

ET  
CBA  
AMIGA  
RCAP  
MAG

Wouahou, vous avez vu cette virtuosité, cette originalité dans la banner. On sent que The Rha ! vient de retrouver son titre de directeur artistique en ayant acheté un Amiga. Bien, dans cet éditorial, je vais traiter de l'incompétence absolue des pseudos-informaticiens des revues spécialisées telles que Game Magazine, de Tilt, de SVM, ect... Je viens de lire un banc d'essais de la console 65 d'Atari et j'ai été effaré par tant d'ignorance dans cet article. Le fond dudit article n'est pas stupide, loin de là (ce qui est rare et appréciable), mais il est totalement gâché par l'absence totale de connaissance sur le monde de la micro-informatique. Notez que je prends cet article comme exemple d'une situation générale, je ne vise pas particulièrement telle ou telle revue.

Revenons à notre banc d'essais. Celui-ci est à peu près correct, effectivement, cette simili-console basée sur un Atari 800 XL, ce qui ignore manifestement l'auteur, est techniquement dépassée par les Nintendo et les autres Sega (vous vous y retrouvez dans ma phrase à multiples niveaux ?), mais cela ne permet pas pour autant de s'étonner de la ressemblance de cette console Atari avec un micro-ordinateur (clavier facultatif, lecteur de disquette, ...) sans dire qu'il s'agit justement d'un micro déguisé en console et qu'il s'agit sûrement d'un coup de Tramiel pour éliminer les stocks de 800 XL et de 130 XL invendus qui doivent être légion, et c'est devant une telle incompétence que je m'élève aujourd'hui à l'occasion de l'éditorial de RCAP magazine numéro 22, le fanzine où l'incompétence est bannie et où j'essaye de battre le record de la phrase la plus longue dans un magazine de micro-informatique (je me demande qui va relever le défi, s'il y aura quelqu'un), record que je place très haut en finissant ma phrase ici.

En ayant fini avec Game magazine (je suis un déçu de Game magazine, j'en viens à préférer Arcades, c'est pour tout dire) car c'était de lui qu'il s'agissait, je vais m'attaquer à SVM et à Tilt, ainsi qu'à mon record précédent ce qui sera dur mais possible car j'en reviens au sujet premier de cette phrase qui concerne Tilt qui est quand même le magazine qui a réussi à élever l'incompétence à des sommets que personne ne pourra atteindre, même SVM, en réussissant l'exploit de sortir un numéro chaque mois sans écrire le moindre article intéressant ou un peu approfondi, ce qui me fait dire que Tilt est réservé à l'élite de la micro-informatique française que sont les possesseurs d'Apple II, de Tandy, d'Oric et de Spectrum (jeux : découvrez de quels sous-ordinateurs je parle et que je n'ai pas voulu citer pour des raisons évidentes) ce qui montre bien leur génie, génie qui se concrétise dans une revue telle que SVM (je n'allais pas l'oublier celle-là) qui justement ne connaît que l'Apple II et l'Apple II en oubliant que le premier est une merde et qui ne mérite intérêt que comme révélateur de l'ignorance crasse des français en matière d'informatique (le seul pays qui a acheté de l'Oric) et que le second n'est plus qu'un vénérable ancêtre qu'il convient de laisser en retraite, c'est à dire dans un placard, et c'est sur ceci que je finis un nouveau record et que je vous quitte.

B.STF

## REDIRECTOR

DIRECTEUR DE LA PUBLICATIONREDACTEUR EN CHEF

B.Stf

REDACTEUR EN CHEF ADJOINT

LTF

DIRECTEUR ARTISTIQUE

The Rha !

DIRECTEUR SECTION ST

DF

EDITEUR

GB

IMPRESSION

LTF et sa Minnesman Tally 80 +

## SOMMAIRE

Page 1 :

Editorial par B.Stf

Rédaction - Sommaire

Page 2 :

RCAP World par The Med Isant

Pokes of Zap par B.Stf

Page 3 :

King Quest II par B.Stf

4-3-2-1 GO! Décollage d'Appolo 18 réussit par Guerard City

Page 4 :

Nebulus - Solution par The Rha !

Page 5 :

Nebulus (suite)

RCAP : RCAP est mort, vive RCAP ! par B.Stf

Page 6 :

Cours de 68000. Cinquième partie par B.Stf

Page 7 :

AMIGA : Ceux qu'il faut avoir par LTF

Page 8 :

RCAP magazine Section ST par DF

# RDAP World

Ce sont les CONS qui  
en parlent le mieux.

Encore un article sur RDAP World me dit-on. Certes réponds-je, pourtant ce torchon ne le mérite pas. Mais que voulez-vous, B.Str (le plus grand d'entre nous car immortalisé sous forme de figurines en latex

déformable, comme le vrai paraît-il mais je n'ai pas vérifié) m'a donné en lecture le numéro 3 du fanzine sus-nommé. Qu'en pense-je ? Et bien ..., en fait ..., je dirais ..., ou plutôt ... Enfin, vous voyez quoi ... C'est CON, comme moi, et médissant, comme moi. Voilà, je n'ai rien à ajouter de plus, le silence parle de lui même en nous berçant les oreilles d'un silence tapageux.

Mais je dois remplir un article alors allons-y sur les défauts majeurs (les mineurs sont irresponsables) de ce ... truc.

D'abord, et ensuite, c'est mal foutu. Aucune mise en page. Je ne sais pas qui fait de la PAO à RDAP mais il a intérêt à rester JUDASnonyme. Puis, il faut dire que les articles sont rarement intéressants (à part ceux de Davideo et les deux solutions des Amigaventures). Le reste ... Il y a quand même une évolution intéressante : Tous les autres fanzines que j'ai pu lire dans ma (courte) carrière allaient en s'améliorant, et bien eux NON ! Ils ont le pouvoir de dire OUI ! à plus de médiocrité et de nullité. Les rares traces de gags martants sont noyées dans un flot de CONneries.

Il est temps qu'un type courageux comme moi dise tout haut et courageusement (en dévoilant son pseudo à la fin de cet article) que l'on ne veut plus autant de bêtises dans ce torchon et plus ce torchon aussi, d'ailleurs.

Autre chose, leur ouverture d'esprit. Ils détestent le ST, et bien qu'ils soient rassurés, le ST les déteste.

Et bien, je crois que j'en ai fini avec ma petite chronique de médisance et je vous dit à une prochaine.

The Med Isant

# POKES of Zzap

Vive notre revue  
anglaise préférée

J'ai toujours ma liste de (vieux) pokes sortie dans le Zzap de Novembre 87 que je ne vous ai pas encore entièrement donnée. Pourquoi de vieux pokes me demande certains ? Pourquoi pas je pourrais leur répondre mais comme cette réponse

risque de ne pas satisfaire certains, je dirais que les jeux sont tous en version trainer maintenant et que je laisse les pokes récents à mon confrère Subtilou de Délicieux magazine (pour l'instant du moins).

Bien, en voici une petite fournée.

- Wizard's Lair : 32354,250 SYS 49328
- Trailblazer : 29738,234 29739,234 SYS 25729
- Thrust : 6139,234 6140,234 6141,234 SYS 2304
- Terminator : 8323,255 SYS 24576
- Taskmaster : 29577,234 29578,234 29579,234 SYS 27328
- Superman : 37940,0 22605,0 SYS 4096
- Strangeloop : 45486,173 44217,173 SYS 865
- Spy Hunter : 35914,255 SYS 32782
- Spook : 14919,32 SYS 6516
- Sorcery : 65325,255 SYS 31744
- Slamball : 3245,250 SYS 2066
- Skyjet : 27792,250 SYS 29350
- Saboteur : 56325,255 SYS 30735

Et ce sera tout pour cette fois-ci comme j'ai pris l'habitude de dire.

B.Str

## ERATA

La solution de Space Quest II était incomplète, en effet il fallait récupérer le "Plunger" au premier étage dans une pièce, et ce après avoir atterri et juste avant le passage de la trappe.

### Abonnez vous à RCAP magazine.

C'est seulement 12 timbres  
à 2 Frs 20.

Allez-y, il suffit de  
laisser vos coordonnées  
sur notre BAL RCAPMAG (T3,  
serveur SMI) et on vous  
recontactera.

Bientôt une boîte postale  
RCAP sera à votre  
disposition pour nous  
contacter.

Avec le prochain numéro, de grands  
changements avec une nouvelle  
organisation du magazine pour plus de  
lisibilité.

Au sommaire un article comme vous les  
aimez bien : Dans la série "Droit et  
informatique" voici la Protection juridique du  
logiciel ludique par B.Str, le plus juriste des  
pirates.

Vous aurez aussi la solution de Police Quest  
de Sierra par Han Solo (s'il l'a bien finit  
comme promis).

Et vous aurez toutes les rubriques  
habituelles.

Au mois prochain alors.





**KING QUEST II** par B.S.T.



La voici enfin la solution de KING QUEST II - Romancing for the throne -, quelque peu retardée par Han Solo. Après celle-ci, paraîtront les solutions de King Quest III et Black Cauldron qui attendent bien sagement leur tour, ainsi que celle de Police Quest (Han Solo est

quelque peu en difficulté sur cette dernière) et de King Quest IV quand il sera sorti et résolu. Comme vous voyez, il y a encore de la réserve. Bien, passons à la solution.

FAST, E, E, Open mailbox, Take basket, W (faire de W- E jusqu'à l'apparition du chaperon rouge), Give basket to girl (quand vous êtes à côté d'elle), E, E, E, E, Open door, Pray (à côté du moine), Graham, Wear Cross, sortir, S, Examine hole (à côté du rocher), Take brooch, E, S, W, S, W, S, S, W, W, entrer dans la grotte (sortir et rentrer s'il y a la sorcière), Take cage, sortir, N, W, Take trident, N, N, Look ground, Take shell, Examine ground, Take bracelet, S, E, S, E, Examine log (à côté de l'arbre mort), Take Necklace, E, S, Open door, descendre l'escalier, E (revenir en W si le Dwarf est présent), Take cauldron, sortir, S, W, Open door, aller à côté du lit, Give soup to Grandma, Look under bed, sortir, N, E, E, E (à chaque passage au dessus du pont, vous marquez un point, mais il y a un nombre limité de passages), E, N, à côté de la porte, Look door, Read inscription, S, W, W, S, W, W, W, W, S, S, nager à côté de la sirène, Give flowers to Mermaid, aller à côté de l'hippocampe, Ride Seahorse, aller auprès de Neptune, Give trident to Neptune, aller à côté du coquillage, Take key, E, N, E, Take stick (au pied de l'arbre), S, E, S, S, S, E, E, Get hammer (en se mettant derrière les rochers), S, E, E, E, N, Unlock door, read inscription, S, W, W, N, N, N, E, Open door, Give bird to lady (en allant au comptoir), W, N, Essayez plusieurs fois Rub lamp jusqu'à ce que le Génie apparait, Fly with carpet, E, Rub lamp X 2, avancer vers le serpent, Put bundle on snake (quand vous passez entre les deux pierres, le serpent ne doit pas avoir le temps de reculer), Speak horse, E, entrer dans la grotte, Take key (en bas à droite), sortir, Fly with carpet, W, S, S, S, E, E, E, N, Unlock door, Read inscription, S, W, W, W, N, N, Wear cloak, Give brooch to Ghoul, Climb into boat, faire attention aux ronces en débarquant, Eat sugar (on peut passer sans le sucre mais il faut faire attention de ne pas toucher les ronces, mais quand on a joué à Black Cauldron, on a l'habitude), N, ne pas faire attention aux fantômes puisque vous portez une croix, Open door, W, monter, Look, Open dresser, Take candle, descendre, E, E, N, monter jusqu'à la torche, Light candle, descendre, S, Look table, Take ham, E, descendre, W, aller près du cercueil, Open coffin, Examine coffin, Take pillow, Take key, E, remonter, W, S, S, passer les ronces, Aller près du passeur, Climb into boat (parfois, il est nécessaire de répéter cette dernière opération à cause d'un petit bug), S, S, E, E, E, N, Unlock door, N, Take net, S, S, se mettre au bord de l'eau (au milieu de la petite anse, Fish, s'approcher du poisson, Take fish, s'approcher de l'eau, Put fish into water, aller sur le poisson, N, N, E, prendre l'amulette, E, S, S, W, N, Open door, monter, aller près du lion (mais pas trop quand même), Give ham to lion, Open door, Speak woman, Graham, Kiss Valanice, Home. Et voilà, tous mes vœux de bonheur.

Avant d'en finir, je tiens à remercier Han Solo et Roxane de leur aide qui m'a été bien utile (surtout à propos de ce \*#@?% de pont à passages limités) et vous donne rendez-vous le mois prochain pour la solution de KING QUEST III - To Heir is Human- résolue par Han Solo, l'incontournable des jeux de Sierra-on-Line.

## 4 - 3 - 2 - 1 - GO ! Décollage d'Appolo 18 Réussit ! par GUERARD CITY



Voici comment jouer à Appolo 18, ce super soft d'Accolade.

- Première partie : Appuyez sur la touche T, changez les différentes options en vert (touche RETURN), attention à 'Electrical', il faut appuyer plusieurs fois. En bas de l'écran 'GO' s'affiche. Appuyez sur le bouton FEU du baton de jeu pour revenir à la base de départ. Appuyez à nouveau pour déclencher le compte à rebours. Bien, pour tout cas d'échec, 'ABORD' et faire RETURN à chaque fois sur 'Abord screen' où l'on peut voir où on a échoué sur le 'Trajectory report'. Revenons à notre compte à rebours. Surveillez le compteur en bas à droite et appuyez lorsqu'il sera voisin de 0. Le nombre devra être compris entre -150 et +150 (il faut des réflexes). L'opération est à répéter 4 fois et à chaque fois, le décompte précédent est pris en compte

et doit être compris entre -150 et +150. C'est très difficile au départ, mais avec de l'entraînement ... En cas de succès, on assiste au départ, mais ce n'est que le début des problèmes. Pendant la montée, on corrige la trajectoire au moyen du cadran blanc (ne pas s'occuper de la trajectoire à gauche) et maintenir l'aiguille au milieu et surveillez en même temps le compteur en bas à droite en faisant les mêmes opérations que précédemment (entre -150 et +150). Les étages se détachent, le troisième étant particulièrement délicat).

- Seconde partie : Dans le cockpit. Utilisez à nouveau la touche T. Une série de programmes est à exécuter 21-54-ect... à faire dans l'ordre.

- Troisième partie : Accrochage avec le module lunaire. Pas de difficultés particulières, il faut positionner la fusée.

- Quatrième partie : En direction de la lune. On doit effectuer des corrections de trajectoire. On voit un compte à rebours 5-4-3-2-1 appuyez sur FEU en permanence, lâchez le doigt lorsque l'écran est neigeux.

Bien pour le moment c'est tout, mais il y a encore l'alunissage, la marche sur la lune, le retour, une sortie dans l'espace. Bon voyage et bon courage, il en faut.

# Nebulus de Hewson pour C.64 Solution de The Rha!

Salut, j'espère que vous aimez bien mes articles car maintenant que j'ai un Amiga je vais pouvoir vous en pondre des stères!

De moi aisse ki va kauser l'rené? Et bien de Nebulus qui est un des meilleurs soft (enfin, à mon goût) sorti sur

C64 (Au fait je n'ai pas encore laissé tomber le 64 car j'attends la sortie d'Ultima 5). Pourquoi Nebulus est-il un des meilleurs? Parce qu'il est beau, bien fait, un peu original, ni trop dur et ni trop simple.

Mais je ne vais pas gaspiller votre temps perdu à parler dans le vide, ce qui serait stupide. Je vais plutôt le gaspiller à vous donner la solution du jeu. Pour les tableaux 1 et 2 (Excusez mais je ne me souviens plus des noms) qui sont très faciles je ne vous donne que quelques trucs mais à partir du troisième ce sera la solution complète. Allez on y va...

**TERMINOLOGIE:** N'ayant pas la doc, je ne connais pas le nom officiel des bêtes qui se baladent dans le jeu, voici donc la définition des noms que j'utiliserai dans cet article:

**Bip:** Ennemi apparaissant de temps à autre en emmettant une série de bips sonores.

**Ascenseur:** Objet permettant de monter et de descendre (attention certains donnent accès à deux niveaux. Pour accéder au second niveau pousser joystick vers le haut une fois arrivé au premier niveau).

**Passage:** Tunnel dans la tour permettant de ressortir de l'autre côté.

**Brique:** Objet clignotant servant à bloquer le passage.

**Dalle:** Les trucs sur lesquels vous marchez!! Attention, une dalle 'cassée' est une dalle qui disparaît une fois que vous marchez dessus.

**Ballon:** Ennemi bondissant qui aurait tendance à vous sauter dans les bras si vous en aviez. Vous avez la possibilité (et généralement l'obligation) de les descendre.

**Boule, Atome, Papillon, oeil:** Divers ennemis que vous devez éviter.

De même, le texte de la solution est plus que télégraphique (il n'y a même pas les 'stop'. Vous devriez quand même comprendre (vous lisez RCAP Mag, c'est déjà une preuve d'intelligence supérieure), mais voici quelques détails: 'gauche' et 'droite' ce sont les directions, 'monter' signifie que vous devez prendre l'ascenseur, 'passage' signifie que vous devez emprunter un passage. Une combinaison comme 'gauche, monter' signifie que vous devez aller vers la gauche puis prendre le premier ascenseur. Vous trouverez des fois 'tomber droite' signifiant qu'il faut aller jusqu'à la fin des dalles et se laisser tomber sur un niveau inférieur. Voilà je pense que c'est tout pour la présentation, passons à la solution.

**TABLEAU 1:** Pas de problèmes, seulement deux trucs. Au bas, il est préférable d'attendre l'arrivée du premier Bip avant d'utiliser le premier ascenseur puis le passage. Après le grand ascenseur où il y a une pile de dalles, il faut sauter la première dalle (elle est cassée).

**TABLEAU 2:** Déjà plus de problèmes, mais pas insolubles. A la première spirale il faut avancer sans arrêt, la boule qui passe horizontalement ne gêne pas. Juste après (vers le passage) il faut soit sauter la boule,

soit attendre le bip. Après le grand ascenseur à côté duquel se trouve un passage il faut prendre ce passage quand la boule est de l'autre côté de la tour (environ 1 seconde après qu'elle soit partie vers la gauche). Après l'ascenseur suivant passer lorsque la première boule revient vers vous, faites un arrêt au palier double et recommencez la même opération pour la deuxième boule, attention l'avant dernière dalle (en partant de l'extrémité gauche) est cassée, attendez que la boule soit partie pour vous laisser tomber et monter.

**TABLEAU 3:** Bon cette fois ci on passe au style télégraphique. Gauche. Descendre ballon. Passage. Gauche. Monter. Droite (au maximum). Attendre Bip. Se faire toucher (vous tombez au niveau inférieur). Descendre ballon. Droite (au maximum, tomber à droite). Monter. Gauche. Passage. Gauche. Monter. Gauche. Monter (attention à l'atome). Gauche. Descendre briques. Tomber gauche. Monter (Attention atome). Gauche. Attendre que l'atome apparaisse à gauche puis Passage. Gauche. Passage. Gauche. Monter. Passage.

**TABLEAU 4:** Droite. Sauter les 2 papillons avant l'arrivée du bip. Attendre Bip puis Monter. Descendre brique (à droite et à gauche). Gauche. Monter. Passage. Gauche (Éviter la 2ème dalle cassée). Passage. Gauche. Monter. Passage. Gauche (Si vous n'attendez pas vous éviterez facilement les deux papillons). Passage. Descendre brique (droite). Gauche. Passage (attention au ballon). Descendre ballon. Gauche. Descendre brique (gauche). Droite. Passage. Droite (se laisser tomber sur l'ascenseur). Monter (Attention ballon). Descendre ballon. Droite. Monter (Premier ascenseur). Coincer le papillon à gauche de la colonne de l'ascenseur). Attendre que l'ascenseur soit redescendu et que le papillon vienne de partir. Gauche (Tomber d'un niveau). Droite (Se positionner au milieu de la dalle avant le trou de l'ascenseur). Sauter droite. Passage. Gauche (Attendre que les 2 papillons soient cotes à cotes ou complètement déphasés pour passer, attention au niveau où 3 dalles sont au même niveau, celle du milieu est cassée, évitez-là). Descendre ballon. Monter. Droite (Tomber d'un niveau). Descendre ballons. Droite (sauter la pile de dalles, continuer au maximum). Attendre le bip. Se faire toucher. Droite (tomber d'un niveau). Monter. Gauche. Passage.

**TABLEAU 5:** Monter (au 2ème niveau). Descendre ballon. Gauche. Attendre bip. Se faire toucher. Descendre ballon. Gauche (jusqu'à la 3ème dalle avant la fin). Descendre brique (gauche). Gauche (une dalle cassée vous fait tomber). Gauche. Monter. Droite. Passage. Droite (Attention à l'oeil, il faut qu'il vienne de vous double pour pouvoir passer). Monter. Sauter gauche. Sauter gauche. Tomber gauche. Descendre briques (gauche). Monter (ceci vous fera tomber mais c'est nécessaire pour faire disparaître l'oeil qui passe horizontalement). Droite. Monter. Sauter gauche (3 fois). Tomber gauche. monter. Gauche. Sauter trou. Sauter 1er oeil. Descendre brique (gauche). Droite. Tomber dans le trou. monter. Sauter gauche. gauche (tomber d'un niveau). Monter. Gauche. Attendre bip. Se faire toucher. Attendre que l'oeil reparte à gauche. Gauche. Monter. Passage. Droite. prendre 4ème passage. Droite. Prendre 3ème passage. Attendre que l'oeil soit passé. Gauche. Monter. Descendre ballons. Gauche. Monter. Passage.



**TABLEAU 6:** Droite. Monter. Droite (attention au trou de l'ascenseur, il faut se placer au bout de la dalle et sauter). Tomber droite. Gauche. Descendre brique (gauche). Droite. Monter. Descendre brique (droite). Gauche. Passage. Sauter gauche. Monter. Droite. Descendre brique (droite). Gauche (redescendre avec l'ascenseur ou se placer une dalle avant le bord et sauter à gauche). Droite (Tomber d'un niveau, attention à la boule). Droite. Monter. Droite (Tomber sur l'ascenseur). Monter. Gauche. Monter. Droite. Prendre 1er passage. Gauche (sauter pour monter). Passage. Monter (gauche). Sauter droite (sur la pile de dalles). monter. descendre brique (droite). Gauche (redescendre avec l'ascenseur ou se placer une dalle avant le bord et sauter à gauche). Monter (ascenseur droite). Droite. Monter. Droite. Monter. Gauche. Attention aux 3 boules, pour les passer il faut attendre qu'elles soient alignées et en train de descendre). Monter. Sauter droite (se mettre au maximum à droite de la dalle). Droite (sauter pour monter). Passage.

**TABLEAU 7:** Attendre que l'atome parte vers la droite. Droite. Tomber sur l'ascenseur (la dalle est cassée). Monter au 1er niveau. Droite. Tomber sur l'ascenseur. (dalle cassée). Sauter à droite (ressortir). Sauter gauche (se mettre à l'extrémité de la dalle pour pouvoir tomber sur l'ascenseur à gauche de celui sur lequel vous êtes tombés). Monter. Descendre brique (droite). Tomber droite. Monter. Descendre brique (gauche). Droite (au point le plus élevé, descendre brique). Droite. Monter. Droite. Monter. Droite. Monter. Droite (dans les dalles disposées en 'Zig-Zag', les dalles basses sont toutes cassées, se placer à droite de l'atome bougeant verticalement, lorsque l'atome horizontal passe en allant vers la droite, le suivre). Monter. Droite (attention à l'atome horizontal, il faut

être sur une dalle basse à son passage). Monter. Droite. Monter (2ème ascenseur). Monter. Gauche (jusqu'à la dalle cassée, tomber). Revenir à l'endroit des 4 ascenseurs. Monter (3ème ascenseur). Droite (jusqu'à la dalle cassée, tomber). Revenir à l'endroit des 4 ascenseurs. Monter (4ème ascenseur). Droite (jusqu'à la dalle cassée, tomber). Revenir à l'endroit des 4 ascenseurs. Monter (1er ascenseur). Gauche. Monter. Passage.

**TABLEAU 8:** Droite (attendre que les trois premiers papillons soient alignés). Monter. Gauche (jusqu'aux ballons). Descendre ballons. Gauche. Descendre brique (gauche). Droite. Passage. Gauche (jusqu'à la 2ème dalle en partant de la gauche). Sauter gauche. Monter. Passage. Droite. attention, 3 sauts à faire; faire le premier lorsque le 2ème papillon commence de remonter et enchaîner les autres rapidement, pour le deuxième saut, il faut se placer à l'extrémité de la dalle). Monter. Gauche. 3 sauts. Descendre brique (gauche, sur le 1er ascenseur). Monter. Passage. 2 sauts gauche. Passage. Descendre brique (droite). Tomber gauche. Monter. 3 sauts gauche jusqu'au 2ème ascenseur. Monter. Sauter gauche. Gauche. Tomber sur l'ascenseur. Monter 2ème niveau. Gauche. Descendre brique. Droite (attention au retour de l'ascenseur, le sauter). Tomber sur l'ascenseur. Monter. Droite. Tomber sur brique. Descendre brique. Monter. Gauche. Passage. Descendre brique (droite). Gauche (tomber d'un niveau). Sauter gauche (2 fois). Descendre brique. Sauter gauche (tomber sur ascenseur). Monter. Prendre 3ème passage.

J'espère que cette solution vous aura permis de finir Nebulus, au moins, elle vous aura fait passer 10 minutes en la lisant.

The Rh

**RCAP**  
RCAP est mort, vive RCAP !!!

par  
B.Str

Et oui, cela devait arriver : RCAP 64 vient de cesser officiellement toute activité de piratage (déplongages, échanges, démos) et ce deux ans après sa création. Après avoir assisté à la disparition des plus grands pirates français sur C.64 (JCF, X-OR, OR Karal et Impact), RCAP les rejoint au panthéon, non pas en disparaissant purement et simplement mais en passant sur Aniga (Notez que le groupe frère RCAP ST continue toujours vaillamment) mais pas en tant que RCAP mais comme RCAP Aniga. A cette occasion, B.Str et LIT quittent RCAP pour constituer avec Seeker et H.Syl RCAP Aniga. En fait le divorce entre RCAP et RCAP est total quoique cordial (Vive le cousin RCAP). Je vais donc profiter de cet article pour faire un dernier historique de RCAP 64 et vous redonner les nouvelles listes officielles de RCAP (pour ne pas perdre les bonnes habitudes).

Tout commença dans le métropolitain parisien avec la décision de Mr Gruge (devenu Judas) et de Fredsoft (devenu C.I.A.) de fonder un groupe sur C.64 nommé RCAP (Réseau des Crackeurs Associés Parisiens). Sitôt dit, sitôt fait et nous voilà (en février, date 'officielle' de création) neuf pour débiter : Ce seront Mr Gruge & Co (2 membres), B.Str, C.I.A. (Fredsoft, FCK et C-192), LIT, Saar et Banzai Crackband. Ce sera l'âge d'or de RCAP avec ses présentations écrites par Fredsoft avec de superbes dessins de C-192 (Même Anstrad magazine nous avait remarqué et cité comme exemple dans leur dossier sur le piratage) et son fanzine (pub d'Hebdomadaire). Le groupe, adulé par certains, décrié par d'autres (notamment à cause de nos 'cracks' à la cartouche fait par l'éclatisme et pas par l'ineptitude) connaîtra une première éclipse fin 1986 avec les passages en masse sur ST et Aniga d'un grand nombre de ses membres. On fait entrer dans notre

grande famille NYC, Cobra, Nasty Boy et French Connexion qui relanceront le groupe (surtout Nasty Boy) durant la période Nov.86-Avril 87. Mais avec l'arrivée de H.Syl, RCAP allait sortir ses plus beaux joyaux (Ah ! ces superbes versions trainers). Malheureusement, on assistait à de nouvelles défections et RCAP allait petit-à-petit se laisser aller vers une retraite méritée, malgré l'arrivée sur le tard de Loulou Béane. Le Commodore Aniga, tel une sirène irrésistible, nous a tous charmés.

Pour finir, je n'ai pas pu résister à la tentation de faire un classement selon l'importance qu'a eu tel ou tel membre de RCAP (64 bien évidemment) durant ces deux ans. Classement que j'ai fait selon plusieurs critères avec le maximum d'objectivité. J'ai regroupé tout le monde en trois groupes, le premier rassemblant les pirates 'fondamentaux', le second les pirates 'importants' et le troisième les 'marginiaux'.

Dans le premier groupe nous trouverons :

- H.Syl - B.Str - Nasty Boy  
- C.I.A. (ex-Fredsoft)

Dans le second groupe nous avons :

- NYC - French Connexion  
- Mr Gruge - C-192 - Saar

Dans le troisième groupe, il reste :

- Loulou Béane - LIT  
- Cobra - FCK - & Co.  
- Banzai Crackband

Et voilà, maintenant les listes officielles de RCAP

RCAP Aniga : RCAP rag. :  
- B.Str - B.Str  
- LIT - LIT  
- Seeker - The Rha?  
- H.Syl - BF

RCAP ST : - JP  
- Bun  
- Seeker  
- Wolfhand  
- LIT

Membre honoraire:  
- C.I.A.

B.STF

# Cours de 68000

## par B.Ste

### Cinquieme partie

Bien, c'est le dernier que nous allons forcer bêtement toutes les instructions du LM 68000 car cela commence à me fatiguer sérieusement.

A partir du mois prochain, nous verrons sur une colonne les principales instructions du LM (on est obligé de passer par là) et sur l'autre colonne, nous aurons un petit listing commenté qui permettra de mieux appréhender la problématique et les schémas de pensée propre au 68000 (Qu'est-ce qu'y cause bien dit-donc).

Allonzy allonzo, voici une nouvelle série d'instructions :

- Bcc : Branchements conditionnels

Syntaxe : Bcc (label)

Taille opérande : Octet ou mot

Description : Si la condition spécifiée est rencontrée, alors on saute à l'adresse déterminée par le déplacement (PC + déplacement). La valeur de PC est celle de l'instruction + 2. Le format de l'instruction est d'1 mot si le déplacement est contenu dans 8 bits et deux 2 mots sinon.

cc est le code de la condition, il peut être :

CC : Bit carry à 0

CS : " " " "

EQ : Egal

GE : supérieur ou égal (super cette possibilité)

GT : Plus grand

HI : Supérieur

LE : Inférieur ou égal

LS : " " " "

LT : Plus petit

MI : Négatif

NE : Différent de 0

PL : Positif

VC : Sans débordement

VS : Si débordement

Comme vous le voyez, c'est quand même plus riche que le 6502.

Pointeurs : Aucun modifiés

- BCHK : Test un bit et le modifie

Syntaxe : BCHK Dn, [AE] ou BCHK # (Donnée), [AE]

Taille opérande : Mot ou Mot long

Description : Un bit de la destination est testé et le resultat de ce bit est mis dans Z. Après ce test, le bit est modifié.

Pointeurs : Z est évidemment modifié.

- BCLR : Test un bit et le met à 0

Syntaxe : Voir au-dessus

Taille opérande : Idem

Description : Ici, le bit concerné est mis à 0 après.

Pointeurs : Idem

- BRA : Branchement incondicional

Syntaxe : BRA (label)

Taille opérande : Octet ou mot

Description : On continue le programme à l'adresse déterminée (PC + 2 + déplacement).

Pointeurs : Aucun.

- BSET : Test un bit et le met à 1

Syntaxe : Idem précédents

Taille opérande : Idem

Description : Cette fois ci, on met le fameux bit à 1. C'est la joie des instruction comme celles-ci, non ?

Pointeurs : Idem

- BSR : Branchement incondicional sur un Sous-programme

Syntaxe : BSR (label)

Taille opérande : Octet ou Mot

Description : Branchement sur un sous-programme à l'adresse PC + 2 + déplacement.

Pointeurs : Aucun

- BTST : Test un bit

Syntaxe : Déjà vue

Taille opérande : Idem

Description : Maintenant, on ne triture plus le pauvre bit destination

Pointeurs : Z est mis à 1 si le bit est à 0, sinon mis à 0

Bien, je m'arrête là car je n'ai plus le temps, il va falloir passer maintenant à l'impression du magazine.

B.Ste





## Ceux qu'il faut avoir par LTF

Le marché de la micro ne va pas trop mal en ce moment. Les deux bastions que sont le ST et l'Amiga insistent de nombreuses personnes à leur achat (pas les deux, quoique...). Seulement voilà, une fois l'ordinateur choisi, quels softs choisir? Ils sont maintenant nombreux, et de bonne qualité. La rédaction de RCAP Magazine va vous livrer les softs essentiels à acquérir (honnêtement ou non, là, cela ne nous regarde pas), sur les deux monstres sacrés du moment.

L'AMIGA: (collaboration de B.Str, Judas de RDAP, et moi-même)

### JEUX:

#### - Arcades:

- + Archon I et II : mêler l'arcade à la stratégie
- + Marble Madness : le classique parmi les classiques
- + Arkancid : le 1er, souvent égalé, jamais dépassé
- + Amegas : superbes graphismes
- + Crystal Hammer : superbes bruitages
- + Space port : petit par l'écran, grand par le jeu
- + Roadwars : le jeu de l'an 2000 ?

#### - Arcades tir:

- + Flutos : surtout à deux joueurs (49 tab à battre)
- + Xénon : va-t-il devenir la référence? OUI!
- + Space Battle : astéroïde, oui mais aux sons délirants

#### - Arcades plateformes:

- + Barbarian : sa réputation n'est plus à faire
- + Dark Castle : dur, mais dans la pure tradition
- + Mike magic dragon: pas si bon que ça? jouez-y pour voir!

#### - Simulations:

- + Pinball wizard : le flipper ultime
- + Indoor sports : simple, mais complet et efficace
- + Leader board : LE golf
- + Winter Games : un classique

#### - Aventures/tâles:

- + Ultima III : le plaisir ultime, la souris en plus
- + Defender of crown: LE graphisme
- + Bard's tale : le jeu de rôle en peinture
- + Faery Tale adv : le must des Hîts

#### - Réflexion/stratégie:

- + Chessmaster 2000 : le jeu d'échecs 3D de référence
- + Hollywood poker : le plaisir du graphisme lié au c...
- + Shanghai : pour ceux qui aiment, classiques

### UTILITAIRES:

#### - Son:

- + Aegis sonix : le meilleur (souvenez vous de Ytv)

#### - Graphisme:

- + Deluxe paint II : on ne fait pas mieux, qu'on se le dise
- + Digi-paint II : vous avez une caméra? et bien digitalisez maintenant!

- + Pixmate : traite les images à gogo

#### - Progiciels:

- + Acquisition : du Giga à gogo
- + Page setter : si vous ne connaissez pas, bouh!
- + Superbase : base de données sympa
- + Vizawrite : puissant, mais dur

#### - Divers:

- + Transformer pc : changez votre 68000 pour un 8088
- + Axtex C : le plus rapide à compiler/linker
- + CLImate : devrait être vendu avec la machine
- + Seta assembleur : pro

## Annonces à GOGO par LTF

- On attend toujours le prochain numéro de RDAP WORLD

- La meilleure extension 2 mégas pour l'Amiga 1000 est la Golem. En effet, elle est auto configurable, et possède un switch pour la couper sans l'enlever.

- LTF a appris quelque chose à B.Str sur PageSetter ce mois-ci!

- Un oubli a été commis dans l'article Annonces à gogo à la douzième ligne.

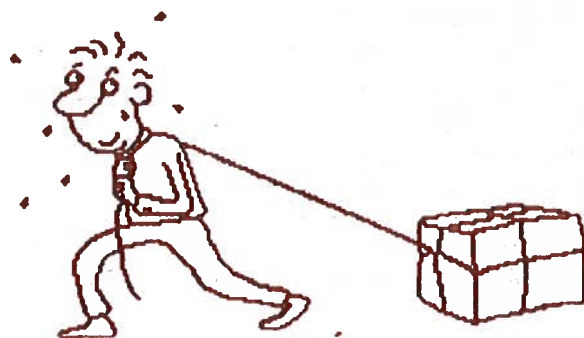
- RDAP World (encore lui) n'est pas près de publier la solution de Shadowgate car Judas n'y joue pas et FCK n'a plus d'Amiga. De plus, les trois vaillants aventuriers, j'ai nommé The Rha!, Wham et B.Str sont quelque peu coincés au 2/3 de l'aventure et manquent actuellement de motivation pour le résoudre.

- Des joies simples!: B.Str joue actuellement sur C-64 à Superstar Soccer (n'est même pas encore champion de 1ère division), The Rha! joue à Arkanoid (19e tableau), et Wham joue à Ports of call (il vient juste de couler dans le triangle des bermudes).

### Top Claque

Voici les plus mauvais softs sortis sur Amiga ces derniers temps. Faites votre classement. Choix de jeux réalisé par LTF et B.Str

- Tales of the arabian Night
- Las Vegas
- Pac Man'87
- Galaxian
- Into the Eagle Nest
- Toteka
- Professional Football
- King Karate (Judo Atemi)
- Ball Breaker
- Rocky



## Editorial :

Bien que Mr Tramiet approche le million d'unités vendues dans le monde certains peuvent encore se poser la question du choix d'un ordinateur ce jour. Dans cette profusion de softs (je parle pour la ST) mes collègues ont pensés fabriquer une sorte d'aida-mémoire par catégorie, pour permettre aux novices mais aussi aux shootés de retrouver leurs petits dans cette jungle.

### ARCADE

- Metrocross - Enduro racer - Super sprint

### ARCADE TIR

- Star raiders - Starglider - Plutos - Goldrunner - Prohibition - Jupiter probe - Tnt - Mach 3 - Skyriider - Oids - Wizball - Xenon

### ARCADE PLATE-FORME ou TABLEAUX

- Time bandit - Arkanoid - Airball - Gauntlet - Barbarian (les 2) - Bubble ghost - Indiana jones - Livingstone - Solomon's key - Bubble bobbie - Terramex - Black lamp

### AVENTURE et ROLE

- The pawn - Star trek - Le manoir de Mortevelle - Defender of the crown - Sapiens - Blueberry - L'arche du capt blood - Ultima IV - Wargame constr.set - Dungeon master

### SIMULATIONS

- Leaderboard - Macadam bumper - Wintergames - 10th frame - Flight simulator II - Karate kid II - Championship wrestling - The hunt f.r.october

### REFLEXION - STRATEGIE

- Backgammon - Chessmaster 2000 - Shanghai - Strip poker - Dames champion 3D - Trivial pursuit -

### Chiffres et lettres

#### TRAITEMENT DE TEXTE

- First word plus - Signum

#### BASE DE DONNEES

- Superbase - Dbase III IBM

#### GRAPHIQUE

- Degas elite - Art director - Spectrum 312 - Gfa artist - Quantum paintbox - ZZ rough - ZZ 2D - Cad 3D 2 - Mac draft - Arkey - Easydraw

#### SON

- Musique studio (en midi) - Pro 24 (midi) - Studio 24 (midi) - Gist

#### DIVERS

- Gfa basic - Emulcom - Platine ST - Emulateur Mac Aladin - Emulateur PC Ditto - Calcomat II - Publishing partner - Compta 2&2 - Memsoft paye - Memsoft facturation/stock - Twist - ... la liste peut être très longue.

Il est bien sûr que beaucoup d'amateurs avertis auraient ajouté tel ou tel soft ou bien ignore tel autre mais, en tant que débutant, essayez déjà de vous constituer cette bibliothèque et je vous promets de bons moments.

DF