amstradhebdo....sniff....sniff

Microstrad disparut aussi à la même époque dans un océ d'indifférence.Quoi vous ne saviez pa qu'il avait existé... ha bon!...

Restait CPC et AMSTRAD MAGAZINE Un de trop me direz vous ? Non car il ne chassaient pas à l'époque sur l même terrain.CPC faisait dans le pro Amstrad Magazine dans la jeuness dorée.On aurait pu continuer comm cela une éternité.Surtout que l concurrence n'était pas tres vive l'époque.

Il y avait bien Logistrad qui sortait une K7 mensuelle en kiosque. 75F pour 4 jeux de qualité discutable ce n'est pas viable.Pourtant à l'heure ou j'écris ces lignes,apres une eclipse de plus d'un ans,cette société ente un come-back avec une K7 de jeux plus ou moins hard (Strip Poker...etc).

Floopystrad,le canard digital, rit la relève.Toujours sur le rincipe du support magnétique K7 ou isc.Ne comptez pas sur moi pour dire u mal de cette revue.J'y ai largement articipé.Malheureusement une istribution troc confidentielle emble vouer la tantative à l'échec.A e jour ,j'attend depuis trois mois la ortie du NR 10.

Chez CPC,pendant ce temps là ortait AMSTAR puis un peu plus tard RCADE.Pour ne pas etre en reste,chez MSTRAD MAGAZINE,devenu depuis AMS MAG, ous avions droit à GAME MAG puis à MS PRO.

Comme vous le voyez,il y en pour ous les gouts et toutes les couleurs. Comme dit le maso "les coups et les uleurs,ça ne se discute pas..").Le rché est largement ratissé.Tout le nel (comme je suis savant) de ientele possible est solicité.Si us avez un CPC,vous etes obligé de ouver chaussure à votre pied dans la esse informatique.Vous avez meme le oix entre tennis,boots et mocassins.

Je ne vous ai pas encore parlé dernier né ;AMSTRAD 100%.Je le rde pour la bonne bouche.Je vais les umettre à la question (nous avons s moyens de vous faire parlez ! Hei ben).J'en ferai le sujet de mon ochain article.D'ici la mes petits ups,restez calme et buvez frais....

```
REM ::::::::::::::::::::::::
REM :          G A B       :
REM ::::::::::::::::::::::::
CLS:SYMBOL AFTER 250
SYMBOL 255,0,60,252,60,124,60,16,56
SYMBOL 254,120,248,248,250,250,250,12
0
SYMBOL 253,250,250,126,66,66,126,66,6

YMBOL 252,1,1,3,6,4,4,4,60
YMBOL 251,0,0,1,2,12,15,12,6
SYMBOL 250,0,0,0,0,9,14,6,3
FOR i= 1 TO 10
LOCATE 10,10:PRINT CHR$(255):LOCATE
:PRINT CHR$(251);CHR$(254):LOCATE 9,
RINT CHR$(252);CHR$(253):NEXT i
FOR w = 1 TO 10: LOCATE 9,11:PRINT C
250);CHR$(254):NEXT w : GOTO 110
```

COMPILATION BASIC/BINAIRE

Il y a longtemps,c'était au temps de la préhistoire,le gibier et les disquettes 3 pouces étaient tres rares. Les précieuses petites plaquettes noires s'échangeaient alors contre 70, parfois 80 silexs.Le prix d'un kilo de mamouth 1er choix.Il est bien évidents qu'à ce taux,chaque programme sauvegardé devait en valoir la peine. C'est surement à cette époque qu'est née l'idée de la compilation.

La compilation est un système qui permet de réduire très sensiblement la taille d'un fichier binaire.Il est surtout bien adapté aux pages écran qui sur une disquette prennent 17 K. Une fois compilée la taille de la même page écran ne fera que 5 ou 6 K.

Les programmes que je vous propose, permettent également la compilation de fenêtre.Ceux d'entre vous qui écrivent des jeux d'aventure multicadres en sauront tirer le meilleur parti.

Comment compile-t-on un programmme ?

Nous savons qu'une page écran occupe &4000 octets de l'adresse &C000 à l'adresse &FFFF.Sur ces &4000 octets beaucoup on la meme valeur.Tous les octets representant le fond du décor on la valeur "0".

Le principe de la compilation consiste à compter le nombre d'octets qui se suivent et dont la valeur est identique.

Premier cas.l'octet nr 1 est différent de l'octet nr 2.Il va être recopié tel quel dans le fichier compilé et nous allons comparer le nr 2 et les suivants.

Deuxieme cas.L'octet nr 2 et les dix suivants ont la meme valeur.Le programme de compilation va charger dans le fichier compilé un premier octet avec une valeur témoin pour indiquer qu'il y a compilation.Un deuxieme octet contiendra le nombre de répétition.Ici nous auront 11 (octet nr 2 plus les dix suivants).Enfin un troisième octet contiendra la valeur de ces 11 octets.

Comme vous le voyez avec seulement 3 octets nous en avons compilé 11.Des que 4 octets se suivent en ayant la meme valeur,la compilation nous fait gagner de la place.

Deux cas nous en feront perdre.

Si nous n'avons que deux octets identiques à se suivre ou si un octet à la valeur du témoin.Là aussi il nous faudra 3 octets pour en compiler un seul.D'où l'intéret d'avoir une valeur témoin ayant peu de chance de se trouver dans votre dessin.Pour ma part, dans mes programmes j'ai utilisé la valeur 103.C'est une configuration de pixels assez rare.Pour vous en convaincre faites dans les 3 modes:

```
FOR H=&C100 TO &C200:POKE H,
103:NEXT
```

Un autre problème peut se présenter.Le deuxieme octet contient le nombre d'octets identiques.Ce nombre ne peut être supérieur à 255.Un dessin avec de grandes surfaces de la meme couleur peut avoir cette configuration.Mais cela est très rare. Si vous pensez que votre dessin est dans ce cas faites:

```
PLOT 640,1,1:DRAW 640,400
```

Grâce à ce trait vous n'aurez jamais plus de 80 octets identiques à ce suivre.

Voici pour ce qui est de la compilation.Qui dit compilation dit aussi décompilation.C'est ce que nous allons étudier maintenant.

le programme de décompilation va lire de fichier créé par la compilation.Si l'octet est différent de 103 ,cet octet va etre affiché tel quel à l'écran.Si sa valeur est 103,le programme va afficher à l'écran autant d'octets que la valeur contenue apres 103.Ces octets auront tous la valeur contenue dans le deuxieme octet apres 103.

Voici succintement expliqué le principe de la compilation/décompilation.

Je vous ai écrit deux programmes de démonstration,l'un en basic , l'autre utilisant une routine en assembleur.

I - Le programme BASIC

Ce programme n'est la que pour vous faire bien comprendre de principe expliqué plus haut.Les variables que j'ai utilisées sont très parlantes. Néanmoins ce programme ne compile que des pages écran entières.De plus, malgrés la rapidité du Basic Amstrad, la compilation prends plus de trois minutes et la décompilation à peu près autant.

II - Le programme BINAIRE

Ici la compilation et la décompilation ne prendront pas plus de deux secondes et il vous sera possible de travailler sur des fenêtres.Le fichier compilé débute à l'adresse

&3000 mais le premier octet compilé seulement à l'adresse &3020.Ces 32 octets contiennent tous les parametres nécessaire au programme de décompilation.(Mode,couleurs,données de la fenetre,ect...)

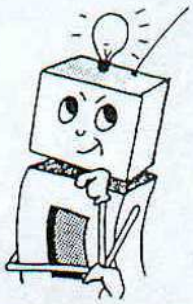
La différence entre un écran complet et une fenêtre c'est que pour l'écran tous les octets se suivent de façon linéaire.Dans le cas d'une fenêtre le premier travail du logiciel sera de retrouver cette forme linéaire en transférant tous les octets de cette fenêtre à partir de l'adresse &6000.la suite sera identique à la compilation d'un écran sauf qu'elle débutera en &6000 en non plus en &C000.

Pour le retour ,la décompilation de la fenêtre se fera elle aussi en &6000 puis un sous programme binaire fera le transfert à l'écran.

Vous voici en possession d'un outil performant,essayez d'en faire le meilleur usage.

Bon courage et à vos claviers....

```
10 REM ::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :                          :
30 REM :     COMPILATION BASIC    :
40 REM :                          :
50 REM ::::::::::::::::::::::::::::
60 MEMORY &2FFF
70 INK 0,0:INK 1,24:MODE 2
80 DIM ENCRE (16):WINDOW #1,1,78,25,25
90 CLS #1:INPUT #1,"MODE ";MO
100 POKE &3000,MO
110 IF MO=0 THEN NBENC=15:GOTO 140
120 IF MO=1 THEN NBENC=3:GOTO 140
130 IF MO=2 THEN NBENC=1 ELSE 90
140 FOR H=0 TO NBENC
150 CLS #1:PRINT #1,"NUMERO DE L'ENCRE";
:PRINT #1,H;:INPUT #1,X
160 ENCRE(H)=X:POKE &3001+H,X:NEXT
170 CLS #1:INPUT #1,"NOM DU DESSIN A COM
PILER ";F$
180 MODE MO:FOR H=0 TO NBENC
190 INK H,ENCRE(H):NEXT
200 LOAD "!"+F$,&C000
210 ecran=&C000
220 pack=&3020
230 temoin=103
240 finecran=&FFA0
250 a=PEEK(ecran):x=0:compteur=0
260 IF a=103 THEN 340
270 x=x+1:b=PEEK(ecran+x)
280 IF a=b THEN compteur=compteur+1:GOTO
 270
290 IF compteur=0 THEN 330
300 POKE pack,temoin:POKE pack+1,compteu
r:POKE pack+2,a
310 pack=pack+3:ecran=ecran+compteur
320 IF ecran=finecran OR ecran>finecran
THEN 360 ELSE 250
330 POKE pack,a:pack=pack+1:ecran=ecran+
1:GOTO 320
340 POKE pack,temoin:POKE pack+1,1:POKE
pack+2,103
350 pack=pack+3:ecran=ecran+1:GOTO 320
360 longpac=pack-&3000
370 lg$=HEX$(longpac):POKE &3012,VAL("&"
+RIGHT$(lg$,2))
380 POKE &3013,VAL("&"+LEFT$(lg$,2))
390 MODE 2:CLS:INK 0,0:INK 1,24
400 LOCATE 1,1:PRINT "COMPILATION TERMIN
EE...."
410 LOCATE 1,3:PRINT "DEBUT DE COMPILATI
ON EN &3000"
420 LOCATE 1,5:PRINT "LONGUEUR DU FICHIE
R &";:PRINT HEX$(LONGPAC)
430 LOCATE 1,10:INPUT "NOM DE SAUVEGARDE
 DE CETTE COMPILATION ";NOM$
440 SAVE "!"+NOM$,B,&3000,LONGPAC
450 END
```



```
10 REM ::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :                          :
30 REM :   DECOMPILATION BASIC    :
40 REM :                          :
50 REM ::::::::::::::::::::::::::::
60 MEMORY &2FFF
70 MODE 2:INK 0,0:INK 1,24
80 LOCATE 1,1:INPUT "NOM DU DESSIN A DEC
OMPILER ";NOM$
90 LOAD "!"+NOM$,&3000
100 MO=PEEK(&3000):MODE MO
110 FOR H=0 TO 15:X=PEEK(&3001+H):INK H,
X:NEXT
120 ecran=&C000
130 pack=&3020
140 temoin=103
150 finpack=&3000+(PEEK(&3012)+256*PEEK(
&3013))
160 a=PEEK(pack)
170 IF a=103 THEN 210 ELSE 180
180 POKE ecran,a
190 ecran=ecran+1:pack=pack+1
200 IF pack=finpack OR pack>finpack THEN
 280 ELSE 160
210 compteur=PEEK(pack+1)
220 valeur=PEEK(pack+2)
230 x=0:FOR h=1 TO compteur
240 POKE ecran+x,valeur
250 x=x+1:NEXT
260 pack=pack+3:ecran=ecran+compteur
270 GOTO 200
280 CALL &BB18:END
```

```
10 REM ::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :                          :
30 REM :     COMPILATION BINAIRE  :
40 REM :                          :
50 REM ::::::::::::::::::::::::::::
60 MEMORY &2FFF
70 FOR h=&A000 TO &A100:READ A$:POKE H,
AL("&"+A$):NEXT
80 INK 0,0:INK 1,24:MODE 2
90 DIM ENCRE (16):WINDOW #1,1,78,24,25
100 CLS #1:INPUT #1,"MODE ";MO
110 POKE &3000,MO
120 IF MO=0 THEN NBENC=15:GOTO 150
130 IF MO=1 THEN NBENC=3:GOTO 150
140 IF MO=2 THEN NBENC=1 ELSE 100
150 FOR H=0 TO NBENC
160 CLS #1:PRINT #1,"NUMERO DE L'ENCRE"
:PRINT #1,H;:INPUT #1,X
170 ENCRE(H)=X:POKE &3001+H,X:NEXT
180 CLS #1:PRINT #1,"ECRAN COMPLET OU FI
NETRE  ( E / F ) ?"
190 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 190
200 A$=UPPER$(A$):IF A$="E" THEN 230
210 IF A$="F" THEN 370 ELSE 190
220 REM :::: COMPILATION D'ECRAN ::::
230 CLS #1:INPUT #1,"NOM DU DESSIN A CO
PILER ";F$
240 MODE MO:FOR H=0 TO NBENC
250 INK H,ENCRE(H):NEXT
260 LOAD "!"+F$,&C000
270 CALL &A000
280 CLS:MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT "COMPILA
TION DE ";F$;" EFFECTUEE..."
290 LOCATE 1,3:PRINT"DEBUT DE COMPILATIO
N EN &3000"
300 LOCATE 1,5:PRINT"LONGUEUR DU FICHIER
 &";
310 LGFICH=(PEEK(&A00E)+256*PEEK(&A00F))
-&3000
320 PRINT HEX$(LGFICH)
330 LOCATE 1,10:INPUT "DONNEZ UN NOM A C
ETTE COMPILATION POUR SAUVEGARDE ";FC$
340 SAVE "!"+FC$,B,&3000,LGFICH
350 END
360 REM ::: COMPILATION DE FENETRE :::
370 INPUT #1,"PARAMETRES COMME POUR UNE
WINDOW :(EX 10,20,4,8)";A,B,C,D
380 IF MO=0 THEN X=4
390 IF MO=1 THEN X=2
400 IF MO=2 THEN X=1
410 DEPTRANS=&C000+(C-1)*80+(A-1)*X:A$=H
EX$(DEPTRANS)
420 NBLIGNE=((D+1)-C)*8
430 OCTRANS=((B+1)-A)*X
440 FINTRANS=(NBLIGNE*OCTRANS)+&6000:B$=
HEX$(FINTRANS)
450 POKE &3016,VAL("&"+RIGHT$(B$,2))
460 POKE &3017,VAL("&"+LEFT$(B$,2))
470 POKE &A007,NBLIGNE:POKE &3019,NBLIGN
E
480 POKE &A008,OCTRANS:POKE &3018,OCTRAN
```

```
490 POKE &A003,VAL("&"+RIGHT$(A$,2)):POK
E &3014,VAL("&"+RIGHT$(A$,2))
500 POKE &A004,VAL("&"+LEFT$(A$,2)):POKE
 &3015,VAL("&"+LEFT$(A$,2))
510 INPUT #1,"NOM DU DESSIN A COMPILER "
;F$
520 MODE MO:FOR H=0 TO NBENC
530 INK H,ENCRE(H):NEXT
540 LOAD "!"+F$,&C000
550 CALL &A0D0:REM TRANSFERT DE LA FENET
RE EN &6000
560 CALL &A000:REM COMPILATION
570 GOTO 280
580 REM ::::: DATA DE LA ROUTINE ::::
590 DATA C3,12,A0,00,00,00,60,00,00,00,C
0,A0,FF,00,20,30,01,00,3A,11,30,FE,01,20
,0E,21,00,60,22,09,A0,2A,16,30,22,0B,A0,
00,00,2A,09,
A0,7E,FE,67,C2,3A,A0,23,22,09,A0,CD
600 DATA A0,A0,C3,66,A0,23,46,B8,28,0E,2
2,09,A0,2A,0E,A0,77,23,22,0E,A0,C3,66,A0
,32,11,A0,F5,3A,10,A0,3C,32,10,A0,F1,00,
23,46,B8,CA,
50,A0,22,09,A0,CD,B6,A0,CD,B3,A0,3A
610 DATA 0D,A0,FE,01,CA,79,A0,3E,01,32,1
0,A0,C3,27,A0,2A,0E,A0,22,12,30,C9,00,00
,00,2A,09,A0,ED,5B,0B,A0,7C,BA,CA,90,A0,
C9,7B,BD,F2,
96,A0,C9,21,0D,A0,3E,01,77,C9,00,00
620 DATA 00,2A,0E,A0,3E,67,77,23,3E,01,7
7,23,3E,67,77,23,22,0E,A0,C9,00,00,00,2A
,0E,A0,3E,67,77,23,00,3A,10,A0,77,23,00,
3A,11,A0,77,
23,22,0E,A0,C9,00,00,00,2A,03,A0,ED
630 DATA 5B,05,A0,3A,07,A0,47,C5,E5,3A,0
8,A0,47,7E,12,13,23,10,FA,E1,CD,26,BC,C1
,10,ED,3E,01,32,11,30,C9,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,
00,00,00,00
```

A L I G A T O R

==========

(les regles du jeu)

Le premier NR d'ALIGATOR vous a satisfait.Faites le savoir.Parlez en autour de vous.

Vous désirez recevoir les prochains numeros ? Tant mieux.Pour cela contactez la rédaction qui se fera un plaisir de vous l'expedier.

En retour,une petite participation,vous sera demandée pour couvrir les frais de timbre et de photocopies.

En plus de cette petite participation financiere vous vous engagez à dupliquer le journal au moins une fois et à en faire cadeau à un de vos amis.

Tout ceci n'est qu'un contrat moral.Il ne tient qu'à vous de le tenir pour qu'ALIGATOR vive le plus longtemps possible..

CLAUDE LE MOULLEC - 83 RUE JOLIOT

```
10 REM ::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :                          :
30 REM :   DECOMPILATION BINAIRE  :
40 REM :                          :
50 REM ::::::::::::::::::::::::::::
60 MEMORY &2FFF
70 FOR h=&A100 TO &A1B0:READ a$:POKE h,V
AL("&"+a$):NEXT
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,24
90 LOCATE 1,1:INPUT "NOM DU FICHIER A DE
COMPILER ";NOM$
100 LOAD "!"+NOM$,&3000
110 MO=PEEK(&3000):MODE mo
120 FOR H=0 TO 15:X=PEEK(&3001+H):INK H,
X:NEXT
130 CALL &A100:REM DECOMPILATION
140 CALL &BB18:END
150 DATA C3,0D,A1,00,C0,0A,FF,20,30,00,0
0,00,00,3A,11,30,FE,01,C2,24,A1,21,00,60
,22,03,A1,2A,16,30,22,05,A1,00,00,00,2A,
07,A1,ED,5B,
03,A1,7E,FE,67,CA,41,A1,12,13,ED,53
160 DATA 03,A1,23,22,07,A1,C3,4F,A1,00,0
0,00,23,46,23,7E,12,13,10,FC,C3,33,A1,00
,00,00,CD,6C,A1,3A,09,A1,FE,01,CA,5D,A1,
C3,24,A1,3A,
11,30,FE,01,C2,68,A1,CD,89,A1,C9,00
170 DATA 00,00,2A,03,A1,ED,5B,05,A1,7C,B
A,CA,79,A1,C9,7B,BD,F2,7F,A1,C9,21,09,A1
,3E,01,77,C9,00,00,00,2A,14,30,11,00,60,
3A,19,30,47,
C5,E5,3A,18,30,47,1A,77,13,23,10,FA
180 DATA E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00
```

PETITES ANNONCES GRATIS

==========

****

###########

VENDS DISQUE DUR DE 30 MEGA (WESTERN DIGITAL).GAGNE A UN CONCOURS.JAMAIS UTILISE.SOUS GARANTIE.VALEUR 5000F CEDE 2600F-TEL 96 38 94 24.

* * * * * * *

CONFUCIUS,LA MOMIE INVISIBLE,3D SNAKES, TROIS DES,SUPER GLUP 3D.TOUS CES PROG AVEC BIEN D'AUTRES SONT DE MOI. COMPILATION DES 15 MEILLEURS SUR DISC OU SUR K7 -150F (PORT ET SUPPORT COMPRIS)-TEL 96 38 94 24

# # # # # # #

POUR TOUTES VOS ANNONCES CONTACTEZ LA REDACTION (PIRATES S'ABSTENIR...)

```
::::::::::::::::::::::::::::::::
:                              :
: PEEK ET POKE VONT EN BATEAU.. :
:                              :
::::::::::::::::::::::::::::::::
```

Les bidouilles de jeux,il faut l'avouer,ce n'est pas mon fort.Pour son premier numero ALIGATOR est allé à la pèche et il remercie les auteurs anonymes pour les pokes qui vont suivre.

Pour que cette rubrique ne disparaisse pas il vous est recommandé de l'alimenter avec vos trouvailles. Nous citerons le noms de leur auteurs. (la gloire quoi...)

Pour aujourd'hui nous avons ceci....

-Alors Mr Gator,ça mord ? (je ne sais pas mais ça rime)

-Ha c'est Mere Denis.Quel beau temps hein ?

-Da oui,Mr Gator,mon fils me disait hier que dans GALACTIC PLAGUE si vous faites POKE 3228,14 tu meurs jamais et le beau temps dure.

-Ben dans JET BOOT JACK avec poke 18887,100 c'est pareil,vous avez 100 jours de pluie.

-Tous ca c'est la faute de la bombequ'a tout detraqué.C'est comme dans GHOST AND GOBELIN si tu fais POKE &50A8,255 tu vois plus la lune.

-Moi je vous dis,Mere Denis,on vit une drole d'époque.Meme que dans MANIC MINER c'est POKE &6FA9,200 qu'est le mieux.

-La meilleure,c'est le facteur qui me l'a raconté.Il parait que la fille de la Mere Michue elle est enceinte...

-Diable comment elle a fait ?

-C'est simple

```
10 MEMORY &7FFF
20 POKE &8000,&CF:POKE &8001,&5C
30 POKE &8002,06
40 CALL &8000
50 FOR T=1 TO 4000:NEXT:LIST
```