

LE MAGAZINE DES PIRATES

Editorial:

Et voilà, RCAP magazine à un an. Ça fait un an que l'on travaille comme des bêtes à la plus grande joie des commodoristes qui lisent notre revue. (On tire à 170-200 exemplaires, mais ceux-ci sont rephotocopiés et distribués : ils se multiplient donc comme des petits pains).

Son succès ne se dément pas, au contraire, il est de plus en plus demandé et sa notoriété s'agrandit de plus en plus. Voilà un travail dont on peut et dont on est fier.

Dans ce numéro, pas de solution de Labyrinth comme prévu, elle est remise au mois suivant.

B.Str

Rédaction:

Directeur de la publication
Rédacteur en chef

B.Str

Directeur artistique
Rédacteur en chef-adjoint
The Rha!

Editeurs

SPRINGBOARD™ et J.P.

© 1986 RCAP magazine.

Pokes par B.Str et H.Syl

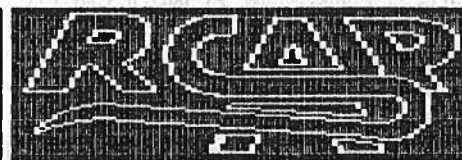
Voici à nouveau des pokes :

- Trapdoor : 14914,96 : SYS 14336
- Lightforce : 11547,5 ou 14235,173 : SYS 6713
- Camelot Warrior : 23730,234 : 23731,234 : 23732,234 : SYS 16364
- Shadowfina : 25188,173 : SYS 16364
- Eureka : 2379,106 : 2380,9 : 2391,106 : 2392,9 : SYS 12117
- Terra Cognita : 26703,255 : SYS 24576
- The Sentinel : 8679,173 : 8512, 10 : SYS 16128
- Flash Gordon : 22603,234 : 22604,169 : 22605,0 : SYS 12280
- Xavious : 563,234 : 5664,234 : 5665,234 : 5635,234 : 5636,234 : 5637, 234
- Shamus : 27185,169
- Galaga : 17388,173
- Mission Elevator : #092A,\$FF : SYS #0898
- Monty on the Run : 8926,174 : SYS 2064
- Commando : 2454,44 (vies)
14632,44 (grenades)
14561,240 (tir automatique des grenades)
SYS 2128
- Sigma Seven : 17363,173 : 20982,173 : 26775,173 : 23006,173 : SYS 8640
- Auriga : 10536,189 : SYS 8192
- BMX Simulator : de 34101 à 34114 ,57 : SYS 4096
- Red Max : 6352,173 : SYS 2064
- 2 : 6139,173 : SYS 2304
- Bombo : 11417,44 : SYS 38610
- Bomb Jack : 4056,44 : SYS 2064
- Jammin' : #55B7,\$EA : #55B8,\$EA : #55B9,\$EA (pour les vies)
#5105, no du tableau
(0 -> 20, 19 -> 1)
SYS #080D

Et voilà. Cette série de pokes a été faite avec l'aide de H.Syl, grand pokeur devant l'éternel, il suffit de voir le nombre et la qualité des versions 'trainer' qu'il fait tout au long de l'année.

Le mois prochain, autre série de pokes.

Pour ceux qui se demandent comment nous faisons pour avoir autant de pokes, on se les procure de trois manières : - Zap 64 (revue anglaise)
- Communication de pokes
- Découvertes personnelles
comme ceux de Jammin' ou de Shamus...



Cette fois-ci, c'est à RCAP magazine d'avoir un an. On va en profiter pour faire un bilan général et reéditer l'article le plus plébiscité par les lecteurs du fanzine. Souvenez-vous, c'était à l'occasion du numéro 5. Celui-ci est épuisé ainsi que les autres numéros exceptés les no 9,10 et 11.

En effet, ce mois-ci, numéro triple pour marquer le coup. Vous avez de la lecture ainsi. En plus on aura rattrapé notre retard. Incroyable !

Manque de chance, je ne serais pas là pendant les 15 jours de pâques, ce qui va nous remettre en retard pour le mois de mai. Notez donc cela, je prévois déjà un retard de 15 jours pour le numéro de mai. Arriveront-ils à l'empêcher ? Suspense ! Hé, hé !

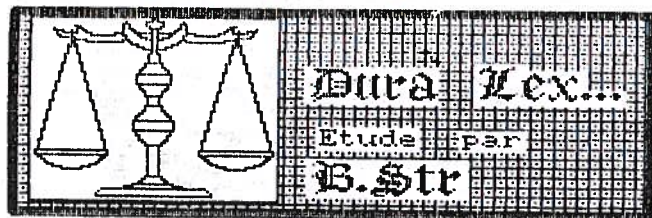
En fait cet article est ni plus ni moins un éditorial supplémentaire grande taille. En tout cas, il est aussi décousus.

Au fait, SCOOP : Le SICOB automne aura lieu à la Défense, au CNIT plus précisément (Tient donc ?). Mais ce sera exceptionnel et donc vraisemblablement la dernière fois. Voir RCAP magazine Hors Série Numéro 2 Spécial SICOB pour plus de précisions sur le changement de place du salon.

Allez, encore un effort, plus qu'un 'panel' à remplir. Ça va être dur, je le sens.

Une chose me fait rigoler, c'est 500 cc Grand Prix. Ce jeu était annoncé depuis plusieurs mois sur ATARI ST et c'est sur COMMODORE 64 qui en a hérité. Mais même s'il est mieux que sur Am...d (jeu : devinez de quel ordinateur il s'agit. Pour vous aider, il s'agit d'une grosse merde anglaise), ça reste une nullité totale.

Ah ! ça fait du bien de pouvoir délier dans un article, moi qui suis si souvent sérieux. (autre jeu : comptez sans moi le nombre de fautes d'orthographe que j'ai pu bien faire dans cet article). A propos de délire, vous vous souvenez de mon éditio du no 5, il était pas mal dans le genre. Et voilà, c'est enfin fini. OUF ! B.Str



Comme vous ne pouvez plus l'ignorer, depuis janvier 86, le piratage informatique est sévèrement puni par la loi du 1-1-1985. En effet, cette loi assimile le piratage au vol, délit donc, et en le punissant pénalement par la prison (jusqu'à 2 ans) et par une amende pouvant atteindre 8000 Frs. Et bien, cette loi est plus que discutable. En effet, il est difficile de parler de vol alors qu'il n'y a pas de "prélèvement" sur la masse des logiciels originaux mais duplication. Le législateur a donc assimilé le logiciel à une création de l'esprit comme les œuvres littéraires. Mais un logiciel n'est pas totalement comparable à un livre. Il est stocké sur un support extrêmement fragile et c'est pour cela qu'une copie de sauvegarde est autorisée. Le principe de la copie est donc autorisé. Pourquoi ne pas aller plus loin ? Mais avant d'en arriver là, j'aimerais vous faire remarquer que la copie n'est pas un vol mais un préjudice porté à l'auteur, à l'éditeur, au distributeur, aux vendeurs, ce qui devrait se traduire par des poursuites civiles et non pénales, par une demande en dommages et intérêts. Pas de prison, pas d'amendes, pas de casier judiciaire, mais une somme due si importante que même Rockefeller ne pourrait les payer. C'est pour cela que vous passerez devant un tribunal correctionnel comme dangereux criminel. Comme vous le voyez, aucune des deux solutions n'est adaptée à la réalité du piratage informatique (des softs uniquement). C'est pour cela que je préconise la légalité du piratage. HORREUR diront certains, l'industrie du soft va disparaître. Non car elle devra s'adapter. En effet, si on regarde la situation juridique de la duplication des œuvres littéraires, on s'aperçoit que la duplication pour son utilisation personnelle est autorisée et que l'on tolère donc la copie. Or si vous photocopiez un ouvrage dont vous avez besoin pour votre travail ou vos loisirs, personne n'ira vous dire que c'est interdit. Et bien, il n'y a qu'à faire la même chose avec les logiciels. La copie autorisée pour l'utilisation personnelle. Et la loi sera là pour interdire la vol d'idée, la reproduction d'une partie d'un programme dans un autre programme sans autorisation.... (le copyright). Et dans une autre loi, on régirait l'utilisation collective des logiciels, dans une entreprise par exemple, afin d'en tirer une production lucrative, ceux-là devront être achetés. Mais ceux-ci devront être assurés d'être remplacés en cas de destruction partielle ou totale par l'éditeur et ce gratuitement ce qui n'est pas le cas actuellement. Mais problème : qui va acheter des logiciels à but non lucratif, des jeux par exemple ? Question intéressante. Il faudrait modifier le système actuel. On pourrait toujours vendre des logiciels à la manière traditionnelle avec de belles jaquettes, de belles docs, de beaux originaux, pour ceux qui aiment ça et qui ont les moyens. Ce seraient des programmes de luxe comme il y a des livres de luxe. Et leur prix serait les mêmes que ceux actuellement (entre 100 et 300 Frs). Puis il y aurait les autres : En fait, ils ne seraient pas réellement vendus mais copiés par le magasin qui fournirait le support (disk, cassette) et la notice. Vous allez voir les avantages de cette formule. Tout d'abord le prix : Il serait de 5 Frs pour le support, 5 Frs pour la notice, 10 Frs pour l'auteur, 10 Frs pour la boîte qui commercialise et 25 Frs pour le vendeur. Attention, ces prix ne sont pas pris (c'est le cas de le dire) au hasard. Il sont au contraire réfléchis sur la connaissance des marges des magasins, du prix du support, du pourcentage de l'auteur. On en arrive donc à un total de 55 Frs pour un logiciel haut de gamme qui pourrait descendre à 30 Frs pour le bas de gamme. Quand aux merdes, elles ne seraient pas

éditées. Impossible diront certains. Je réponds FAUX. En effet, plus besoin de grossistes et de distributeurs qui s'en mettent plein les poches à ne rien faire (l'exagère, les coûts de stockages reviennent chers, le capital immobilisé est important). Plus de frais d'emballage pour la majorité des softs, cher et inutile. Pour le vendeur, plus de frais de stockage, plus de frais d'exposition, plus de frais d'immobilisation (les softs en attente d'être vendus, si vendus ils le soient un jour). Situation beaucoup plus saine pour le magasin. De plus des marges un tout petit peu plus importantes sur le hard permettrait de récupérer une partie du préjudice qu'il pourrait y avoir du fait des pirates (il y en aura toujours) qui font vendre de nombreux ordinateurs et du hard en général (lecteur de disks,...). Il faudra aussi passer des alliances entre boîtes de softs, alliances internationales, à l'image de ce qu'il se passe actuellement : exemple en France d'Activision et de Loriciel, de PSS et d'Ere, etc... afin de supprimer les frais d'importations et de douane. De toute façon, un logiciel à 50 Fr verra ses ventes multipliées par 3 ou 4 surtout s'il est bon, ce qui le portera à 15000 ou 20000 exemplaires minimum pour une bécane (sans parler des adaptations), ce qui fait une certaine somme pour chacun des agents rentrant en ligne de compte. On aura ainsi une situation beaucoup plus saine.

Mais tout ceci fait partie de l'utopie, revenons un peu sur terre. La L01 existe, elle est appliquée. Il serait intéressant de voir ce qu'il arriverait si vous faisiez prendre par cette respectable organisation qu'est l'APP. (Attention, ceci n'est pas de l'ironie, je respecte et partage le but de l'APP. Il y a des pirates indésirables qui portent préjudice à la corporation).

Vous êtes pirate amateur, vous faites des échanges avec vos copains, recherchez la dernière nouveauté, vendez un peu pour amortir les frais de disquettes et de postes. Or voilà d'un four, l'APP débarque chez vous avec agents de la force publique, huissier chargé de constater l'existence de copies illégales, etc...

Vous allez devoir comparaître devant le tribunal de votre département. Sale temps pour vous. Vous êtes passible d'emprisonnement (2 mois à 2 ans) et d'une amende qui va jusqu'à 8000 Frs. Durt durt d'autant plus qu'en droit pénal en plus des peines principales (ici prison ET amende) il y a aussi des peines secondaires (peines accessoires obligatoires et peines complémentaires obligatoires ou facultatives). Je vous en reparlerai. Ça vous paraît sévère, et bien sachez que se le sera beaucoup moins qu'il n'en paraît. Comment cela ? Et bien voilà, dans son infinie sagesse, le droit a permis au juge d'adoucir la peine encourue, au fait, on part du principe que vous êtes coupable, 2500 poms sur 500 disks prouvant votre piratage, plus une série de preuves comme les petites annonces, (l'APP les collectionnent) plus le rapport d'huissier, présence de BAL minitel suspecte, etc... (mais pas d'écoutes téléphoniques, celles-ci étant interdites par la loi).

Voici donc les mesures adoucissantes que le juge peut prendre :

A) La dispense de peine.
"Le juge peut dispenser de peine lorsqu'il apparaît que le reclassement du prévenu est acquis, que le dommage est réparé et que le trouble résultant de l'infraction a cessé." (art. 469-2 C.P.P.) Pour notre cas, cela signifie que vous vous êtes entendu avec l'APP, que vous avez versé une certaine somme en réparation du préjudice subi. (L'APP représente les intérêts des sociétés de softs). Vous avez donc cessé de pirater (destruction des copies) et que vous ne pourriez plus reprendre le piratage (saisie du matériel). Pas de peine (principales ou secondaires), vous n'êtes condamné qu'aux dépens mais votre condamnation figure au casier judiciaire. Mais cela dépend de la bonté de l'APP et celle du juge, ainsi que d'un bon avocat. Mais pensez-y c'est une solution avantageuse.

B) Les mineurs seulement.
Vous avez plus de 13 ans mais moins de 18 ans. Cette atténuation de peine ne nous intéresse pas du fait de l'aspect benin du délit. De toute façon, l'ordonnance du 2

fév 1945 permet d'éviter la prison, la remplaçant par une peine de sûreté (de surveillance principalement).

C) Le juge a le choix des peines. Selon l'art. 43-1 du CP le juge peut choisir entre deux sortes de sanctions : celle qui est prévue par le texte spécial d'incrimination (emprisonnement et amende) ou une série de sanctions pouvant atteindre aux droit ou au patrimoine. Au lieu de l'emprisonnement, il peut prononcer une peine accessoire ou complémentaire. Ça peut être une interdiction pendant 5 ans à une profession (cas du vendeur informatique qui pratique le piratage, ça existe), cela peut être la confiscation du corps du délit (l'ordinateur et le reste) et les choses produites (les copies...).

D) Les techniques d'indulgence. Les circonstances atténuantes. TRES intéressant. Il faut un bon avocat, difficile de parler de vol alors qu'il n'y a pas de "prélèvement" sur la masse des logiciels originaux mais duplication. Le législateur a donc assimilé le logiciel à une création de l'esprit comme les oeuvres littéraires. Mais un logiciel n'est pas totalement comparable à un livre. Il est stocké sur un support extrêmement fragile et c'est pour cela qu'UNE copie de sauvegarde est autorisée. Le principe de la copie est donc autorisé. Pourquoi ne pas aller plus loin ? Mais avant d'en arriver là, j'aimerais vous faire remarquer que la copie n'est pas un vol mais un préjudice porté à l'auteur, à l'éditeur, au distributeur, aux vendeurs, ..., ce qui devrait se traduire par des poursuites civiles et non pénales, par une demande en dommages et intérêts. Pas de prison, pas d'amendes, pas de casier judiciaire, mais une somme due si importante que même Rockefeller ne pourrait les payer. C'est pour cela que vous passerez devant un tribunal correctionnel comme dangereux criminel. Comme vous le voyez, aucune des deux solutions n'est adaptée à la réalité du piratage informatique (des softs uniquement). C'est pour cela que je préconise la légalité du piratage. HORREUR diront certains, l'industrie du soft va disparaître. Non car elle devra s'adapter. En effet, si on regarde la situation juridique de la duplication des oeuvres littéraires, on s'aperçoit que la duplication pour son utilisation personnelle est autorisée et que l'on tolère donc la copie. Or si vous photocopiez un ouvrage dont vous avez besoin pour votre travail ou vos loisirs, personne n'ira vous dire que c'est interdit. Et bien il n'y a qu'à faire la même chose avec les logiciels. La copie autorisée pour l'utilisation personnelle. Le juge prononcera le montant des dommages et intérêts, ce qui risque de vous coûter très cher, vu le prix prohibitif des programmes et le nombre de copies que vous avez pu distribuer. Vous rajoutez en plus les frais de justice et d'avocat, et vous atteignez une somme qui comblerait sans difficulté le déficit du gouvernement américain (le recordman mondial en la matière). Un conseil, voyez à vous arranger avec l'APP pour ce qui est de la somme à leur verser, de manière à ce qu'ils ne demandent pas les dommages et intérêts. Cet arrangement est permis par la loi. Une dernière chose : La prescription délictuelle est de trois ans à partir du moment où vous avez arrêté le piratage, mais la prescription civile est de 30 ans. c'est à dire qu'après 3 ans on ne peut plus vous poursuivre pénalement même si vous avez gardé vos softs pirates, mais pendant 30 ans, on pourra vous demander des dom. & inter. Après vous serez tranquille. La sévérité du jugement dépendra de votre comportement passé : Simple échangeur, déplombeur ou "professionnel" avec un but lucratif. Un conseil, ne faites que des échanges et évitez de vendre. Laissez ceux qui achètent leurs originaux continuer à les acheter, ce sont eux qui permettent aux boîtes de softs de vivre, et vous d'avoir de nouveaux programmes. Ne les attendez pas à la sortie des magasins afin de leur vendre vos copies. C'est ce genre de pirate qui sont dangereux, pas le simple copiste. Il n'y a pas de loi assez dure contre ces "vendeurs" parallèles et ce sont eux qui causent tous les tords. Si vous en faites partie, prenez conscience que vous n'êtes qu'une merde de voleur et que je vous souhaite les pires choses. B.Str

LES MEILLEURS EDITORIAUX

Dans cet article, vous allez avoir la réédition des trois meilleurs editoriaux parus à ce jour dans RCAP magazine. Ils sont respectivement parus dans les numéros 4, 5 et 7-8.

Deux sont de moi, ce qui est logique puisque c'est mon travail de rédacteur en chef, mais le premier est de mon adjoint j'ai nommé The Rha! je lui passe d'ailleurs la parole avant de la lui reprendre de suite.

EDITORIAL:

B.Str vient de partir en courant pour manger. STOP. Je ne suis rentré de Saint-Malo que depuis quelques heures. STOP. On a eu des problèmes pour faire imprimer RCAP. STOP. Les rédacteurs sont tous en vacances. STOP. Mais un grand événement dans ce numéro: les RCAP D'OR. STOP. Bonnes vacances, évitez les coups de soleil, rendez-vous à la rentrée avec un RCAP qui aura le gout du sel.

The Rha!

EDITORIAL

HORREUR, un éditorial double ! Que de travail en perspective ! Pourquoi un éditorial deux fois plus long alors que j'avais déjà tant de mal à en écrire un petit ?

Et oui, pourquoi cette folie se demande aussi votre encéphale submergé par les flots bouillonnants et submergeants de la surprise ?

Tout simplement très chers lecteurs et admirateurs de ce formidable rédacteur en chef dont la prose orne délicatement les 4 gigantesques pages de ce génial magazine, c'est pour annoncer la folie que fait RCAP magazine ce mois-ci en DOUBLANT de taille et de passer ainsi à quatre pages.

FOLIE !!! vous vous écriez avec tous les problèmes qu'a connu RCAP magazine en juillet (15 jours de retard pour le numéro 3 et 3 semaines pour le H.S. dont on a tant parlé et peu vu) et en août (No 4 bacilé et minuscule) et même septembre car je prévois un retard de 10 jours pour ce numéro. C'est que les vacances nous ont causé un tord considérable dans l'organisation du journal. Et celles-ci sont finies. B.Str

EDITORIAL

Que ce passe-t-il ? Un mois a sauté. Pourquoi n'y a-t-il pas eu de numéro au mois de Novembre ?

Pour connaître la fin mot de l'histoire, nous avons interrogé le directeur de RCAP mag.

- RCAP mag. : Pourquoi ?
- B.Str : Par manque de temps. Les contraintes universitaires ont malheureusement priorité sur notre activité, totalement bénévole.
- RCAP mag. : Piètre excuse.
- B.Str : Que voulez-vous, il faudrait passer professionnel pour pouvoir consacrer tout notre temps à RCAP.
- RCAP mag. : Merci pour cette explication qui nous éclaire beaucoup.
- B.Str : Tout le plaisir est pour vous



La solution de Moebius, ça vous tente ? Non, alors passez à un autre article non sans avoir admiré au passage la magnifique En-tête entièrement réalisée à la main par votre rédacteur préféré. Après celle de "The Wall" de mon compère The Rha! (voir numéro 11), cela montre que l'on commence à maîtriser Newsroom.

Bon, trêve de vantardise et passons au principal, c'est-à-dire la solution. Moebius est un "fantasy-role playing" dans la lignée des Ultimas et d'ailleurs publié par la même société : Origin Systems. Cette fois-ci, nous allons nous promener dans un monde teinté de fantastique oriental, avec le Karma, le symbole Zen du Yin et du Yang, ect...

Vous devez restaurer l'harmonie de l'Univers en récupérant l'Orb de l'Harmonie Céleste que l'infame Zorgrub, non, Kaïmen, je confonds, a dérobé à Moebius The WindWalker, ce qui a ruiné et dévasté Khantum. Malheureusement, Moebius doit rester sur son plan d'univers et vous êtes chargés, après bien d'autres, de récupérer l'Orb. Il se trouve quelque part sur l'un des quatre plans matériels de l'Univers. A vous de le retrouver. En même temps, vous devrez libérer les Shrines en remplaçant les Evil Monks par des Good Monks en tuant les premiers et libérant et conduisant dans les deux Shrines les seconds. Il ne vous restera plus qu'à passer d'un plan à l'autre par les Portes Astrales.

Attention, voilà la solution :

1) Les quatre plans matériels.

Ils sont tous construits sur le même plan qui est celui-ci : Deux Shrines, deux Citernes (pour récupérer de l'eau), une Porte Astrale, une Ville qui contient une prison où sont enfermés les deux Good Monks, plus une série de maisons où vous trouverez soit des Natifs, soit des Gardes (ennemis). A propos d'ennemis, vous rencontrerez outre des gardes, des Assassins, des Evil Monks et un Overlord qui est le chef du coin. Dans votre ballade vous pourrez rencontrer l'Astrologue du coin.

1) Earth.

Au Sud-Est et au Nord-Ouest se trouvent les deux Shrines. Une Citerne se trouve au Sud du Shrine N-O, l'autre est située dans la Ville qui se trouve au Nord. A l'Est, vous trouverez l'Astrologue. Quand à l'île située au Sud, entourée d'un mur (l'entrée est au Sud), elle contient la Porte Astrale. Au fait, il existe des cartes qui permettent de voir tout ça (elles se trouvent dans des coffres).

2) Water.

Ici, vous voyagerez sur une multitude d'îles. Au Nord et au Sud-Ouest sont situées les Shrines. La Ville est au centre, les Citernes vous attendent au Nord-Ouest et au dessus du Shrine du S-O. Vous trouverez l'Astrologue sur une île au Nord-Est et la Porte Astrale au Nord-Ouest. Attention, il y a deux portes de téléportations dans la ville qui sont cachées dans des pièces d'eau.

3) Air.

Ça se complique. La Ville est au Nord, les Shrines sont au Sud-Ouest et à l'Est. Les Citernes sont au Nord-Ouest et entre les deux Shrines. Vous trouverez un Astrologue au Nord. La Porte Astrale est au Nord-Ouest, mais dans le vide. Vous devrez vous changer en oiseau (voir les sorts).

4) Fire.

Nous voilà en place pour la dernière confrontation. Vous êtes sur une petite portion de terre entourée par un océan. Vous êtes situés au Nord-Ouest du Plan. Au Nord, c'est à dire à votre Est, une Citerne qui vous téléportera dans la forteresse qui occupe le centre du monde. Libérez comme d'habitude les deux Shrines (vous trouverez les deux Monks à l'Est dans une citerne). Pour ramener les Monks à la Forteresse, il y a plus qu'une difficulté : il faut trouver le bon chemin pour atteindre une petite île avant que le Monk ne se noie (rassurez-vous, il est immortel mais se retrouvera à son point de départ, il faudra tout recommencer). Le chemin à prendre est : Diagonales pour arriver au niveau de l'île puis à gauche toute. Attendez là que le Monk vous rejoigne, puis recommencez quelques diagonales puis gauches pour arriver à la porte d'entrée de la Forteresse.

Une fois le second Shrine libéré, le Monk vous donnera des Gantelets de métal qui vous permettront de récupérer l'Orb of Celestial Harmony. Il ne vous reste plus qu'à prendre la porte céleste et voilà, l'affaire est faite. VOUS AVEZ GAGNÉ, VIVE VOUS !!!!

ID La Magie.

Vous avez à votre disposition un certain nombre de points de magie (restaurable par un Mind Elixir) qui augmentera à chaque passage de niveaux. Ces points servent à des sorts de magie de deux types :

- par Prière.

- par Artificat.

1) Les sorts par Prière.

Ils sont au nombre de cinq. Ils utilisés par des Mantras (chants) qui vous seront donnés par le Good Monk lorsque vous le libérez. Faites (Commencez) puis (Help).

- Speak with the Dead : Permet de gagner de l'esprit (Wisdom) auprès des crucifiés. mantra : OJRUJA LUFTI

- Protection : Les ennemis ne remarquent pas votre présence.

Mantra : UK LIL ETNAT

- Waterwalk : Marche sur l'eau.

Mantra : ALCUPO KUNPO

- Cure Sickness : Vous guérit d'un empoisonnement. Mantra : UM GAM AKSEL

- Guiding Light : Protège votre lumière du vent et de la pluie.

Mantra : OGKEWA DALTO

2) Les Artifacts.

Six charmes sont à votre disposition. Les Artifacts vous sont remis par les Good Monk lorsque vous libérez un Shrine. Il faut de "diviner" pour l'utiliser. De même, il faut l'utiliser avec des ingrédients.

Les charmes sont les suivants :

- Ventriloquism : Fait croire que vous êtes autre part. S'utilise avec des dents de tigres (que l'on récupère lorsque qu'on contre son attaque). Sort peu utile.

- Paralysis : Paralyse tout le monde autour de vous. S'utilise avec les pinces de Calamar (Beetle Pincers).

- Teleport : Vous téléporte au point où vous avez récupéré un peu de terre (Soil Sample) avec un Shovel. c'est un des principaux sorts qui facilite infiniment la vie. Lorsque vous tuez l'Evil Monk qui garde un Shrine, prenez un échantillon de terre aux alentours, allez libérer un Good Monk dans la Ville, soyez sur la même case et téléportez vous. Cela vous facilitera la tâche car le sort téléporte aussi la personne qui est avec vous.

- Invisibility : Vous êtes invisible. S'utilise avec des Fish scale qui vous sont remis par l'Astrologue (si votre Karma est OK). Ne sert pas beaucoup.

- Spirit : Vous pouvez passer à travers les objets solides (mais pas les murs). Utilisation avec Panda Hair que vous récupérez lorsque vous capturez un Panda. Sort pratique.

- Were-Spell : Sort indispensable car c'est lui qui vous permet de

sortir du Plan Air. Ce sort permet de se transformer en une bête native du monde (ex. un oiseau). Pour se procurer l'artificat, c'est pas simple : Vous devez l'obtenir du Minstrel qui est un Démon de la nuit (Night Demon) il faut capturer le Minstrel lorsqu'il se transforme (il chante). Pour cela, il faut porter l'Amulet (se trouve dans un coffre comme le Shovel, les cartes ou les Elixirs). Le Wère-Spell s'utilise avec des Condor Feathers qui se trouvent dans des nids de Condor. Ce sort est très pratique dans Fire.

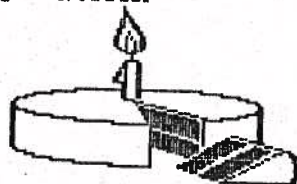
Pour utiliser la magie, il y a deux manières. Pour les sorts par prière, vous devez faire (M)agic (U)tttering prayer. Vous entrez en mode Fast. Pour réussir la prière, vous devez laisser passer 7 points (+ 5 Pts supplémentaires à chaque niveau). Répéter (M) puis (U) et donner le Mantra. Restez en mode Fast tant que durera le sort. Pour l'arrêter, faire (Q) puis (S)top magic. Pour utiliser les Atifacts, il faut les (I)nvoquer. Utiliser (S) pour arrêter.

III) Quelques conseils.

Les Stones servent à aiguïser votre Epée qui s'émousse lorsque vous l'utilisez pour couper la végétation. Le Marteau (Hammer) sert à casser les pierres qui se trouvent sur votre chemin. Certaines pierres sont incassables (Ah Bon ??). Sur le Plan Fire, il n'existe pas de cartes. Si vous en rajoutez à l'éditeur de secteur, vous allez planter le jeu, donc gaffe.

IV) Les touches.

Les voilà :
B : Bare hands : Main nues.
Indispensable pour (C)ommuniquer, et préférable pour les combats.
C : Communiquer avec les caractères. Il faut avoir un bon Karma.
D : ouvre ou ferme une porte.
E : Equipe avec Sword.
F : Jeter une Balle de Feu. Ce sort de magie n'est possible que dans les Shrines.
G : Prendre Objet (Get Item).
H : Hit hammer.
L : écouter les bruits environnants.
M : Magic.
Q : Quit & save.
R : restaure la partie à la dernière sauvee.
S : Swing Sword. Pour couper la végétation.



Tout,
tout,
tout,
RCAP Magazine
par les chiffres.

Heureux veinards, vous allez tout savoir sur RCAP magazine. On commence par une révélation sur les rédacteurs de RCAP magazine : The Rha! et 'Nak ne font qu'un. En effet, The Rha!, notre rédacteur en chef adjoint écrit aussi sous un pseudo dans notre magazine. Sentationnel non ? A propos de The Rha!, c'est lui qui a dessiné toutes les bannières sauf celle du numéro Hors Série no 1. Pour les illustrations il a utilisé de temps en temps le pseudo de Uhera. A propos des illustrations, The Rha! fait celles de ses articles et celles de 'Nak (tient donc ?). Elles sont pas mal, non ? Les autres illustrations sont faites par moi-même qui vous écrit, et ce quel que soit le type qui ait écrit l'article. D'ailleurs, c'est moi qui le tape aussi. Vous voyez donc le boulot que ça me fait et vous comprenez ainsi un peu mieux pourquoi RCAP magazine a un rythme de parution assez fantaisiste et est régulièrement en retard. Notez que je ne me plains pas ni que je me cherche des excuses pour le nombre élevé de fautes de frappes et d'orthographe car je ne corrige jamais, pas le temps. Bien on va passer à RCAP magazine

T : Jete un Suriken. C'est une arme.
U : View Map.
1-9 : Vitesse du jeu.
RETURN : Pour s'enfuir durant un combat.
F1 : Pause.

Mouvements : I O P

K :
.. /

Combat : A S : pas longs
2 X : pas courts

I O

K L

ESPACE

Pour combattre à main nue ou à l'épée.

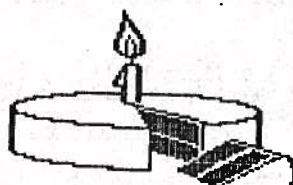
U) Edition du personnage.

Fidèle à mon habitude, je vais vous donner le moyen de tricher à Moebius.

Regardez le directory de votre face C ou D. Le dernier fichier en 4 blocks contient votre personnage. Sur le premier secteurs, vous aurez sur la quatrième série de 8 octets le niveau (ier oct.) puis les Pts de Body maximum (2ème oct.), les Pts de Body disponibles (3ème oct.), deux octets à 0 puis les Pts de Mind maximum puis les Pts de Mind disponibles (7 et 8). Sur le second secteur, les données importantes se trouvent à partir de la 10ème ligne de huit octets. Vous avez la nourriture (3ème oct.) puis l'eau (4ème). Ensuite vient les Torches, les Stones, le nbre de Body elixir puis le nbre de Mind elixir. Puis vient le Shovel (ier oct. de la ligne suivante). On a ensuite l'Amulet puis les Golden Gauntlets. On a ensuite au 5ème oct. le nombre de vies puis le nombre de Surikens. S'ensuit après les cartes disponibles puis les Atifacts 'diviniés' (0 pas, 1 possède). Puis on finit en beauté par les ingrédients possédés. Et voilà.

Maintenant, vous n'aurez plus aucune difficulté à terminer Moebius Personnellement, je l'ai résolu en une vingtaine d'heures, ce qui est inexistant pour un jeu de role, comparé aux 80 heures d'Ultima IV ou de Bard's Tale et aux 100 heures de Bard's Tale II.

B.Str



Tout,
tout,
tout,
RCAP Magazine
par les chiffres.
(suite)

par les chiffres. On va commencer par la liste complète des articles parus dans votre (et notre) fanzine préféré

Liste des articles :

Numéro 1 :
- Banc d'essais par Saar (1ère page)
- Hacker par The Rha! (ip)
- Tilt s'y connaît par LTF
- Le RCAP possesseur du Sound Sampler par Mr Gruge & Co.

Numéro 2 :
- Hacker : deuxième partie par The Rha! (ip)
- Commodore contre Procep par 'Nak (ip)
- L'Hhhhebd est aveugle par B.Str
- Scarabeus - Deuxième étage par The Rha!
- A Savoir par FCK

Numéro 3 :
- Flash-Back : Les pirates sur C.64 par B.Str (ip)
- Spy Hunter : Roulez dans les fossés par The Rha! (ip)
- L'Amiga : désormais en vente sur terre... par 'Nak
- Enfin !!! par Mr Gruge & Co.

Numéro H.S. 1.
- Ultima IV par B.Str et The Rha!

Numéro 4.
- Trucks et Astuces par FCK (1p)
- Les RCAP d'Or par B.Str (1p)
- Faut pas s'en faire Commodoristes par LTF
- Règlement de compte à OK Koral par B.Str

Numéro 5.
- Commodore 64 ou le mythe de Cendrillon par The Rha! (1p)
- Dura Lex... par B.Str
- The Last US par Laurent B.
- Hit sondage par LTF
- Pokes à gogos par Mr Gruge & Co, Jose A. et B.Str

Numéro 6.
- Les RCAP d'Or (suite et fin) par B.Str (1p)
- RCAP - RDAP par B.Str (1p)
- Hacker 2 par The Rha!
- Sutra 64, the last but not the least par Nak
- Ghost'n Goblins par The Rha!
- Vous avez dit pokes... par LTF et B.Str

Numéro 7-8.
- Pokes !!! par Yann B. (1p)
- Poke toi-même par B.Str (1p)
- The Newsroom par The Rha!
- Un livre dont vous êtes le héros ou l'aventure en poche par Nak
- Treasure Island par B.Str
- Amazon par B.Str
- Atari ST "savoir faire la part de vérité" par LTF
- 1789 par Cobra

Numéro 9.
- Pokes !!! par B.Str (1p)
- RCAP news par B.Str (1p)
- Panorama des turbos. Lequel choisir ? par LTF

Numéro 10.
- Bard's Tale II par The Rha! (1p)
- Vous avez dit reconversion ? par LTF (1p)
- Bard's Tale par B.Str
- RCAP : 1 an par B.Str
- Alors Gérard, c'est beau l'Amérique du Sud ? par Nak

Numéro 11.
- Complément à Bard's Tale, Edition des personnages par B.Str (1p)
- RCAP ST communique par D.F. (1p)
- Dragon's Lair par H.Syl
- The Wall (Education's blues) par Nak

Numéro 12.
- Pokes par B.Str et H.Syl (1p)
- RCAP magazine : 1 an par B.Str (1p)
- Moebius par B.Str
- Dura Lex... par B.Str réédition du numéro 5
- Les meilleurs éditoriaux par B.Str et The Rha! (rééditions des numéros 4, 5 et 7-8)
- Tout RCAP magazine par les chiffres par B.Str

Et voilà, vous pouvez voir ainsi ce que vous avez pu rater comme articles dans RCAP magazine ou au contraire, si vous avez la collection complète.

Maintenant un petit topo sur les numéros de RCAP magazine qui sortent de l'ordinaire : Il existe deux types de Numéro Hors série no 1 avec ou sans la carte de Britannia à la fin. De même, il circule deux numéros 4 différents l'un ayant son article sur OK Koral de corrigé. Enfin, le premier tirage du numéro 5 étant tellement mauvais (tirage de dépannage d'urgence pour les abonnés) qu'il a été retiré par J.P. notre photocopieur bien-aimé et si doué.

Voici une synthèse des différents numéros de RCAP magazine.
On va commencer par un tableau qui regroupe par auteurs leur importance dans le fanzine.
Le voici :

Complet Collaboration

Saar	:	1	
The Rha!	:	10	1
LTF	:	1	
M.G.C.	:	1	
Nak	:	1	
B.Str	:	10	1
FCK	:	1	
Laurent B.	:	1	
Jose A.	:	1	
Yann B.	:	1	
Cobra	:	1	
D.F.	:	1	
H.Syl	:	1	

Pas de commentaire à faire.
Voici donc la même chose en compilant les articles de The Rha! et de Nak.

The Rha!	:	15	(2)
B.Str	:	18	(4)
LTF	:	6	(1)
FCK	:	3	
MGC	:	2	(1)
H.Syl	:	1	(1)
Saar	:	1	
Cobra	:	1	
D.F.	:	1	
Laurent B.	:	1	
Yann B.	:	1	
Jose A.	:	0	(1)

Nous voyons qu'il n'est pas nécessaire de faire partie du groupe pour être publié. Les collaborateurs extérieurs existent et sont bien accueillis. Alors pourquoi ne feriez vous pas comme eux ?

Voici un classement des articles par type :

Les Solutions.

Hacker
Ultima IV
Hacker 2
Ghost'n Goblins
Treasure Island
Amazon
1789
Bard's Tale
Dragon's Lair
Moebius

Les pokes

No 4
No 5
No 6
No 7-8
No 9
No 12

Les Trucs

A Savoir
Scarabeus
Soy Hunter
The Last US
The Newsroom

Les ordinateurs

Tilt s'y connaît
L'Hhhhebo est aveugle
L'amiga
Enfin!!
Faut pas s'en faire Comm.
C.64 ou le mythe de Cendrillon
Vous avez dit reconversion ?
Atari ST "savoir faire la part..."
Panorama des Turbos

Le piratage

Flash-Back : les pirates sur C.64
Règlement de compte à OK Koral
Dura Lex...
RCAP ST communique

La librairie

Sutra 64
Un livre dont vous êtes le héros
Alors Gérard, c'est beau...

Et voilà pour les chiffres

B.Str