

MAGAZINE

LE MAGAZINE DES PIRATES

Editorial

B.Str

Salut les ordinateuristes. Les gents me reprochent de plus en plus de faire trop de fautes d'orthographe ce qui va m'obliger dorénavant à me relire. Quel boulot !

Au fait, le numéro Hors Série intitulé "les solutions de Pixel" a été réalisé sur un Compatible PC, ça change de Newsroom.

Notons la sortie du numéro 2 de Délirious magazine. Ils prennent leur temps mais le résultat est correct. A propos, ce numéro deux a débouché, avec l'interview de Headraster d'Impact Inc. sur une nouvelle attaque d'un groupe français inconnu portant sur les intros d'Impact. De même, je tiens à réagir à certaines affirmations d'Impact. Voyez ci-dessous.

Reponse

à Headraster

Pauvres Impact Inc., après les attaques injustifiées de N.F.C à propos de leurs intros qui seraient écrites par Thierry L., voici une nouvelle letter (avec une démo) qui veut à nouveau remettre ça sur le tapis. Cette attaque fait suite à la parution de l'interview de Headraster (salut Pascal, tu vas apprécier l'article) dans Délirious Magazine, un fanzine sur C64 ou Impact affirme qu'ils écrivent eux-mêmes leurs intros (assez réussies par ailleurs), Thierry L. ne les ayant aidés qu'au début. Le nom du groupe qui a écrit la letter n'est qu'un pseudo d'un groupe de pirates (moyens) dont je tairais le nom puisqu'ils n'ont pas eu le courage d'utiliser leur noms. Je répondrais ceci : Quelle importance qu'Impact écrive ou non ses intros ? J'aime poser des questions quand je réponds. Ils peuvent être de très bons pirates sans être capable de programmer une intro (cela demande du temps et un très haut niveau de programmation). Un copain leurs en écrit et ils les utilisent: il n'y a pas de honte à cela et ça ne les empêche pas d'être meilleurs que ceux qui leur font le reproche. A propos de meilleur je tiens à répondre à une affirmation discutable d'Impact qui dit avoir largement distancé le groupe RCAP. Certes Impact est arrivé à notre niveau sur 64, mais il faut savoir que l'on sévit sur plusieurs ordinateurs et à haut niveau, ce qui fait qu'on ne peut plus passer autant de temps sur le C.64. Je dis bravo à Impact d'être arrivé là où ils sont arrivés, mais il ne faut pas exagérer. Si leur notoriété est plus grande à l'étranger que la notre (on est quand même largement connu), ce n'est pas le cas en France où notre notoriété dépasse largement la sphère du piratage sur les bécanes où l'on sévit. Alors je me réjouis de l'importance d'Impact en France qui est un groupe pour lequel j'ai beaucoup de sympathie, mais un peu de réalisme, de grâce !

B.Str

Pokes

Voici quelques pokes :
 1) Krakout : 44388,173 - 32923, no de tabl
 sys 15312 2) Mutants : 9273,230 sys 4096
 3) Nemesis : 7230,224 sys 2075

Redaction

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.

R.C.A.P.

contre Mc Intox

(Suite du numéro 13)

La navette quitta le planetoïde pour l'espace (vide). Les hublots s'épaissirent pour nous protéger de notre entrée de plein fouet dans l'hyper-espace. Je me retrouvait alors sur Logos, planète matière première du système informatique. Ville gigantesque dont les immeubles serrés faisaient penser à un clavier démesuré, qui étendait ses tentacules sur la planète la plus vitale du système.

La navette entra (pas de plein fouet) dans une aérogare, glissant lentement à environ 10,572 mètres du sol vers un hangar loué par nos services. Pendant les manœuvres, il ne prononça aucun mot, à part: "Cool man, gnic, gnic, gnic (machouille-ment de chewing-gum) contente-moi de te précéder (tu suis?), je dois officieusement désassembler une machination avec Motorola et encore j'en dis trop".

Il m'intima le silence d'un geste et scruta sur ses écrans le hangar, tout semblait normal, trop normal... (tin tinnnnnn...)

Dans l'avenue centrale de Logos des files de spaciobiles glissaient au dessous, au dessus et ...!! barrons-nous! à notre niveau. Notre scooter loué chez Havisse, nous mena droit à notre hôtel. Dans celui-ci maintes personnes se croisaient, humanoïdes ou (beurk) non, le M.P.J. me donnant toutes leurs caractéristiques, dont une seule était commune: une marque.

- "Messieurs B.Str et Vésicule Binaire", le droide réceptionniste nous tendis nos clés magnétiques Haichic (ou Haichoc je ne sais plus) en débitant sa formule de politesse pour les clients de classe H30+. Nos chambres portaient le numéros 356 et 357, au 50 ième étage.

L'élévateur à compensation de gravité de l'ATU (allègres transports verticaux) permettant de monter et de descendre dans une cheminée (éteinte). Arrivés au 50 ième (départ arrêté en 3'25") nous sommes rentrés dans nos chambres. Celles-ci communiquant, B.Str passa de sa chambre à la mienne pour s'asseoir devant un pupitre.

Il demanda accès à sa boîte à lettre télématique, puis me demanda de passer dans sa chambre pour effectuer le décor-dage de la lettre trouvée et perdue par Poe.

- Et M...e (censuré par le personnage!) "MOTOROLA - Secteur 14 - quartier sud - à l'aide..."

*** Suite au prochain numéro ***

↑↑M•R•R•M•H•P•M/R•MM
 KR MM M↑↑MR•R•H•N↑↑M↑
 M' N N ↑ I A A I

C'est étrange, j'ai comme l'impression de ne pas appartenir à cette époque, comme si j'avais perdu la mémoire. Par un bel après-midi d'été je me suis éveillé sous un magnifique chêne sans reconnaître le paysage, je suis entré dans un village, Britain je crois, ou le tavernier m'a raconté un tas d'histoires de malédictions, de gemmes et de princesse. Encore plein d'étonnement je suis allé voir le Roi de la région, Lord British, qui m'a demandé de chercher le 'Grave of lost soul', j'ai eu beau lui dire que je ne connaissais pas le pays il m'a dit de partir et de ne revenir seulement quand j'aurais trouvé le 'Grave ...'. Je suis donc parti, d'autant plus que le fou du Roi commençait à m'énervier à force de répéter qu'il avait la clé!!

Le tavernier avait dit juste au sujet de la malédiction, les terres de Lord British sont infestées de créatures diaboliques qu'il m'a fallu combattre. J'ai pu me nourrir (la nourriture n'est pas très nourrissante, il faut manger beaucoup) et m'armer grâce à l'argent trouvé sur mes victimes. Une bonne armure et une bonne épée sont indispensables dans cette contrée.

Après quelques heures de marche et de combat j'ai trouvé un autre château, celui du Roi Perdu (drole de nom), lui aussi m'a demandé de faire une quête, d'aller tuer un monstre appelé 'Gelatinous Cube'. J'ai eu beau le chercher partout sur les terres de Lord British, je n'en ai pas trouvé, par contre j'ai découvert des grottes ou des mines appelées 'dungeons', j'ai décidé d'y faire une expédition, mais avant il faut que je me prépare, je suis donc allé à Moon pour acheter de la nourriture et des sorts de magie. Le magicien de Moon n'en connaissait qu'une partie mais en tout il y en a une dizaine, les plus utiles dans un donjon sont Ladder Up et Down, Kill et Destroy.

Après un petit repos je suis descendu dans le 'Dungeon of Doubt'. Ces dungeons sont en fait de gigantesques labyrinthes de plusieurs niveaux, on monte et descend par des échelles. Les monstres y pullulent! Mais je m'en suis tiré vivant et en plus j'ai trouvé un 'Gelatinous Cube' (monstre dangereux: s'il arrive à vous toucher il détruit votre armure)! Autre surprise, quand je suis remonté à la surface une force magique m'a rajouté des points de vie. Bien que n'ayant descendu que jusqu'au troisième niveau (plus tard j'ai appris qu'il y en avait jusqu'à 9) j'ai quand même gagné environ 400 Coppers (la monnaie du pays) de quoi m'acheter un bateau. Ayant terminé le service qu'il m'avait demandé le Roi Perdu je suis retourné le voir, celui-ci m'a rendu plus fort et m'a aussi donné une

gemme rouge (Tiens, le tavernier n'avait pas parlé de gemme?).

Tout de suite après je suis allé m'acheter un bateau à Yew avec lequel j'ai visité le monde entier divisé en quatre royaumes contenant chacun deux châteaux dont chaque Roi me demandait de faire une quête, soit aller tuer un monstre, soit aller chercher une pancarte (Sign) le premier que j'ai trouvé (le Grave of lost soul) a augmenté mon agilité de quelques points et quand je suis retourné vers Lord British celui-ci a augmenté ma force en remerciement. Ayant demandé à tous les Rois de tous les Royaumes ce qu'ils attendaient de moi je suis descendu dans un donjon pour rechercher les monstres qu'ils me demandaient de tuer. J'ai dû descendre jusqu'au neuvième niveau où les monstres sont très très dangereux, les Gremlins en particulier: ils volent votre nourriture. Mais j'ai réussi à trouver les monstres demandés par les Rois, ceux-ci m'ont donné chacun une gemme (Verte, blanche et bleue), les Rois ayant demandé de trouver des pancartes me donnaient de précieux renseignements, j'en déduisais, grâce aussi à ceux des taverniers, que j'aurais à me servir d'une machine à voyager dans le temps pour combattre et tuer le magicien Mondain, l'organisateur de tout ce chaos (!) sur Sosaria. Il est actuellement immortel mais la machine me permettra de revenir avant qu'il n'ait créé une gemme le rendant immortel. Cette machine ne fonctionnant que si l'on possède les quatre gemmes. Un Roi m'a également déclaré qu'une princesse donnera une récompense spéciale à qui la sauvera à condition que ce soit un Space Ace (et puis quoi encore), le tavernier m'ayant dit qu'un Space Ace est quelqu'un qui a détruit plus de 20 vaisseaux ennemis décidai de m'acheter une navette spatiale et de m'embarquer dans les étoiles.

Les espaces célestes sont aussi envahis d'ennemis à la solde de Mondain. La navette n'est pas faite pour combattre, j'ai préféré choisir un fin vaisseau de combat. Le changement est simple, il suffit d'apponter (par le nez) son vaisseau à une base, de payer une taxe (500 coppers) et on peut prendre n'importe quel vaisseau. L'espace est divisé en secteurs (49: une grille 7 sur 7), les déplacements dans un secteur se font en 'top view' (attention aux collisions avec les étoiles), les déplacements d'un secteur à l'autre se font eux par saut dans l'hyper-espace. Ces sauts et les combats se font eux en 'front view'. Si descendre les vaisseaux ennemis ne m'a pas posé trop de problèmes j'ai eu très chaud à cause du carburant, car celui-ci descend très vite! Une fois arrivé au

niveau de Space Ace je décidai de rentrer sur Sosaria. Pour revenir je suis simplement retourné dans le secteur où j'étais arrivé, j'ai repris la navette (les autres vaisseaux n'ont pas de protection contre la chaleur) et je me suis dirigé sur la planète Sosaria.

De retour sur Sosaria je me suis acheté un Aircar, c'est très pratique car il permet d'aller à la fois sur l'eau et la terre, seules les forêts et les montagnes le bloquent.

Mais j'avais toujours un problème, je n'avais pas trouvé de princesse ni de machine à remonter dans le temps. Mais mon attente a été courte car en entrant dans un château, un Fou du Roi m'a volé quelque chose, mon sang n'a fait qu'un tour, je l'ai attaqué et j'ai pu avoir sa fameuse clé! Bien sûr tous les gardes me sont tombés dessus mais après les avoir tous tués je suis allé à la prison du château pour libérer le prisonnier qui s'est révélé être la fameuse princesse!! Comme récompense elle m'a indiqué qu'une machine à voyager dans le temps se trouvait au nord-ouest, j'y suis allé le plus vite possible, je suis monté dans la machine et celle-ci m'a amené directement devant l'ondain au moment où il allait créer la gemme le rendant immortel. Sa puissance étant grande j'ai préféré l'attaquer par derrière. J'ai pu l'attaquer avant qu'il ait fini! Mais après un moment de combat ce traître se transforme en chauve souris, mais j'en ai profité pour prendre sa gemme et la détruire (J'y ai laissé des plumes aussi: environ 2000 points de vie). Il ne me restait plus qu'à achever ce félon pour enfin libérer Sosaria de son emprise maléfique. Je suis désormais connu de tous dans Sosaria qui est un paradis, mais pour combien de temps??

The Rha!@

PS: Le titre signifiera quelque chose pour ceux qui connaissent le jeu mais rien pour les autres, alors pas la peine de traduire.

Je suis venu à bout de la malédiction de l'ondain en à peu près 21 heures, dont 5 à faire les (belles) cartes.

Note à Phil: tu parles toujours que tu arrives à lire le titre?

Note à TSUNOO: Essaie de récupérer mes coordonnées, j'aurais quelque chose à te demander (J'essaie de récupérer les tiennes).

Note à moi même: penser à acheter le pain.

Note sur les terrains:

- Sur Sosaria, pas de problèmes.
- Dans les donjons, les attaques n'ont pas besoin de direction (en face). La direction '/' fait se retourner, 'L' et 'J' tourner.
- Dans l'espace Inform donne les plan des vecteurs ('H'=ennemi, '+'=base, '*'=étoile), les directions '@' et '/' freinent et accélèrent (top view) ou montent et descendent (front view), 'L' et 'J' faisant tourner.

Note sur les sorts:

- Blink: téléportation.
- Create: crée un mur (dans un donjon).
- Destroy: détruit un champ de force (donjon).
- Kill: tue un ennemi à distance.
- Ladder down: crée une échelle pour descendre (donjon).

- Ladder: même chose, pour monter.
- Magic missile: attaque à distance.
- Open: ouvre les cercueils en évitant les pièges (donjon).
- Prayer: à n'utiliser qu'en cas d'urgence.
- Unlock: ouvre les coffres en évitant les pièges (donjon).

Note sur quelques ennemis:

- Archers: on ne les voit que très peu (ils sont toujours dans les forêts).
- Gelatinous cubes: détruisent les armures.
- Gremlins: volent la nourriture.
- Invisible seeker: invisibles.
- Mimics: ressemblent à des coffres.
- Mind Whipper: réduisent vos capacités psychiques.
- Treants: ressemblent à des arbres.
- Zorn: Au secours!

Note sur les caractéristiques des pers.

- Strength: force des coups donnés.
- Agility: capacité d'éviter les coups et de toucher l'ennemi.
- Stamina: résistance aux blessures et à la boisson (hops!).
- Charisma: capacité à marchander (vente).
- Wisdom: détermine la fiabilité des sorts et votre qualité à marchander pour les acheter.
- Intelligence: capacité de générer des sorts et de marchander (achat).

Note sur les moyens de locomotion:

Les pieds marchent, les bateaux flottent, les avions volent, les navettes naventent, les chiens aboient et la caravane passe et mon lit attend (0 h 10).

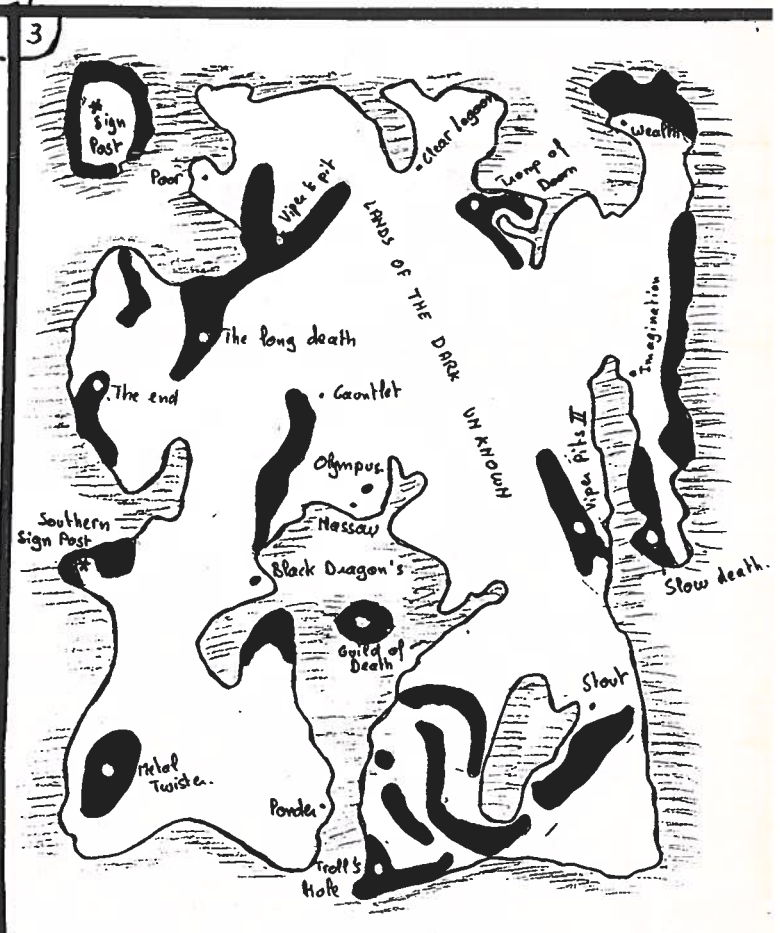
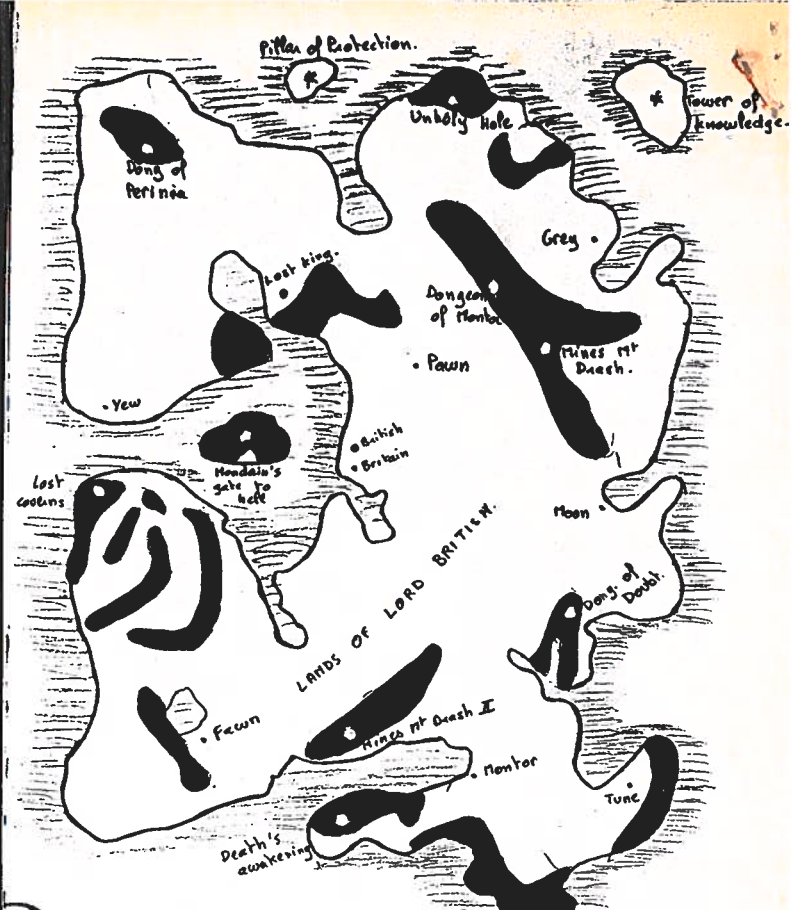
BONNE AVENTURE

Liste des touches actives

Attack (+direction): Attaque un ennemi avec l'arme précisée avec Ready.
Board: permet d'utiliser un moyen de locomotion.
Cast: jette le sort précisé par le précédent Ready.
Drop: abandon d'un objet en votre possession (foul).
Enter: Entre dans un lieu (aussi Signs et Time-machine).
Fire (+dir): utilise les armes d'un moyen de locomotion.
Get: ramasse un objet.
Hyper jump: saut dans l'hyper-espace.
Inform & search: donne des renseignements sur le lieu où vous êtes.
Klimb: monter (ou descendre avec une échelle).
Noise: arrête ou remet le son.
Open: ouvre un cercueil (donjons).
Quit & save: sauvegarde la partie.
Ready: indique quel arme, armure ou sort vous allez utiliser couramment.
Steal: tente de voler dans un village (gare si vous êtes pris).
Transact: parle aux Rois ou commerçants.
Unlock: ouvre les cellules (châteaux) ou les coffres (donjons).
View: sélectionne quel type de vision est utilisé (dans l'espace).
Xit: sort d'un moyen de locomotion.
Ztats: affiche votre état, et ce que vous possédez.
'Barre d'espace': passe un tour.

@

: ; ou touches curs ou joystick: déplacement.
/



- Vippe
- Chateau
- Montagne
- Dungeon
- * Sign

