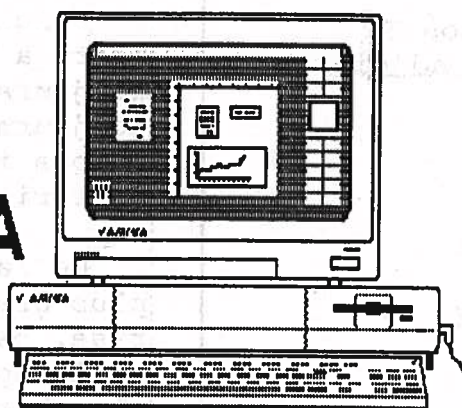


A.C.A.P. magazine

Numero 27
juillet 1988

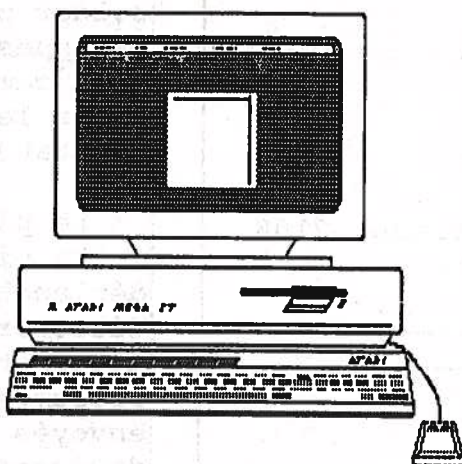
A comme AMIGA



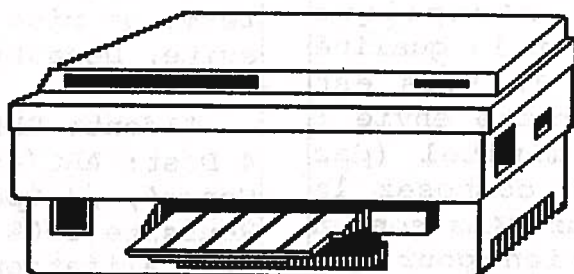
C comme C.64



A comme ATARI ST



P comme P.A.O



Editorial

Votre fanzine préféré change de nom (un petit peu) pour marquer un changement dans sa vie. Après deux ans d'existence un peu routinière, votre serviteur, en tant que directeur de la publication, a décidé d'apporter des changements qui ont pour but d'accroître l'audience du fanzine et ce, en sortant de l'underground où le piratage l'avait placé à sa naissance. La séparation progressive du magazine de l'activité de piratage conduit ainsi à une rupture nette marquée par deux événements : le changement de nom du fanzine et l'arrêt de l'activité de piratage par RCAP qui va se consacrer maintenant à la programmation et à la conception de jeux. Et oui, il est arrivé à RCAP ce qui est déjà arrivé à d'autres groupes (à l'étranger), c'est à dire de basculer de l'autre côté de la barrière, de passer du piratage à la création des jeux. Ainsi va la vie. Quand au fanzine, à l'origine complément du groupe pour avoir une plus grande notoriété, il prend ainsi son indépendance et à toujours pour but de battre le record de longévité qui est de 18 ans (aux USA pour un fanzine de SF). Il reste du pain sur la planche, mais pour l'instant, cela va plutôt bien avec une nouvelle augmentation de pagination (14 pages dorénavant) qui est due à l'arrivée d'une nouvelle section qui concernera le monde de la P.A.O. Section qui n'aura pas beaucoup de succès auprès de nombre de nos lecteurs mais qui, par le biais d'une augmentation du nombre de pages (ce qui ne lèse personne), correspond à un manque dans le monde de l'édition micro-informatique familiale. Or souvenez-vous, RCAP mag. a été créé afin de combler les lacunes de nos magazines français et il continue ainsi à le faire. Une dernière chose. On peut ne reprocher de ne laisser que la portion congrue au C.64, et je répondrais à cela que ACAP magazine est surtout tourné vers le présent qui est marqué par le ST et l'Amiga.

Enfin, pour finir, à la lecture de cet éditorial, on peut penser que je prends la grosse tête, que ... c'est que je suis simplement fier de cette oeuvre.

Allez, au mois prochain.

HERVE

Sommaire

Page 1 : Editorial par Herve - Sommaire

Page 2 : Rédaction - Win or Loose nouvelle de The Rha!

Page 3 : Solution de The Pawn par Don Quickshot

Page 4 : Section PAO : PAO première par Herve

Page 5 : Section C.64 : Des pokes pour votre 64 par Herve - Quoi de neuf ? par Herve - RCAP d'OR 64 par Herve et Mr.Z

Page 6 : Section Amiga : Des POKES ? Mais OUI ! par H.Syl - Cables par LTF & Herve

Page 7 : Section ST : Communication par Herve - Le MazClub III : The return par Han Solo, MajorFatal et Sombre Vader

Page 8 : Deux c'est bien, quatre c'est mieux par LTF

Rédaction

Directeur de la publication
Directeur artistique
Rédacteur en chef

HERVE

Directeur section ST
Rédacteur en chef adjoint

LTF

Rédacteurs

The Rha/®

Papapower

HAN SOLD

Editeur

GB

Impression

Texas Instrument Omnilaser 2108
Star NL 10

Abonnement

Je sens en vous une envie d'abonnement qui s'explique facilement lorsqu'on voit la qualité de A.C.A.P. magazine. Il vous est très simple de calmer cette envie : agrippez votre petit minitel (pas rose cette fois-ci) et composez le 36-15 code SM1. Là, deux BALs sont à votre entière disposition pour que vous puissiez y laisser vos coordonnées. Ces BALs sont : ACAPMAG et RCAPMAG. Et oh! surprise, on vous recontactera (un jour, les meilleurs choses sont celles que l'on a le plus attendu).

Another masterpiece of The Rha/®

Titre: Win or Lose.

D'ici on ne penserait pas que la Terre a autant changé. Elle est toujours bleue et blanche, elle tourne toujours avec autant de sérénité. Mais en bas il n'y a plus rien, il ne reste plus rien de la civilisation humaine.

De la plus petite ferme isolée à la plus grande ville tout vient d'être rasé, balayé. Les plus fantastiques buildings mélangent désormais leurs décombres avec ceux des HLM minables. Les coups ont été tellement puissants que même les montagnes ont eu des problèmes. Cinquante fois la destruction de la Terre, ça peut faire mal. Tous les efforts fournis depuis des milliers d'années pour trouver le meilleur moyen de réduire le voisin d'en face au néant viennent de se solder par un gigantesque match nul. Quelques milliards de morts dans les deux camps, mais aucun survivant pour noter le score, et encore moins de spectateurs pour applaudir.

Le plus horrible est que toute cette gigantesque tuerie a été déclanchée parce qu'un radar a cru détecter un missile, que les destinataires ont sauté sur les présumés expéditeurs, qui les ont envoyés balader. Ces cordiales discussions se sont terminées par un envoi réciproques d'amitiées sous forme de missiles. On connaît la suite. Désastreux.

"Ident: PHL/5A8B57A4 // Comm Prior-4 Dest: ABC/45AA97B1 'Alpha Billard Copco', // Opération Terre terminée. Réussite 100%. Coéf. après dévitalisation: Lissage 97%, Sphéricité 96%, Calibrage 103% (99,7% après rectification équateur). Attends nouvelles instructions. // EndComm"

Qu'est-ce que vous voulez, il faut bien que je vive. Enfin, plus que la dix et la blanche et c'est fini. Mais quand j'y pense, c'est bien le coup du faux écho radar que je préfère.

THE PAWN Solution de : *Don Quickshot du Manche de Joystick (DQMS).*

Quelques conventions : L = LOOK I = INVENTORY (l'ordinateur les accepte)

L shirt, L jeans, L pocket, GET metal key, E, il faut que Kronos vous interpelle quelque part et alors dites lui : SAY hello, ASK kronos about wrist band, GET chest, GET note, attention il ne faut pas rater cette phase, E, E, E jusqu'aux Palace Gardens, L in fountain, GET chit, MOVE mat, GET wooden key, E, SHOW note to the gards (vous gangez ainsi 5 Pts d'expérience), W, GO to shed, OPEN door with metal key, ENTER shed, GET rake, GET hoe, L workbench, GET trowel, L under workbench, GET pot, L pot, L plant ce qui vous fait gagner 5 nouveaux pts, OUT shed, dans cette séquence vous devez rencontrer l'aventurier et le tuer en faisant : GIVE chest to adventurer, ce qui donne 15 Pts, il vous apparaitra en faisant : W, W, W, (théoriquement ici), N, N ceci dépend des mouvements faits avant mais si vous ne l'apercevez pas ne vous en faites pas vous aurez une autre occasion, si vous l'avez tué : L adventurer, GET armour, GET adventurer, PUT adventurer on horse, JUMP on horse, W, W, W, N (Large Hill), GET off horse (pour descendre et GET on horse pour monter), DROP shirt, GET shirt, COVER wristband with shirt, ENTER hut, GET rice, GET bowl (+ 5 Pts), OUT, GET on horse, E, E, N, GET off horse, là vous devez bouger les rochers : UNCOVER wristband, GET rake, GET hoe, TIE together rake on hoe with shirt, LEVER boulder with rake and hoe (+ 10 Pts), UNTIE rake, UNTIE hoe, GET on horse, NW (ne pas louper l'aventurier si vous l'aviez raté la première fois), CLIMB rocks (on the horse of course), ENTER cave, E, E, DOWN, E, E, GET off horse, PUT all on horse (vous vous retrouvez qu'avec vos vêtements donc déposez rakes, hoe, rice, bowl, chit, pot, keys), UP, UP, BREAK the wall, E, GET on horse (+ 5 Pts), N (si vous êtes allés en NE dans le "maze" sortez en faisant : EXIT maze), GET off horse, Lift pedestal, L in niche, GET blue key, GET on horse (+ 10 Pts), S, W, W, W, UP, W, W, W, UP, UP, GET off horse, GET bowl, PUT snow in bowl, GET on horse, Down, Down, Down, S, W, NW, GET off horse, ENTER hut, GIVE bowl to guru (+ 10 Pts), OUT, GET on horse, S, S, S, (dans une clairière) L stump, GET off horse, L in stump, GET pouch, OPEN pouch, L in pouch, GET on horse (pour aller à la tour de glace), E, E, E, N, N, N, N, UP (ou NW), CLIMBS rocks, UP, UP, SW, GET off horse, MELT the snowman with the red (+ 15 Pts), GET red, PUT red in pouch, NE, W, GET boots, PUT on boots, L table, L prism, E, SW, GET on horse, E, N, Down, Down, Down, Down, S, S, S, S, S, W, W, W, GET pot, GET travel, GET keys, GET chit, PUT chit in pocket, GET off horse, UP (dans l'arbre), OPEN door with wooden key, ENTER room, MIX red, blue and green, SHUT door, MOVE floorboard, Down, Down (ceiling room), E, W, W (carrefour) (+ 10 Pts), SW, WEAR the hard hat, L settee, MOVE cushions, GET coin, W (+ 5 Pts), LOOK at the stove, GET the teapot, L worktop, GET carrot, EAT carrot (miam !), E, E, NW, NE, SAY yes, PUSH button, WAIT x 3, SLIDE the door open, N, GET rope, L buttons (le premier c'est pour monter et le second c'est pour descendre), SLIDE door closed, PRESS second button, SLIDE door open, S, GET lumps with trowel (+ 15 Pts), PUT metal key in pocket, N, SLIDE door shut, PRESS first button, SLIDE door open, S, SE, E, E, (dans la White room) N, L under rug, OPEN safe with blue key (tant pis pour la princesse), SEARCH safe, GET ballot paper (+ 10 Pts), S, E, VOTE for gringo, PUT paper in large box (+ 30 Pts), W, N, S, W, UP, UP, OPEN door, W, DOWN, DOWN, GET on horse, E, E, E, N, N, PUT pot on horse (ainsi que lumps, trowel), GET off horse, BUY whiskey bottle and beer bottle with coin, GET on horse, W, N, N, W, climb rocks, enter cave, E, E, DOWN, GET rice and lumps and travel, GET off, N, N, GIVE rice to alchemists (+ 30 Pts), L in flasks, DRINK it, NE, GET aerosol (store room), CAST a spell on tomes, READ tomes, SW (laboratoire), NW, W, L, N, N, N (rope), NE (tunnel), N, OPEN cupboard, L in cupboard, TIE rope to hook, TIE rope to you, TEAR the paper wall with travel, CLIMB down through the hole, S (+ 15 Pts), E, KNOCK with knoches x 4, L at porter, GIVE whiskey bottle to the porter (+ 15 Pts), E, Down, N, GIVE beer bottle to Jerry Lee Lewis (+ 10 Pts), S, E, PUT the white in pouch and close pouch, E, N, E, ASK Devil about Kronos (+ 5 Pts), ASK Devil about Wristband, GET the potion bottle, OPEN pouch and GET white, N, N, N, NW, SHINE white at shadow, POINT at shapes, N, THROW the potion bottle to magician (+ 20 Pts), GET aerosol and PRESS nozzle (+ 25 Pts), L at clothes, WEAR cloak and painty hat, GET the wand, S, SE, NE, N, GET rope, CLIMB down, DROP rope, Down, E, PUT white in pouch, CLOSE pouch, E, N, E, SHOW the aerosol to Devil (+ 50 Pts), W, S, W, UP, W, W, GET rope, CLIMB up, DROP rope, OPEN pouch, GET white, S, GET trowel, S, S, S, S, E, SE, S, S, GET pot, GET plant, S, PLANT the plant in pot with trowel (+ 5 Pts), OPEN door, S, KNOCK on the door, 'SAY no, I am not wearing the wristband', S, L at listing, DEBUG.

Voilà, c'est fini, votre prompt s'est changé en §, désormais rien ne peut plus vous arriver, à vous de visiter tout le jeu sans inquiétude.

Section P.A.O.

P.A.O. première

par HERVE

Nous allons inaugurer cette nouvelle section en se penchant sur la naissance de la P.A.O. En effet, on parle beaucoup de desktop publishing, mais peu de gents savent comment elle est née. Pour cela, point n'est besoin de se replonger loin en arrière dans le temps car la P.A.O. est un phénomène très récent.

Pour donner une date de naissance, nous pourrions proposer le 28 janvier 1985, date à laquelle le terme de micro-édition fut pour la

première fois prononcé par le "père" de la P.A.O., j'ai nommé Paul Brainerd, le créateur de Page Maker.

Mais il faut remonter un peu plus loin pour bien saisir la gestation de la petite. Dans les années 70, le centre de recherche de Xerox réfléchissait sur une nouvelle conception de l'ordinateur incluant des notions dorénavant classiquement tels que le WYSIWYG, l'icône et le menu (pas encore déroulant) comme interface entre l'ordinateur et l'utilisateur. Le but : simplification de l'utilisation de l'ordinateur. Cela donnera le Star en 1981, station disposant de fonctions de mise en page (entres autres) et de la fameuse souris. Mais son prix prohibitif lui assure un bel échec. Mais chez Apple, Steve Jobs reprend l'idée et nous donnera le Lisa, un bien beau micro mais beaucoup trop cher. Autre échec qui débouchera sur le MacIntosh, qui bien qu'étant un Lisa bridé, est enfin au "juste prix". C'est donc en janvier 1984 que le second pas vers la P.A.O. est accompli. Un nouveau sera fait avec la sortie de la LaserWriter d'Apple, imprimante de qualité réellement satisfaisante pour un travail de qualité "pro". Et c'est autour d'Apple et de son Mac qu'allait se cristalliser tous les éléments nécessaires à la création de la micro-édition. Adobe system a créé un langage de description de page, le langage Postscript, pour le Mac et sa LaserWriter. Ce langage a été repris par Allied Linotype sur sa nouvelle Linotronic 300 (une photocomposeuse). Ajoutons que Typeface Corp. fournissait ses polices de caractères. Tous les ingrédients étaient réunis et allaient être parachevés par Aldus Corp. et P.Brainerd avec PageMaker, le premier logiciel de P.A.O. synthétisant le Traitement de texte, le logiciel de dessin et tout l'environnement de Mac et de son imprimante laser. La P.A.O. était née. Bien, maintenant que l'on en sait un peu plus sur la naissance de la P.A.O. il serait intéressant d'en voir la définition.

Définition de la P.A.O. : En créant PageMaker, P. Brainerd avait en tête quatre idées :

- l'idée du bureau personnel (de la micro-informatique, qui est l'ordinateur de bureau par excellence),
- un système informatique permettant de créer des documents traitant le texte et le graphisme simultanément et ce dans une forme finie, directement publiable (le système sera donc composé d'un ordinateur, d'un logiciel de mise en page et d'une imprimante laser).

Nous avons là les composantes du "Desktop Publishing" complétées par :

- l'accessibilité de l'édition à de non-professionnels,
- un système relativement abordable, grand public (il reste des progrès à accomplir).

Nous avons là le concept de la micro-édition. Mais pour cerner ce qu'est vraiment la P.A.O., il est nécessaire d'étudier ses applications. Il s'agit de mettre en page des documents, mais ceux-ci sont très variés. Un document peut être un dictionnaire, la bible, une plaquette publicitaire, une revue, un quotidien, un fanzine, une note de service, un rapport, et mille choses encore. Or on s'aperçoit qu'il y a une grande différence entre chaque surtout au niveau de l'approche et de la conception d'où une fragmentation de la P.A.O. en plusieurs genres : la P.A.O. "publicitaire", la P.A.O. "d'entreprise", la P.A.O. "amateur", etc... En effet, il y a une énorme différence entre celle "publicitaire" faisant appel aux arts graphiques et celle d'entreprise qui est plus proche du traitement de texte que de la composition graphique. En fait, on commence à s'apercevoir que la micro-édition s'éloigne un peu de l'accessibilité à de non-professionnels : il y a une réelle exigence d'une certaine maîtrise et de connaissances en art graphique et en typographie, plus ou moins de chacun selon vos besoins.

Et l'on s'aperçoit que la P.A.O. n'est pas un simple système informatique et de logiciels, mais aussi une somme de connaissances et de pratique et c'est ce dernier aspect qui est le plus souvent oublié.

C'est ainsi que ce termine ce petit exposé sur l'édition électronique, en espérant qu'il vous ait intéressé.

HERVE

Principaux logiciels de mise en page professionnels

PAGEMAKER 3.0 - Aldus - Pour MacIntosh et PC.

Commençons par le plus célèbre. Il est surtout orienté vers les maquettes graphiques. Il est très performant mais souffre d'un certain manque de fonctions pour les longs documents. Enfin, il possède l'habillage des graphismes et la couleur.

VENTURA - Ventura - Pour PC.

Parfait pour les longs documents grâce à sa mise en page répétitive.

X-PRESS - Quark - Pour MacIntosh.

Le plus proche de la photocomposition professionnelle, il utilise la notion de blocs, gère les documents longs et possède de nombreux paramètres pour la typographie (contrôle de la chasse d'un caractère).

PROFESSIONAL PAGE - Gold Disk - Pour Amiga.

Très puissant graphiquement, il ressemble beaucoup à PageMaker (en mieux ?).

PUBLISHING PARTNER - Upgrade - Pour Atari ST.

Performant en typographie.

SECTION C. 64

Des pokes pour votre 64

Voici des pokes récents (pour une fois). Sachez les consommer avec modérations.

Arkanoid II : entrer CHEETAH en Hight Score, ce qui vous donnera des vies infinies.

Rolling Thunder : 33570,173 SYS 32768

Herobotix : 33342,169 SYS 29969

Scout : 2486,1 SYS 33216

IO : 25117,254 (vies) 24932,2 (armes) SYS 24586

Tanium : 52255,174 SYS 16384

Scumball : 13081,173 SYS 2064

Samurai Warrior : 15502,96 15507,255 SYS 24576

Mask III : 3439,165 SYS 3100

Northstarr : 23515,173 SYS 16384

Trazz : 42200,173 SYS 32768

Et on s'arrêtera là pour ce mois. Vous ne pouvez pas décemment vous plaindre pour une fois. **HERVE**

Quoi de neuf ?

Petite rubrique fourre tout pour accros de C.64.

Ne jetez pas encore votre vieux pépé (64 bien sûr) car j'ai noté la sortie prochaine de quelques jeux qui vont décoiffer plus d'un ordinateur concurrent. Il ne faut surtout pas que vous les ratiez.

Nous notons ainsi la (future) arrivée de :

- Dark Side, un jeu d'aventure en caméra subjective avec de la 3D vectorielle à face pleine. Les photos d'écrans sont époustouflantes. On en bave déjà.

- Euro Soccer, un jeu de football qui est largement inspiré du jeu d'arcade World Cup Soccer, mais là, on se contentera de l'Europe. Il paraît qu'il s'agira du meilleur football sur micro. On demande à voir, en tout cas, la page écran est superbe même si la partie est vue de dessus, ce qui est assez déroutant.

- The Last Ninja II : encore plus fort que le premier. Incroyable mais vrai. Le graphisme (en 3D) est tellement beau que l'on a du mal à croire qu'il s'agit là d'un C.64 et pas d'un Amiga. L'action se passe à New-York cette fois-ci.

- Ultima V dont la sortie sur C.64 est imminente. Le MUST des jeux de rôle sur micro débarque enfin sur notre bon vieux Commodore. Inutile de le présenter, ça fait 6 mois que tout le monde en parle.

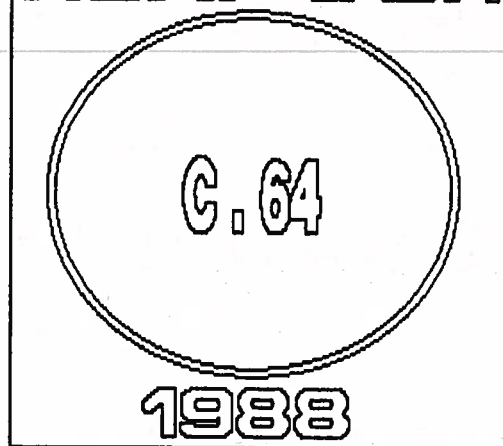
Edition de votre personnage d' Ultima II.

Suite à une demande d'un de nos lecteurs, voici comment éditer le personnage du jeu de rôle Ultima II.

Prendre un éditeur de secteur, le charger en mémoire, prendre votre jeu Ultima II, l'insérer dans le lecteur de disquette (uniquement) et allez voir du côté de la piste 35 et du 16ème secteur de la face B. Les 16 premiers octets (lignes 1 et 2) sont réservés pour le nom. Les lignes 3 et 4 sont organisées comme cela : 3 octets pour les caractéristiques (classe, sexe, race), puis 1 octet pour le niveau, 1 octet à 0, puis 1 octet pour la force, puis 1 pour l'agilité, puis 1 pour l'endurance (stamina), 1 pour le charisme, 1 pour la sagesse (wisdom) et 1 pour l'intelligence. Vous avez après sur deux octets les points de vie H.P. puis sur 2 octets la nourriture. A la ligne 5, les deux premiers octets sont pour l'expérience et les deux suivants pour l'or. A la ligne 6, à partir du 4ème octet, vous trouvez le code de l'arme utilisée, puis de l'armure et du sort près. Au 7ème octet, vous avez le nombre de torches possédées, de clés et d'objets (tools) se dernier se trouvant au premier octet de la ligne 7. Les lignes 9 et 10 contiennent le nombre d'armes possédées (à chaque octet correspond 1 arme). Puis aux lignes 12 et 13, vous avez là les armures. Les lignes 17 à 20 contiennent les sorts possédés, et les lignes 21 à 23 (1er octet de la ligne 23) contiennent le matériel (items) qui est organisé ainsi : Quick Sword, Wands, Staff, Boots, Cloak, Helm, Gems, Ankhs, Red Gem, Skull, Green Gem, Brass Button, Blue Tassle, Strange Coin, Green Idol, Trilithium, Rings. Et voilà, bon trafic.

HERVE

RCAP d'OR



MEILLEUR JEU

- 1) California Games - Epyx - 1987
- 2) Nebulus - Hewson - 1987
- 3) Skate or Die! - Electronic Arts - 1987

ARCADE-TIR

- 1) Wizball - Ocean - 1987
- 2) Zybex - Zeppelin Games - 1988
- 3) Zynaps - Hewson - 1988

ARCADE-TABLEAU

- 1) Nebulus - Hewson - 1987
- 2) Bubble Bobble - Firebird - 1987
- 3) Re-bouncer - Gremlin Graphics - 1987

ARCADE-ACTION

- 1) Buggy Boy - Elite - 1987
- 2) Revenge of Doth (Arkanoid II) - Imagine - 1988
- 3) Test Drive - Accolade - 1987

ARCADE-AVENTURE

- 1) Impossible Mission II - Epyx - 1988
- 2) The Last Ninja - System 3 - 1987
- 3) Platoon - Ocean - 1988

AVENTURE-ROLE

- 1) Legacy of the Ancients - Electronic Arts - 1987
- 2) Wasteland - Electronic Arts - 1988
- 3) Bard's Tale III - Electronic Arts - 1988

AVENTURE-GRAPHIQUE

- 1) Maniac Mansion - Activision - 1987
- 2) Guild of Thieves - Rainbird - 1987
- 3) Deja Vu - Mindscape - 1987

SIMULATION SPORTIVE

- 1) California Games - Epyx - 1987
- 2) 4th and Inches - Accolade - 1987
- 3) Superstar Soccer - Mindscape - 1987

SIMULATION COMBAT

- 1) International Karate + - System 3 - 1988
- 2) Target Renegade - Imagine - 1988
- 3) Hercules - Gremlin Graphics - 1988

SIMULATION VARIEE

- 1) Appolo 18 - Accolade - 1987
- 2) Gunship - Microprose - 1987
- 3) Chuck Yeager Simulator - Electronic Arts - 1987

REFLEXION-STRATEGIE

- 1) Ogre - Origin System - 1987
- 2) Gettysburg - S.S.I. - 1987
- 3) Panzer Strike - S.S.I. - 1987

HERVE & Mr.Z

SECTION

AMIGA

Des POKES ???? Mais OUI !!!! *par H.Syl*

N.D.R.E.C. : Voici en exclusivité, comme RCAP le fait fréquemment, des pokes pour votre Amiga. Nous les devons au champion du monde des pokeurs, j'ai nommé H.Syl.

Defender of the Crown : Charger Amiga Monitor, puis charger en \$30000 le fichier Defender de la première disquette. Changer le SUB.W D3, \$9F1A (A4) à l'adresse \$32CF0 par deux instructions NOP (soit taper : 32CF0 4E 71 4E 71) puis sauvegarder le fichier modifié comme suit `30000 13D54 DEFENDER`

F/A 18 Interceptor : Pour avoir accès à toutes les missions, prenez votre Amiga Monitor, chargez en 30000 le fichier CONFIG (qui se trouve sur la disquette que vous avez préparé au début du jeu pour sauvegarder vos scores). Il faut changer les 29 premiers datas en 01 soit taper `F 30000 3001D 01` et sauvegarder le tout avec `30000 4E CONFIG`

Futur Tank : Charger le jeu et attendre que le lecteur soit éteint, faire un RESET, enlever le disque et charger Amiga Monitor. Changer le SUBI.W #\$0001, \$00043140 de l'adresse \$40594 par SUBI.W #\$0000, \$00043140, soit taper `40597 00`. Faire pareil à l'adresse 405B0 pour le 2ème joueur. Insérer de nouveau la disquette de Futur Tank (ne pas s'occuper du message d'erreur) et taper `G 3C000` pour relancer le programme.

Return to Genesis : Après 4,5 secondes de chargement, faire RESET, enlever le disk et charger Amiga Monitor. A l'adresse \$59DD2, taper un BRA.S \$59DDC, remettre la disquette de Return to Genesis et taper `G 58014` pour relancer le programme. Ça ne marche pas ? Le programme ne veut pas se charger ? C'est que vous avez attendu trop longtemps avant de faire le RESET.

CABLES par LTF et HERVE

Le Bricoleur Fou (alias LTF) et moi allons vous proposer un peu de connectique, c'est à dire, la science des branchements entre ordinateurs et périphériques. Ce mois-ci, voici le schéma de branchement pour deux joysticks supplémentaires (Leatherneck utilise cette extension) et la liaison d'un 1541 (lecteur disk du C.64) à l'Amiga. Attention, nous déclinons toute responsabilité pour les dommages qui pourraient suivre une erreur de montage de votre part.

L'extension 4 joueurs :

Matériel :

- 1 prise CANON DB25 male (pour A500 et A2000).
- 2 prises CANON DB9 femelles (pour les joysticks)

Brochage :

DB25		DB9
Pin 1	N.U.	
2	reliée à	Pin 1 (Joystick 1)
3	"	2 "
4	"	3 "
5	"	4 "
6	"	1 (Joystick 2)
7	"	2 "
8	"	3 "
9	"	4 "
10	N.U.	
11	relié à	6 "
12	N.U.	
13	relié à	1 (Joystick 1)
14 à 23	N.U.	
24	relié à	8 " (masse)
25	relié à	8 (Joystick 2) (masse)

Pour une adaptation à l'A1000, prenez une DB25 femelle et il faudrait remplacer la Pin 25 par la 16. Attention, nous n'avons pas encore testé ce montage et des risques existent.

Branchez le câble sur le port parallèle de votre Amiga.

Et voilà.

La liaison Amiga 1000 - 1541 :

Matériel :

- 1 prise CANON DB25 mâle (pour A1000)
- 1 prise DIN 6 broches male (spéciale informatique, l'écartement est différent)

Brochage :

DB25		DIN
Pin 5	reliée à	Pin 3
6	"	4
7	"	5
20	"	2 (masse)

Et vous relierez ensemble sur la DB25 les Pins 6 et 8, et vous relierez ensemble les Pins 7 et 9.

Pour une adaptation aux A500 et A2000, il ne devrait pas y avoir de problèmes, il suffit de remplacer la DB25 femelle en mâle. Attention, cette liaison n'a pas été testée et des risques existent.

Branchez le câble sur le port parallèle de votre ordinateur.

Et voilà. Ne soyez pas trop effrayé par nos multiples avertissements, les brochages donnés ont été testés et fonctionnent parfaitement. Les (éventuelles) fautes de saisie ont été purgées, il ne vous reste plus qu'à jouer du fer à souder.

H.Syl

SECTION ST

Communication

Comme vous avez pu le constater, il y a eu quelques changements dans la section ST du fait de l'indisponibilité de DF du fait de ses activités professionnelles. LTF ne pouvant totalement pas prendre en charge la section, elle m'est retombée dessus et est réalisée (oh affront suprême) sur un Amiga avec Page Setter. De plus, on y apporte moins de soins qu'elle en connaissait avant, mais que voulez-vous... J'espère qu'elle y a gagné en intérêt avec notamment les articles du NazClub. Salutations et au mois prochain.

HERVE

The NazClub III : The Return

Cette fois ci, nous allons aborder les scrollings, cette première approche, simple, peu rapide, et très contraignante vous permettra tout de même de faire un scrolling vertical, et un scroll horizontal avec un texte, dont vous aurez vous même dessiné les caractères (en une seule couleur pour l'instant).

Scrolling vertical (vers haut):

```
move.l $44e,a0 ; Pointeur sur la RAM vidéo
move.l a0,a1
add.l #160 * nombre de lignes,a1
move.w #199 - nombre de lignes,d0 ; D0 sert de
compteur
boucle:
move.l (a0)+,(a1)+ ; On peut répéter cette instruction
plusieurs fois afin de réduire le nombre de boucle et
donc le temps consommé par le dbra (il faut alors
diminuer la valeur de D0 au départ)
dbra d0,boucle
```

Scrolling horizontal (vers la gauche):

```
pea main ; passage en
move.w #38,-(SP) ; mode
trap #14 ; superviseur
```

```
move.l $44e,ecran1
bsr cls
```

```
move.l #mess,count_lettre
move.w #15,decal
```

scroll:

```
move.l ekran1,a0
add.l #26720,a0 ; ordonnée du scroll X 160
move.w #n2,d0 ; n2 étant le nombre de lignes du
scroll
bsr hgauche
bsr met_lettre
bra scroll
```

met_lettre:

```
move.w decal,d0
move.l adr_lettre,a1
move.l ekran1,a2
add.l #26856,a2
move.w #31,d1
loop_lettre:
move.w (a1),d5
btst d0,d5
beq pix0
or.w #1,(a2)
bra finpix
pix0:
and.w #%1111111111111110,(a2)
finpix:
add.l #160,a2
add.l #160,a1
dbra d1,loop_lettre
sub.w #1,decal
bpl pasfinlettre
move.w #15,decal
move.l count_lettre,a0
add.l #1,a0
moveq #0,d0
move.b (a0),d0
bne fin_text
move.l #mess,a0
move.b (a0),d0
fin_text:
cmp.w #32,d0
bne pas_blanc
move.w #64,d0
pas_blanc:
sub.w #64,d0
lsl.w #2,d0
move.l a0,count_lettre
lea lettres,A4
lea image+34,a3
add.l 0(a4,d0.w),a3
move.l a3,adr_lettre
pasfinlettre:
rts
```

hgauche: ;ici remettre X a 0

```
roxl.w 152(a0)
roxl.w 144(a0)
roxl.w 136(a0)
roxl.w 128(a0)
roxl.w 120(a0)
roxl.w 112(a0)
roxl.w 104(a0)
roxl.w 96(a0)
```

```

roxl.w 88(a0)
roxl.w 80(a0)
roxl.w 72(a0)
roxl.w 64(a0)
roxl.w 56(a0)
roxl.w 48(a0)
roxl.w 40(a0)
roxl.w 32(a0)
roxl.w 24(a0)
roxl.w 16(a0)
roxl.w 8(a0)
roxl.w (a0)
add.w #160,a0
dbra d0,hgauche
rts

```

```

écran1:ds.l 1

```

```

image:
ibytes "A:IMAGE.PII"

```

```

adr_lettre:dc.l image+152

```

```

count_lettre:ds.l 1

```

```

decal:ds.w 1

```

```

mess:

```

```

dc.b "LE TEXTE DOIT ETRE ECRIT EN
MAJUSCULES ,"

```

```

dc.b "LES CARACTERES A AUTORISER SONT
A DEFINIR "

```

```

dc.b "PAR VOUS, EN ASCII A PARTIR DU 'A' "

```

```

dc.b "NE PAS OUBLIER DE FINIR LE TEXTE
PAR DC.W 0"

```

```

dc.w 0

```

```

;adresse des lettres dans le fichier IMAGE

```

```

lettres:

```

```

dc.l 'ENTRER ICI LES VALEURS DES
COORDONNEES DES LETTRES' ;blanc

```

```

dc.l 'DE LA FACON SUIVANTE:X+160*Y

```

```

';abcde

```

```

dc.l 'EXEMPLE POUR 160,12:(12*160)+160=2080

```

```

';fghij

```

```

dc.l 'TRES IMPORTANT, LES ABSCISSES DES
LETTRES (X) , ' ;klmno

```

```

dc.l 'DOIVENT ETRES DES MULTIPLES DE 16
ET LEUR TAILLE ' ;pqrst

```

```

dc.l 'HORIZONTALE DOIT ETRE DE 16 (15 + 1
ESPACE). ' ;uvwxyz

```

```

end

```

Précision : Le scroll se faisant sur un plan (de bit), le dessin des caractères doit être de la couleur 15. Si on met un graphisme derrière, des problèmes peuvent se poser avec les couleurs, donc il est préférable d'utiliser un fond unique sous le scroll.

Le NazClub
Han Solo, Sombre Vader, MajorFatal

DEUX C'EST BIEN, QUATRE C'EST MIEUX. *par LTF*

Ce mois-ci, voici le schéma de branchement pour deux joysticks supplémentaires (Leatherneck et Gauntlet II utilisent cette extension). Attention, nous déclinons toute responsabilité pour les dommages qui pourrait suivre une erreur de montage de votre part.

L'extension 4 joueurs :

Matériel :

- 1 prise CANON DB25 male
- 2 prises CANON DB9 femelles (pour les joysticks)

Brochage :

DB25		DB9	
Pin 1	reliée à	Pin 6 (Joystick 1)	
2	"	1	"
3	"	2	"
4	"	3	"
5	"	4	"
6	"	1 (Joystick 2)	
7	"	2	"
8	"	3	"
9	"	4	"
10	N.U.		
11	relié à	6	"
12 à 23	N.U.		
24	relié à	8	" (masse)
25	relié à	8 (Joystick 2)	"

Branchez le cable sur le port parallèle de votre ordinateur.

Et voilà, et ça fonctionne sans problème.