

ROOLSTRAD

AMSTRAD CPC \ JEUX DE ROLE



GENIAL !,
c'est Pe
N° 10.



ROOLSTRAD'S CASINO:
FANZINES - INTERVIEWS - Etc... This is the FORTUNE!!

ROOLSTRAD 10

Ceux qui nous suivent depuis la création de ROOLSTRAD (à "l'époque" MICROSOFT), ne peuvent que constater que nous nous améliorons et que nous tenons compte de leurs critiques. Vous ne payez pas les photocopies, or sachez que les généreux donateurs de photocopies ne courent pas les rues... Ainsi, certains d'entre vous nous demandent d'anciens numéros qui sont "en rupture de stock" et que nous ré-impions que très rarement pour la simple et bonne raison que nous préférons réserver les photocopies pour les numéros qui sortent. Mais si vous désirez absolument un ancien numéro, passez une P.A dans le fanz et des lecteurs pouvant photocopier deux ou trois exemplaires vous écriront. Je sais également que d'autres lecteurs qui reçoivent ROOLSTRAD photocopient et distribuent ROOLSTRAD à leur tour... Cela nous aide beaucoup : merci à vous. Fans de jeux d'aventure micro, continuez à écrire sur vos jeux préférés.

ELESSAR.

R O O L S T R A D

Carole DUGUY
Bel-égo

44850 St Mars Du Désert

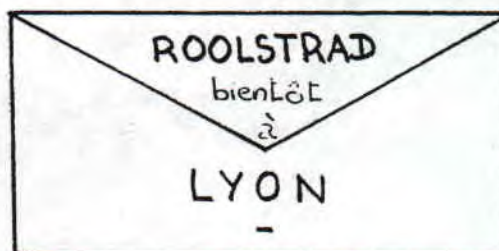
MINITEL : 36 14 CHEZ*ROOLSTRAD

FANZINE MEMBRE DE L'A.F.C

Pour se procurer un exemplaire de ROOLSTRAD, envoyer 3,90 Frs pour le tarif économique, ou 4 Frs pour le tarif normal.

Merci à Ciao Production, Alexis HENAUX, Clandestine, Amsnord, CNR, Olivier & Ludovic, Zalko, X-OR, BEE-KZINE, Niki, Neofyt...CPC'S WORLD

- ◇ SOFTS EN STOCK : P3
- ◇ LES POTINS : P6
- ◇ POLEMIIIIQUES : P7
- ◇ SONDAGE PRIME : P8
- ◇ PETITES ANNONCES : P9
- ◇ CLUB DE L'AVENTURE : P10
- ◇ LES FANZINES : P12
- ◇ INTERVIEW LANKHOR : P12
- ◇ CIAO PRODUCTION : P13
- ◇ CPC'S WORLD : P17
- ◇ LA BOUTIQUE DE L'ERMITE : P18



Attention : La rédaction va changer d'adresse pendant les grandes vacances de Juillet/Aout. Si vous voulez nous écrire durant ces deux mois, écrivez à CIAO PRODUCTION (cf P13).

Si vous désirez écrire avant, utiliser l'adresse ci contre...



Le dragon est en couverture p18!!

VERSION CPC
DU SCOOTER
DE MOKTAR !



MOKTAR

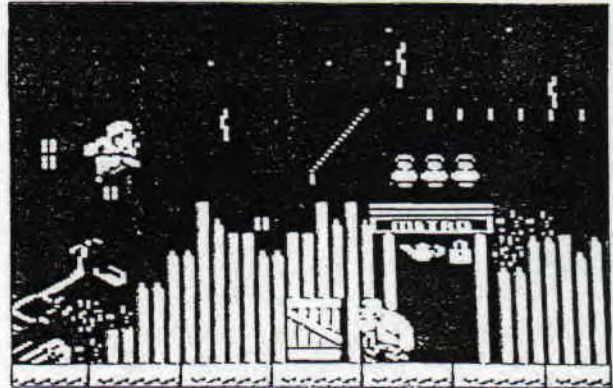
C'EST TOUT CHAUD, CA VIENT JUSTE D'ARRIVER : PRECIPITEZ-VOUS AVANT QU'IL NE DISPARAISSE: LES AVENTURES DE MOKTAR MERITENT VRAIMENT LA PLACE D'HONNEUR DE NOTRE FANZINE : C'EST GE-NI-AL...

.CHRONIQUE D'UNE RUMEUR AVANCEE :

Pour nos voisins européens que je salue, il est important de retracer dans ces lignes la légende qui a permis la création des Aventures de Moktar. En effet, qui aurait cru qu'un jour une chanson, prévue pour ridiculiser le top 50 se retrouverait en tête de notre Hit Parade national ?? Qui penserait que le succès de cette "chanson" amènerait certains programmeurs à adapter les tribulations de Moktar sur CPC ? Personne évidemment... Alors vous pensez, se retrouver un jour avec la précieuse disquette dans les mains... Je me suis demandé si ce n'était pas un canular, mais c'était sans compter le sérieux des gens de chez TITUS qui nous ont gratifiés il y a quelques mois de Prehistorik (superbe mais trop lent dès qu'il y a plus de deux sprites qui bougent), et de The Blues Brothers (le fond monochrome ne gache rien). Franchement la rédac attend avec impatience la suite de Crazy Cars II et de Barbarian II...

.LE FOND, LA FORME, TOUT Y EST !

On sent dès la page du menu que tout à été fait pour nous apporter un confort de jeu maximal: système de code pour accéder directement au deuxième ou troisième niveau sans passer par le premier, puis pendant le jeu, n'hésitez pas à vous procurer les précieux cadenas qui vous permettront, si vous mourrez, de recommencer où vous avez trouvé le cadenas, plutôt que de recommencer au tout début du tableau. Voilà pour le luxe. Pour le reste, je pourrais me borner à vous donner tout un tas de photos d'écran, mais comme ROOLSTRAD n'est



pas (encore) en couleur, je préfère vous dire que je n'ai pas reconnu mon CPC en découvrant avec stupéfaction le début du premier niveau. Que dire de plus si ce n'est que les graphismes des différents tableaux sont très précis, que les couleurs sont chatoyantes (même si parfois certains bugs pas méchants sont à regretter), que chaque niveau possède sa musique que l'on ne devrait pas tarder à retrouver dans les demos dignes de ce nom, et que Moktar répond bien aux élans de votre joystick.

.EN CONCLUSION...LA ZOUBIDADADA ?

La seule chose qui est sans doute à regretter est le manque de fluidité pour passer d'un tableau à un autre, mais on ne va tout de même pas jusqu'à se plaindre !! Ce jeu est certainement un des seuls à vous proposer une richesse de tableaux, composée d'une facilité de jeu qui vous permettra, en vous efforçant un peu, de finir le jeu sans vous procurer les sacro-saintes vies infinies. Les Aventures De Moktar renouent avec l'arcade sur CPC.

ELESSAR.

- ◇ GRAPHISME : 18/20
- ◇ SON : 19/20
- ◇ ANIMATION : 19/20
- ◇ INTERET : 17/20
- ◇ DIFFICULTE : 14/20

17.4/20

club demonord

BEN OUI AUTANT VOUS PREVENIR...
LES FLOPS N'ONT PAS TOTALEMENT DIS-
PARUS DE LA SURFACE DU MONDE CEPE-
CIEN ! RASSUREZ-VOUS: LES EDITEURS
REUSSISSENT MEME A CREER DES FLOPS
SUR DES MACHINES AUSSI PERFORMAN-
TES QUE LE PC OU L'AMIGA...

CISCO HEAT

CISCO HEAT semblait se lancer sur
la voie périlleuse de Chase HQ et
de Crazy Cars II (dont TITUS nous
annonce la suite). Le challenge
semblait intéressant, jugez plutôt:
les rues de San Francisco, célè-
bres pour leurs grandes montées et
descentes servent de terrains de
jeu à des policiers cascadeurs au
volant de leurs limousines trafi-
quées. Au bout de quelques minutes
de jeu, vous vous rendrez évidem-
ment compte que les concurrents
auraient très bien pu être des pi-
lotes tout à fait banals, alors
pourquoi des cops de SF, je vous
le demande ?

Parlons tout de suite de ce qui
aurait du nous intéresser... Les
graphismes ne sont pas trop mau-
vais: très colorés, pas trop gros-
siers, bref tout ce qu'il faut pour
une simulation de course: a la li-
mite ce n'est pas le plus impor-
tant. Vous savez bien qu'une bonne
simulation de voiture se doit de
posséder une excellente animation:
une sensation de vitesse doit vous
griser à chaque accélération, ce
qui n'est pas vraiment le cas ici.
Pire, lorsque vous butez contre une
voiture se trouvant juste devant
vous, au lieu de vous scratcher
irréremédiablement, vous vous traî-
nez derrière elle, à la manière de
JB 007 dans le dernier niveau de
Permis De Tuer. Pire, à certains
endroits, il vous faudra beaucoup
d'imagination pour finalement vous
dire que vous êtes en train de
participer à une course de voi-
tures...!! Mieux vaut attendre la
sortie de Crazy Cars III.

ELESSAR.



- ◇ GRAPHISME : 15/20
- ◇ SON : 13/20
- ◇ ANIMATION : 9/20
- ◇ INTERET : 5/20
- ◇ DIFFICULTE : 11/20

10.6/20

paradox demo

Je regarde la DK que je viens de
recevoir: voilà enfin la demo si at-
tendue, j'ai nommé la Paradise Demo
Of Paradox. Déjà une chose: la demo
prend 371 K, tout ça sur un disk (il
y a 193 K sur une face). La premiè-
re page qui apparaît est en over-
scan (d'ailleurs elles le sont tou-
tes), mais il y a 2 boules en 3D à
gauche et à droite de votre écran,
ainsi que Paradox Demo écrit en dé-
gradé violet avec une tête de mort,
sans oublier le scroll en bas de
l'écran. Vous avez le choix entre 7
niveaux. La particularité se situe
dans le choix: vous déplacez un pe-
tit chevalier qui ira sur les numé-
ros des niveaux (en appuyant sur F9
vous déplacerez le chevalier plus
vite. Vous pouvez changer les cou-
leurs avec les touches de F1 à F6).
En ce qui concerne la demo, globa-
lement rien à redire: la musique est
très bien, les scrollings sont su-
perbes et géants, le tout arrosé de
nombreuses couleurs, damiers, bulles
transparentes... Je pense que c'est
une des meilleurs demo qu'aît réa-
lisée Gozeur (Le 2ème niveau de la
face B est à regarder absolument:
l'effet de volume est superbe). Je
la note 18/20, une demo à se procu-
rer (NDLR: au club).

LUDO du Club DEMONORD.

SMASH TV

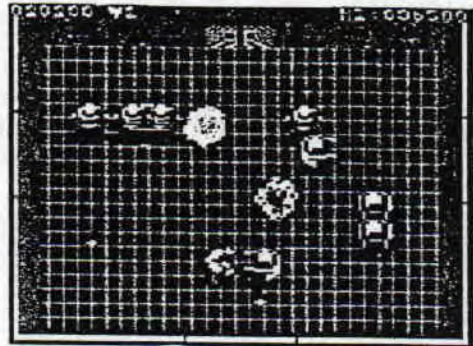
REGARDEZ LE DOS DE COUVERTURE DES MAGAZINES MICRO: IL Y A 4 CHANCES SUR 5 POUR QUE CE SOIT UNE PUB OCEAN: TOTALL RECALL, TERMINATOR 2 OU MEME HUDSON HAWK. SMASH TV EST PRESQUE PASSE INAPERCU: C'EST LA REVELATION DE CES DERNIERS MOIS.

.UN SCENARIO EST-IL UTILE ??

On pourrait vraiment se le demander, vu qu'au bout de trois minutes de jeu, on ne se concentre plus que sur les méchants sprites qui nous ont en horreur. Pourtant il était original ce scénario: candidat d'une émission style Le Prix Du Danger (avec Piccoli), vous êtes prêt à risquer votre vie dans une série d'épreuves mortelles, et tout ça pour gagner du fric... Quoi qu'il en soit, les joueurs n'ont pas à se poser de questions: il faut tirer, tirer, attraper un maximum de bonus jusqu'au tableau suivant.

.RAPIDE, TRES RAPIDE, TROP RAPIDE?

Les méchants (serpents d'anneaux verts, boules mystiques, spermatozoïdes inoffensifs, matraqueurs zélés...) sortent dont ne sait où et semblent au départ tirer dans tous les sens, sans vous viser particulièrement. Heureusement d'ailleurs car la pièce où vous vous trouvez est tellement petite qu'il vous faudra manœuvrer dans un mouchoir de poche. Si vous n'êtes pas un mutant de ZLOMP (NDLR: salut Robert !), vous aurez rapidement besoin d'une petite bidouille pour obtenir des vies infinies. L'animation est parfaite, le personnage répond bien à votre joystick où aux touches du clavier. Vos 6 vies comme je l'ai dit plus haut sont plus éphémères que les bonnes notes sur un bulletin, mais comme tout tchach-tchac-poum-poum digne de ce nom, l'affichage du fatidique Game Over vous entraînera toujours et encore à commencer une nouvelle partie. Alors de quoi se plaint le peuple ?



.ET LE RESTE, QU'EN FAIT-ON ??

C'est vrai je vous ai parlé de la difficulté, de l'animation, du scénario dont tout le monde se moque, mais peut-être ne faudrait-il pas oublier les graphismes... Si je ne vous en ai pas tout de suite parlé, c'est que vous vous en doutez ils sont tels qu'on pouvait l'espérer: sprites de bonne taille, couleurs dignes de Satan ou de Barbarian II, et la finesse des graphismes n'a pas à rougir de honte... Il ne me reste plus qu'à vous donner de petits tuyaux pour démarrer: pour les serpents verts, repérez leur trajet qui est toujours le même et placez-vous dans les coins pour tirer. Pour les matraqueurs "violets", placez-vous tout en haut de l'écran et tirez vers le bas. Le moyen le plus efficace pour tuer les spermatozoïdes est de se placer à l'extrême gauche de l'écran et de leur tirer dessus en visant vers la droite. Et ce n'est pas en tirant de l'extrême gauche vers la droite que vous réussirez en politique. SMASH TV c'est du tout bon: si vous n'avez rien compris, achetez-le.

ELESSAR.

- ◇ GRAPHISME : 16/20
- ◇ SON : 14/20
- ◇ ANIMATION : 18/20
- ◇ INTERET : 17/20
- ◇ DIFFICULTE : 19/20

16.8/20

SMASH TV DE OCEAN



Paul & Mick



ROOLSTRAD: JE VEUX TOUT SAVOIR :

Salut Carole, je voudrais savoir combien comptez-vous de lecteurs pour ROOLSTRAD ?? Je voudrais savoir si je peux apporter ma contribution (solution des jeux et lesquels...). Remarque: le listing était mal imprimé. Je voudrais savoir enfin si je peux acquérir les anciens numéros de ROOLSTRAD.

REPONSE DE ROOLSTRAD: il est difficile de te donner le nombre précis de lecteurs car nous envoyons un certain nombre d'exemplaires directement à nos lecteurs, lesquels photocopient et distribuent à leur tour, d'autres lisent ROOLSTRAD en l'empruntant à leurs correspondants,...bref, je dirais que vous êtes entre 60 et 80 passionnés. Tu peux parfaitement participer à ROOLSTRAD, notamment en nous envoyant toute solution de jeu non parue encore dans le fanz dans le cadre de notre club Help. Le Listing était en effet mal imprimé, et nous avons donc décidé de foncer les photocopies en ce qui concerne la partie CIAO PRODUCTION. Tu peux te procurer le programme en envoyant une disquette et une enveloppe suffisamment "timbrée" à CIAO PRODUCTION. Pour les anciens numéros, comme je l'ai expliqué dans l'édito, passe une P.A dans ROOLSTRAD.

LES COMPILS EN VEUX-TU EN VOILA !

Souvenez-vous: il n'y a pas si longtemps que ça, nous vous présentions des compils récentes, et vous faisiez remarquer que trop souvent, les éditeurs se bornaient à nous présenter deux titres intéressants dans un lot de 4 ou 5, au prix plus qu'indigeste de 180-200 Frs. Cela nous faisait penser aux soldes des couturiers essayant de refileur leurs invendus. Désormais il nous faudra préciser si le produit est du type "tiens tu as vu

"LES" FANZINES DANS MICRO KID'S:

Il y a environ deux mois (au moment où vous lisez ces lignes), la célèbre émission spécialisée CONSOLE et micro débutait par, je cite Mr Blottière, "Cette émission sera consacrée aux fanzines...". Belle initiative qui s'est soldée par une interview de rédacteurs d'un fanzine sur Amiga. Nous espérions en voir un peu plus, mais ce fut tout. J'espère que le dossier Tilt sera un peu plus fourni. Vous savez que c'est sur CPC que les fanz sont les plus nombreux, et comme Tilt a décidé de ne plus parler de nos chers CPC, cela risque de leur poser un problème de conscience...

CONCOURS :

ET SI ON FAISAIT UN CONCOURS D'ENTÊTES DE PAPIER À LETTRE ? ENVOYEZ, ET ON VERRA! ...



COMMENT PUIS-JE M'ABONNER ??

ROOLSTRAD est gratuit: pour se le procurer il suffit de le photocopier à partir de l'exemplaire d'un copain, ou bien d'écrire directement à ROOLSTRAD. Si tu ne veux pas écrire tous les deux mois, envoies nous autant de fois 3,90 Frs (4 Frs au tarif normal) que tu désires de numéros d'avance... Pardon ? C'est trop compliqué comme système ??...

la nouvelle compil ?"... avec "ouah tu as vu Ze compil ?". En effet, le célèbre éditeur de jeux d'aventure bien de chez nous (LANKHOR, quoi !) vient de sortir EPOPEES 2&3 regroupant Fugitif/Secte Noire et Infernal House/Mokowe/Saga. Quitte à acheter un unique jeu par an (honte sur vous !) procurez-vous donc ces compils. Enfin vous me direz, encore faut-il aimer l'aventure... Mais vous lisez ROOLSTRAD oui ou non* ?? (*: réponse accordée aux mutants de Zlomp vu les problèmes de courrier)

SONDAGE

RENVOYEZ VITE VOS REPONSES (SUR UNE PHOTOCOPIE SI VOUS NE DESIREZ PAS DEFIGURER VOTRE BEAU ROOLSTRAD): UN BULLETIN SERA TIRE AU SORT ET SON AUTEUR RECEVRA UN POSTER COULEUR DE LA SUPERBE COUVERTURE (SIGNEE ALEXIS HENAU) DE CE N°10... N'HESITEZ PAS A DISTRIBUER CE BON A CEUX A QUI VOUS AVEZ DEJA PRÊTE OU DISTRIBUE VOTRE ROOLSTRAD.

1- COMMENT AVEZ-VOUS CONNU ROOLSTRAD ?? _____

2- QUELLES FURENT VOS PREMIERES IMPRESSIONS EN LISANT VOTRE PREMIER NUMERO DE ROOLSTRAD ?? _____

3- QUE PENSEZ-VOUS DE NOS TESTS DE LOGICIELS ?? (entourez la croix)

- + ILS SONT TROP GENTILS
- + ILS SONT SOUS-NOTES
- + ILS SONT PARFAIS COMME CA MERCI
- + REMARQUE : _____

4- TROUVEZ-VOUS QUE LA RUBRIQUE POTINS SOIT UTILE ET BIEN DOCUMENTEE ?? _____

5- QUE PENSEZ VOUS DE LA RUBRIQUE POLEMIIIIIIQUES ?? _____

6- SI VOUS ETES FANS DE JEUX D'AVENTURE, UTILISEZ-VOUS NOS HELPS ?? _____

7- QUE PENSEZ-VOUS DES INTERVIEW ?? QUI AIMERIEZ-VOUS VOIR INTERVIEWE ? _____

8- APRES AVOIR LU LA RUBRIQUE FANZINE, AVEZ-VOUS DECIDE D'EN CONTACTER PARMIS LES FANZ CITES ?? _____

9- QUE PENSEZ-VOUS DE CPC'S WORLD ? _____

10- QU'AIMERIEZ-VOUS TROUVER DANS CIAO PRODUCTION ? DES CRITIQUES ? _____

11- COMBIEN DE PERSONNES DANS VOTRE ENTOURAGE LISENT ROOLSTRAD ? DISTRIBUEZ-VOUS ROOLSTRAD ? A COMBIEN DE PERSONNES ? _____

12- QUE PENSEZ-VOUS DE LA PRESENTATION ? QU'AIMERIEZ-VOUS CHANGER/ELIMINER/TROUVER DANS ROOLSTRAD ? _____

PETITES ANNONCES

(44) Achète vieux jeux d'aventure pour CPC Disk comme Bard's Tale ou Jinxter...et vends jeux d'aventure 120 Frs chaque (Frais d'envoi compris) originaux en excellent état: Lords Of Chaos, Troubadours, Mokowe ... Carole DUGUY, Bel-égo, 44850 St Mars Du Désert.

(59) Club Amstrad 59 recherche des correspondants ayant un 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.

(ROU) Dumitru MANEA, président du désormais très célèbre club roumain recherche des magazines, logiciels, fanzines, matériel... Dumitru MANEA, BP 38-168, 72250 Bucarest, Roumanie.

(59) Vous aimez les demos ? Engagez-vous dans le club de demo... CLUB DEMONORD, Ludovic MARTINAGE, 11 rue V. Derode, 59800 Lille.

(44) Si vous possédez le superbe 3D Construction Kit et que vous avez crée un jeu en 3D grâce à ce logiciel, contactez vite notre rédaction...

(59) Recherche la liste des routines systèmes du CPC 464 ainsi que des demos et des fanzines sur K7. Michel PODVIN, 17 rue de la plaine, 59280 Bois-Grenier.

<p>77 Ech. CPC 6128 couleur + 53 jx + accessoires + docs (valeur : 6895 Frs). contre Néo-Géo + 3 jx. Contacter après 18h.</p>	<p>30460 VU DANS JOYSTICK D'AVRIL 92: ON PEUT RÊVER, MAIS TOUT DE MÊME ...</p>
---	--

(59) Cherche pour ma collection personnelle tous les fanzines qui existent, ou qui n'existent plus (photocopies). Ecrire à Michel PODVIN, 17 rue de la plaine, 59280 Bois-Grenier.

(15) Si vous possédez une interface Mercitel ou si vous pouvez vous en procurer une, écrivez vite à Sebastien PISSAVY, rue de la passerelle, 15170 Neussargues.

(ZLO) Recherche correspondants (le plus près possible de Zlomp pour limiter les frais de tarif postaux) pour échanger jeux zlompiens. Envoyez vos disks 3.8 à Robert ZLUCK, chemin de l'eau à bec, Egassem Edoc, Zlomp.

ET EN PLUS IL Y
A LA TOUTE NOU-
VELLE DEMO DE
PAGE---



LE DOMAINE PUBLICQUE S'INSTALLE CHEZ ROOLSTRAD !!

PROGRAMMES DE CIAO PRODUCTION, DIGITS DE GENESIS,
ROUTINES DE PROGRAMMATION, PROGRAMMES DES LECTEURS,...

TOUT LE MONDE PEUT PARTICIPER !! POUR VOUS PROCURER

LA DISQUETTE N°1 OU POUR NOUS ENVOYER VOS PROGRAMMES

ET VOS JEUX, ECRIVEZ VITE (EN JOIGNANT UN TIMBRE DE

4 FR\$) :

CIAO PRODUCTION
NICOLAS CHAGNY
26 RUE DE LA GARE
PINEA III - 38120 ST EGREVE

ADVENTURE CLUB

LE CLUB D'ADVENTURE A DEMARRE, ET UN ASSEZ GRAND NOMBRE D'ENTRE VOUS NOUS ONT DONNE LA LISTE DES JEUX SUR LESQUELS ILS CONINCAIENT. VOICI DONC UNE PREMIERE EBAUCHE DE JEUX SUR LESQUELS IL VA FALLOIR VOUS DEMENER POUR AIDER LES AVENTURIERS EN DETRESSE. SI VOUS AUSSI VOUS COINCEZ DANS UN JEU, ENVOYEZ NOUS VOS QUESTIONS (ASSEZ PRECISES S.V.P).



.LISTE DES JEUX DES AVENTURIERS
Passagers Du Temps, Saga, Alive, Fugitif, Bard's Tale, Mokowe, The Pawn, Guild Of Thieves, Eve Of Shadows, The Hobbit, Sphaira, Lord Of The Rings, La chose de Grotembourg, Conspiration, Castle Master,...

Nous attendons le nom des jeux que vous possédez pour agrandir cette liste: écrivez-nous vite !!

.CLUB ADVENTURE: SAGA DE LANKHOR

Un aventurier en détresse nous a demandé de l'aide pour un jeu pas trop trop difficile qui constituera un bon début. Nous allons prendre dès le début sans écrire mot à mot ce qu'il faut taper vu que le jeu est assez souple de ce point de vue. Pour le choix des personnages, je vous laisse choisir (!), mais tant qu'on y est, prenez en deux... Dès le début foncez au nord et examinez les champignons de plus près. Mais il y a une porte ! Faites irruption après avoir fait une sauvegarde si vous avez peur de mourir pendant le combat car il y a quand même deux types à tuer. Le gros méchant pas beau apparaît: entretenez la conversation sans trop insister et prenez le gzou-gzou. allez deux fois au sud puis idem mais à l'est, et enfin rentrez dans le laby au nord là où il y a un lutin. dans le laby, allez de suite à l'est où vous remarquerez un signe en haut à gauche. Cliquez dessus, faites une sauvegarde avant d'aller deux fois au nord et de combattre. Si vous êtes toujours vivant, allez à l'est, nord,

deux fois ouest, sud, ouest et nord après avoir fait une sauvegarde. Bon tuez le méchant, allez au nord jusqu'au puits. Regardez dans le puits en actionnant sur la manivelle et prenez ce qu'il y a dans le seau. Au sud et à l'est ouvrez la bouteille (pour le perso qui a le moins de points de vie), à l'est, examinez le sol sous peine de mauvaise surprise et sortez du laby. je vous laisse ici: si vous avez des problèmes pour finir, posez-nous vos questions.

.QUESTIONS URGENTES...REPONSES...

◊ dans Mokowe, J'ai essayé, sans résultat de traverser la cascade et je n'arrive toujours qu'à me faire emporter par le courant en employant le verbe "entrer"...

◊ Dans Eve Of Shadows, comment tuer le goblin à l'est du dragon ? j'ai la hache pourtant... Comment descendre le long de la corde ?

◊ Dans La Secte, si j'ai trouvé un tamis dans le tronc, en revanche je n'arrive nulle part à sonder l'eau.

◊ Dans Castle Master, je ne trouve que 6 clés (Gite sorcier, Cage Escalier, Gite Dragon, Roi Solaire, Corps de garde, Coffre). Il me semble voir quelque chose en haut du mur de la caverne des bains mais ça reste désespérément hors de portée ! D'autre part je n'arrive pas à affronter le dragon sévissant dans le gîte du même nom: où faut-il donc tirer ?

◊ Dans l'Aigle d'Or, je bloque sur une grille impossible à ouvrir d'un

Concours Eve OF Shadows

Le premier ou la première à nous envoyer la solution de ce superbe Jeu d'aventure gagnera un poster géant de Night Hunter, offert par Ubi Soft.
À vos claviers!

côté et une pièce piégée avec une grille qui tombe de l'autre. En outre, j'ai lu dans un magazine que dans ce jeu, les "bonnes" cheminées sont reconnaissables au trou qu'elles portent à la base. A quoi donc sont elles bonnes ?

◊ Dans The Hobbit, J'arrive dans la forêt près de chez Beorn, mais tout à coup tout devient noir et je ne sais pas du tout comment sortir de là. Que faut-il donc faire dans la forêt de Mirkwood ??

REPONSES EXPRESS DE ROOLSTRAD

◊ Dans MOKOWE, près de la cascade il faut en effet taper entrer pour accéder à la grotte, mais tu ne peux le faire que de 20 h à 22 h.

Inutile de vous passer la solution complète de La Secte Noire vu que vous devez tous pouvoir vous la procurer facilement. C'est une astuce complètement inédite que vous propose Vincent T, à partir de la version originale du jeu. Il vous suffit de taper ce listing ou de vous procurer la DP I (cf P9) et de suivre les instructions. Je vous l'accorde, l'honneur est sauf pour celui qui n'utilise pas ce programme de la dernière chance, mais bon écrivez-nous pour nous dire ce que vous en pensez...

Si vous possédez Oddjob qui contient le programme Rempro, vous pouvez également bénéficier d'une bidouille sympa en modifiant la ligne 50 000 de SECTE2.BIN :
50 000 CLS #3 : PRINT#3,"MOLL'HARD VEILLE SUR TOI !":GOTO 410

Si vous aussi vous possédez des astuces inédites et des questions ou des réponses à propos de vos jeux d'aventure préférés, n'hésitez pas à nous écrire: CE CLUB EST FAIT POUR VOUS, je ne le répèterai jamais assez...

.LANKHOR : DUR...DUR... !!

Certains d'entre vous se plaignent de l'analyseur syntaxique de jeux comme Mokowe, La Secte Noire,... Il est vrai que l'analyseur n'accepte aucune faute d'orthographe, et que c'est contraignant de bloquer à un endroit à cause de deux mots, alors qu'on sait quelle action mener. Les éditeurs ont pourtant bien fait les choses puisque sur les notices se trouve la liste des verbes. Lisez bien cette dernière, même s'il est vrai que la difficulté est placée très haut chez Lankhor...

◊ Dans LA SECTE NOIRE, à ton avis, à quoi sert le tamis que tu as trouvé dans le tronc ? A tamiser l'eau bien sûr...

```
2 '---' LA SECTE NOIRE ---
3 ' FAIS TON CHOIX !
4 ' BY MOLL'HARD (c)1992
5 '
6 DEFINIT A-Z:DIM C(76)
20 MODE 1:INPUT"NUMERO DE SAUVEGARDE(SUP.
A 20):",NOM$="SAUV"+NOM$
30 OPENIN NOM$
40 INPUT #9,EN,LIEU,H,F
50 FOR I=41 TO 76:INPUT #9,C(I):NEXT I
55 CLOSEIN
70 '
100 INPUT "NUMERO DE LA PIECE :",LIEU
110 INPUT "HEURE :",H
200 PRINT:PRINT"INVENTAIRE":PRINT"----
-----":PRINT
210 RESTORE:FOR I=1 TO 11:READ A$,N
220 PRINT A$;"(O/N) :";
230 JS=INKEY$:IF JS="" THEN 230
240 IF UPPER$(JS)="O" THEN C(N)=1 ELSE
C(N)=0
250 PRINT JS:NEXT I
270 PRINT"VALIDATION (O/N)"
280 JS=INKEY$:IF JS="" THEN 280
290 IF UPPER$(JS)<>"O" THEN 200
300 ÆERA,NOM$:OPENOUT NOM$
310 PRINT #9,EN,LIEU,H,F
320 FOR I=41 TO 76:PRINT#9,C(I):NEXT I
330 CLOSEOUT
340 PRINT:PRINT"SAUVEGARDE EFFECTUEE."
350 PRINT
400 DATA COUTEAU,42,MEDAILLON,45,PAPIER
,48,CLE,50,FLACON,53,LIVRE,58,FORMULE,
60,POUDRE,65,AMULETTE,71,GRIMOIRE,73,
REPAS,75
```

LANKHOR

DEPUIS QUELQUES TEMPS, LA RUMEUR COURAIT QUE LANKHOR ABANDONNAIT LE CPC. NOUS AVONS VERIFIE LA NOUVELLE: C'EST UN VERITABLE COUP DE POIGNARD...DANS LE DOS.

ROOLSTRAD : Une rumeur circule, comme quoi vous abandonneriez l'édition sur CPC...

LANKHOR : Oui c'est vrai...

ROOLSTRAD : Mais recevez-vous toujours des projets de jeunes auteurs (NDLR: Lankhor éditait des jeux jugés intéressants. A part le cas Morteuil Manor, Lankhor ne produisait pas elle-même sur CPC) ?

LANKHOR : Non, il n'y a plus de

projets qu'on reçoive...

ROOLSTRAD : Continuerez-vous néanmoins à distribuer les jeux déjà sortis ?

LANKHOR : Oui, on continue à distribuer les vieux produits.

ROOLSTRAD : Vos jeux sont-ils distribués à l'étranger ? Sont-ils traduits ?

LANKHOR : Non ce n'est pas traduit. C'est la fin du CPC.

ELESSAR : Plutôt macabre comme conclusion, non ? Envoyez vos réactions à LANKHOR, 84 bis avenue du Gral De Gaulle, 92140 Clamart.

BREKZINE continue son challenge en paraissant toute les semaines, et au moment où je vous écris le N°10 a du être franchi. Quoiqu'il en soit, je vais vous parler du 4 (4 pages en A5, 2,50 Frs) qui contient en plus du top fanz, des pokes, P.A, une réponse au Croco Déchainé (suite à leur critique ridicule), des tests de fanz (dont ROOLSTRAD)... bref, plein de bonnes choses. BEEKZINE, 123 avenue des saules, 59910 Bondueux.

Voici des nouvelles toutes fraîches de GENESIS 8 (disk, 4 Frs) qui décidément s'améliore de numéro en numéro. Si notre rédaction apprécie leur travail, c'est sans doute parce que les auteurs de GENESIS ont décidé (un peu comme ROOLSTRAD qui a choisi délibérément de ne pas utiliser la PAO) de délaissier les rubriques communes aux autres fanzines disk pour proposer un mélange agréable de CPC avec une initiation réussi aux BD et dessins animés japonais... Attention, cela n'a rien à voir avec votre petit frère qui grignote un BN en bavant devant le ridicule des musclés... Non, c'est beaucoup plus sérieux. Un supplément papier est en prime. Alexis HENAU, 15 rue des narcisses, 21300 Chenôve.

Alexis HENAU a pour projet de créer un fanzine exclusivement consacré aux BD et dessins animés japonais, en proposant des nouvelles du Japon, des adresses pour se procurer CD, BD, Posters... Si le projet vous attire, écrivez vite à Alexis HENAU, 15 rue des narcisses, 21300 Chenôve. Plus nombreux vous serez à répondre favorablement, plus vite le projet se mettra en route.

En ce jour saint (Mi-carême...), je tiens dans mes mains le seul fanzine à la présentation Coca colaïque, alias CPC CHALLENGE (24 pages A5, 1 coupon international)

le célèbre fanzine allemand (depuis le temps que je vous en parle). La présentation sommaire (textes tapés à la machine) laisse la place à l'info, la vraie. Les rédacteurs rassemblent toutes les nouvelles collectées sur les magazines européens (en gros Amstrad Action et Amstrad 100 %: il y en a deux, ce qui justifie le "les"). Tests de jeux, de demos et de fanzines (article sur ROOLSTRAD dans celui de février) sont nombreux, et je ne parle pas de la mine de potins, de soluces, et de bidouilles... Chris MORGENTHAU, Postfach 180143, 5600 Wuppertal 1, Allemagne.

Un petit nouveau vient d'apparaître: FRANCHEMENT (4 pages A4, 2,50 Frs) est une création de l'ex I AM STRAD dont nous vous avions parlé dans nos premiers numéros... Pour parler franchement de ce fanzine, il ne suffit pas d'avoir de la PAO et une imprimante pour remplir 4 pages à la va vite. D'ailleurs l'auteur l'avoue franchement dans ses lignes lorsqu'il annonce qu'il ne sait pas quoi écrire: à part une interview de Feinders, le reste ressemble hélas à du remplissage et nous attendons mieux d'un fanz'. Cedric FONTAINE, 5 rue Foch, 85000 La Roche Sur Yon.

Le club Amstrad 59 vient de changer de nom: désormais il s'appellera Club Des Nordistes. Pour l'occasion, le club sort un fanzine disk Les Nordistes (1/2 Disk, 4 Frs) où l'important est de commencer et de modifier le contenu suivant les critiques des lecteurs. Un numéro 2 devrait sortir également sur disk, mais les suivants sortiront sur papier (on peut en effet changer des articles au dernier moment). J'espère que dans les prochains numéros des Nordistes, le contenu sera plus étoffé, et que nous pourrons lire plus d'infos sur le club même. Olivier DEJAEGERE, 24 rue Guesquière, 59155 Faches Thumesnil.

Avalanche de fanz' dans les dernières minutes !! AMSNORD N°17 (20 pages A4, 4 Frs) reçoit une nouvelle fonte: la présentation est plus claire, plus agréable à lire, et le contenu est fidèle à la légende: infos, article sur la mort de Micro Switch, interview très intéressante d'un auteur de BD, basic, et music à gogo... On y parle plus du CPC et moins de Lille. AMSNORD, 36 rue du docteur Martin, 59262 Sainghin en Mélançois.

Qui ne connaît pas Clandestine ?? La célèbre rédac chef sort le N°7 de CROCO PASSION (1 Disk, 4 Frs) à se procurer d'urgence. Pour accéder aux différentes rubriques, vous n'avez qu'à contrôler un Pac Man dans un laby: c'est mignon, non ? Le contenu est de plus en plus intéressant, les musiques et les présentations sont de plus en plus travaillées: les lecteurs devraient donc être de plus en plus nombreux. Sandrine CCUTELIER, 3 rue des Hortensias, 91380 Chilly Mazarin.

Arkadia est mort ? Voici CRACK'N ROM nouvelle génération: le N°5 (2 disks, 6,20 Frs) est composé de 3 faces (la quatrième face, hors-fanz n'est pas mal non plus) pleines à craquer d'infos, tests, interviews, P.A, échanges All/Fra... Bref vous ne vous ennuyez pas !! J'ai particulièrement apprécié la présentation des menus de la face 1&3 (bravo pour Moktar !) et les nombreuses musiques qui suivent votre lecture. Emmanuel FREGARD, 30 rue de la croix verte, 95130 Franconville.

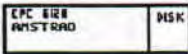
FANZ



CIAO PRODUCTION

Nicolas Chagny

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



Participe à la rédaction du fanzine *ROOLSTRAD*: Articles, programmes

Des questions m'ont été posées quant à certains Pokes et Datas qu'il m'arrive fréquemment d'insérer au début d'un programme:

◊ La reconnaissance du CPC: Cela permet de savoir si l'utilisateur de votre programme utilise un 464, 664 ou 6128. La variable contiendra le CPC utilisé:

```
128,201
2758 TO 327
77:READ B:POKE CPC,B:NEXT
      POKEEK(32800)
      IF CPC=464 ELSE IF C
PC=1 THEN CPC=664 ELSE IF C=2 TH
EN CPC=6128
```

◊ Le test de l'imprimante: Permet de savoir si l'imprimante est prête ou non à imprimer (très intéressant avant une impression). Si la variable IMP est différente de &40 alors l'imprimante est prête :

```
10 XX=INP(&F500)
20 IMP=(IMP AND &40)
30 IF IMP<>&40 THEN ?"IMP PRETE"
```

◊ L'accélération de l'accès au lecteur de disquette: Permet d'accélérer la lecture ou l'écriture :

```
10 DATA 33,10,16,223,7,16,201,13,
198,7,38,2,200,5
20 RESTORE 10
30 FOR I=&1000 TO &1012:READ A:PO
KE I,A:NEXT:
```

◊ Pour contrôler vraiment les erreurs de disquette: En cas de problème avec le lecteur de disquette l'ordinateur pose la fatale question "Disc Missing...Retry,Ignore,Cancel ?", même si le programmeur a demandé de prendre en main les erreurs. Ces pokes font que l'ordinateur répond tout seul, automatiquement C (Cancel).

Mais attention: ces pokes désactivent un CALL &BB06. Il faudra donc faire CALL &BB18 et aussi l'ESCAPE, la touche ESC ne répond plus, il est donc conseillé à la fin du programme de remettre les anciens codes en place, à savoir:

```
CALL &BB27,&BF:
POKE &BB08,&98
```

◊ Pour ceux qui débutent, sachez que:

+ CALL &BB18 permet d'attendre la pression d'une touche.
+ POKE &BDEE,&C9 permet de "neutraliser" le Reset.

Sur ce, programmez bien !!...

CIAO PRODUCTION.

```
2573 WRITE #9,data$(i),mot$(i),rec(i)
),dep(i),sold(i)
2583 NEXT
2593 CLOSEOUT:INK 1,26
2603 CLS:PRINT:PRINT" T A B L E A U
S A U V E G A R D E":PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT " Effacer ";ENR$+".BAK";
" (O/N) ? ";:INPUT "",CH$:CH$=UPPER$
(CH$)
2613 IF CH$="O" OR CH$="OUI" THEN G
E
RA,ENR$+".BAK"
2623 GOSUB 2010
2633 CLS:RETURN
2643 CLS:PRINT:PRINT" S A U V E G A
R D E E N C O U R S":INK 1,26,C
2653 OPENOUT ENR$+".FIC"
2663 FOR I=1 TO 323
2673 WRITE #9,N$(I),AD$(I),C$(I),V$(
I),T$(I)
2683 NEXT I
2693 CLOSEOUT:INK 1,26
2703 CLS:PRINT:PRINT" F I C H I E R
S A U V E G A R D E":PRINT:PRINT:P
RINT " Effacer ";ENR$+".BAK";" (O/N
) ? ";:INPUT "",CH$:CH$=UPPER$(CH$)
2713 IF CH$="O" OR CH$="OUI" THEN G
E
RA,ENR$+".BAK"
2723 GOSUB 2010
2733 CLS:RETURN
```

```

2740 ' CHARGEMENT DONNEES TABLEAU ET
FICHER
2750 CLS
2760 CLS
2770 PRINT:PRINT TAB(20);"C H A R G
E M E N T":PRINT:PRINT:INPUT " Nom (M
AXI : 8 lettres) : ",enr$:IF LEN(ENR
$)=0 OR LEN(ENR$)>8 THEN RETURN
2780 enr$=UPPER$(enr$)
2790 IF FICHTAB=1 THEN 2900
2800 CLS:PRINT " C H A R G E M E N T
E N C O U R S":INK 1,26,0
2810 OPENIN ENR$+".TAB"
2820 INPUT #9,MOIS$
2830 FOR I=1 TO 15
2840 INPUT #9,DATE$(I),MOT$(I),REC(I
),DEP(I),SOLD(I)
2850 NEXT I
2860 CLOSEIN:INK 1,26
2870 INK 1,26:CLS:PRINT:PRINT " T A
B L E A U C H A R G E "
2880 GOSUB 2010
2890 CLS:RETURN
2900 CLS:PRINT " C H A R G E M E N T
E N C O U R S":INK 1,26,0
2910 OPENIN ENR$+".FIC"
2920 FOR I=1 TO 300
2930 INPUT #9,N$(I),AD$(I),C$(I),V$(
I),T$(I)
2940 NEXT I
2950 CLOSEIN:INK 1,26
2960 CLS:PRINT:PRINT " F I C H I E R
C H A R G E "
2970 GOSUB 2010
2980 CLS:RETURN
2990 ' SAISIE DE FICHER
3000 CLS
3010 FOR x=1 TO 300
3020 LOCATE 2,2:PRINT:PRINT " SAISIE
--- RECHERCHE D'UNE FICHE VIDE"
3030 IF N$(X)<>" " AND N$(X)<>"--" TH
EN 3140
3040 CLS:LOCATE 20,2:PRINT " S A I S
I E "
3050 PRINT:PRINT:PRINT
3060 PRINT "MENU <=> [RETURN] comme
Nom":PRINT
3070 PRINT#0,"-";x;"- ";
3080 INPUT "Nom : ",n$(x)
3090 IF n$(x)=" " THEN 3150
3100 INPUT "Adresse : ",ad$(x)
3110 INPUT "Code postal : ",c$(x)
3120 INPUT "Ville : ",v$(x)
3130 INPUT "Téléphone : ",t$(x)
3140 NEXT
3150 CLS
3160 PRINT:PRINT " F I N D E S A
I S I E":GOSUB 2010
3170 RETURN
3180 ' LISTAGE DE FICHER
3190 CLS
3200 WINDOW #4,3,75,5,21

```

```

3210 WINDOW #5,3,75,23,24
3220 GOSUB 3900
3230 CLS#4
3240 FOR x=1 TO 300
3250 IF n$(x)="fin" OR n$(x)="FIN" T
HEN 3320
3260 PRINT#4,"-";CHR$(24);x;CHR$(24)
;"-";
3270 PRINT#4,n$(x);" ";t$(x)
3280 PRINT#4,SPC(5);ad$(x)
3290 PRINT#4,SPC(5);c$(x);" ";v$(x)
3300 PRINT#4
3310 GOSUB 3950
3320 NEXT x
3330 PRINT#4,"F I N D E F I C H
I E R":GOSUB 2020
3340 RETURN
3350 ' EFFACER UNE FICHE
3360 CLS:PRINT CHR$(24);"1";CHR$(24)
;" - Par nom"
3370 PRINT CHR$(24);"2";CHR$(24);" -
Par numéro"
3380 PRINT:INPUT "-> ",a
3390 IF a=2 THEN CLS:GOTO 3450
3400 CLS:INPUT "Nom de la fiche à eff
acer : ",r$
3410 FOR r=1 TO 300
3420 IF INSTR(n$(r),r$)<>0 THEN CLS:
GOTO 3480
3430 NEXT
3440 CLS:GOTO 3480
3450 INPUT "Numéro de la fiche : ",r
3460 CLS
3470 IF n$(r)="fin" OR n$(r)="FIN" O
R n$(r)=" " THEN 3600
3480 PRINT CHR$(24);"Fiche no ";r;CH
R$(24):PRINT
3490 PRINT n$(r);" ";t$(r)
3500 PRINT ad$(r)
3510 PRINT c$(r);" "v$(r)
3520 PRINT:PRINT:PRINT "CONFIR
MATION DE L'EFFACAGE":PRINT "DE CETTE
FICHE (O/N)"
3530 CLEAR INPUT
3540 IF INKEY(34)=0 THEN 3570
3550 IF INKEY(46)=0 THEN RETURN
3560 GOTO 3540
3570 n$(r)="--":t$(r)="":ad$(r)="":v
$(r)="":c$(r)=" "
3580 CLEAR INPUT
3590 CLS:RETURN
3600 PRINT "F I C H E N O N E X
I S T A N T E":GOSUB 2010
3610 RETURN
3620 ' MODIFICATION DU FICHER
3630 CLS:PRINT CHR$(24);"1";CHR$(24)
;" - Par nom"
3640 PRINT CHR$(24);"2";CHR$(24);" -
Par numéro"
3650 PRINT:INPUT "-> ",a
3660 IF a=2 THEN CLS:GOTO 3720

```

```

3670 CLS:INPUT"Nom de la fiche à modifier : ",r#
3680 FOR r=1 TO 300
3690 IF INSTR(n$(r),r#)<>0 THEN CLS:
GOTO 3750
3700 NEXT
3710 CLS:GOTO 3800
3720 INPUT "Numéro de la fiche : ",r
3730 CLS
3740 IF n$(r)="fin" OR n$(r)="FIN" O
R n$(r)=" " THEN 3800
3750 PRINT CHR$(24);"Fiche no ";r;CH
R$(24):PRINT
3760 PRINT n$(r);" ";t$(r)
3770 PRINT ad$(r)
3780 PRINT c$(r);" ";v$(r)
3790 PRINT:GOTO 3810
3800 PRINT "F I C H E N O N E X
I S T A N T E":GOTO 2000:CLS:RETURN
3810 PRINT "*ENTERS <=> RUBRIQUE EX
ACTE":PRINT
3820 INPUT"Nom : ",nn#:IF nn#="" THE
N 3830 ELSE n$(r)=nn#
3830 INPUT"Adresse : ",aa#:IF aa#=""
THEN 3840 ELSE ad$(r)=aa#
3840 INPUT"Code postal : ",cc#:IF cc
#=""THEN 3850 ELSE c$(r)=cc#
3850 INPUT"Ville : ",vv#:IF vv#="" T
HEN 3860 ELSE v$(r)=vv#
3860 INPUT"Téléphone : ",tt#:IF tt#
="" THEN 3880 ELSE t$(r)=tt#
3870 RETURN
3880 CLS:PRINT "F I N D E M O D
I F I C A T I O N":GOSUB 2010:CLS
3890 RETURN
3900 SUITE FICHIER
3910 BOUCLE
3920 PRINT#5,CHR$(24);"*CAPS LOCKS -
-> Suite FICHIER";CHR$(24)
3930 PRINT#5,CHR$(24);"*TABS -
-> Retour MENU ";CHR$(24):RETURN
3940 CLEAR INPUT
3950 IF INKEY(70)=0 THEN 3980
3960 IF INKEY(69)=0 THEN CLS:GOTO 14
80
3970 IF INKEY(70)<>0 OR INKEY(69)<>0
THEN 3950
3980 RETURN
3990 IMPRESSION DU FICHIER
4000 GOSUB 4610
4010 IF IMP=2 THEN CLS:PRINT:PRINT"
Imprimante OFF LINE ou déconnectée":
RETURN
4020 CLS:PRINT TAB(20);"I M P R I M
E R"
4030 PRINT:PRINT:PRINT
4040 PRINT"1 - Par FICHE"
4050 PRINT"2 - Par fiche en style LE
TTRE"
4060 PRINT"3 - TOUT le fichier"
4070 PRINT"4 - Menu"
4080 CLEAR INPUT:PRINT:PRINT:INPUT"
Votre choix : ",a

```

```

4090 IF A=1 THEN GOTO 4130
4100 IF A=2 THEN GOTO 4210
4110 IF A=3 THEN GOTO 4300
4120 CLS:RETURN
4130 CLS:INPUT"No de la fiche à impr
imer : ",a
4140 IF a>300 THEN 3990
4150 IF n$(a)="fin" OR n$(a)="FIN" O
R n$(a)=" " THEN 3990
4160 PRINT #8,n$(a)
4170 PRINT #8,ad$(a)
4180 PRINT #8,c$(a);" ";v$(a)
4190 PRINT #8,t$(a)
4200 GOTO 3990
4210 CLS:INPUT"No de la fiche à impr
imer en style lettre : ",a
4220 IF a>300 THEN 3990
4230 IF n$(a)="fin" OR n$(a)="FIN" O
R n$(a)=" " THEN 3990
4240 PRINT #8,CHR$(27);"E";
4250 PRINT #8,SPC(15);n$(a)
4260 PRINT #8,SPC(15);ad$(a)
4270 PRINT #8,SPC(15);c$(a);" ";v$(a
)
4280 PRINT #8,CHR$(27);"F";
4290 GOTO 3990
4300 CLS:INPUT"Tout le fichier ? (O
/N)",af
4310 IF af="N" OR af="n" THEN GOTO 3
990
4320 FOR i=1 TO 300
4330 IF n$(i)="fin" OR n$(i)="FIN" O
R n$(i)=" " THEN PRINT #8:PRINT #8,"F
IN DE FICHIER":GOTO 3990
4340 PRINT #8,n$(i);" ";t$(i)
4350 PRINT #8,VERSE INPUT
4360 PRINT #8,c$(i);" ";v$(i)
4370 PRINT #8
4380 NEXT i
4390 PRINT#8:PRINT #8,"FIN DE FICHIE
R":GOTO 3990
4400 END
4410 EFFACER LIGNE TABLEAU
4420 CLS:PRINT"Entrez la date qui c
orrespond à la ligne à effacer":INPU
T"--> ",R#
4430 FOR I=1 TO 15
4440 IF INSTR(DATE$(I),R#) THEN 4470
4450 NEXT
4460 CLS:PRINT "C E T T E L I G N
E N ' E X I S T E P A S":GOSUB 2
000:CLS:RETURN
4470 DATE$(I)="--":MOT$(I)="--":REC(I)
=2:IER(I)=2:SOUD(I)=SOUD(I-1)
4480 CLS:PRINT CHR$(24);"CETTE LIGNE
EST EFFACE";CHR$(24):GOSUB 2000:CLS
:RETURN
4490 MODIFICATION DANS LE TABLEAU
4500 GOSUB 1890:GOSUB 1920
4510 FOR I=1 TO 15
4520 IF DATE$(I)="" THEN RETURN
4530 LOCATE I,1+E:INPUT " ",DD$(I):IF
DD$(I)<>"" THEN DATE$(I)=DD$(I)

```

```

4540 IF MOT$(I)="" THEN 4530
4550 LOCATE 3,I+5:INPUT "",MO$(I):IF
MOT(I)<>"" THEN MOT$(I)=MO$(I)
4560 LOCATE 37,I+5:INPUT "",RE(I):IF
RE(I)<>"" THEN REC(I)=RE(I)
4570 LOCATE 49,I+5:INPUT "",DE(I):IF
DE(I)<>"" THEN DEP(I)=DE(I)
4580 LOCATE 62,I+5:SOLD(I)=SOLD(I-1)
REC(I)-DEP(I):PRINT SPC(15):LOCATE
62,I+5:PRINT SOLD(I)
4590 NEXT
4600 RETURN
4610 ' IMPRIMANTE
4620 XX=INP(&F522)
4630 IMP=(XX AND &40)
4640 IF IMP=&40 THEN IMP=0 ELSE IMP=
4650 RETURN
4660 ' CATALOGUER
4670 NFIC=1:NTAB=1:POKE &BBSA,&C9:CA
L 13070,&9020:POKE &BBSA,&CF
4680 FOR S=87000 TO 89800 STEP 14
4690 IF PEEK(S) <> 255 THEN 4730
4700 F$="":EXT$="":FOR J=1 TO 8:F$=F
$+CHR$(PEEK(S+J)):NEXT J:FOR E=0 TO
2:EXT$=EXT$+CHR$(PEEK(S+J+E) AND 127
):NEXT E
4710 IF EXT$="FIC" THEN FIC$(NFIC)=F
$:NFIC=NFIC+1
4720 IF EXT$="TAB" THEN TAB$(NTAB)=
F$:NTAB=NTAB+1
4730 NEXT S
4740 MAXFIC=NFIC-1
4750 MAXTAB=NTAB-1
4760 IF FICNTAB=2 THEN GOTO 4840
4770 CLG:PRINT " ";CHR$(24);"LES FI
CHERS";CHR$(24):PRINT
4780 IF MAXFIC=0 THEN PRINT " PAS DE
FICHIERS":RETURN
4790 PRINT
1020 FOR Z=1 TO MAXFIC STEP 4
4810 PRINT " ";FIC$(Z)," ";FIC$(Z+
1)," ";FIC$(Z+2)," ";FIC$(Z+3)
4820 NEXT
4830 RETURN
4840 CLG:PRINT " ";CHR$(24);"LES TA
BLEAUX";CHR$(24):PRINT
4850 IF MAXTAB=0 THEN PRINT " PAS DE
TABLEAUX":RETURN
4860 PRINT
4870 FOR I=1 TO MAXTAB STEP 4
4880 PRINT " ";TAB$(I)," ";TAB$(
I+1)," ";TAB$(I+2)," ";TAB$(I+3)
4890 NEXT
4900 RETURN
4910 ' BIPERE
4920 SOUND 3,212: SOUND 3,4095,5: SOUN
D 3,402,3
4930 RETURN
4940 ' ERREUR
4950 IF ERL=1233 AND ERR=5 THEN RESU
ME 1260

```

```

4960 FOR I=1 TO 10:GOSUB 4910:NEXT
4970 CLG:PRINT:PRINT TAB(10);"E R R
E U R":PRINT:PRINT
4980 IF ERR<31 THEN MODE 2:PRINT"E R
R E U R P R O G R A M M E":PRINT:
PRINT "ERREUR NO ";ERR;" EN LIGNE ";
ERL:PRINT:POKE &B806,&CF:POKE
&B807,&DF:POKE &B808,&9B:END
4990 IF DEAR=144 THEN PRINT:PRINT " M
ANQUE DE MANCHE":GOTO 5060
5000 IF DEAR=145 THEN PRINT:PRINT " F
ICHIER NON EXISTANT":GOTO 5060
5010 IF DEAR=147 THEN PRINT:PRINT " C
ARACTERE BATURE":GOTO 5060
5020 IF DEAR=148 THEN PRINT:PRINT " D
ISQUETTE PLEINE":GOTO 5060
5030 IF DEAR=149 THEN PRINT:PRINT " C
HANGEMENT DE DISQUETTE AVEC FICHIERS
COUVERTS":GOTO 5060
5040 PRINT:PRINT"ERREUR DISQUE NON R
EVERTORISE":PRINT:PRINT "ERREUR NO "
,ERR;" EN LIGNE ";ERL:PRINT"VALEUR D
E DEAR ";DEAR:GOTO 5060
5050 END
5060 PRINT:PRINT " VERIFIEZ VOTRE L
IGNEUR DE VOTRE DISQUETTE":PRINT "
TAPPEZ ESCAPEE POUR CONTINUER OU
DE POUR STOPPER"
5070 IF INKEY$="" THEN RESUME 1480
5080 IF UPPER$(INKEY$)="S" THEN MODE
2:PRINT"E R R E U R":PRINT:PRINT "E
RREUR NO ";ERR;" EN LIGNE ";ERL:PRIN
T:PRINT:POKE &B806,&DF:POKE &B807,&D
F:POKE &B808,&9B:END
5090 GOTO 1270
5100 END
5110 IF INKEY(55)=128 THEN INK 1,0:F
OR I=1 TO 20:NEXT I: CLEAR INPUT:CALL
4950: CLEAR INPUT: INK 1,26: RETURN
5120 IF INKEY(53)=128 THEN RUN
5130 RETURN

```

OUF! C'est fini !!

o	Des questions à	o
o	poser ??	o
o	Des suggestions à	o
o	Faire ??	o
o	Ecrivez vite à	o
o	CIAO PRODUCTION	o
o	-	o
o	-STOP-	o
o	END-	o



.DERRIERE LA MANCHE: L'AVENTURE

Il y a beaucoup de chose à dire sur un événement qui devrait intéresser tous les lecteurs de ROOLSTRAD: L'AVENTURE PROBE ou La convention du jeu d'aventure toutes machines confondues...

Que dire D'Adventure PD qui reste au top niveau des services DP ? Eve Of Shadows que nous avons testé dans notre N°9 a remporté le deuxième prix du meilleur jeu d'aventure (Textes+graphiques) 8 bit, tandis que Axe Of Kolt de Larry Horsfield était sacré meilleur jeu 8 bits (textes). Typiquement britanniques, les club d'aides aux aventuriers en détresse remportent un beau succès outre-manche. C'est le FSF Adventures de Larry Horsfield (encore lui !) qui a été déclaré champion. Rob Buckley, auteur fétiche d'Adventure PD ne pouvait tout de même pas tout remporter: c'est Bob Adams, auteur de GrueKnapped qui devient l'auteur le plus prometteur de l'année. Côté professionnel, Heroquest remporte le titre mérité de meilleur "Jeu de Rôle" 8 Bit, et 3D Construction Kit celui de meilleur utilitaire. Nul doute que cette convention donnera lieu à la création de jeux d'aventure inédits dont nous attendons la sortie avec impatience.

.VIVE LA FRANCE ! (POUR UNE FOIS)

Ca y est, je la tiens cette... première disquette Dom Pub du célèbre serveur (36 15 RTE*AMSTEL) consacré à nos CPC: ben oui quoi, j'ai enfin reçu cette disquette dont je m'empresse de lire le menu. Face A: Presentation stricte, mais là n'est pas le plus important: je passe sur l'Amstel "pub" demo que vous possédez tous (comment ça nom de nom !). Mieux, grâce à la générosité de Silmarils, vous pouvez jouer à la deuxième partie du déjà célèbre Xyphoes Fantasy. Le dernier programme est un jeu au nom accrocheur (Sexy Words) qui est en fait un pendu à la sauce Strip Po-

ker... Enfin un truc divertissant, et je ne parle pas uniquement pour les fans de la rubrique sexy de Genesis (non mais)... => Positif, très positif même. Face B: Vade retro au joueur, bienvenue aux programmeurs que vous êtes (si, si: cherchez bien...). Cette face ne contient en effet que des utilitaires, et des noms les plus prestigieux: Longshot et Logon System, Neofyt, JLCS, Tom & Jerry, Shaitan, ... Bref du beau monde !! => La face sans doute la plus intéressante pour les bidouilleurs de CPC, la face A étant plutôt ciblée loisir. Le tout forme un excellent début dont nous attendons la suite avec impatience. Envoyez un disk + 4 Frs en timbre à Philippe LERAY, 17 avenue Jules Marquis, 91220 bretigny sur Orge.

.L'ALLEMAGNE PAR STEFAN KUHS :

♦ CPC CHALLENGE: Stefan connaît bien ce fanzine puisqu'il y écrit (ainsi que dans d'autre fanz' anglais et allemands). Dans le futur, CC sera sur disk.

♦ BAD MAG est un fanzine disk dont le prochain numéro sera signé Crown de BENG.

♦ Le N°7 de CRACKERS INTERNATIONAL est sorti. Le N°8 sera bientôt publié par Thriller & WEEE !.

♦ BREAKPOINT est un fanzine papier en anglais à caractère international. Il est distribué également par Thriller & WEEE !.

STEFAN KUHS.

Je profite de cet article international pour remercier tous ceux qui contribuent à cette rubrique : K-OS of BENG, DSC of BENG, Stefan KUHS, Dumitru MANEA, Jan Arild THELAND, Debby HOWARD d'Adventure PD...



Boutique de l'Ermite

UN SONDAGE EN REMPLACE UN AUTRE... VOICI LES RESULTATS TANT ATTENDUS DU QUESTIONNAIRE BASE SUR VOS CONNAISSANCES EN JEUX DE ROLE... ET BIEN IL Y A DU PAIN SUR LA PLANCHE CAR CERTAINS D'ENTRE VOUS... MAIS JE VOUS LAISSE LA SURPRISE...

♦ EN MATIERE DE JEUX DE ROLE...

+ 20 % d'entre vous n'y connaissent rien du tout, mais je pourrais ajouter à ces 20 % les 20 % qui affirment y jouer de temps en temps et qui ont confondu (sic) les jeux de rôle (AD&D, tout de même...!) et les jeux d'aventure sur micro. Bref 40 % n'y connaissent rien du tout et 60 % y jouent régulièrement. Pour les 40 %, précipitez-vous sur le 36 15 Casus afin de connaître l'adresse du club le plus proche, ou procurez-vous Simulacres, le JdR d'initiation.

♦ QUELS JdR CONNAISSEZ-VOUS ?

Les 60 % comme nous les appelleront désormais touchent à tout, et connaissent aussi bien les jeux médiévaux-fantastiques que le style horreur, espionnage ou SF. 20 % se sont dit que finalement Iron Lord, La Secte Noire et Alphakor avaient une tête de Jdr bien français, et le reste n'y connaissant rien a sagement préféré se désister.

♦ SI VOUS ETES NEOPHYTE...

On pourra dire ce qu'on voudra, mais parmi tous les 40 % n'y connaissant rien aux JdR, tous ont exprimé leur désir d'être initié, ce qui est tout à fait encourageant. dans notre N°9 se trouvent tous les noms des JdR les plus connus, et classés dans un ordre de difficulté, du débutant au confirmé.

♦ SI VOUS ETES EXPERIMENTE...

Les 60 % aimeraient trouver plus



de scénarios, d'aides de jeux et de tests de nouveautés, mais à la limite, ces 60 % pourraient se décarcasser en nous envoyant leurs idées leurs coups de coeur, leurs astuces et leur CPC tant qu'on y est... Ce n'est pas tout d'envoyer 4 Frs en timbres tous les deux mois pour se procurer ROOLSTRAD, encore faut-il faire vivre le fanzine et participer.

♦ A QUELS JdR JOUEZ-VOUS... ?

Je passe allègrement sur La Secte Noire, Iron Lord, Alphakor, Mokowe, et autres Bloodwych, quoique ce dernier n'hésite pas à porter la menue de rôle, tout comme Bard's Tale et autre Saga... Mais attention car ces jeux ne prennent que certains côtés des Jdr. Dans une partie de JdR, les joueurs jouent le rôle de personnages dont les caractéristiques (Force, Intelligence...) , les objets possédés, les sorts appris sont notés sur une feuille. Pour simplifier, le CPC est remplacé par un Maître de Jeu dont le rôle est de décrire les lieux et de dire si les actions des joueurs sont réalisables et réussies: tout se passe dans l'imagination... Si vous désirez vous initier, envoyez vite 2,50 Frs en timbre pour recevoir des règles d'initiation. Le gagnant tiré au sort est P-J Durand qui reçoit une superbe figurine.

D'ici là, jouez-bien, et n'hésitez pas à nous poser toutes sortes de questions concernant les JdR...

QUAND DRAGON RIME AVEC TOR...

Grâce à David NICHOLAS qui conjugue les fonctions de cpciste et de rôliste (fan d'AD&D et de Warhammer), je peux vous présenter le fanzine officiel, gratuit et en couleur de TSR, l'éditeur d'AD&D, de D&D, et de jeux micro tel Heroes Of The Lance et Dragons Of Flames. Le fanz se présente sous la forme d'un journal de 8 pages contenant en vrac des tests de modules à venir, des previews sur les futures productions de la marque, une rubrique courrier des lecteurs, des infos sur l'actualité aux USA, car j'ai oublié de vous le dire, **GAME WORLD** (c'est son nom) est une revue US entrant directement en concurrence avec DUNGEON qui est plus complet, tout en couleur et payant (ben oui !). Du point de vue des tests de jeux comme D&D nouvelle formule, ne vous attendez pas à une franche impartialité: c'est tout de même leur gagne-pain qu'ils sont en train de présenter. 4 pages sur 8 sont en couleurs, ce qui pour un fanz gratuit fait plus que sérieux... Les previews sont un peu courtes quand on connaît l'importance de la production TSR chaque mois. J'ai particulièrement apprécié la présentation des romans tirés des jeux comme Ravenloft ou Dragonlance. Sachez qu'aux USA et en Grande-Bretagne, ce genre de roman est très populaire, et tarde malheureusement à être traduit en français. La partie actu est bien faite, mais on peut déplorer la propagande D&D, faite au débutant qui se sent perdu (Tu veux t'initier mais tu sais pas comment faire ? Commence déjà par acheter D&D et apprend les règles par coeur, ce sera déjà bien...). **GAME WORLD**, PO Box 756, Lake Geneva, Wisconsin 53147, USA.

P.S: la lettre du Sgt Schoerner en direct du Golfe vaut à elle seule le déplacement.

MINI SCENARIOS POUR MAXI JEUX...

Voici en vrac tout un tas de scénarii pour les jeux contenus dans la liste du dernier sondage. Si votre jeu manque à cette liste, envoyez-nous vos titres et vos scénarii.

♦ **JAMES BOND**: Difficile mission que de découvrir l'organisateur de l'assassinat commando de deux OO. L'indice fait remonter les PJ à Moscou près du bâtiment lugubre du centre ville où Rosa Klebb, colonel du terrible SMERSH prépare d'autres attentats. Les PJ pourront-ils infiltrer le bâtiment grâce à leur contact qui n'est autre qu'un agent double du KGB ? Comment se fait-il que leur voiture ait été trafiquée à leur arrivée ? Peut-être découvriront-ils les souterrains sous le bâtiment...



♦ **WARHAMMER**: Triste époque: Les marchands d'Aldtdorf sont victimes toutes les nuits depuis 5 jours de pillards et d'assassins très bien organisés et meurtriers. Les victimes survivantes ont engagé les PJ afin de retrouver et de punir les coupables. La piste mènera sur la guilde des assassins et des voleurs (s'il y a des PJ voleurs, assassins, ... ils feront évidemment tout pour que la quête échoue)...

♦ **MALEFICES**: Un des PJ, engagé pendant l'été pour s'occuper du jeune fils d'un noble de la région écrit aux autres PJ pour leur demander de l'aide: des événements surnaturels le perturbent chaque nuit, et le maître de maison n'est pas rentré cette nuit. Est-ce un coup des cousins qui cherchent à hériter depuis longtemps, ou est-ce l'oeuvre d'un démon quelconque, cherchant à entrer en contact avec le petit garçon au coefficient intellectuel extraordinaire ? Une enquête s'impose en tout cas...