



RDAP WORLD  
Fanzine mensuels gratuits

A M J G A

## SOMMAIRE

### PAGE 1:

- RDAP members (JUDAS, DAVIDEO)
- ST: connais pas (JUDAS)

### PAGE 2:

- DDB (OZzy)

### PAGE 3:

- Solution de déjà-vu (FCK, JUDAS, B.Str)

### PAGE 4:

- FCK: KK
- CONCOURS
- Dernière minute
- SOS pirates

## EDITORIAL

Voici donc le numero 2 du RDAP world, tres attendu par vous tous. Vous avez pu remarquer que ce numero est mensuels et non mensuel (NDLR: B.Str passionné de formule 1 voulait le faire mensuel). Pourquoi donc ? Vous direz-nous, et bien nous dirons-vous que c'est pour etre marginal. La qualite est de ce fait sans egale et vous serez donc de plus en plus a nous lire. Il y a eut un tres grand bouleversement dans le RDAP ces mois-ci, c'est pourquoi notre devoir est de vous prevenir que le RDAP n'est pas eternal et nous avons ete obliges de nous faire privatiser. Tout cela pour vous dire qu'il y aura au cours de ce numero quelques intermedes publicitaires. Ne nous en voulez pas, nous ne vous en voudrions pas.

# RDAP Members

La nouvelle liste du RDAP est la suivante:

- JUDAS, le super-createur du RDAP.
- DAVIDEO, le "californien" du RDAP. Il tient un role preponderant dans l'importation de nouveaux softs et hardware de L.A.
- OZzy, le fou d'animations videos.
- B.Str, le nec-plus-ultra du piratage interplanetaire, d'ailleurs JUDAS aurait pu etre son pere s'il avait couru plus vite que le chien.
- AGIMA, le programmeur du RDAP.
- BLADE RUNNER, le petit nouveau, qui completera la branche programmation, et qui fera paraître le RDAP WORLD sur laser.
- TTP, le dessinateur du RDAP. Tous nos voeux de mariage!
- LTF, qui va en s'améliorant, peut mieux faire.
- fck, le grandissime inactif, le glandeur de lere, le dechet de la societe inactive (voir article page 4)...

La liste proposee par B.Str dans le dernier numero du rcap mag. est totalement imaginaire. Les DESINTEGRES du RDAP sont: french conection, nasty boy, cobra bros., cia, htc, saar et furyo (achtung! fck).

DAVIDEO et JUDAS

## ST. CONNAIS PAS

Comme nous vous l'avons deja dit dans le numero 1, vous ne verrez jamais apparaitre le mot ST dans notre fanzine. Si dans le numero 1 il s'est glisse malencontreusement un mot ST, n'ayez pas peur, il n'en sera pas de meme dans les autres numeros. Nous voulons STabiliser notre fanzine sur AMIGA. Il est STimulant pour nous de reSTER les meilleurs. Vous avez pus remarquer qu'il n'y avait aucun accent dans le RDAP WORLD, c'est volontaire car ainsi les anglophones peuvent nous lire sans aucune difficulte. Le RDAP veut s'internationaliser, mais reste STRICTement francais.

indaST

PUB

## ACHETEZ:

- PARIS
- MAGAZINE
- PASSEPORT
- PHYSIC
- PHOTO VIDEO
- REPORTER
- IL

## ABONNEZ VOUS A

- RDAP WORLD
- RCAP MAG

Un nouveau  
super  
magazine:  
PASSEPORT

# DDD

C'est a peine revenu d'une visite chez Sogitec (1ere societe europeenne d'images de synthese que je me suis mis a l'ecriture du present article.

D'abord, je vous raconte Sogitec et puis apres, on parlera de l'Amiga, qui, croyait moi, se sentirait tres petit dans une telle societe.

Ma visite s'est organisee en 3 parties:

-Presentation theorique de la conception d'un simulateur de vol.

-Visualisation de l'image.

-Visite de la salle des ordinateurs.

La conception d'un simulateur est monstrueuse. Les createurs doivent creer une banque de donnees comportant tous les objets (villages, arbres, avions ennemis, chars etc...) et tout le decor (mer, terre, montagnes, fleuves etc...). Le decor et les objets sont l'addition de plusieurs petites facettes (encore appelees polygones) qui, si elles sont suffisamment petite et rapprochees et suffisamment bien teinte, peuvent donner l'impression d'objets ronds. Cette banque de donnees represente un paysage de 400 kms sur 400 et peut comporter jusqu'a 10000 polygones, les moindres petits details sont etudies ainsi que les gros details qui paraissent evidents et relevent en fait d'algorithmes mathematiques hors de portee d'un Davideo ou autre Judas, par exemple, la montee d'un char sur la montagne qui necessite un travail fou pour ne pas qu'il rentre dedans, ou encore la grandeur d'un objet en fonction de sa position, ou pire encore est le travail demande pour l'elimination des parties cachees d'un objet (2 methodes peuvent etre utilisees mais je n'entre pas dans les details car ce serait trop long). Une fois la banque de donnees creee, il faut pouvoir "s'animer a l'interieur", c'est un travail dingue. Imaginez: vous etes dans l'avion et vous voyez une maison a l'instant t1, vous passez a l'instant t2, vous etes plus pres de la maison, a l'instant t3, vous etes encore plus pres etc... Ceci se passe en temps reel, c'est a dire que l'ordinateur va repositionner la maison tous les 25emes de secondes, chaque facette necessite un nouveau repere tous les 25emes de seconde. N'oubliez pas que nous sommes en 3D, l'ordinateur recalcule a chaque fois pour chaque facette la profondeur z, la largeur x et la hauteur y du polygone, il y en a plus de 3000 a l'ecran.

Voila pour ce qui est de la conception, sachez que je ne vous ai pas dit un dixieme de ce que l'on m'a explique.

Le resultat est fantastique, les images sont criantes de verite, les moniteurs affichent du 1000 par 1000 et les ordinateurs qui travaillent jusqu'a 50 KHz (c'est extremement rapide) vous permettent de vous croire dans un avion, un char ou encore un helicoptere.

L'ordinateur utilise par Sogitec est un des plus puissants du monde pour le calcul en temps reel, il prend a lui tout seul une salle entiere dans la mesure ou il est couple a une banque de donnees, un operateur et un calculateur. La salle est remplie par des dizaines de ventilateurs qui refroidissent en permanence le materiel. Le plus impressionnant fut pour moi lorsque mon guide me montra une des cartes de l'ordinateur. Sur cette carte, il y a facilement 1000 chips tous relies par de minuscules fils recouvert d'une espeece de vernis a ongle, cette technique est recente et fantastique: en circuit imprime, il aurait fallu 3 cartes 2 fois plus grandes les unes sur les autres pour eviter la superposition des soudures, avec ce systeme, une seule carte suffit. Cependant cette carte coute plus chere que la future voiture de Davideo et consomme 38A sur 5V, l'ordinateur possede 60 cartes comme ca, l'energie necessaire a son fonctionnement est impressionnante par sa quantite. Mais malgre tout, le resultat est tellement genial qu'on serait pret a moudre son cafe manuellement.

Inutile de vous dire que l'Amiga a cote d'une telle bete est plus petit que ce que je suis a cote d'Arnold Schwarzenegger. Cependant a cote d'un Mac ou encore d'un Atari, l'Amiga est digne de s'appeler Rambo ou Tarzan. L'Amiga est en effet le meilleur ordinateur semi - pro - familial - professionnel - demi - micro - ordinateur capable de gerer des animations d'objets suffisamment rapidement pour ne pas s'ennuyer. Cela s'explique par son co-processeur graphique uniquement destine a ca que n'on pas les autres machines tournant avec un 68000. Concretement ca nous donne des programmes du genre Sculpt 3D ou Videospace 3D. Le principe de conception d'une animation est simple: creation d'un objet en 3D, un decor bi-dimensionnel et l'animation de l'objet. Pratiquement, c'est aussi simple mais c'est tres tres ennuyeux et tres tres long. Essayez de creer un objet avec D3D, vous comprendrez, essayez de dessiner un decor avec Dpaint pour vous apercevoir que la correspondance des couleurs n'est pas la meme entre Dpaint et Videospace, vous pleurez, essayez d'animer votre objet soit manuellement soit en determinant sa trajectoire, vous dormirez.

Cependant, on va vers une nette simplicité de la creation de l'objet grace a CAO 3D, qui permet facilement et rapidement la conception d'objets complexes. Mais malheureusement pour l'instant, CAO 3D n'est pas compatible avec Videospace. En resume, on a soit d'un cote la creation de l'objet interminable et l'animation relativement simple, soit, de l'autre cote, la creation aisee de l'objet et l'animation mediocre. Mais attendez, je n'ai pas fini, Videospace a 2 gros inconvenients: un objet, s'il est loin, s'anime a 24 images seconde ce qui est tres bien, mais, s'il est pres, ne s'anime plus qu'a 3 images seconde, ...comme moi, vous dites: ca craint. De plus Videospace refuse de faire des animations superieures a 512 Ko car il ne deplace pas la memoire video sur votre extension mais uniquement le programme: CA CRAINT, mais ne pleurez pas trop car des animations de 512 Ko en 704x512 a 24 images seconde (sous conditions sus-precedemment citees) avec 2 objets simultanement, c'est deja pas mal, non ?

Au fait, je profite que vous me lisiez pour passer mon annonce: si comme moi vous avez recupere des realisations synthetiques sur cassette video, faites le moi savoir sur votre minitel adore, nous aviserons d'eventuels echanges.

OZZY

Un grand MERCI a Judas pour son excellent "sus precedemment citees" qui lui meme ce sus-dernier-precedent reMERCIe les sus tout court antecedents FCK, raphael, Blade Runner etc...  
Longue vie a B.Str Judas



# Solution de DEJA VU Mindscape

Prendre impermeable et revolver - Ouvrir l'impermeable - Aller aux toilettes dames et examiner la boucle d'oreille - Se rendre ensuite au premier etage - Ouvrir le bureau et lire le document (qui nous donne l'adresse du docteur Brody: 934 West Sherman) - Ouvrir la porte de gauche avec la cle marron que contient le portefeuille et la franchir - Fouiller le mort et prendre la cle de la voiture - Ouvrir le bureau et y prendre la cle grise ainsi que le crayon - Sortir par la fenetre - Se rendre au deuxieme etage - S'emparer de la seringue dissimulee dans la corbeille - Actionner l'interrupteur de l'ascenseur, y penetrer et descendre de deux etages - Sortir de l'ascenseur, jouer a la machine a sous de droite ('operate money on jackpot') jusqu'a obtention du jackpot et s'emparer de l'argent - Actionner la roue sur la droite et sortir de la salle par le passage ainsi devoile - Continuer sur la droite - Une fois dans le bar, ouvrir la porte d'entree a l'aide de la petite cle grise et sortir - Ouvrir la porte de la voiture avec la cle trouvee sur le cadavre et s'approprier le contenu de la boite a gants; les papiers de la voiture nous donnent une nouvelle adresse: 1212 West End Street - Sortir de la voiture.

\*\*\*\*\*

Dans la rue des rencontres inattendues peuvent survenir au cours du jeu:

- Un clochard nous apprend, moyennant le billet de 20 \$, qu'un homme de main nous attend dans notre bureau afin de nous eliminer...
- Un gangster nous menace de son arme dans le but de nous voler. Il est possible de le faire fuir a 4 reprises en le frappant, la cinquieme etant fatale. Pour s'en debarrasser, il suffit de lui faire l'aumone d'une piece (25 cents)...
- Vers la fin de l'aventure, il arrive que l'on rencontre une femme plus ou moins hagarde qui menace de nous tuer. Pour s'en debarrasser, il suffit de la frapper et on peut au passage en profiter pour s'emparer du contenu de son sac...
- Nettement plus rare est la confrontation avec une brute baroquee voulant nous depouiller. Lui faire l'aumone...

\*\*\*\*\*

Se diriger vers la gauche - Acheter un journal (prendre le journal et donner 25 cents au vendeur; ce dernier nous apprend que la police est a nos trousses) - Continuer sur la gauche - On peut alors eventuellement penetrer dans l'armurerie si cette derniere est ouverte et acheter des munitions ou un nouveau revolver (si l'on possede encore le billet de 20 \$) - Poursuivre sur la gauche et monter dans un taxi - Se rendre au 1212 West End Street (pour payer le taxi a l'arrivee, déposer 75 cents soit 3 pieces dans la fente prevue a cet usage) - Rentrer dans l'immeuble - Actionner l'ascenseur a l'aide de la carte que contenait le portefeuille, monter a l'appartement, se saisir de la photographie disposee sur la cheminée (cette derniere nous donne une nouvelle adresse: 520 S. Kedzie) et retourner au taxi - Se rendre au 520 S. Kedzie - Tirer un coup de feu dans la porte afin de l'ouvrir et entrer dans la maison - Examiner la deuxieme boucle d'oreille et noter la combinaison du coffre (33-24-36) ecrite sur le bout de papier - Ouvrir la table et s'emparer de la cle blanche et du journal (fondamental!) - Retourner au taxi et se rendre au 934 West Sherman - Aller a la porte du docteur Brody (a droite en entrant), l'ouvrir avec la cle blanche et la franchir - Tirer dans le meuble permet de l'ouvrir et ainsi d'avoir acces a des renseignements concernant certains medicaments... - Se faire une piqure de Bisodumitis afin de se soigner et recouvrir la memoire (pour cela: 'operate Bisodumitis on syringe' et 'operate syringe on self') - Prendre les trois flacons contenant du Sodium Penthatol (serum de verite qui servira par la suite) - Se rendre alors au bureau situe au premier etage et abattre l'individu a travers la porte - Ouvrir la porte avec la cle blanche et la franchir - Prendre eventuellement les munitions dissimulees dans le bureau et lire les fiches que recelle le meuble a l'arriere plan - Retourner prendre le taxi pour aller a Peoria Street - Une remarque au passage: la memoire nous revenant, il nous est possible de considerer certains documents, personnages ou photos sous un jour nouveau - Aller au bar de Joe et en ouvrir le coffre-fort a l'aide de la combinaison (33-24-36) - Prendre la cle avec une laniere marron ouvrant le coffre de la voiture et examiner les autres documents - Aller a la voiture et en ouvrir le coffre - Debarrasser la femme de son baillon et la faire parler grace a un flacon de Sodium Penthatol (elle nous revele alors son adresse: 626 Auburn Road) - Se rendre donc au 626 Auburn Road - Ouvrir la boite aux lettres, et prendre la lettre qu'elle contient (fondamental!!) - Utiliser le marteau de la porte d'entree pour se la faire ouvrir - Frapper le serviteur et monter au premier etage - Penetrer dans la chambre du fond, faire parler l'homme a l'aide de penthatol et prendre la lettre que recevait la table de nuit - Se rendre ensuite dans l'autre chambre et faire parler la femme de la meme maniere - Ouvrir la table de nuit, prendre le bloc-notes et en noircir la surface a l'aide du crayon que l'on possede et lire le resultat de cette action (fondamental!!!) - Retourner une derniere fois a Peoria Street et se diriger vers la voiture - Descendre alors le plus profondement possible (en ligne droite) dans les egouts jusqu'a atteindre une mare d'excrements... et y déposer simplement le revolver (fondamental!!!) - Remonter ensuite a la surface et se rendre au commissariat ou on sera accueilli a bras ouverts et enfin blanchi !!!

# FCK : KK

Derniere minute

FCK ce personnage tres etrange venu d'ailleurs . D'une apparence plus qu'incertaine (NDLR: Nasty boy le surnomme le ZOMBIE ) il dort peu , fume peu , bois peu etc... (NDLR: Si vous voyez ce que je veux dire) . Ce qui saute a l'oeil lorsque qu'on parle a fck c'est la faculte de baratinage. Tout le monde sait qu'arrive a un certain point le baratin se transforme en connerie . On peut le dire fck en est arrive a ce point tres grave. En effet il baratine tellement que les autres s'en apercoivent et lui non. Un exemple parmis tant d'autres : il dit constamment qu'il n'allume jamais son AMIGA , et dans le meme temps il precise qu'il a fini impact , garrison , amegas , etc... Fck a un don de la nature, il fini les jeux sans allumer son ordinateur . Vous parlez avec fck , il vous dit qu'il n'allume plus son ordinateur mais si vous lui parlez de n'importe quel jeu , soyez en sur il l'a fini (NDLR: quel homme cet fck) . Derniere precision FCK veut dire en fait "fuck" (encule), ne trouvez-vous pas que ce surnom lui va comme un gant ?

Un Judasnonyme

## PUB

Voici de la pub pour le carre blanc a la tele

## CONCOURS

Vous avez pu remarquer dans ce numero un certain nombre de fautes d'orthographe volontaires. Le concours ce mois-ci consiste a trouver le nombre exact de fautes dans RDAP world. Pour repondre il vous suffit de laisser un message dans la "bal" RDAP de flam grace a votre minitel. Le numero de flam etant le 47-58-76-15. Le jeu sera cloture le 31 decembre (cachet de la poste faisant foi) . Les prix pour ce nouveau concours sont aussi nombreux qu'important . En effet , le gagnant sera abonne a RDAP world pendant un an gratuitement. J'allais oublier , pour departager les differents potentiels vainqueurs , voici la question subsidiaire : donner 5 chiffres de 1 a 5 dont la somme est 15 . Bonne chance amis joueurs ,

- Amegas, le celebre casse brique "bug" de partout a partir du niveau 8. Il nous faut une bonne version car l'original est "bugge".
- Le RDAP vient d'acquiescer l'emulateur 64 qui s'appelle "GO AMIGA" . Cet emulateur est compose d'un soft et d'une toute petite interface hard .
- Le mariage de TTP s'est tres bien deroule . Tous nos meilleurs voeux et on espere voir plein de TTP Juniors.
- Un nouveau collegue de la presse ecrite est en vente dans les kiosques : il s'agit de PASSEPORT . C'est un excellent magazine qui traite des voyages dans tous les pays . ACHETEZ , ACHETEZ , ACHETEZ DONC . Enfin un magazine pour completer les joyaux que sont deja PARIS MAGAZINE, PHYSIC, PHOTO VIDEO REPORTER et IL .
- BLADE RUNNER vient d'entrer dans notre institution . C'est un tres bon programmeur et un celebre dragueur de minette (et non dragueur de mines comme le dit B.Str) .
- Vous avez pu remarquer que ce numero etait luxueux . C'est grace a BLADE RUNNER qui a reussi a le tirer sur laser en avant derniere minute.
- DAVIDEO vient de vendre son C128 ainsi que son 1541 .
- Des colis pieges ont ete recus par B.Str pour lui

## SOS PIRATES

La condition de pirate en informatique est dramatique en France. En effet rien n'est fait pour assurer leurs survies. C'est pourquoi nous lancons ce mois-ci une grande operation d'aide aux pirates defavorises. Le RDAP a le merite de creer cette association SOS PIRATES . Cette organisation a pour but d'aider les pirates a stocker les programmes dur disquette. Ces derniers temps les editeurs ne pensent qu'a eux et plus aux pirates et sortent constamment des dizaines de programmes. Messieurs , mesdames avez un peu d'humanite pour aider ces pirates a stocker. Quoi de plus atroce que le visage d'un pirate qui ne peut prendre un programme a cause du manque de disquette. Alors envoyez vos dons de disquettes a : SOS PIRATES 75 PARIS . POUR QU'UN PIRATE VIVE COMME UN PIRATE . Encore merci .