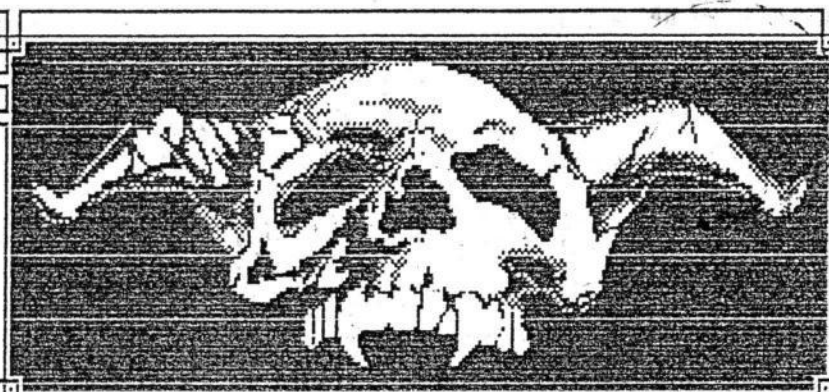


The UNIVERSAL FANZ

No 1



No 1

SOMMAIRE

Page

2	EDITO
3	BASIC CPG
4	ASSEMBLEUR
5	BIDOUILLE
6	TEST CPG
7	POKES CPG
8	CONSOLES
11	ATARI
12	P.A.



PAGE 1

EDITO

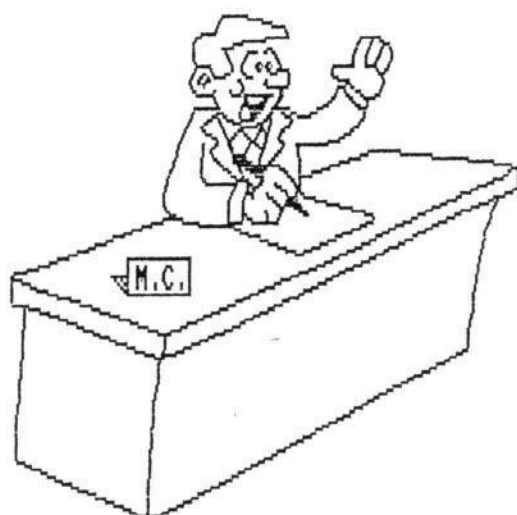
Salut a toi lecteur... Je me presente: Magic Command (ou M.C.), je suis le redacteur-en-chef de ce fanzine. Comme tu as pu le remarquer, il n'est pas dedie a un seul type de machine mais a tous... Pour l'instant il concerne les CPC, les ATARI, et certaines consoles. Dans le prochain numero, il devrait y avoir en plus les AMIGA, les PC, les consoles manquantes, et les bornes d'arcade. Il me faut aussi te presenter les autres redacteurs. Il y a tout d'abord K'sR (ou Killer's Revenge) qui s'occupe en association avec moi des Test de jeux CPC, des Pokes, et du courrier. Ensuite vient ST 2000, lui c'est des ATARI qu'il s'occupe, que ce soit la Programmation, les Pokes, le courrier des lecteurs. Il me reste a nommer Rudy, qui n'est autre que notre "consoliste" preferé: il connait bon nombre d'astuces en tous genres... Moi je m'occupe de tous le reste: Programmation CPC, Bidouilles, Couverture et mise en page de la partie CPC et de celle qui est commune a toutes les machines de ce fanz.

Cher lecteur Atariste, j'espere que tu m'excuseras pour le peu de place accorder a cette machine dans ce numero... J'ai promis 3 pages a ST 2000 dans le prochain...

Surtout, n'hesite pas a lire tous les articles, meme s'ils ne concernent pas ta machine: il te divertiront pendant un bon moment (les blagues de K'sR sont a eviter... AIE... OUILLE... NON PAS LES... OUCH!... Bon je retire ce que je viens de dire).

N'oublie pas non plus que tes conseils, astuces, listings, pokes, ecrans en mode 2 ou 1 (du CPC) pouvant illustrer ce fanz, remarques, questions (quelqu'en soit le domaine), P.A., etc... seront toujours les bienvenus. Tu trouveras l'adresse de la redaction a la fin, dans la rubrique P.A. Jettes-y vite un coup Tous s'unissent a moi pour te souhaiter une agreable lecture...

M.C.



BASIC



```

10 'Histogrammes en %
11 CLS
12 PRINT "nombre de donnees differentes "
13 INPUT "(10 maximum) ";nb
14 IF nb>10 OR nb<2 THEN 11
15 PRINT:PRINT "Entrez un"
16 PRINT "nom (3 caract. maxi) et une valeur"
17 FOR i=1 TO nb
18 INPUT "Nom ";nom$(i)
19 IF LEN(nom$(i))>3 THEN nom$(i)=LEFT$(nom$(i),3)
20 LOCATE 15,i+7:INPUT "Valeur ";VAL(i)
21 IF VAL(i)>valmx THEN valmx=VAL(i)
22 add=add+VAL(i)
23 NEXT i
24 FOR i=1 TO nb
25 valrl(i)=VAL(i)*100/valmx
26 NEXT i
27 CLS
28 PLOT 10,17:DRAW 10,380
29 PLOT 10,17:DRAW 640,17
30 LOCATE 1,1:PRINT "% "
31 FOR i=2 TO nb*4 STEP 4
32 j=j+1
33 IF j=10 AND LEN(nom$(j))=3 THEN TAG:MOVE 585,14:PRINT nom$(j);:TAGOFF:GOTO 36
34 IF LEN(nom$(j))=1 THEN LOCATE i+1,25 ELSE LOCATE i,25
35 PRINT nom$(j)
36 x=ROUND(22*valrl(j)/100)
37 FOR l=24 TO 24-x STEP -1
38 LOCATE i+1,l:PRINT CHR$(143)
39 NEXT l
40 LOCATE i,23-x:PRINT ROUND(VAL(j)*100/add)
41 NEXT i
42 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 42 ELSE :CLS:END

```

- Ce programme court et simple permet, apres saisie du nombre de valeurs, des valeurs elles-memes et d'un qualificatif de 3 lettres pour chacune d'entre-elles, de tracer un graphique en batons des pourcentages des valeurs entre-elles...

- AGA !... Qu'est-ce qui nous raconte... On croirait un prof de maths: on n'y pige "que dalle" !!!...

- Bon je ricapepete: la somme des valeur represente 100%, d'accord ?

- Ouais...

- Ensuite, chaque valeur est represente par un pourcentage de ces 100%, OK ?

- Euh, OK...

- Enfin, on trace un bete diagramme de ces pourcentages, on les indique ainsi que le qualificatif de 3 lettres des valeurs... Ca n'est pas si complique que ca... So comprendre ?

- Si senor... (j'ai interet a prendre des cours de soutient de maths...).

M.C.
et Rudy, l'abruti de service.
(vanne en reponse a ta reflexion
sur mes cours...)

ASSEMBLEUR

Que dirais-tu d'ajouter quelques commandes a notre bon vieux Basic ? Les R.S.X. sont des instructions externes qui se presentent sous la forme d'une chaine alphanumerique precedee de @ ou "pipe" (barre verticale). Celles-ci doivent etre programmees en assembleur.

On doit tout d'abord signaler l'ajout de la R.S.X., sa syntaxe, son emplacement. Cela se fait grace au vecteur &BCD1. HL doit contenir l'adresse d'un tampon (buffer) de 4 octets requis par le systeme. BC contiendra l'adresse de la table d'instructions externes et l'appel du programme d'execution. Nous allons creer une R.S.X. s'appellant @HELLO qui imprimera BONJOUR a l'ecran pour que tu assimiles le mode de programmation.

```

ORG &9000
LD BC,DEBUT ; charge dans BC l'adresse de la table et du saut pour
              l'execution
LD HL,TAMPON ; charge dans HL l'adresse du tampon de 4 octets
CALL &BCD1   ; appelle le vecteur de creation
RET          ; retour Basic

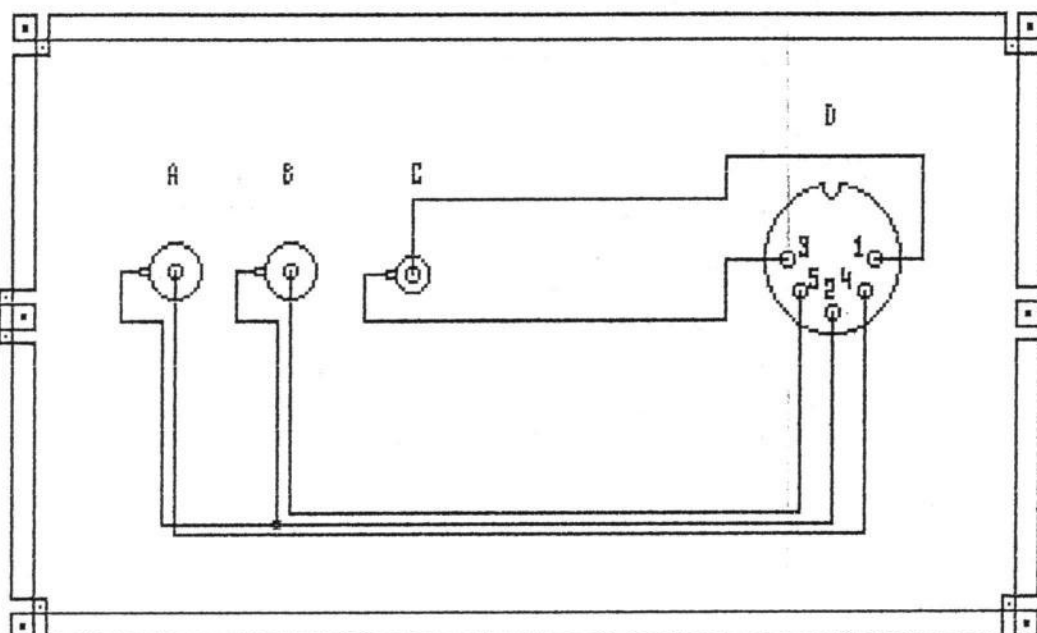
TAMPON: DEFS &04 ; tampon de 4 octets
DEBUT:  DEFW TABLE ; charge la table
        JP PROG ; saute vers l'execution
TABLE:  DEFW "HELL" ; definit la table
        DEFB "O"+&00
        DEFB &0 ; fin de la table

PROG LD HL,TEXTE ; charge dans HL l'adresse du texte
     LD B,(HL) ; charge dans B le contenu de la case memoire pointee
               par HL (la longueur du texte: ici 7 caracteres)
BOUCLE INC HL ; incremente HL (donc l'adresse qu'il pointe)
      LD A,(HL) ; charge le code ASCII contenu a l'adresse pointee par
               HL
      CALL &BBSA ; appelle le vecteur affichage du caractere dont le
               code ASCII est contenu dans A
      DJNZ BOUCLE ; decremente B et saute au debut de la boucle sauf si
               B est egal a 0
      RET ; retour Basic
TEXTE DEFB &07 ; longueur de la chaine
      DEFW "BONJOUR" ; chaine a afficher
    
```

Assemble, reviens sous Basic et tape CALL &9000: rien ne se passe mais cette action est indispensable pour que la R.S.X. soit creee (&9000 etant l'adresse memoire de l'origine de la routine). Tape ensuite @HELLO : BONJOUR s'affiche. Voila donc le principe de creation de R.S.X. Je passerai des listings de R.S.X. graphiques dans le prochain numero si tu le souhaites. Alors a ta plume et n'hesites pas a m'envoyer tes creations... Je recherche d'ailleurs une R.S.X. (ou une routine) d'impression (DUMP, HARDCOPY) d'ecrans textes et graphiques; j'en possede une mais elle ne tient compte que des INK 0 et 1... Merci...

M.C.

1.70 BANCHEVILLE E b a n 2



Etant donne l'avenir peu prometteur du format 3 pouces specifique au CPC, un cable permettant de relier un magnetophone au CPC 664/6128 peut presenter un certain interet. Rassure-toi, tu n'as pas besoin d'etre un as en electronique pour le realiser. Cote materiel, son cout moyen sera d'une trentaine de francs, ce qui est tout a fait abordable. Il te faudra:

- 2x Fiche Jack 3,5 mm male mono.
- 1x Fiche Jack 2,5 mm male mono.
- 1x Fiche DIN 5 broches male.
- 3x 50 cm de cable 2 conducteurs (masse comprise).

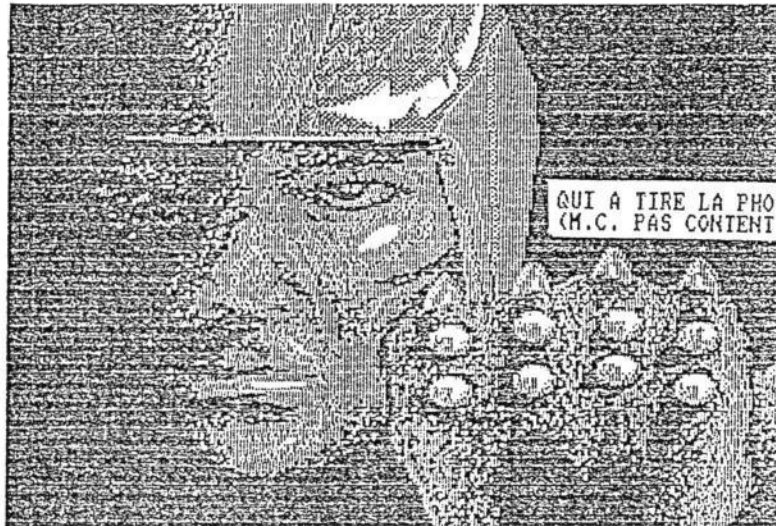
On trouve tout ca chez un revendeur Audio-TV (tu sais c'est la boutique ou il y a des zolies teles...). La fiche A est celle a relier a la prise ecouteur du magnetophone, la B celle a relier a la prise micro, la C (la 2,5 mm) est la commande du moteur (REMOTE). la DIN (D) correspond a la fiche TAPE du CPC. Le petit ergot exterieur des prises Jack sur le schema representent la masse (la plus longue broche de la fiche). La fiche DIN est vue du cote des soudures (de derriere, du cote du cable).

Pour la realisation, tu n'as qu'a suivre le schema. Tu vois que ce n'est pas si difficile que ca!

Si tu possedes des schemas de circuits externes, de bidouilles ou du CPC lui-meme (ou mieux, le MICRO-APPLICATION No.11: MONTAGES, EXTENSIONS, ET PERIPHERIQUES AMSTRAD CPC), n'hesites pas a m'ecrire (a la redaction)...

M.C.

Shadow Warrior!



QUI A TIRE LA PHOTO DU JEU ???
(M.C. PAS CONTENT DU TOUT)

Et revoici le Samourai! Oh! Ce n'en est pas un, mais quelle est donc cette chose? Ah, un ninja! Excuse-moi pour ce petit incident.
Il est vrai que le but du jeu est d'arriver à la fin. Pour ça, le jeu est parfait. Je dirais même plus que l'auteur de cette belle aventure a réussi à arriver à remplir son contrat...
Quels reproches pourrait-on lui faire? A mon avis aucun: ce jeu est complet, il y a un début et une fin...

Maintenant parlons franchement de ce jeu, avec tout d'abord quelques questions:

- I) Ou se trouve le héros du jeu (le personnage qu'on dirige)?
Le personnage, on le repère difficilement, mais c'est lui qui fait bouger l'image sur ton écran. Tu peux toujours te fier au personnage qui tient un katana dans le bas de ton moniteur.
- II) Combien de temps mettons-nous pour arriver à la fin?
Si je te dis que j'ai mis deux heures, me croiras-tu? Je ne pense pas, mais en réalité il m'a fallu deux heures, vingt-trois minutes et quarante-six secondes. (Note de M.C.: t'es lent, il m'a fallu une demi-heure pour en venir à bout...)

CE JEU EST TOUT SIMPLEMENT HORRIBLE ET JE CONSEILLE A TOUS LES LECTEURS DE SE LE PROCURER SOUS AUCUN PRETEXTE.

La notation a présent:

GRAPHISME	62%
SON	72%
ANIMATION	57%
RICHESSSE	70%
NOTE TOTALE 63%	

KSR.

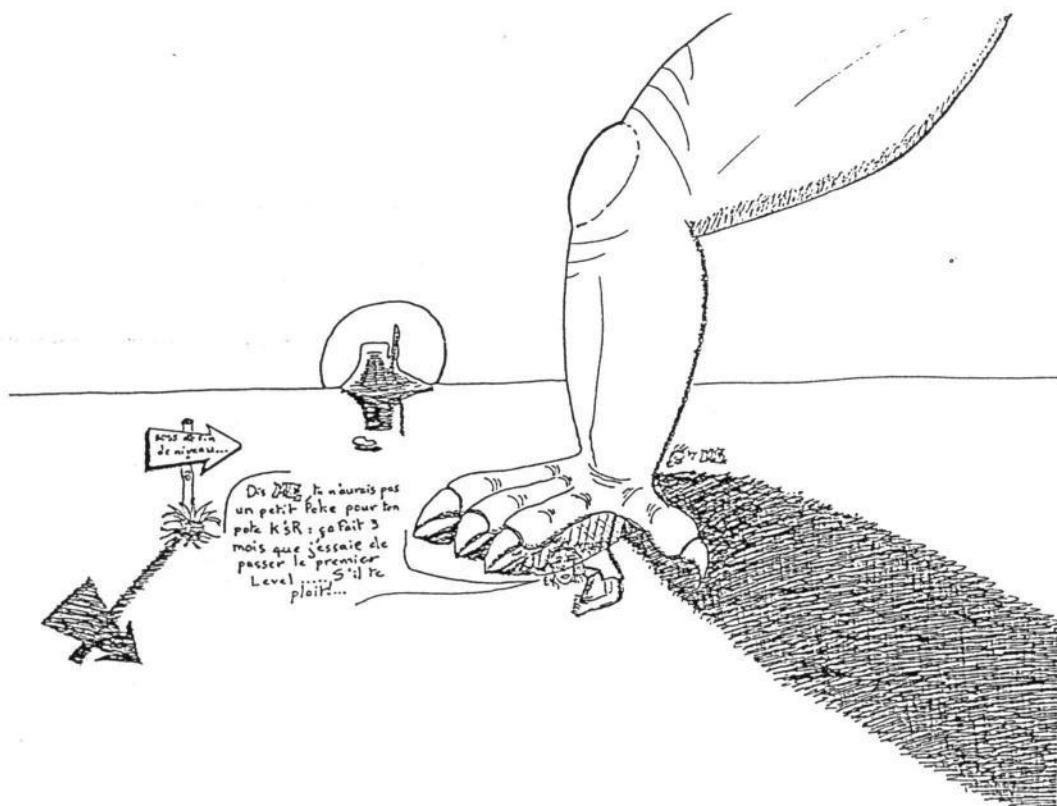
(NDM.C.: Du moins ce qu'il en reste...)

POKES.

Voici enfin la page ou tu reçois ta ration quotidienne de Pokes et autres astuces... K'sR, j'espere que tu ne m'en voudra pas trop d'avoir fait cette page sans toi, mais tu est vraiment trop lent avec le test du jeu CPC...

Avant de passer aux choses serieuses (on peut rever!), je vais faire un peu de pub pour un magnifique Fanz nomme "Le petit Electro-Jack illustre", et qui en est deja a sa neuvieme parution (sorti en Mai). Je tiens d'ailleurs a remercier son redacteur en chef qui est d'une patience a toutes epreuves: je n'ai pas arrete de l'emm... pendant la creation d'Universal Fanz pour avoir des conseils, etc... Tu dois absolument te le procurer a l'adresse qui suit:

Jacques de LAMAR
3 Avenue des Cosmonautes
45400 FLEURY LES AUBRAIS



Maintenant, on peut y aller... Commençons par BATTY d'Elite: recherche (sous DISCO, par exemple) la chaine hexa 3D,32,99,49 et remplace par 00,32,99,49. Effet: des raquettes infinies, tout betement! Poursuivons avec une petite manipulation sur l'exellentissime PRINCE of PERSIA: pour quelques points d'energie supplementaires (dans notre cas 252!) recherche la chaine hexa 3E,03,32,18,00 puis remplace la par 3E,FF,32,18,00. En entracte, un petit code, celui du cinquantieme et dernier niveau de LIGHT CORRIDOR, histoire de voir la petite mais sympathique animation de fin (ecoute la musique elle est superbe!): 9932. Allez, deux petits Pokes "implantables" grace a la Multiface pour le jeu GHOULS AND GHOSTS: en ce qui concerne le temps, POKE &007D,&FF; pour les vies: POKE &3182,&A7. On continue avec une recherche pour CYBERNOID II: modifie la chaine hexa 3A,B2,18,B7,C0 en 3A,B2,18,B7,C9 afin d'obtenir une invulnerabilite bien utile... Pour finir, les possesseurs du jeu DICK TRACY pourront rechercher la chaine (hexa) 28,0D,3D et la remplacer par 28,0D,00. Cette modification leur permettra de disposer de vie infinies...

Un petit conseil que l'on a tendance a oublier: travaille toujours sur une copie de sauvegarde car un "accident" est si vite arrive (mene avec la "ceinture").

salut, moi; c'est **LUKY** le spécialiste consoles de votre fanzing. Je pense que vous avez déjà jetté un coup d'œil du côté des rubriques cpc et atari de st man et me alors, asseyez vous et lisez... j'ai décidé de vous en mettre plein les mirettes, ce coup ci avec un extraordinaire test de street fighter 2, le meilleur beat 'em up sur toutes consoles confondues (sauf peut être la neo geo), et ouï après, sans transition, (comme dirait ppa), et surtout sans vous laisser le temps de souffler, des photos de super probator qui sont, malheureusement, en noir et blanc. après ça, si vous êtes encore vivants, vous saurez tout sur deux jeux indispensables dans la ludothèque de tout possesseur de super nintendo. megaman sur game boy, ça vous dirait? malheureusement, pas de photos, notre matos n'étant pas au poil pour ce genre de choses. alors, **9ve** Les ménagères de notre temps savent utiliser des instruments de noire temps: désormais, rien de tel pour faire le ménage qu'un bon lance-flammes... Il nettoie et fait briller sans rincer... Super Probotector est un shoot'em up à scrolling multidirectionnel époustoufflant. 5 niveaux de scrolling, une animation sans reproche malgré le nombre de sprites à l'écran. C'est un jeu d'action pur et dur dont l'action est très simple: En l'an 2036, les forces du Faucon Rouge sont venues détruire toute force de vie sur Terre. Bien sûr, vous êtes le seul survivant et vous êtes chargés de libérer la Terre de ce vil Alien. Dès la page de présentation, ça jette! Musique "fin du monde", distortion d'écran, on est tout de suite plongés dans le bain. Je débarque dans le premier level, non sans avoir remarqué que l'on peut jouer à deux (un bon point!), et c'est l'extase, zooms (l'avion qui va enflammer le sol est le meilleur moment du jeu), rotations, distortion, mode 7 (bref, le délire total, la grande classe... signée Konami bien sûr! *Paddy, 3269 sauvegarde de l'humanité*

94%

GRAPHISMES 90%

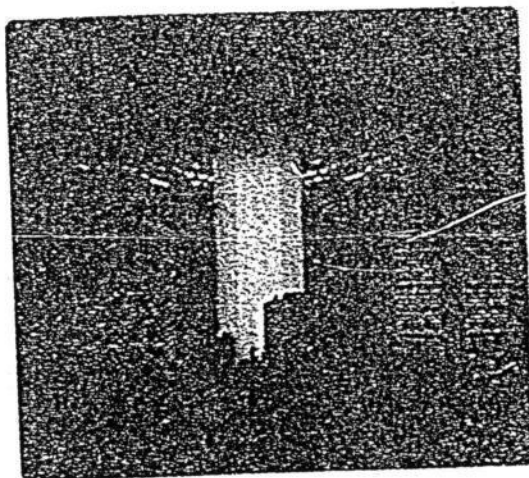
ANIMATION 97%

SON 93%

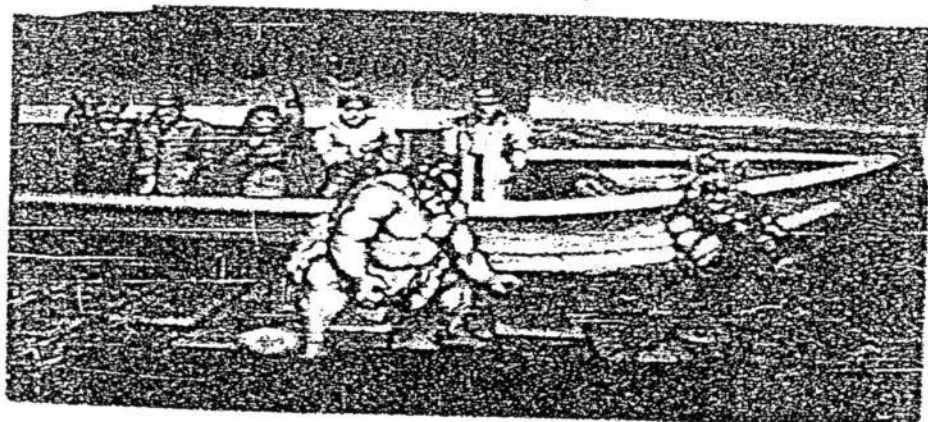
JOUABILITE 95%

INTERET 85%

PRIX 500-600frs



Boun!



HONDA IL EST PAS CONTENT

Les écumeurs de salle d'arcade ,ceux que l'on rencontre parfois,et qui,l'oeil hagard supplient:"s'il vous plaît ,de la monnaie en pieces de 5 et 10 francs,de la monnaie s'il vous plaît!"savent tout sur street fighter 2.toi aussi possesseur de super nes ,tu le connais.neanmoins,pour ceux qui reviennent d'un voyage de plusieurs mois dans les rues calmes et pittoresques de sarajevo ou encore bagdad(heu l'aut he pourquoi qui dit ça?!),j'ai decide de le tester .tu sais bien sur que ce jeu est dispo depuis de nombreux mois ,alors maintenant,suis le guide(et ne l'oublie pas ,a la fin)

sf2 est le hit de la decennie:des graphismes epoustouflants,une animation ligne par ligne,qui,bien qu'un peu lente sur 50 hertz ,est tres correcte malgre ce detail,un son splendide (essayez le sound test ,pour voir).tres jouable ,grace aux six boutons de la manette et aux combinaisons qui sont exactement les meme que celles de la borne d'arcade(ah ,au fait,si vous laissez le doigt appuye sur select lors du trajet de l'avion,vous pouvez changer la configuration de la manette a tout moment),font de lui un jeu que vous devez acheter meme si il est tres cher.

rudz,le combattant des rues!

98%

graphismes:96%

prix: plus de 600 francs

animation:94%

son:99%

interet:99%

jouabilite/ergonomie:95%

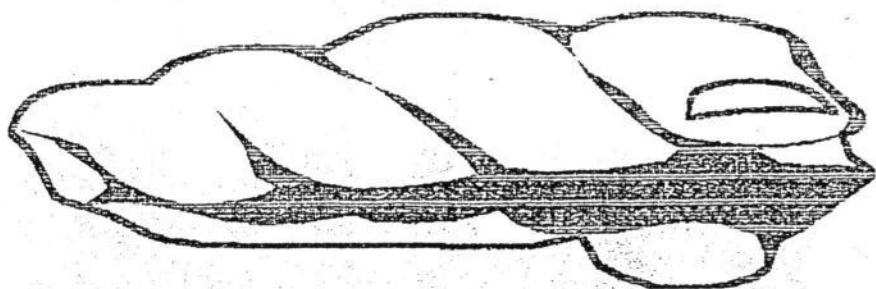
Les possesseurs de 8 bits Nintendo goutent aux joies de Mégaman 3, en attendant le 4 et le 5. La Game Boy n'en est pas là puisque 2 épisodes sont sortis à ce jour. Je vais commencer par le commencement en vous parlant du premier...

Le docteur Willy a une fois de plus créé 4 robots maléfiques et Mégaman, le robot du docteur Light, n'a pas encore dit son dernier mot...

Mégaman est un jeu de plates-formes tout à fait normal dans son déroulement: avant de jouer, vous décidez de commencer par un boss (Fireman, Iceman, Elecman, ou Cutman). Lorsque celui-ci est anéanti, son arme s'ajoute au bras laser (ou bionique, je ne sais plus avec le club Dorothée!) donc bref, l'arme s'ajoute quoi. vous pouvez décider de l'utiliser ensuite à n'importe quel moment du jeu. Le hic, c'est que certains boss ne peuvent être détruits que par l'arme de leur confrère. Il y a donc un certain ordre à respecter pour terminer le jeu et donc, il faut réfléchir (dommage St2000, tu ne pourras pas le terminer) Passons aux choses sérieuses; les graphismes sont canon d'accord?; les bandes sonores sont canon d'accord?; la jouabilité est super d'accord? Puisque tu as pigé, tu lis le tableau qui est au dessous et puis tu t'extasies sur les tips qui sont là-dessous et tu te rappelles que dans le prochain numéro je parlerais justement de TOP GEAR, de super Marioland 2 et que ce numéro sera, pour les consoles, un numéro "spécial jeux à éviter" et qu'on verra peut-être l'apparition de nouvelles rubriques d'accord??

rubriques	notes en %
graphismes	85%
son	87%
animation	79%
intérêt	90%
jouabilité	95%
prix	250 frs env
global	90%

MégaRudy



TOPGEAR

codes

amateur: 1 moonbath 2 gearbox 3 carpark 4 roadhog 5 simulator 6 analyser 7 horizons

professional: 1 fourmeg 2 legend 3 theworld 4 letsrace 5 alchemy 6 blooper 7 seasonal

championship: 1 educated 2 orcloth 3 wreckage 4 caracole 5 sepyllion 6 glucagon 7 keelson

Salut, mon nom est SI 2000 votre spécialiste AIARI pour vous servir).

Dans la page et des que M.L. m'a accordé je vais tenter de vous initier pour les débutants au GFA BASIC. Une fois vos cerveaux remplis de GFA nous soufflerons avec un jeu.

Alors accrochez vous on est parti

GFA BASIC:

INITIATION AU

Le GFA est devenu depuis quelques années un langage standard s'étant sans cesse amélioré et a perdu sa réputation de voir augmenter les difficultés avec la taille du programme. Grâce au compilateur il est maintenant très utile.

Le GFA étant assez complexe je vais devoir être rapide sur le début. Sachez d'abord que pour sauvegarder vous devez utiliser SAVE (fichier suivi de .BAS) ou SHVE,A (fichier suivi de .LSI) le second vous permet de relire vos programmes sur certains traitements de textes. - Pour charger vos programmes ce sera LOAD (cas de XXX.BAS) ou MERGE (pour XXX.LSI). RUN lance le programme, NEW efface le programme, QUIT pour quitter l'éditeur GFA.

Maintenant tapez ce petit programme je l'expliquerai ensuite:

```
Rem 1er programme
Input "Bonjour, comment t'appelles tu";Nom$
Print Nom$; ", comment vas tu?"
Input Reponse$
If Reponse$="bien"
  Print "Je m'en rejouis"
Else
  If Reponse$="mal"
    Print "J'en suis peiné !"
  Else
    Print "ah bon..."
  EndIf
EndIf
End
```

Voilà, je vous explique maintenant.

Dans l'ordre:

REM ou l'apostrophe / ordonne à l'ordinateur de ne pas tenir compte de cette ligne et permet une présentation.

PRINT "texte" fait inscrire sur l'écran le texte mis entre guillemets (PRINT seul saute une ligne).

GFA BASIC

INPUT est une instruction de saisie, l'ordinateur demande donc d'entrer une variable, mais comme le GFA fait la différence entre chiffres et lettres on doit ajouter \$ après le nom de cette variable pour que les lettres soit acceptées (vous pouvez essayer sans \$ si vous ne comprenez pas).

A noter que:

PRINT "texte"

INPUT (variable)

peut se remplacer par:

INPUT "texte";(variable)

aussi sachez que si l'on remplace ; par , le point d'interrogation disparaît.

La construction:

IF (condition)

(instruction)

ELSE

IF (condition)

(instructions)

ENDIF

permet de faire des actions différentes suivant la réponse donnée.

ELSE permet d'emboîter ces instructions entre elles.

ENDIF indique la fin de ces actions.

Le cas où ELSE n'est suivi que d'une instruction sert à répondre au cas qui ne sont pas évoqués par les séries de IF.

END indique la fin du programme mais n'est pas obligatoire (gain de clarté).

Bon, c'est fini pour cette fois dans le prochain numéro je vous parlerai des boucles et des sauts. Si vous n'avez pas compris quelque chose contactez moi je vous répondrai personnellement.

Et oui, amis de la formule 1, le voilà!
On peut se dire que Vroom multi-player n'est qu'un nouveau data, mais là non, grosse erreur, Vroom multi-player est la dernière nouveauté de Lankhor. Primo car il est indépendant de vroom et deuxio car il est bourré de nouveautés.

DANS LA LIGNE DE VROOM

Souvenez-vous Vroom, 22 images/par secondes, 3D faces pleines et un son magnifique. Eh bien multi-player les a conservés. En plus, il faut rajouté 6 circuits, la possibilité se joué a 2 qui ne ralenti en rien le programme, contre un autre joueur ou contre l'ordinateur (mode CPU) et ça vo-

le, plonge et explose les autre a plus de 300km/H vous avez aussi une option turbo (1 joueur) qui donne des accélération jamais vue sur st. Enfin un nouveau système de choix des pneus, des ailerons, de la boîte de vitesse et des capacités du joueur a été installé, on choisi entre 3 pneu et 3 ailerons, une boîte de vitesse automatique ou manuel et 4 difficultés de jeux (débutant, amateur, pro, maître) qui donne la vitesse maxi de la voiture. En bref, que vous soyer admirateur de vroom ou totalement nouveau dans le domaine essayez le, il décoiffe.

VROOM MULTI-PLAYER EDITE PAR
LANKHOR
PRIX: 199 F

Petites Annonces:

A VENDRE 500 Fr. cartouche de jeu TOP GEAR sur SUPER-NINTENDO.
tel: 32.49.49.90 (après 19 h)

RECHERCHE adaptateur US ou JAP, GAME GENIE, manette SF2 superNES.
contacter la rédaction.

RECHERCHE Micro application no. 11: "montages, extensions et peripheriques AMSTRAD CPC".
contacter M.C. a la rédaction.

RECHERCHE extension de RAM pour STF et tout autre materiel STE ou STF meme hors d'usage.
contacter ST 2000 a la rédaction.

Comme tu vois il n'y a que 2 p.a. . ceci parce qu'on en est qu'au premier numero. Envoyez donc tous vos p.a. dans tout les domaines (c'est gratuit) et mettez en des tonnes (age, materiel, poids, taille, age de la grand mere, etc...) on s'en fous c'est M.C. qui gentiment decortiquera les annonces, alors prévenez nous soit par la BAL installes au 3615 JOYSTICK, soit en contactant les revendeurs.
Une dernière chose le prochain numéro ne sortira qu'en Septembre. Octobre alors d'ici là déconsez vous sur vos machines. Allez on vous souhaite tous de bonnes vacances.
ST 2000 et les autres.

UNIVERSAL FANZ a été imprimé par nos photocopieuses et imprimantes à nous: alors on est priés de pas nous piquer nos papier.
Redacteur soit disant en cher: M.C. (qu'est ce qu'on se marre avec lui, super!)
Super nes et autre nintendo: Rudy (vous en etes encore à cet age là)
CPC: K'sR. (t'es à la bourre) et M.C. (toujours vivant?)
ATARI: ST2000 (appelé moi maître tout simplement)