

RCAP
MAGAZINE

UHERA

EDITORIAL

RCAP magazine s'ouvre : dorénavant, des articles passeront régulièrement sur l'Atari ST et sur le Commodore Amiga, en plus de ceux concernant le C.64, et ceci à partir du mois prochain. Possesseurs d'Atari et d'Amiga, abonnez-vous. Comme on l'a déjà dit, n'hésitez pas à nous envoyer un article concernant votre bécane préférée, du moins l'une des trois citées précédemment, les autres étant bannis pour cause de nullité. Excusez nous des retards successifs que nous résorbons petit à petit, mais vous n'allez pas vous plaindre, vu le prix du journal.

Je ne sais pas ce que j'ai, mais je n'arrive plus à trouver des idées..... Tenez, j'aimerais insister sur un point : n'est-il pas remarquable de voir qu'après six mois RCAP magazine existe toujours ? Ce n'était pas évident au départ, et pourtant nous continuons vaillamment, et pour longtemps d'après moi.

Que vais-je bien pouvoir dire... Commodore États-Unis refait à nouveau des bénéfices et se tire ainsi d'affaire, au grand dam d'Hebdoiciel qui n'a pas arrêté de clamer le contraire. B.Str

Voici la liste complète de ceux qui ont participé à l'élaboration de ce numéro de RCAP magazine.

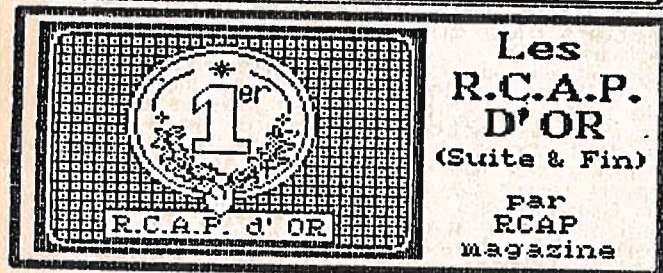
Directeur de la publication
Rédacteur en chef
B.Str

Directeur artistique
Rédacteur en chef-adjoint
The Rha!

Rédacteurs
NAK' et LTF

Imprimeurs
LTF (Mannesman MT 80+)
B.Str (MPS 801-803)

Editeurs
SPRINGBOARD™ et J.P.
© 1986 RCAP magazine.



Les
R.C.A.P.
D'OR
(Suite & Fin)
par
RCAP
magazine

Voici les derniers RCAP D'OR qui s'adressent particulièrement à la librairie. Les résultats ont donné ceci Pour les revues(choix international, donc surtout français, anglais)

RCAP D'OR
Revue

ZZAP 64 (Gr.-Br.)

RCAP D'OR
Livre

Le Sutra du 64
de P.Vagner

Et voilà, c'est fini jusqu'à l'année prochaine.



Voici la composition officielle des membres du groupe RCAP. Cette liste est faite pour couper l'herbe sous les pieds d'un certain nombre de soit-disants pirates qui se réclament de RCAP. Cette composition est assez complexe comme vous allez pouvoir le voir.

Sachez pour mémoire que RCAP a été fondé par Mr Gruge & Co et par Fredsoft et RCAP magazine par B.Str.

RDAP représente le groupe sur Commodore Amiga. (RDAP pour réseau des Distributeurs Associés Parisiens, car on ne craque pas encore sur Amiga). En plus, une sous-division de RCAP s'occupe de l'Atari ST. Mais le piratage sur C 64 et RCAP mag. sont les activités les plus importantes du groupe. Voici la liste des membres :

- RCAP (sur C 64) : B.Str, HIC, Cobra CIA (sous-groupe composé de FCK et de Fredsoft).
- RCAP magazine : B.Str, The Rha!, J.P.
- RCAP (sur ST) : LTF, Fredsoft, DF.
- RDAP (sur Amiga) : Mr Gruge & Co, Saar.

Ce qui donne un total de 10 pirates



D'accord je suis un pirate, mais quand je suis rentré dans le serveur de MAGMA ce n'est pas de ma faute: c'est lui qui m'a laissé entrer. En plus j'ai fait éviter une grande catastrophe, mais de là à ce que la C.I.A. coupe mes communications avec les serveurs pour me proposer un boulot il y a quand même un pas.

Et bien ils l'ont franchi! La mission: récupérer des documents Russes cachés dans un coffre grâce à 3 MRU (Photo d'identité). Mais cette mission semblait difficile, la base était surveillée par 38 caméras de contrôle et un garde, à chaque alerte un 'anihilator' recherche l'intrus et la détruit. Pour ouvrir le coffre il faut un code caché dans 4 pièces.

La première chose qui m'a surpris est la langue dans laquelle étaient formulées les messages de sécurité Russes: en anglais! Bon ça choque mais les Russes pompent tellement que...

Mais la pire se produit à la fin, après avoir pris le document, juste au moment de sortir et de remettre le document à la CIA: votre communication avec le MRU (et CIA) est interrompue par le FBI!!! Car c'était un piège, la base n'était pas Russe mais Américaine et l'agent de la CIA n'était qu'un agent ennemi.

Autant dire qu'il ne faut pas donner les documents!! Il faut aller en chercher un autre qui permettra de le pister et de l'arrêter. Comme vous voyez il ne reste que la KGB et les martiens pour compléter le tableau.

Enfin après avoir rempli cette mission (très spéciale), j'ai eu droit aux honneurs, c'est à dire la première de couverture de 'Rolling stone' un Paris Match américain.

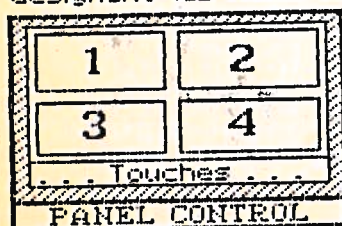
Ne vous en faites pas, je ne suis pas égoïste car voici la solution pour obtenir Gloire et Honneurs à HACKER 2.

Pour vous familiariser avec la base vous trouverez un plan à la fin de ce RCAP. Vous devriez le comprendre facilement ce plan grâce à la table des symboles présentée ci-dessus.

Le principe pour réussir est le suivant: il faut prendre le document "DECOY" dans le coffre fort (VAULT). Pour ouvrir le coffre il faut connaître le code réparti dans 4 pièces et débrancher les 4 alarmes (1 par pièce) et ceci dans un ordre bien précis. Une fois le document en votre possession (enfin celle du MRU) vous devrez sortir de la base.

Ne sachant pas si HACKER 2 est vendu avec une doc sur le MRU (pour ceux qui ne le sauraient pas le MRU est le petit robot que vous dirigez) voici comment celui-ci fonctionne (Le FBI peut contacter RCAP sur nos BALS en cas d'erreur).

Le MRU peut effectuer différentes actions via le 'Control panel' (Voir l'image juste au dessous. Les gros chiffres désignent les numéros des écrans). Ces actions se font en déplaçant une main sur un clavier avec le joystick. En appuyant sur 'feu' vous actionnez la touche sur laquelle est la main. Les touches sont les suivantes:



vous travaillez (L'écran sur lequel vous travaillez est indiqué par le numéro de caméra clignotant).

UHOLD: Réglage de la vitesse de balayage des écrans.

Pour une image correcte, réglez le bouton à gauche de l'écran



Réglage de la vitesse de balayage vidéo.

désiré selon le schéma placé plus haut dans ce paragraphe. Le réglage se fait en laissant le bouton de 'feu' appuyé et en poussant le joystick vers le bas.

CAM: Accès à une des 38 caméras de la base en mode direct. Pour choisir une caméra appuyer sur des touches '+' et '-' du Panel control.

MON: Accès au 2 moniteurs de contrôle de la base. Le moniteur 1 visualise séquentiellement les caméras 1 à 29, le moniteur 2 s'occupe des caméras 30 à 38. Pour

changer de moniteur, appuyez une nouvelle fois sur 'MON'.

TGS: Système de guidage du MRU. Les codes utilisés se trouvent juste avant dans cet article.

UTR: Accès aux enregistrements vidéo des 38 caméras. Vous pouvez utiliser les touches à droite du panel control pour

pour utiliser le magnétoscope. BYP: 'Brouillage' des moniteurs de contrôle. Cette touche ne s'utilise qu'avec le magnétoscope, elle envoie au moniteur de contrôle l'image prise normalement par la caméra visée mais sans l'image du MRU même si vous passez devant. Attention il faut que le temps de la caméra en 'BYP' soit le même que les caméras 'direct'.

MRU: Permet de mouvoir le MRU. Une fois cette touche appuyée le joystick ne déplace plus la main mais le MRU.

Maintenant que nous avons vu les fonctions du MRU, voici comment procéder pour effectuer deux opérations élémentaires: Ouvrir un 'cabinet' (Meuble à tiroirs) et comment mettre une caméra en 'bypass' (touche BYP).

Les pièces surveillées par les caméras 31, 33, 35 et 37 contiennent un meuble à tiroirs appelé cabinet (in english de course). Pour avoir accès aux cabinets il faut connaître le code d'ouverture. Dans ces cabinets se trouvent une partie de la clé numérique permettant d'ouvrir le coffre fort (VAULT), un code pour ouvrir un autre cabinet et enfin une alarme d'accès au coffre qu'il faut désarmer. Pour avoir accès à un cabinet il suffit de placer le MRU devant celui-ci et de se tourner au nord. Au bout d'une seconde vous verrez s'afficher 'MRU COMMAND'. Il faudra répondre RDA suivi de 'Return', après le code du cabinet vous sera demandé et il ne vous restera plus qu'à désarmer l'alarme (Répondre 'Y').

Si le Moniteur de contrôle 1 ne balaye que les couloirs et les pièces sans importance, le moniteur 2 balaye les pièces des cabinets mais à surtout pas moins de 4 caméras de braquées sur l'entrée du coffre. Pour passer devant ces 8 caméras sans ennui vous devrez utiliser la fonction Bypass qui vous rendra 'invisible' aux caméras. Pour passer un écran du panel control en bypass il faut:

- 1) Mettre l'écran en 'UTR' (Vidéo), régler le balayage horizontal.
- 2) Choisir grâce aux touches '+' et '-' du panel control la caméra à 'brouiller'.
- 3) Appuyer sur la touche '>>' (avance rapide) du magnétoscope pour se caler sur le temps 'réel' pris sur une caméra direct (Live). Vous ne pourrez pas réussir d'un seul coup alors appuyez sur 'PLAY' et caliez vous à la seconde près en jouant avec '<<' et '>>' (avec 'PLAY' d'enfoncée le défilement est moins rapide).

- 4) Une fois le réglage terminé, il ne reste plus qu'à appuyer sur la touche 'BYP'.

Pour changer la caméra brouillée par la fonction Bypass il faut déjà réappuyer sur la touche 'BYP' puis reprendre les réglages au point 2.

Maintenant que nous avons vu toutes les généralités sur le MRU nous allons entamer la solution en elle même. Attention, c'est chronométré quelques fois à la seconde près mais le timing a été prévu pour des personnes peu familiarisées avec le MRU. Vous ne réussirez peut-être pas dès la première fois mais au bout de quelques essais vous arriverez à vous en sortir.

Remarques: le temps donné est celui pour le début des opérations à effectuer, pour les numéros donnés aux pièces raportez vous aux numéros de caméras sur le plan quelque part dans RCAP.

De plus certains messages indiquant le dégradation du MRU viendront de temps en temps mais cela ne vous gênera jamais.

TPS=0'00:

Ecran 1 -> Caméra direct 31 (CAM)
Ecran 2 -> Bypass caméra 31 (UTR+BYP)
Ecran 4 -> TGS.

TPS=0'35

Aller dans la pièce 31
Se placer devant le cabinet, se tourner au nord (Code BLUE 1), couper alarme.

TPS=1'15

Ecran 1 -> Caméra direct 37 (CAM)
Aller dans la pièce 37 (en passant par les pièces 26 et 27)
Se placer devant le cabinet
Attendre l'alerte
Se tourner au nord (Code RED 7), couper alarme

Ecran 1 -> Caméra direct 33
Attendre la destruction par l'annihilator.

TPS=1'58

(Après destruction: Retour automatique au point de départ)

Ecran 2 -> Bypass caméra 33 (UTR+BYP).

TPS=2'25
Aller dans la pièce 33 (en passant par la pièce 25)

Se placer devant le cabinet, se tourner au nord (Code: WHITE 50), couper alarme

Ecran 1 -> Caméra direct 35

Ecran 3 -> Bypass caméra 35.

TPS=3'30

Aller dans la pièce 35 (passer par 30)

Se placer devant le cabinet, tourner au nord (Code: WHITE 6), couper alarme.

TPS=4'35

Sortir à l'est, se tourner au nord

Ecran 1 -> Bypass caméra 32

Ecran 2 -> Bypass caméra 34

Ecran 3 -> Bypass caméra 36

Ecran 4 -> Bypass caméra 38.

TPS=6'00

(Attention, à partir de cet instant vous ne saurez plus où vous êtes, le TGS ne pouvant être utilisé, utilisez le son du MRU pour vous guider)

Avancez à fond (arrêt quand plus de bruit)

Tournez à l'ouest (Joystick à gauche)

Avancez 2 crans (2 coups sur le Joyst.)

Tournez au nord (Joystick à droite)

(Le code du coffre est 07041776, ne

prendre que le document 'DECOY').

TPS=6'45

Tournez à l'est (Joyst. à droite)

Avancez de 2 crans

Tournez au sud (Joyst. à gauche)

Avancez à fond

Tournez à l'ouest (Joyst. à droite)

Avancez de 3 crans

Tournez au sud (Joyst. à gauche)

Avancez à fond

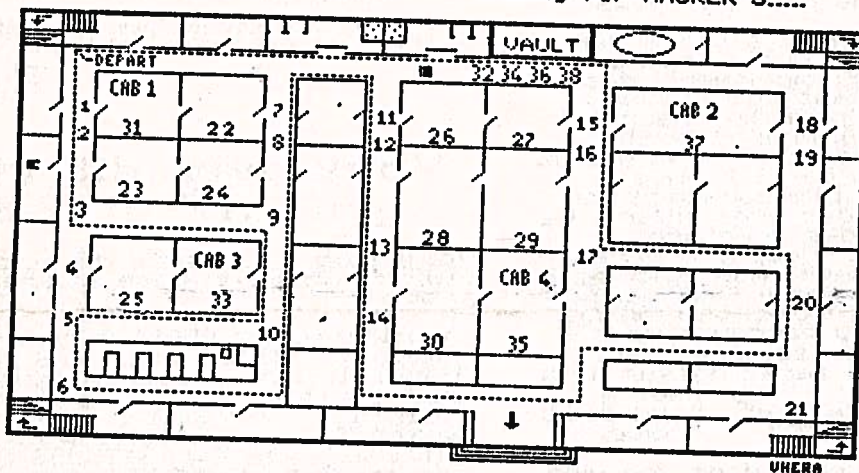
Et vous avez fini!!!! A vous les honneurs, et la première de couverture de ROLLING STONES (r), pour ma part je préfère la une du POST, ça j'en ai plus sur tout que le programme d'impression est toujours aussi foireux que celui d'HACKER 1.

Au fait pour votre culture générale la principe de la solution a été trouvé en 4 heures et le timing cool (celui donné dans cet article) a du être affiné dans nos caves pendant 4 jours, l'article a fermenté pendant 3 semaines, à conserver 0 et 10 degrés, consommer rapidement après ouverture. Bonne nuit, il est 21H45, je vais manger (J'ai la dalle).

Au fait ne dormez pas tout de suite, encore un petit détail, le LOGON-ID à entrer pour tomber directement sur le MRU est 00987.

Waiting for HACKER 3.....

The Rha/®



LIBRAIRIE. SUTRA 64 THE LAST AND THE LEAST BY 'NAK

Vous allez me dire que c'est très bien de s'intéresser à ce qui se passe dans nos librairies mais c'est très subtil de commencer en présentant un bouquin comme étant le dernier pour la Commodore 64.

Au tout début du C.64 il n'y eu... rien (sauf la guide de référence mais en anglais, dur!). Puis viennent la série des Daniel-Jean DAVID, une traduction du guide de référence mais diluée à 80%. Dernièrement nous avons assisté à la consécration des Micro-Application (en fait DATA BECKER) qui sont une dilution à 80%. Ces livres sont plus écrits pour se faire du pognon plutôt que pour aider les utilisateurs. Mais quelques francs tireurs tels que l'auteur du SUTRA 64 se permettent de cracher dans la soupe et sortent un livre en un tome à un prix correct (Non, vous ne voudriez pas qu'ils cassent les prix en plus). Autant dire qu'ils doivent galérer pour trouver un éditeur.

L'originalité du SUTRA 64 réside dans les programmes qui sont fournis avec le livre. En effet si le Micro-App. ne donnent que des petits programmes de démonstration à 150 Frs la disquette, le SUTRA contient les listings de divers utilitaires, mais des utilitaires qui justifient leur nom (Un éditeur-assembleur-désassembleur, un éditeur de disquettes, ect... et même un mini Basic étendu!!!). Ces programmes sont disponibles sur K7 ou disquette (140 Frs c'est pas la

Pérou !). C'est la première fois que Je vois ça pour un livre.

L'intérieur du livre en lui-même est bien rempli. Tous les domaines sont abordés sans fioritures, sans palabres inutiles sauf quelques fois pour détendre l'atmosphère ce qui donne à la partie rédactionnelle une allure bizarre, à la fois très stricte et quand même très cool, car autre nouveauté c'est le premier livre qui parle d'informatique sans se prendre à 100% au sérieux (en rang par deux par ordre alphabétique, Je ne veux voir qu'une tête!). Ça surprend mais ça passe assez bien une fois que l'on est habitué.

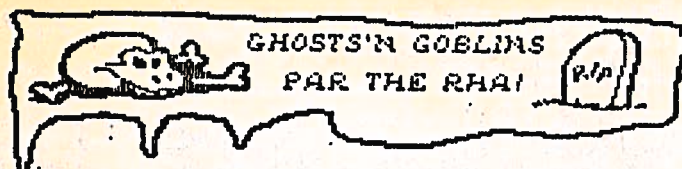
Comme Je vous le disais avant mon délire c'est serré, Je me demande comment ils ont tout casé en moins de 300 pages, ils ont dû truffer sur le numéro des pages, c'est pas possible!!

Ça fait 1 quart d'heure que J'enlève et que Je remet les points d'exclamation à la fin du paragraphe précédent parce que Je ne sait plus quoi mettre, en fait Je cherche des critiques négatives mais Je n'en trouve pas d'importantes. Bon il va falloir finir cet article quand même, si vous ne l'aviez pas compris J'ai très bien aimé ce livre qui s'adresse à presque tout le monde excepté les débutants qui viendraient d'acheter le C.64 ou les pros (mais vraiment les meilleurs) qui pourront quand même se servir de ce livre comme aide mémoire.

Enfin espérons que la SUTRA ne sera quand même pas le dernier livre du C.64 et qu'il y en aura d'autres aussi bons ou meilleurs (mais il va falloir faire fort les gars).

Au fait l'éditeur s'appelle NEPTUNES, le livre SUTRA 64 et il coûte 170 Frs.

'NAK



La solution de GHOSTS'N GOBLINS ça vous tente? Alors affûtez les pieux et surtout le joystick car on commence tout de suite!

Pour commencer tuez tout le monde surtout les deux 'plantes vertes' et les deux oiseaux, mais ne dépassez pas le deuxième oiseau. Vous avez déjà remarqué que certains zombies portent des jarres dans lesquelles se trouvent des choses très intéressantes. Si certaines ne contiennent que des bonus, d'autres recellent des armes. La première à votre disposition sera une torche dont le gros problème est le fait que sa trajectoire soit parabolique mais prenez-la quand même. C'est la seconde arme qui nous intéresse. C'est une sorte d'épée qui est très efficace car rapide.

Une fois trouvé l'épée vous pouvez continuer. Vous ne devez pas partir avant même si le temps devient critique! Après les zombies c'est un diable qui vous attend. Vous devez le toucher 4 fois pour le tuer. Pour prendre votre temps, avancez jusqu'à ce que vous entendiez son cri puis reculez contre la tombe, normalement il ne peut pas vous toucher.

Après ceci, vous aurez à traverser un plan d'eau, affronter quelques créatures se déplaçant sinusoïdalement, des 'sacs volants' et un géant qu'il faudra toucher plusieurs fois pour qu'il meure et qu'une clé tombe du ciel, prenez la elle vous ouvrira les portes derrière le géant.

Derrière cette porte se trouve la deuxième phase du jeu. Elle commence par des ponts suspendus à des gros piliers. Ce lieu est hanté par des créatures

volant en diagonales. Vous trouverez facilement votre chemin, mais voici certaines choses auxquelles il faut penser: vous devez tuer la plante verte dès que vous la voyez, en fin du parcours, vous trouverez un plateau au sol irrégulier, attention dès que vous serez dessus il va descendre alors environ 1/2 cm du bord droit et sautez vers la droite, sinon...

Vous vous retrouverez dans une ville, attention aux diabolins sortant des fenêtres. En allant sur la gauche vous trouverez la maison des gobelins, ces gobelins sont 6 et il faut les toucher 8 fois pour les tuer (d'où l'utilité de l'épée), en plus des oiseaux viennent vous compliquer la tâche! Calculez bien, pensez toujours qu'un gobelin ne vient vers vous que si vous êtes à son niveau.

Les gobelins passés vous trouverez des ascenseurs avec deux oiseaux, tuez les oiseaux dès que vous le pouvez sinon ils reviendront vous embêter tout le temps. Après ces ascenseurs vous aurez à tuer un géant (qui donnera une clé), ce qui est par terre est une armure prenez-la si vous avez déjà été touché.

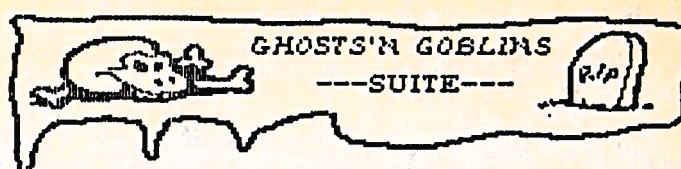
La troisième phase est très courte, vous aurez à passer un gouffre avec des nuages, ici aucun passage sur à 100%.

Ensuite un diable vous attend, derrière lui un pont au-dessus des flammes avec des créatures volant en diagonale et pour terminer encore un géant à tuer.

La dernière phase commence avec des zombies. Comme au début, tuez-les tous jusqu'à ce qu'ils vous aient donné un couperet et un écusson avec une croix comme armes, ensuite vous pouvez partir.

L'écusson est une arme qui touche plusieurs fois vos adversaires en un seul coup. Attention si vous montez à l'échelle n'allez jamais vers la droite, c'est mortel!

Après les zombies vous trouverez une suite de diables et de totems (piliers lançant des boules). Pour tuer les diables laissez les le plus à droite de l'écran tirez dessus en sautant, ainsi ils ne pourront pas vous toucher. Attention, à un endroit vous aurez à monter après deux échelles, juste à côté d'un diable. Il vous faudra l'éviter, pour cela montez jusque en haut



qu'il vous force dessus, à ce moment descendez au bas de l'échelle. Une fois que vous remonterez le diable doit avoir disparu.

Juste après ce diable se trouve un totem. Pour occire celui-ci il faut sauter. Une première fois pour faire monter l'image, après vous pourrez tirer sur ce totem en position debout et éviter ses tirs en position assise.

Après avoir triomphé de quelques 'sacs volants' vous vous trouverez devant un gouffre (avec un diable au dessous de vous), sautez vers la droite, vous devez vous trouver tout près d'un diable, tuez-le et vous serez presque à la fin car il faudra encore affronter un serpent constitué d'environ une dizaine de blocs, et il faut tuer tous ces éléments (utilité de l'écusson: un coup = plusieurs parties). Une fois tué une clé tombera et c'est fini, vous avez sauvé la princesse.

Mais rassurez-vous après avoir terminé le programme vous ferez recommencer au début.... (One more time!)

Bon enfer !!!

Merci à Olivier P. qui m'a montré comment passer les premiers tableaux du jeu.

The Rha!®

Vous avez dit POKES... par LTF et B.Str.

Voici une vingtaine de pokes, vous en aurez encore trente autres le mois prochain.

Annihilator : 6501,173 puis SYS 6570
Clowns : 5329,196 puis SYS 2061
Motor Mania : 8835,196 puis SYS 8000
Pedestrian : 5841,296 puis SYS 2061
Jumpman Jr : 9450,173 puis SYS 2071
Space Taxi : 27583,189 puis SYS 16384
Shamus Case II : 15475,196 : SYS 2078
Dinky Doo : 12296,196 puis SYS 2066
Mushroom Alley : 6237,173 : SYS 6318
Mrs Pac Man : 8090,205 puis SYS 2066
Troopa Truck : 4884,236 puis SYS 2066
G-Force : 20781,205 : 20806,205 puis
SYS 64738
China Miner : 34623,205 puis SYS 64738
Robin to the Rescue : 6144,205 puis
SYS 7040
BC II Grog's revenge : 23608,205 puis
SYS 2080
BC's Quest for Tires : 14864,0 puis
SYS 2240
Jack & the Beanstalk : 39548,205 puis
SYS 2274
Cliff Hanger : 4588,228 puis SYS 2215
1985 : 11923,205 puis SYS 2087
Fred : 24586,0 puis SYS 2441
Planet Rover : 23901,228 : SYS 22528

Et voilà pour ce mois.

(à suivre)

Courrier

Pour nous contacter (courrier, propositions d'article) ou pour vous abonner (cout : 12 timbres pour les frais de postes) laissez nous un message dans une de nos BAI sur MINITEL. Elles sont sous TELETEL 3 (36 15) et ce sont HG et SM. Toutes les BAI se nomment RCAP et toutes les instructions sont données dans le curriculum vitae (sauf SM).

Nous essaierons de vous recontacter dans les plus brefs délais, en laissant les réponses dans votre BAI ou en vous téléphonant.