

**PENSEE AMICALE :**  
SI LES AMIGRAISTES CROIENT QUE  
L'AMSTRAD NE VAUT PLUS UN CLOU  
ILS SE METTENT LE DOIGT DANS  
L'OEIL JUSQU'AU COUDE !!!!

# OVERFLOW

**SMIFF !** : LE CLUB D'OLIVIER  
DEJAGERE VIENT DE FERMER SES  
PORTES AINSI QUE DEMONARD. ILS  
SONT PASSES A L'ENNEMI : L'AMIGA

## SOMMAIRE

- PAGE 1 :** NEWS-PREVIENS  
HIT-PARADE  
CROCO ACTUS
- PAGE 2 :** TESTS
- PAGE 7 :** INTERVIEW: LONGSHOT
- PAGE 8 :** CONFIDENTIAL PATCHES
- PAGE 9 :** LES MEILLEURS COMPILS
- PAGE 10 :** COURRIER DU CPC CLUB
- PAGE 11 :** HELP
- PAGE 13 :** FANZINES  
ZIKMUS
- PAGE 14 :** ASSEMBLEUR  
CLUB AMSTRAD
- PAGE 15 :** DOSSIER: AMSTRAD OU  
LA FIN D'UNE EPOQUE
- PAGE 16 :** LISTING



## EDITO

Il était dit qu'un nouveau fanzine allait naître; c'est aujourd'hui, que cette prophétie s'est réalisée (NDThierry: vous inquiétez pas, il a un grain!).

Il était dit que le ciel allait nous tomber sur la tête: AMSTRAD arrête de fabriquer les CPC! D'accord, la société arrête de fabriquer les bécane, mais cela ne veut pas dire que les éditeurs arrêtent de fabriquer des softs! Et si les journaux spécialisés commencent à diminuer et à devenir de moins bonne qualité, les fanzines sont là...

Autre catastrophe: LANKHOR arrête de développer des jeux d'aventure sur CPC. Ses derniers auront été: LA CRYPTE DES MAUDITS, SILVA, SURVIVRE, BURGLAR.  
**BONNE LECTURE!!!**

**PIKZOUL**

**OVERFLOW :** DIEGO D'OLIVEIRA, 11 RUELE DE LA CROISSETTE,  
62121 ERVILLERS. Tel: 21-58-95-26

Rédacteurs en chef, journalistes, responsables artistiques:  
DIEGO D'OLIVEIRA & THIERRY BAROU. OVERFLOW est un fanzine régi par la loi de 1901. Numéro réalisé à l'aide des logiciels suivants: OXFORD PAO et OCP ART STUDIO.

Ont participé à ce numéro: LONGSHOT, THE BUG CRACKERS, THIERRY BAROU, ZABOR, GOZEUR.

DIFFUSEURS: THIERRY BAROU, LUDOVIC MARTINAGE, DIEGO D'OLIVEIRA  
Permanence téléphonique, le mercredi de 17h à 19h.

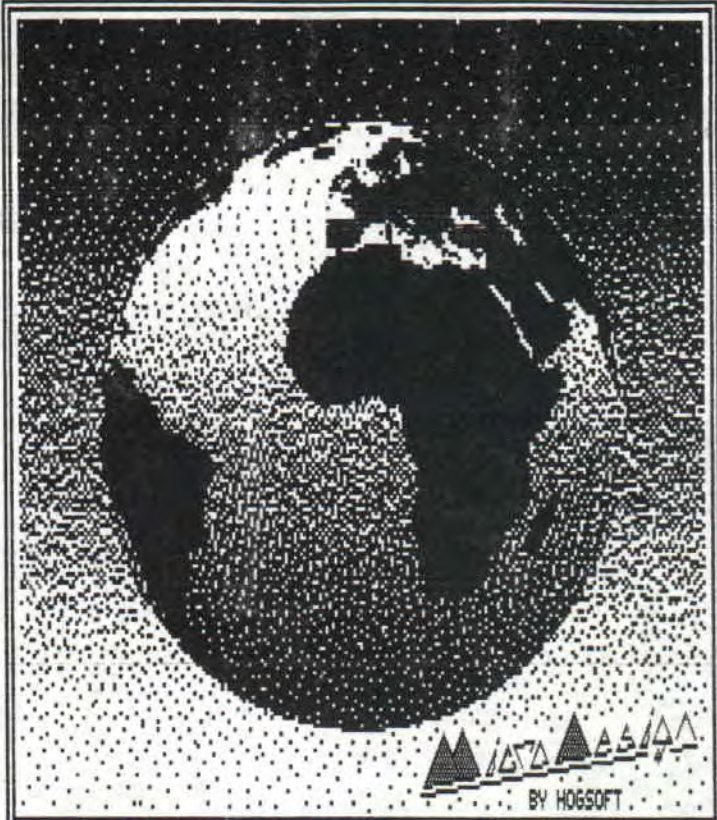
**GREETINGS :** ROOLSTRAD, CRACK'N ROM, AMSNORD, SYNTAX ERROR, CPC CLUB MAGAZINE, XOR, LONGSHOT, FEFESSE MAXI-MICRO, ZABORMAG, OVERGRAPH, CROCO PASSION, ELECTRO JACK, LES NORDISTES, SOS FANZINE, DISC FULL, FREEMWARE NEOFYT, CJC, ZALKO, LE CANARD AMOCHE, CROCO WORLD, MOAH AMSDEM', MICRO BOY, CPC CHALLENGE, BEEKZINE, LMCP, THE AMAZING FANZINE, ARKADIA, CCC, EUROSTRAD, RUNSTRAD.

**MESSAGE :** Je viens d'ouvrir un club de SOS AVEN-  
TURES. Envoyez vos soluces et vos cris de détresse à:  
DIEGO D'OLIVEIRA  
11, RUELE DE LA CROISSETTE  
62121 ERVILLERS

## DERNIERE MINUTE

Certains Amstradiens ont quitté le CPC avant la sortie de ce fanzine. Je parle notamment des LOGON SYSTEM et de ZABOR. Donc certaines rubriques peuvent paraître périmées. ZALKO n'est plus le directeur de l'AFC, car cette association est devenue l'ASSOCIATION des FANS du CPC. De plus, et là, je m'adresse à tous, je diffuse, par le biais de mon club, demos & fanz en tous genres. Clients du CPC CLUB de St-ETIENNE, Thierry ayant un pépin avec sa bécane, envoyez vos commandes au CPC CLUB 62 (annexe du club de THIERRY). L'adresse de ce club, qui n'abandonnera jamais l'AMSTRAD, est la même qu'OVERFLOW. Maintenant un petit pour les demos, procurez-vous en vitesse les demos des THE BUG CRACKERS, elles sont géniales. Quant aux programmeurs, pondez-nous des super-jeux!!! Pour l'annonce faite en page 1, elle ne concerne désormais plus que les balaises du BASIC. Au prochain numéro, j'espère que j'aurais plein de petites annonces. A partir de là, on fera un petit fanzine réservé à cela. Tchao!!

- Deux softs très attendus chez TITUS SOFTWARE:
  - CRAZY CARS 3, la suite du célèbre jeu de voitures; nous ne savons pas encore quelle super-voiture l'on va conduire. Tout ce que l'on sait sur ce jeu, c'est qu'il va être supérieur en qualité sur les 2 autres.
  - BARBARIAN 3, la suite de cette sanglante saga des BARBARIANS; si le troisième volet de cette histoire est à la hauteur des 2 précédents, la trilogie sera parfaite.
- Nous attendons toujours, qu'OCEAN tienne sa promesse de développer les softs suivants en D7: PANG, SCI, ROBOCOP 2, ROBOCOP 3(!), NO EXIT, PLOTTING, HOOK...
- Nous attendons aussi, de la part d'US GOLD, la conversion des FRERES BONANZA; cette information a été diffusée par AMSTRAD 100% en septembre 91!!!



## BONNE VANNE :

Une mère achète à son fils 2 cravates: une rouge et une verte; elle lui dit: "Monte dans ta chambre et essaie l'une d'elle.". Le fils monte dans sa chambre et se met la cravate verte; il redescend au rez-de-chaussée et se montre devant sa mère. Sa mère, en le voyant, se met à chouiner, en disant: "Je savais que tu n'aimais pas la rouge!!!"

## WIT - PARADE

Ecrivez-nous pour classer vos meilleurs jeux selon votre choix (adresse du CPC club).

**C'EST TRES IMPORTANT!  
CELA VOUS CONCERNE!**

- |                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| 1/ ADDAMS FAMILY      | 6/ HUDSON HAWK    |
| 2/ WWF WRESTLEMANIA   | 7/ PARAGLIDING    |
| 3/ KILLERBALL         | 8/ TURRICAN 2     |
| 4/ THE BLUES BROTHERS | 9/ INFERNAL HOUSE |
| 5/ SILVA              | 10/ SPACE CRUSADE |

**GOOD!**

On recherche des personnes assez balaises dans le domaine des démos (rasters, ...) de la programmation BASIC, et de la programmation ASSEMBLEUR. Elles auront leur rubrique à elles. Il n'y a pas de limite d'âge. Pour cela, qu'elles envoient leurs coordonnées et une de leurs œuvres. ATTENTION! Nous vérifierons qu'elles ne les ont pas pompés quelque part! Pour tous renseignements, et inscriptions, contactez la rédac'. (DISQUETTES RENVOYES).

- EH OUI! Ce n'est pas une blague! Le club d'Olivier Dejaegere est bel et bien fermé, ainsi que le fameux club de démos DEMONORD. Ces 2 clubs, fort réputés en France, nous ravitaillaient en nouveautés, depuis 1991. Ils réalisaient, eux aussi, un fanzine appelé "LES NORDISTES". Ils faisaient aussi un magazine: "LES P.A. MAGAZINE" où l'on pouvait trouver des contacts pour costumer notre CPC adoré. Ils sont désormais passés sur AMIGA. Nous allons beaucoup les regretter.
- AMSTRAD Cent pour Cent, notre journal adoré, après de nombreux et loyaux services, va hélas bientôt s'arrêter (fin 1993). Eh oui, il fallait s'y attendre: AMSTRAD ayant arrêté sa production des CPC, les éditeurs nous délaissent. Alors si il n'y a plus de jeux, ACPC ne peut plus continuer. Ses rédacteurs, ont fait tout ce qu'ils ont pu, pour essayer de contrecarrer les abandons des CPCistes. Ils n'ont, désormais, plus le choix. Disons-leur merci de tout notre coeur, et ne les blâmons pas. Moi, PIKZOUL d'OVERFLOW, rend hommage à la fantastique épopée de ce journal mythique. A partir de maintenant, nous, les fanzines devons reprendre le flambeau. C'est pour cela que la rédac' d'OVERFLOW lance un appel:

**A TOUS LES FANZINES EXISTANTS**

**ECRIVEZ A L'AFD, D'OLIVIER MARTINERIE, ET TRAVAILLONS ENSEMBLE A UN SUPER FANZINE, QUI SUCCEDERA A 100%**

Ainsi, nous prouverons à tous ceux, qui croient que le CPC est mort, que nous sommes fidèles à cette machine. Je vous en prie écoutez-moi! Malgré que personne ne me connaît, malgré que je n'ai pas d'influence, je vous en supplie: REAGISSEZ AVEC MOI!

# VIVE LE CPC

**QUE L'AMSTRAD RENAISSSE!**

# TESTS & APPRECIATIONS

## LES AVENTURES DE MOKTAR

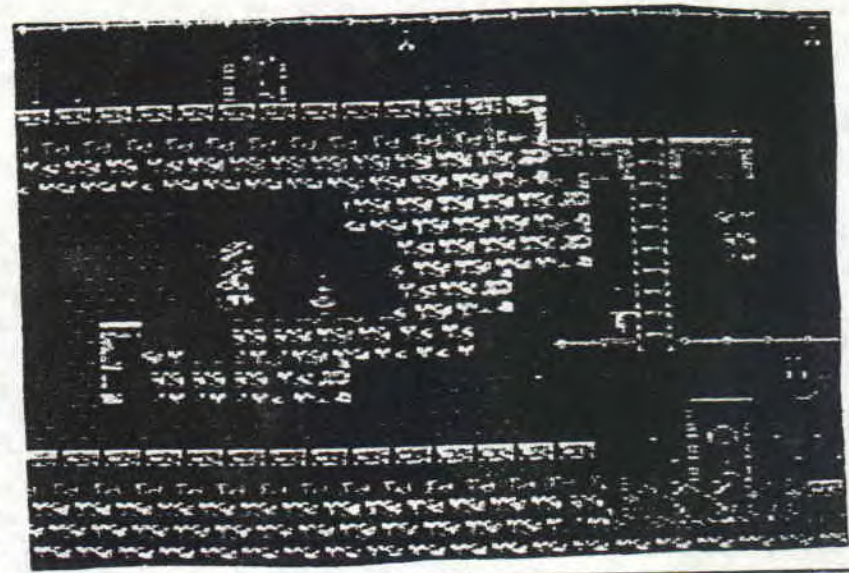
(TITUS)

Ca y est! Le tout dernier soft de TITUS est enfin dispo chez votre revendeur habituel.

Depuis le temps qu'on l'attend...

### CELA M'INTERPELLE QUELQUE PART...

Et oui! Ce jeu est un remake de RICK DAN ROUS (catégorie jeu de plateformes) façon islamique (arabe, quoi!). Et comme tout bon jeu de plateformes, il est bourré d'ennemis en tous genres: cela va du clodo qui vous balance ses bouteilles de pinard vides au dromadaire qui vous crache à la figure. Il va de soi, que vous devez ruser tout au long des niveaux afin de ne pas se faire tuer à un endroit quelconque du level; exemple: au level 3, il faut faire un énorme détour pour prendre un sac afin de ne pas se piquer les fesses à la fin du susdit level.



### BON SOFT OU PAS, TELLE EST LA QUESTION...

On peut dire que nous avons eu droit à une conversion, plus qu'honorable, de ce jeu. Mais certes, l'animation aurait pu être plus soignée. De plus, la jouabilité laisse quelque peu à désirer... M'enfin, ne crachons pas tout de même sur ce que l'on peut appeler une prouesse technique. Pourquoi? Parce que ce jeu avait été spécialement programmé sur 16 bits (ce qui veut dire qu'il ne devait pas être converti sur CPC!).

PIKZOUL

### COMPATIBLE

CPC+ AMSTRAD

(pas comme "BLUES BROTHERS"!)

### MOKTAR de TITUS

Graphisme:	17/20
Son	:14/20
Animation:	12/20
Richesse	:15/20
Scénario	:16/20
Ergonomie:	13/20
Notice	:08/20
Longévité:	14/20
Ok!/Baddy:	14/20
Note Globale :	13/20

Envoyer vos lettres à l'adresse du CPC club de ST-Etienne.

### QUE DIRE DE L'ANIMATION ?

J'ai demandé à tous ceux qui possèdent ce soft ce qu'ils pensent de l'animation: ils m'ont dit que c'était assez chiant que l'écran scrolle quand on vient de se faire valdinguer par un clodo ou par un bouldogue mais ils me disent aussi que le scrolling multi-directionnel est fort utile pour savoir ce qui se cache dans l'écran suivant. C'est pour cela que vous pouvez envoyer des lettres pour manifester votre satisfaction ou votre mécontentement avec la note que je vais mettre pour l'animation.

# TESTS & APPRECIATIONS



## SURVIVRE



Voilà le nom du jeu d'aventure qui signe l'arrêt de la production des softs par LANKHOR sur CPC.

### ON EST GATES!!!

C'est l'un des rares jeux d'aventures, qui une telle richesse de graphismes: les graphes sont bien nuancés, bien dessinés et le mode 0 est bien exploité. Ce jeu ne comporte d'analyseur syntaxique, car les actions que l'on peut faire sont notés par menu, selon la situation. La bande son et les bruitages froient la perfection. Ce qui est dommage, c'est que les programmeurs ont utilisé le système par icône. Ce n'est pas que j'aime pas, mais ça rend trop facile le jeu, car comme le CPC n'est pas une bête question mémoire, il n'y a pas assez de combinaisons. Question originalité, je hisse le drapeau blanc: mais où vont-ils chercher tout ça? Vous êtes un petit lionceau Zairois, abandonné par sa maman et vous devez délimiter votre territoire. Vous serez donc amenés à combattre avec d'autres animaux (hippotes, serpent, ...). Point noir: ce jeu n'est disponible qu'exclusivement dans la compilation "BLACK SOFT Vol. 2". Enfin, c'est un très bon jeu, qui signe hélas, la fin de l'édition de soft sur CPC, de LANKHOR.

NOTE: 17/20

PIKZOUL



## JIM POWER



Jim Power est un méga-hit sur AMIGA, étant sa grande beauté graphique et son époustouflante qualité technique. LORICIEL, fervent éditeur du CPC, eut l'idée de le développer sur notre machine. Hélas, 3 fois hélas...

### GROSSE DECEPTION!

C'est clair, net et sans bavure: il n'y a que 2 choses correctes dans ce jeu, sans quoi, tout le reste est baclé. Ce sont les graphes et la notice. Le son est horrible, le clignotement du sprite permanent, l'animation saccadée et ne vous attendez pas à une richesse sans pareil. Non, vraiment, là les programmeurs ont fait une boulette. Dommage.

NOTE: 08/20

PIKZOUL



## WWF



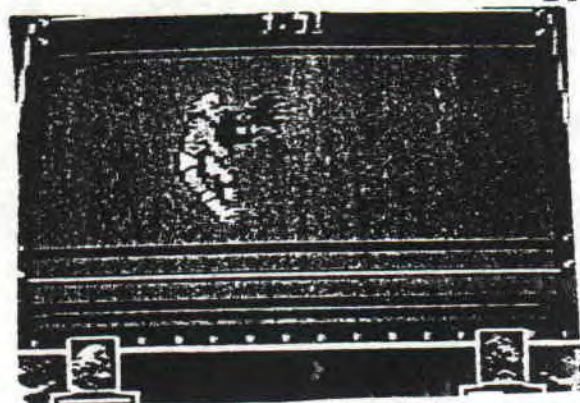
YAAH! ILS SONT ARRIVES! CE SONT LES CHAMPIONS DE LA WWF! Eh oui, il était temps de les adapter sur micro. Alors vous allez pouvoir diriger l'un de vos héros préférés contre les boules de suif de la WWF ou contre votre meilleur pote

### PIF, PAF, POUF...

On est gaté!!! Les graphismes sont réussis, le son est moyen: il n'y a qu'une petite musique au menu des options, elle mérite d'être écoutée, les bruitages auraient pu être mieux réalisés, l'animation est cool, un bon et solide joystick est recommandé, car la maniabilité est HARD! La difficulté est bien dosée. Franchement, on se marre bien; bon jeu bien réalisé.

NOTE: 16/20

GOOD!



## KILLERBALL



Voici ce que l'on peut appeler un sport futuriste étonnant! Vous circulez sur une piste ovale avec un ballon, et voilà que les mecs de l'équipe adverse viennent vous taper dessus, afin de vous le faucher. Vous êtes dans l'arène du Killerball et tous les coups sont permis: coups de poings, de pieds...

### LE TON EST DONNE!!

Mais attention! Ne vous attendez pas à ce que vous allez mettre des buts, les mains dans les poches! Vous devez mettre le ballon dans une trappe, mais seulement, quand elle est ouverte et qu'elle est de votre couleur. Les graphismes sont magnifiques, le son est bon, l'animation est excellente, la richesse est impressionnante, pas de pépin pour la maniabilité bref la totale! Et ce qui est bien c'est qu'on peut jouer à deux.

NOTE: 19/20

GOOD!

## SPACE GUN

Ce soft est le premier jeu crée sur disquette pour les CPC+. Sous ses apparences de "Grande Première", ce jeu est fiasco: tout d'abord, il n'utilise pas les capacités de cette machine, et toute la réalisation est bâclée. Vraiment, on n'attendait pas ça d'un éditeur aussi réputé qu'OCEAN.

### DOMMAGE...

C'est le seul mot qui convient. Les graphismes sont flous & mal finis, les bruitages sont rares, répétitifs et de médiocre qualité. Le style de jeu a été usé jusqu'à la corde; les tableaux sont assez longs; la notice n'est pas très explicative. Ce jeu est nul, bâclé, et je trouve vraiment décevant que l'on puisse si mal exploiter les immenses capacités des CPC+. Bon jeu sur borne d'arcade, la réalisation CPC+ est à éviter absolument. NOTE: 06/20



PIKZOUL

## LEMMINGS

Il fallut attendre près d'un an et demi, pour voir enfin une conversion de ce fabuleux jeu, venu tout droit des ordi 16 BITS. Et on peut dire que c'est une conversion de qualité que nous offre PSYGNOSIS.

### RAHH, JE CRAQUE!!

Je vous assure: faire une partie de LEMMINGS, c'est signer l'arrêt de mort de vos neurones. Il faudra au moins un bon siècle au plus acharné des joueurs, pour terminer ce soft de soixante niveaux super-durs. Les graphismes sont agréables et rendent bien l'atmosphère du jeu, bien que les sprites auraient pu être plus grands (jeu déconseillé aux presbytes). Il ne faut pas trop compter sur l'animation, après tout, c'est un jeu de réflexion! Le jeu est long et varié: les possibilités les + farfelus ont été prises en compte. Les musiques sont GENIALES. Seul la maniabilité pêche un peu. Je m'explique: comme les sprites sont ratatinés, le curseur avec lequel on sélectionne les lemmings, devient imprécis. M'enfin, on ne peut pas tout avoir. Les programmeurs ont déjà fait du très beau boulot, en pouvant retranscrire les 8 actions démentes et pouvoir animer sans bug des dizaines de sprites sur CPC. Un soft à posséder absolument.

NOTE: 17/20

PIKZOUL

## ZAP 'T' BALLS

Voici un jeu édité par un passionné du CPC, un demomaker allemand. Vous rappelez de PANG, ce fabuleux jeu édité par OCEAN, sur cartouche pour le CPC+. Le but de ce jeu était de franchir les niveaux, armé de votre harpon-laser, détruisant les boules bondissantes à l'intérieur de l'écran. Eh bien là, c'est la même chose, gardant la possibilité de jouer à deux, sauf que, désormais, ce jeu fonctionne sur tous les CPC. Mais je peux vous le dire: ce jeu est encore mieux réalisé que PANG.

### UN JEU D'ENFER!

PANG, n'étant pas bâclé et même, c'est largement le contraire vient de se faire surclasser par un super programmeur, qui utilise de magnifiques graphismes, musiques, scrollings, animations... Le jeu exécute des prouesses grandioses: une tonne de sprites bondissant à l'écran sans aucun bug, une fluidité dans les mouvements incroyables, une précision au pixel près, bref ce programmeur a utilisé tous les atouts et tous les systèmes, qui ont fait la gloire des grands demomaker. Non, décidément ce jeu est un bijou, que dis-je, un joyau sur CPC, et vous êtes inexcusables si vous ne vous l'êtes pas déjà procuré. NOTE: 20/20

GOOD!

## PSYBORG

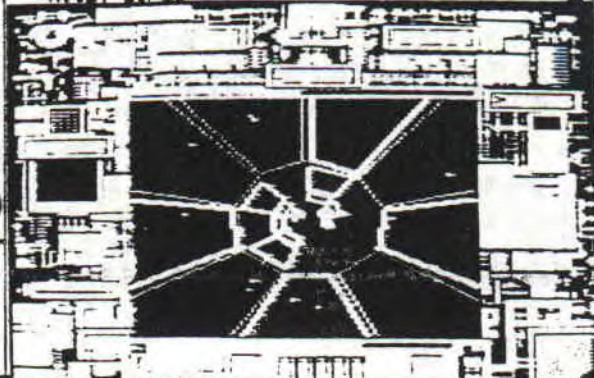
Venu tout droit de l'AMIGA, la conversion de ce hit sur CPC c'était un peu MISSION IMPOSSIBLE, et pourtant, LORICIEL crée une nouvelle fois la surprise.

### CA DECOIFFE!

L'image de sélection du jeu rappelle GALACTIC CONQUEROR. Le jeu se déroule dans un vortex, et votre mission est de sauver l'univers. Là. Les graphismes sont très bien réalisés et, rendent bien la profondeur du vortex. Le son est bon, l'animation est l'une des + fluides et des + rapides, que j'ai jamais vues. De plus, et là, c'est vraiment prodigieux, la maniabilité est extraordinaire. LORICIEL, en alliant ces 3 ingrédients supérieurs, vient de signer un méga-HIT! Procurez-vous le vite, c'est génial.

NOTE: 18/20

GOOD!



## Addams Family

Cherchez bien. Mais oui, ce nom vous dit quelque chose... Ça ne serait pas le nom d'un feuilleton qui passait, il y a fort longtemps? OCEAN a fait un jeu en l'honneur de la sortie du film. Vous êtes Fester le chef de cette famille de tarés.

La famille Addams a été expulsée de sa maison et les différents membres de cette famille ont disparu. Le but de ce soft, est d'échapper aux pièges qui vous sont tendus, et de retrouver les vôtres, qui sont disséminés dans les divers niveaux de ce jeu.

**Putain, j'ai pétié un boulon!!!**

J'en suis resté sur le c...! Ce jeu est magnifique et ultra-vaste!!! On se croirait dans un autre monde. Les décors sont époustouffants de beauté, et d'une finesse incomparable! Les programmeurs ont mis le paquet sur les détails: les tableaux, dans la salle du château, où l'on reconnaît très bien les personnages principaux, les reflets des torches sur les murs, ... Vous avez en tout 9 vies, - et croyez-moi, ce ne sera pas de trop!!! - , composées chacune de 6 coeurs; ceux-ci rapetisseront lors de vos contacts avec l'ennemi, ou lors de vos tombées dans les pièges, qui pululent dans chaque niveau.

### Fiche techno...

Graphs en mode 0, donc 16 couleurs disponibles à l'écran, finesse des décors, mariage très réussi des nuances et des dégradés, animation hyper-fluide (pensez donc, 4 touches redéfinissables pour les directions + 1 touche pour sauter), pas de scrolling écran (pour les novices, pensez à RICK DANGEROUS). Ce soft a quand même un petit défaut: une petite musique est présente, mais elle cède tout de suite la place, à de médiocres, petits bruitages. M'enfin, ne soyons pas mesquins!!!



### DUR, DUR!!!

Ce qui est frappant, c'est la difficulté de ce jeu: chaque écran est un casse-tête à résoudre. Ça n'en n'est que mieux: cela prouve que c'est un véritable chef-d'oeuvre en tout point. Donc, il faut le récompenser, et remercier OCEAN de nous pondre d'aussi bons jeux, en ces temps cruels. Courez l'acheter, c'est un super investissement (à JES SICO, prix bas: 155 Frs)!!!

PIKZOUL

### COMPATIBLE

CPC+ AMSTRAD.

### THE ADDAMS FAMILY (OCEAN)

Graphisme:	19/20
Son :	13/20
Animation:	18/20
Richesse :	20/20
Scénario :	17/20
Ergonomie:	19/20
Notice :	--/20
Longévité:	20/20
Ok/Baddy :	20/20

Note Globale :

19,5/20

## BEST OF THE BEST

**A**mateurs de KICK BOXER, sortez vos gants, car Best Of the Best (BOB) est arrivé!!!

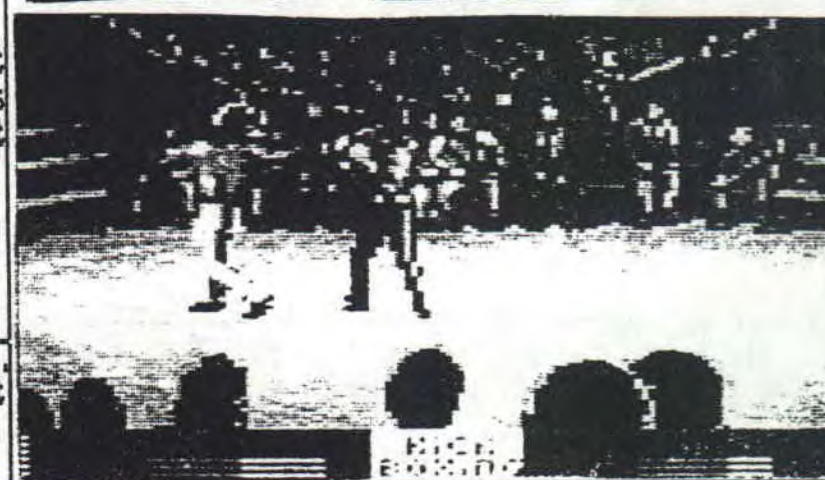
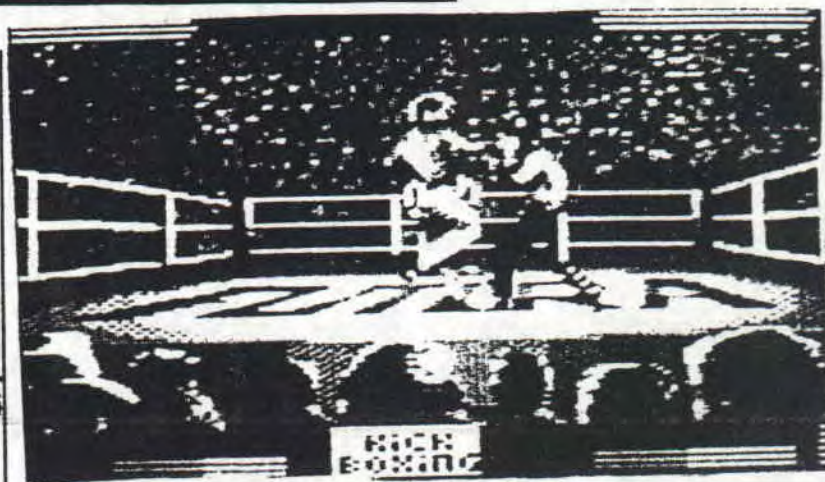
BOB est une nouvelle version du fabuleux PANZA KICK BOXING. Pour les incultes, c'était FUTURA, label LORICIEL, qui avait sorti ce jeu mythique; c'est toujours eux qui commercialisent BOB. Vous devez connaître Jean-Claude Vandamme. Non??? Vous savez celui qui a joué dans Double Impact, Universal Soldier, Full Contact, Blood Sport... Ce dernier film se déroulait au Kumite (compétition interdite, où s'affrontent les meilleurs kickboxers afin d'élire le meilleur combat tant de l'année.).

### EN AVANT LA BASTON...

Dans PANZA KICK BOXING, nous avons la possibilité de combattre 8 personnages, dans cette nouvelle version, on combat avec le même plaisir, 15 adversaires. Ceux-ci ont une nationalité différente, et possèdent tous des techniques variées et sanglantes, question effet. Car dans les affrontements, ne vous attendez pas à gagner les doigts dans le nez. Je dirai même que si vos réflexes et votre force ne se sont pas accrues, lors de la séquence d'entraînement, vous prendriez une de ces raclées, à en tomber raide. L'avantage des rencontres hors-championnat (Kumite, ou matchs exhibition), est que vous vous perfectionnez et surtout, que vous découvrez l'éventail de techniques que disposent vos adversaires.

### KUMATI, KUMATA...

Cette partie du jeu sert à rencontrer dans des combats, tous les adversaires; mais c'est à vos risques & périls... En effet, ces matchs ne sont pas arbitrés et n'ont pas de règles (ce qui implique des coups de boule dans les parties, etc...). De plus, si vous vous prenez une raclée, c'est la honte pour vous. Les divers coups que vous pouvez donner, sont issus d'une vidéocassette enregistrée sur André Panza (le champion du monde français). Les graphes sont les mêmes que PANZA KICK BOXING, les sons sympas, l'animation est hyper-réaliste (votre barre de vie ne viendra pas vous dire le contraire, quand vous vous prenez une taulée).



### LA COUR ANNONCE LE VERDICT...

Ce soft est une réussite totale. BOB est le jeu le plus défoulant que j'ai vu depuis son frangin! Il possède tout: un réalisme, une qualité, un relief de jeu époustouflants! En plus l'option PLAYER 1/PLAYER 2 est toujours présente: vous pouvez flanquer des tartes à vos meilleurs potes (qui ne le resteront pas longtemps, d'ailleurs...). Enfin, dernière précaution, le 'joy' est très recommandé pour une baston. En bref, un super jeu, éclatant à conseiller à tous le monde, surtout à ceux qui ne connaissent pas PANZA KICK BOXING. (Mauviettes s'abstenir!)

COMPATIBLE

CPC+ AMSTRAD.

### BEST OF THE BEST (LORICIEL)

Graphisme: 17/20  
 Son : 16/20  
 Animation: 19/20  
 Richesse : 18/20  
 Scénario : 16/20  
 Ergonomie: 17/20  
 Notice : 17/20  
 Longévité: 18/20  
 Ok/Baddy : 20/20  
 Note Globale :

19/20

JEU TESTE PAR PIKZOUL.

## LONGSHOT



Eh oui, dans OVERFLOW, le démo-making est à l'honneur; et qui pourrait mieux représenter ce domaine que LONGSHOT? Ce fabuleux démomaker a bien voulu se prêter à une interview.

- 1/ Depuis quand possèdes-tu un CPC? -J'ai un CPC depuis 5 ans, je crois...
- 2/ Quel était le nom de ta 1<sup>ère</sup> démo et quand l'as-tu faite? -Ma 1<sup>ère</sup> démo date d'octobre 1988.
- 3/ Quel était le nom de la démo qui t'as propulsé au sommet du démo-making? -La démo qui a eu le plus d'impact au tout début, fut la LONGSHOT DEMO, je pense.
- 4/ Quand as-tu eu l'idée de fonder le groupe "LOGON SYSTEM"? -Le groupe a été créé en 1988 avec la création de la 1<sup>ère</sup> démo, et le nom du groupe fut trouvé par un Belge qui travaillait avec moi, au château d'UBI.
- 5/ N'as-tu jamais eu de faire un FANZINE (FANatique magaZINE)? -Nous en avons eu envie, mais le temps nous a manqué, et AMSTRAD 100% nous a permis de pallier ce problème.
- 6/ Quels sont tes fanzines préférés? -FREEMARE m'as particulièrement impressionné, mais j'ai aussi beaucoup aimé ARKADIA, THE OTHER WORLD, CROCO PASSION, etc...
- 7/ Peux-tu nous expliquer comment cela s'est passé, lors de ton engagement à AMSTRAD 100%? -Depuis la création de "LOGON SYSTEM", j'ai d'abord fait quelques articles pour MICRO WORLD, puis pour MICROPLUS, jusqu'à ce que je trouve le temps de répondre à l'invitation d'AMSTRAD 100% (faite en 01/90), lors de l'AMSTRAD EXPO 1990.
- 8/ Tu es en contact avec Fabien Fessard (dit FEFESSE): prévoies-tu créer une démo avec lui? -Fabien travaille actuellement sur un jeu ST/AMIGA et ne compte plus faire de démos, ni travailler sur CPC. Il nous a légué son parc de musiques transférées du ST, pour nos créations.
- 9/ Combien de démos as-tu faites (en comptant aussi celles auxquelles tu as participées)? -LOGON1/LOGON2/LOGON3/LOGON5/LONGSHOT/REVOLUTION/AMAZING DEMO/THE DEMO/EUROMEETING DEMO. (9 en tout).
- 10/ Vas-tu continuer à développer des démos? -Je pense que oui...
- 11/ Penses-tu abandonner le CPC et passer sur une autre bécane? -Cela arrivera inévitablement, mais nous restons encore pour quelques temps sur CPC.
- 12/ Pourquoi as-tu pris comme pseudo LONGSHOT? -Lorsque j'ai eu besoin d'un pseudo, mes yeux sont tombés sur la couverture d'un COMICS, dont le héros portait ce nom.
- 13/ Quel est ton jeu préféré sur CPC? -BATMAN, malgré les jeux exceptionnels qui voient le jour (XYPHOES FANTASY, ZAPT' BALL...).
- 14/ Sur quelle démo travailles-tu, en ce moment? -Nous ne préférons ne pas parler de nos projets actuels.
- 15/ Quels conseils donnerais-tu aux jeunes démomakers découragés? -Je leur conseillerais d'être méthodiques, de ne pas mettre la charrue avant les boeufs, et de beaucoup travailler.
- 16/ Sur quelle démo es-tu le plus de difficultés? -La PHOENIX PART de THE DEMO.

### DERNIERE MINUTE!!!

17/ Et enfin, dernière question, qu'aimes-tu comme ZIKMUS? -Beaucoup de choses, mais beaucoup de musiques synthétiques (PANGERINE, DREAM, J-M JARRE) et tout (ou presque) ce qui n'aimes pas le HARD) ce qui fait la mode du moment.

Moi, PIKZOUL d'OVERFLOW, remercie 4 potes qui réalisent ce fanzine avec moi: ZABOR de ZABORMAG, GOOD du CPC CLUB de ST-ETIENNE, IOM-POUCE d'EUROSTRAD, et PHIL qui me fait quelques dessins. Je tiens à souligner que je participe à tous les fanzines que mes amis réalisent.

JE REMERCIE SINCEREMENT LONGSHOT, D'AVOIR REPONDU A MES QUESTIONS.

Je vais bientôt réaliser un petit fanz' humoristique, plein de digits, et de blagues en folies, avec ZABOR. Son nom: PIKBOR. Envoyez-moi blagues et gags à l'adresse d'OVERFLOW.

**PIKZOUL**



# CONFIDENTIAL PATCHES

Ah, je vois tout de suite les visages des petits bidouilleurs s'éclairer. Il est vrai qu'OVERFLOW ressemble (NDLR: mais alors, de très, très loin!!) à un petit magazine. Alors, si vous ne voulez pas que l'on vous mette, à la place, la recette des truffes (ça tombe bien, c'est la saison), envoyez vos pokes, codes, & patches, à l'adresse du fanz', rubrique CONFIDENTIAL. Avant d'envoyer la sauce, nous voulons vous avertir que nous utilisons le même système d'abréviations que sur MINI.

TEL: RDU: rendez-vous piste X, secteur X...  
 RCH: rechercher, une chaîne hexadécimale  
 REM: remplacer par une autre chaîne hexadécimale  
 MF2: emploi de la MULTIFACE 2  
 DISCO: emploi de DISCOLOGY

MF2	DISCO
RENEGADE: Vies infinies: POKE &A29,&C3 Blocage du temps à 0:00: POKE &9E1,&18	TITAN: Pour changer de tableau en appuyant sur ESC: RDU piste 20, secteur 00, adr &0541 REM &7 C5 par 2A C7 Vies infinies: RDU piste 20, secteur 00, adr &09B3 REM 3A par A8 Pour choisir son tableau de départ (0-00): RDU piste 13, secteur 00, adr &0000 REM l'octet par 6A
SDI : Vies infinies: POKE &3A49,0 POKE &3A92,0	VINDICATOR: Vies infinies: RCH 7E FE 02 D8 35 REM 7E FE 02 C9 35 ou, RDU piste 9, secteur 02, adr &00E8 REM D8 par C9
BUMPY : Vies infinies: POKE &0F91,&00 Marteaux infinis: POKE &0D17,&00 POKE &2CCA,&00 Clés infinies: POKE &2A9C,&00 POKE &2B2A,&00 POKE &2D58,&00 Gouttes infinies: POKE &2F57,&00	PRO BMX SIMULATOR: Temps infini (mode normal): RCH 3A B8 5C 3C B9 REM 3C par 00 Temps infini (mode expert): RCH 3A B7 5C 3C B9 REM 3C par 00
TOTAL RECALL: Balles infinies: POKE &1BC3,&00	GRYZOR: Vies infinies: RCH D7 02 3D 32 REM 3D par B7
STRIDER 2: Vies infinies: POKE &017E,&00 Energie infinie: POKE &01D2,&C9 POKE &01FB,&C9 Temps infini: POKE &12E6,&A7	TURRICAN II: Pour avoir des vies, des lames de feu, et du temps infinis, faites l'opération suivante, 5 fois sur la face A et 6 fois sur la face B RCH 3D DD 77 00 FE FF C0 REM 3D par 00
SHADOW DANCER: Vies infinies: POKE &0746,&00 Sortilèges infinis: POKE &9951,&00	GEMINI WING: Vies infinies: RCH 21 04 3F 35 AF REM 35 par 00
EXOLON: Vies infinies: POKE &2A25,&00 Grenades infinies: POKE &1F7A,&00 Balles infinies: POKE &1159,&00	SAVAGE: Pour la première partie du jeu: RCH 20 40 3A FF 8F REM 20 par 18 RCH AF 32 FF 8F C5 CD 65 18 2D REM AF 32 par 00 00 Pour la seconde partie du jeu: RCH CA E2 0C 11 03 C3 REM CA par C3 RCH DD CB 03 6E CA C9 REM DD par C9
PREHISTORIK: Vies infinies: POKE &31EF,&FF	DARKMAN: Vies infinies: RCH 04 8F 3D 32 67 REM 3D par 00
SMASH T.V: Vies infinies: POKE &1D5C,&00 Invulnérabilité: POKE &20E2,&C3	
XYPHOES FANTASY: Vies infinies: POKE &12,&01	
EDEN BLUES: Augmentation des caractéristiques: POKE &A61F,&FF POKE &A621,&50 POKE &A623,&FF	

BEN, ça y est les mecs, la rubrique est finie; j'espère qu'elle vous aura plus! Mais, moi je trouve qu'elle devrait être encore + riche... Donc, vous voyez ce qu'il faut faire, envoyez toutes vos découvertes à:

OVERFLOW: RUBRIQUE CONFIDENTIAL  
 11, RUELLÉ DE LA CROISSETTE  
 62121 ERVILLERS

et on vous fera, peut-être, un SPECIAL POKES de Paques!!!

## DECRET:

OVERFLOW est désormais le fanzine officiel, non pas des J.O, mais du CPC CLUB de St ETIENNE. De plus, au prochain numéro, vous aurez droit à un reportage sur le meeting, organisé par THE BUG CRACKERS à Sochaux. Ce numéro amorcera aussi, le départ de l'annexe du CPC club.

PIKZOUL.

# LES MEILLEURS COMPILS

Par souci pour vous, nous allons tester les meilleurs compilations existant sur le marché, et vous éviter de vous faire escroquer.

## LES COSTOS : UBI SOFT, 2 D7

- \* FLIMBO'S QUEST: Un jeu très, très sympa, où un petit bonhomme essaye de retrouver sa topine. A voir sans délai.
  - \* THE MUNSTERS: Bof! Un petit jeu sans prétention, qui vous invitera à passer un petit séjour dans une maison hantée pleine de fantômes. Moi, j'ai aimé ce soft rien que sa magnifique musique et un peu pour la démo d'intro.
  - \* TWINWORLD: Il est né le divin enfant! Oh, excusez-moi, je me laisse emporter par le scénario enchanteur de ce jeu. Vous devez jouer les héros (comme d'hab') et libérer votre tribu. Génialissime jeu de plateformes. Bellissima!!!
  - \* RICK DANGEROUS II: Suite du premier du nom (Écoutez! C'est pas mal: j'ai déjà trouvé ça! Aga! Aga!). C'est de loin, le meilleur jeu de plateformes sur CPC. Vous y trouvez de tout: pièges, trappes, vilains-pas beaux, flèches empoisonnées, couloirs... Seuls la ruse et le doigté, vous permettra de vous en sortir. A avoir **ABSOLUMENT** dans sa logithèque.
- Et enfin, POPEYE II et ANDY CAPP, 2 jeux pas terribles. En plus, une cassette "2 SINGLES", avec Thierry Hazzard et Dana Dawson (Moi, ça me regarde pas: j'écoute que du Hard et du Rock!!).

### NOTE : 16/20

Très bonne compil', bien que pour moi, il n'y ait que 3 supers jeux sur les 6: les autres ne sont que trop moyens (POPEYE II, ANDY CAPP, THE MUNSTERS).



PIKZOUL



## 39-45 : LORICIEL, 1 D7

- \* SHERMAN M4: C'est un simulateur de char, lors de la 2<sup>ème</sup> guerre mondiale. Graphismes sympas, rien à dire sur l'animation le son ne casse pas des briques (nous ne disposons que des bruitages), l'intérêt est bon: un bon soft.
- \* Advanced Destroyed Simulation (ADS): Simulation de guerre marine/sous-marine. Je me suis éclaté sur ce jeu! Rien que de pouvoir torpiller, tirer les ennemis comme des lapins, ça me défonce! Et quand on y joue à deux, un aux commandes, l'autre à la razzia, on se marre... Tout y est: panmes, échouements, scanner, radar, TOUT. Sur des graphs semblables à SHERMAN bien que nettement améliorés, les bruitages déments, l'animation sans reproche, ce soft est à posséder **ABSOLUMENT**.

### NOTE : 18/20

Excellente compil' de simulations de chars et de bateaux, elle est tout de même réservée aux + de 18 ans, car la jouabilité n'est pas sans taches (menus complexes, subtilités & finesse des jeux).



PIKZOUL



Eh bien, voilà, cette rubrique est finie. J'espère qu'elle vous aura plu: si oui, appelez-nous ou écrivez-nous à:

OVERFLOW  
DIEGO D'OLIVEIRA  
11, RUELE DE LA CROISSETTE  
62121 ERVILLERS

On en refera une, à chaque numéro...



HASTA LA VISTA, BABY!

PIKZOUL D'OVERFLOW

# COURRIER DU CPC CLUB

Des questions, des problèmes, des ennuis, qui concernent votre bécane? Cette rubrique est pour vous alors. Ici, je traiterai tous les mystères que votre CPC peut cacher. Comme c'est le premier numéro d'OVERFLOW, je ne peux avoir de questions: alors je vais vous parler de certaines choses, que l'on oublie hélas trop souvent.

- Faites nettoyer dans un magasin spécialisé, votre CPC, tous les ans.
- Allez-y mollo en insérant vos disquettes, dans le lecteur. Vous pourriez péter le ressort.
- La marge de prix d'une disquette est de 25 Frs. Mort aux escrocs qui s'engraissent, en vous les vendant + cher.
- Prenez soin de votre clavier. Nettoyez-le avec un chiffon sec et sans produit.
- Si vous avez vos disquettes qui ne veulent plus passer dans votre CPC, dévissez-le, et nettoyez-le à l'aide d'un chiffon sec: il se peut que votre clavier soit encrassé.
- Si, réellement, le problème vient du lecteur de D7, glissez-y un conton-tige, imbibé d'alcool à 70°.
- Rangez vos disquettes, dans un endroit sec et à l'abri d'un surplus de chaleur. Des boîtes existent à cet effet. Si vous n'en trouvez pas, utilisez les petits range-cassettes (audio), ou des classeurs de fiches.
- Même si vous avez un second ordinateur, ne débranchez pas trop votre imprimante: vous finiriez par tordre une broche!!!

Bon, il ne me reste aucune chose à dire, si ce n'est qu'un peu de pub, pour certaines sociétés.

▪ La première, c'est UNI'SER. Cette petite société est très intéressante, vu qu'elle propose des cables vidéo, permettant toutes les consoles et tous les claviers des autres ordinateurs (AMIGA, ATARI ST et STE), sur le moniteur de notre CPC Fendard, non? Cela nous permet d'économiser pas mal de fric, car nous n'avons plus besoin d'acheter un autre moniteur ou télé. Il va de soi que ces cables sont compatibles avec les CPC+. On vous demandera aussi, quelle sortie son désirez-vous. Il y a :

- une sortie STEREO: pour toutes les consoles, AMIGA et ATARI STE.
- une sortie MONO: Sega Master System, NES, ATARI ST.

Autre chose très intéressante, une notice est livrée avec le colis. Le prix de ces petits bijoux, est de 199 F + 15 F de frais de port et d'emballage.

A la commande, n'oubliez pas de préciser le type de CPC, le modèle de micro ou de consoles (la nationalité, pour celle-ci), la sortie son désirée, et vos coordonnées.

Voici l'adresse: UNI'SER  
Service AC  
28, avenue Paul-Appell  
75014 PARIS

.....

▪ La seconde est vraiment providentielle pour ceux qui ont un pépin, coté mécanique, sur leur CPC adoré. Comme les temps sont durs, il est bien rare, et quasiment impossible, de trouver des pièces détachées, au cas où notre bécane aurait un petit coup de vieux. Heureusement, il y a encore des magasins qui peuvent nous les fournir. Celui-ci s'appelle PRELOG et c'est en Bretagne. Donc une merde, j'appelle PRELOG.

Voici l'adresse: Magazine PRELOG  
Centre commercial RALLYE Tel: 97.02.82.92  
56600 LANESTER

Bon, ben c'est tout pour aujourd'hui! Avant de vous quitter, je vous rappelle que vous pourrez, désormais, vous procurer ce fanzine à l'AFC, dirigé par ZALKO (adresse dans la rubrique FANZINES), et à la BIF, dirigée par NEOFYT; la rédaction les salue tous les deux, bien bas, au passage.



N'OUBLIEZ PAS D'ENVOYER VOS QUESTIONS ET BAFOUILLES!!!



GOOD!

# help

SALUT LES ANIMACHES! C'est moi, PIKZOUL. J'suis là pour vous donner les solutions des jeux trop 'hard' (pas de sous-entendu!). Seulement, j'espère que je ne vais pas vous macher le boulot, j'aimerais qu'avant la parution du 2<sup>o</sup> numéro d'OVERFLOW, je reçoive des tonnes de sacs postaux, dans lesquels vous aurez mis des tas de solutions de jeux récents (ouf!). Bon, après cette crise de mégalo aigue, passons rapide à la suite:

## Peur sur Amityville

En bien, on commence fort avec la solution d'un jeu gore, battant de loin, les plus HARD des films d'horreur qui passent sur CANAL +, après minuit. Commencez par aller dans la salle de bain ou la cuisine, prenez le couteau, et ouvrez le robinet; Coupez le doigt qui vous empêche de boire (HARD!). Allez dans votre chambre et poncez-y, histoire de prendre des forces et de vous remettre de vos émotions. A votre réveil, allez à la cave et prenez le bois, ouvrez la trappe et prenez la tête (HARD!). Allez au salon, mettez le bois dans la cheminée, jetez-y gaiement la tête, qui vous donnera des infos en crammant. Retournez au lit, bande de ramiers! Le lendemain, allez à la bibliothèque (A MOI, PIVOOT!); prenez l'annuaire, notez le numéro indiqué, prenez l'écouteur et composez le bon numéro. Revenez, le lendemain, à la bibliothèque et faites bien attention à ce que le petit Jésus va vous dire. Prenez ensuite le grimoire, qui n'est autre qu'un vieux bouquin de sorcellerie; sortez de la pièce et lisez le grimoire. Plus tard, entrez dans la salle de bain, ouvrez l'armoire, prenez le rasoir et la mousse à raser. Montez au 1<sup>er</sup> étage, allez dans la chambre de votre rejeton, et rasez la tête (Encore un fana de l'Armée!). Le jour d'après, allez dans la chambre d'amis, ouvrez l'armoire et prenez l'eau bénite. Retournez dans la chambre de votre frison, et donnez-lui la flotte. Le jour d'tant espère arrive, sortez de la maison, entrez dans le camion, sortez-en, rentrez dans la maison (Ah non! Plus jamais!), allez dans la cave à vin (HIPS!), prenez Harry, sortez de la baraque et rentrez dans le camion. Il ne vous reste plus qu'à vous tirer, sans regarder derrière vous, de cet endroit hautement enchanteur.

## ANTIQUITES

Comme OVERFLOW (le fonz' que vous êtes en train de lire, pas le demo-maker de LOGON SYSTEM!) innove toujours plus fort, je vais vous donner quelques trucs pour terminer des vieilleries telles que L'OEIL DE SEI, L'ILE, etc... Commençons dans la joie et la négresse, avec le MANOIR DE MORTEVIELLE, le petit bijou de LANKHOR. Pour terminer le jeu en moins de 10 mn, allez dans le manoir, allez directement dans la chambre de Guy (dernière porte à gauche), fouillez la valise posée à côté de l'armoire, et prenez la bague de valeur. Ensuite, allez dans la chambre de Bob (avant-dernière porte à droite), fouillez la valise au-dessus de l'armoire, et prenez le poignard. Puis, allez à la cave, mettez le poignard dans l'encoche située à cet effet, au-dessus du soleil. Entrez dans le passage secret et répondez au questionnaire comme ceci: naturellement, autre, recherches historiques, salle à manger, parche min, 3, 10, Murielle, Guy, Léo. Vous arrivez devant une statue portant une épée et une boule; mettez la bague dans le trou au-dessus de la boule. Tournez la bague, entrez dans la crypte, regardez le visage, fouillez la main, prendre objet en bois. sortir, prendre la bague, sortir, allez dans le couloir, sélectionner l'escalier à droite, ouvrez le tiroir de la commode, prenez la baguette, mettez la boule dans le trou, au milieu de la commode, mettez la baguette dans un petit trou, situé sur la boule inférieure droite. Tournez cette même boule, et confirmez la lecture du bouquin et BOUM! Fini les tonnes d'appels au secours sur le minitel. Maintenant on passe au:

## CAPHARNAUM

Energie infinie sur PREDATOR 2: Taper simultanément sur les touches P, R, E, D, A, T, O, R.  
Passage d'un niveau à l'autre dans BUMPY: Taper simultanément sur les touches A, Z, Q et S, ce qui met en route le CHEAT-MODE. Ensuite, une simple pression sur les touches A, Z, Q, et vous passez l'écran qui vous pose des blèmes.  
Remise du compteur au maximum dans BOB MORANE SCIENCE FICTION: Taper les touches Q, A, Z, E.

Bon, c'est tout pour aujourd'hui, ma petite musette est vide, envoyez nombreux, plans, astuces, solutions, cheat-nodes, à: OVERFLOW, SERVICE HELP, 11 RUELLÉ DE LA CROISSETTE, 62121 ERVILLERS

SALUT!

PIKZOUL

DUSTIN  
HOFFMAN

ROBIN  
WILLIAMS

JULIA  
ROBERTS

BOB  
HOSKINS

STEVEN SPIELBERG

# Hook

*ou la revanche du  
Capitaine Crochet*

A l'heure où j'écris ce texte je ne sais pas si  
OCEAN à l'attention de convertir ce jeux sur CPC.  
J'espère qu'il le feront car le film s'annonce  
d'être d'excellente qualité. Normal vu que  
STEVEN SPIELBERG est le réalisateur. J'es-  
-père que vous avez tous vu ce film.....

OVERFLOW : le FANZINE qui devance les éditeurs!

(Cette affiche a été scannerisée puis retravaillée sur OCP ADVANCED ART STUDIO)

# FANZINES

Ne soyons pas mesquins, parlons des collègues.

• **ROOLSTRAD** No11, est un fanzine magnifiquement réalisé. Tout d'abord, c'est la clarté impressionnante des textes qui frappe. Les pages sont centrées, la lecture est aisée, les digits sont bonnes, bref tout est impec', soigné. Mais en plus, on peut vraiment dire que ce fanzine est original. Non, vraiment, ce fanz' est un chef-d'oeuvre. dommage, qu'il ne soit pas en PAO...

CAROLE DUGUY

82, Bd BARON DU MARAIS  
69110 Ste-FOY-LES-LYONS

• **LE PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ**, est un fanz' qui vaut le détour. Ce No6 (8 pages, 4.00 Frs) contient plein de rubriques intéressantes (Initiation PAO, cours de maths...), le tout agrémenté par de belles digits de Mickey Rourke. Un petit fanz' qui ne tardera pas à devenir grand.

JACQUES DE LAMAR

3, AVENUE DES COSMONAUTES  
45400 FLEURY-LES-AUBRAIS

• **ZABORMAG** No1, est un fanzine assez axé, digits et graphs, mais ses rubriques sont toutes aussi intéressantes. Des tests, des plans (TURRICAN 2, la classe!), des montages et des magnifiques graphismes. Mais hélas, le No2 ne verra jamais le jour. Contactez la rédac' pour vous le procurer.

• Voilà, mon petit coup de coeur va au No1 de **PIXELS**. Ce fanz est disponible sur disquette et cassettes. De plus, c'est un fanzine "CH'II". Et là, dès le début, on s'aperçoit que ce fanzine sera futurment l'un des meilleurs, car la fée ORIGINALITE a daigné frapper ces créateurs. Les rubriques sont sympas, mais il lui manque encore un petit quelque-chose, qui le fera décoller très, très loin. Donc, soyez gentils, procurez-vous ce fanz' et si c'est dans vos moyens, aidez-le.

Version K7: FREDERIC MUTEZ  
81, RUE ANATOLE FRANCE  
62100 CALAIS

Version D7: FLORENT CHANTERET  
47, RUE GENERAL-GIRAUD  
62100 CALAIS

La place ne manque pour vous parler des autres fanzines. Mais cette lacune sera comblée par la sortie d'un fanzine spécial P.A et fanz': **LE CROCO FUTE**. De plus, le CPC club 62 peut diffuser les fanzines. Alors, envoyez vos chefs-d'oeuvre à la rédac', on les distribuera sur toute l'Europe. **L'AMSTRAD N'EST PAS MORT!!!**

**GOOD!**



# MUSIKS

Il fallait une rubrique dédiée à tous les amateurs de ZIK pour rendre ce fanzine acceptable aux yeux des lecteurs. Alors allons-y gaiement!! Jetons un oeil (qu'on prendra soin de récupérer au passage) sur tous les albums, qui sont en vogue (non, non, ce n'est pas une rubrique sexiste). AC/DC est de retour avec un album LIVE de derrière les fagots. Cette bande de loufias australiens va encore nous bercer avec leurs méga-titres: bref, c'est du gros délire. On ne voit plus trop le vilain museau de UGLY KID JOE. Il n'empêche que leur album 'AMERICA'S LEAST WANTED' vaut sacrément le détour! JEAN-LOUIS AUBERT se pointe avec un album 'H': un must, c'est moi qui vous le dit. Un irréductible NIRVANA, continue à résister avec leur album 'NEVERMIND', aux assauts des OCARINAPHOBES (permettez-moi, je pouffe!!). STING s'accroche, avec la B.O de L'ARME FATALE 3. MICHAEL JACKSON, est toujours là et le sera toujours, dans 10 ans, si toutes ses chansons de son album 'DANGEROUS' sont des succès. TRUST revient en force avec un BEST OF LIVE: il vaut le détour. DIRE STRAITS font leur petit bonhomme de chemin, avec ON EVERY STREET. LA SOURIS DEGLINGUEE est toujours là, pour le malheur des femmes au foyer, avec 'BANZAI'. Les GUNS 'N'ROSES sont pépères avec leurs 2 albums 'USE YOUR ILLUSION'. DEEP PURPLE est de retour dans une super compil' ras semblant leurs meilleurs titres des années 70. BOB MARLEY est compacté dans un giga-mega pack de 4 CD ou K7, appelé 'SONGS OF FREEDOM': les fanas y trouveront leur compte (78 titres dont les nouveaux). Enfin, vous qui aimez le bon ROCK procurez-vous THE CLASH 'THE SINGLES': ça assure un max'. Dernière précision: pas question de parler des "souples" ROY CO dans cette rubrique.

**GOOD!**

# ASSEMBLEUR

Tout cool, je vous refille les principaux vecteurs systeme, gérant le clavier (on peut se procurer dans le numéro 43, du magnifique AMSTRAD 100%, une liste plus exhaustive. (NDLecteurs: lèche-bottes)).

- BB00: initialise le clavier, les prédéfinitions, le tampon clavier...  
CA (conditions d'appel): que dalle!  
CF (conditions finales): modification intempestives des registres 16 bits -AF,BC,DE,HL-
- BB06: attente de la pression d'une touche, et renvoi de son code dans l'accumulateur. (CF vecteur &BB18)  
CA: que dalle! (Décidemment!)  
CF: l'accumulateur=numéro de caractère.
- BB09: dit le vecteur qui n'attend pas. Test d'une pression de touche. Pour éviter les pépins, mettez-là dans une boucle attente, sinon la routine speede comme un lemming.  
CA: niet! (Mais que fait la police!!!)  
CF: si une touche est pressée, CARRY=1 et l'accu vaut le No de caract.. Si moi, je ne fais rien, CARRY=0 et l'accu crie "TRANSMUTATION".
- BB18: meme fonction que BB06, sauf que docteur, oh pardon, vecteur envoie pour certaines touches, un code différent (je ne vous dis pas le boxon). Le vecteur BB18 envoie, en Chronopost, les codes ASCII de 48 à 57, alors que le BB06, nous sort des codes de 128 à 137 (utilisable pour la redéfinition de touches.).  
CA: néant.  
CF: idem que BB06

- BB24: teste l'état du joy; si vous voulez connaître position du joy, vous tester les 6 bits de tete  
ex: bit z, jr...  
CA: le trou noir, patron!  
CF: A & H contiennent l'état du 1er manche à balai, et L, l'état du second (il va de soi que le 2eme ne sera pas testé sur un ancien CPC, à moins d'avoir un coupleur de joy').
- BB3F: on règle gaieement le temps de réponse et de répétition du clavier. Cela ne vous rappelle rien, l'équivalent BASIC est l'instruction SPEED KEY.  
CA: H=laps de temps précédant la 1ere répétition  
L=vitesse de répétition  
CF: métamorphose du registre AF
- BB48: bousille, dans votre programme, la fonction de la touche ESC. On peut comparer la fonction de ce vecteur à celle du célèbre ON BREAK CONT du non-moins célèbre BASIC LOCOMOTIVE.  
On peut appeler aussi cette routine, sous basic, par:  
10 CALL &BB48  
20 GOTO 20  
CA: niet!  
CF: les registres AF et HL jouent à BIOMAN.

Le cours est fini. Demain nous étudierons les vecteurs systeme, gérant le son. Matériel demandé, un MAXAM ou un HADES ou encore un SUPER DAMS.

A plut'!!!!

PIKZOUL

## CLUB AMSTRAD

Eh oui! OVERFLOW est le fanzine officiel du CPC CLUB 62. Les avantages de ce club sont immenses. Des reductions, plein de cades à gagnos... Je m'explique. Si vous voulez donner un coup de neuf à votre CPC, envoyez des disquettes, une enveloppe auto-adressée, et votre liste, ainsi que la liste des jeux que vous voulez vous procurer, et vous les recevrez sous 2 semaines. D'ailleurs, ce serait toujours sympa, si vous mettiez sur vos D7, vos news ou meilleurs softs... De plus, en étant membre du club, vous recevrez gratuitement les numéros d'OVERFLOW et du CROCO FUTE. S'il s'avère au bout d'un moment, que le club possède tous vos jeux et utilitaires, la copie de disquettes coutera 20 Frs. Voici les tarifs:

- 20 Frs, la D7 copiée
- 40 Frs, les 2 D7
- 50 Frs, les 3 D7

**BLAGUE!**  
← la souscription n'est que de 20 F/an

et au-dessus de 4 D7, le prix de la D7 s'élèvera à 17 Frs. De plus, si vous êtes programmeurs ou créateurs de fanzines le CPC CLUB 62 peut vous parrainer (vous filer tous les utilitaires qu'il vous faut, pour votre projet), qu'à une condition: citer le nom du CPC CLUB, ou mettre la mention "CPC62", qui indiquera que vous êtes 'sponsorisés' par le CPC CLUB 62. De plus, nous pourrions distribuer vos oeuvres, dans toute l'Europe (protégés en conséquence, afin qu'elles ne soient disponibles que chez vous, ou chez nous, si vous le désirez.). Dernière précision, si vous envoyez des jeux que nous ne possédons pas, votre commande sera gratuite. L'adresse du CPC CLUB 62, est la meme qu'OVERFLOW. TCHAO.

# DOSSIER:

## Amstrad ou la fin d'une époque

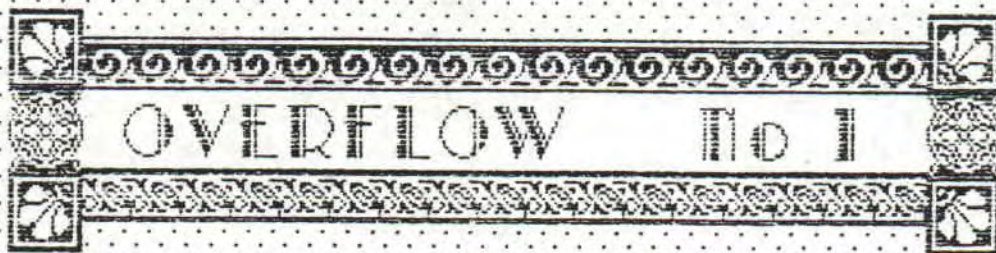
Et oui, la super star des micros ordinateurs nous quitte, Amstrad arrête le CPC ! Tout avait commencé avec le 464 à cassette, pas de disquette à l'époque, et ensuite le 6128, le premier ordinateur à disquette, Amstrad venait de faire un succès. Peu après d'autres marques commencèrent à copier Amstrad, Commodore, Atari, et chacun commença à commercialiser leurs ordinateurs à disquettes, pour ne pas trop montrer la ressemblance avec Amstrad, ils décidèrent de faire une disquette avec plus de Ko la D7 3"1/2.

Amstrad commençait à avoir des difficultés, mais c'était toujours la star des micros. Plus tard arrive le Pc, Ibm qui eux ont copiés sur Commodore, Atari, et comme pour Amstrad, il faut cacher la ressemblance, allez hop, plus de Ko et voilà la D7 5"1/4 (bien-sur l'électronique à avancé).

Voilà en attendant à peu près 5 ans, Amstrad n'est plus la star, les CPC sont rejetés comme de vulgaires machines, mais qui à été le modèle principal, ... Amstrad avec son CPC 6128. La société désirait déposer le bilan plus vite que prévu, mais pour essayer de relancer la marque, ils ont lancé la série du 4, sans trop de succès, alors voilà la fin tragique de la machine qui a crée la micro-informatique.

Des questions sur ce dossier ? Alors vite, écrivez au courrier du CPC Club. (p.18)  
Vous trouverez la réponse dans le prochain numéro de OVERFLOW, le fanz qui décoiffe !

GOOD!



FANZ



FANZ



# LISTING

Le matin, quand vous êtes dans le paté, lisez PIKZOU! pour vous réveiller! (Slogan transformé d'ARNOLD sur SKYROCK, ma radio préférée: 99.1 MONO). Voilà le listing qui vous évitera de vous perdre dans ces énormes et coûteuses piles de papiers, les relevés bancaires & les factures: Il est super-simple d'emploi et vous ravira, j'en suis sûr. Mais attention, c'est bien parce que c'est NOEL: ce sera à vous le prochain coup de me procurer ces listing; pour cela, écrivez à l'adresse du fanz' (Précisez, dans quelle rubrique se rapportent vos messages.).

## SUPER BUDGET

```
10 CLS
20 DIM ap$ (350)
30 DIM numero (500)
40 DIM somme (500)
50 DIM obs$ (500)
60 taudc=0:taudb=0:taudd=0:taudt=0:taudv=0
70 taurc=0:taurl=0:taurv=0:taut=0
80 f=0:m=5
90 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:BORDER 26:INK 0.26:INK 1,0
100 LOCATE 5,5:PEN 3:PRINT"PIKZOU!":PEN 1:LOCATE 13,7:PRINT" Presente ":LOCATE 11,15:PRINT"-- BUDGET FAMILIAL --":LOCATE 11,14:PRINT
T"-----":LOCATE 11,16:PRINT"-----":LOCATE 10,24:PRINT" [ ESPACE ]":CALL &BB18
110 CLS:im=0
120 LOCATE 5,2:PRINT "CHARGEMENT DU FICHIER.....0"
130 LOCATE 5,4:PRINT "RENTREES.....1"
140 LOCATE 5,6:PRINT "DEPENSES.....2"
150 LOCATE 5,8:PRINT "CONTROLE.....3"
160 LOCATE 5,10:PRINT "LISTE.....4"
170 LOCATE 5,12:PRINT "TOTALISATION.....5"
180 LOCATE 5,14:PRINT "TOTAL PAR POSTE.....6"
190 LOCATE 5,16:PRINT "COULEUR PAPIER & ENCRE.....7"
200 LOCATE 5,18:PRINT "SAUVEGARDE.....8"
210 LOCATE 5,20:PRINT "REMISE A ZERO.....9"
220 LOCATE 5,22:PRINT "SORTIE IMPRIMANTE.....I"
230 LOCATE 5,24:PRINT "RETOUR AU MENU GENERAL.....R"
240 MOVE 48,395:DRAW 536,395,1:DRAW 536,4:DRAW 48,4:DRAW 48,395:MOVE 44,399:DRAW 540,399:DRAW 540,1:DRAW 380,1:DRAW 44,1:DRAW 44,399

250 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 250
260 IF a$="0" THEN GOSUB 4670:GOTO 110
270 IF a$="I" OR a$="i" THEN 4540
280 IF a$="F" THEN 4290
290 IF a$="R" OR a$="r" THEN 4830
300 IF a$="#" THEN CLS:LIST
310 aa=VAL(a$):ON aa GOTO 330,470,650,1330,1870,3920,4100,4420,4320
320 GOTO 250
330 CLS:PRINT:PRINT TAB(16)"RENTREES"
340 MOVE 232,392:DRAW 372,392:DRAW 372,360:DRAW 232,360:DRAW 232,392
350 LOCATE 5,11:PRINT "CHEQUES.....1"
360 LOCATE 5,13:PRINT "LIQUIDE.....2"
370 LOCATE 5,15:PRINT "VIREMENTS.....3"
380 LOCATE 5,17:PRINT "MENU.....M"
390 MOVE 48,256:DRAW 536,256:DRAW 536,112:DRAW 48,112:DRAW 48,256:MOVE 44,260:DRAW 540,260:DRAW 540,108:DRAW 44,108:DRAW 44,260
400 IF INKEY$("<") GOTO 400
410 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 410
420 IF a$="1" THEN d=351:a=400:me$="CHEQUES":GOTO 890
430 IF a$="2" THEN d=401:a=450:me$="LIQUIDE":GOTO 890
440 IF a$="3" THEN d=451:a=499:me$="VIREMENTS":GOTO 890
450 IF a$="M" OR a$="m" THEN 110
460 GOTO 410
470 CLS:PRINT:PRINT TAB(16)"DEBITS"
480 MOVE 232,392:DRAW 337,392:DRAW 337,360:DRAW 232,360:DRAW 232,392
490 LOCATE 5,11:PRINT "CHEQUES.....1"
500 LOCATE 5,13:PRINT "CARTE BLEUE.....2"
510 LOCATE 5,15:PRINT "DIST/BANQUE.....3"
```

```

520 LOCATE 5,17:PRINT "CREDITS.....4"
530 LOCATE 5,19:PRINT "VIREMENTS.....5"
540 LOCATE 5,21:PRINT "MENU.....M"
550 MOVE 48,256:DRAW 536,256:DRAW 536,40:DRAW 48,40:DRAW 48,256:MOVE 44,260:DRAW 540,260:DRAW 540,36:DRAW 44,36:DRAW 44,260
560 IF INKEYS("<") GOTO 560
570 a$=INKEYS:IF a$="" GOTO 570
580 IF a$="1" THEN d=1:a=100:me$="DE CHEQUES":GOTO 2630
590 IF a$="2" THEN d=101:a=200:me$="DE CARTE BLEUE":GOTO 2630
600 IF a$="3" THEN d=201:a=250:me$="DIST/BANQUE":GOTO 2630
610 IF a$="4" THEN d=251:a=300:me$="DE CREDITS":GOTO 2630
620 IF a$="5" THEN d=301:a=350:me$="DE VIREMENTS":GOTO 2630
630 IF a$="M" OR a$="m" THEN 110
640 GOTO 570
650 CLS:PRINT:PRINT TAB(16)"CONTROLE"
660 MOVE 232,392:DRAW 376,392:DRAW 376,364:DRAW 232,364:DRAW 232,392
670 LOCATE 5,5:PRINT "RENTREES.CHEQUES.....1"
680 LOCATE 14,7:PRINT "LIQUIDE.....2"
690 LOCATE 14,9:PRINT "VIREMENTS.....3"
700 LOCATE 5,11:PRINT "DEPENSES.CHEQUES.....4"
710 LOCATE 14,13:PRINT "CARTE BLEUE.....5"
720 LOCATE 14,15:PRINT "DIST/BANQUE.....6"
730 LOCATE 14,17:PRINT "CREDITS.....7"
740 LOCATE 14,19:PRINT "VIREMENTS.....8"
750 LOCATE 5,21:PRINT "MENU.....M"
760 MOVE 48,352:DRAW 568,352:DRAW 568,40:DRAW 48,40:DRAW 48,352:MOVE 44,356:DRAW 572,356:DRAW 572,36:DRAW 44,36:DRAW 44,356
770 IF INKEYS("<") GOTO 770
780 a$=INKEYS:IF a$="" GOTO 780
790 IF a$="1" THEN d=351:a=400:me$="RENTREES DE CHEQUES":GOTO 2170
800 IF a$="2" THEN d=401:a=450:me$="RENTREES DE LIQUIDE":GOTO 2170
810 IF a$="3" THEN d=451:a=499:me$="RENTREES DE VIREMENTS":GOTO 2170
820 IF a$="4" THEN d=1:a=100:me$="DEBITS DE CHEQUES":GOTO 2170
830 IF a$="5" THEN d=101:a=200:me$="DEBITS DE CARTE BLEUE":GOTO 2170
840 IF a$="6" THEN d=201:a=250:me$="DEBITS DE DIST/BANQUE":GOTO 2170
850 IF a$="7" THEN d=251:a=300:me$="DEBITS DE CREDITS":GOTO 2170
860 IF a$="8" THEN d=301:a=350:me$="DEBITS DE VIREMENTS":GOTO 2170
870 IF a$="M" OR a$="m" THEN 110
880 GOTO 780
890 n=5:MODE 2
900 FOR n=d TO a
910 IF numero(n)=0 THEN 930
920 NEXT n :CLS:LOCATE 12,12:PRINT "FICHIER PLEIN":FOR k=1 TO 1500:NEXT k:GOTO 110
930 f=n:CLS
940 PRINT TAB(30) CHR$(24);"RENTREES DE ";me$;CHR$(24)
950 IF D=351 THEN LIB$="Numero" ELSE lib$="Date"
960 PRINT
970 PRINT TAB(8)lib$;TAB(29)"Somme";TAB(54)"Observations"
980 MOVE 16,372:DRAW 624,372,1:DRAW 624,32:DRAW 16,32:DRAW 16,372:MOVE 16,348:DRAW 624,348:MOVE 152,372:DRAW 152,32:MOVE 320,372:DRAW 320,32
990 IF d=351 GOTO 1110
1000 LOCATE 1,25:INPUT "DATE (JJ/MM) ([ENTER] pour fin) ";num$
1010 IF VAL(num$)=0 THEN MODE 1:GOTO 330
1020 IF LEN(num$)<>5 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 1000
1030 FOR c=1 TO 2:IF ASC(MID$(num$,c,1))<48 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 OR MID$(num$,1,2)>"31" THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 1000
1040 NEXT c
1050 IF ASC(MID$(num$,3,1))>47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 1000
1060 FOR c=4 TO 5:IF ASC(MID$(num$,c,1))<48 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 OR MID$(num$,4,2)>"12" THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 1000
1070 NEXT c
1080 numero(f)=VAL(MID$(num$,1,2)+MID$(num$,4,2))
1090 LOCATE 6,m:PRINT num$:GOSUB 3140
1100 GOTO 1170
1110 LOCATE 1,25:INPUT "NUMERO ([ENTER] pour fin) ";num$
1120 FOR c=1 TO LEN(num$):IF ASC(MID$(num$,c,1))<48 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 1110
1130 NEXT c

```

```

1140 IF VAL(num$)=0 THEN MODE 1:GOTO 330
1150 numero(f)=VAL(num$)
1160 LOCATE 5,m:PRINT USING "#####";numero(f):GOSUB 3140
1170 LOCATE 1,25:INPUT "SOMME ";som$
1180 FOR c=1 TO LEN(som$):IF ASC(MID$(som$,c,1))<46 OR ASC(MID$(som$,c,1))>57 OR ASC(MID$(som$,c,1))=47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(
18):GOTO 1170
1190 NEXT c
1200 somme(f)=VAL(som$)
1210 taut=taut+somme(f)
1220 IF a=400 THEN taurc=taurc+somme(f)
1230 IF a=450 THEN tauri=taurc+somme(f)
1240 IF a=499 THEN taurv=taurc+somme(f)
1250 LOCATE 25,m:PRINT USING "#####.##";somme(f):GOSUB 3140
1260 LOCATE 1,25:INPUT "OBSERVATIONS (30 car.) ";ob$
1270 obs$(f)=LEFT$(ob$,30)
1280 LOCATE 48,m:PRINT obs$(f):GOSUB 3140
1290 f=f+1:IF f=a+1 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):LOCATE 1,25:PRINT "FICHER PLEIN":FOR k=1 TO 1000:NEXT k:GOTO 110
1300 m=m+1:IF m=22 THEN 1320
1310 GOTO 990
1320 CLS:M=5:GOTO 940
1330 CLS:PRINT:PRINT:PRINT TAB(17)"LISTE"
1340 MOVE 240,376:DRAW 352,376,1:DRAW 352,344:DRAW 240,344:DRAW 240,376:MOVE 128,272:DRAW 512,272:DRAW 512,128:DRAW 128,128:DRAW 128
,272:MOVE 124,276:DRAW 516,276:DRAW 516,124:DRAW 124,124:DRAW 124,276
1350 LOCATE 10,10:PRINT "DEPENSES.....D"
1360 LOCATE 10,12:PRINT "RENTREES.....E"
1370 LOCATE 10,14:PRINT "PAR POSTE.....P"
1380 LOCATE 10,16:PRINT "MENU.....M"
1390 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 1390
1400 IF a$="d" OR a$="D" THEN 1490
1410 IF a$="r" OR a$="R" THEN 1450
1420 IF a$="m" OR a$="M" THEN MODE 1:GOTO 110
1430 IF a$="p" OR a$="P" THEN 3420
1440 GOTO 1390
1450 me$="RENTREES DE CHEQUES":d=351:a=400:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1460 me$="RENTREES DE LIQUIDE":d=401:a=450:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1470 me$="RENTREES DE VIREMENTS":d=451:a=499:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1480 GOTO 1330
1490 me$="DEBITS DE CHEQUES":d=1:a=100:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1500 me$="DEBITS DE CARTE BLEUE":d=101:a=200:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1510 me$="DEBITS DIST/BANQUE":d=201:a=250:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1520 me$="DEBITS DE CREDITS":d=251:a=300:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1530 me$="DEBITS DE VIREMENTS":d=301:a=350:GOSUB 3310:GOSUB 1550
1540 GOTO 1330
1550 MODE 2:PRINT TAB(30)CHR$(24);me$;CHR$(24)
1560 IF d=351 OR d=1 THEN lib$="Numero" ELSE lib$="Date"
1570 PRINT
1580 PRINT TAB(8)lib$;TAB(29)"Somme";TAB(54)"Observations"
1590 MOVE 16,372:DRAW 624,372,1:DRAW 624,32:DRAW 16,32:DRAW 16,372:MOVE 16,348:DRAW 624,348:MOVE 152,372:DRAW 152,32:MOVE 320,372:DR
AW 320,32
1600 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(25);me$:PRINT#8:PRINT#8,TAB(8)lib$;TAB(32)"Somme";TAB(54)"Observations":PRINT#8,STRING$(75,CHR$(45))
1610 IF zozo=0 AND im=1 AND LEFT$(me$,6)="DEBITS" THEN PRINT#8,TAB(15)"Aucun debit pour ce mode de paiement."
1620 IF zozo=0 AND im=1 AND LEFT$(me$,8)="RENTREES" THEN PRINT#8,TAB(15)"Pas de rentrees."
1630 p=5
1640 FOR n=d TO a:IF numero(n)=0 GOTO 1770
1650 IF n<101 GOTO 1730
1660 IF n>100 AND n<351 GOTO 1700
1670 IF n>350 AND n<401 GOTO 1730
1680 IF n>400 GOTO 1700
1690 END
1700 da$=STR$(numero(n)):LOCATE 6,p:PRINT MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2):LOCATE 25,p:PRINT USING "#####.##";somme(n):L
OCATE 48,p:PRINT LEFT$(obs$(n),30)
1710 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(6)MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2);:PRINT#8,SPC(15) USING "#####.##";somme(n);:PRINT#8,SPC
(13)obs$(n)
1720 GOTO 1750
1730 LOCATE 5,p:PRINT USING "#####";numero(n):LOCATE 25,p:PRINT USING "#####.##";somme(n):LOCATE 48,p:PRINT LEFT$(obs$(n),30)

```

```

1740 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(5) USING "#####";numero(n);:PRINT#8,SPC(12)USING "#####.##";somme(n);:PRINT#8,SPC(13)obs$(n)
1750 p=p+1:IF p=22 GOTO 1770
1760 NEXT n
1770 LOCATE 1,25:PRINT "SUITE APPUYEZ sur [ENTEE] MENU....M":IF im=1 THEN PRINT#8:PRINT#8
1780 IF n>a THEN LOCATE 40,25:PRINT"ATTENTION FICHER PLEIN !!!"
1790 a$=INKEY$:IF a$=""GOTO 1790
1800 IF a$="M" OR a$="m" THEN MODE 1:GOTO 110
1810 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18)
1820 IF numero(n)=0 OR n>a THEN MODE 1:RETURN
1830 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(20)
1840 MOVE 16,372:DRAW 624,372,1:DRAW 624,32:DRAW 16,32:DRAW 16,372:MOVE 16,348:DRAW 624,348:MOVE 152,372:DRAW 152,32:MOVE 320,372:DE
AW 320,32
1850 p=5
1860 GOTO 1760
1870 CLS:PRINT TAB(15)CHR$(24);"TOTALISATION";CHR$(24)
1880 MOVE 0,376:DRAW 620,376,1:DRAW 620,60:DEAN 0,60:DRAW 0,376:MOVE 0,248:DRAW 620,248:MOVE 456,376:DRAW 456,28:DRAW 620,28:DRAW 62
0,60:MOVE 456,280:DRAW 620,280:MOVE 456,92:DRAW 620,92
1890 IF im=1 THEN PRINT #8,"=====
1900 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(22)"**** TOTALISATION ****":PRINT#8
1910 LOCATE 2,3:PRINT CHR$(24);"RENTRES";CHR$(24);" CHEQUES":LOCATE 30,3:PRINT USING"#####.##";taurc
1920 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(12)"RENTRES CHEQUES";SPC(13)USING"#####.##";taurc
1930 LOCATE 11,5:PRINT "LIQUIDE":LOCATE 30,5:PRINT USING "#####.##";taur1
1940 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(21)"LIQUIDE";SPC(13)USING "#####.##";taur1
1950 LOCATE 11,7:PRINT "VIREMENTS":LOCATE 30,7:PRINT USING "#####.##";taurv
1960 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(21)"VIREMENTS";SPC(11)USING "#####.##";taurv
1970 LOCATE 2,9:PRINT "TOTAL DES RENTRES.....":LOCATE 30,9:PRINT USING "#####.##";taurc+taur1+taurv
1980 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(12)"TOTAL DES RENTRES.....":USING "#####.##";taurc+taur1+taurv:PRINT#8
1990 LOCATE 2,11:PRINT CHR$(24);"DEBITS";CHR$(24);" CHEQUES":LOCATE 30,11:PRINT USING"#####.##";taudc
2000 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(12)"DEBITS CHEQUES";SPC(13)USING"#####.##";taudc
2010 LOCATE 11,13:PRINT "CARTE BLEUE":LOCATE 30,13:PRINT USING"#####.##";taudb
2020 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(21)"CARTE BLEUE";SPC(9)USING"#####.##";taudb
2030 LOCATE 11,15:PRINT "DIST/BANQUE":LOCATE 30,15:PRINT USING"#####.##";taudd
2040 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(21)"DIST/BANQUE";SPC(9)USING"#####.##";taudd
2050 LOCATE 11,17:PRINT "CREDITS":LOCATE 30,17:PRINT USING"#####.##";taudt
2060 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(21)"CREDITS";SPC(17)USING"#####.##";taudt
2070 LOCATE 11,19:PRINT "VIREMENTS":LOCATE 30,19:PRINT USING"#####.##";taudv
2080 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(21)"VIREMENTS";SPC(11)USING"#####.##";taudv
2090 LOCATE 2,21:PRINT "TOTAL DES DEBITS.....":LOCATE 30,21:PRINT USING"#####.##";taudc+taudb+taudd+taudt+taudv
2100 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(12)"TOTAL DES DEBITS.....":USING"#####.##";taudc+taudb+taudd+taudt+taudv:PRINT#8:PRINT#8
2110 LOCATE 1,23:PRINT "TOTAL EN COMPTE.....":LOCATE 30,23:PRINT USING"#####.##";taurc+taur1+taurv-taudc-taudd-taub-taudt-t
audv
2120 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(12)"TOTAL EN COMPTE.....":USING"#####.##";taurc+taur1+taurv-taudc-taudd-taub-taudt-taudv
2130 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(24);"MENU";CHR$(24);".....M"
2140 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 2140
2150 IF a$="m" OR a$="M" GOTO 110
2160 GOTO 2140
2170 M=8
2180 MODE 2:PRINT TAB(20)CHR$(24);"CONTROLE ";me$;CHR$(24)
2190 PRINT:PRINT"ATTENTION les donnees correctes trouvees seront effacees du fichier,du total par poste,et de la totalisation"
2200 PRINT
2210 IF D=1 OR D=351 THEN LIB$="Numero" ELSE lib$="Date"
2220 PRINT TAB(8)lib$;TAB(29)"Somme";TAB(54)"Observations"
2230 MOVE 16,324:DRAW 624,324,1:DRAW 624,32:DRAW 16,32:DRAW 16,324:MOVE 16,300:DRAW 624,300:MOVE 152,324:DRAW 152,32:MOVE 320,324:DR
AW 320,32
2240 IF d=1 OR d=351 GOTO 2360
2250 LOCATE 1,25:INPUT "DATE (JJ/MM) ([ENTER] pour fin) ";nu$
2260 IF VAL(nu$)=0 THEN MODE 1:GOTO 650
2270 IF LEN(nu$)<5 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 2250
2280 FOR c=1 TO 2:IF ASC(MID$(nu$,c,1))<48 OR ASC(MID$(nu$,c,1))>57 OR MID$(nu$,1,2)>"31" THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 2250
2290 NEXT c
2300 IF ASC(MID$(nu$,3,1))<47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 2250
2310 FOR c=4 TO 5:IF ASC(MID$(nu$,c,1))<48 OR ASC(MID$(nu$,c,1))>57 OR MID$(nu$,4,2)>"12" THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 2250
2320 NEXT c
2330 GOSUB 2620:LOCATE 6,m:PRINT nu$:LOCATE 1,25:PRINT "NUMERO ou DATE EN RECHERCHE"
2340 num$=(MID$(nu$,1,2)+MID$(nu$,4,2)+MID$(nu$,7,2))

```

```

2350 GOTO 2420
2360 LOCATE 1,25: INPUT "NUMERO EN RECHERCHE ([ENTER] pour fin) ";num$
2370 IF VAL(num$)=0 THEN MODE 1:GOTO 650
2380 FOR c=1 TO LEN(num$):IF ASC(MID$(num$,c,1))<46 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 OR ASC(MID$(num$,c,1))=47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(
18):GOTO 2360
2390 NEXT c
2400 IF num$="0" OR num$="" THEN 3230
2410 GOSUB 2620:LOCATE 5,M:PRINT USING"#####";VAL(num$):LOCATE 1,25:PRINT "NUMERO ou DATE EN RECHERCHE"
2420 FOR n=d TO a
2430 IF VAL(num$)=numero(n) THEN GOTO 2450
2440 NEXT n:LOCATE 48,M:PRINT "DONNEE NON TROUVEE (voir liste)":FOR h=1 TO 500:NEXT h:GOTO 3230
2450 LOCATE 25,M:PRINT USING"#####.##";somme(n):LOCATE 48,M:PRINT obs$(n)
2460 GOSUB 2620
2470 LOCATE 1,25:PRINT "DONNEES CORRECTES (O/N)"
2480 x$=INKEY$:IF x$="" GOTO 2480
2490 IF x$="o" OR x$="O" THEN GOTO 2520
2500 IF x$="n" OR x$="N" THEN GOTO 2440
2510 GOTO 2480
2520 IF a=100 THEN taudc=taudc-somme(n)
2530 IF a=200 THEN taudb=taudb-somme(n)
2540 IF a=250 THEN taudd=taudd-somme(n)
2550 IF a=300 THEN taudt=taudt-somme(n)
2560 IF a=350 THEN taudv=taudv-somme(n)
2570 IF a=400 THEN taurc=taurc-somme(n)
2580 IF a=450 THEN tauri=tauri-somme(n)
2590 IF a=499 THEN taurv=taurv-somme(n)
2600 num=0:numero(n)=0:somme(n)=0:obs$(n)=""
2610 IF M=22 THEN 2170 ELSE M=M+1:GOTO 2240
2620 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):RETURN
2630 m=5:MODE 2
2640 FOR N=d TO a:IF numero(n)=0 THEN 2660
2650 NEXT n :CLS:LOCATE 12,12:PRINT"FICHIER PLEIN":FOR k=1 TO 1500:NEXT k:GOTO 110
2660 CLS:f=n
2670 PRINT TAB(30)CHR$(24);"DEBITS ";me$;CHR$(24)
2680 IF D=1 THEN LIB$="Numero" ELSE lib$="Date"
2690 PRINT
2700 PRINT TAB(8)lib$;TAB(29)"Somme";TAB(54)"Observations"
2710 MOVE 16,372:DRAW 624,372,1:DRAW 624,32:DRAW 16,32:DRAW 16,372:MOVE 16,348:DRAW 624,348:MOVE 152,372:DRAW 152,32:MOVE 320,372:DR
AW 320,32
2720 IF d=1 GOTO 2840
2730 LOCATE 1,25:INPUT "DATE (JJ/MM) ([ENTER] pour fin) ";num$
2740 IF VAL(num$)=0 THEN MODE 1:GOTO 470
2750 IF LEN(num$)<>5 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 2730
2760 FOR c=1 TO 2:IF ASC(MID$(num$,c,1))<48 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 OR MID$(num$,1,2)>"31" THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 27
30
2770 NEXT c
2780 IF ASC(MID$(num$,3,1))<>47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 2730
2790 FOR c=4 TO 5:IF ASC(MID$(num$,c,1))<48 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 OR MID$(num$,4,2)>"12" THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):GOTO 27
30
2800 NEXT c
2810 numero(f)=VAL(MID$(num$,1,2)+MID$(num$,4,2))
2820 LOCATE 6,m:PRINT num$:GOSUB 3140
2830 GOTO 2900
2840 LOCATE 1,25:INPUT "NUMERO ([ENTER] pour fin) ";num$
2850 FOR c=1 TO LEN(num$):IF ASC(MID$(num$,c,1))<46 OR ASC(MID$(num$,c,1))>57 OR ASC(MID$(num$,c,1))=47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(
18):GOTO 2840
2860 NEXT c
2870 IF VAL(num$)=0 THEN MODE 1:GOTO 470
2880 numero(f)=VAL(num$)
2890 LOCATE 5,m:PRINT USING"#####";numero(f):GOSUB 3140
2900 LOCATE 1,25:INPUT "SOMME ";som$
2910 FOR c=1 TO LEN(som$):IF ASC(MID$(som$,c,1))<46 OR ASC(MID$(som$,c,1))>57 OR ASC(MID$(som$,c,1))=47 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(
18):GOTO 2900
2920 NEXT c
2930 somme(f)=VAL(som$)

```

```

2940 taut=taut-somme(f)
2950 IF a=100 THEN taudc=taudc+somme(f)
2960 IF a=200 THEN taudb=taudb+somme(f)
2970 IF a=250 THEN taudd=taudd+somme(f)
2980 IF a=300 THEN taudt=taudt+somme(f)
2990 IF a=350 THEN taudv=taudv+somme(f)
3000 LOCATE 25,m:PRINT USING"#####.##":somme(f):GOSUB 3140
3010 LOCATE 1,24:PRINT "Nourriture [A],Vetement [B],Maison [C],Voiture [D],Assurance [E],Telephone [F]"
3020 PRINT "Redevance [G],Impots [H],Elec/Gaz [I],Eau [J],Credits [K],Loisirs [L],Autre [M]"
3030 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 3030
3040 a$=UPPER$(a$):az=ASC(a$):IF az>77 OR az<65 GOTO 3030
3050 dp$(f)=a$
3060 RESTORE 4820:FOR i=1 TO (az-64):READ obs$(f):NEXT:LOCATE 1,24:PRINT CHR$(20)
3070 LOCATE 1,25:INPUT "OBSERVATIONS (20 car.) ";ob$:IF OB$(">") THEN OB$="/"+OB$
3080 obs$(f)=obs$(f)+LEFT$(ob$,20)
3090 LOCATE 47,m:PRINT obs$(f):GOSUB 3140
3100 f=f+1:IF f=a+1 THEN LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):LOCATE 1,23:PRINT"FICHER PLEIN":FOR k=1 TO 1000:NEXT k:GOTO 110
3110 m=m+1:IF m=22 THEN 3130
3120 GOTO 2720
3130 CLS:M=5:GOTO 2670
3140 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(18):RETURN
3150 REM ***** SAVE *****
3160 OPENOUT "!DONNEES"
3170 FOR n=1 TO 500:PRINT # 9,numero(n),somme(n):NEXT n
3180 FOR n=1 TO 350:PRINT # 9,dp$(n):NEXT n
3190 FOR n=1 TO 500:PRINT # 9,obs$(n):NEXT
3200 PRINT # 9,taut,taudc,taudb,taudd,taudt,taudv,taurc,taurl,taurv
3210 CLOSEOUT
3220 GOTO 110
3230 f=d: FOR n=d TO a:IF numero(n)=0 THEN 3270
3240 numero(f)=numero(n):somme(f)=somme(n):obs$(f)=obs$(n)
3250 IF a<351 THEN dp$(f)=dp$(n)
3260 f=f+1
3270 NEXT n:IF f)=a THEN 3300
3280 FOR n=f TO a:numero(n)=0:somme(n)=0:obs$(n)="" :IF a<351 THEN dp$(n)=""
3290 NEXT n
3300 IF M=22 THEN 2170 ELSE M=M+1:GOTO 2240
3310 zozo=0:FOR n=d TO a
3320 IF numero(n)=0 THEN 3350
3330 zozo=zozo+1
3340 NEXT n
3350 f=n-2
3360 h=0:FOR n=d TO f
3370 IF numero(n)>numero(n+1) THEN nu=numero(n):numero(n)=numero(n+1):numero(n+1)=nu:h=1:so=somme(n):somme(n)=somme(n+1):somme(n+1)=so:o$=obs$(n):obs$(n)=obs$(n+1):obs$(n+1)=o$:hh=1
3380 IF n<351 AND hh=1 THEN d$=dp$(n):dp$(n)=dp$(n+1):dp$(n+1)=d$:hh=0
3390 NEXT n
3400 IF h=0 THEN RETURN
3410 GOTO 3360
3420 p=5:tot=0:RESTORE 4820:FOR n=65 TO 77
3430 READ m$
3440 IF in=1 THEN PRINT #8,STRING$(80,"=")
3450 MODE 2:PRINT TAB(35)CHR$(24);m$;CHR$(24)
3460 PRINT
3470 PRINT TAB(8)"Mode Paiement";TAB(28)"Date/Numero";TAB(45)"Somme";TAB(60)"Observations"
3480 MOVE 16,372:DRAW 624,372,1:DRAW 624,52:DRAW 16,52:DRAW 16,372:MOVE 16,348:DRAW 624,348:MOVE 184,372:DRAW 184,52:MOVE 320,372:DR
AW 320,52:MOVE 440,372:DRAW 440,52:MOVE 320,52:DRAW 320,28:DRAW 440,28:DRAW 440,52
3490 LOCATE 30,23:PRINT "TOTAL"
3500 IF in=1 THEN PRINT #8,SPC(22)"**** ";m$;" ****":PRINT#8
3510 IF in=1 THEN PRINT#8,TAB(5)"Mode Paiement";TAB(25)"Date/Numero";TAB(48)"Somme";TAB(60)"Observations":PRINT#8,STRING$(75,CHR$(45
))
3520 nop=0:flag=0
3530 FOR l=1 TO 350
3540 IF numero(l)=0 THEN 3780

```

```

3550 theta=INSTR(obs$(1),"/"):IF theta=0 THEN obs$=""GOTO 3570
3560 obs$=MID$(obs$(1),theta+1)
3570 IF I<101 AND numero(1)>0 AND DP$(1)=CHR$(n) THEN flag=1: GOTO 3750
3580 IF I>100 AND I<201 AND numero(1)>0 AND DP$(1)=CHR$(n) THEN flag=1:GOTO 3630
3590 IF I>200 AND I<251 AND numero(1)>0 AND DP$(1)=CHR$(n) THEN flag=1: GOTO 3660
3600 IF I>250 AND I<301 AND numero(1)>0 AND DP$(1)=CHR$(n) THEN flag=1: GOTO 3690
3610 IF I>300 AND numero(1)>0 AND DP$(1)=CHR$(n) THEN flag=1:GOTO 3720
3620 nop=1:GOTO 3780
3630 da$=STR$(numero(1)): LOCATE 7,p:PRINT"Carte Bleue":LOCATE 30,p:PRINT MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2):LOCATE 42,p:PRIN
T USING"#####.##";somme(1):LOCATE 59,p:PRINT obs$:TOT=TOT+SOMME(L):p=p+1
3640 IF im=1 THEN PRINT #8,TAB(7)"Carte Bleue";:PRINT#8,TAB(30)MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2);:PRINT#8,TAB(42)USING"####
###.##";somme(1);:PRINT#8,TAB(59)ob$
3650 GOTO 3770
3660 da$=STR$(numero(1)): LOCATE 5,p:PRINT"Dist/Banque":LOCATE 30,p:PRINT MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2):LOCATE 42,p:PRIN
T USING"#####.##";somme(1):LOCATE 59,p:PRINT obs$:TOT=TOT+SOMME(L):p=p+1
3670 IF im=1 THEN PRINT#8,TAB(5)"Dist/Banque";:PRINT#8,TAB(30)MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2);:PRINT#8,TAB(42)USING"#####
#.##";somme(1);:PRINT#8,TAB(59)ob$
3680 GOTO 3770
3690 da$=STR$(numero(1)): LOCATE 9,p:PRINT"CREDITS":LOCATE 30,p:PRINT MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2):LOCATE 42,p:PRINT US
ING"#####.##";somme(1):LOCATE 59,p:PRINT obs$:TOT=TOT+SOMME(L):p=p+1
3700 IF im=1 THEN PRINT#8,TAB(9)"CREDITS";:PRINT#8,TAB(30)MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2);:PRINT#8,TAB(42)USING"#####.#
#";somme(1);:PRINT#8,TAB(59)ob$
3710 GOTO 3770
3720 da$=STR$(numero(1)): LOCATE 7,p:PRINT"Virement":LOCATE 30,p:PRINT MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2):LOCATE 42,p:PRINT U
SING"#####.##";somme(1):LOCATE 59,p:PRINT obs$:TOT=TOT+SOMME(L):p=p+1
3730 IF im=1 THEN PRINT#8,TAB(7)"Virement";:PRINT#8,TAB(28)MID$(RIGHT$(da$,4),1,2);"/";RIGHT$(da$,2);:PRINT#8,TAB(42)USING"#####.
##";somme(1);:PRINT#8,TAB(59)ob$
3740 GOTO 3770
3750 LOCATE 8,p:PRINT"Cheque ":LOCATE 26,p:PRINT USING"#####":numero(1):LOCATE 42,p:PRINT USING"#####.##";somme(1):LOCATE 59,p
:PRINT obs$:TOT=TOT+SOMME(L):p=p+1
3760 IF im=1 THEN PRINT #8,TAB(8)"Cheque";:PRINT#8,TAB(26)USING"#####":numero(1);:PRINT#8,TAB(42)USING"#####.##";somme(1);:PRI
NT#8,TAB(59)ob$
3770 IF p=20 THEN pp=1:GOTO 3820
3780 NEXT I
3790 IF im=1 AND nop=1 AND flag=0 THEN PRINT#8,TAB(15)"Pas de depenses a ce poste."
3800 LOCATE 42,23:PRINT USING"#####.##";tot
3810 IF im=1 AND flag=1 THEN PRINT#8:PRINT#8:PRINT#8,TAB(10)"TOTAL";:PRINT#8,TAB(35)USING"#####.##";tot
3820 LOCATE 1,25:PRINT"SUITE APPUYEZ sur [ENTER] MENU.....M"
3830 IF INKEY$("<") THEN a$=""
3840 a$=INKEY$:IF a$="" GOTO 3840
3850 IF a$="m" OR a$="M" THEN MODE 1:GOTO 110
3860 IF ASC(a$)>31 GOTO 3830
3870 IF I>350 THEN 3900
3880 LOCATE 1,5:PRINT CHR$(20):MOVE 16,372:DRAW 624,372,1:DRAW 624,52:DRAW 16,52:DRAW 16,372:MOVE 16,348:DRAW 624,348:MOVE 184,372:D
RAW 184,52:MOVE 320,372:DRAW 320,52:MOVE 440,372:DRAW 440,52:MOVE 320,52:DRAW 320,28:DRAW 440,28:DRAW 440,52
3890 P=5:IF PP=1 THEN PP=0:GOTO 3780
3900 p=5:TOT=0:NEXT n
3910 MODE 1:GOTO 1330
3920 IF im=1 THEN PRINT #8,"=====
3930 CLS :PRINT:PRINT TAB (13)CHR$(24);"TOTAL PAR POSTES";CHR$(24)
3940 IF im=1 THEN PRINT #8,SPC(20)"*** TOTAL PAR POSTE ***":PRINT#8
3950 MOVE 4,344:DRAW 635,344,1:DRAW 635,112:DRAW 4,112:DRAW 4,344:MOVE 0,348:DRAW 639,348:DRAW 639,108:DRAW 0,108:DRAW 0,348:MOVE 32
0,344:DRAW 320,112
3960 p=5:l=2:RESTORE 4820:FOR i=65 TO 77:READ m$:dp=0
3970 FOR n=1 TO 350
3980 IF dp$(n)=CHR$(i) THEN dp=dp+somme(n)
3990 NEXT n
4000 LOCATE 1,p:PRINT m$:LOCATE 1+10,p:PRINT USING "#####.##";dp:p=p+2
4010 IF im=1 THEN PRINT #8,TAB(12)m$;:PRINT#8,TAB(41)USING "#####.##";dp
4020 IF p>17 THEN p=5:l=22
4030 NEXT i
4040 LOCATE 5,20:PRINT"TOTAL EN COMPTE":LOCATE 24,20:PRINT USING"#####.##";taurc+taur1+taurv-taudc-taudd-taub-taudt-taudv
4050 IF im=1 THEN PRINT#8:PRINT#8,TAB(5)"TOTAL EN COMPTE";:PRINT#8,TAB(35)USING"#####.##";taurc+taur1+taurv-taudc-taudd-taub-tau
dt-taudv
4060 LOCATE 1,23:PRINT CHR$(24);"MENU";CHR$(24);".....M":RESTORE:dp=0
4070 a$= INKRY$:IF a$="" GOTO 4070

```

```

4080 IF a$="n" OR a$="M" GOTO 110
4090 GOTO 4070
4100 CLS:INK 0,1:BORDER 1:INK 1,24:LOCATE 1,10:PRINT "CHOIX DE VOTRE PAPIER ET DE VOTRE ENCRE"
4110 FOR n=1 TO 1500:NEXT n:CLS
4120 LOCATE 1,10:INPUT"COULEUR DU PAPIER DE 0 a 26 ";p$
4130 IF VAL(p$)>26 THEN CLS:LOCATE 1,8:PRINT"ENTRE 0 $ 26 S.V.P":GOTO 4120
4140 IF LEN(p$)>2 THEN CLS:LOCATE 1,8:PRINT "DEUX CHIFFRES S.V.P":GOTO 4120
4150 FOR n=1 TO LEN(p$):IF ASC(MID$(p$,n,1))<48 OR ASC(MID$(p$,n,1))>57 THEN CLS:LOCATE 1,8:PRINT "EN CHIFFRE S.V.P":GOTO 4120
4160 NEXT n:p=VAL(p$):INK 0,p:BORDER p
4170 IF p=24 OR p=12 OR p=25 THEN INK 1,0
4180 CLS
4190 LOCATE 1,10:INPUT"COULEUR DE L'ENCRE DE 0 a 26 ";e$
4200 IF VAL(e$)>26 THEN CLS:LOCATE 1,8:PRINT"ENTRE 0 $ 26 S.V.P":GOTO 4190
4210 IF LEN(e$)>2 THEN CLS:LOCATE 1,8:PRINT "DEUX CHIFFRES S.V.P":GOTO 4190
4220 FOR n=1 TO LEN(e$):IF ASC(MID$(e$,n,1))<48 OR ASC(MID$(e$,n,1))>57 THEN CLS:LOCATE 1,8:PRINT "EN CHIFFRE S.V.P":GOTO 4190
4230 NEXT n:e=VAL(e$):IF e=p GOTO 4260
4240 INK 1,e:CLS
4250 GOTO 110
4260 CLS:LOCATE 1,8:PRINT "VEUILLEZ CHANGER DE COULEUR D'ENCRE      ":PRINT SPACE$(40);"SANS CELA VOUS NE VERREZ RIEN"
4270 FOR n=1 TO 2500:NEXT n
4280 GOTO 4180
4290 REM ***** ESSAI *****
4300 CLS:FOR i=1 TO 500:PRINT;i;numero(i);"-";somme(i);"-";obs$(i):IF i<351 THEN PRINT;dp$(i)
4310 NEXT i:GOTO 110
4320 CLS:PRINT:PRINT TAB(13)"REMISE A ZERO"
4330 MOVE 176,392:DRAW 416,392,1:DRAW 416,360:DRAW 176,360:DRAW 176,392
4340 LOCATE 1,12:PRINT "Avez-vous sauvegarde vos donnees (O/N)?"
4350 LOCATE 25,25:PRINT CHR$(24);"Menu";CHR$(24);".....M"
4360 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 4360
4370 IF A$="M" OR A$="m" THEN 110
4380 IF A$="N" OR A$="n" GOTO 4420
4390 IF A$="O" OR A$="o" THEN CLS:CLEAR:RUN
4400 GOTO 4360
4410 REM ***** VITESSE SAVE *****
4420 CLS:PRINT:PRINT TAB(11)CHR$(24);"VITESSE DE SAUVEGARDE";CHR$(24)
4430 MOVE 4,344:DRAW 635,344,1:DRAW 635,112:DRAW 4,112:DRAW 4,344:MOVE 0,348:DRAW 639,348:DRAW 639,108:DRAW 0,108:DRAW 0,348:MOVE 4,
224:DRAW 635,224:MOVE 4,228:DRAW 635,228
4440 LOCATE 14,5:PRINT "VITESSE NORMALE"
4450 LOCATE 5,8:PRINT "SAUVEGARDE DONNEES .....1"
4460 LOCATE 14,13:PRINT "VITESSE RAPIDE"
4470 LOCATE 5,16:PRINT "SAUVEGARDE DONNEES .....2"
4480 LOCATE 3,23:PRINT CHR$(24);"MENU";CHR$(24);".....M"
4490 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 4490
4500 IF A$="M" OR A$="m" GOTO 110
4510 IF A$="1" THEN CLS:LOCATE 7,8:PRINT "SAUVEGARDE DES DONNEES":SPEED WRITE 0:PRINT:PRINT:OPENOUT "DONNEES":GOTO 3170
4520 IF A$="2" THEN CLS:LOCATE 7,8:PRINT "SAUVEGARDE DES DONNEES":PRINT:PRINT:SPEED WRITE 1:OPENOUT "DONNEES":GOTO 3170
4530 GOTO 4490
4540 REM ***** IMPRIMANTE *****
4550 CLS:PRINT:PRINT TAB(10)CHR$(24);"SORTIE SUR IMPRIMANTE";CHR$(24)
4560 LOCATE 5,9:PRINT "LISTE.....1"
4570 LOCATE 5,11:PRINT "TOTALISATION.....2"
4580 LOCATE 5,13:PRINT "TOTAL PAR POSTE.....3"
4590 LOCATE 5,15:PRINT "MENU.....4"
4600 MOVE 4,288:DRAW 608,288:DRAW 608,144:DRAW 4,144:DRAW 4,288:MOVE 0,292:DRAW 612,292:DRAW 612,140:DRAW 0,140:DRAW 0,292
4610 A$=INKEY$:IF A$="" GOTO 4610
4620 aa=VAL(a$):ON aa GOTO 4640,4650,4660,110
4630 GOTO 4610
4640 CLS:im=1:GOTO 1330
4650 CLS:im=1:GOTO 1870
4660 CLS:im=1:GOTO 3920
4670 '-----Chargement du fichier---

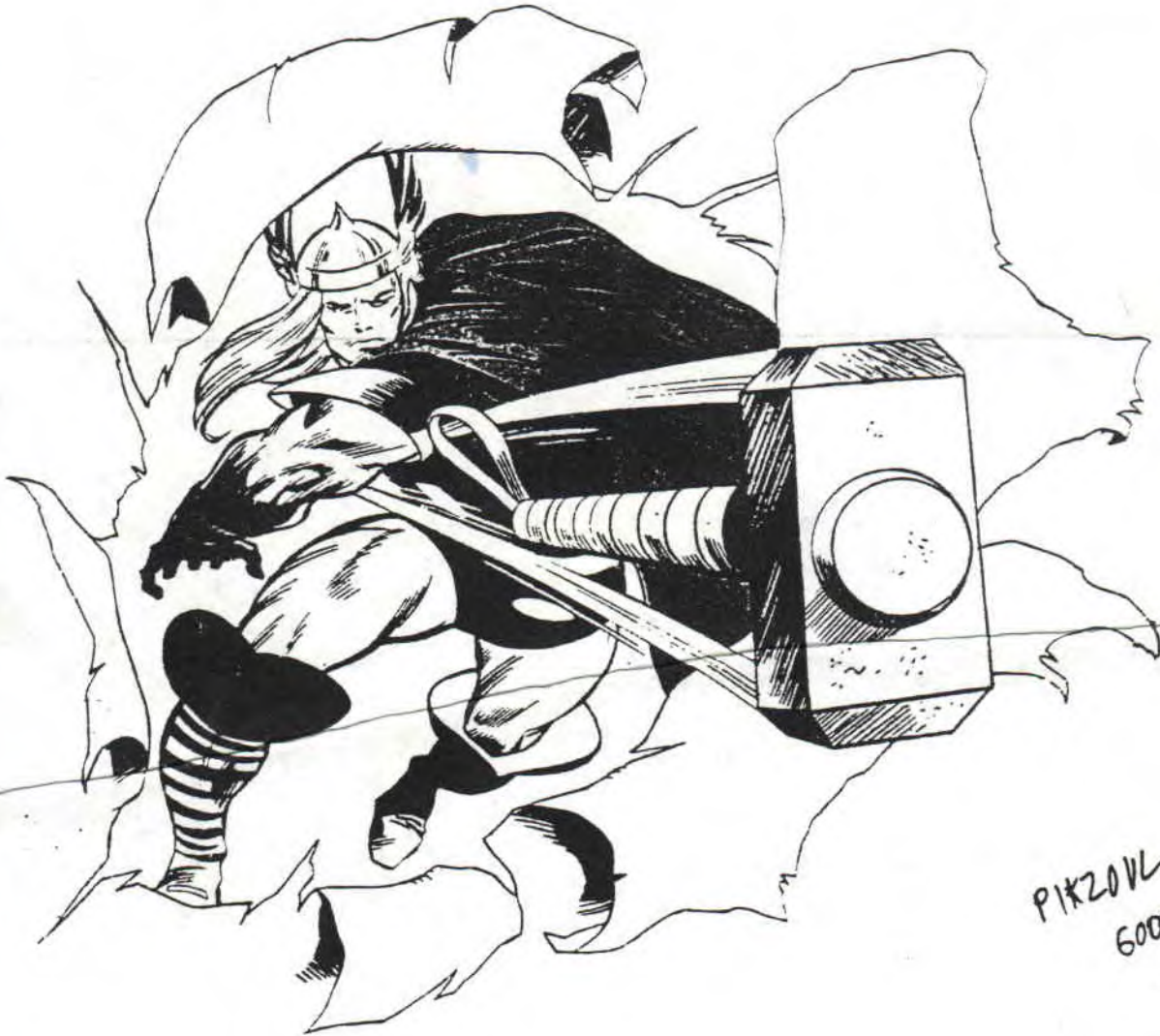
```



```

4680 CLS:LOCATE 10,12:PRINT "Chargement du fichier"
4690 LOCATE 3,17:PRINT "Appuyez sur PLAY puis sur une touche.":LOCATE 20,25:PRINT CHR$(24)"MENU";CHR$(24);".....M"
4700 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 4700
4710 IF A$="m" OR A$="M" THEN 110
4720 LOCATE 20,25:PRINT CHR$(18)
4730 LOCATE 27,24:PRINT "En cours..."
4740 OPENIN "!DONNEES"
4750 FOR n=1 TO 500:INPUT # 9,numero(n),somme(n):NEXT n
4760 FOR n=1 TO 350:INPUT # 9,dp$(n):NEXT
4770 FOR n=1 TO 500:INPUT # 9,obs$(n):NEXT
4780 INPUT # 9,taut,taudc,taudb,taudd,taudt,taudv,taure,taurl,taurv
4790 CLOSEIN
4800 IF taut=0 THEN CLS:LOCATE 17,12:INPUT "Solde du compte : ",taut
4810 RETURN
4820 DATA "Nourriture","Vetement","Maison","Voiture","Assurance","Telephone","Redevance","Impots","Elec|Gaz","Eau","Credits","Lois
irs","Autre"
4830 RUN "gefin

```



PIKZOVL ) OF  
6000!! ) OVERFLOW

A ++ !!!

CONCOURS : la personne qui trouve le + de fautes d'orthographe = gagne un abonnement de 3 commandes gratuites au club!