

# ROOLSTRAD

Amstrad-JDR...

free

-FREE-

3,90 Frs DE PORT.

N°9

MARS/AVRIL

## INEDIT !

- Interview de SILMARILS
- Des infos de X-OR
- Help de Beverly Hill's Cop
- Les scoops des Potins
- Ça ne suffit pas ? Don :

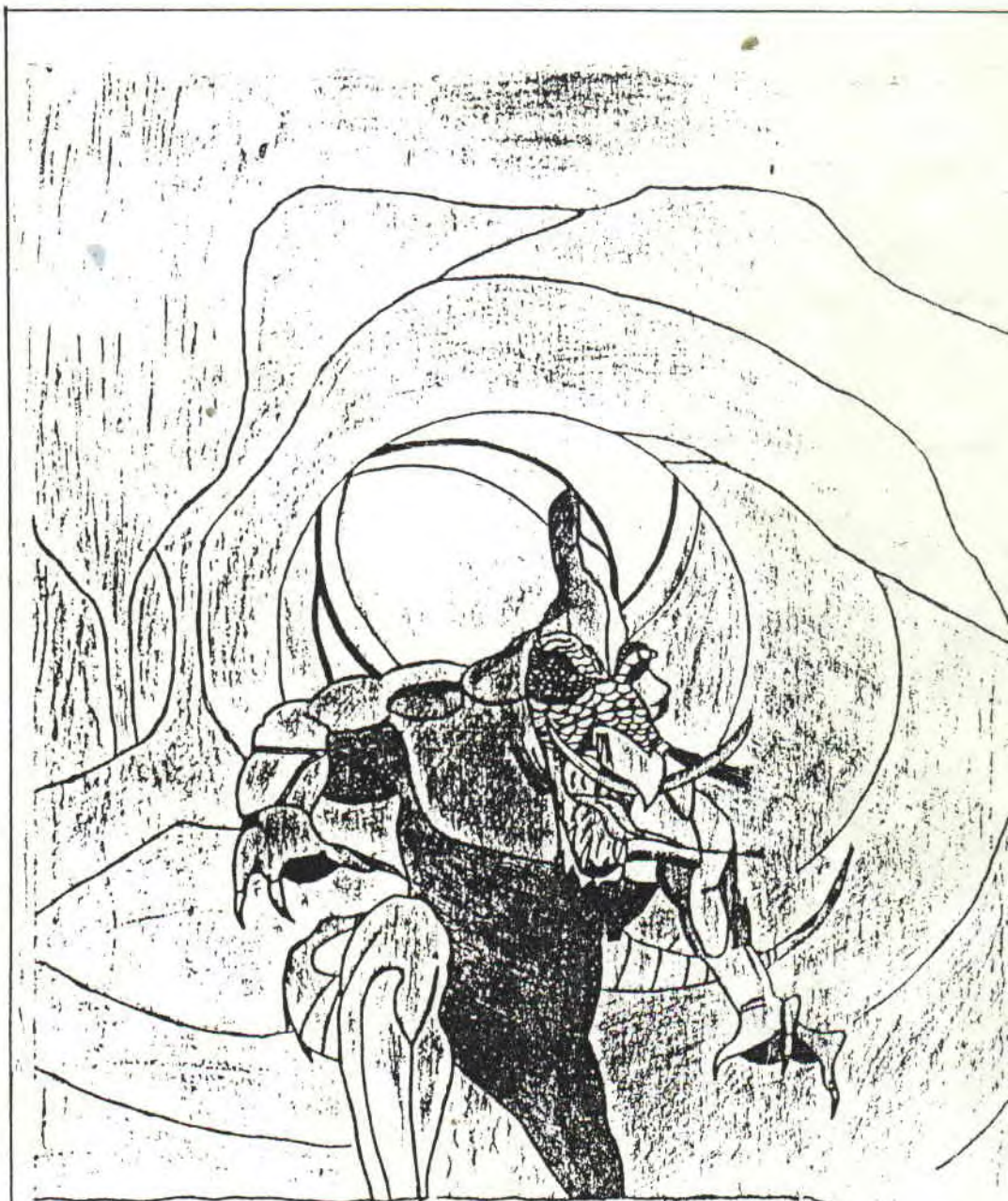
## NEW

- Programme de Gestion
- RSX de Ciao Production
- JDR : aide de jeu Maléfices
- JDR : tout pour débiter

## ET...

- Les Fanzines
- Softs en Stock
- Les Potins de la micro
- Nouvelles de l'étranger
- Vos petites annonces
- Les polémiques.

- 20 Pages -





# Sommaire

## EDITO:

On peut dire que nous sommes entrés de plein pied dans cette année 1992. Cette fois-ci, pas moyen de se défilier: 1992 est plus que jamais une année décisive pour nos CPC et nos GX 4000. Après le flop incontestable des CPC + et des GX (cf notre N°8), AMSTRAD a décidé d'abandonner définitivement ses 8 bits pour se concentrer sur ses PC (présentants ma foi un très bon rapport qualité/prix). Cela doit nous décider encore plus à prendre nous-même les choses en main. Le meilleur n'est sans doute pas à venir tant les créations se rarifient, mais beaucoup de possesseurs de CPC se révèlent d'excellents programmeurs et/ou graphistes. La montée d'excellents domaines publics chez nos voisins européens nous incitera j'espère à partager nos créations. Il est temps également de se retourner vers des oldies qui nous ont tous faits vibrer, ou que les CPCcistes les plus jeunes se doivent de découvrir.

ELESSAR.

## ROOLSTRAD

Carole DUGUY  
Bel-égo

44850 St Mars Du Désert

MINITEL : 36 14 CHEZ\*ROOLSTRAD

## FANZINE APPARTENANT A :

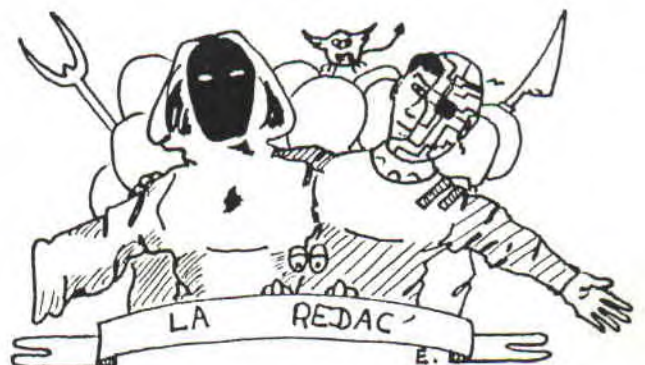
- \* L'ASSOCIATION DES FANZINES CPC
- \* L'ORGANISATION DES FANZINES UNIS

ROOLSTRAD a été crée à l'aide du PCW 9512 et de beaucoup de volontés.

- ◇ COUVERTURE : ELESSAR
- ◇ SOFTS EN STOCK : P3
- ◇ LES POTINS : P6
- ◇ VOS PETITES ANNONCES : P7
- ◇ POLEMIIIIIIIIIIQUES : P8
- ◇ HELP BEVERLY HILL'S COP : P9
- ◇ INTERVIEW SILMARILS : P10
- ◇ INTERVIEW X-OR : P11
- ◇ LES FANZINES : P11
- ◇ CPC'S WORLD : P12
- ◇ CIAO PRODUCTION : P13
- ◇ LA BOUTIQUE DE L'ERMITE : P18

Réservez dès aujourd'hui votre ROOLSTRAD N°10 (Mai / Juin) en nous envoyant (tiens un bug..) 3,90 Frs en timbres pour les frais d'envoi.

Participez à la vie de votre fanzine en nous faisant parvenir vos critiques, dessins, articles...





# EVE OF SHADOW

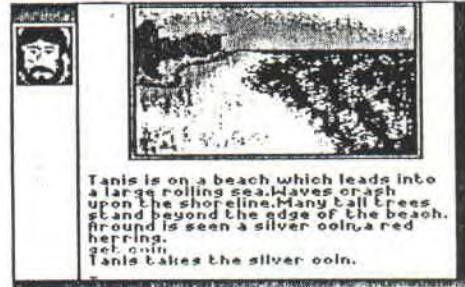
ADVENTURE PD (CF CPC'S WORLD DE CE NUMERO) COMME SON NOM L'INDIQUE, CREE DES JEUX DOMAINE PUBLIC POUR NOTRE CPC. LA QUALITE DE CES JEUX LUI A PERMIS DE DEVENIR LE N°1 DU DOMAINE PUBLIC INTERNATIONAL, TOUTES MACHINES CONFONDUES ! PAS ETONNANT QUE EVE OF SHADOWS, UN JEU BASIC (ET OUI !!!) SOIT UN JEU AUSSI DIFFICILE QUE PAS-SIONNANT...

## .UN HEROS A LA RECHERCHE DE...

Non pas à la recherche de sa dulcinée qui est tellement bête, que dans tout jeu d'aventure qui est digne de ce nom, elle se fait enlever par la force maléfique locale, non disais-je, cette fois-ci c'est votre papa, roi des environs, qui a trouvé le moyen de se faire prendre. N'écoutez que votre courage ludique (le vrai), vous débarquez un beau jour sur la plage (dieu sait pourquoi, si si!) avec à vos pieds un saumon et votre naïveté. L'accueil est brusque malgré la présentation qui a précédé, et cependant,..... votre regard ne pourra se détacher de l'image écran où de superbes graphismes accompagnent la description des lieux. Il n'y a pas systématiquement une fenêtre graphique pour illustrer les lieux, mais cela ne nuit pas au plaisir de progresser dans ce jeu. En tout cas, vous apprécierez certainement la partie gauche de l'écran, où chaque personnage en présence est dessiné à la manière de Lord of The Rings.

## .JE SPIQUE PAS INGLICHE MOA...

L'anglais utilisé est très facile d'accès et vous permettra d'acquérir le vocabulaire commun à tous ces jeux venus d'outre-manche. Vous pourrez même discuter avec les personnages en présence grâce à un système spécial indiqué dans la notice. Le jeu commence véritablement lorsque vous parvenez à délivrer le mage CA-



Tanis is on a beach which leads into a large rolling sea. Waves crash upon the shoreline. Many tall trees stand beyond the edge of the beach. In the foreground is seen a silver coin, a red herring, and a coin. Tanis takes the silver coin.

LARDYR, retenu prisonnier dans une chambre du château qui se trouve plus au sud du point de départ. Avant de vous y rendre, il vous faudra casser les barreaux d'un abri au NO, ouvrir le coffre et prendre (entre autre) la clef (qui ouvre la porte du château), et le livre de sorts qu'utilisera votre ami magicien. Après avoir ramassé de nombreux objets, il sera temps pour vous de parcourir les différents tableaux en utilisant au mieux les capacités propres de TANIS le prince (je sais ça rappelle un peu Dragonlance), et de CALARDYR le mago, car vous pouvez en effet passer d'un personnage à l'autre !!

## .EN CONCLUSION, BREF, ETC :

Eve Of Shadows est un jeu d'aventure très intéressant, et dont l'analyseur syntaxique (l'ingrédient principale du jeu d'aventure à mon avis) est beaucoup plus souple que les créations professionnelles telles que La Secte Noire, Mokowe, Orphée, Conspiration, ... des jeux que nous aimons particulièrement.

## ELESSAR.

- ◇ GRAPHISME : 17/20
- ◇ SON : 13/20
- ◇ ANIMATION : 16/20
- ◇ INTERET : 18/20
- ◇ DIFFICULTE : 17/20

16.2/20

EVE OF SHADOWS EST UN JEU DOMAINE PUBLIC CREE PAR ROB BUCKLEY, ET DISTRIBUE PAR ADVENTURE PD.



# MANCHESTER

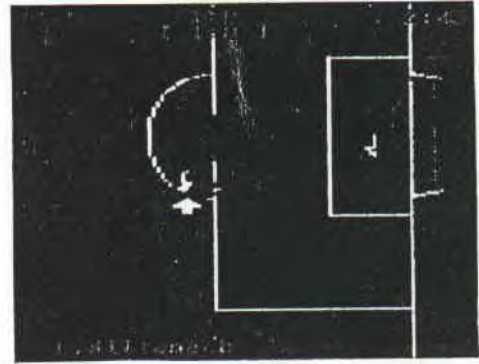
# UNITED EUROPE

AUJOURD'HUI, LES PASSIONNES DE FOOTBALL VONT ÊTRE CONTENTS: J'AI TESTÉ POUR VOUS LA SUITE DE MANCHESTER UNITED.

Au début, on peut être déçu car il n'y a pas d'image de présentation. Et pourtant, ce jeu est très bien fait: vous avez le choix entre le français, l'anglais, l'allemand, l'italien... (on voit que l'Europe arrive), et j'avoue que c'est une très bonne idée de faire choisir la langue (car il y a des jeux écrits en anglais, et pour comprendre,....). Vous voilà maintenant dans la peau de cette équipe de Manchester United (vainqueur de la coupe d'Europe des vainqueurs de coupes l'année dernière). Au début, on peut choisir quelle coupe d'Europe on veut jouer, voire gagner si vous êtes un as !! Vous pouvez tout faire: changer le nom de l'équipe, des joueurs, du manager (vous la durée du match, sélectionner les joueurs: vous pouvez même jouer à deux. Enfin tout pour être un excellent jeu de football. Seul petit reproche: la partie arcade du jeu est la même que Manchester United (N°1). La stratégie est bien faite, les matchs beaucoup moins. Je lance un appel aux créateurs et aux amoureux du football: si vous êtes bon en graphismes et en animation, faites un jeu sur l'OM. Vous aurez toute ma sympathie et celle de Bernard Tapie. En conclusion une note : 13/20.

# THE CRYPT

A tous les amoureux de la 3D et de l'aventure, bonjour !!! Castle Master II alias The Crypt est la suite de Castle Master qui, rappelez-vous, avait fait un malheur. Si vous avez donc aimé comme moi le N°1, vous ne pourrez qu'aimer le N°2, car il est exactement le même (à part quelques petits changements). A se procurer d'urgence



pour les amateurs du genre... Ah oui, une note : 16/20.

(NDLR: Vous pouvez vous procurer ce titre dans la compil d'Incentive Software).

# CONTINENTAL G.

Que les passionnés de voiture se rassurent, ROOLSTRAD ne les a pas oubliés: Continental Circus (NDLR: quoique le titre ne l'indique pas du tout) est un jeu de bagnoles. Que vous soyez fans de Prost, Senna ou Mansell, comparez-vous à eux !!! Les graphismes sont agréables, ainsi que les bruitages. Quant au niveau de difficulté, cela dépend si vous êtes un as du volant ou pas. Quant à moi, je coince au troisième circuit. Alain Prost, viens à mon aide!

## TESTS DE DENDIE (AMSTRAD CLUB 59)

AVIS D'ELESSAR: Continental Circus est un agréable mélange entre le pur jeu d'arcade tel Wec Le Mans/Burning Rubber, et la simulation quasi parfaite tel Nigel Mansell GP qui est plus contraignante. Le principe est simple: il vous faut être parmi les 70 premiers pour le premier circuit sachant que vous partez 90 ème. Si vous réussissez, vous atteindrez le circuit suivant où il vous faudra finir au moins 60 ème, et ainsi de suite. L'animation et la jouabilité sont quasi-parfaites: ce jeu est idéal pour ceux qui veulent se défoncer sans avoir à faire attention aux jauges d'essences, d'huile... Une note : 16/20.



# THUNDER JAWS

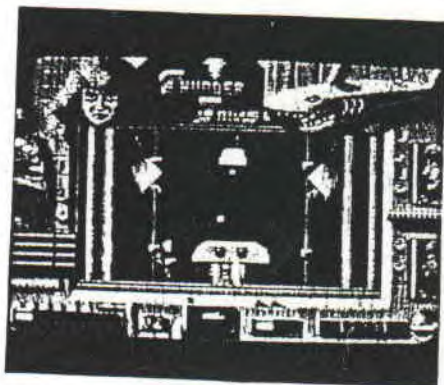
DOMARK, ON LE SAIT, AIME PARTICULIEREMENT LES ADAPTATIONS DE FILMS COMME JAMES BOND OU STAR WARS. CE JEU D'ARCADE APPAREMMENT SANS PRETENTION SE REVELE FINALEMENT COMME UNE DES REVELATIONS DE CETTE ANNEE.

## .TIENS CA ME RAPPELLE QUELQUE CHOSE...

Thunder Jaws, ne vous y trompez pas, est un jeu d'arcade. Où cela se complique, c'est que ça sent un peu le déjà vu. Le jeu débute en effet sur une séquence de plongée sous-marine à la **Secret Agent** pour se prolonger par la suite à une mission dans la base du méchant de service, à la **Navy Moves** (et en plus vous êtes blond comme dans NM !). Bref, vous devez vous dire que Thunder Jaws s'apparente à une pâle copie de jeux qui vous ont fait vibrer, et c'est là que j'interviens: TJ n'est pas seulement "inspiré" de ces oldies, mais la qualité et l'intérêt du jeu ont été nettement améliorés. En effet, là où Navy Moves était contraignant à cause de la difficulté du jeu, là où Secret Agent prenait tellement de place que la musique et les bruitages avaient été omis, Thunder Jaws allie des bruitages plutôt réussis, et une difficulté mieux dosée que son aîné.

## .ALORS, C'EST UN HIT OU PAS ?

Ne nous emballons pas, Thunder Jaws n'est pas LE jeu de l'année, mais il a le mérite de m'intéresser même après avoir été terminé, (ce qui, dans mon cas, n'est pas toujours valable pour un simple jeu d'arcade), et surtout, il possède les trois qualités qui sont indispensables à un jeu d'arcade digne de ce nom: graphismes variés et colorés, animation fluide et ergonomie correcte. Bien sûr, certains d'entre-vous, habitués aux "tchac-tchac-poum-poum" espagnols qui ne vous laissent pas le temps



de respirer seront un peu déçus de finir le jeu plus vite que prévu. Mais, qu'ils se rassurent, ils ne résisteront certainement pas à retaper sur leur clavier RUN "THUNDERJ" pour partir vers de nouvelles aventures...

## .QUE DIRE DE PLUS SI CE N'EST...

Thunder Jaws est un bon jeu d'arcade: je ne sais pas si la disquette est dopée, mais en tout cas les programmeurs nous ont gratifiés de graphismes fins, variés, bien colorés (on reconnaîtra notamment des effets "demo"), une animation fluide entre les tableaux, un personnage qui répond bien au joystick, et à ce prix là, croyez-moi, il serait idiot de ne pas en profiter... Que dire de plus si ce n'est que nous aurions aimé voir la qualité de ce jeu dans les autres créations DOMARK, tel Spy Who Loved Me qui est très décevant (cf ROOLSTRAD #6) et les adaptations de La Guerre Des Etoiles qui ne sont franchement pas mieux.

## ELESSAR.

- ◇ GRAPHISME : 18/20
- ◇ SON : 16/20
- ◇ ANIMATION : 17/20
- ◇ INTERET : 17/20
- ◇ DIFFICULTE : 13/20

16.2/20

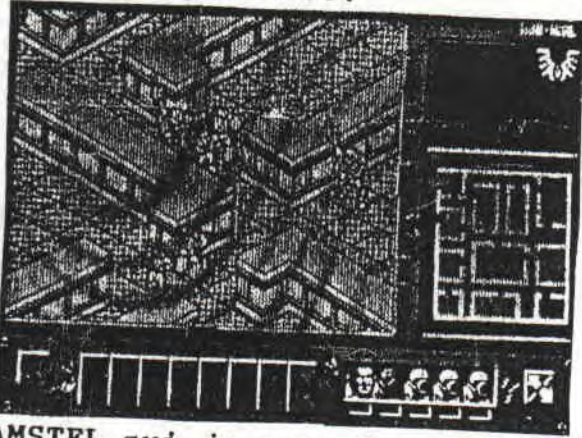
THUNDER JAWS EST UN JEU CREE ET  
DISTRIBUE PAR DOMARK.



# Les Potins

Ca y est: Amstrad annonce l'arrêt de la production du CPC+. C'est donc la fin du mythe de l'ordinateur familial N°1. Avec cet arrêt, c'est un compte à rebours qui commence, et même si cela nous fait mal, il faut désormais se serrer les coudes entre CPCcistes. Même si les nouveautés vont se raréfier, c'est à nous de réagir et de produire.

Après le superbe Heroquest et son Extension Disk, GREMLIN annonce la sortie d'une autre adaptation de jeu de plateau MB: **Space Crusade**. Reprenant le même système, ce jeu n'est en fait qu'un Heroquest à la sauce alien, mais nous nous régalaons déjà des nuits blanches qui se préparent...



**AMSTEL** qui, je vous le rappelle si vous n'êtes pas encore au parfum, est le N°1 du serveur dédié au CPC (36 15 RTE\*AMSTEL), se prépare à sortir régulièrement en plus de la démo consacrée au serveur qui est sortie dernièrement, une disquette remplie de **demo, jeux de domaine public**, annonçant ainsi le balbutiement du DP en France (il était temps !!).

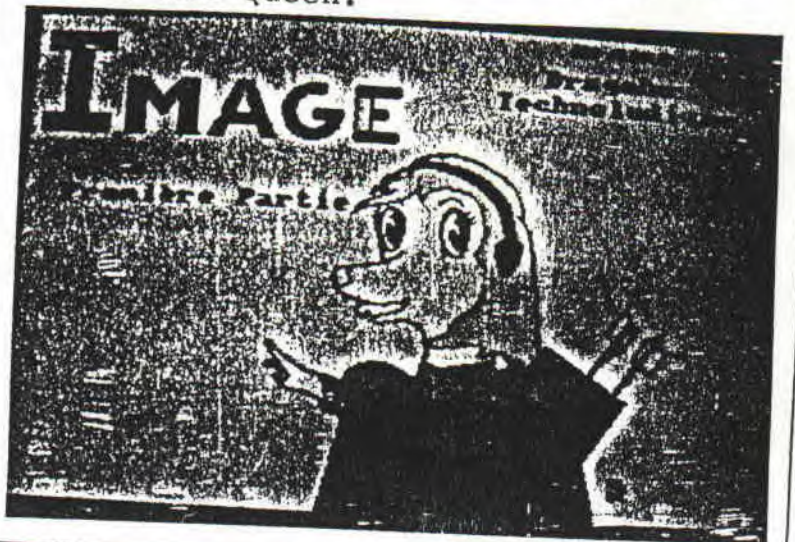
Pas de nouvelle de l'organisation de la manif de Lyon sur les fanzines: non seulement Noix De Croco (les "gentils organisateurs") nous ont prévenu 3 jours avant la manif que la réunion avait finalement lieu, mais en plus ils n'ont toujours pas répondu à notre lettre,

et à nos nombreux messages minitel, où nous leur demandions de nous résumer amicalement ce qui s'y était passé. Comme quoi il n'y a pas que l'AFC qui reste muette...

Rappelez-vous de notre N°7 où nous vous annoncions la **préparation d'un jeu de rôle novateur sur CPC...** Et bien **IMAGE** (cf photo écran ci dessous) sortira d'abord sous sa forme jeu de rôle habituel, c'est à dire sous forme de **livret de règles** dans un classeur spécial. Le jeu de rôle sera ensuite adapté sur nos micros. Dès qu'**IMAGE** (le jeu de rôle) sort, nous le testons dans nos colonnes. En attendant, reportez-vous à notre article du N°7.

**ERRATATATATAT** : le deuxième en 9 numéro seulement... bref, si vous désirez finalement vous renseigner sur la future demo de **TRIADÉ** nommée **STORMBRINGER**, écrivez sur 36 15 RTEL en **BAL SLAYER**. J'avais juste d'oublier de nommer la **BAL...**

**Scoop de dernière minute !! Titus** s'apprête à sortir deux futurs **hits** que nous attendons avec impatience: **Crazy Cars III**, la suite du célèbre jeu de voiture sortira en mai, tandis que **Barbarian III** (dont les deux premiers tomes ont fait vibrer nos CPC) sortira en juin lui aussi sous label **Titus** qui a racheté **Palace Software**. **Loriciel** ne nous a toujours pas répondu, mais sortira **Steve Mac Queen**.





(93) **Vends jeux originaux** : Pre-historik, L'Aigle d'Or II, Blues Brothers, ADS, Monaco GP. 100 Frs l'unité ou 300 Frs le tout (NDLR: une très bonne occasion de découvrir les dernières nouveautés). Laurent MONNIER, 353 Cité des blés d'or, 93150 Le Blanc Mesnil. Tel: 48-68-43-43 (Après 20 H).

(44) **Vends jeux d'aventures** suivants, frais d'envoi compris: La Secte Noire, Troubadours, Mokowe, Lords Of Chaos, ... pour CPC DISK. Achète également vieux jeux d'aventures comme Bard's Tale, Jinxter, Guild Of Thieves, War In Middle Earth, ... pour CPC DISK. Carole DUGUY, Bel-égo, 44850 St Mars Du désert.

(38) Problème de programmation ? Des précisions sur des listings ? **Posez toutes vos questions** en écrivant à CIAO PRODUCTION, Service lecteurs ROOLSTRAD, 26 rue de la gare, Pinéa III, 38120 St Egrève.

(ROU) Dumitru MANEA, président d'un **club roumain, recherche** des disks, des programmes, listings, magazines, fanzines, ... Ecrivez-lui directement à Dumitru MANEA, BP 38-168, 72250 Bucarest.

(44) Recherchons **adaptateur CPC/HIFI** pour un CPC 6128. Si vous avez ça, écrivez le plus rapidement à la rédaction. Merci.

(59) Decidemment ça bouge dans le Nord: ROOLSTRAD vous annonce la création d'un **club d'échange de demo**. Ecrivez vite à CLUB DEMONORD, Ludovic MARTINAGE, 11 rue V. Derode, 59800 Lille.

(59) **Club Amstrad 59** recherche des correspondants ayant un Amstrad CPC disk. Envoyer un disk afin de recevoir notre liste et la petite demo du club à Olivier DEJAEGERE, 24 rue Guesquière, 59155 Faches-Thumesnil. Réponse et renvoi de la disquette assurés.

CLUB HELP DE ROOLSTRAD :

VOUS ETES FANS DE JEUX D'AVENTURE ET D'ARCADE/AVENTURE ??

VOUS ETES BLOQUES DANS UN JEU RECENT OU TRES ANCIENT ??

VOTRE SOUHAIT LE PLUS CHER SERAIT DE TROUVER DES CORRESPONDANTS POUR EVOLUER ENSEMBLES, DANS VOS JEUX ??

ENVOYEZ-NOUS VITE LA LISTE DES JEUX D'AVENTURE QUE VOUS POSSEDEZ ET SUR LESQUELS VOUS VOULEZ AIDER OU ETRE AIDES.



DÉJÀ DE NOMBREUX APPELS DECHIRANTS SUR PASAGERS DU TEMPS, LA SECTE NOIRE, GUILD OF THIEVES, BARD'S TALE, ...





G E N E R A L : L A M E N T A B L E ...

Chers lecteurs, chères lectrices, tout d'abord bonjour et bonjour. Faites attention, je suis énervé (NDLR: contre qui ???). J'y viens, j'y viens... Je suis très en colère contre **GENERAL**, vous connaissez, ce sont des magasins qui font aussi de la vente par correspondance..... Je me suis fait avoir..... Je vais vous expliquer.....

Alors que je lisais tranquillement un magazine informatique (tel AMS 100 %), je tombe sur une pub qui m'a l'air vraie: un abonnement d'un an à une toute petite revue informatique éditée par **GENERAL...Gratuit**. Je lis et relis cette annonce en long et en large pour ne pas me faire entuber. Tout à l'air correct, je décide donc d'envoyer le bulletin d'abonnement (**Mai 1991**). Quelques semaines plus tard, je reçois une charmante lettre contenant l'exemplaire du **Petit Généraliste N°3 (Avril 91)**. Avec le numéro, je reçois ma carte performance (donnant droit à cette revue gratuite et à des réductions) **PROVISOIRE**: effectivement à l'intérieur, il est indiqué que l'abonnement coûte **52 Frs...** Je me pose des questions. Je regarde bien la revue, correcte. Une partie (env. 26%) concerne l'actualité informatique, et le reste des promotions, avantages,... Je trouve le prix correcte et envoie donc mon chèque. J'attends, j'attends, j'attends, j'attends, j'attends,... Je téléphone: "On a un petit problème d'imprimeur, mais tout va s'arranger". J'attends, j'attends... J'écris à **GENERAL**, puis je reçois, enfin, le **N°4 (15 Octobre 91: bizarre pour un mensuel!)** du **Généraliste Informatique** (ça a changé de nom...). Je décide d'écrire à **GENERAL**, ils se foutent vraiment du monde (NDLR: Attention !!!): plus que 17% d'actualité informatique, un changement de nom inexplicable, alors que la date d'expiration de la carte performance, elle, ne change pas. Ensuite, je reçois un **N°5 de Novembre/Décembre** (tiens, pourquoi Novembre et Décembre ???). Un peu plus d'actu, mais ce n'est toujours pas ça, et surtout un passage inexplicable en bimestriel. De plus, ils osent dire dans l'édito: "**Depuis plus de 10 ans, GENERAL est l'un des interlocuteurs privilégiés du grand public...**". Toujours pas de nouveau numéro à ce jour (20/01/92). Ne vous faites pas avoir, si vous êtes dans le même cas, écrivez à **CIAO PRODUCTION**.

**CIAO PRODUCTION (38).**

**AMSTRAD 100 % : OH NOOOON PAS CA !**

Rappelez-vous: dans notre précédent numéro, nous lançons un véritable appel au magazine CPC français en lui demandant de remettre les PA, plus de Help (notamment des questions/réponses).... Quelle ne fut pas ma déception de recevoir dans ma boîte aux lettres un magazine encore plus maigrichon que le dernier exemplaire du temps où il était mensuel. Pour un bimestriel de 25 Frs, cela est évidemment inacceptable. Prenons exemple sur notre exemple britannique **AMSTRAD ACTION...**

**ELESSAR.**



C'ETAIT DONC ÇA !  
LA GENERALOITE AIGUE  
SE REPAIND PLUS VITE  
QUE PREVU ! MÊME  
MICRO KIDS EST ATTEINT !  
PARAIT-IL !...

Envie d'un souffle nouveau, de nouveauté ? CPC disk : écrivez vite au club Amstrad 59 (joignez une disquette pour la liste et la petite demo du club): Olivier DEJAEGERE, 24 rue Guesquieres, 59155 Faches Thumesnil.

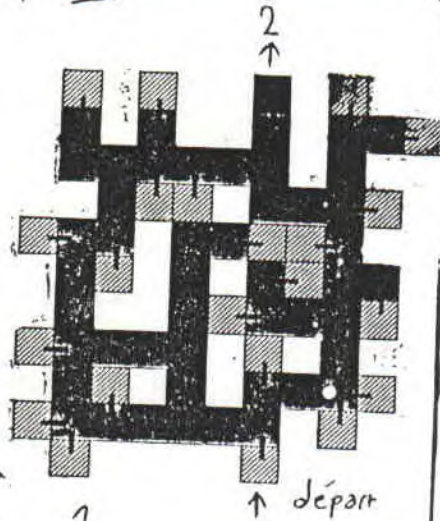


PART IV

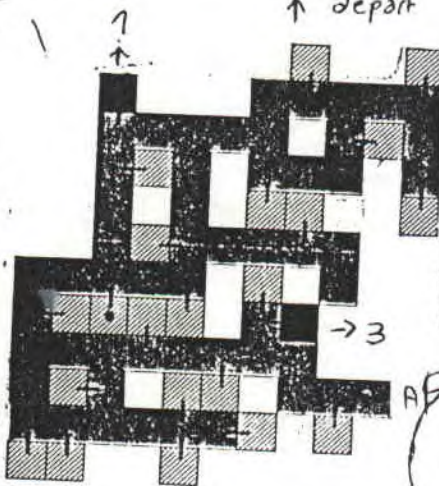
Etage 1

↑  
■ Ascenseurs

LE PLAN  
DE LA QUATRIEME  
PARTIE DU JEU!  
RETROUVEZ LE  
TRUANO, DELIVREZ  
LA FEMME.....



Etage 2



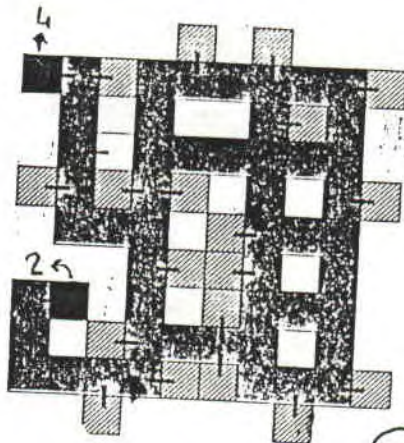
HIPS...  
JE VOUS DONNE  
1 TUYAU...  
LE VILAIN TRAVNE  
SOVENT AU  
2EME ETAGE



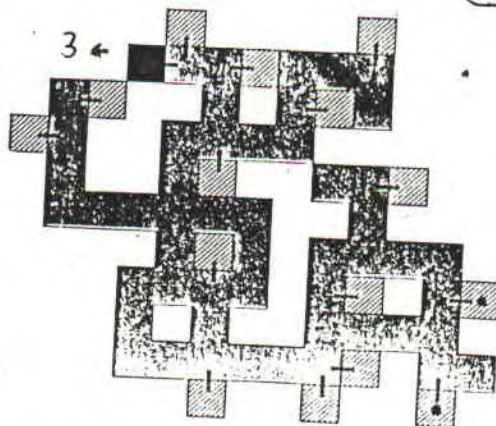
FOIE  
DE  
Moi

HIPS

Etage 3



Etage 4



de blic de  
beverly hills

par  
Favory

FAVORY!  
C'EST LA GUERRE DANS LE GOLF!  
ET VOUS COMMENCEZ VOT' SERAIE!  
CA TOMBE BIEN!



RAGNOR

JE VAIS  
TUER DES  
GOLFIERS??  
???????

ICAI  
PAS

JE CHERCHE  
LA SORTIE...?



FEMME A DELIVRER



# INTERVIEW SILMARILS

**EXCLUSIF :** LE GENIALISSIME EDITEUR DE TARGHAN ET DE XYPHOES FANTASY (ENTRE AUTRE) A REPONDU A NOS QUESTIONS LES PLUS PRESSANTES SUR NOS CPC CHERIS. LES NOUVELLES SONT PLUTOT BONNES COMME VOUS ALLEZ LE CONSTATER...

**ROOLSTRAD :** Quelles décisions allez-vous prendre quant à l'avenir des jeux Silmarils sur CPC ?

**SILMARILS :** Il n'y a aucune raison d'arrêter l'édition sur CPC, le parc de machines étant suffisamment important (d'autant plus que les autres éditeurs délaissent de plus en plus cette machine, la concurrence est donc moins sévère). En résumé: GO ON CPC.

**ROOLSTRAD :** Avez-vous d'autres projets en cours avec Stéphane St Martin et Fabien Fessard ?

**SILMARILS :** Stéphane St Martin travaille actuellement sur un nouveau projet sur CPC (on parle d'une suite de Xyphoes Fantasy !! Cela promet beaucoup...).



**ROOLSTRAD :** jghfier reqidf jk qos-ldq ieus,slklk. percoziedrt ieruc, ciouyertcir ?

**SILMARILS :** ltuvet greiucqr ers e-spitdtir;sc rto rtq,q,r ueyrtzddd yfc, euyqnz euqllellr eryutx rxqe irucr.

**ROOLSTRAD :** (rebranchant le micro) développerez-vous des jeux de rôle sur CPC (à ce propos, je signale à



nos lecteurs qui confondent jeux de rôle et jeux de rôle/aventure sur micro, qu'il est temps de se rendre P18 de ce fanzine. Continuez à nous envoyer vos réponses au sondage).

**SILMARILS :** Il n'y a pas, pour l'instant, de jeu de rôle prévu sur CPC.

**ROOLSTRAD :** Pouvez-vous nous présenter l'équipe CPC de Silmarils ? (NDLR: oui ils le peuvent...)

**SILMARILS :** Trois jeux sont sortis sur CPC chez Silmarils : Targhan et Windsurf Willy avaient été adaptés (NDLR : avec succès) par Philippe Pamart. Xyphoes Fantasy est une création de Stéphane St Martin, Fabien Fessard et Mickaël Fauquet.

**ROOLSTRAD :** Hors micro, pratiquez-vous des jeux de rôle (les vrais, avec des dés, des feuilles, et beaucoup de café noir) ? Si oui, lesquels ?

**SILMARILS :** Nous n'avons plus tellement le temps de jouer aux jeux de rôle. Nous pratiquons beaucoup jadis, quelques parties de Hawkmoon ou Stormbringer en usant nos fonds de culottes sur les bancsrapeux de l'éducation nationale.

A BIENTOT. MARC BIGGLE

QUESTIONS POSEES PAR ELESSAR

POUR CONTACTER SILMARILS, COMPOSEZ SUR MINITEL 36 15 SILMARILS.



# X-OR

AH XYPHOES FANTASY... CE N'EST PAS SEULEMENT LE MEILLEUR JEU ARCADE DU MOMENT, MAIS C'EST AUSSI LE CENTRE D'UNE POLEMIQUE DONT LE CPC SE SERAIT CERTAINEMENT BIEN PASSE. EN EFFET, X-OR, CRACKER REPUTE SUR CPC, A ETE VIOLEMMENT CRITIQUE PAR FEFESSE (cf notre interview du N°5) COAUTEUR DU JEU (et célèbre demomaker) POUR AVOIR PIRATE SON JEU.

**ROOLSTRAD :** Que penses-tu de cette polémique dont tu es victime ? Qu'en est-il exactement ?

**X-OR :** Bon, en fait il ne s'agit pas de bruits de couloirs, mais de la réalité. Fefesse n'a pas du tout apprécié que je déplombe son jeu, alors qu'il devait s'en douter vu que nous avions discuté

avec lui et TB CRACKER de protections l'année dernière... J'ai eu droit à un message en BAL assez violent auquel j'ai répondu plus calmement, point par point et assez longuement (3 pages). J'ai eu depuis une réponse moins agressive. Ce qui est dommage, c'est qu'il ne m'ait pas demandé de retarder la diffusion de ma version, comme je l'ai fait pour Poum avec Equinoxe. Mais comme Fefesse n'a de la considération que pour lui-même, il s'est bien gardé de me contacter avant !! Pour ce qui est de la circulation des bruits de couloir, je pense que ça devient inévitable à partir du moment où on devient un peu "célèbre" (sans prétention aucune).

MERCI A X-OR POUR AVOIR REPONDU RAPIDEMENT.

## ELESSAR.

Le problème est encore pire sur les 16 bits, où un groupe d'anciens crackers, devenus créateurs de jeux, menace quasiment déplombant et distribuant les jeux sortis sous son label !!!!

C'est d'autant plus fort qu'auparavant, ces mêmes créateurs n'hésitaient pas à saboter le travail des programmeurs en déplombant des logiciels...

Je ne parle même pas de "l'affaire" Knight Force sur Amiga lorsque le propre créateur du jeu avait lui-même apporté à une copy party le jeu déplombé avant sa sortie...

AMSNORD continue son petit bout de chemin avec son N°16 (18 pages A4, 4 Frs) toujours aussi utile et intéressant pour les "nordistes" : reportage sur la braderie de Lille avec une radio locale, rubriques ciné, ARC du Nord-Pas de Calais, enquête policière primée, ... On ne parle plus beaucoup du CPC (Basic et rubriques fanz'), mais les 59 se doivent d'écrire à AMSNORD, 36 rue du docteur Martin, 59262 Sainthin en Méliantois.

Permettez-moi de vous présenter CPC-FASLOADER, un nouveau fanzine allemand (10 pages) en format A4 en plus (on n'a pas l'habitude...) qui me paraît pas mal du tout. A part la soluçe complète de Prince Of Persia qui est parue presque partout, celle de BAT, et des tips en pagaille, vous trouverez tout sur la chute du mur de du CPC, des tests de jeux et de demos, des nouvelles des demomaker, 2 pages d'assembleur et des PA, avec une présentation stricte, mais agréable. Joern GRUNERT, Menzelstr.9, 41 Duisburg 1, Allemagne.

Passons maintenant à un fanzine disk français, CRACK'N ROM (disk, 4 Frs) qui ma foi me fait beaucoup penser au style de PALMIERS ou de CROCO PASSION (ce qui est un bon point). Deux faces bien remplies et bien présentées vous attendent de ce pas avec notamment des tests agrémentés d'images d'écran, des news, de belles présentations tirées de divers jeux... On peut néanmoins regretter les articles qui ne font qu'une ou 2 pages écrans. CNR, FREGARD Emmanuel, 30 rue de la croix verte, 95130 Franconville.

Rappelez-vous..., dernièrement je vous parlais d'un fanz' A4 qui avait injustement été critiqué par nos confrères du Croco Déchaîné. Aujourd'hui, MICRO MAG n'est plus, mais BEEKZINE (4 pages A5, 2,50 F) est

né, dévoilant ainsi sous vos yeux éberlués la création du premier fanzine hebdomadaire (bravo quel exploit!). La présentation et la maquette sont irréprochables, et si vous désirez voir des illustrations dans le fanz', à vous de les envoyer. A part le test de la semaine, les pokes et la soluçe hebdo, vous trouverez un original top fanz (Votre fanzine préféré est à ce jour le 13ème), des débats et des humeurs, si bien que chaque dimanche soir, vous ne vous direz plus mince c'est une semaine qui commence, mais chouette je vais recevoir mon BEEKZINE, 123 avenue des Saules, 59910 Bondues.

CPC CHALLENGER est toujours aussi épais avec un N°4 à la hauteur (36 pages A5) malgré une maquette qu'on pourrait améliorer. Il faut néanmoins saluer le travail du rédac' chef OAS et de son équipe qui arrivent tout de même à sortir tous les mois un fanzine de qualité. Au programme: courriers des lecteurs, PA, tests de fanzines et de jeux divers (certains en 3 lignes !), aides de jeux, assembleur, tests de demo, pots de la micro, conte-rendu de party... Comme vous pouvez le constater, c'est plus que chargé, et ça vaut le coup (si on comprend l'allemand!) d'écrire à C. MORGENTHAU, Postfach 180143, 5600 Wuppertal 1, BRD 0202/772651, Allemagne.

GENESIS continue son petit bout de chemin avec son numéro 7 (disk, 4 Frs) contenant notamment sur la face B deux superbes demo dont la première de LOGON SYSTEM: à se procurer d'urgence pour les fans ! De nombreuses rubriques vous attendent (impatiemment !) dont une nouvelle sur les célèbres BD japonaises ou mangas. L'auteur de l'article n'est pas un débutant en la matière: vous n'avez qu'à regarder la couverture de ROOLSTRAD. Alexis HENAU, 15 rue des narcisses, 21300 Chénôve.





## LE DOMAINE PUBLIC : NOUS SOMMES EN RETARD...

Le domaine public marche fort en Angleterre et en Allemagne : vous trouvez pour pas cher de bons jeux d'aventures (entre autre) souvent basic (10 Frs environ frais compris !) avec généralement un service de Help et de solutions si vous galèrez sur des jeux DP ou pas. Ainsi, **ADVENTURE PD** qui a reçu l'Award pour le meilleur service de domaine public en 1991, ne se contente pas de fournir régulièrement de bons jeux d'aventure pour vos CPC, mais en plus offre tout un tas de solutions pour jeux d'aventures, une revue sur la face A de votre jeu, bref c'est du sérieux. Dans ce mini-fanzine, les rédacteurs ont privilégié l'information à la présentation: courrier, SOS ou aides d'aventuriers, infos sur les prochaines créations du DP concerné: **ADVENTURE PD** n'a pas volé sa place de premier domaine public. Jetez un coup d'oeil à notre test P2 d'**EVE OF SHADOWS**, et vous comprendrez pourquoi il nous est indispensable à nous français de réagir, et de créer un domaine public pour CPC, digne de nos voisins européens. Si vous aussi vous voulez participer à l'aventure, écrivez vite à **ROOLSTRAD**.

### **ADVENTURE PD**

**10 OVERTON ROAD, ABBEYWOOD,  
LONDON, SE2 9SD.  
TEL:(081) 310 9877**

## LES CPCISTES ALLEMANDS REAGISSENT:

**DA SILVA COMPUTING** (alias **DSC OF BENG**), participe non seulement à **CRACK'N ROM** (cf rubrique Fanz'), mais aussi au très célèbre **CPC POWER INTERNATIONAL**, et j'en oublie certainement. Alors qu'il y a à peine deux ans, seul **CPI** régnait sur les fanzines allemands, désor-

mais ceux-ci se diversifient et se multiplient : **CPI** est talonné par **CPC CHALLENGE** et **CRACKERS INTERNATIONAL** (cf **ROOLSTRAD** N°7), **CPC FAST-LOADER** n'est pas loin derrière (cf rubrique fanz'), et je ne parle pas des lettres internes des divers domaines publics. Seuls les fanzines disk n'arrivent pas à percer le milieu (cela ne devrait pas tarder). **DSC** nous fait partager sa vision des évènements : d'après lui le **CPC** va très mal, les magazines **CPC** disparaissent, bref il faut remuer tout ça grâce entre autre au travail des demomakers comme **BSC** qui crée en ce moment **Soundtraker**.

**HI DSC !!**

## COMPTE RENDU DE LA BMC-PARTY :

J'arrivai à Osnabrück le vendredi après-midi, et **BMC** et un de ses amis sont venus me chercher pour m'amener sur le lieu des festivités. **BMC** habite à Nettingen, une petite ville à 20 Km d'Osnabrück, si bien qu'on était en pleine campagne, mais finalement ce n'était pas si mal, car nous faisons tous beaucoup de bruit ! Lorsque j'arrivai, il y avait déjà 10 personnes sur place, et les autres arrivèrent plus tard, notamment les français (**NDLR: LOGON SYSTEM, FEFESSE,...**) qui arrivèrent samedi. En tout cas il y avait beaucoup de monde !! Toute les pièces de la maison furent "mobilisées" pour l'occasion, et les **CPC** (12-13 en tout et un **Amiga**) furent répartis dans quatre pièces. Certains ne s'arrêtaient jamais de programmer, d'autres jouaient, copiaient de nouveaux programmes, cherchaient des idées pour leur demo... Il y avait de quoi boire et manger pour tout le monde. Finalement je partis plus tôt le dimanche car je devais prendre le train.

**JAT.**







# CIAO PRODUCTION

Nicolas Chagny

26, rue de la Gare  
Pinéa III  
38120 Saint-Egrève



## 3 RSX POUR VOUS

---

**I**

```

10 FOR A= 32848 TO 32884
20 READ B$:POKE A,VAL("&" + B$)
30 NEXT A
40 DATA 01,5E,80,21,5A,80,CD,D1
50 DATA BC,C9,00,00,00,00,63,80
60 DATA C3,68,80,43,41,50,D4,00
70 DATA 00,21,00,C0,11,00,20,01
80 DATA 00,40,ED,B0,C9
90
100 FOR A= 32885 TO 32920
110 READ B$:POKE A,VAL("&" + B$)
120 NEXT A
130 DATA 01,83,80,21,7F,80,CD,D1
140 DATA BC,C9,00,00,00,00,88,80
150 DATA C3,8C,80,41,46,C6,00,00
160 DATA 21,00,20,11,00,C0,01,00
170 DATA 40,ED,B0,C9
175
180 CALL &8050:CALL &8075

```

Voici 3 RSX qui je pense pour au moins deux d'entre elles, vont vraiment vous aider.

Le premier programme crée deux RSX: ùCAPT et ùAFF.

La RSX ùCAPT copie l'écran affiché dans une partie de la RAM. Cet écran pourra être par la suite récupéré par la RSX ùAFF.

EN RESUME :

ùCAPT -> Place en mémoire l'écran en cours.

ùAFF -> Affiche l'écran en mémoire.

**II**

```

10 FOR A= 32768 TO 32844
20 READ B$:POKE A,VAL("&" + B$)
30 NEXT A
40 CALL &8000
50 DATA 01,0E,80,21,0A,80,CD,D1
60 DATA BC,C9,0A,80,0E,80,13,80
70 DATA C3,17,80,41,54,D4,00,21
80 DATA 2B,80,7E,FE,0D,CA,27,80
90 DATA CD,5A,BB,23,C3,1A,80,CD
100 DATA 18,BB,C9,50,72,65,73,73
110 DATA 65,7A,20,75,6E,65,20,74
120 DATA 6F,75,63,68,65,20,70,6F
130 DATA 75,72,20,63,6F,6E,74,69
140 DATA 6E,75,65,72,0D

```

Le deuxième programme crée la RSX ùATT comme attente. La RSX ùATT affiche le message: "Appuyer sur une touche pour continuer, et attends qu'une touche soit pressée."

En cas de problèmes, n'hésitez pas à écrire à CIAO PRODUCTION...

CATA, CLAVIER, LISTINGS, RSX,... voilà ce que fait CIAO PRODUCTION. Pour ceux qui en ont marre de taper des listings, CIAO PRODUCTION vous propose un service spécial. Ce service vous permet contre une disquette 3 pouces, de recevoir les programmes dont les listings sont déjà parus dans ROOLSTRAD.

Pour cela vous devez envoyer à l'adresse suivante une disquette vierge formatée, une enveloppe auto-adressée et timbrée à 4 Frs (ou 3,20 Frs pour un envoi économique, mais plus lent) :

CIAO PRODUCTION  
\* SERVICE PROGRAMMES DISK \*

Nicolas CHAGNY  
PINEA III - 26 rue de la gare  
38120 St Egrève.





### L'INCLASSABLE : SIMULACRES.

Simulacres est édité par le magazine Casus Belli, et vous propose des règles très simples. Ce jeu est véritablement idéal pour les débutants qui ne savent pas vers quel jeu se lancer. En effet, Simulacres vous propose des règles de base, puis divers extensions décrivant chacune un monde et un style différent (Cyberpunk, Horreur, Médiéval fantastique...).

Si vous désirez vraiment assister à une partie de JDR avant d'acheter un jeu, rendez-vous au salon national qui se déroulera à Paris, porte de Versailles, du 11 au 20 avril.

ELESSAR.



CETTE AIDE DE JEU VOUS PERMETTRA A VOUS ET A VOS JOUEURS, DE DEFINIR PLUS CLAIREMENT LE DEGRE D'APTITUDE D'UN PERSONNAGE DANS LE MANIEMENT D'UNE ARME.

au maniement de son arme.

### .CA Y EST, ON Y ARRIVE :

lors de la création du personnage, demandez au PJ de choisir son arme de prédilection (revolver, self défense, canne-épée, fusil...). N'oubliez pas qu'au début du XXIème siècle, le choix est plus limité. Le personnage se verra assigner quant à cette arme le niveau débutant qui lui donnera un malus de -2. Si pendant l'aventure, il réussit au moins deux fois à se servir efficacement de son arme, vous lui ferez tirer à la fin de l'aventure un jet sous son arme comme s'il attaquait sauf que vous ne tiendrez pas compte du malus/bonus de difficulté et de circonstance comme dans un combat normal. Si le résultat est une réussite de qualité B ou C, le personnage monte au niveau supérieur. Le tableau ci dessous vous donne les niveaux et leur bonus/malus attribué.

### .INTRODUCTION (LOGIQUE, NON ??)

dans Maléfices, les joueurs sont confrontés à des énigmes d'ordre surnaturelles et devront donc plus se fier à leurs méninges qu'à leur arme de poing. néanmoins comme tout enquêteur digne de ce nom, le personnage aura parfois besoin de se défendre et c'est là que nous intervenons...

### .REGLES ORIGINALES DE MALEFICES

Lorsque vous devez combattre un adversaire, que ce soit à l'aide d'un couteau, d'un revolver ou à mains nues, le MJ prend votre caractéristique de base puis définit le niveau de votre personnage en combat, puis assigne un malus/bonus en fonction de la difficulté de l'action (adversaire très éloigné, surélevé,...) et enfin assigne un autre malus/bonus en fonction des circonstances (mauvaise visibilité ou sol glissant...). Nous vous proposons un système simple et efficace pour définir et faire évoluer l'expérience du personnage quant

NIVEAU	Bonus / MALUS
Complètement inexpérimenté *	-3
Débutant	-2
Initié	-1
Confirmé	0
Spécialiste	+1
Professionnel	+2
Expert	+3

ELESSAR.

si le personnage trouve une arme qu'il n'a jamais utilisée.