

Numéro 24
Avril 1988
0 Franc



MAG'24

Editorial

The Rha! nous a fait une belle "Banner" pour ce numéro Anniversaire, non ? Anniversaire, et oui ! car cela fait 2 ans (24 mois) que paraît RCAP magazine. C'est incroyable, deux ans de parution régulière, vous vous rendez compte ? Mais sachez que je ne vais pas en rester là, j'ai entendu parler d'un fanzine (Américain et de Science-Fiction) qui a vécu pendant plus de 10 ans. Mais on y croit.

Pour ce numéro anniversaire, je vais profiter de l'éditorial pour vous narrer l'histoire de RCAP magazine et par le détail en plus.

Tout commence au mois de février quand OZZY (alors le & Co. de Mr Gruge) a l'idée de créer un magazine qui porterait le nom du groupe RCAP, alors fraîchement créé. Bonne idée mais une autorité supérieure (paternelle) l'empêche de réaliser avec moi son projet (le malheureux n'a plus d'ordinateur en semaine). Qu'à cela ne tienne, au mois d'avril, je commence la collecte des articles pour les publier au mois de mai. Notez cela, le mois de mai voit sortir le numéro 1 de RCAP magazine réalisé par B.Str, imprimé par LTF et photocopié par JP. Avec le numéro 2, au moi de juin donc, The Rha! rejoint l'équipe du fanzine. Les mois passent mais RCAP mag et déjà célèbre : un (petit) article le concernant est paru dans un Hebdomadaire (paix à ses cendres) du moi de juin. Démarrage en trombe, cocorité par le numéro HS sur la solution d'Ultima IV (8 pages) et un doublement de pagination (4 pages) à partir de septembre. Avec le premier numéro anniversaire (le No 12) RCAP mag. a déjà réussi un bel exploit, mais il est hors de question de s'arrêter là. Seulement, un certain train-train s'était installé et la qualité globale s'en ressentait. Il fallait réagir, et ce fut grâce à LTF : abandon de Newsroom et du C.64 pour passer à Page Setter et à l'Amiga, ouverture du fanzine aux ordinateurs Atari ST et Commodore Amiga avec une nouvelle recrue : DF pour la partie ST. Après deux mois de tâtonnements, c'était un nouveau départ, une nouvelle jeunesse. On double la pagination (8 pages car si on fait plus, il faut affranchir à 3 Frs 70, encore que 8 pages c'est juste car le numéro de janvier a coûté 4 Frs de timbre taxe aux abonnés à qui je demande de m'excuser) et on élargit l'audience. Pour l'instant, ça semble plaire car RCAP mag. n'a jamais aussi bien marché. IL faut dire que l'utilisation d'imprimantes haut de gamme (Mannesman Tally 80 + et Star NL 10) et l'arrivée d'un nouveau photocopieur en remplacement de JP (toute mes félicitations à GB pour son beau boulot) nous donne un RCAP magazine plutôt classieux. Mais arrêtons là les auto-satisfactions et cherchons à nous améliorer, ce qui est mon idée fixe.

Bien, voilà pour marquer le coup de ce deuxième anniversaire et attaquons vaillamment la troisième année.

B.Str

SOMMAIRE

Page 1
Editorial par B.Str
Page 2
Terramex par H.Syl
Page 3
Krazy News par The Rha!
Fanzine News par B.Str
Page 4
Train de nuit par The Rha!
Page 5
Shadowgate par The Rha!, Wham & B.Str
Page 6
King Quest III par Han Solo
Page 7 Section C.64
La rubrique de Papapower
Pokes à poker par Loulou Bécane & B.Str
Page 8 Section Amiga
C (1ère partie) par H.Garret
Page 9
C (suite)
CLI toujours par B.Str
Pages 10, 11 et 12
La grande méchante liste par B.Str
Page 13 Section ST
LM 68000 et ST par le Nazclub
Page 14
Editorial (section ST) par B.Str
Annonces en vrac par LTF

H.Syl présente : La solution de TERRAMEX

Prendre l'aspirateur, monter, prendre la caisse, droite, prendre le parchemin, droite, droite, prendre le vélo et aller chercher le parapluie à droite, retour, à gauche par le nuage du bas, prendre le palet, sélectionner le parapluie et tomber par le trou, prendre le pipeau, à gauche, gauche, sélectionner l'aspirateur et monter, se poser sur le nuage en haut à gauche, sélectionner le parapluie, gauche,

prendre le tonneau, sélectionner le parapluie, et tomber, droite, droite, droite, sélectionner pipeau pour les pousser serpents, droite, prendre le ballon, sauter dans le puit, aller à gauche, chercher la lampe et le petit tonneau et retour en bas du puit, droite, sélectionner la caisse pour construire un pont, droite, sélectionner le pipeau, droite, droite, sauter sur le trampoline, prendre le soufflet et les éperons, sélectionner le pipeau et placez vous devant le monstre, une corde apparait, descendez et ressortir du puit, Une fois à l'air libre, aller toujours à droite jusqu'à la mongolfière, sélectionner le soufflet (qui vous permettra de vous déplacer à droite pendant le vol), monter dans la mongolfière et voler jusqu'en haut de la colline, sélectionner le parapluie pour atterir et à droite, prendre les dragées anti- radations, sélectionner le parapluie et laissez vous tomber dans le vide deux fois, à droite vous trouverez encore un tonneau et un canon, prendre le tonneau que vous aviez déjà, placez vous dans le canon et BOUM, sélectionner le

LISTE OFFICIELLE RCAP

Nous avons la douleur de vous annoncer la perte de notre confrère H.Syl qui vient de changer de groupe, nous quittant pour passer chez nos amis (que les démons de la disquette ReadError les maudissent à jamais pour avoir charmé un de nos membres) Ackerligt qui ont l'infini avantage d'être dans la région de notre ex- membre H.Syl. Nous garderons un souvenir émus de nos pérégrinations sur C.64 et lui souhaitons la même réussite dans son nouveau groupe (EH! Kebra, tu veux pas venir chez RCAP ?)

Voici la nouvelle liste :

- C.L.A. - LTF
- B.Str - Seeker
- Dom

Et c'est tout.

Rédaction

Directeur de la publication
Rédacteur en chef
B. Str

Rédacteur en chef adjoint
LTF

Directeur Artistique
The Rha!

Directeur Section ST
DF

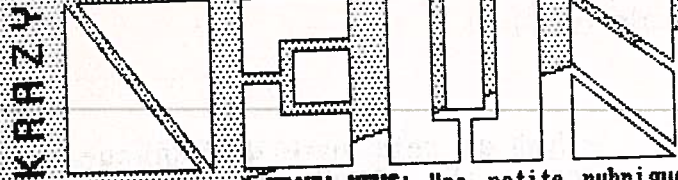
Editeur
GB

Impression
Star NL-10

parapluie et tomber dans le trou, sélectionner le velo et à gauche afin de prendre la carte magnétique, à droite, à droite, prendre le tonneau gris, à droite, vous voici dans le laboratoire, aller chercher le rubis vert la droite et descendez d'un étage, aller à gauche, traversez le pont en effectuant des petits sauts, à gauche, prendre le collier, à gauche, sauter sur le trampoline, prendre la manette à gauche, sélectionner le parapluie et laissez vous tomber le long de la falaise, à gauche, prendre le cintre, gauche, sélectionner le rubis vert, placez le dans l'assiette et sautez dans le téléporteur, au tableau suivant aller chercher le ballon rouge à droite (aidez- vous de la manette) et retournez ici, aller à gauche, chercher le reveil, retournez dans le téléporteur, gauche, passez le robot et à gauche, monter et jeter un coup- d'oeil dans le télescope et vous verrez le temps qu'il vous reste pour accomplir votre mission. On redescend, droite, descendez tous les étages, allez chercher la chope de bière tout à droite et retour devant l'échelle et le robot, montez, sélectionnez le palet, placez vous devant l'enclume et fabriquez une croix (pour faire fuir le vampire), droite, haut, droite, droite, (le vampire s'enfuit grâce à votre croix), sélectionner la carte magnétique afin de construire un pont. Vous voici enfin arrivé à la scène finale, donner au professeur l'objet qu'il vous demande et crier TILT.

ANNONCE

Pour les abonnements, il y a du changement : c'est 2 Frs 70 maintenant et c'est le tarif lent pour 50 Grs. Du coup, RCAP magazine passe à 12 pages (c'est pour ça que ce numéro fait 14 pages car c'est un numéro anniversaire, vous me suivez ?). Toutes nos excuses pour les abonnés qui ont dû payer des timbres-taxes pour les numéros 21 et 22.



FANZINE NEWS

par B.Str

KRAZY NEWS: Une petite rubrique des news 'délire' pas toujours sur la micro mais toujours vraies même si elles sont présentées avec dérision.

Paris-Dakar 88/La Cinq: Facture de phone à payer par la chaîne pour la retransmission du Padak'88: 170.000 Frs (eh oui, la retransmission via satellite avec location de matos et de perso, c'est un peu plus cher que Télétel 3). Facture payée par la Cinq: 6.000 Frs, 'France Télécom' ayant fait une 'renise' pour 'arracher' le contrat à la concurrence. Cinq You la Cinq pour la prochaine hausse du phone!

Armée de Terre: Un spot de pub est passé à la télé pour encourager à faire carrière dans l'armée. Le mot clé du spot: techniques de pointe. Bien sûr on a eu droit à voir un ordi. Problème: c'était un Amstrad 6128. Remarquez qu'une boîte à bien commercialisé un ensemble CAO 'professionnel' sous forme d'un 464 équipé lecteur de cassettes.

Avions: On a dit que les pilotes d'un avion qui s'est planté dernièrement étaient un peu éméchés. Bof, ça n'étonne pas lorsque l'on sait que le dernier, à être passé sous les jupes de l'Arc de Triomphe est un pilote de ligne de notre bonne vieille compagnie nationale qui avait fait un paris.

Armée (suite): Un vaccin contre le paludisme est en phase de test. Les tests sur animaux étant positifs, les chercheurs sont en train de le tester sur des militaires engagés. Ils pensent bientôt passer à l'expérimentation sur l'homme.

RER: RCAP n'a toujours fait un peu penser à RAPT. Sachez que notre presque homonyme et son copain SNCF agrandissent leur famille RER. Des nouvelles branches sur les A, C, et D. A: vers Cergy (A3)/Poissy (A5). C: Vers l'aéroport d'Orly/Argenteuil (C3)/Montigny (C1)/Puteaux (C9)/La Défense-Versailles. D: Meulun via Juvisy (D2). Ils prévoient même un 'St Germain-Val de Fontenay' qui ne passe pas par Paris. Ces fous là ont même sorti un magazine sur la vie de la ligne A. (Avant on avait la TV sur les quais pour attendre les rames, maintenant on aura le mag. pour lire quand la rame est coincée dans le tunnel).

BULL: Pourquoi les administrations ont des bécasses BULL (micro, mini et gros)? Simple, elles ont une promo de 33%. Exemption: Air France. Big Blues leur à simplement dit que si eux pas acheter ordinateurs à lui, lui pas prendre avions à eux pour envoyer ses ordinateurs en France.

Fonctionnaires: Pour qu'un fonctionnaire travaille à 100% il faut qu'il fasse 3 choses en même temps mais c'est de la théorie car on n'a jamais pu vérifier. (celle là c'est mon joker - au sens propre et figuré).

Politique: Un politicien Suisse aurait déclaré (1 fois mais pas deux): il est tellement évident que mes idées sont les bonnes que tous ceux disant le contraire devraient être alignés contre un mur et passés au lance-flammes. D'accord, il fait dès fois froid chez eux, mais vous ne trouvez pas que c'est un peu dur comme chauffage.

Prime: Vous voulez en mettre plein la vue aux filles qui têtent leur lamentable bouteille d'Evian au boulot. Allez chez Fauchon (Place de la Madeleine) et achetez une bouteille de Vittel. Elle est très classe car elle ressemble à un César avec en plus l'étiquette 'Caves Fauchon' pour seulement 7 Frs. Les radins peuvent quand même en profiter car elle est en vitrine.

The Rho!

Pour nous contacter, c'est simple comme un coup de fil, ou plutôt comme un coup de Mintel. Laissez votre message dans notre BAL RCAPMAG qui se trouve sur le charmant serveur Teletel 3 nommé SM1. Vous voyez, c'est facile.

Voici une chronique qui va peut-être devenir habituelle si la vie des fanzines continue comme actuellement. Je vous parlerez ici des différents fanzines dont j'ai pu entendre parler ou lire un exemplaire. Voyons ce qu'il y a eu de neuf ces derniers temps dans ce domaine.

- **Anews.** Pour commencer voici le premier fanzine "pro" dans le domaine de la micro. Il est le résultat de la fusion de Cupertino's Newsletter et de Gourou Meditation deux fanzines consacrés à l'Amiga. Devinez de quoi traite Anews? De l'Amiga, bravo, vous avez deviné. Pas mal, encore des efforts à faire. Vous pourrez le trouver dans certaines librairies contre la modique somme de 15 Frs.

- **The Great News.** Voici le numéro 2. Epais, il fait 22 pages, il est toujours aussi mal réalisé mais son intérêt progresse. J'ai apprécié la critique faite sur RCAP magazine et nous allons essayer de rajeunir, mais se sera dur, depuis le temps que l'on roule notre bosse. Concerne le ST, le C.64 et l'Amiga. Moi aussi je vais donner un conseil à ce fanzine: Essayez de moins repomper RCAP mag (c'est trop voyant) pour vous affirmer dans l'originalité et virez tout ce qui ne concerne pas l'informatique (News vidéo et Document historique). Pour vous le procurer, écrivez à O.Martin, 16 rue Guyemer, OUGES 21 LONGVIC.

- **Délirious Magazine.** On attends toujours le numéro 6 mais celle-ci risque de durer, Bruno n'ayant aucune envie de le faire. En attendant, une édition internationale (en langue anglaise) paraît grâce à Jayce. Le numéro deux vient de sortir il y a quelques jours, mais vous risquez d'avoir quelques difficultés à vous le procurer, vu qu'ils sont déjà épuisés. Mais RCAP Mag. fera un tirage pour la France car c'est une initiative intéressante.

- **RDAP World.** Ça y est, il va enfin sortir ce sacré numéro 3. Terminé depuis trois mois, imprimé il y a une trentaine de jours, il est enfin en photocopie. Je préfère ne pas le critiquer pour ne pas m'attirer les foudres du groupe frère (mais turbulent). Sachez quand même qu'il a été imprimé et photocopié par RCAP mag.

C'en est fini pour cette fois-ci, mais si vous éditez un fanzine, n'hésitez pas à me le faire connaître en me laissant un message dans notre BAL RCAPMAG (T3- SM1).

The Rha!

Train de Nuit

presente:

Il faisait déjà nuit et froid dans le hall de cette gare de banlieue qui commençait à se vider de voyageurs comme elle s'était vidée de chaleur et de lumière quelques heures auparavant. Après de longues minutes d'attente assis sur un chariot, l'afficheur s'est enfin décidé à donner le numéro du quai d'où le train allait partir. Une gare anonyme, un quai anonyme et un train banalement anonyme.

La routine habituelle: se choisir une place, pas trop près d'une porte, ni trop loin. Près d'une fenêtre et si possible dans le sens de la marche. Bizarre, il y a vraiment beaucoup de monde dans ce train pour cette heure. Problème habituel, les lumières ne sont pas encore allumées, pas moyen de lire pour le moment, il faut attendre qu'il parte.

Enfin la sonnerie stridente et froide, le train part.

C'est étrange, le train roule mais les lumières ne sont toujours pas allumées, un voisin essaye de lire mais abandonne vite. Etrange aussi, le silence. A croire que l'absence de lumière a privé de vie tout les voyageurs. On peut seulement entendre quelques éclats de voix lointains, l'obscurité perturberait-elle aussi la notion des distances pour les sons?

C'est la première fois que je prends cette ligne à cette heure, c'est un train presque direct filant dans la nuit, esquivant les gares sans laisser le temps de lire leur nom comme s'il voulait nous perdre. Ombre argentée dans la nuit.

La fenêtre n'est d'aucun secours, dehors tout est aussi noir que dans le train, seuls les ampadares, les feux tricolores donnent un peu de changement. Dans le train on ne distingue que des ombres de voyageurs avec quelquefois un mouvement furtif, presque imperceptible. Il fait si sombre que quelqu'un pourrait se faire étrangler sans que ses voisins s'en aperçoivent. Mais d'où peut bien venir l'impression que je suis seul, que les autres passagers n'existent pas? Peu-être de cette obscurité presque palpable.

Mais ça suffit! Pourquoi de telles idées, je suis bien dans un bon vieux train de banlieue de la SNCF équipé d'un conducteur syndiqué, d'un contrôleur à képi et garni de voyageurs à carte orange et non dans un train fantôme! Train fantôme...

Un train fantôme c'est déjà pas mal mais un train de banlieue fantôme, il faut pas pousser. Et d'ailleurs comment se ferait-il qu'il soit annoncé en gare, à moins que... Mais alors tous les autres passagers sont dans mon cas. Où alors je suis seul et tous sont... Mais comment savoir, crier "Hé les humains faites gaffe les autres sont des fantômes!". Mais quels autres et qui répondrait, hommes ou fantômes, monstres. Et si le fait de crier révélait justement ma présence à ces..., aux Autres! Même en regardant bien lors des passages dans les rares gares éclairées il est impossible de bien distinguer des visages, en plus cette lumière blafarde et saccadée ne me renvoie que des visages indescritibles. Que pourraient-ils me faire, me tuer, me torturer, prendre mon âme ou bien encore m'ensorceler?

Que faire? Et toujours ces lumières éteintes, à se demander si elles ont éclairé un jour. Depuis le départ l'ambiance n'a pas changée, aussi feutrée qu'un enterrement un dimanche pluvieux, parfois e-ci de-là de courts éclats de voix ou un mouvement. J'ai l'impression de ne pas sentir le train comme si je me trouvais dans un Pullman, très loin de la locomotive. Impossible de bien voir quelqu'un. Je voudrais me dire que ceci n'est que le fruit de mon imagination mais l'atmosphère est trop lourde, trop oppressante.

J'ai failli faire un bon de joie! J'ai enfin reconnu une gare, celle qui est juste avant la mienne. Je dois maintenant résister à l'envie de me ruer sur une porte, j'y suis comme irrésistiblement attiré. Ça est le train commence de ralentir, je me lève, j'avance le plus lentement possible vers une porte, je n'ose pas regarder les autres voyageurs comme si cela pouvait me rendre invisible à leurs yeux. Je touche enfin la poignée de la porte, la gare n'est plus loin, encore quelques centaines de mètres, quelques dizaines de mètres... Dans quelques instants je serais débarrassé de ce cauchemard créé par mon imagination débordante... Bien que le train ne soit pas encore arrivé en gare je ne peut résister à l'envie d'ouvrir la porte pour voir la gare arriver. Allez, plus vite, vite, viiiiite!

A 8 heures 30 un corps fût signalé le long d'une ligne SNCF banlieue. D'après l'autopsie, la victime aurait été poussée ou serait tombée d'un train roulant à grande vitesse, la mort a été immédiate mais l'heure de la mort ne concorde pas avec les horaires des trains, en effet aucun train n'est passé à cet endroit à l'heure de la mort. Un train de banlieue devait y passer mais il avait du être supprimé pour cause de problème technique.



Solution : The Rha!, Wham et B.Str

Voici la solution de Shadowgate, le troisième Amigaventure de chez Mindscape. Commencé le 19.01.88 par B.Str, il a été terminé par The Rha! le 09.03.88. Comme vous voyez, il a résisté 51 jours aux trois vaillants aventuriers que nous sommes. Il était plutôt difficile et il a fallu tout notre génie, le mot n'est pas trop fort, et surtout une belle dose de chance pour trouver quelques coups tordus tels que tuer le wraith (seule la torche aux anneaux agit et si on ne le brûle pas, il tue petit à petit le héros) ou pour abattre le wyvern (la shooting star ne doit pas avoir été brûlée lorsqu'on enflamme la carte céleste), etc...

Enfin, mission accomplie et vous allez pouvoir finir l'aventure.

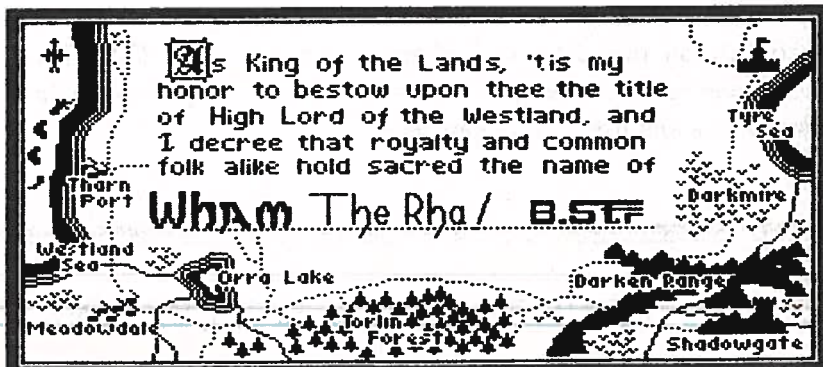
[operate] crane, prendre clé, [open] porte, N, prendre les deux torches, [operate] clé sur la porte double, jeter la clé, [open] porte double, N, [operate] torche allumée sur torche éteinte, jeter la vieille torche, [open] livre, prendre clé, S, [operate] clé sur petite porte, [open] porte, E, prendre les deux objets, jeter la clé, sortir, N, NE, [open] porte Est, E, [open] porte de fond, N, prendre un petit caillou, aller dans la grotte sous la chute d'eau, [operate] piton rocheux, [open] sac, prendre les trois gemmes, sortir, S, S, S, [operate] pierre blanche à l'angle du mur au fond, prendre la torche aux deux anneaux, NW, prendre la flèche, [operate] torche de gauche, W, allumer la torche aux anneaux et jeter l'autre, passer par le pont de gauche, [operate] torche aux anneaux sur la Wraith, [operate] manteau bleu sur (thysself), prendre l'une des deux torches, [open] porte, N, [speak] à la corde "EPOR", [open] scroll, [examine] scroll, allumer une torche (dorénavant, je ne vous indiquerai plus quand il faut allumer une nouvelle torche, vous le saurez en voyant "flicker" la torche allumée), [operate] porte en pierre du fond, N, [operate] gemme bleue sur l'encastrement de la dalle, prendre le scroll, E, S, S, SW, S, N, [open] porte de gauche, W, [operate] gemme blanche sur l'encastrement à côté de la porte, prendre la sphère, [open] door, N, prendre le bouclier, prendre la hache et la lance, sortir, S, E, [operate] sphère sur eau, prendre la clé, [operate] torche enflammée sur glace, prendre la sphère, S, [open] porte du fond, [open] sarcophage première droite, [operate] torche enflammée sur la momie, prendre le sceptre, [open] sarcophage troisième gauche, W, [operate] hache sur miroir central, [operate] clé sur la porte, jeter la clé, la hache et le bouclier, prendre le balai, [open] door, N, [open] door, [operate] sphère sur le feu, N, N, [operate] lance sur le Troll, N, [operate] caillou sur lance-pierre, [operate] lance-pierre sur cyclope, [operate] épée sur cyclope, jeter l'épée et le lance-pierre, [operate] puit, [open] seau, [operate] gantelet sur (thysself), [open] porte du fond, N, W, prendre le livre, [open] bureau, tout prendre, [operate] lunette sur (thysself), prendre la carte au mur, prendre le crane dans la bibliothèque, si vous voulez lire quelques histoires intéressantes faites des [operate] sur les livres de la bibliothèque de gauche, [operate] gemme rouge sur l'encastrement, N, [open] le scroll "Terra Terrakk", [operate] scroll sur la mappemonde, prendre la clé, prendre le soufflet, sortir, S, NW, prendre le fer à cheval, [operate] anneau dans la dalle, prendre la petite bouteille, N, prendre la flute, [operate] flute, jeter la flute, prendre la bague dans le tronc, sortir, S, [open] porte du fond, N, prendre le miroir, [operate] torche enflammée sur le tapis, [operate] clé au sol sur la porte du centre, [operate] clé du bureau sur la porte de droite, [operate] clé de la mappemonde sur la porte de gauche, jeter les clés, NE, le sphinx va vous poser une question quand vous voudrez monter, y répondre en lui présentant l'objet correspondant à son énigme, réponses :

- Battu, brûlé, ... : fer à cheval - Me regarde, ... : miroir - Souffle par le nez : soufflet

- Long cou, ... : balai - Vieux, Froid, ... : crane - Villes sans maisons : carte

[operate] objet demandé sur le sphinx, jeter les 5 autres objets, monter, prendre la shooting star (sur la carte céleste), brûler la carte, prendre le batonnet, monter, [operate] flèche sur la fille (quel dommage), prendre l'objet en or, sortir, revenir dans la salle, [open] porte de gauche, NW, [open] bouteille, [operate] horn, [operate] bouteille sur le chien, jeter la bouteille, prendre l'horn, monter, [operate] shooting star sur le wyvern, prendre le bladed sun, revenir dans la salle, [open] porte du centre, N, prendre les deux torches, W, [operate] baton sur le socle à l'angle du balcon, prendre la baguette magique, W, [open] sac, prendre la grosse pièce et une pièce d'or, sortir, S, NE, [operate] panneau à votre droite, [operate] bague dans l'encastrement, [operate] sceptre sur momie, N, N, E, [open] livre, [operate] livre sur la statue, jeter le livre, N, [operate] levier droit, [operate] levier du centre, [operate] levier droit, prendre l'orb, S, S, S, S, S, S, S, S, S, descendre par le trou, S, S, retirer tous les objets sauf la torche et la wand, passer le pont délabré, [operate] wand sur le serpent, prendre la staff, sortir, reprendre la horn, le bladed sun, les deux scrolls, une torche de secours, la grosse et la petite pièce d'or, [operate] golden spike sur la staff, [operate] orb sur la staff, passer par le pont en pierre, N, monter par la corde, N, N, [open] le scroll "Ultior Humana", [operate] scroll, N, N, N, N, NE, N, N, [open] scroll "Instantum Illuminaris", [operate] scroll, N, [operate] levier du puit, [operate] grosse pièce d'or sur le trou du puit, descendre par le puit, [operate] maillet sur gong, [operate] pièce d'or sur passeur, [go] radeau, [operate] bladed sun sur encastrement de l'épée, [operate] horn, W, [operate] staff sur Behemoth. **FIN**

**Le mois prochain, la
solution d'un autre
Amigaventure :
Uninvited par FCK,
Judas et B.Str.**





King Quest III par Han Solo



Voici la solution complète de King Quest III, un "TOP" de Sierra. Merci à Pascal pour son aide indispensable.

I. Comment se débarrasser de Manannan.

Suivant ce que demande le sorcier :

feed chickens", "clean room", "empty pot". Avant 5 minutes : "take cup" dans la cuisine, "take cat", "take cat hair", "take bowl" dans l'arrière cuisine, "put all under bed" dans la chambre de Graham. Ensuite, Manannan part en voyage, on a alors 25 minutes pour lui préparer une mort funeste. Descendre la colline, en bas, Ouest, Sud, "put hand into hole", monter l'échelle, priez pour que les brigands ne soient pas présents. "take purse", redescendre puis Est, Sud, entrer dans la maison (si les ours sont là, ou s'il n'y a pas de bol sur la table, recommencer). "take porridge" (le petit), sortir, puis Nord, Est, entrer dans le STORE. "buy oil", remonter au château, aller dans la chambre du sorcier. "open closet", "push clothes" (pour prendre la carte, aucun intérêt pour l'instant). "look top of closet" (une clef, houette !). Aller dans la chambre de Graham après avoir fermé la pendrie, "close door", "take all", puis descendre dans le bureau de Manannan, "unlock chest with key", "push book", "push lever". Descendre, "take mandrake", "open page XXV", entrer mot pour mot la formule. remonter, "push lever", "push book", "unlock chest with key", "put cookie into porridge". Aller dans la chambre, "put all", "take cookie", attendre Manannan, aller dans la salle à manger, "put porridge on table", et vous voilà enfin tranquille. OUF !

II. Création des autres sorts.

Voici l'emplacement des autres ingrédients puisque vous devez faire tous les sorts.

Understanding the langage ... : **Small feather**, près du château, au poulailler "take chicken", "take feather". **Tuft of fur**, dans le STORE, "take dog hair". **Reptile skin**, dans le désert (Pour aller dans le désert sans problème, "show mirror to medusa" - celui que l'on trouve dans un des tiroirs de la chambre du sorcier - lorsque celle-ci est toute roche. Se retourner dès que l'on rentre dans le désert pour ne pas voir la face de MEDUSA) chercher le skin. **Spoon**, dans le laboratoire du sorcier ("pook shelf"). **Thimble**, dans la table de chevet au premier étage de la maison des ours, "open drawer", "take thimble". **Dew**, dans le jardin des ours sur les fleurs "take dew".

Flying like an eagle or a fly : **Feather from eagle**, prendre la plume qui tombe de l'aigle qui passe de temps en temps à l'arrière de la descente du château. **Fly wings**, à l'observatoire du sorcier (2ème étage du château). **Saffron**, dans le laboratoire du sorcier. **Rose petal essence**, dans le tiroir à droite dans la chambre du sorcier, "open drawer".

Brewing a storm : **Cup**, dans la cuisine du château, sur la table. **Water**, près de l'océan, "take water". **Mud**, tableau de la toile d'araignée, près de l'eau, "take mud". **Empty jar**. **Toadstool powder**, laboratoire du sorcier.

Causing a deep sleep: **Acorns**, au pied de l'arbre aux brigands (essayer plusieurs fois). **Nightshade**, dans le laboratoire du sorcier. **Pouch**, au STORE, "buy pouch".

Becoming invisible : **Jar of lard**, dans le magasin STORE, "buy lard". **One cactus**, dans le désert près du gros rocher "take cactus". **Cactus juice**, pas de problème si on a le couteau (knife) que l'on trouve dans la cuisine du château. **Toad spittle**, dans le laboratoire du château.

Teleportating at random : **Spoon**, dans la cuisine du château, **Salt**, dans le STORE, "buy salt". **Mistletoe**, à droite du tableau de la maison des ours près d'un arbre, "take mistletoe". **Stone**, une fois la formule pour voler est faite, se transformer en aigle près de la grande toile d'araignée, s'approcher alors de l'araignée et, après l'avoir jeté à la mer, attendre. Vous aurez la révélation de votre vraie mission ainsi que la pierre.

Voilà toutes les formules (presques) faites. Monter alors dans le château, aller au laboratoire sans oublier la baguette magique. Faites les formules en entrant le numéro de la page où elle se trouve (en chiffre romain).

III. Fin.

Aller à la taverne, "talk man", "give gold", aller au bateau, aller à droite (dans la calle), "take box" (petite boîte), revenir à gauche, "put box", "jump box" deux fois, "jump", aller dans la cabine du commandant, "open chest", "take 1", à droite, "take shovel", ensuite, on attend que l'un des hommes crie au rivage, puis on saute à l'eau (attention requin), on prend le seul chemin possible dans l'île. Pour échapper à l'abominable homme des neiges : se transformer en mouche, ensuite avant le dragon, devenir invisible, puis au tableau du dragon, créer un orage. Redescendre ensuite au château. **FIN**

RCAP magazine à DEUX ANS ! Bon Anniversaire.

Section C.64

La rubrique de Papapower

L'écran de votre C.64 vous paraît trop petit?

Qu'à cela ne tienne; ce mois-ci, nous allons le faire sauter. Rie nque ça. Si si, j'insiste; éloignez-vous du moniteur, ça va faire mal : on tape d'abord, et on explique après, ok ?

C'est parti :

```
C000 SEI      'initialisation'
  LDX #500
  STX $0314
  LDA #5C1
  STA $0315
  INX
  STX $D019
  STX $D01A
  STX $DC0D
  LDA $D011
  AND #$7F
  STA $D011
  LDA #$32
  STA $D012
  CLI
  RTS
```

```
C100 LDA $D019  'interruption
  STA $D019      pour le haut
  LDA #$1F        de l'écran'
  STA $D011
  LDA #5C2
  STA $0315
  LDA #$F9
  STA $D012
  JMP $EA31

C200 LDA $D019  'interruption
  STA $D019      pour le bas
  (1) LDA #$17    de l'écran'
  STA $D011
  LDA #5C1
  STA $0315
  LDA #$32
  STA $D012
  JMP $EA31
```

et on lance évidemment la routine en \$C000 (SYS 49152). Aïe Aïe, problème ne direz-vous; il y a des traits noirs en haut et en bas de mon écran. Qu'à cela ne tienne, il s'agit d'une donnée de "remplissage" (il faut bien y mettre quelque chose dans ce bout d'écran, non ?) que le VIC, dérouté par vos soins, va chercher dans le dernier octet de la banque vidéo : en \$3FFF (16383) par défaut. Un poke 16383,0 "nettoie" ce nouvel écran. A part la valeur en \$3FFF, on peut positionner les sprites en dehors de l'écran, c'est déjà pas mal. Le principe est simple : on décale l'écran au moment où le VIC II s'y attends le moins ! Tout ceci grâce à une interruption de balayage fort simple à comprendre si vous avez bien retenu les explications de H.Syl au sujet du RASTER. Allez, encore plus fort et en exclusivité pour RCAP magazine, on va rajouter une 26ème ligne en haut de l'écran, copie de la 1ère ligne. Encore un long listing à taper ? Non ! il suffit de remplacer en (1) LDA #\$17 par LDA #\$10. Merveilleux, non ? Quand je pense aux pauvres machines qui n'ont que 19 registres vidéos ! Vous savez, ces grille-pain, là ...

Papapower

Pokes a poker

Voici quelques bons vieux pokes pour votre C.64. Commençons par ceux de Loulou bécane :

- Star lifter : \$16AB, \$AB \$247A, AB SYS \$2700
- Space relief : \$ 20ED, \$AD SYS \$0C00
- Bravestarr : \$38A4, \$AD \$38B1, \$AD SYS \$1C44
- Blazer : \$1B0C, \$EA \$1B0D, \$EA \$1B0E, \$EA SYS \$486C

Et puis voici les miens :

- Living daylight : 4390, 238 SYS 4352
- Metrocross : 13501, 234 13502, 234 SYS 4096
- Oink : 39922, 165 SYS 16384
- Parallax : 5796, 96 SYS 319
- Feud : 16404, 15 SYS 16384
- Dropzone : 1007, 55 1011, 132 1012, 255 SYS 1006
- Game Over : 15244, 234 15245, 234 SYS 2304
- Garfield : 25370, 173 25389, 173 SYS 24320

Le mois prochain, les solutions de platoon, de Uninvited et de Black Cauldron.

Des articles de programmation à gogo (C.64, Amiga et ST).

Tous les articles parus entre les numéros 13 et 24. Et toute une série d'articles pour tous les goûts.

B.Str

Section

AMIGATM

BARATIN

C
(1re partie)
par H.Garret

Il était une fois un monde, peuplé de microprocesseurs, dont les noms poétiques (Z80, 6502, 6809, 6800, etc...) avaient inspiré des machines au nom tout aussi poétique : C64, ZX81, G2; et d'autres un peu moins poétiques : spectrum, apple, dragon. Les débutants programmaient en basic, ceux qui voulaient faire des programmes performants décortiquaient les quelques K de ROM qu'il y avait sur ces machines, et programmaient en langage machine. Ceux qui voulaient déployer ces programmes performants n'avaient d'ailleurs qu'à faire la même chose (ce dont ils ne se sont d'ailleurs pas privés).

Alors sont arrivées les machines 16 bits, et les programmeurs des ROMs des machines ont vu leurs tâches augmentées: "bon alors mon petit vous me faites pour demain un OS multitâche avec basic et tout le toutin, et tachez que ce soit bien fait sinon c'est la porte.". Pour les ATARI ST, IBM PC, AMIGA, le langage machine prenait trop de temps à être programmé. Il fallait recourir à un langage de plus haut niveau: c'est sur le langage C que s'est porté le choix des programmeurs. C'est un langage qui permet, si on le veut, de rester très proche de la machine, en apportant un confort de programmation bien plus grand que l'assembleur.

Sur l'Amiga et l'Atari ST, de nombreux langages de programmation existent maintenant. Cependant C reste le langage le plus répandu, avec lequel se font les éditeurs, copieurs, tableurs, etc... Sur l'Amiga, ce langage reste le "must" pour faire des programmes tirant avantage des possibilités de la machine. Le développement des "libraries" (en anglais informatique, "library" signifie une "bibliothèque" de programmes) s'est fait en C, et de la manière à être utilisées avec C.

Est-ce que C est difficile ? Si vous n'avez jamais programmé, mieux vaut commencer avec un langage plus interactif, comme BASIC. Si vous savez programmer en BASIC ou en PASCAL, par exemple, vous n'aurez quasiment pas de problèmes pour vous mettre à C. Les programmeurs BASIC seront séduits par tout ce que langage permet de plus, et ceux qui programment en PASCAL admireront la flexibilité de C, qui, en restant (à mon avis) très proche de PASCAL, permet de tirer parti de toutes les ressources de la machine.

PREPARATION D'UNE DISQUETTE DE TRAVAIL (beurk! ce mot...)

Ce cours de C se fera avec le compilateur de la firme MANX, l'AZTEC C. Ce compilateur est en effet le plus répandu dans le monde de l'Amiga. Toutes les versions à partir de la version 3.2 peuvent convenir. Il faudra se munir des disquettes SYS1: et SYS2:, dont on fera les copies et qu'on rangera ensuite en lieu sûr. Il faudra faire ensuite une seconde copie de SYS1:, car ce sera avec cette disquette (préalablement modifiée) que l'on utilisera les exemples.

Ce premier cours décrira donc uniquement la façon de modifier SYS1:.

1) Booter le WORKBENCH, et entrer dans le CLI.

2) Taper la commande CLI :

COPY C: TO RAM:

COPY SYSTEM/SETMAP TO RAM:

3) Mettre la copie de SYS1: dans le lecteur.

4) CD DF0:

DELETE LIBS/TRANSLATOR.LIBRARY DEVS/NARRATOR.DEVICE

Par cette manœuvre on a gagné 72 blocks, donc à peu près 35 K octets.

5) COPY RAM:SETMAP TO SYS1:

ED S/STARTUP-SEQUENCE

6) aller à la fin du fichier avec (esc) B (return)

7) taper au clavier:

SETMAP F

EXECUTE RAMCLI

CD RAM:

8) sortir de l'éditeur avec (esc) X (return)

9) ED S/RAMCLI

10) taper :

COPY :C/EXECUTE TO RAM:@ ;remplace la commande EXECUTE par '@'

COPY :C/COPY TO RAM:

COPY :C/DIR TO RAM:

COPY :C/CD TO RAM:

11) Sortir avec (esc) X (return)

12) ED S/MAKE

13) taper :

.KEY FILE

IF EXISTS <FILE>.C

CC <FILE>.C

ELSE

ECHO "pas trouvé <file>.c"

EXIT

ENDIF

IF EXISTS <FILE>.O

LN <FILE>.O -LC -LM

ELSE

ECHO "la compilation n'a pas marché."

ENDIF

14) sortir avec (esc) X (return).

Et voilà ! la disquette est prête à être utilisée.
Pour voir si tout est correct, nous allons essayer un premier exemple.

ESSAI DE LA DISQUETTE

Bootez avec SYS1: modifiée dans le drive. Vous vous trouvez actuellement dans le disque RAM: , sur lequel vont se faire les exemples.

ED ESSAI.C

```
#include "stdio.h"
main()
{
    printf("Hello, world");
}
```

(esc) X (return)

@ make essai

On peut alors voir la compilation se faire, puis l'assemblage, puis le linkage.

```
essai
Hello, world
1)
```

Si la compilation a bien marché, elle a produit un programme qui écrit :
Hello, world . Sinon revoyez bien tout ce que vous avez entré.

QUELQUES EXPLICATIONS

J'ai peut-être été un peu trop rapide pour certains. Je ne pourrai pas expliquer ici ce qui se passe au niveau du CLI, cela prendrait trop de temps. Je vous engage néanmoins à essayer de connaître ce CLI, car les ordres utilisés sont proches de ce qui se fait sur des "gros" ordinateurs, et ce ne sera donc pas un savoir inutile. De plus, il est impossible d'utiliser l'Amiga sans connaître le CLI.

Il y a deux ordres qui ne proviennent pas du CLI standard de l'Amiga: cc et ln, qui apparaissent dans le fichier script (on appelle ça aussi un fichier batch sur l'IBM : ce sont des fichiers contenant plusieurs ordres système). cc est le compilateur C proprement dit : c'est lui qui va traduire le texte contenu dans essai.c, par exemple, en codes exécutables par la machine ; ces codes vont appeler différents programmes (écrire une ligne, tracer un trait, faire de la musique, etc., selon ce que fait le programme principal). Puis intervient ln (aussi appelé linker), qui a pour rôle d'aller chercher dans les bibliothèques les programmes qu'il faut (dans notre cas, écrire des caractères), afin de les placer avec le programme qui les appelle, et indiquer à ce programme où ils se trouvent (donc les "lier" à celui-ci).

Cette instruction ln dans le fichier script "make" utilise deux options:

-lc et -lm. Ces instructions ont pour but d'indiquer au linker (ln) QUELLES bibliothèques (contenues dans le répertoire "lib") il faut charger. L'instruction

-lc indique que les programmes peuvent être cherchés dans la bibliothèque c, et -lm indique que les programmes peuvent être cherchés dans la bibliothèque m.

Ne vous en faites pas pour les instructions du petit programme de test, elles seront reprises en détail au prochain "cours" (oh ce cours...).

Voilà, c'était le premier cours, et aussi le plus fastidieux ! Les prochains cours seront tout de même plus rigolos, heureusement ...

H. BARETT

CLI Toujours par B.Str

Voici votre deuxième (et dernier) cours de CLI.

Vous trouvez vos startup-sequence très banals, tristes, et bien voilà de qui les améliorer. Vous pouvez sous CLI changer la couleur ou le style du texte que vous faites s'afficher (avec la commande 'echo' par exemple). Pour cela, il faut envoyer des caractères de contrôle à l'écran. Voici ces caractères : 'ESC[0m' représente la séquence suivante, frappe de la touche 'Escape' puis de la touche 'Crochet Gauche' puis '0' et enfin 'm'.

ESC[0m remet le jeu de caractère normal.

ESC[3m mode italique.

ESC[4m mode souligné.

ESC[1m mode gras.

ESC[30m couleur caractère (de 30 à 39).

ESC[40m couleur fond (de 40 à 49).

Ce sont les caractères de contrôle pour imprimante, mais ils sont utilisables car l'Amiga comprends l'écran comme un périphérique similaire à une imprimante.

Attention, vous ne pourrez pas taper une telle séquence sous l'éditeur ED de l'amigados car celui-ci utilise ESC

pour sortir du mode saisie. Remplacez le avantageusement par TXed qui lui donne de bons résultats.

Nous allons voir la fonction ED de l'amigados comme promis le mois dernier. Il s'agit d'un éditeur écran pleine page qui permet de taper et de sauvegarder un texte sous forme ASCII. Ce texte pourra être utilisé pour un affichage (avec la fonction 'type') ou pour un 'startup-sequence' (dans le directory 's') ou comme un fichier Batch, c'est à dire un fichier contenant des commandes amigados qui sera exécuté par la commande CLI 'Execute' (ou 'Run'). Si vous avez deux drives, mettez votre disquette CLI dans DF0: et la disquette où vous sauvez votre fichier dans DF1: et faites un 'CD DF1:' puis tapez 'ED nom' où nom est le ... nom de votre fichier. Vous voilà sous l'éditeur, tapez votre texte, vous pouvez utiliser [RETURN].

Voici les principales commandes :

Mode saisie.

CTRL A Insérer une ligne

CTRL B effacer une ligne

CTRL G répète la dernière ligne

CTRL I sortie du mode saisie (ou ESC)

Mode de contrôle.

CTRL Q sortir d'ED sans sauvegarde

CTRL SA sauve le texte

CTRL X sauve le texte puis sortie d'ED

Il existe une flopée d'autres commandes, mais elle frise l'inutilité. Voilà, c'est fini.

La Grande Méchante Liste (de softs Amiga) par B.Str

Voici une petite liste de programmes (tous professionnels) que vous pouvez acquérir pour votre amiga. Certains seront difficiles à trouver en France, mais qui veut peut. Si un jeu n'est pas dans cette liste, c'est que je l'ai oublié ou qu'il est du domaine public. Liste Arrêtée au 21.04.88.

Notation : de 0 à 10.
Genre : AR = Arcade AA = Arcade-Aventure AT = Aventure Texte AV = Aventure RO = Jeu de Rôle MA = Mergame SI = Simulation SP = Sport SC = Sport de Combat RS = Réflexion-Stratégie ED = Jeu Éducatif GV = Jeux Variés.

Commençant par les JEUX Américains.

Electronic Arts

Adventure Const. Set	(2) (RO)
Archon	(10) (AR)
Archon II : Adept	(9) (AR)
Artifax	(6) (SI)
Bard's Tale	(9) (RO)
Chessmaster 2000	(9) (RS)
Earl Weaver Baseball	(7) (SP)
Ferrari Formula one	(9) (SI)
Marble Madness	(9) (AR)
One-on-One Basketball	(7) (SP)
Return to Atlantis	(8) (AV)
Seven Cities of Gold	(5) (AV)
Skyfox	(6) (AR)
A venir :	
Bard's Tale II	(9) (RO)
Interceptor	(7) (SI)

Mindscape

Balance of Power	(9) (RS)
Defender of the Crown	(8) (AA)
Deja Vu	(9) (AV)
Halley Project	(4) (SI)
Indoor Sport	(7) (SP)
King of Chicago	(9) (AA)
Racter	(7) (RS)
S.D.I.	(6) (AR)
Shadowgate	(9) (AV)
Sinbad & Throne / Falcon	(6) (AA)
Three Stooges	(9) (AA)
Uninvited	(9) (AV)
A venir :	
Rocket Ranger	(7) (AA)
Superstar Ice Hockey	(7) (SP)
Superstar Soccer	(7) (SP)

Epyx

Destroyer	(6) (SI)
Rogue	(5) (AA)
Temple of Apshai Trilogy	(6) (AA)
Winter Games	(9) (SP)
World Games	(8) (SP)
A venir :	
California Games	(7) (SP)
Sub-Battle Simulator	(7) (SI)
Summer Games	(10) (SP)
Summer Games II	(10) (SP)

Micro Illusion

Blackjack Academy	(5) (RS)
Ebonstar	(6) (AR)
Discovery Math	(8) (ED)
Discovery Spell	(7) (ED)
Discovery Trivia	(7) (ED)
Fear Tale Adventure	(10) (AA)
Firepower	(8) (AR)
Galactic Invasion	(6) (AA)
A venir :	
Dungeon Construction	(7) (AR)
Lands of Legends	(7) (RO)
Romantic Encounter / Done	(7) (AT)
Turbo	(7) (SI)

Activision

Borrowed Time	(7) (AV)
Championship Baseball	(6) (SP)
Championship Basketball	(6) (SP)

Championship Football	(6) (SP)
Championship Golf	(7) (SP)
Geebee Air Rally	(8) (AR)
Hacker	(9) (AV)
Hacker II	(7) (AA)
Little Comput. People	(7) (RS)
Mindshadow	(7) (AV)
Portal	(3) (AV)
Shanghai	(9) (RS)
Tass time in Tonetown	(8) (AV)

Origin Systems

Autoduel	(6) (RO)
Moebius	(8) (RO)
Ogre	(8) (WA)
Ultima III	(10) (RO)
A venir :	
Ultima IV	(10) (RO)
Ultima V	(7) (RO)

Infogam

A Mind Forever Voyaging	(7) (AT)
Ballyhoo	(7) (AT)
Beyond Zork	(8) (AV)
Bureaucracy	(7) (AT)
Cutthroats	(7) (AT)
Deadline	(7) (AT)
Enchanter	(7) (AT)
Hitchhikers Guide / Galaxy	(8) (AT)
Hollywood Hijinx	(7) (AT)
Infidel	(7) (AT)
Leather Goddess Phobos	(7) (AT)
Lurking Horror	(7) (AT)
Moonmist	(7) (AT)
Nort & Bert Couldn't...	(7) (AT)
Planetfall	(7) (AT)
Plundered Hearts	(7) (AT)
Seastalker	(7) (AT)
Sorcerer	(7) (AT)
Starcross	(7) (AT)
Stationfall	(7) (AT)
Suspect	(7) (AT)
Suspended	(7) (AT)
Trinity	(7) (AT)
Wishbringer	(7) (AT)
Witness	(7) (AT)
Zork I	(7) (AT)
Zork II	(7) (AT)
Zork III	(7) (AT)

Sierra on Line

Black Cauldron	(8) (AV)
Donald's Duck Playground	(8) (ED)
Leisure Suit Larry	(8) (AV)
King Quest I	(7) (AV)
King Quest II	(7) (AV)
King Quest III	(8) (AV)
Space Quest	(8) (AV)
Thexder	(7) (AR)
Winnie The Pooh	(4) (AV)
A venir :	
King Quest IV	(7) (AV)
Mother Goose	(7) (AV)
Police Quest	(8) (AV)
Space Quest II	(8) (AV)

Aegis

Arzak's Tomb	(5) (AV)
Ports of Call	(9) (RS)

Accolade

Hardball	(8) (SP)
Mean 18	(6) (SP)
Test Drive	(8) (SI)
A venir :	
Fight Night	(7) (SC)
Mini Put	(7) (SP)

S.S.I.

Computer Baseball	(5) (RS)
Fantasie	(6) (RO)
Fantasie III	(8) (RO)
Kanfgroupe	(7) (WA)
Roadwar 2000	(7) (RO)
Roadwar Europa	(7) (RO)
A venir :	
Colonial Conquest	(7) (RS)
Ring of Ziflin	(4) (RO)

Discovery Software

Arkanoid	(10) (AR)
A venir :	
Ultraball	(7) (AR)

Polarware

Covered Mirror	(4) (AV)
Crimson Crown	(3) (AV)
Oo-Topos	(4) (AV)
Transylvania	(3) (AV)

subLOGIC

Flight Simulator II	(9) (SI)
Jet	(9) (SI)

Microprose

Silent Service	(8) (SI)
A venir :	
F 15 Strike Eagle	(4) (SI)
Gunship	(8) (SI)
Kennedy Approach	(7) (SI)
Pirates	(8) (AA)

Access

Leader Board	(10) (SP)
Leader Board Tournament	(9) (SP)
A venir :	
Tenth Frame	(8) (SP)

Infinity Software

Grand Slam Tennis	(4) (SP)
A venir :	
Go	(7) (RS)
Grand Slam Football	(7) (SP)

Topdown Development

Footman	(5) (AR)
Vyper	(7) (AR)

Constellation Software

City Defense	(5) (AR)
Fortress Underground	(3) (AR)
Persecutor	(3) (AR)

Autres

Aesop's Fables	(2) (ED)
[Unicorn]	
Age of Sail	(4) (GV)
[Conflict Recreation]	
Aliens Fire - 2199 AD	(5) (AA)
[Paragon Software]	
Altenate Reality	(8) (RO)
[Datasoft]	
Art of Chess	(5) (RS)
[?]	
Bingo Parlor	(3) (GV)
[Silver Software]	
Blitzkrieg / Ardennes	(5) (WA)
[Command Simulation]	
Bridge 5.0	(1) (RS)
[Artworks]	
Chessmate	(4) (RS)
[Dark Horse]	
Crossword Creator	(4) (RS)
[Polygot Software]	
Dark Castle	(6) (AR)
[Three-Sixty Inc.]	
Decimal Dungeon	(5) (ED)
[Unicorn]	
Delta Patrol	(4) (AR)
[The Other Valley]	
Diablo	(5) (RS)
[Classic Compul]	
Dominoes	(2) (RS)
[Polygot Software]	
Financial Time Machine	(4) (RS)
[INSIGHT]	
Fraction Action	(4) (ED)
[Unicorn]	
Gato	(5) (SI)
[Spectrum Holobyte]	
Golden Pyramid	(1) (GV)
[Micro Entertainment]	
Gridiron	(6) (SP)
[Bethesda Softworks]	
Hex	(4) (AR)
[Unicorn]	
Microleague Baseball	(3) (SP)
[Microleague]	
Mindwalker	(4) (AR)
[Comodore]	
Monkey Business	(3) (AR)
[The Other Valley]	
Professional Football	(1) (RS)
[?]	
Quintette	(6) (RS)
[Miles Computing]	
Quizam	(1) (GV)
[Interstell]	
Radar Raiders	(1) (SI)
[?]	
Sargon III	(8) (RS)
[Hayden]	
Software Golden Oldies	(3) (GV)
[Software Toolworks]	
Speller Bee	(5) (ED)
[First Byte]	
Starfleet I	(3) (RS)
[Interstell]	
Stellar Conflict	(4) (WA)
[PAR Software]	

Strip Poker [Artworkx]	(2) (RS)	Palace Software Barbarian	(9) (SC)	[Cham Software] Chompty	(1) (AR)
Super Huey [Cosmi]	(3) (SI)	Microvalue Mousetrap	(8) (AR)	[?] Detonator	(4) (AR)
Talking Trivia [Megatronics]	(1) (GV)	Plutos	(8) (AR)	[Creative Vision] Duel	(2) (AR)
Telegames [Software-Terminal]	(4) (GV)	A venir : Formula one Simulator	(4) (SI)	[?] Ghost	(2) (AR)
Telewar [Software Terminal]	(4) (WA)	Melbourne House/Arcana Aaargh!	(7) (SC)	[?] Impact	(6) (AR)
The Surgeon [ISM Inc.]	(5) (SI)	Road Wars	(7) (AR)	[A.S.L.] Into the Eagle Nest	(3) (AR)
Triclops Invasion [?]	(2) (AR)	Sidewinder	(8) (AR)	[Pandora] Joe Blade	(1) (AR)
Video Vegas [Baudville]	(1) (GV)	Xenon	(8) (AR)	[Players] Missile Command	(4) (AR)
A venir : Dongeon Master	(9) (RO)	A venir : Metropolis	(?) (AA)	[?] Mission Elevator	(6) (AR)
[FIL] Head Coach	(?) (SP)	Rockford	(?) (AR)	[?] Powerplay	(6) (GV)
[MicroSearch] Witchcraft	(?) (RO)	Novagen Backlash	(6) (AR)	[Arcana] Stone Age	(3) (AR)
[Intelligent Memory] Wizardry	(?) (RO)	Mercenary A venir : Damocles	(?) (SI)	[Diamond Software] The three Musketeers	(6) (AV)
[Sir-Tech]		Elite Software Battleship	(5) (RS)	[?] Tolteka	(4) (AR)
Passons aux JEUX anglais.		A venir : Buggy Boy	(?) (AR)	[New Software Style] Way of Little Dragon	(3) (SC)
Psychosis		Ikari Warrior	(6) (AR)	[Parsec Software]	
Arena	(5) (SP)	Space Harrier	(?) (AR)	Passons aux jeux Allemands.	
Barbarian	(8) (AR)	Thundercats	(?) (AR)	reLINE	
Brataccas	(6) (AA)	Mastertronic Blastball	(4) (AR)	Anegas	(7) (AR)
Deep Space	(5) (AA)	Feud	(5) (AA)	Crystal Hammer	(7) (AR)
Obliterator	(7) (AR)	Ninja Mission	(6) (AR)	Extensor	(3) (AR)
Terrorpods	(6) (AA)	Pool	(7) (SI)	Hollywood Poker	(7) (GV)
A venir : Aquaventure	(?) (AA)	Space Ranger	(7) (AR)	Space Port	(7) (AR)
Barbarian II	(?) (AR)	Kickstart II	(7) (AR)		
Ango		A venir : World Darts	(?) (SI)	Rainbow Arts	
Classic Bridge	(1) (RS)	Donark Star Wars	(7) (AR)	Bad Cat	(7) (AR)
Cruncher Factory	(5) (AR)	A venir : Trivial Pursuit	(7) (RS)	Garrison	(8) (AR)
Demolition (Break!)	(4) (AR)	English Software Leviathan	(4) (AR)	Garrison II	(8) (AR)
Grid Start	(7) (SP)	Qball	(5) (GV)	Great Giana Sister	(8) (AR)
Karting Grand Prix	(5) (AR)	Grenlin Graphics Typhoon	(4) (AR)	Jinks	(7) (AR)
Las Vegas	(6) (GV)			Skyfighter	(3) (AR)
Mindbreaker	(3) (AR)			The Wall	(6) (AR)
Space Battle	(7) (AR)			Magic Byte	
Swooper	(5) (AR)			Clever and Smart	(3) (AA)
Thai Boxing	(3) (SC)			Pink Panther	(7) (AA)
Trivia Trove	(1) (GV)			Vampire Empire	(7) (AR)
XR-35	(4) (AR)			Western Games	(4) (SP)
Firebird-Rainbird				Radarsoft	
Bubble Bobble	(10) (AR)	Arcana Powerplay	(6) (RE)	The Big Deal	(5) (AA)
Enlightment (Druid II)	(9) (AA)	A venir : Mars Cops	(?) (AR)	Kingsoft	
Gnome Ranger	(7) (AV)	Tunesoft Second Out	(5) (SC)	Challenger	(2) (AR)
Golden Path	(6) (AA)	Winter Olympiad 88	(7) (SP)	Emerald's Mine	(3) (AR)
Guild of Thieves	(8) (AV)	Diamond Games Ball Raider	(6) (AR)	Emerald's Mine II	(4) (AR)
Jewels of Darkness	(4) (AV)	Stairways	(7) (AR)	Enetic Skimmer	(6) (AR)
Jinxter	(8) (AV)	Star Soft Santa Paravia	(4) (RS)	Flip-Flop	(6) (RS)
Knight Orc	(7) (AV)	Wall Street	(4) (RS)	Iridon	(4) (AR)
Silicon Dreams	(4) (AV)	Argus Press Software Fred Flinstone	(5) (AR)	Karate King	(2) (SC)
Starglider	(4) (AR)	Hunt for Red October	(7) (SI)	King Soccer	(2) (SP)
The Pawn	(8) (AV)	Terranex	(8) (AR)	Runaway Mike	(5) (AR)
Time and Magic	(7) (AV)	A venir : Pac Land	(?) (AR)	Phallanx	(5) (AR)
A venir : Carrier Command	(?) (RS)	Mirrorsoft Strike Force Harrier	(6) (SI)	Phallanx II	(7) (AR)
Dick Special	(?) (AA)	Tetris	(7) (RS)	Pinball Wizard	(7) (SI)
Sentinel	(7) (RS)	A venir : Bermuda Project	(?) (RS)	Quiwi	(4) (AR)
Starglider II	(?) (AR)	Spitfire 48	(6) (SI)	Willy the Kid	(3) (AR)
Tracker	(5) (AR)	Autres Alien Strike	(3) (AR)	Softgang	
UMS	(8) (WA)	[?] Aniga Karate	(2) (SC)	Cogan's Run	(4) (AR)
Verninator	(?) (AR)	[Paradox] Backgammon	(5) (RS)	Dr Fruit	(5) (AR)
Microdeal		[?] Black Shadow	(4) (AR)	Pac Boy	(3) (AR)
Goldrunner	(6) (AR)	[CRL] BMX Simulator	(5) (AR)	Shooting Star	(3) (AR)
Insanity Fight	(5) (AR)	Capone	(6) (AR)	Space Fight	(2) (AR)
Karate Kid II	(8) (SC)	[Actionware] Cham Golf	(3) (SI)	Strange New World	(3) (AR)
Slaygon	(4) (AA)	[Cham Software] Cham Draughts	(3) (AR)	The Final Trip	(2) (AR)
Time Bandit	(6) (AR)			Vader	(4) (AR)
A venir : Aniga Soccer	(?) (SP)			Autres	
Airball	(7) (AR)			Aniga Poker	(3) (RS)
Jupiter Probe	(7) (AR)			[L+W] B.C. Football Fortunes	(2) (RS)
Tanglewood	(7) (AA)			[?] Beat It	(4) (RS)
Ocean/Imagine				[?] Bouncer	(2) (AR)
ECO	(8) (AA)			[?] Brainstorm	(3) (AR)
Mizball	(8) (AR)			[King Sizer] Breach	(3) (AR)
A venir : Army Moves	(6) (AR)			[Omni-trend] Inertia Drive	(5) (AR)
Combat School	(?) (AR)			[?] Jigsaw Mania	(3) (AR)
Gryzor	(?) (AR)			[King Sizer]	
Jackal	(?) (AR)				
Platoon	(?) (AR)				
Slap Fight	(?) (AR)				
U.S. Gold					
Rolling Thunder	(4) (AR)				

Kwazimodo [King Size]	(5) (AR)
Larrie [Crusius]	(5) (AR)
Minden [?]	(3) (AR)
Nakamoto [BBG Software]	(3) (RS)
Rally Master [AES Software]	(3) (AR)
Rasterbike [?]	(5) (AR)
Rockey [?]	(2) (AR)
Space Baller [Int. Soft. Köln]	(7) (AR)
Speed [?]	(4) (AR)
The Final Mission [Micro Partner]	(4) (AR)
The Hayes Invaders [?]	(3) (AR)
Thunderboy [?]	(6) (AR)

Et voici les jeux Français.

Infogramme	
Les passagers du vent I	(6) (AV)
Les passagers du vent II	(7) (AV)
A venir :	
Bivouac	(7) (SI)
Prohibition	(6) (AR)
Loricel	
Mach 3	(5) (AR)

Titus	
Crazy Car 2.0	(7) (AR)
Cocktel Vision	
Asterix	(7) (AV)
Blueberry	(4) (AV)

Autres	
Voyage au centre / Terre	(4) (AV)
[Chip]	
A venir :	
Arche du Cap. Blood	(7) (AV)
[Ere Informatique]	
Trauma	(5) (AR)
[Ere Informatique]	

Et voilà les jeux Suisses.

Swiss Computer Art	
Giganoid	(6) (AR)

Linel	
Crack	(8) (AR)

Passons aux utilitaires. Nous ne
verons que les principaux.
Je ferais ici un classement par genre.

Graphisme	
Aegis Draw	[Aegis]
Aegis Draw +	[Aegis]
Aegis Images	[Aegis]
Aegis Impact	[Aegis]
Analytic Art	[C.R. Software]
Butcher	[Eagle Tree Soft.]
CAO 3D	[Ere Informatique]
Deluxe Paint	[Electronic Arts]
Deluxe Paint II	[Electronic Arts]
Digi-Paint	[New Tek]
Digital	[Micromaster Soft.]
Dynamic CAD	[MicroIllusion]
Express Paint	[PAR software]
Graphicraft	[Commodore]
Graphic Studio	[Accolade]
IntroCAD	[Progressive]
Perif.]	
Logic Works	[Capilano Comp.]
PCLO	[SoftCircuit]
PCLO Plus	[SoftCircuit]
Photon Paint	[MicroIllusion]
Pixmate	[Progressive]
Perif.]	
Prism Plus	[Impulse Inc.]
Sculp 3D	[Byte by Byte]
Silver	[Impulse Inc.]
UltraCAD	[Progressive]
Perif.]	
X-CAD	[Taurus]

Animation	
Aegis Animator	[Aegis]
Animate 3D	[Byte by Byte]
Animator Jr.	[Hash Enterprise]
Animator	[Hash Enterprise]

Animation	[Finally Software]
Deluxe Video	[Electronic Arts]
Forms in Flight	[Micro Magic]
Page Flipper	[Hash Enterprise]
The Director	[R.A. Group]
Videoscape	[Aegis]

Video	
Aegis Video	[Aegis]
Photon Video	[MicroIllusion]
Poor Man's ADO	[Hash Enterprise]
Pro Video CGI	[PVS Publishing]
TV Show	[Brown-Waugh]
TV Text	[Brown-Waugh]
Video Backdrops	[APT Inc.]

PAO-Desktop Publishing	
City Desk	[MicroSearch]
Page Setter	[The Gold Disk]
Pro. Page	[The Gold Disk]
Publisher 1000	[Brown-Waugh]
Publisher Plus	[Brown-Waugh]
Shakespeare	[Infinity Soft.]

Bases de Données	
Acquisition	[Taurus]
Beckerbase	[Abacus]
Datamat A-200	[Transtime Tech.]
Datamat A-300	[Transtime Tech.]
dBMan	[VersaSoft]
Infominder	[Byte by Byte]
Omega File	[The Other Guys]
Organize	[Micro-Search]
MiamigaFile 3	[Softwood Company]
Superbase	[Progressive Perif.]
Superbase Pro.	[Progressive Perif.]

Tableaux	
Analyze	[Micro-System]
Lattice Unicalc	[Lattice]
Logistix	[Progressive Perif.]
Maxiplan	[Oxxi Inc.]
Maxiplan Plus	[Oxxi Inc.]
VIP Professional	[ISD Marketing]

Traitement de Texte	
BeckerText	[Abacus]
DesignText	[Designtech]
Dynamic Word	[MicroIllusion]
LDP Writer	[Digital Solution]
ProWrite	[New Horizons]
Scribble	[Micro-System]
Textcraft Plus	[Commodore]
TextPro	[Abacus]
VizalWrite	[Progressive Perif.]
Word Perfect	[WordPerfect Corp.]
Write and File	[Brown-Waugh]

Musique	
Audio Master	[Aegis]
Deluxe Music	[Electronic Arts]
DNA Music	[Silver Soft.]
Drum Studio	[?]
Dr. Drums	[Dr Tease]
Hot Licks	[Infinity Software]
Instant Music	[Electronic Arts]
KCS	[Dr Tease]
Music Mouse	[Opcode System]
Music Studio	[Activision]
Music X	[MicroIllusion]
Pro MIDI Studio	[?]
Sonix	[Aegis]
Soundscape	[Mimetics Corp.]
Studio Magic	[SunRize]
Texture	[Magnetic Music]

Langages	
A/C Basic	[Absoft]
A/C Fortran	[Absoft]
APL 68000	[Spencer Organization]
AssemPro	[Abacus]
Aztec C	[Manx]
Basic	[Pecan Soft.]
Modula-2	[Avant-Garde]
C Compiler 4.0	[Lattice]
Cambridge LISP	[Metacomco]
Fortran 020	[Absoft]
ISO Pascal	[Metacomco]
J-Forth	[Delta Research]
Macro Assembler	[Metacomco]
Modula-2	[TDI Software]
Multi-Forth	[Creative Solution]
Native Assembler	[Quelo Inc.]
Pascal	[Pecan Soft.]
Seka Assembler	[Seka]
True Basic	[True Basic Inc.]
UBZ Forth	[UBZ Software]

LM 68000 et ST par Le Nazclub

Voici une liste d'articles sur Atari ST qui essaieront de palier aux problèmes de la programmation en assembleur. Nous verrons principalement des routines d'animation, de sons etc ... Enfin, de quoi faire pâlir Tex. Pour ce premier cours, contentons-nous de quelques routines simples (très très simples), mais nécessaires. Celles-ci sont placées sous forme de sous-programmes utilisables dans vos programmes (il est utile de connaître un minimum le 68000 sur ST). Ces routines ont été écrites et testées sous Profinat ST, publiées avec l'accord des auteurs membres du Naz Club.

Ces routines fonctionnent en mode superviseur ; pour passer dans ce mode :

```
pea debut
move.w #38,-(sp)
trap #14
addq.l #6,sp
...fin du programme...
```

```
debut:
...partie executée en mode superviseur...
rts
```

Effacement de l'écran

```
cls:
move.l $044E,ecran ; adresse memoire ecran
move.l ecran,A0
move #7999,d0 ; taille ecran
loop_cls:
clr.l (A0)+
dbra d0,loop_cls
rts
```

Chargement d'une image P11

```
load_degas_picture: ; adaptable au format NEO
move.l $44E,ecran ; idem CLS
lea image+2,A0 ; adresse couleur fichier
lea $ff8240,A1 ; adresse couleur ram
move.w #15,D0 ; nb de couleurs-1
looppalette:
move.w (A0)+,(A1)+
dbra D0,looppalette
lea image+34,A0 ; adresse image fichier
move.l ecran,A1
move #7999,D0
loopaffing:
move.l (A0)+,(A1)+
dbra D0,loopaffing
rts
```

dans la zone des datas, à rajouter :
image:
ibytes "a:DEGAS.P11" ; merge fichier

Voici en prime, avec l'autorisation de publication exceptionnelle de MajorFatal ; un detecteur de virus en assembleur qui bloque le ST si un Virus est present dans le boot. En fait il se bloque des que la checksum du boot est verifie, mais il n'y a que très peu de

programmes avec boot executable, et si celui-ci fonctionne, c'est, qu'aucun virus ne s'est implanté.

ATTENTION, CE PROGRAMME NE DESACTIVE PAS LES VIRUS !!!

Vaccin du Naz Club -Major Fatal-

```
text
main:
addq.l #6,sp
move.w #1,-(sp)
move.w #0,-(sp)
move.w #0,-(sp)
move.w #1,-(sp)
move.w #0,-(sp)
clr.l -(sp)
move.l #tampon,-(sp)
move.w #8,-(sp)
trap #14
add.l #20,sp
moveq #0,D0
move.w #255,D1
lea tampon,A0
somme:add.w (A0)+,D0
dbra D1,somme
cmp.w #$1234,D0
beq virus
move.l #text_sans,-(sp)
move.w #59,-(sp)
trap #1
addq.l #6,sp
clr.w -(sp)
trap #1
virus:
move.w #$700,-(sp)
clr.w -(sp)
move.w #7,-(sp)
trap #14
addq.l #6,sp
move.l #alert,-(sp)
move.w #59,-(sp)
trap #1
addq.l #6,sp
bloque:bra bloque
```

```
data
text_sans:
dc.b " OK pas de virus.",0
align
alert:
dc.b " ALERTE IL Y A UN BOOT EXECUTABLE",0
dc.b " !",10,13,10,13," BLOQUAGE ",0
align
```

```
bss
tampon:ds.b 520
```

end

Bon, voilà, fini pour cette fois-ci. Je vous conseille vivement de placer ce Vaccin en AUTO, tout du moins sur vos disques d'utilisation courante (programmation, graphics,...). Car un programme de perdu est retrouvable mais la perte d'un dessin ou d'un listing personnel est plus gênante.

A la prochaine.

- Nazclub 1988 -

Han Solo, Sombre Vader & MajorFatal.



Editorial :

C'est avec une très grande joie que j' écris un éditorial pour la section ST. Savez-vous que nous subissons tous les contre-coups de la guerre américano-nippone sur les composants ? Actuellement, les prix des RAMs est en constante augmentation, une envolée due à la penurie créée artificiellement par les entreprises japonnaises en réaction des rétorsions américaines. Résultat, étendre son ST coûte jusqu'à 100% du prix auquel on était habitué il y a peu de temps (500Frs si vous faisiez vous meme). Agréable pour nous autres européens qui sommes totalement innocents des stupidités de ces deux pays.

Bstr.

Annonces en vrac:

-Mauvaise nouvelle, les articles annoncés le mois dernier sont repoussés: en effet la liste des softs posant des problèmes avec les nouvelles ROMs est difficile a établir, tant les softs de l'Atari sont nombreux.

-Bonne nouvelle: les 520 sont toujours aussi faciles a étendre a 1 méga: posez vos RAMs dans les emplacements disponibles prévus a cet effet, et rajoutez simplement 3 résistances la ou il en manque sur le circuit cela s'appelle R71,R72, et R73. Les résistances a mettre sont les memes qu'en R59,R60 et R61.

Ces résistances ont pour but de valider le banc supplémentaire de 512ko vis a vis du MMU.

-La solution de DONGEON MASTER ne va plus tarder, j'ai fait les plans et la solution jusqu'au niveau 8, et j'en suis actuellement au 12ème!!!.

La solution complete sortira dans le premier numéro spécial hors série RCAP magazine destiné a la partie ST.(Sauf si la version Amiga sort, du coup cela sera un numero hors série pour les deux).

-Le ST bat un autre record: celui du nombre d'ouvrages qui lui sont consacrés:

- La bible du ST
- le livre du lecteur disk
- bien débiter
- le livre du ST basic
- graphismes et sons
- le livre du Gem

- Peeks et pokes du ST
- graphisme en 3D
- livre du LM
- le livre du GFA basic
- du basic au C
- trucs et astuces
- le livre du logo

Plus des ouvrages destines a l'utilisation d'unsoft particulier:

- Textomat
- Calcomat
- Datamat
- Pluspaint
- PlatineST
- GFA compilateur
- GFA vector
- Profimat.....

Si en plus je vous dis que ces titres sont dans l'unique collection des Micro Applications, vous imaginez ce que vous pouvez trouver chez Sybex et compagnie!!!!!!!

Les intellos en ont pour leur argent: mais avec tous ces livres, ou a-t-on le temps de se servir de notre micro?

NB: Messieurs les éditeurs, j'ai aussi un Amiga, et j'aimerais bien aussi des livres dessus. Ils arrivent, mais en quantités limitée. La bible de L'Amiga est enfin prévue pour fin Avril, jusqu'à maintenant j'ai du gallerer avec le livre du langage machine (qui n'est pas si mal finalement, mais un peu court).