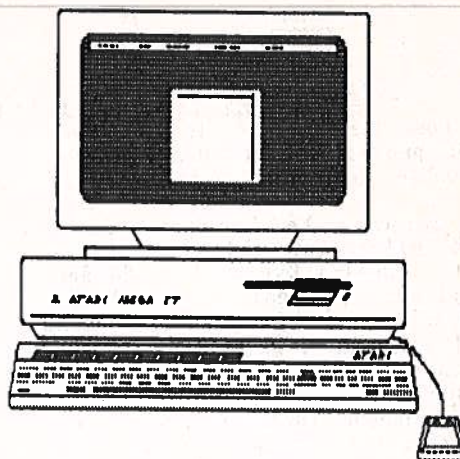
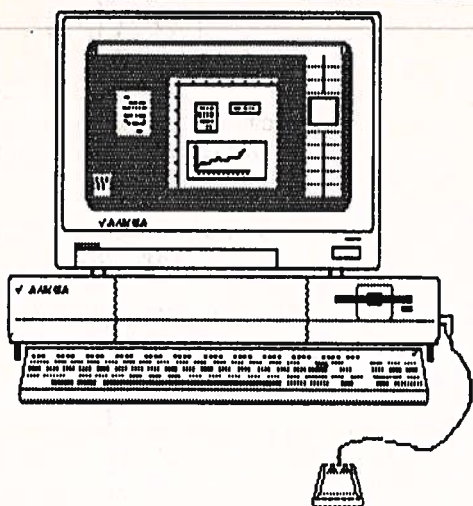


Le meilleur pour les meilleurs



Numéro 26

Juin 1988

EDITORIAL

Vous avez pu lire le mois dernier l'accusation de LTF à propos d'articles de ST magazine dont l'idée aurait été inspirée par RCAP magazine. Cette accusation ne semble pas être sans fondement. En effet, deux cas sont troublants (ou ne serait-ce qu'une coïncidence ?) : il s'agit des articles suivants : Test comparatif des émulateurs ST fait avec Dbase III (annoncé sur RCAP mag. et publié par ST mag. deux mois après) et l'étude sur la protection juridique des logiciels (annoncé sur RCAP mag. et publié par ST mag. deux mois après). Ce pourrait être une simple coïncidence si on ne savait pas qu'il y a au moins trois lecteurs de RCAP mag. à Pressimage (éditeur de ST mag. et de Génération 4) et que ce délai de deux mois entre l'annonce d'un article sur RCAP mag. et sa publication sur ST mag. et la durée exacte entre l'écriture d'un article et sa publication en kiosque (un mois pour l'écrire et il faut le livrer un mois avant la publication). Il y a là quelque chose de troublant.

Maintenant, il n'y a pas là de scandale, et je vais en profiter pour vous parler de certaines méthodes employées par les magazines d'informatique familiale.

Publier un numéro chaque mois est un travail énorme pour la petite dizaine de collaborateurs-rédacteurs d'un magazine. Si les simples bancs d'essais ne sont pas difficile à faire, il faut trouver à chaque mois des idées d'articles. Il faut aussi faire la chasse aux nouveautés matérielles et logicielles, il faut des rubriques variées et un peu d'originalité. Tout ceci représente un travail énorme dont le plus difficile est de le renouveler tous les mois. Alors, pour y arriver, il n'y pas pas trente-six solutions : Abonnement à toute la presse informatique internationale (anglaise, américaine, allemande, française, ...) et repompage systématique des (bonnes) idées des autres. Exemple avec Génération 4 et sa ressemblance avec Zzap 64, une revue anglaise à grand succès. Alors, il est pas étonnant de retrouver des idées de RCAP mag. dans des magazines professionnels car il faut savoir que les

rédacteurs des magazines sont des gents comme vous et moi. Je conclurais que tout va bien dans le meilleur des mondes.

B.STF

SOMMAIRE

Page 1
Editorial - Sommaire

Page 2
Rédaction
Krazy News II par The Rhal

Page 3
Solution de Guild of Thieves par Mr.R et LAST

Page 4
Solution de Déjà Vu par FCK, Judas et B.Str

Page 5
Zoom sur : par B.Str

Page 6
Section C.64
Pauvres de nous par Papapower
Pokes Jet set Willy par OBP Electronix
Popopokes par B.Str

Page 7
Section Amiga
Banc d'essai dessin par B.Str
Les nouveaux Amigas par TMI
Mieux que les gourous Par GB

Page 8
RCAP d'OR Amiga 1988 par B.Str et G
Section ST
RCAP d'OR ST 1988

KRAZY NEWS II

KRAZY NEWS II - The return - : One more time, et désolé pour ceux qui n'aiment pas. Au programme : toujours la dérision mais la vérité (incroyable mais ...), enfin si mes sources ne me trahissent pas.

Zaviens: On connaît le looping avec un concorde expérimental, le pilote qui oublie une escale, celui qui se trompe d'aéroport (Berlin Est au lieu de Berlin Ouest, pas mal, non) les pilotes qui font des acrobaties lors de leur dernier vol avant la retraite mais on connaît moins la péripétie de l'avion de l'ex-chancelier Elmut Schnitt. En effet prendre une piste à l'envers en se posant à Orly c'est pas mal non plus...

Billets: Voici un moyen simple de trouver si vous en avez un faux. Prenez le billet, essayez de le brûler, s'il brûle, c'est un bon, sinon c'est un faux. Non... Prenez le billet du côté où il y a un tas de numéros (en haut (A), en bas gauche (B) et bas droite (C)). Retenez le chiffres de (A) ne se répétant pas dans (B), divisez les par 25 (50, 100 et 500F) ou 20 (billets 200F). Ajoutez 1 à la partie entière et vous devez trouver le chiffre de (C). Prenez la partie fractionnaire arrondissez la au 0.05 supérieur et multipliez ça par 24 et ajoutez 1, vous devez obtenir la lettre de (C). Un exemple pour les attardés: (A)=2023326169, (B)=326169, (C)=Y.81. On a $2023/25=80.92$, $80+1=81$, 0.92 devient 0.95 , $0.95*24=22.8$, $22+1=23$ soit Y (23ème lettre). On n'oublie pas de dire merci aussi à mon Yéti. Et plus vite que ça...

Maille keul Jack Sonne: Le funky des cimetières hantés a décidé que le rouge à lèvres devait être trop toxique (viiiite mon caisson à oxygène!), pour avoir les lèvres toujours rouges sans produit, il a décidé de se les faire tatouer en rouge, et en plus c'est pas cher, seulement 130000\$. Il veut s'intéresser au filles (30 ans, c'est pas un peu jeune), il va certainement nous ramener une blonde oxygénée...

Virus: Il paraît que certains disent que cette rubrique n'a pas sa place dans RCAP Mag car je ne parle pas ou peu d'informatique. Je voudrais simplement leur dire qu'une des premières revues qui a parlé des virus est FLUIDE GLACIAL (et pas dans la rubrique micro, y en a pas).

TV: M6 est une chaîne de fainéants. A par le direct (rare) toutes les émissions de la journée sont programmées sur 2 Betacard (C'est nouveau, c'est Sony). Caisse kun 'Betacard'? 4 magnétoscopes broadcast, 40 cassettes vidéo et une console de commande, programmable à l'avance, qui dirige tout. Vous programmez au petit déjeuner et vous pouvez retourner vous coucher.

BULL: J'aime bien BULL, à votre avis entre le DPS 7 et le DPS 8, lequel est le plus récent? Perdu c'est le DPS 7. Comme toutes les grosses boîtes, ils donnent des porte-clés, des briquets, des stylos, ... mais savez-vous qu'il y a aussi des caleçons 'BULL'. Peut-être vont-ils lancer une ligne de cure-dents...

Disquettes: Vous savez que dans une boîte de disquettes 3.5 pouces on fait tenir jusqu'à 14 ou 15 disquettes 3.5 pouces mais savez-vous que l'on peut également y faire tenir deux écureuils de Corée?

Papier: Ne vous en faites pas ce n'est pas un enchaînement avec les caleçons BULL. Le papier d'imprimante utilise de moins en moins de pâte à bois qui est remplacée par des produits plus ou moins douteux. Le problème est que ce papier est plus abrasif (juste un poil) et qu'il bouffe les imprimantes (pas la votre qui tire un paquet par mois mais sûr les grosses qui bouffent leurs 4000 pages par mois). Avec du molton ça ne se passerait pas comme ça...

(Suite du mois dernier): Pour freiner le Sida, des distributeurs de préservatifs seront installés dans les bars à chèvres proches des casernes de légionnaires. it's a joke)

plus contacter, c'est simple comme un coup de fil, ou comme un coup de Mintel. Laissez votre message dans AL RCAPMAG qui se trouve sur le charmant serveur etel 3 nommé SM1. Vous voyez, c'est facile.

Rédaction

Directeur de la publication
Rédacteur en chef
B.Str

Directeur artistique
The Rha!

Directeur Section ST
DF

Rédacteur en chef adjoint
LTF

Editeur
GB

Impression
1ère page:
Texas Instrument OmniLaser 2100
(postscript)
autres pages:
Star NL 10

Numéro 27

Au menu de ce numéro, vous aurez :

- Un article sur l'utilisation MIDI de vos ordinateurs (ST, Amiga et C.64)
- Une nouvelle de The Rha!
- La solution de The Pawn
- Des articles de programmation pour ST, Amiga et C.64
- Les RCAP d'OR pour C.64
- Encore des Pokes pour C.64
- etc...

Numéro HS 3

Vous y trouverez la solution complète de Dungeon Master pour ST (prochainement pour Amiga)

Numéro HS 4

The Bard's Tale Saga

La solution de Bard's Tale I pour C.64, Amiga et ST

La solution de Bard's Tale II pour C.64 et Amiga

La solution de Bard's Tale III pour C.64

L'été sera chaud pour RCAP magazine

Annonce

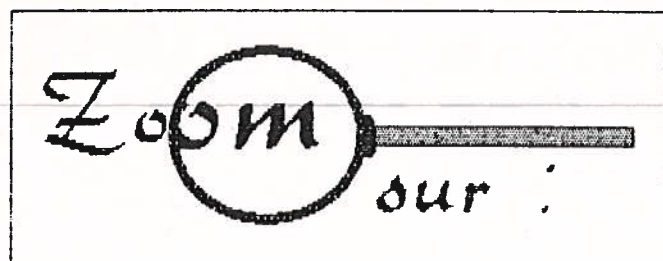
Vous avez pu remarquer que la première page de RCAP magazine était d'une grande qualité. C'est le résultat de l'entrée du laser dans votre fanzine. En effet, dorénavant, RCAP magazine sera imprimé entièrement sur une imprimante laser postscript Texas Instrument. Bonjour la qualité.

ULL ROPE.W.OPEN SWAG BAG. LOOK INTO IT. LOOK JEAN. LOOK INTO POCKET. W HELLO. HELP MAN. N. W.LOOK INTO BUCKET. GET OAL. LOOK IT. BREAK IT. S. LOOK PAINTINGS (notez Urfanore Pendra). GET OIL PAINTING. MOVE PAINTINGS. EXAMINE SAFE. .EXAMINE SETTEE. GET CUSHION. LOOK IT. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET NOTE. LOOK IT. DROP CUSHION. N. N. E (faire des -E jusqu'à ce que l'on annonce la course de rats). LOOK RATS. BET ON GREY RAT WITH NOTE. PUT CHEQUE INTO POCKET revenir dans le hall). U. W. LOOK DESK. GET PAPERBACK. READ IT.DROP IT. GET BOX. LOOK IT. OPEN IT. LOOK INTO IT.(se souvenir des cartes). DROP IT. READ BOOK. E. N. S. E. N. LOOK BILLIARD TABLE. GET BALLS. LOOK IT. OPEN RED BALL. OOK IT. GET DIAMOND RING. DROP BALLS. LOOK RACK. GET CUE. E. LOOK STOOL. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET PLASTIC BAG. S. (retenir les inscriptions). LOOK BED. GET SEWING BOX. OPEN IT. LOOK INTO IT. OPEN WARDROBE. LOOK INTO IT. GET ESIGNER DRESS. LOOK UNDER BED. GET CHINA POT. N. W. W. S. S. LOOK CABINET. GET MIRROR. N. N. D. E. LOOK CAGE. LOOK EAR. S. LOOK CUPBOARD. OPEN IT. GET POISON. GET JAM JAR. S. LOOK CABINET. OPEN IT. LOOK INTO IT. GET KEY. LOOK IT. . LOOK UNDER BED. GET TUB. OPEN IT. LOOK INTO IT. N. N. OPEN SWAG BAG. GET LAMP. LIGHT IT. E. S. GET CUBE. MOVE UNK. S. TURN OFF LAMP. OPEN SAFE. PUT FOSSIL IN SAFE. PUT POT IN SAFE. PUT RING IN SAFE. CLOSE SAFE. OPEN SAFE. RESS IN SAFE. CLOSE SAFE. OPEN SAFE. PUT PLASTIC BAG IN SAFE. PUT OIL PAINTING IN SAFE. CLOSE SAFE. GET COTTON. IE IT TO CUE. GET MAGGOT. PUT IT ON NEEDLE. FISH IN MOAT. UNTIE COTTON FROM CUE. DROP IT. DROP TUB. DROP SEWING OX. TURN ON LAMP. N. N. W. TURN OFF LAMP. N. PUT RAT POISON ON FISH. GIVE FISH TO BEAR. UNLOCK CAGE WITH KEY. OPEN AGE. GET CHALICE. CLOSE CAGE. LOCK CAGE WITH KEY. DROP KEY. S. TURN ON LAMP. E. OPEN DOOR. N. LOOK DRAINAGE SYSTEM. PEN STOPCOCK. PULL PIPE. WAIT. CLOSE STOPCOCK. D. LOOK BOTTLES. GET IT. U. S. S. S. LOOK RED BOTTLE. OPEN IT. LOOK NTO IT. GET RUBY. OPEN SAFE. évacuer le calice en platine et le rubis, mettre aussi la bouteille de champagne. LOSE SAFE. N. N. W. TURN OFF LAMP. N. W. N. LOOK DOOR. GET HORSESHOE. RUB IT. DROP IT. E. LOOK FLIES. OPEN JAM JAR. LOSE IT. W. S. DROP CUBE. DROP CUE. PUT ALL IN SWAG BAG. S. GET CAGE. S. S. W. W. LIGHT LAMP. W. LOOK BARS. PULL T. SW. LOOK SKELETON. GET FINGER BONE. GET CHEST. OPEN IT. LOOK INTO IT. CLOSE IT. S. W. LOOK LADDER. UNTIE IT. E. . NE. NW. SW. LOOK WAX. LOOK BEAM. GET MIRROR. REFLECT BEAM ON WAX WITH MIRROR. GET GEM. DROP MIRROR. NE. SE.NE. PEN SAFE. PUT GEM IN SAFE. CLOSE SAFE. SW. TURN OFF LAMP. E. E. S. S. S. S. LOOK ALTAR. GET BURNER. SE. U. GET VORY RHINOCEROS. D. NW. SW. U. E. LOOK ORGAN. GET KEYS. W. D. NE. LIGHT LAMP. NW. D. SE. On se trouve sur un allage aux couleurs de l'arc-en-ciel dont il est bon de faire un plan; il s'agit de parvenir à l'angle oppos en assant d'un carré l'autre dans l'ordre des couleurs de l'arc-en-ciel: SE (violet). N (indigo). E (bleu). E (vert). E (jaune). S (orange). SW (rouge). E (blanc). SE. LOOK SARCOPHAGUS. UNLOCK IT WITH FINGER BONE. DROP FINGER BONE. PEN SARCOPHAGUS. LOOK INTO IT. GET SKULL. LOOK SKULL. E. GET STATUETTE. LOOK DOOR. UNLOCK IT WITH EBONY KEY. DROP BONY KEY. OPEN DOOR. E. GET PAMPHLET. READ IT. DROP IT. W. W. NW. NW (violet). N (indigo). NW (bleu). E (vert). SW (jaune). SW (orange) NW (rouge). N (noir). NW. U. SE. TURN OFF LAMP. N. OPEN SAFE. Se débarrasser de l'encensoir, la statuette, le rhinocéros en ivoire. CLOSE SAFE. S. S. LOOK BEHAVE. GET GLOVES. WEAR IT. N. GET STATUE. LOOK. DROP TATUE. N. N. N. GET PLATINUM BROOCH. LOOK SAND. DIG IT. GET WETSUIT BOOTS. LIGHT LAMP. D. WEAR WETSUIT BOOTS. D. S. LIMB ROPE. GET PICK. D. W. LOOK MINERAL. GET IT WITH PICK. DROP PICK. GET CHIPS OF MINERAL. E. S. LOOK LADDER. LIMB LADDER. E. N. NE. NE. OPEN SAFE. PUT CHIPS OF MINERAL AND PLATINUM BROOCH INTO SAFE. CLOSE SAFE. SW. SE. OPEN ATE. SE. LOOK YEW TREE. GET BERRIES. NW. S. LOOK DOOR. BREAK GLASS WINDOW. S. LOOK COUNTER. OPEN FLAP. S. LOOK ILL. PRESS BUTTON. LOOK INTO TILL. GET COIN. N. N. N. NW. NE. LOOK TOOL GATE. INSERT COIN INTO SLOT. E. S. W. READ LAQUE (solution du problème suivant). GET SNAKE SKIN. E. N. W. SW. NW. SE. NE. E. S. LOOK DOOR. UNLOCK IT WITH VORY KEY. DROP IVORY KEY. OPEN DOOR. E. LOOK DESK. OPEN DRAWER. LOOK INTO IT. GET MAGAZINE. READ MAGAZINE. GET KEY. ET SPADE. LOOK WHITE DOOR. OPEN WHITE DOOR. NE. LOOK SMALL DOOR. UNLOCK IT WITH GROTTY KEY. DROP GROTTY KEY. OPEN MALL DOOR. NW. CLOSE DOOR. OPEN CAGE. GET MYNAH BIRD. PUT IT IN CAGE. CLOSE CAGE. HELLO. OPEN DOOR. SE. SW. W. N. . W. GET JAM JAR. OPEN JAM JAR. DROP JAM JAR. GET SUCCULENTS. SHAKE PALM TREE. GET COCONUT. BREAK IT WITH SPADE. ROP SPADE. E. E. GIVE COCONUT TO MACAW. W. S. W. SW. TURN OFF LAMP. E. E. E. N. N. N. GET CUE. GET CUBE. U. S. S. OOK BED. REMOVE PAINTING. DROP IT. OPEN CABINET. LOOK INSIDE IT. LOOK PLAQUE. LOOK BUTTONS. SIT ON BED. PRESS TOP UTTON WITH CUE. LOOK BOOKSHELF. GET DIARY. READ IT. DROP IT. LOOK CAULDRON. PUT SNAKE SKIN INTO CAULDRON. OPEN HEST. GET HEART. PUT HEART IN CAULDRON. GET EYE. PUT EYE IN CAULDRON. PUT BERRIES IN CAULDRON. PUT CUBE IN AULDRON. OPEN SACHET. GET ANTICUBE. W. DROP CUE. DROP CHEST. DROP SKULL. N. N. D. S. S. S. S. DROP CAGE. E. LOOK INDMILL. SHOUT STOP THE MILL. W. GET CAGE. E. S. HELLO. LOOK LUTE. LOOK MILL. WAIT. GET CHEQUE. BUY LUTE WITH HEQUE. GET SILVER PLECTRUM. PUT LUTE INTO BAG. N. N. N. W. W. W. LIGHT LAMP. W. NW. NW. RUB SUCCULENTS ON FEET. U. . SE. GET DIE. SE. SW. GET DIE. NE. SE. GET DIE. NW. NE. GET DIE. SW. LOOK CASE. SHAKE IT. LOOK SLOTS. LOOK DICE. OLL DICE (si vous avez frotté le fer à cheval, un génie apparaît et vous demande le chiffre que vous voulez voir ortir: sinon, il faudra lancer chaque dé plusieurs fois jusqu'à l'obtention du chiffre désiré, pour trouver le bon hiffre, regardez la disposition en plan des pièces colorées). FIVE. FIVE. FIVE. FIVE. PUT RED DIE IN RED SLOT. PUT REEN DIE INTO GREEN SLOT. PUT BLUE DIE IN BLUE SLOT. PUT YELLOW DIE INTO YELLOW SLOT. LOOK CASE. GET PLASTIC DIE. W. NW. D. RUB SUCCULENTS ON FEET. DROP SUCCULENTS. SE. SE. SE. S. W. READ NOTICE. OPEN SAFE. PUT SILVER PLECTRUM NTO SAFE. CLOSE SAFE. LOOK RUBBISH BAGS (quand un employé apparaît pour changer l'écriteau : READ NOTICE). OPEN UBBISH BAGS. LOOK. GET CHAMPAGNE BOTTLE. LOOK IT. TELL MYNAH HOORAY. OPEN DOOR. S. GET PLASTIC CARD. GO LONGER UEUE. SHOW PLASTIC CARD TO TELLER. LOOK OFFICE DOOR. GO LONGER QUEUE. SHOW PLASTIC CARD TO TELLER. DROP CAGE. SHAKE HAMPAGNE BOTTLE. DROP IT. CHEW GUM. PUT GUM INTO KEYHOLE. LOOK BANK. GET LUTE. PUT PLASTIC DIE AND ANTICUBE INTO OCKET. PLAY LUTE. SAY URFANORE PENDRA. S. E. GET PLASTIC DIE. LOOK IT (il s'agit maintenant de lancer le dé, le hiffre obtenu avant de quitter la pièce sera égal au nombre des sorties de la prochaine pièce : évitez donc de ortir après avoir tiré un blanc, vous resteriez irrémédiablement prisonnier dans la pièce suivante : utilisez les ervices du génie ou recommencez jusqu'à l'obten-tion du chiffre désiré, à chaque fois qu'un chiffre est tiré, la ace correspondante devient blanche, et le dé doit être entièrement blanc à l'arrivée; comme certains passages onduisent à une chute mortelle, on a à faire à une sorte de labyrinthe ...). ROLL DIE. SIX. D. ROLL DIE. FIVE. W. OLL DIE. TWO. D. ROLL DIE. ONE. SE. ROLL DIE. FOUR. D. GET ALL. LOOK PILLAR. LOOK WEIGHING MACHINE. LOOK CUBE. PUT NTICUBE AND DIE ON MACHINE (si toutes les faces ne sont pas blanches, le dé est trop léger et vous mourez). GET NTICUBE AND CUBE. LOOK WHITE. GET WHITE. LOOK SIGNPOST (se rappeler des cartes qui étaient dans la bibliothèque, rendre la direction correspondante à la couleur remplacée par le joker (elle change à chaque partie). NW. NW. D. ET SUCCULENTS. RUB SUCCULENTS ON FEET. D. SE. SE. E. E. E. E. E. PULL ROPE. E. PIN



Prendre le manteau et le pistolet, sortir, aller dans les toilettes dames et examiner la boucle d'oreille, sortir, aller dans le bar, prendre ce qu'il y dessus, monter au premier étage, entrer dans le bureau (2ème porte droite), ouvrir le bureau, ouvrir l'enveloppe, lire la lettre (adresse du Dr Brody: 934 W Sherman Chicago IL), ouvrir le manteau, ouvrir le portefeuille,

prendre la clé pour ouvrir la porte de gauche, fouiller le mort et prendre les clés de voiture, ouvrir le bureau, prendre le crayon et la clé grise, sortir par la fenêtre, se rendre au deuxième étage et rentrer par la fenêtre, fouiller la corbeille et prendre la seringue, actionner le bouton pour appeler l'ascenseur, descendre de deux étage en appuyant sur le troisième bouton, sortir, jouer à la deuxième machine à sous jusqu'au jackpot, prendre l'argent, actionner la roue sur la droite, sortir par le passage, continuer sur la droite, dans le bar ouvrir à l'aide de la clé grise, sortir, ouvrir la porte de la voiture, fouiller la boîte à gants, lire les papiers de la voiture (adresse de Siegel : 1212 West End St), prendre la carte, sortir, aller à droite. Si vous rencontrez une femme qui vous menace, frappez la, fouillez le contenu de son sac et prenez l'argent. Si vous rencontrez un clochard, donnez lui un billet de \$20 et apprenez qu'on veut vous tuer. Si vous rencontrez un gangster vous menaçant de son arme, vous pouvez le frapper (ne marche pas la cinquième fois) ou lui donner une pièce de 25 cents. Si vous rencontrez un grand baraque, lui donner une pièce de 25 cents. Aller à gauche, acheter un journal (prendre le journal puis donner 25 cents), lire le journal, continuer à gauche, dans l'armurerie vous pouvez acheter des munitions, continuer sur la gauche jusqu'au taxi, monter dans le taxi, se rendre au 1212 West End St, payer en déposant 3 x 25 cents dans le monnayeur, entrer dans l'immeuble, actionner l'ascenseur à l'aide de la carte, aller dans l'appartement, la photographie sur la cheminée nous apprend une nouvelle adresse (520 S. Ketzle), sortir, reprendre l'ascenseur, reprendre le taxi, aller au 520 S. Ketzle, payer le taxi, tirer sur la porte pour l'ouvrir, entrer, examiner la deuxième boucle d'oreille, noter la combinaison du coffre (33-24-36) écrite sur le papier, ouvrir la table, prendre la clé blanche et le journal, lire le journal, sortir, prendre le taxi, aller au 934 West Sherman, payer le taxi, aller à la porte de droite (celle du Dr Brady), ouvrir la porte avec la clé blanche, tirer avec le pistolet sur le fichier pour l'ouvrir, lire les fiches (l'antidote est le Bisodimutis), prendre la fiole d'antidote et se l'injecter avec la seringue (opérate bisodimutis sur la seringue puis opérate seringue sur self), prendre les flacons de Penthotal, aller au premier étage, tuer le type à travers la porte, ouvrir la porte avec la clé blanche, ouvrir le fichier et lire les fiches, ouvrir le bureau et prendre les munitions, sortir pour reprendre le taxi, aller 1060 South Peoria St (lire la carte routière), payer le taxi, aller au bar de Joe, monter dans le bureau de Siegel au premier étage et ouvrir le coffre-fort avec la combinaison 33-24-36, prendre la clé à la lanière marron dans la petite boîte, brûler la reconnaissance de dette, sortir, redescendre dans la rue, aller à la voiture, ouvrir le coffre, débarrasser la femme de son baillon, et injecter lui du Penthotal (adresse : 626 Auburnn Road), prendre le taxi, aller au 626 Auburnn Road, payer le taxi, ouvrir la boîte aux lettres, prendre l'enveloppe, entrer dans la maison en utilisant le marteau de la porte d'entrée, frapper le serveur, monter au premier étage, aller dans la chambre du fond, faire parler l'homme avec du Penthotal, ouvrir la table de nuit, prendre la lettre, se rendre dans l'autre chambre, faire parler la femme avec du Penthotal, ouvrir la table de nuit, prendre le bloc-notes, le noircir à l'aide du crayon et lire le résultat, sortir, retourner à Peoria St, se diriger vers la voiture, descendre le plus bas possible (en ligne droite) dans les égouts jusqu'à une mare et y déposer le revolver, remonter à la surface, se rendre à la police. **FIN**



Gauntlet II d'US Gold sur Atari ST

Incroyable mais vrai, US Gold a réussi son adaptation de Gauntlet II sur ST. Sur les ordinateurs 8 bits, le résultat était immonde comme tout ce que fait US Gold, il n'y a donc que sur ST qu'ils savent programmer.

Tant attendue, cette suite ne déçoit pas : Scrolling un peu heurté mais acceptable, vitesse des personnages et des monstres correcte et constante (le nombre de monstres ne ralentit plus le jeu, ce qui est très agréable). Le graphisme est toujours correct, très proche de l'arcade, mais là on était déjà habitué avec le merdiciel Gauntlet I. Et il y a un must : on peut y jouer à quatre en même temps et avec quatre joysticks grâce à l'extension qui permet de brancher deux joysticks supplémentaires (les plans de cette extension le mois prochain dans RCAP mag. pour ST et Amiga). Espérons que de plus en plus de jeux l'utiliseront. Il y a bien mérité son RCAP d'Argent.

V/A 18 Interceptor d'Electronic Arts sur Amiga

L'ultime simulateur de vol de combat est arrivé : il s'agit d'Interceptor d'Electronic Arts qui nous a sorti un nouveau bijou après Ferrari Formula One. Ce programme a tout pour lui, graphisme, animation, réalisme, intérêt, ... tout. C'est bien simple, moi qui n'apprécie pas plus que cela les simulateurs de vol, je ne décolle pratiquement plus d'Interceptor (sauf pour Bard's Tale III). Le graphisme est de la 3D vectorielle pleine. Il faut aimer car parfois l'image se tord bizarrement mais on peut quand même dire que ça jette un max (le dire avec l'accent parisien), surtout avec une telle vitesse d'affichage. Mais le plus surprenant est le foisonnement de petits détails : ponts suspendus (le Golden Gate entre autres), immeubles (dont la tour Alcatraz et la tour pyramidale de Frisco Down Town), autoroutes, etc... Vous avez de multiples points de vue (intérieur du cockpit (8), extérieure (8), de la tour de contrôle) pour apprécier ce formidable graphisme.

Six missions vous attendent, mais avant cela, il vous faudra des heures d'entraînement (avec un moniteur) puis vous qualifier pour la mission. Du travail en perspective.

Vous voulez connaître une sensation boeuf : passez et repassez sous le Golden Gate.

The Bard's Tale III : The Thief of Fate d'Electronic Arts pour C.64

Et voici la suite longuement attendue par tous les amateurs de jeux de rôle soixantequattistes. Quoi de neuf par rapport au précédent ? Tout d'abord, il y a deux classes de magie en plus dont une qui est réservée aux guerriers frustrés de ne pouvoir lancer de sorts. Plus de sorts, plus de monstres, plus d'objets, plus de niveaux, plus de tout en fait.

Voici un petit mot sur l'histoire : Skara Brae a été détruite et il va falloir remonter le temps en passant par sept dimensions afin de sauver Skara Brae et défaire The Evil One, j'ai nommé Tarjan le dieu fou.

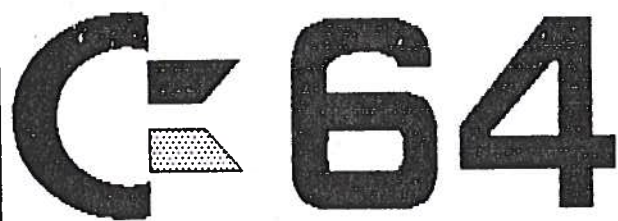
Vous pouvez récupérer vos personnages de Bard's Tale I et II, d'Ultima III et IV, pratique non ? Du coup, ce sont les personnages qui avaient libéré Skara Brae dans BT I qui reprennent du service après avoir démoli Lagoth Zanta dans BT II.

Parlons de la programmation. Graphiquement, il est un peu en retrait mais une option importante a été rajoutée : on peut sauvegarder sa partie à tout moment et à tout endroit et ça, c'est vraiment le principal défaut des précédents qui est gommé.

Notez qu'Electronic Arts a changé de politique de protection car le soft est copiable (pas de protection) et une roue à codes est fournie. Je préfère cela car je déteste jouer sur mes originaux et les derniers Electronic Arts étaient devenu incopiables (même au Burstnibbler 1.4).

Allez, jetez vous dessus, il a l'air d'être bon ce petit.

Section



Pauvres de nous ! par Papapower

Le commodore 64 est tombé bien bas en France... La faute à qui ? Suivez mon regard... Merci Commodore France pour le 1581... merci pour Géos... merci pour le 1764 (extension 256 Ko)... merci d'attendre et d'attendre pour les importer... c'est vrai qu'on ne le mérite pas... tiens, je vais acheter un Amstrad... Halte ! Stop ! Que nenni ! La solution à tous vos problèmes existe ! Où ça ? Traverserais-je l'atlantique où ont vu le jour, l'été dernier, les extensions tant attendues du C.64 ? La souris GEOS, les logiciels sous GEOS (BeckerBasic ou bien GEOSprogrammer, ou encore GEOSpublish qui est génial), le 1581 et les 256 Ko gérés sous GEOS ou Basic comme un disque virtuel (en lui assignant un numéro de périphérique à l'aide d'un petit programme, si, si).

Bon, assez ri : le 1581 est disponible (prix : 2000 F.) en Angleterre et arrive en France. Les programmes GEOS sont là (et GEOS 1.3 en français arrive). Merci Commodore Revue, c'est bien dommage que ce soit la seule chose valable dans ce numéro 2. Le GEOS Programmer's Reference Guide édité par Commodore est déjà sorti aux States. Et fin du fin, l'extension de l'année, couronnée dans 64'ER permet au C.64 de bénéficier d'un microprocesseur 16 bits compatible 6502, le 65816 tournant à 4 Mhz et capable d'adresser 16 Mo (merci Turbo Process). A noter aussi les extensions 1Mo RAM ou 2 Mo EPROM disponibles en Allemagne, pays où on trouve des souris à 200 F., des cables parallèles et autres dolphin-speed prodos...

Ca y est ? vous avez bien bavé sur votre RCAP magazine adoré ? (sacrilège !) Et bien, ressurrez-vous, toutes ces merveilles ne sont pas prêtes d'arriver en France (merci Commodore France). Précipitez-vous chez votre revendeur, saisissez votre téléphone pour engueuler Commodore France (1) 46.44.55.55 et hurlez : "on veut le 1581, la 1764, tout pour GEOS !!!!".

PS : GEOS 128 existe ! GEOS Appie II est en préparation, des préviews circulent déjà : compatibilité totale des fichiers Apple/CBM (fichiers de données uniquement fo course). GEOS est le système d'exploitation du C.64 : utilisateurs, programmeurs, bossez sous GEOS !

PSS : Un petit poke maison : ROADWARS \$6E en \$4FD7 et SYS \$43E8

Papapower

Pokes pour Jet Set Willy II

Voici des pokes pour Jet Set Willy II qui permettront à ceux qui ont conservé leur C.64 d'en explorer les nombreux tableaux.

Pour ceux qui ont une version en trois parties : jsw2, jsw2a, jsw2b, charger jsw2 puis entrer les pokes suivants avec un assembleur (en ROM de préférence) :

```
:0920 20 18 E5 A9 00 8D 20 D0
:0928 8D 21 D0 A9 01 8D 86 02
:0930 A2 00 BD 83 09 9D 07 04
:0938 E8 E0 1B D0 F5 A2 00 BD
:0940 9E 09 9D 55 04 E8 E0 1D
:0948 D0 F5 20 3E F1 AA E0 00
:0950 F0 F8 AA E0 59 D0 18 A2
:0958 00 BD BB 09 9D 79 04 E8
:0960 E0 0A D0 F5 20 3E F1 AA
:0968 E0 28 D0 F8 4C 72 09 4C
:0970 00 38 A9 38 8D 08 52 A9
:0978 EA 8D 09 52 8D 0A 52 4C
:0980 00 38 00 14 12 01 09 0E
:0988 05 04 20 02 19 20 0F 02
:0990 10 20 05 0C 05 03 14 12
:0998 0F 0E 09 18 13 20 15 0E
:09A0 0C 09 0D 09 14 05 04 20
:09A8 0C 09 16 05 13 20 19 2F
:09B0 0E 20 2B 20 1B 13 10 01
:09B8 03 05 1D 14 12 01 09 0E
:09C0 05 12 20 0F 0B 20 0B 00
```

Revenez sous BASIC et faites un LIST.
10 A=A+1 : IFA=1 THEN LOAD"JSW2A",8,1
20 IFA=2 THEN SYS2384
30 IFA=2 THEN LOAD"JSW2B",8,1
40 SYS02336

Vous aurez modifié la ligne 40 comme ci-dessus

Sauvez par SAVE"00:JSW2",8

Débutants programmeurs, lisez et comprenez la petite routine LM.

Pour ceux qui sont pressés, voici les pokes de Jet Set Willy II :
POKE \$5208,\$38 POKE \$5289,\$EA POKE \$520A,\$EA

OPB Electronixs

Popopokes

J'ai presque fini ma liste de vieux pokes ce qui me permettra de m'attaquer à tous les (ex) plus récents que je gardais en réserve.

Caverns of Eriban : 48291,221 48292,248 SYS 50333
Cavern of Sillaho : 16805,169 16806,0 16807,234 SYS 50000
Comic Bakery : 59582,173 SYS 2304
Dare Devil Dennis II : 24683,138 SYS 39700
Delivrance : 56356,234 54657,234 53658,234 SYS 7360
Electrix : 22667,234 8192,60 SYS 24576
Equalizer : 26098,234 26099,234 SYS 24912
Finder Keepers : 29787,76 29788,96 29789,116 SYS 49152
Firetrack : 12285,234 12286,234 12287,234 SYS 9216
Flak 9524,255 9525,255 SYS 3072

Ce sera tout pour cette fois-ci.

B.Str

Section AMIGA

Banc d'essai dessin par B.Str

Ce banc d'essai est plutôt une triangulaire entre trois logiciels de dessin à vocation artistique, ce qui élimine ceux d'application plus technique tels que Aegis Draw + 2.0 ou Express Paint 2.8.

Deluxe Paint II d'Electronic Arts.

Le spécialiste des Jeux nous a produit là un bel utilitaire. Voyons un peu ses différents points forts et faibles. DPaint II se fait remarquer par sa convivialité et son confort d'utilisation. Menus déroulants, icônes et souris font la différence. La loupe est vraiment géniale avec tous ses niveaux de zoom, on garde sur une partie de l'écran son dessin en taille normale et les fonctions sont toujours utilisables dans la loupe. Travailler avec les Brushes est simple et les fonctions de torsions, de perspectives, ... permettent d'obtenir des résultats étonnants. De toute façon, il n'est pas très utile que je vous parle longuement de Dpaint, tout le monde connaît. Regrettons seulement les nombreux bugs du programme, même si un certain nombre disparaît avec au moins l'Mo de mémoire.

Photon Paint de MicroIllusion.

Utilitaire de dessin assez révolutionnaire, il permet de travailler en 4096 couleurs avec une palette de 64 directement utilisable. Il supporte donc le HAM. Mais si les principales fonctions des utilitaires de dessins actuels (cercles, rectangles, ovales, remplissage, courbes, ...) sont présentes, il est impossible de dessiner avec les brushes et c'est dommage. D'ailleurs, Photon Paint est nettement moins agréable à utiliser que DPaint. Par contre, on peut rappeler la Brush après être repassé en mode dessin, ce qui est très pratique. Il y a bien sûr deux écrans de travail. Mais les chargements multiples des différentes fonctions sont rapidement agaçant. Très bien est la possibilité de choisir entre les modes NTSC ou PAL, Overscan (plein écran) ou Interlace mais entièrement gachée par l'impossibilité de changer de résolution. Les déformations de brushes sont vraiment géniales, quels beaux algorithmes, et le traitement des dégradés est vraiment simple et efficace. La fonction Follow Mouse est pratique pour les dessins rapidement (très) tracés. Notez aussi le choix entre Blend (ne réécrit pas sur les points tracés) ou normal. Il existe encore un grand nombre de fonctions, mais moins spectaculaires. Je conclurais ainsi : Très bon logiciel, encore des défauts, vivement la version 2.8.

Graphic Studio d'Accolade.

Il est très simple d'utilisation mais manque un peu de convivialité et n'est pas très agréable à l'oeil. Il n'y a que deux résolutions (320x400 et 320x200) mais deux écrans quand même. Quelques gadgets comme Mirror ou Shadow mais aux résultats limités. Présence de Pattern redéfinissables. Il n'y a pas grand chose à en dire. Il vaut mille fois mieux avoir Dpaint II qui fait mieux dans tous les domaines.

Je conclurais que Dpaint II reste le meilleur pour dessiner mais Photon Paint est vraiment excellent et l'idéal est d'avoir les deux. Utilisez Pixmate pour retraiter les images de HAM en 32 couleurs et le tour est joué.

Mieux que les Gourous par GB

UNE IMPRIMANTE COULEUR
A MOINS DE 3000 FF
LA STAR LC-10 Couleur

La LC-10 est une nouvelle imprimante matricielle 9 aiguilles très simple d'utilisation avec de nombreuses possibilités d'écritures, une alimentation de papier en traction ou en friction pour le papier en rame. Son fonctionnement peut être commandé à partir du panneau avant : caractères courrier, caractères gras, double largeur, ...

Elle est rapide avec 144 cps en qualité listing et 36 cps en qualité courrier. De plus, la LC-10 a une position parking qui permet de passer du feuillet à feuillet sans ôter le tracteur et le papier à picot. Elle possède une interface parallèle en standard. La LC-10 est compatible IBM et Epson (donc Amiga avec driver Epson).

Son prix chez un revendeur est de 2990 Frs TTC. Un ruban 4 couleurs qui permet l'édition en 7 couleurs coûte moins de 90 Frs, un ruban noir coûte moins de 40 Frs. Une alimentation feuillet à feuillet automatique coûte moins de 1000 Frs.

UN NOUVEAU MAGASIN SPECIALISTE AMIGA

Un magasin qui ne fait que du Commodore Amiga (et un peu de Commodore PC) vient d'ouvrir à Paris. Un spécialiste, un vrai, chez qui vous pourrez enfin trouver l'extension hard que vous cherchiez pour votre A-500 ou A-2000. En plus, ils ont les derniers softs sortis, Jeux ou utilitaires. On est très bien reçu et la compétence semble au rendez-vous, ce qui est rare dans les magasins informatiques. Vous avez ou pensez avoir un Amiga ? Il y a maintenant une adresse : M.A.D. (avec E.M.S. en devanture ?), 42 rue Lanartine, 75009 PARIS, Tel.: 42.80.64.02

EXTENSIONS MEMOIRE, ENFIN UNE SOLUTION

Commander son extension mémoire en Allemagne, soit par courrier, soit par téléphone et la payer à la poste française à la réception du clois ? C'est possible !

Attention, il faut écrire ou téléphoner en Allemand (je n'ai pas essayé en anglais ou en français).

Adresse : CWTG Computer-Versand
Joachim Tiede
Bergstraße 13
D-7109 Roigheim
WEST-GERMANY

Téléphone : /Btx 06298/3098 de 17 à 19 heures

J'ai acheté une Mégabox 2Mb : 3316 Frs 60 tout compris. C'est une extension mémoire externe qui permet grâce à un interrupteur sur le devant de déconnecter l'extension ou d'ajouter 512 KB ou 2 Mb (3 positions).

Sa référence est 0257, il faut préciser si c'est pour un A-1000 ou un A-500. Le prix catalogue est de 899 DM. Le prix se décompose ainsi : 899 DM - 111 DM (détaxe export) + 20 DM (frais de poste en Allemagne) = 808 DM ce qui donne 2787,60 Frs HT (1 DM = 3,45 Frs) + 510 Frs (frais de douane et de TVA) + 19 Frs (livraison à domicile) = 3316,60 Frs (payable à la poste ou au facteur).

Cette extension est auto-configurable et est garantie 6 mois. Il y a la version standard ou avec bus traversant (60 DM de plus) et il faut le préciser à la commande. Attention, ce n'est pas la Golem (avec bus traversant en standard, même fonctionnalités, plus chère). Référence de la Golem 2MB : 1042, prix catalogue 1069 DM et préciser pour quel type d'Amiga.

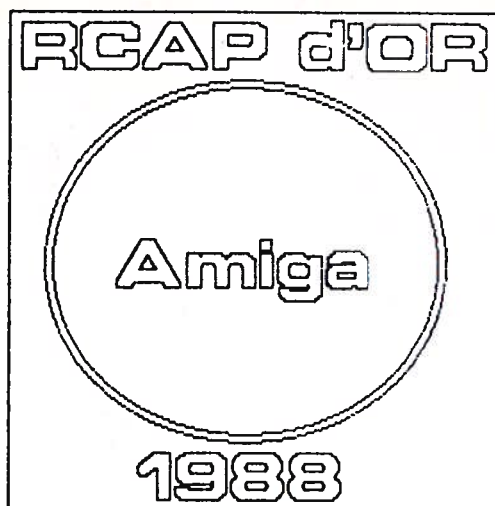
Notez que la phrase "La somme sera versée par contre-remboursement" se dit en allemand "Betrag wird per Nachnahme erhoben".

Les nouveaux Amiga par TMI

On arrête pas de parler de nouveaux Amiga. Comme si ceux qui existaient déjà n'étaient pas suffisants. L'AMIGA 3000 : un processeur 68020 avec 4 mégas de mémoire, un kickstart 1.4, un coprocesseur arithmétique, une compatibilité totale Unix (multitâche et multiposte), ...

Arrêtez de délirer, un tel ordinateur n'aurait d'Amiga que le nom car il n'y aurait pas de compatibilité avec les anciens : MC 68020 n'est pas totalement compatible avec le 68000 et quand on voit les problèmes que l'on a avec le Kickstart 1.3... sauf exceptions. En plus, il n'y a aucun intérêt pour Commodore de sortir un nouvel Amiga alors que la gamme actuelle n'est pas encore totalement implantée et a encore de nombreux jours devant elle. On pourra peut-être en reparler dans trois ou quatre ans et avec un parc de 3 millions d'Amiga, mais en attendant essayons d'exploiter ne serait-ce que 70 % des Amiga 500 et 2000.

TMI, le casseur de délire à encore frappé.



Meilleur Jeu

- 1er : Ferrari Formula One - Electronic Arts - USA
2me : F/A 18 Interceptor - Electronic Arts - USA

Arcade Tip

- 1er : Wizball - Ocean - GB
2me : SideWinder - Mastertronic - GB

Arcade Tableau / Plateforme

- 1er : Bubble Bobble - Firebird - GB
2me : The Great Giana Sisters - Rainbow Arts - RFA

Arcade Action

- 1er : Arkanoid - Discovery Software - USA
2me : Test Drive - Accolade - USA

Arcade Aventure

- 1er : The Feary Tale Adventure - MicroIllusion - USA
2me : Defender of the Crown - Cinemaware - USA

Aventure Rôle

- 1er : The Bard's Tale - Electronic Arts - USA
2me : Ultima III - Origin System - USA

Aventure Graphique

- 1er : Shadowgate - Mindscape - USA
2me : Uninvited - Mindscape - USA

Simulation Sportive

- 1er : World Games - Epyx - USA
2me : Leader Board - Access - USA

Simulation de Combat

- 1er : Barbarian - Palace - GB
2me : Kakate Kid II - Microdeal - GB

Simulation variée

- 1er : Flight Simulator II - subLOGIC - USA
2me : F/A 18 Simulator - Electronic Arts - USA

Réflexion / Stratégie

- 1er : Chessmaster 2000 - Electronic Arts - USA
2me : Ports of Call - Aegis - USA

Originalité

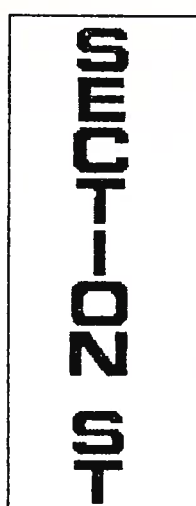
- 1er : ECO - Ocean - GB
2me : Sentinel - Firebird - GB

Graphisme

- 1er : The 3 Stooges - Cinemaware - USA
2me : Obliterator - Psygnosis - GB

Musique

- 1er : Obliterator - D.Lawson
2me : ECO - D.Whittaker



Meilleur Jeu

- 1er : Dungeon Master - FTL - USA
2me : Carrier Command - Firebird - GB

Arcade Tip

- 1er : Wizball - Ocean - GB
2me : Goldrunner - Microdeal - GB

Arcade Tableau / Plateforme

- 1er : Bubble Bobble - Firebird - GB
2me : Gauntlet II - US Gold - GB

Arcade Action

- 1er : Buggy Boy - Elite - GB
2me : Arkanoid - Imagine - GB

Arcade Aventure

- 1er : Airball - Microdeal - GB
2me : L'ange de Cristal - Ere Informatique - Fra

Aventure Rôle

- 1er : Ultima IV - Origin System - USA
2me : Dungeon Master - FTL - USA

Aventure Graphique

- 1er : Shadowgate - Mindscape - USA
2me : Le manoir de Mortevielle - Lankhor - Fra

Simulation Sportive

- 1er : Winter Games - Epyx - USA
2me : Leader Board - Access - USA

Simulation Combat

- 1er : Barbarian - Palace - GB
2me : Championship Wrestling - Epyx - USA

Simulation variée

- 1er : Flight Simulator II - subLOGIC - USA
2me : Sub Battle Simulator - Epyx - USA

Réflexion / Stratégie

- 1er : Chessmaster 2000 - Electronic Arts - USA
2me : Dame 3D - Cobrasoft - Fra

Originalité

- 1er : ECO - Ocean - GB
2me : Sentinel - Firebird - GB

Graphisme

- 1er : Dungeon Master - FTL - USA
2me : Xenon - Melbourne House - GB

Musique

- 1er : ECO - D.Whittaker
2me : Goldrunner - R.Hubbard

Et voilà. Il est notable qu'un certain nombre de jeux ont obtenu un RCAP avec les deux ordinateurs, mais c'est logique car les logithèques sont maintenant assez proches l'une de l'autre, le temps les rapprochant encore plus.