

# R C P L magazine



*Numéro Spécial*



*Noël!*

**Le fanzine des C64, Amiga et Atari ST No 20 - Mensuel - DECEMBRE**

## **Editorial**

Ce mois-ci je vais consacrer mon éditorial à un problème qui nous interpelle tous quelque part au niveau du vécu, si vous voyez ce que je veux vous dire. Je veux parler des constructeurs d'ordinateurs tels que Atari et Commodore. En effet, ces deux sociétés ont créé de superbes machines, même si l'une est plus superbe que l'autre, et devant leur succès ont commencé à décliner toute une gamme. C'est-à-dire qu'avec le succès des Atari ST (520 et 1040 (dépasse le coup de deux types de drive !)) Tramiel a décidé de sortir des Mega ST qui n'ont pour seul intérêt que leur Design pro mais qui ont malheureusement quelques problèmes de compatibilité avec l'ancienne gamme. Exit des jeux tel que Antanoid (le seul jeu de vraiment valable sur un ST) tout simplement car Atari a jugé judicieux de modifier le système d'exploitation. Sans parler du fameux bliffler qui n'a de bliffler que le nom car tout les testes ont montré qu'il n'accélérait pas grand-chose. De plus, pour couronner le tout, Atari a sorti un 1040 avec le nouveau TOS avec problèmes de compatibilité incorporés. Au fait, vous savez quelle est l'excuse de Tramiel devant de telles conneries : C'est la faute aux boîtes de soft, elles n'ont qu'à utiliser les commandes BIOS officielles et c'est tout, pas de bidouillage. Oui, mais sans bidouillage, le ST resterait une merde, surtout au niveau des scrolls, alors ... Pour en finir

avec Atari, ils ont enfin sorti un 520 avec drive 1Mo, mais c'est un peu tard non ?

Passons maintenant à Commodore. Eux, non seulement, ils ont arrêté l'Amiga 1000, mais encore ils ont incorporés le Kickstart (1.2) en ROM de leurs deux nouveaux modèles. Bilan, 30 secondes de gagné. Et adieu quelques soifs de la première époque (on respire mieux car LeaderBoard 1.2 est sorti). Mais le pire est encore à venir, si, si, voyez donc. Si le ST n'est pas une machine qui confine au génie (même si elle est très bonne) au moins vous pouvez étendre vous-même sa mémoire sans difficultés. Mais alors l'Amiga ... Vous êtes obligé d'acheter une extension car il est hors de question d'y arriver soi-même (une histoire de composant PAL, induplicable sans gros moyens) et je ne vous parle pas du prix : 3500 Frs pour 2 petits Mo supplémentaires (pour un 1000) sinon 950 Frs pour 1 Mo (pour un 500). Quand on sait qu'en plus tout ajout de mémoire pose de gros (très gros) problèmes de compatibilité, on se dit que les ingénieurs devaient être très fatigués quand ils se sont penchés sur le problème de la mémoire de l'Amiga. Notez que les programmeurs des soifs incompatibles (car incapables de gérer le surplus de mémoire) sont assez coupables, ils pourraient prévoir le coup. Enfin, pourquoi tant de connerie ? Mais n'allez pas croire que les autres marques soient épargnées par la connerie, tous rivalisent et placent la barre assez haut, même IBM, le sérieux

professionnel avec le PS qui est équipé de lecteurs 3 1/2 alors que tous les programmes existants n'existent que sur 5 1/4 (et je ne vous dit pas à quel prix ils vendent leur 5 1/4 externe).

**B.S.T**

## **Redaction**

**Directeur de la publication**

**Redacteur en chef**

**B.St**

**Directeur artistique**

**Redacteur en chef adjoint**

**L.T**

**Directeur section ST**

**D.F**

**Editeurs**

**GB et JP**



# Break!

## SUR LES INTERRUPTIONS PAR H. SYL

Aie ! Aie ! Aie ! on va trop vite, le système des interruptions et l'emploi du Raster n'ont pas été digérés. Mais avant de les voir par le détail, juste une mise au point : les petites routines que je donne s'adressent aux personnes qui connaissent les bases élémentaires de langage-machine; pour les autres : si vous n'avez jamais programmé en LM ou si vous vous plantez dans les adressages indexés, les PHA, PLA, EOR, ... ect. je vous conseille les bouquins suivants : Celui en deux tomes parus chez Micro-Application et celui parut chez Eyrolles (pour 6502 évidemment). Pour ceux qui ont dépassé ce stade, je conseille le Programmer's Reference Guide où vous trouverez toute la mémoire passée à la loupe, le fonctionnement des modes graphiques, des sprites, ... , l'emploi des routines KERNAL, ect... Bref, une vraie mine d'or, seul défaut "It's in english". Il existe bien une version canadienne en français mais ... Sinon, notes deux très bon ouvrages, Sutra 64 (RCAP d'Or 86) et Le livre du C. 64.

### -A quoi servent les interruptions ?

Par exemple à changer les couleurs du fond de l'écran en cours de route, employer plusieurs modes graphiques en même temps, faire "scroller" certaines parties de l'écran, ...

### -Mise en place :

Quand vous allumez votre C.64, vous trouvez aux adresses \$0314 et \$0315 les valeurs \$31 et \$EA (soit l'adresse \$EA31 qui correspond à une routine du Kernal qui s'occupe du clavier, de l'horloge TI, du clignotement du curseur, ...). On va modifier cette adresse afin de dévier le fonctionnement normal (en gros c'est comme si on ajoutait un JSR à la routine Kernal). Pour modifier cette adresse, on emploi tout d'abord l'instruction SEI (qui interdit toute interruption) puis on place la valeur 1 dans les registres \$D019 et \$D01A,

et la valeur \$7F dans \$DC0D, les pointeurs de la sous-routine en \$0314 et \$0315 et CLI (qui rétablit les interruptions).

### - Emploi du Raster :

Le Raster (\$D012) sert de pointeur pour se situer dans l'écran : dans la routine exemple, on va donner une valeur et la comparer au Raster, si elle est égale on modifie la couleur du fond de l'écran en noir). Appuyez sur la barre d'espace pour incrémenter la valeur en \$C021. De plus, pour y voir plus clair, ma valeur du

Raster s'affiche en décimal en haut et à gauche de l'écran. Vous remarquerez au passage que la fenêtre écran commence en 51 et se termine en 251 (soit 200 pixels : 25 caractères de 8 pixels en hauteur).

Je pense maintenant que vous comprenez mieux pourquoi on arrive à faire des scrollings en dehors de la fenêtre écran, mais ne vous affolez pas, ce n'est pas aussi simple que cela.

La routine exemple n° 2 change la couleur du fond de l'écran tous les 16 pixels et permet ainsi d'afficher les 16 couleurs en même temps.

### Exemples

C000 78	SEI		
C001 A9 01	LDA	##01	
C003 8D 19 D0	STA	\$D019	
C006 8D 1A D0	STA	\$D01A	
C009 A9 7F	LDA	##7F	
C00B 8D 0D DC	STA	\$DC0D	
C00E A9 1A	LDA	##1A	
C010 8D 14 03	STA	\$0314	
C013 A9 C0	LDA	##C0	
C015 8D 15 03	STA	\$0315	
C018 58	CLI		
C019 68	RTS		
C01A AD 19 D0	LDA	\$D019	
C01D AD 19 D0	STA	\$D019	
C020 A2 00	LDX	##00	
C022 EC 12 D0	CPX	\$D012	
C025 D8 F6	BNE	\$C022	
C027 A9 00	LDA	##00	
C029 8D 21 D0	STA	\$D021	
C02C 8D 20 D0	STA	\$D020	
C02F E8	INX		
C030 EC 12 D0	CPX	\$D012	
C033 D8 F6	BNE	\$C030	
C035 A9 00	LDA	##00	
C037 8D 21 D0	STA	\$D021	
C03A A9 00	LDA	##00	
C03C 8D 20 D0	STA	\$D020	
C03F AD 21 C0	LDA	\$C021	
C042 A2 00	LDX	##00	
C044 A9 30	LDV	##30	
C046 C9 64	CMF	##64	
C049 98 05	BCC	\$C04F	
C04A E9 64	SBC	##64	
C04C E8	INX		
C04D D8 F7	BNE	\$C046	
C04F C9 0A	CMF	##0A	
C051 98 05	BCC	\$C058	
C053 E9 0A	SBC	##0A	
C055 C8	INY		
C056 D8 F7	BNE	\$C04F	
C058 09 30	ORA	##30	
C05A 8D 02 04	STA	\$0402	
C05D 98	TVA		
C05E 8D 01 04	STA	\$0401	
C061 8A	TXA		
C062 8D 00 04	STA	\$0400	
C065 A5 C5	LDA	\$C5	
C067 C9 3C	CMF	##3C	
C069 D8 03	BNE	\$C06E	
C06B EE 21 C0	INC	\$C021	
C06E 4C 31	EA	\$EA31	
C071 00	BRK		



## LES ARMES DES PIRATES



Nous allons voir dans cet article différentes calculatrices qui ont la caractéristique de fonctionner en mode exadécimal et de permettre les conversions de bases. Ces calculatrices sont des armes indispensables à tout bon pirate (crackeur évidemment).

Voyez donc le tableau suivant :

Nom	Prix	Marque	ABCDEFGHIJK
EC 4075	125	Tandy	1
TI 52	199	Texas I	X X 8 X?
TI 36	199	Texas I	XX X 1
EL 566	240	Sharp	X 1
FX 370	260	Casio	X X 1
F 65	260	Casio	X X 1
EC 4014	299	Tandy	XX X 1
EC 4013	350	Tandy	XX X 1
FX 570	350	Casio	X XX 1
FX 4000	445	Casio	XX XX XXS30
FX 470	540	Casio	X XX 1
FX 6000	580	Casio	XX XX XXS30X
PC 7	595	Tandy	XXXX - XX86
FX 7000	860	Casio	XX XX XXS25X
EL 550	875	Sharp	XX X10 X1400
EL 9000	999	Sharp	XXX X? XXS300X

Légende : A: Solitaire B: Stat (simple) C: Stat (séries doubles) D: Proba E: Alphanumérique G: Nb de mémoires H: Mémoire constante I: Programmable J: Nb de pas de prog. K: Graphique

Noter pour les fans de HP (fortunés) la HP 16-C à 1150 Frs.

Note sur les prix : Ils ont été relevés dans les Francs sauf pour les Tandy.

Notes diverses sur les calculatrices :

- EC 4075 : C'est en fait une calculatrice "4 fonctions" avec conversion "Hex-Dec" et faisant horloge.

- EL 566 : Je n'ai pas beaucoup de renseignements dessus et la grille est incomplète.

- EC 4013 : Cette calculatrice est présentée en pochette avec les touches sur l'abaissant de la pochette. Attention aux coupures à force de pliage.

- FX 570 : Affichage de 10 chiffres.

- FX 4000 : Bonne bête : celle que j'ai !

- FX 470 : Affichage 10 chiffres + pochette avec touches (voir EC 403).

- PC 7 : Programmation en Basic.

- FX 6000 : Même chose que FX 4000 avec écran LCD pour les tracés de courbes (fonction d'études de courbes).

- FX 7000 : Même chose que FX 6000, écran plus grand et études des fonctions hyperboliques.

- EL 9000 : Pochette-touches, calcul intégral et fonctions matricielles.

Toutes les machines (sauf EL 4075 avec base 10 et 16) peuvent travailler en bases 2/8/10/16, effectuer des conversions interbases et ont au moins les fonctions booléennes AND, OR et NOT (notez que l'EL 9000 intègre aussi XOR très utile - et XNOR - connaît pas ?).

The Rho / ©

APTE



TELECOM'S BLUES.

En fait, je ne sais pas pourquoi j'ai mis "blues", visiblement ça doit être parce que j'aime bien. De plus l'illustration n'a aucun rapport avec

l'article, c'est simplement ce qu'un ~~PC~~ ordinateur habi m'a sorti il y a quelques jours.

Après avoir passablement dénigré les fabricants d'ordinateurs, les journaux d'informatique et les éditeurs de bouquins et de softs, voici une nouvelle étape tout aussi saignante.

Vous savez tous ce qu'est une écoute téléphonique, c'est quand les bêtes à lépi écoutent tout ce que vous dites au téléphone. Et bien, sachez qu'en France c'est interdit ! Enfin, la police n'a pas le droit de demander officiellement aux Télécoms de poser une écoute sur une ligne sans avoir l'accord du juge. Mais... si par hasard les coges du XIème demande l'affectation d'une nouvelle ligne et que (ô miracle) cette ligne était déjà affectée à quelqu'un du quartier, on obtient quelque chose y ressemblant fortement. De plus, si un jour le gars (ou la fille, ne soyons pas sexiste) se doute de quelque chose et qu'il va à l'agence de Télécoms (réaction qui serait stupide), il obtiendrait (au grand maximum) comme renseignement qu'un certain Mickey ou Donald a le même numéro de ligne que lui. Mais il paraît qu'il y a un moyen de voir (gag) si vous êtes sur écoute (je n'ai pas pu vérifier, n'y étant pas), il suffit d'utiliser l'auto-test de votre ligne.

Met-ça-ça : l'auto-test (ou DÉRAL) ? C'est un numéro spécial qui appelle le central sur lequel vous êtes branché, ce central vous rappellera deux fois en donnant une tonalité spéciale. Ce système sert à tester si la ligne aller-retour de chez vous au central fonctionne. Où j'habitais avant la nouvelle numérotation, il fallait faire le 758 ; pour avoir le numéro de votre central, regardez bien ce que fait le gars des Télécoms au moment de l'installation de votre téléphone. Mais si au lieu de la tonalité vous n'entendez rien ou des voix (si vous êtes bégé et que les voix vous disent d'aller combattre les anglais, ça vient pas du phone) inconnues, vous avez gagné : vous êtes sur écoute, il ne vous reste plus que les pigeons voyageurs !

Bon, je sais que même les pires pirates (gag (y m'énervé avec ses gags ! (non mais je te cause pas ! (va te faire voir (mais chut !))) ne doivent pas être sur écoute mais ça peut toujours servir.

Pendant qu'on y est, on peut encore dénigrer au sujet des 36 69 ou 43 69. Ces numéros donnent accès à des services "spéciaux" (pas DST) payants (voir taxes par appel). Quel est la nature des services ? La même chose que sur le Minitel (moe). C'est à dire messages (pas messages !) érotiques et forum pour rendez-vous (hétéro/homo, hoo ! qu'il est vilain). Les dialogues sont du même niveau que sur minitel et en plus oraux (pas besoin de Minitel, de code, de pseudo, d'envoi-suite-sommaire-retour !). Un gosse sachant se servir d'un phone et connaissant le numéro peut y avoir accès ! Quand aux pubs, on les trouve dans tous les canards d'annonces distribués gratis. Alors les associations des parents d'élèves cub pinces des écoles religieuses du XVIème (APECEP) laissez un peu tomber le minitel et intéressez vous un peu au réseau, de plus ce système (une ligne où on se retrouve à plusieurs) a commencé bien avant le minitel, il y a environ 10 ans (c'est ce que m'a révélé un utilisateur).

PS1 : Si un jour vous appelez le réseau et que vous tombez sur un ou deux mecs qui commentent tout le monde, ne les engagez pas trop, je serais peut-être dedans.

PS2 : Quand aux "numéros moes", pas besoin que je vous les donne puisque vous pouvez les voir dans tous les canards gratuits.

PS3 : Allez, je vous en donne quand même un 43 69 33 33 : Chantal Goya ! 'NAK



## SUPER RCAP contre Mac JNEOX

Mac Intox vint nous annoncer, victorieux (comme Samothrace), la fin de B.Str. Un rictus sur la face dévoilait ses dents jaunes, alors que la bave coulait le long de sa machoire. Distingué quôôôô!

Il était accompagné par un droïd qu'il nous présenta comme le II GS, le seul vainqueur, celui qui allait succéder à Motorola. désormais pour moi l'Amiga. Le droïd IIGS vainqueur, allait envahir tout le system, sans aucun concurrent. Motorola prisonnière, il ne pouvait plus y avoir de concurrence car elle était la seule détentrice du secret de fabrication de droïd. Mac Intox était fier de nous annoncer la fin de B.Str quand ...

un ~~Wahéééé~~ se fit entendre, une sirène hurlant son cri de rage et de désespoir à moins que ce soit d'alerte, le couloir s'illuminant d'une lumière rougeâtre. On aurait cru un séisme, les parois tremblaient tandis qu'au dessus de nous apparut dans un ~~Wahéééé~~ (c'est une histoire pleine de bruits et de fureur) assourdissant un être bizarre, vêtu d'une cape chocolat bleu pâle et d'un logo lumineux dans lequel figurait une lettre, un S, celui de ... SUPER RCAP qui venait de faire son apparition.

- Alors, ça gaze ? ces mots retentirent dans ma tête comme une exclamation dans une forge.

Mac Intox prit la fuite suivi de son droïd II GS. SUPER RCAP s'élança à leur poursuite, suivi par nous. Une escouade de droïdes nous barra le chemin, pour le céder tout aussitôt, sous forme de casse (ah, tûle froissée, quand tu nous tiens). SUPER RCAP nous distançait, Motorola et moi ayant à escalader une montagne de carcasses fumantes. On finit par aboutir à un garage où stationnaient plusieurs engins. Motorola pris une turbine dernier modèle, me convia à la suivre. L'engin s'éleva et fila à travers le ciel. Les batteries aériennes semblaient hors service, ce qui n'étonnera personne avec un SUPER RCAP dans la place. La base ressemblait plutôt à une ruine, vue du dessus. Motorola se dirigeait vers les météorites, où devait giser la capsule de B.Str, du moins ce qui devait en rester. Elle passa des heures et des heures à chercher, à scruter les écrans, à fouiller roches après roches. Ne voulant rien savoir, elle s'enclait soudain, "LE WOUA". Sur un météore, la capsule attendait, B.Str attendant lui aussi, mais à l'intérieur.

Lors de notre fuite de la résidence, SUPER RCAP avait réussi à rattraper Mac Intox et ils se livraient un combat sans merci, dans l'espace comme il se doit, emplissant ce coin de la galaxie de couleurs, de zaps, d'éclairs, d'étincelles, d'explosions, de lumière, de bruits et de fureur (tient ! encore). Ce combat se solda par la chute de Mac Intox dans un trou noir, il semblait bel et bien perdu, quand à II GS, il en avait profité pour s'enfuir et disparaître dans la nature.

Personne ne su ce que fit alors SUPER RCAP, on dit qu'il s'est dirigé vers le champs d'astéroïdes et y aurait disparu ...

Motorola mit au monde le 6800, qui fut produit pour équiper une machine destinée à combattre l'avancée du mal Apple. Lors du banquet pour fêter le 6800, je fus pris d'un coup de pompe, de barre, de fatigue, quoi ! ... La voix monocorde du prof finissait son monologue. Un copain me secour : "Viens, il faut aller manger".

### Vésicule Binaire

POSTCLAUQUE, pardon POSTFACE : La nécessité de cette postface répond à l'oubli d'une préface qui aurait éclairé beaucoup de nos lecteurs. Des échos de cette histoire s'étant révélés très durs, je tiens à souligner le fait que cette histoire constitue une expérience intéressante (je crois) et c'est maintenant que je vous conseil de la relire d'un seul tenant. Décidemment, on fait tout à l'envers.

Je tiens à remercier et à souligner leur aide les conteurs qui ont su modifier mon récit et le rendre plus vivant dans l'esprit de RCAP Magazine. Si il s'avère que cette histoire, écrite pour casser les pieds de copains possesseurs d'Apple (qui selon leur dires ont des bécanes autant de fois plus performantes que leur prix l'est autant de fois supérieur), vous à intéressé, nous poursuivons les péripéties de notre héros (mais lequel en fait ? - Vésicule Binaire, B.Str ou SUPER

### Juste quelques Tips (why not ?) par Papapower

Mag Max : Nombre de vies en \$17F1.

Restart en \$1432 avec 0 dans

l'accumulateur (LDA #\$00 JMP \$1432)

Cyborg : Les codes : 1512, 1967, 3971, 5280, 2391.

Hades Nebula : Vies en \$08E7.

Deceptor : Le temps est stocké en \$0379,

\$037A en BCD. Il faut modifier dans les 8 octets suivants les adresses \$0C4B, \$0C53, \$12BD, \$12C5 les \$8D en les remplaçant par des \$AD (LDA temps au lieu de STA temps). Voilà, voilà ; j'en avais d'autres (pomper la musique du génial Mega Apocalypse par exemple) mais je ne sais pas où je les ai mis. Tout possesseur de minitel peut faire le 3615 BA\*C88, rubrique Commodore)

Bon, allez bye.  
Papapower



# Leisure Suit Larry in the land of the lounge lizards

par  
H S  
A O  
N L  
O

(Note du Rédacteur en Chef: j'ai préféré vous passer la solution de Leisure Suit Larry plutôt que celle de King Quest II car cette première est un scoop pour RCAP magazine, ce qui n'est pas le cas de la seconde. Celle-ci vous sera proposée le mois suivant, en Janvier 88 donc).

Entrer dans le bar (open door), sit, buy whiskey, rise, aller dans la pièce nord, give whiskey, get rose, aller à droite, open door, get ring, aller à côté du lavabo, look wall 4 ou 5 fois, sortir dans la rue, call taxi, enter taxi, shop, give money, leave, enter, aller au bout à gauche des liqueurs, get wine, get magazine (devant magazines), aller devant le vendeur, buy wine, buy magazine, buy prophylactics (répondre aux questions au choix), sortir, attendre le clochard, give wine, près du téléphone, look phone (num. 555 @ @), call taxi, enter taxi, bar, give money, leave, open door, aller à droite, knock door, "ben sent me", use control, change channel jusqu'à trouver une bonne chaîne (6 ou 7 fois), monter, près du lit, undress, use prophylactics, go bed, ... , aller à la table de l'autre côté de la pièce, take candy, open window, go window, remove prophylactics, sauter en allant tout à droite du balcon, take hammer, leave, revenir dans la rue principale (pour vous amuser, sauvez la partie et aller faire un tour à droite et... regardez), call taxi, casino, give money, leave, enter dans le casino (pour gagner de l'argent, jouez ou alors trafiquer la partie à l'éditeur de secteur -cf annexe-), aller tout droit, puis près du cendrier, take card, sortir, aller au "disco" par le taxi, show card, enter, aller près de la fille qui est seule, sit, look woman, talk woman 5 fois, give rose, give ring, aller sur la piste de danse, aller se rasseoir, sit, look woman, give money, rise, sortir, aller à la chapelle (church) en taxi, open door, get married, sortir, prendre le taxi, aller au casino, enter, aller dans l'ascenseur, four, aller à la porte où se trouve un coeur, knock door, aller près de la radio, turn on radio (ou press knob), noter le numéro (555-8039) sortir, aller dans l'ascenseur, one, sortir du casino, aller au shop avec le taxi, use phone, 555-8039, wine, honeymoon suite hotel, prendre le taxi, aller au casino, monter dans la chambre, knock door, pour wine, go bed, ... , cut rope with knife, get rope, sortir, descendre, sortir du casino, au type au bar: give money to man, prendre le taxi, aller au bar, enter, rebourrer dans la chambre de la première fille de la même façon, passer par la fenêtre, tie rope to me, à droite, tie rope to balcony, catch pills, use hammer, take pills, go balcony, descendre, leave, prendre le taxi pour aller au casino, monter au huitième (eight), look woman, open bottle of pills, push button, aller à la porte dorée, aller ensuite en haut à droite, open door, take doll, undress, look woman, give apple.

Annexe: Pour les possesseurs de ST, pour gagner \$255, aller au 131ème octet et placer \$FF avec un éditeur de secteur sur le fichier de la sauvegarde, cela évite de jouer au jackpot (NdReC: Pour les utilisateurs d'Amiga, je ne me souviens plus bien où se trouvait ce fameux octet, sur le 2ème ou le 3ème -à moins que ce soit le 4ème- je crois et dans les environs du \$170ème octet -éditer le fichier en octet, pas en mot. De toute façon, vous reconnaîtrez

facilement cet octet en connaissant le fric possédé).

PS: Pour passer les 5 questions du départ, appuyez sur ALT (maintenant appuyé) puis X, C, V, et ensuite RETURN 2 fois puis SHIFT ? (NdReC: Pour l'amiga, c'est plus simple: ALT X puis RETURN et le tour est joué).

A la prochaine, Han Solo.

## AMIGA 4001

Depuis Août, de nombreux jeux (et je ne vous parle pas des utilitaires) sont sortis sur cette superbe machine qu'est l'Amiga. Je vais vous en faire la liste qui comprend donc les sorties entre la 1<sup>er</sup> Août et le 16 Décembre, soit quatre mois et demi. Les voici donc avec une petite appréciation donnée avec la rigueur que chacun me connaît (appréciation toute arbitraire et personnelle j'en conviens).

Amiga Karate (0)  
Diablo (\*)  
Extensor (0)  
Jewels of Darkness (\*)  
Mission Elevator (\*)  
Mouse Trap (\*)  
Ninja Mission (\*)  
On Impos (0)  
Phibes (\*)  
Roadwar 2000 (\*)  
Terropods (\*)  
Typhoon (\*)  
Hardball (\*)  
Silicon Dream (\*)  
Impact (\*)  
Amegas (\*)  
Karate Kid II (\*)  
Goldrunner (\*)  
Garrison (\*)  
Bad Cat (\*)  
Knight Orc (\*)  
The 3 Musketeers (\*)  
Test Drive (\*)  
Phantasie (0)  
Phantasie III (\*)

Fire Power (\*)  
Professional Football (0)  
The Big Deal (\*)  
Leisure Suit Larry (\*)  
Black Cauldron (\*)  
Fortress Underground (0)  
Radar Raiders (0)  
Gnome Ranger (\*)  
Dark Castle (\*)  
Feud (\*)  
Gball (\*)  
Tasar (\*)  
Leviathan (\*)  
Skyfighter (0)  
Debonator (0)  
Into the Eagle Nest (0)  
Rallye Master (\*)  
Hunt for the Red October (\*)  
Persecutor (0)  
Pinball Wizard (\*)  
Western Games (\*)  
Ball Raider (0)  
Insanity Fight (\*)  
Beat It (\*)  
Invaderscraft (\*)  
Gebee Air Rallye (\*)  
Crystal Hammer (\*)  
The Way of Little Dragon (\*)  
Runaway Mike (\*)  
Möbius - out of celestial harmony- (\*)  
Indoor Sport (\*)  
Grid Start (\*)  
Thai Boxing (0)  
Tele War (\*)  
Galaxien (\*)

Et voilà, le mois prochain, une liste complète des jeux sur Amiga vous sera proposée.

B.St

## Liste de RCAP-RDAP

Encore des départs pour	- Secker	- LTF
arrêt des activités de	- LTF	- B.St
piratage:	- Wolfhawk	RCAP magazine:
RDAP 64:	RDAP:	- B.St
- B.St	- Judas	- LTF
- H.Syl	- Davido	- DF
- Loulou Bécan	- Agim	- JP
RDAP ST:	- Ozzy	- GB
- Dom	- FCK	- The Rha!



# MURDER on Mississippi par OI

Voici la solution de Murder on Mississippi, un des meilleurs jeux qui existent sur ordinateur (à mon avis du moins). J'ai réussi à le résoudre, mais ça

n'a pas été simple, comme vous allez pouvoir le constater.

La première chose à faire, est d'identifier le corps de la cabine N° 4. Pour cela, se rendre à ladite cabine, puis aller chercher le capitaine et lui demander de vous suivre. L'emmener à la cabine 4 et après qu'il vous ait dit tout ce qu'il sait, sortez de la cabine avec le capitaine sur vos talons. Essayez d'ouvrir la cabine N° 1 qui est fermée à clef. Cette action fait dire au capitaine qu'il demandera à Henry de vous ouvrir la porte. Allez chercher Henry afin qu'il vous suive dans tout vos déplacements (le capitaine est libre d'aller faire ce qu'il veut) et qu'il vous ouvre toutes les portes.

Vous devez interroger toutes les personnes qui se trouvent sur le bateau. Pour cela, rendez vous dans leur cabine (ou leur lieu de travail) et questionnez les. Demandez leur ce qu'il savent sur la victime puis après inspectez leur cabine. Illustration de mes propos : Allez à la cabine N° 20 et demandez à Twyle ce qu'elle sait à propos de la victime puis inspectez la cabine; vous trouverez une boîte "Rosewood".

Bien, voici une liste des objets que vous devez trouver :

- Boite "Rosewood" : Cabine 20

- Pistolet Colt : Cabine 15

- Cotton de nettoyage : Cabine 27

- Clef : Cabine 1 (pour ouvrir la porte, allez chercher Henry, essayez d'ouvrir la porte, Henry l'ouvrira pour vous).

- Balle : Cabine 16 (dans la cabine N° 16, un couteau va être projeté sur vous. Pour l'éviter, poussez le joystick en arrière quand vous entrez. Sauver la partie avant est vivement conseillé).

Dans les cabines (1 et 16), le plafond peut vous tomber dessus. Si vous voyez quelque chose tomber du haut de la porte, alors marche arrière toute pour sortir le plus vite possible; sinon c'est la mort et il faut recommencer la partie à zéro. Une fois ressorti, essayez d'entrer à nouveau. Le plancher de la cabine 1 est parfois humide, alors évitez de tomber. Allez (dans la cabine 1) près du mur, jusqu'à ce que vous soyez au pied du lit, puis inspectez le tableau et vous trouverez derrière une clef. Laissez autant de preuve que vous pourrez dans le coffre à bagage, les poches de Regis ne pouvant contenir que 6 à 8 objets. Allez dans la cabine 3, inspectez la et posez la clef et la boîte sur la table. Ouvrez la, examinez la (deux fois si nécessaire). Dans la boîte, il y aura un Derringer et une coupure de journal. Sortez. Placez vous sur le pont en face des cabines 4 et 6 et examinez le garde-fou. Vous devez voir quelque chose que vous ne pouvez prendre. Ceci fait, vous devez descendre d'un étage pour aller dans la salle des machines où Regis verra une gaffe. Prenez la (ce n'est pas très facile, vous devez examiner à deux reprises la salle des machines). La première fois, Henry vous enjoint de chercher dans sa cabine, inspectez une seconde fois et Regis verra la gaffe et pourra ainsi la prendre. Retournez en face des cabines 4 et 6 et inspectez à nouveau. Cette fois, vous pourrez récupérer la chose qui pend et qui se révèle être un holder.

Maintenant, les choses vont se compliquer. Récupérez tous les indices et amenez les à la cabine 3. Inspectez puis examinez la table, puis le col et la balle, le derringer et la balle, le Derringer et le holder. Maintenant, les premières énigmes sont résolues, mais il va falloir aller plus loin.

Allez voir Godwin, cabine N° 12, et questionnez le sur Henry. Aucune prise de notes n'est utile ici. Allez voir Mme Des Plaines, cabine N° 23 et questionnez-la sur le Capitaine Overbright. Notez ceci : I gave him my

jewels to keep in the safe (je n'ai pas besoin de vous traduire, car si vous n'êtes pas capable de comprendre ceci, alors ce jeu n'est pas fait pour vous). Puis posez lui une question sur Henry (oas de note) et allez voir le capitaine et montrez lui la note sur les bijoux. Il ouvrira le coffre-fort, inspectez-le. Prenez le ticket qui s'y trouve. Allez voir Mr Humphrey, cabine 15, et questionnez le sur Mme Des Plaines et Henry. Inutile de prendre des notes. Allez voir le juge, cabine N° 9, et questionnez le sur Henry. Notez sa réponse "He wouldn't tell me where next stop was". Allez voir Ms Smallworth, cabine 20, et questionnez la sur Henry (toujours lui, le pauvre, on s'acharne sur lui, serait-il le coupable ?). Pas de prise de notes. Allez voir Henry à la salle des machines, et montrez lui la note sur lui. Notez sa réponse : "He kept on asking me about the stops". Questionnez Henry sur Ms Smallworth sans prise de notes. Montrez la dernière note au capitaine, au poste de commande. Notez sa réponse "Pree said she wanted to mail a letter". Montrez cette note à Daisy du Pree, cabine 8. Elle vous dit que la lettre est dans sa garde-robe. Inspectez la garde-robe, prenez la lettre et retournez à la cabine N° 3 pour l'inspecter et l'examiner. C'est un certificat d'exploitation d'une mine. Allez voir Mr Humphrey, cabine 15, et demandez lui ce qu'il a à dire sur Mme Les Plaines et notez : "I'm found of her unusual perfume". Montrez cette note à la personne concernée, cabine 23, et notez sa réponse "I liked that Cologne Twyla loaded me". Montrez celle-ci à Ms Smallworth, cabine 20, elle vous répondra "I returned this Cologne to Daisy du Pree", réponse que vous noterez. Questionnez la sur Henry (on l'avait presque oublié celui-là). Pas de prise de notes. Montrez la dernière note à Daisy du Pree qui vous répondra qu'elle l'a rangé dans sa garde-robe. Inspectez et prenez la bouteille d'eau de Cologne. Allez ensuite à la cabine N° 3 et inspectez et examinez l'eau de cologne et le cotton. Descendez voir Henry et questionnez le sur Ms Smallworth. Il l'appelle Ms Gold ... c'est alors qu'une connexion entre Mr Golden (l'article du journal) qui s'est suicidé et Ms Smallworth, qui est peut-être sa soeur se fait dans votre esprit de façon apparente (?). Pas de notes à prendre. Accusez Ms Smallworth, cabine 20, et emmenez la au salon, cabine 24, et l'explication du meurtre sera ainsi dévoilée.

Et voilà, c'est fini.

Solution par OI.

## Zzap Pokes

Allez, digérez vous cette série de pokes que moi B.Sir ai tiré de la revue anglaise Zzap, et pour vous récompenser de la lecture de cet article, recevez en cadeau les pokes d'Action Force que je me suis amusé à chercher (et à trouver). Les voici : \$9080,\$AD \$90D0,\$AD pour l'hélicoptère \$90F4 pour la jeep. \$A73D,\$EA A73E,\$EA pour les munitions \$A6EF,\$EA \$A6F0,\$EA pour les bombes \$B3DB,\$AD pour le fuel. et SYS \$9277.

He-Man : 651 3,173 SYS 18550

Hercules : 3905,169 3906,0 3907,234 SYS 2304

High Noon : 1 8033,255 SYS 16384

Hover Bover : 321 33,65 SYS 32768

Zodiac : 4587,96 SYS 16896

Zynaps : 37281,255 SYS 32760

Zyron's Escape : 1591,173 SYS 4166

Et puis ce sera tout car il commence à être tard dans cette froide nuit d'hivers, avant-veille des vacances de Noël, vacances dont j'aurais le plus grand besoin pour récupérer des fatigues universitaires. Tout ceci pour dire que j'en ai marre pour aujourd'hui. Salut





Rdap world est sortie???

# Pas possible !!!

## Il faut que j'aille voir!

### Réponse à RDAP World:

Ce nouveau magazine est le bienvenu, car pour se rendre compte qu'un magazine est bon (Rcap magazine par exemple), il faut le comparer aux autres qui le sont moins (exemple?).

1) L'éditorial fait frémir: franchement, en étant objectif, DF a-t-il dit quelque chose sur l'Amiga qui ne soit pas fondé? Le seul reproche que je lui adresse personnellement (et il le sait, le bougre) c'est qu'il passe sous silence les qualités de l'Amiga (qu'il connaît parfaitement) pour ne clamer que celles du ST (et dieu sait qu'il va les chercher loin, mais elles existent). Jamais, au grand jamais il n'a insulté les possesseurs de l'Amiga: tout juste a-t-il fait des articles avec des jeux de mots.

2) L'article sur le Genlock est une tentative d'humour, ou alors je ne sais plus lire. Exemple, lorsque Davidéo (Salut!! au passage) nous dit que pour avoir de la couleur avec un Amiga Pal il faut une interface Sécan-Pal, il a raison, mais lorsqu'il rajoute que cela ne coûte pas cher, je rigole (sauf respect): on peut trouver une telle interface à un seul endroit à Paris, à Général Vidéo. Prix: 1790 Frs, Référence pour les sceptiques numéro SP 10. Il y en a une autre, la REP 15, à 1590 Frs, moins bonne.

Ed'en Computer en a eu une il y a 15 jours, mais comme personne ne voulait l'acheter il l'a retournée à CGV France. Chez lui, elle coûtait 1390 Frs. Sinon, il faut reconnaître que le fond

de l'article est bien, et aurait mérité de passer dans la rubrique du Bricoleur Pou.

3) Qu'il est dur de lire autant de fautes d'orthographe (pas Steffi), mais lorsqu'on a vu B.Str à ses débuts, il ne faut pas désespérer pour l'avenir.

4) Bien la solution de Uninvited, si si!

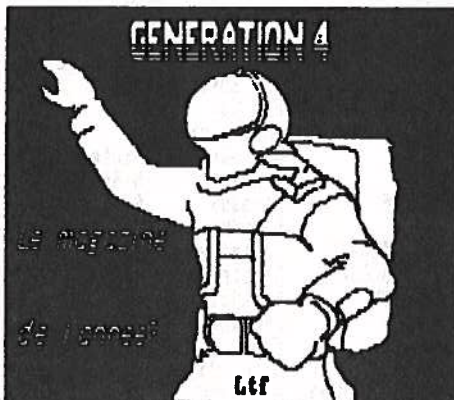
5) Un magazine ne parlant que de ses proches n'est intéressant que pour... les proches. Le mec qui bâtonne ne connaît pas les membres de Rdap doit s'ennuyer à mourir, non? NB: moi je trouve le n.1 de Rdap World désopilant, hilarant, B.Str ne doit pas être tout à fait du même avis, mais comme il dit qu'il n'y a jamais de mauvaise publicité, il est servi.

6) Pour un premier numéro, il est correct.

7) Pitié!!!! (adressé à Judas, lorsqu'il ne passera à la même noulinette que B.Str.)

Conclusion: RDAP World est enfin sorti, est d'un niveau correct, et améliorable, mais attendons le numéro 2 pour se forger une opinion plus précise.

LTF



La sortie d'un magazine enfin à peu près correct en France fait plaisir à tout le monde. GENERATION 4 a de quoi plaire à beaucoup de monde. Un seul regret, est-on sûr que dans les mois à venir les consoles Sega et Nintendo seront toujours là, et que le titre de Generation 4 sera toujours justifié? Pour les Amiga et ST, pas de problème, dans 5 ans ils seront toujours là, un du moins (je ne dirai pas lequel, mais mon opinion est précise à ce sujet). Comme à toute bonne chose, des critiques doivent être formulées, je vais donc me charger de découper en quatre Génération.4.

Voici le compte rendu des essais de logiciels: j'ai additionné les notes et fait une moyenne. Les jeux sont classés d'après ces moyennes.

## Jeux rôles/aventures

GUILD OF THIEVES	Rainbird	Amiga et ST	96.33
BALANCE OF POWER	Mindscape	ST & Amiga	96.33
MANOIR DE MORTÉVIELE	Khvilkor cre	ST	93.67
THE BARD'S TALE	Electron.Arts	ST & Amiga	89.67
SPACE QUEST	Sierra on li	Amiga et ST	89.33
GOLDEN PATH	Firebird	ST	89.33
KING QUEST III	Sierra on li	Amiga et ST	89.00
LEISURE SUIT	Sierra on li	ST & Amiga	87.33
TASS TIMES TONE TOWN	Activision	Amiga et ST	86.33
GREAT BATTLES	SSI	ST	84.67
BLACK CAULDRON	Sierra on li	ST & Amiga	84.67
MINDSHADOW	Activision	Amiga et ST	83.67
BORROWED TIME	Activision	Amiga et ST	83.33
SUNDOG	FTL	ST	83.00
LES PASSAGERS VENT 2	Infogrames	ST	82.67
NINE PRINCES AMBER	Telarium	ST	81.67
COLONIAL CONQUEST	SSI	ST	81.33
PERRY MASON	Telarium	ST	80.67
ULTIMA III	Origin syste	Amiga et ST	80.33
THE PAWN	Rainbird	Amiga et ST	78.67
KAMPFGRUPPE	SSI	Amiga & ST	77.00
ALTERNATE REALITY	Datasoft	ST	76.67
KING QUEST II	Sierra on li	Amiga et ST	76.33
ROADWAR 2000	SSI	Amiga et ST	75.67
LES PASSAGERS VENT 1	Infogrames	ST	75.67
PHANTASIE II	SSI	Amiga et ST	74.33
PHANTASIE I	SSI	Amiga et ST	73.00
GATEWAY	Priority Sof	ST	72.67
AUTO DUEL	Origin syste	ST	72.67
OGRE	Origin	Amiga et ST	72.33
KING QUEST	Sierra on li	Amiga et ST	70.33
BRATACCAS	Psygnosis	Amiga et ST	70.33

FARENHEIT 451	Telarium	ST	68.67
WINNIE THE POOH!	Sierra on li	Amiga	66.67
OO TOPOS	Polarware	Amiga et ST	66.67
THE HITCHIKER GUIDE	Infocom	ST & Amiga	65.33
TREASURE ISLAND	Wyndham	ST	63.00
SILICON DREAMS	Rainbird	Amiga et ST	62.67
JEWELS OF DARKNESS	Rainbird	ST & Amiga	62.67
WINNIE THE POOH!	Sierra on li	ST	62.00
AMAZON	Telarium	ST	62.00
ULTIMA II	Sierra line	ST	61.33
ALIENS FIRE	Jagware Inc	Amiga	59.00
NASSACRE	Loricel	ST	41.00
FANTASTIC FOUR part I	Adventure in	ST	37.00
TRANSYLVANIA	Polarware	Amiga et ST	36.00
EDEN BLUES	Ere Informat	ST	31.67
CRINSON CROWN	Polarware	Amiga et ST	30.00
TRILOGIE OF APSHAI	Epyx	Amiga et ST	28.67
SPIDERMAN	Adventure in	ST	18.00
EREBUS	EH Services	ST	17.00

## Jeux arcade/action

SINBAD & TH.OF FALCO	Cinemaware	Amiga	96.33
TERRORPODS	Psygnosis	Amiga et ST	95.33
EARL WEAVER BASEBALL	Electro.Arts	Amiga	94.33
DEFENDER OF THE CROW	Cinemaware	Amiga	93.67
WONDER BOY	Sega	Sega	93.33
ALEX KID MIRACLE WOR	Sega	Sega	93.33
THE FEARY TALE ADVT	Micro illus.	Amiga	92.33
BARBARIAN	Psygnosis	Amiga	91.67
MEAN 18	Accolade	Amiga	91.33
10 TH FRAME	Access soft.	ST	91.33
TIME BANDIT	Microdeal	ST	90.67
GAUNTLET	US Gold	ST	90.67
MARBLE MADNESS	Electro.Arts	Amiga	90.00
AIRBALL	Microdeal	ST	89.67
CHOPLIFTER	Sega	Sega	89.33
BARBARIAN.	Psygnosis	ST	89.33
GHOSTS'N GOBLINS	Nintendo	Capcom	89.00
SPACE HARRIER	Sega	Sega	88.67
FANTASY ZONE	Sega	Sega	88.67
WORLD GRAND PRIX	Sega	Sega	88.00
QUARTET	Sega	Sega	87.67
KARATE KID II	Microdeal	Amiga	85.67
GOLDRUNNER	Microdeal	Amiga et ST	85.67
WORLD GAMES	Epyx	Amiga et ST	85.33
TONIC TILE	B3M	ST	85.00
TWO ON TWO	Activision	Amiga	84.67
SUPER MARIO BROSS	Nintendo	Nintendo	84.00
CHAMPIONSHIP GOLF	Gamestar	Amiga	83.67
CRYSTAL CASTLE	Atari	ST	82.33
CHAMPIONSHIP WRESTLI	Epyx	ST	82.33
TWO ON TWO.	Activision	ST	82.00
HACKER II	Activision	Amiga	82.00
GHOST HOUSE	Sega	Sega	82.00
COMMANDO	Nintendo	Capcom	81.67
BLACK BELT	Sega	Sega	81.67
SOCCER	Nintendo	Nintendo	81.33
WINTER GAMES	Epyx	Amiga et ST	80.00
TNT	Infogrammes	ST	80.00
SECRET COMMAND	Sega	Sega	80.00
ROCKY	Sega	Sega	80.00
MACADAM BUMPER	Ere Informat	ST	80.00
LEADER BOARD	Access soft.	Amiga	80.00
HACKER	Activision	Amiga	79.67
PRO WRESTING SEGA	Sega	Sega	79.33
CRAFTON & XUNK	Ere Informat	ST	79.33
ROAD RUNNER	US Gold	ST	79.00
LEADER BOARD.	Access soft.	ST	79.00
MISSION ELEVATOR	Amiga	Amiga	78.67
KARATE KID II.	Microdeal	ST	78.33
VOLLEY BALL	Nintendo	Nintendo	78.00
THE NINJA	Sega	Sega	78.00
PRO WRESTLING Ninten	Nintendo	Nintendo	78.00
LITTLE COMPUTER PEOP	Activision	Amiga et ST	78.00
TENNIS NINTENDO	Nintendo	Nintendo	77.67
HACKER II.	Activision	ST	77.67
PINBALL	Nintendo	Nintendo	77.33
MISSION ELEVATOR.	ST	ST	77.33
INTERNATIONAL KARATE	System 3	ST	76.67
HARDBALL	Accolade	Amiga et ST	76.67

BALLOON FIGHT	Nintendo	Nintendo	76.67
WRECKING CREW	Nintendo	Nintendo	76.33
HADES NEBULA	Nexus	ST	75.67
THE HALLEY PROJECT	Mindscape	Amiga	74.33
POPEYE	Nintendo	Nintendo	74.33
CLU CLU LAND	Nintendo	Nintendo	74.33
CHAMPIONSHIP FOOTBAL	Activision	Amiga et ST	74.33
ONE ON ONE	Eletron.Arts	Amiga	74.00
MILLIPEDE	Atari	ST	73.33
HACKER.	Activision	ST	73.00
DIABLO	Classic Imag	Amiga et ST	72.67
SPY VS SPY	Sega	Sega	72.33
MOUSETRAP	Micro Value	Amiga et ST	72.33
TURBO GT	Gazoline sof	ST	69.33
TRANSBOT	Sega	Sega	69.33
SPACE PILOT	Kingsoft	ST	69.00
TRAILBLAZER	Gremlin Gr.	ST	68.33
GRIDIRON	Bethesda sof	Amiga	68.33
DONKEY KONG 3	Nintendo	Nintendo	68.33
TYPHOON	Kingsoft	Amiga et ST	67.67
PHALANX	Kingsoft	Amiga	67.67
METROCROSS	US Gold	ST	67.67
JUPITER PROBE	Microdeal	ST	66.67
ICE CLIMBER	Nintendo	Nintendo	66.67
MEAN 18.	Accolade	ST	66.33
SWOOPER	Anco	Amiga	65.33
PROHIBITION	Infogrammes	ST	65.00
OGRE	Origin syste	Amiga et ST	65.00
HACH RIDER	Nintendo	Nintendo	65.00
KUNG FU	Nintendo	Nintendo	65.00
HANG ON	Sega	Sega	65.00
ARENA	Psygnosis	Amiga et ST	65.00
ARCANOID	Imagine	ST	65.00
XEVIOUS	US Gold	ST	64.67
ACTION FIGHTER	Sega	Sega	64.67
BOB WINNER	Loricel	ST	63.67
MY HERO	Sega	Sega	63.33
JOUST	Atari	ST	63.00
ENDURO RACER	Sega	Sega	63.00
GOLF NINTENDO	Nintendo	Nintendo	62.33
PLUTOS	Microvalue	ST	62.00
BANK PANIC	Sega	Sega	61.67
PIRATES BARBARY COAS	ST	ST	61.33
MAJOR MOTION	Microdeal	ST	60.67
EXTENSOR	Golden Games	ST	60.00
AMIGA KARATE	Paradox	Amiga	60.00
CHAMPIONSHIP BASEBAL	Activision	Amiga et ST	58.33
ALTAIR	Ere Informat	ST	58.00
WARZONE	Paradox	ST	56.67
SHUFFLE BOARD	Shelbourne s	ST	56.67
EXCITE BIKE	Nintendo	Nintendo	56.33
DONKEY KONG	Nintendo	Nintendo	56.00
FIRE BLASTER	Paradox	ST	55.33
ST KARATE	Paradox	ST	55.00
GRAND SLAM TENNIS	Infinity sof	Amiga	55.00
SEVEN CITIES GOLD	Electro.Arts	Amiga	54.67
SPACE STATION	Paradox	ST	54.33
METROPOLIS	Paradox	ST	53.33
GREAT SOCCER	Sega	Sega	53.33
LIBERATOR	Micro Value	ST	52.67
BOULDERDASH CONS.KIT	Databyte	ST	50.67
SUPER CYCLE	Epyx	ST	50.00
EIGHT BALL	Microdeal	ST	50.00
HGT	Loricel	ST	47.33
ST POOL	Sheibourne s	ST	46.67
SKYFIGHTER	Rainbow arts	Amiga et ST	46.33
ST PROTECTOR	Paradox	ST	43.33
GRAND PRIX 500 CC	Microids	ST	43.33
TEE-UP	Anco	ST	43.00
THAI BOXING	Anco	ST	41.67
SUPER TENNIS	Digital res.	ST	41.33
PINBALL FACTORY	Microdeal	ST	40.00
ELECTRONIC POOL	Microdeal	ST	37.00
VERNER GAMES	Werner Games	ST	36.67
MICROLEAGUE BASEBALL	Microleague	ST	36.67
URBAN CHAMPION	Nintendo	Nintendo	35.00
NINJA MISSION	Mastertronic	ST	33.33
QUASAR	Loricel	ST	26.67
LANDS OF HAVOC	Microdeal	ST	24.33
KARATE KING	Kingsoft	Amiga	21.67
MONKEY BUSINESS	T.Other Vall	ST	20.33
KARATE KING.	Kingsoft	ST	18.33
NUDDIES	Microdeal	ST	14.00
TERRESTRIAL ENCOUNTE	Solar Soft.	ST	13.67
TIME BLAST	Micro Value	ST	9.33
DELTA PATROL	T.other Vall	Amiga et ST	8.33



## COURS de 68000. Troisième partie. par b.str.

**Votez pour  
LA 68000**  
LE SEUL COURS EN UN SEUL  
CHIFFRE 68000

Bien, nous allons finir la partie sur l'adressage en voyant les structures de données de type "Stack" et "Queue". Si vous avez déjà programmé (moment de vantardise : comme moi) en langage Forth, ces deux termes vous diront quelque chose lorsque je vous dirais qu'un Stack est un LIFO (Last-in-First-Out) et qu'un(e) Queue (oh !! il faut prononcer QUOUW) est un FIFO (First-in-First-Out). Ce sont deux système de pile. Le système Stack est implicite dans nombre d'instructions. Voyons donc leur maniement :

- **Utilisation de Stack.** Une pile Stack peut être implantée et manipulée en mémoire en utilisant les modes d'adressages indirects avec Postincrément (An)+ ou prédécrément -(An). Les choses à savoir sont : - En utilisant le Prédécrément, le registre est décrétement avant que son contenu soit utilisé comme pointeur de pile Stack.

- En utilisant le Postincrément, le registre est incrémenté après que son contenu soit utilisé comme pointeur.

- La donnée doit être "mise" dans des adresses de pile pair lorsque vous utilisez des mots longs et courts dans la même pile, sinon, ça fait désordre et votre pile va se mettre à dériver.

- Le pointeur de votre pile Stack pourra être un registre Adresse (A0-A6).

- **Utilisation de Queue.** Une pile Queue s'utilise avec les mêmes types d'adressages. Son maniement est un peu plus complexe, car il faudra deux registres pointeurs, le pointeur d'entrée et le pointeur de sortie. Après une sortie, le pointeur de sortie pointe sur le prochain registre à sortir, le pointeur d'entrée, inchangé, pointe lui sur le prochain espace de libre dans la pile. Après un ajout, le pointeur d'entrée pointe sur le prochain espace dans la pile, mais ne modifie pas le pointeur de sortie qui pointe sur la prochaine donnée à enlever. Pour limiter la taille d'une pile Queue, on fait appel au système de Buffer circulaire. Il s'agit de savoir s'il y a des registres anciennement occupés de libre dans la pile. On procède pour cela à un ajustement des pointeurs, ce qui permet de faire boucler la pile. On peut avoir plusieurs conceptions de buffer circulaire, vous verrez la mienne en annexe (quand elle paraîtra), il s'agit en fait d'une petite routine LM qui s'exécute après chaque utilisation de la pile. Exercice donc : trouvez vous même votre propre algorithme de pile Queue circulaire.

## Troisième partie : Les instructions du MC 68000

Voici les différentes instructions du MC 68000. Attention, on y va

- **ABCD** Addition Décimale avec le Bit d'extension.

Syntaxe : ABCD Dn, Dn ou ABCD -(An), -(Ax)

Taille opérande : Octet

Description : Addition en décimal entre deux registres de Données ou entre deux registres mémoires adressés par prédécrément à l'aide des registres Adresses.

Indicateurs modifiés : Z = mis à 0 si résultat non nul, sinon reste inchangé.

C = mis à 1 si bit carry généré, sinon mis à 0.

X = idem C.

- **ADD** Addition.

Syntaxe : ADD [AE], Dn ou ADD Dn, [AE]

Taille opérande : Octet, mot, mot long

Description : Addition entre une opérande et un registre

Indicateurs modifiés : N = mis à 1 si résultat négatif, sinon mis à 0.

Z = mis à 1 si résultat nul, sinon mis à 0.

V = mis à 1 si débordement, sinon mis à 0.

C = mis à 1 si bit carry généré, sinon mis à 0.

X = idem C.

- **ADDA** Addition avec registre Adresse.

Syntaxe : ADD [AE], An

Taille opérande : Mot, mot long

Description : Addition entre une opérande et le contenu d'un registre adresse.

Indicateurs modifiés : aucun

- **ADDI** Addition immédiate.

Syntaxe : ADDI # [donnée], [AE]

Taille opérande : Octet, mot, mot long

Description : Addition d'une donnée immédiate et d'une opérande destination.

Indicateurs modifiés : Tous

- **ADDQ** Addition rapide.

Syntaxe : ADDQ # [donnée], [AE]

Taille opérande : Octet, mot, mot long

Description : Addition d'une donnée immédiate et d'une opérande destination. La donnée peut prendre la valeur 0 à 7 (000 à 111).

Indicateurs modifiés : Tous

(A suivre)

**B.STF**



**Dom  
LTF  
SEEKER  
WOLFHAWK**

**souhaitent une BONNE ANNEE 88  
aux utilisateurs du ST**

**Editorial :**

Hello heveuribeudy, non je n'ai pas deserte de ce super mensuel et je tiens a excuser l'absence de la section ST du numero 1<sup>er</sup> aupres des honorables lecteurs que vous etes. En effet des problemes de sante et de temps m'ont empeche de boucler le jour J. Ce mois ci je suis encore a la traine et je ne vais pas tarder a me faire virer par le redacteur en chef (pardon chef !)

Je vais essayer de me faire pardonner en vous offrant la liste mise a jour de tous les jeux commerciaux sur ST, arretee au 1<sup>er</sup> decembre 1987 soit 369 jeux, bacacande de petits veinards.

**Hello Trami**

L'activite "Jeux" est debordante mais la principale nouvelle de cette fin d'annee est le nouveau cadeau de mr Tramiel. Il ne peut pas se passer un trimestre sans que ce monsieur tienne en haleine la micro-informatique (tant mieux pour les fideles a ATARI et tant pis pour les autres). Certains ont pu s'en rendre compte vers le 10/15 decembre mais pour ma part qu'elle ne fut pas ma surprise en prenant possession d'un 2eme ST avant fin octobre, de constater que ce beau 520 avait pour le meme prix un drive interne double face (720ko). Ceci represente un cadeau d'environ 4 a 500 fr. Les nouveaux 1040 sont aussi en possession de la nouvelle carte des megas et d'un blitter en cadeau. Ces nouveaux 520 possedent aussi les nouvelles Roms debuggees avec le "scrolling" de l'ascenseur et espace memoire moins gourmand, donc legerement plus rapide.

Connaissez-vous la strategie nipponne a la sauce Tramiel ? Non ! eh bien elle est en marche avec le rachat de Federated Group compose de 47 boutiques dans le sud-ouest des Etats-Unis. Il va se lancer (un peu comme Sugar) dans l'electronique grand public en profitant de ce reseau pour etendre ses ventes de ST. La boucle de son "trust" sera bientot bouclée : - fabrication de semi-conducteurs - le savoir faire vite creatif - la vente a prix attractifs par des reseaux dynamiques.

Pas de panique, vous avez essaye de vous abonner a RCAP MAGAZINE et nous n'avez toujours pas de nouvelles. Eh bien il faut insister car les Bais ne sont pas relevees regulierement et parfois elles sont effacees avant notre intervention.

**Ce qui plait a l'ain ne plait pas forcement a paul**

**Bons points:**

Mach 3 et Sapiens  
Defender of the Crown  
Blue war III  
Bubble ghost  
Super sprint  
Test drive  
Trauma  
Xenon kelly x  
Sky rider  
Barbarian palace  
Blueberry  
Livingstone  
Manhattan dealers

**Allez coucher:**

Missions en rafale et Top gun

Je tire mon chapeau aux boites suivantes: Mindscape, Loriciels, Ere informatique, Infogrames, Coktel vision Surtout Je m'apercois que les editeurs francais n'ont plu a rougir devant les geants US et UK.

Je donne depuis sa sortie la preference a Super Sprint peut-etre par la privation de simulation de voiture mais aussi par le fait que les voitures se conduisent en finesse avec de superbes derapages. Certains ne comprendront pas pourquoi je ne place pas Test drive a cette position mais son interet apres quelques tours est moindre. Je voudrais vous parler un peu d'un editeur tres decevant, j'ai nomme Electronics Arts avec ce logiciel tres attendu qu'etait Marble Madness. Dans un premier temps j'ai dis c'est pas mal par le fait que l'adaptation etait attendu depuis un an mais en y regardant de plus pres le graphisme n'est pas assez fignole, l'effet de disparition de la boule en tombant est completement rate, quant aux bruitages il vaut mieux baisser le volume ou jouer avec des boules quies.



# MIDI

Il y a deja plusieurs numeros que j'ai envie de vous parler du ST a MIDI.

Pour vous mettre l'eau a la bouche, voici les jeux, demos et les utilitaires musicaux utilisant la sortie midi.

4 OP  
8 Ball  
8 track sequencer  
Ac controller program  
Adap soundtrack 1  
Allants  
Cecile 7  
Chopper X  
Copyist  
Creation musicale  
Creator  
CZ android  
CZ patch  
CZ phonix  
Deluxe piano  
DX 7 voo doo  
DX droid  
DX heaven  
DX7 TX sound manager  
Edit Juno  
EZ score  
EZ track  
Gen patch ST midi  
Gist  
Halley's comet  
Keyboard controlled sequencer  
KCS  
Little computer poeple  
Metropolis  
Masterscore  
Midi demo  
Midi drum ST  
Midi magic  
Midiplay Midiplay data christmas carol  
Midiplay data beatles  
Midiplay data top of 86  
Midi player  
Midi recorder  
Midi recording studio  
Midisoft studio  
Miditrack smpte  
Minstrel  
MRS  
Music construction set  
Musigraph  
Music studio  
Noel demo  
N.S.Q  
Pirates of the barbary coast  
Power without the price  
Pro 24 v2.0  
Promidi  
PSE 900 ST  
S 900 sound work  
Sampler lynx

Sapiens  
Softsynth  
Space station  
ST alpha music driver  
STart summer 86 1st issue  
ST demo  
ST karate  
ST protector  
ST studio  
Superconductor  
Synth sample II  
The karate kid II  
The new aladin  
Transform xsym  
Ultima II et III  
War zone

Cette liste est incomplete pour les sequenceurs, samplers et editeurs divers car il en existe deja beaucoup plus que des traitements de texte et gestions de fichiers reunies.

## L'escalade

Tout le monde sait qu'Omo lave plus blanc et que Mir conserve les couleurs mais saviez-vous que manman couleur a ete mise enceinte par papa ST, et que de leur union vient de naitre des triples. Le premier est deja vieux avant l'age car il sort de chez Antic (c'est normal qu'il soit vieux) et c'est Spectrum 512. Le deuxieme fait partie d'une lignee deja celebre, c'est Gfa artist avec ses 1021 couleurs (le mec a ete derange il n'a pas pu mettre les trois dernieres) et des possibilites d'animations et de travail de block interessantes sous une rapidite decolffante (merci Micro-app). Le petit dernier n'a pas voulu etre en reste et Eidersoft affiche 4096 simultanees avec Quantum paintbox.



1 = arcade tir  
6 = jeux de role.wargame

S = arcade aventure  
B = simulation de sport

10th FRAME	520	8 87	221b BAKERSTREET	520	6 87	A MIND FOREVER VOYAGE520	4 87	ACADEMY	520	4 87	
ADDICTA BALL	520	2 87	ATRBALL	520	6 87	ALANTIS	50	3 87	ALTAR	520	1 87
ALTERNATE REALITY	520	6 87	AMAZON	520	5 87	ANNALES DE ROME	520	6 87	ALTARICFOX	520	0 87
ARENA	520	8 86	ARKANOID	520	1 86	ASTERIX CHEZ RAHAZAD520	3 86	6 87	ASTERIODS	520	1 86
AU NOM DE L'HERMINE	520	6 86	AUTO DUEL	520	5 86	AZARIAN	520	0 86	BACKGAMMON	520	9 86
BACKLASH	520	1 87	BAD CAT	520	0 87	BAKERSTREET	520	5 87	BALANCE OF POWER	520	9 87
BALLYHOO	520	4 87	BARBARIAN	520	3 87	BARBARIAN PALACE	520	2 87	BARD'S TALE	520	6 87
BATTLE ZONE	520	0 86	BEYOND ZORK	520	4 86	BIVOUAC	520	8 86	BLACK CAULDRON	520	3 86
BLUE WAR III	520	7 87	BLUEBERRY	520	6 87	BOB MORANE CHEVALER1520	3 87	8 87	BOB MORANE S.FICTION520	1 87	1 87
BOB WINNER	520	0 86	BORROWED TIME	520	5 86	BOULDERDASH	520	0 86	BRATACCAS	520	3 86
BREACH	520	4 87	BREAKERS	520	4 87	BRIAN CLOUGH'S FOOT	520	8 87	BRIDGE 2000	520	9 87
BRIDGE 4.0	520	9 87	BRIDGE 5.0	520	9 87	BRIMSTONE	520	4 87	BUBBLE GHOST	520	2 87
BUBBLE TROUBLE	520	0 86	BUREAUCRACY	520	4 86	CARDSGAME	520	9 86	CASINO CRAPS	520	9 86
CELESTIAL CEASAR	520	6 87	CHAMBER	520	2 87	CHAMPIONSH.WRESTLING520	8 87	9 86	CHAMPIONSH.BASEBALL520	8 87	8 87
CHAMPIONSHIP FOOTBAL	520	9 86	CHECKERS (dames)	520	9 86	CHESS BASE	520	9 86	CHESS PSION	520	9 86
CHESSMASTER 2000	520	9 86	CHIFFRES & LETTRES	520	9 87	CHOPPER X	520	1 87	CLEVER SMART	520	2 87
COLONIAL CONQUEST	520	6 86	CRAFTON AND XUNK	520	3 86	CRACKED	520	1 86	CRIMSON CROWN	520	5 86
CRYSTAL CASTLE	520	2 86	CUTTHROATS	520	4 86	DAVE SCANNER	520	9 86	DAMES (Pks software)520	9 86	9 86
DAMES CHAMPION 3D	520	9 86	DEADLINE	520	4 86	DEATH STRIKE	520	1 86	DEEP SPACE	520	1 86
DEFENDER OT CROWN	520	6 87	DEJA VU	520	6 87	DELTA PATROL	520	1 87	DEMONIAC	520	2 87
DIABLO	520	9 87	DIAMOND MIKE	520	2 87	DIAMONDS	520	2 87	DIZZY WIZARD	520	2 87
EDEN BLUES	520	3 87	EIGHT BALL (pool)	520	7 87	ELECTRONIC POOL	520	7 87	EMPIRE	520	6 87
ENCHANTER	520	4 86	EREBUS	520	5 86	ESSEX	520	4 86	EXTENSOR	520	0 86
EXTENSOR couleur	520	0 86	F-15 STRIKE EAGLE	520	1 86	F15 STRIKE EAGLE	520	7 86	FANTASTIC FOUR	520	5 86
FARENHEIT 451	520	5 86	FAST POKER	520	9 86	FIRE BLASTER	520	1 86	FIRESTORM	520	0 86
FIST OF FURY	520	7 86	FLIGHT scenario 11	520	0 86	FLIGHT scenario 7	520	0 86	FLIGHT SIMULATOR II	520	7 86
FLIPSIDE	520	9 87	FLOYD THE DROID	520	1 87	FORBIDDEN QUEST	520	5 87	FROST BYTE	520	2 87
GALAXY	520	1 87	GATENAY	520	5 87	GATO	520	7 87	GAUNTLET	520	0 87
GNOME RANGER	520	5 87	GOLDEN PATH	520	6 87	GOLDRUNNER	520	1 87	GRAND PRIX 500 cc	520	8 87
GREAT BATTLE 1789-65	520	6 86	GRIDIRON	520	8 86	GUILD OF THIEVES	520	5 86	HACKER	520	3 86
HACKER II	520	3 87	HADES NEBULA	520	1 87	HANSE	520	5 87	HARDBALL	520	8 87
HARRIER STRIKE MISS	520	7 86	HEX	520	0 86	HIJINI (infocom)	520	4 86	HITCHICKER TO GALAXY520	4 86	4 86
HMS COBRA	520	7 87	HOLE IN ONE	520	8 87	HOLLYWOOD POKER	520	9 87	HOME CASINO	520	9 87
ICE AND FIRE	520	5 86	IMPACT	520	1 86	INDIANA JONES	520	2 86	INFIDEL	520	4 86
INTERNATIONAL KARATE	520	8 87	INTO T EAGLE'S NEST	520	1 87	INVADERS	520	1 87	IZNOBUD	520	6 87
JEWELS OF DARKNESS	520	4 87	JOUST	520	2 87	JUMPSTER	520	9 87	JUPITER PROBE	520	1 87
KARATE KID II	520	7 86	KARTING	520	0 86	KING QUEST	520	3 86	KING QUEST II	520	3 86