

00 FRANC

THE

RCAP

MAG

N° 11
MARS '87

Editorial:

RCAP va frapper très fort pour la période du SICOE qui change de place cette année. En effet, outre le numéro mensuel qui sera très fourni avec les solutions de Moebius (d'Origin Systems) et de Labyrinth (de Lucasfilm Games), il y aura un numéro spécial SICOE réalisé sur Amiga avec Page - Setter ce qui préfigurerait ce que sera RCAP magazine dans quelques mois.

Sinon, je salue la parution de Delirious magazine qui a réussi un beau premier numéro. Longue vie à ce nouveau fanzine. Sinon, dans un autre genre, je salue aussi les Letters-magazines du groupe N.F.C. qui sont intéressantes.

B.Str

R.C.A.P. ST
COMMUNIQUE PAR **ID.F.**

R.C.A.P. est le réseau des Crackeurs Associés Parisiens.

Ce nom qui commence à circuler sur vos desktop est bien connu des Commodoristes sur C.64 car c'est un groupe qui diffuse très largement sur cet ordinateur depuis plusieurs années.

Il est connu dans beaucoup de pays pour le déplombage, sa diffusion, ses présentations personnalisées et son magazine.

A propos du ST, vous pouvez vous demander pourquoi 'Crackeurs' car personne ne déplombe encore sur ST au R.C.A.P. mais l'inverse possède l'une des meilleures logithèque de Jeux et Utilitaires avec des contacts avec les principaux pays utilisant le ST et actuellement le R.C.A.P. s'occupe à diffuser au maximum les programmes.

Je pense que ce but est atteint car une disquette double face contenant trois nouveautés avec la griffe du R.C.A.P. a été envoyée vers des correspondants parisiens début février; une copie de cette disquette est revenue après moins de trois semaines par un correspondant du Québec qui lui-même l'avait reçu des U.S.A. Ceci par le plus pur des hasards.

Nous remercions les 'Crackers' comme Tsunoo, Boss ... qui permettent la plus grande circulation des softs difficilement copiables à leur sortie.

D.F.

Note du Rédacteur en Chef :

Voici enfin un article écrit par un 'ST' pour les 'ST'. J'espère que c'est le début d'une longue série d'articles pro-ST qui était un peu le parent pauvre des ordinateurs concernés par notre publication (Commodore 64, Commodore Amiga, Atari ST et éventuellement Apple II-pour certaines solutions de jeux d'aventures ou de rôle). Les autres sont condamnés pour cause de nullité. En effet, RCAP est plutôt Commodoriste, mais il ne faut pas oublier que le ST est un enfant de Jack Tramiel (ainsi que du C.64).

Rédaction:

Directeur de la publication
Rédacteur en chef
B.Str

Directeur artistique
Rédacteur en chef-adjoint
The Rha!

Editeurs

SPRINGBOARD™ et J.P.

© 1986 RCAP magazine.

Complément à **Bard's Tale.**

Edition des personnages by B.Str

Pour en terminer avec la solution de Bard's Tale, voici les octets à modifier pour renforcer vos personnages.

Nom du fichier ou sont sauvegardés les personnages : NM00 qui se trouve normalement en 17-0.

Chaque personnage est enregistré sur un demi secteur. Ça commence par quelques octets en quantité variable puis le Nom du Personnage, suivi de plusieurs 255 (\$FF). Les 4 derniers octets à valeur variable représentant les caractéristiques. Celles-ci sont stockées ainsi : 1er octet : les bits 7 à 3 pour la force, les bits 2 à 0 avec les bits 7 et 6 de l'octet 2 pour l'intelligence.

2ème octet : le bit 5 est à 0, les bits 4 à 0 pour la destérité.

3ème octet : les bits 7 à 3 pour la constitution, les bits 2 à 0 avec les bits 7 et 6 de l'octet 4 pour la chance.

les autres bits de l'octet numéro 4 ne servent pas.

Voilà pour les caractéristiques, ouf Les 12 octets qui suivent servent pour les points d'expérience, puis vient deux paires d'octets pour le niveau atteint (1ère paire) et pour le niveau du personnage (2ème paire). Puis 12 octets pour l'or. Maintenant accrochez vous : 2 octets pour nb de points de vie acquis, puis 2 octets pour nb de pts de vie disponibles, puis sur 2 octets nb de pts de magie acquis (pour les magiciens uniquement) ensuite sur 2 octets nb de pts de magie disponibles.

S'ensuit un nombre d'octet que vous n'avez pas à modifier, puis 4 octets qui vont de 0 à 7 pour les magiciens qui représente le niveau de magie acquis dans chaque classe de magie. Puis une nouvelle série d'octets. Et enfin 8 paires d'octets. - 1er octet: (0: possède, 1: utilise, 2: interdit, 242: inconnu). - 2ème octet: (code du matériel : 1: torch 2: lamp 3: broad sword 4: short sword ...) il y a 127 objets en tout. Après sur 4 octets la sauvegarde des caractéristiques après un Old.

En 17-14 se trouve la Guild. 127 octets pour les objets (0,1-254,255).

Dragon's Lair par H.Syl

Solution de Dragon's Lair par H.Syl.

1) Le disque tombant.

Après la septième rafale de vent, placez-vous à droite du disque et dès que la plate-forme apparaît, sautez sur celle-ci.

2) Les couloirs aux cranes.

Légende : H Joystick vers le haut
B Joystick vers le bas
D Joystick vers la droite
G Joystick vers la gauche
F bouton feu

Le but est de traverser le couloir en prenant garde aux cranes, mains de squelette, chauves souris... Pour éviter ces pièges, voici les directions qu'il faut donner à Dirk :

H F H F F B D G H D

Actionnez le joystick plusieurs fois de suite dans la direction voulue afin de déclencher l'action au bon moment.

3) Les cordes brulantes.

Sautez de cordes en cordes (deux balancements sont parfois nécessaires avant de sauter sur la corde suivante). Qui n'a pas joué à Jungle Hunt ?

4) La Salle d'armes.

Mêmes recommandations qu'au tableau numéro deux. Voici les directions à suivre :

F G F D D F G F H D

5) Rampes et créatures Huluberlues.

Avancez jusqu'au bout de la première rampe, éliminez la créature huluberlue qui se trouve sur la rampe suivante et sautez sur celle-ci dès que le passage est libre (utilisez la 'barre espace' ou le bouton 'fire' du joystick port 2 pour sauter).

6) La salle aux tentacules.

Voici les directions à effectuer :

F G H F F D

7) Le deuxième disque

Après la neuvième rafale de vent, placez vous à gauche du disque et dès que la plate-forme apparaît, sautez sur celle-ci.

8) Le Damier mortel.

Vous devez combattre le chevalier fantôme qui apparaîtra au hasard sur l'une des cases du damier. Evitez la ligne rouge qui lui sert de défense. Pour éliminer le chevalier, il faut que celui-ci soit vert. Dès sont apparition, il sera vert un très court instant, puis deviendra noir et disparaîtra pour réapparaître sur un autre carré du damier.

Plus vous toucherez le chealier fantôme avec votre épée quand il sera noir, plus il restera vulnérable pendant une période de temps plus longue lors de sa prochaine apparition en vert.

9) La mise à mort du dragon.

Vous devez atteindre l'épée magique en haut de la colline et tuer le dragon pour délivrer la jolie Daphnée de sa boule de cristal.

Protégez vous des boules de feu du dragon en vous réfugiant derrière les grosses pierres. A mi-chemin, un tas de branches vous barrera la route, approchez vous le plus possible de celui-ci et dès que le dragon crache ses boules de feu, retirez vous au dernier moment; ainsi la boule de feu tombera sur le tas de branches qui s'enflamra et libérera le passage.

Courez vers le sommet de la colline, prenez l'épée, retournez vers la rampe de bois qui surplombe l'antre du dragon, sautez et la victoire est à vous (ainsi que la princesse Daphnée).

H.Syl

Education's
blues

'NAK

Alors, elle est pas belle cette entête d'article? Il n'y a pas à dire vous êtes quand même gâtés!

Allez, on rentre dans le sujet? Mais à votre avis de quoi vais-je parler? D'un improbable concert du Floyd? Du film du même nom qu'il vous faut avoir vu au moins 2 fois si vous ne voulez pas mourrir idiots? De la méchante société qui corrompt (surtout au nord selon Bachelet) dès l'école?

Non, je ne vais pas être si stupide! Mais je vais essayer de vous donner quelques conseils sur une chose à laquelle il faut faire très attention: l'orientation vers les sections enseignant l'informatique dans les lycées et universités.

Il y a surtout trois niveaux: le baccalauréat (H), le BTS ou l'DUT, et les études supérieures dont les diplômes proposés sont très variés.

Le baccalauréat (quel nom tordu!) informatique donne normalement une qualification de programmeur (Attention c'est une espèce qui risque de disparaître d'ici quelques temps.) en 2 ans (Première et terminale). Pendant ces 2 années vous serez gavés d'informatique (normal) de comptabilité (trop à mon goût) et droit (que vient il vient faire ici?), de plus le niveau en matières générales n'est pas très bon. C'est en fait un bac G modifié. Attention: théoriquement vous n'avez pas la possibilité de continuer des études (BTS ou DUT) après ce bac. C'est à dire qu'il faut être vachement bon pour pouvoir continuer et dans ce cas il vaut mieux faire un bac C, D, ou E. Si vous tenez à faire de l'info faites un bac général (COE) et inscrivez-vous à un club, puis faites une demande des BTS ou DUT.

Second niveau: les diplômes 'bac+2', c'est à dire BTS (Dans les lycées) et DUT (Dans les universités). Les principales différences entre les 2: un DUT s'obtient par examen et partielles, tandis que le BTS s'obtient par seul examen. De plus le DUT est plus complet sur le plan de matières générales, en fait je n'ai jamais trouvé de grandes différences entre la 1ère-terminale H et BTS info. Sachez qu'un BTS vous aurez peut-être même ammenés à faire de la dactylo (pour soi disant taper plus vite) alors que ce n'est plus une formation de programmeur mais d'analyste programmeur (vous n'avez théoriquement pas à taper de programmes dans vos futurs emplois). Mais la pire est que vous n'aurez qu'une heure de physique par semaine!! Ces différences entre BTS et DUT ont pour conséquences le fait qu'il est possible de continuer avec un DUT en poche, tandis qu'un BTS vous ouvre plus volontier les portes de l'ANPE.

Les formations après BTS (!!) ou DUT (mais vous pouvez très bien avoir fait un DEUG ou autre) sont très diverses. Choisissez toujours ce qui est le plus général pour vous spécialiser seulement en dernier. Et n'oubliez pas que la voie royale de l'informatique reste toujours les écoles d'ingénieurs (mais là il faut être très bon ou avoir une motivation d'enfer).

'NAK

Courrier

Pour nous contacter (courrier, abonnement, propositions d'articles) laissez nous un message dans une de nos BAL sur MINTEL. Le serveur que nous honorons de notre présence est sous TELETEL 3 (3615), il s'agit de SM. La BAL se nomme 'RCAP'.

Nous essaierons de vous recontacter dans les plus brefs délais en laissant les réponses dans votre BAL.

ATTENTION : Ne plus utiliser la BAL de HC, car suite au dysfonctionnement qu'a subi cette dernière, on ne peut plus avoir accès à notre BAL.



ARRHH ST LE MASSACRE

Il est temps que quelqu'un prenne la défense du ST car je viens de lire R.E.X.P magazine numéros 9 au 12 et je crois revoir les articles de la presse "élite spécialisée" fin 85 et début 86 (la descente aux enfers pour le ST).

Il faut rafraîchir la mémoire des utilisateurs de kickstart en leur disant que le ST est le premier ordinateur 16/32 bits, 512 ko de ram à grande diffusion pour moins de 10000 ₣ en 1985.

Il exclus automatiquement le faux 16 bits 1199, le qd qui fait partie d'un cercle tellement fermé que l'on ne peut plus en calculer le diamètre et le mac qui ne concerne que les bobg qui veulent faire une balance de chèquiers pour au moins 30000 ₣ de l'époque.

Il faut bien replacer le ST dans le temps et comprendre que beaucoup de Commodoristes 'Amiga' ont eu d'abord un ST et se sont bien amusé alors que Commodore n'avait pas encore les premières douleurs d'un accouchement plus que difficile de son bébé 'Amiga' qui aurait pu rester mort né.

Le fait qu'il ait autant de layettes que de journalistes micro a dû être prépondérant pour sa naissance. Pendant ce temps ces mêmes journalistes avaient des reproductions miniatures du ST avec plein d'aiguilles dedans, contribution à l'étouffement du développement des softs.

A cette époque chez Commodore la césarienne était à 20000 ₣, il fallait en avoir envie du rejeton. Les possibilités d'aujourd'hui dans certains magasins pour l'obtenir à 8400 ₣ sont déjà plus raisonnables et je pense qu'en septembre son prix sera acceptable.

Je ne dénigre pas certaines qualités graphiques et sonores de l'Amiga surtout devant la beauté de 'Defender' mais pour ce soft la dépense ne pourrait être justifiée même si on peut utiliser l'Amiga en copieur hard pour ST.

La mise en balance des softs est inévitable car un micro sans softs est comme un ordinateur sans puces ou une glace sans teint.

J'ai déjà près de 1500 titres, plus de 500 disks et il me faut actuellement entre 20 à 30 disks par semaine pour faire des échanges.

Pour la comparaison des softs il faut prendre tous les genres en compte et vous vous apercevrez vite que le ST couvre la plage du hobbiste au professionnel pme-pmi toute catégorie alors que l'Amiga dans la partie professionnelle ne prétend sa place que chez un graphiste et encore qu'un de mes amis préfère utiliser sa tablette pilotée par PC.

D'accord l'Amiga fait de la belle alaique en stéréo mais beaucoup de jeux sur ST utilisent musique et sons digitalisés qui ne sont pas mals non plus, sans oublier qu'à la fin de l'année le ST sera le matériel le plus répandu chez les musiciens professionnels comme Doulay et Gainsbourg. Jouer à Karaté kid 2 avec sortie sur synthé est assez géant. On possède déjà près de 20 utilitaires pour piloter des synthés et autant de jeux sortent avec miss Midi.

D'accord l'Amiga possède 640x400 en couleur mais pour faire de jolis dessins et voir quelques démos réchauffées car les jeux brillent par leur absence ça fait cher le pixel.

RESTEZ TRANQUILLE

Mon baromètre me dit que la tendance d'il y a quelques mois étant de laisser pour compte le ST pour l'Amiga va s'inverser pour les boulemiques de l'échange et les 'shootés' du joystick voient leur catalogue s'enrichir de quelques 'must' comme :

- Plutos : super à 2.
- Typhoon : sympa.
- Goldrunner : animation vaisseau et vitesse scrolling impressionnants, musique de Rob Hubbard (transfuge du C64).
- Prohibition : tir sur cible humaine.
- Archanoid : le casse brique qui décolle.
- Mousetrap : jeu de plateforme.

Avec la vitesse d'animation sur Goldrunner on peut se demander à quoi pourrait bien servir le Blitter pour les jeux d'arcade.

AMOGATRAPPE 2000 COUILLONS

Alors qu'Atari étend sa ligne vers le haut avec les Mégas ST et crée un compatible pour amuser la galerie, Commodore éprouve le besoin d'étendre sa ligne à la fois vers le haut et le bas avec le 500 et le 2000. Il est assez invraisemblable que Commodore puisse proposer un 500 pas beau (la copie du look ST est ratée) à 7900 FRS soit 500 FRS de moins que le 1000. Je compare les prix avec moniteur (cette fois il est déclaré pour 3200 FRS) car celui-ci donne un plus en qualité graphique et le son en stéréo.

Vous pouvez aussi avoir ce même 500 pour 4900 FRS mais avec la qualité douteuse de votre télé ou petit moniteur et sans la stéréo. Un kickstart est intégré mais déjà incompatible avec certains softs.

Comparons le 500 soit 4900 FRS + 1500 FRS d'interface midi = 6400 FRS contre 3900 FRS + 500 FRS de différence pour le drive 1Mo soit 4400 FRS.

Chaque possesseur du 1000 se voyait déjà propriétaire d'un 2000 (1Mo ram + carte Pc) pour environ 15000 FRS mais c'était sans compter l'habitude de Commodore pour nous prendre ... car 15000 FRS est le prix avec 3 1/2, il faudra déboursier 26000 FRS pour le 3 1/2, 5 1/4 + 20Mo dur et carte Pc.

En conclusion, voici mon ultime conseil :

- Vous êtes hobbiste et boulemique de l'échange; acheter un ST et s'il vous reste de l'argent vous pouvez songer à l'Amiga.
- Vous êtes hobbiste et aimez taquiner les utilitaires de gestion; acheter un ST.
- Vous êtes hobbiste et graphiste; acheter un Amiga et faites-vous plaisir avec un ST.
- Vous n'avez que les utilitaires de gestion; acheter un ST.
- Vous vous lancez dans l'édition électronique; acheter un ST.

Pour ceux qui se permettent de critiquer le ST; acheter une console de jeux et peut-être celle d'Atari vous conviendra t-elle ?

D.F