

ROOLSTRAD

CPC - JDR

4,20 frs de port

N°11

INEDIT

INTERVIEWS DE FANZS
CONCOURS PIRATES !!
+
LISTING MICRO SALLY

PLUS

TESTS DE SOFTS
POLEMIQUES, POTINS
P.A, FANZINES
CLUB AVENTURES
TOUT SUR LE JDR ...

20 PAGES—



Roolstrad c'est autre chose !!...

edito :

Les vacances sont déjà finies et déjà une nouvelle année de commencée... La Poste aussi nous offre une bonne et heureuse rentrée en augmentant ses tarifs, si bien que les frais de port pour se procurer ROOLSTRAD passent de 4 à 4,20 Frs. Enfin bon que cela ne vous empêche pas de faire des cauchemards et de nous écrire. ROOLSTRAD reste fidèle à sa légende comme vous allez pouvoir le constater. En tout cas, j'espère que cette nouvelle année qui s'ouvre à nos CPC, sera pleine de surprises et de nouveautés même si le temps qui passe nous apporte aussi ses désillusions. La rédaction compte de toute façons sur tous ses lecteurs pour participer à la vie du journal, à ses concours, à ses rubriques, comme vous allez pouvoir le lire dans les pages qui suivent. Et que tous ceux qui possèdent Pirates participent à notre grand concours primé.

ELESSAR.

ROOLSTRAD

Carole DUGUY
82, Bd Baron Du Marais
69110 Ste-Foy-Les-Lyon

Pour se procurer ROOLSTRAD,
envoyer 4,20 Frs en timbres à
l'adresse ci-dessus.

ROOLSTRAD APPARTIENT A L'A.F.C

GRAND MERCI A David DURAND, Alexis HENAUX, Ciao Production, le Club Demonord, CPC Club, K.O.S, D.S.C, **afc**...

SOMMAIRE

- ◇ SOFTS EN STOCK : P3
- ◇ LES POTINS : P5
- ◇ POLEMIIQUES : P6
- ◇ PETITES ANNONCES GRATUITES : P7
- ◇ RESULTATS DU SONDAGE : P8
- ◇ LES FANZINES : P9
- ◇ CLUB AVENTURE : P10
- ◇ MICRO SALLY : P12
- ◇ INTERVIEW DE FÄNZ' : P17
- ◇ BOUTIQUE DE L'ERMITE : P18



Merci à Alexis pour cette photo..

NOTES

ALLEMANDS

Nouvelles de fanzines allemands:

Pour se procurer **CPC CHALLENGE**, renseignez-vous auprès d'OAS, "der deep", PF 3741, 2300 Kiel 1, Allemagne.

Crackers International n°8 qui a été écrit par DSC se trouve uniquement chez DSC of BENG, PF 180143, 5600 Wuppertal 1, Allemagne.

On termine par **EASY MAG**, de CPC-MIKE, que vous pouvez vous procurer chez Easy Mag, BM-redaktion, PF 2828, 6780 Pirmasens, Allemagne.

♦ CPCiste allemand **recherche des correspondants** français. Mon nom est Mike et je fais le fanz' Easy Mag. Je cherche des coders et traders sympa. Contactez DSC of BENG, ou écrivez moi chez Michael LANG, Eichendorffstrasse 24, 8402 Neutraubling, Allemagne.

ZAP THE BALLS!

DP VERSION

OUF, J'AI ENCORE UN PEU DE PLACE POUR VOUS PRESENTER LA PREMIERE VERSION DE ZAP THE BALLS, QU'ON POUVAIT SE PROCURER DANS LE DOMAINE PUBLIC CPC AMSTRAD INTERNATIONAL. UNE SUPERBE CREATION D'ELMSOFT GAME SERVICE...

.MON CPC S'EST TRANSFORME EN AMIGA

Aussi incroyable que cela puisse paraître, la présentation est largement meilleure que dans les jeux édités par des professionnels. En fait, l'expérience "demo-maniaque" d'Elmssoft apporte ses fruits... La musique accompagnant cette présentation est très entraînante, et la possibilité de retrouver un niveau grâce à des mots de passe est très utile (certains mots sont les initiales de CPCistes allemands !!). Mince j'ai oublié de vous dire...: ZAP THE BALLS est l'adaptation du célèbre PANG pour les CPC ancienne version. Comme pour la version GX/CPC +, il est possible de jouer à deux simultanément sur le même tableau (alors on se gêne et on fait des erreurs!). Vous maniez un personnage

P.A allemandes pour des français :

♦ Connaissez-vous les merveilleux sons dans la Castle Demo ou même, dans la PDT Megademo ? Ils ont tous été réalisés avec le **NEW AGE SOFTWARE SOUNDTRACKER**. Mais comment se le procurer ? Vous pouvez acheter cet utilitaire en Allemagne pour 79 DM, mais cela vous coûtera un peu plus cher en France à cause du transport et il est excellent pour les musiciens. Ecrire à Chris MORGENROTH, PF 180143, 5600 Wuppertal 1, Allemagne, pour plus d'informations.

♦ Procurez-vous les fanz allemands : **Crackers International** N°7 pour 5 FF à l'adresse où vous pouvez acheter le Sountrakker et Easy Mag/Bad Mag pour 5 FF à EM/BM, PF 2828, 6780 Pirmasens, Allemagne.

d'un laser et qui doit percer des balles qui ont une particularité de se diviser en deux plus petites à chaque fois qu'elles sont touchées.

.A PAR CA, IL EST COMMENT CE JEU ?

Contrairement à la version retouchée pour la VPC, ici le décor est le même pour chaque tableau, mais la diversité des tableaux vous le fera vite oublier. Les graphismes et l'animation ultra-fluide sont les mêmes que pour la VPC, et le jeu est la révélation de cette fin de siècle CPCien: achetez-le.

ELESSAR.

♦ GRAPHISME :	18/20
♦ SON :	16/20
♦ ANIMATION :	19/20
♦ DIFFICULTE :	17/20
♦ INTERÊT :	19/20

17.8/20.

VOUS POUVEZ ACHETER ZAP THE BALLS 169 FF (DISK) CHEZ A.F.C, Olivier MARTINERIE, 9 rue des tilleuls, 92290 Chatenay-Malabry.

SPACE

CRUSADE

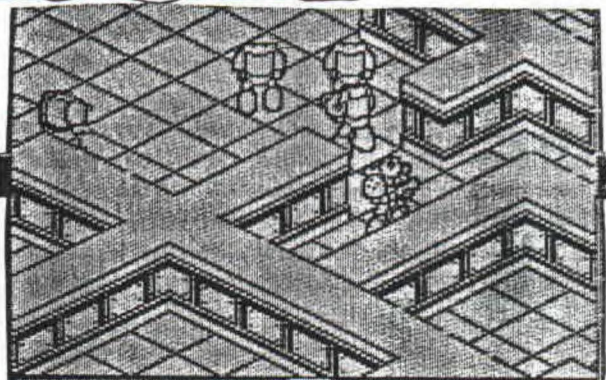
ALORS QU'HEROQUEST ET SON DATA DISK CONTINUENT DE VOUS FAIRE PASSER DES NUITS BLANCHES, GREMLIN RECIDIVE EN ADAPTANT UN AUTRE SUCCES DE CHEZ MILTON BRADLEY : SPACE CRUSADE.

LA BÊTE RODE : MEFIEZ-VOUS !!

Nous sommes en pleine période Alien et compagnie: Alien est passé en août à la TV, Alien 3 est sorti dans nos salles, M.Jackson a fait une série de concerts dans l'hexagone, bref tout était réuni pour annoncer la sortie de Space Crusade... Peut-être avez-vous déjà entendu parler du jeu de plateau du même nom (jeu initiatique par excellence) ? En tout cas Space Crusade en est la digne adaptation. Cela ne va pas nous empêcher de discuter de ses défauts (car il en a !) tout en vous convaincant que malgré tout, ce jeu est l'une des meilleures créations que votre CPC pourra déguster cette année.

PRISE EN MAIN = PRISE DE TÊTE ?

Avant de vous lancer le casque en avant dans la première mission, il vous faut avant tout choisir votre équipe, puis prendre l'arme du commandant (surtout pas celle du milieu...) puis enfin choisir le bonus. A ce propos, je vous conseille de cliquer le premier, qui permet de tirer deux fois dans un même round (round = unité d'action) ou le second qui vous permet d'avancer par deux fois. Vous pouvez parfaitement partir en mission avec deux voire même trois unités, mais sachez que le jeu prend une autre dimension quand trois joueurs différents sont en concurrence dans une même mission. Néanmoins, si vous êtes seul(e), n'hésitez pas à diriger les trois unités pour des missions difficiles. Une fois dans le jeu, vous remarquerez une panoplie d'icônes qui vous permettront de diriger vos marines plus facilement. Les défauts de Heroquest ont été gommés, et il est beaucoup



plus facile de se déplacer: le programme calcule lui-même sur quelles cases vous pouvez avancer. Dans le même style, en cliquant directement sur un marine à l'écran, vous accédez illico à son menu. Je n'ose pas imaginer la difficulté si vous ne possédez pas le joystick, indispensable dans ce jeu.

IL NE RESTE PLUS QUE 18 LIGNES !

Les scènes de combat n'arrivent qu'après 2/3 round, ce qui peut être ennuyeux quand on contrôle plusieurs unités. De même, certaines armes peuvent occasionner de gros dégâts dans vos propres unités, si des marines se trouvent dans la ligne de mire de certains de vos propres soldats !! Je ne vous conseille pas la version déplacement en 3D qui est affreusement lente, et à ce sujet, une amélioration a été apportée par rapport à Heroquest, puisque les retours de mission sont moins longs et donc moins contraignants. Space Crusade est un bon jeu, et une mention spéciale est attribuée si vous jouez avec des petits camarades...

ELESSAR.

◇ GRAPHISME :	15/20
◇ SON :	13/20
◇ ANIMATION :	14/20
◇ INTERET :	17/20
◇ DIFFICULTE :	17/20

SEUL : 15.2/20

A PLUSIEURS : 17/20

SPACE CRUSADE DE GREMLIN.

LES POTINS

Vous ne devinerez jamais ce que j'ai vu dans la devanture de ma librairie préférée... Les romans **TORG**, écrits à partir du jeu de rôle du même nom édité chez nous par Jeux Descartes viennent d'être traduits !! Ces romans constitueront certainement de bonnes bases pour vos scénarii, mais de là à dire que ce sont des chefs d'oeuvre de littérature... A quand une version micro ??

Devenez **rédacteurs du PEJ** (cf rub. fanz de ce numéro) grâce à la nouvelle charte de ce fanz. Vous pouvez parler de tout, même de ce qui n'a aucun rapport avec la micro...! L'adresse de ce fanz est en rubrique fanz de ce numéro.

Ceci n'est pas la rédac' du PEJ



Fans de **japanimation**, une association est née. **JUMPANIMER** se propose de vous faire connaître ou de vous procurer toutes les nouvelles du pays de vos rêves. Un fanzine spécialisé, nommé **Kimagure-Mangamag** a été créé pour l'occasion. Pour plus de renseignements, écrire à **Alexis HENAU**, 15 rue des narcisses, 21300 Chenôve.

Nous vous avons déjà parlé d'**IMAGE** (N°8 ou 9 ch'sais plus !), le jeu de rôle délirium que **David DURAND** (cf rubrique JdR de ce numéro) est en train de mettre au point. La version papier (c.a.d du JdR, du vrai) sera prête pour courant Novembre, tandis qu'un jeu aventure/JdR (rien à voir avec du jeu de rôle sauf que votre personnage évolue au cours de

l'aventure) est en préparation sur CPC. Pour plus d'informations, écrivez à **David DURAND**, 6 rue Berthelot, 95530 La Frette sur Seine.

LORICIEL, par exemple, s'apprête à sortir **Tiny Skweeks**, que certains d'entre vous connaissent peut-être sous le doux nom des **Brainies**. En tout cas c'est un jeu arcade/réflexion qu'on a hâte de tester.

TITUS (dois-je le répéter ?) sort le très bon **Crazy Cars 3** alors que **Barbarian 3** est en préparation. **LC Waikiki** sort en collaboration avec **Titus** une compil du même nom (**Prehistorik**, **Blues brothers**, **R-Type**, **Fighter Bomber**).

LANKHOR abandonne le CPC, mais ne gageons pas que de précieuses compil s'apprêtent à faire surface, tandis que la secte noire fait son apparition sur 16 Bits./

Enfin, en vrac voici les dernières sorties annoncées par les éditeurs (je rappelle aux lecteurs sceptiques que nous nous renseignons auprès de ces derniers): **FUTURA** (des p'tits nouveaux ?) préparent **D-Day**, une énorme simulation de 39-45. **Indiana Jones And The Fate Of Atlantis** est un jeu d'arcade/action de chez **LUCASFILM GAMES**. Par contre une adaptation de 16 Bits est à prendre avec prudence: c'est **Hook** bien sûr. Quant à **Indiana Jones**, nous sommes ravis de le revoir parmi nous !

Voici le genre de compil que nous risquons de prendre en pleine lucarne...

Ben pourquoi ??





Paul & Mick



A PROPOS DU CLUB AVENTURE...

Pourquoi ne publiez-vous pas les soluces de la Bible Des Pokes ou de jeux plus anciens ?? (Eric, 89)

REPONSE DE ROOLSTRAD: Cette lettre nous est parvenue avant le N°10, donc avant le Club Aventure. Comme notre objectif n'est pas de publier à tout prix n'importe quelle soluce, mais bien celles des jeux où vous sêchez, le mieux est de nous contacter par l'intermédiaire du Club Aventure et de ses questions/réponses. Si un lecteur désire absolument que nous publions une solution, c'est avec plaisir que nous fouillerons dans nos archives pour en sortir le précieux parchemin...

MICRO KID D'ETE : 10 MIN D'APERO

Elle était chouette l'émission qu'on se payait chaque aprèm' aux environs de 13h50... C'était une émission qui causait console et un peu des micros... En même pas 10 min, on avait une preview, un quizz et 10 s de demo... Je préférerais mille fois l'ancienne version : là au moins il y avait du mordant et on ne restait pas sur sa faim... ou sur sa fin ch'sais plus...



AMSTRAD 100 % : I BEG YOUR PARDON ?

Le ton plus qu'optimiste de l'édito plus qu'optimiste du dernier (en date) Amstrad 100% me laisse à penser que tout va pour le mieux dans le meilleur des magazines CPC. Pour tant bien que mal de tenir la barre du navire, tandis que les LOGON SYSTEM ne savent plus où donner de la tête pour assumer la partie technique. Mais il y a pire: le magazine prévoit un exemplaire de dé-

TROP COURTES MES INTERVIEWS ?

Pourquoi vos interviews sont-elles si courtes ? Que penses-tu des jeux d'aventure sans graphismes ?? (Michel, 59)

REPONSE DE ROOLSTRAD: il est vrai que parfois nos interviews peuvent paraître courtes, voire très courtes, mais cela n'est pas totalement de notre faute... (Pitié, non !)... Il faut savoir que nous posons un certain nombre de questions aux personnes que nous interviewons, mais ces derniers répondent parfois en une ou deux lignes, voire même en grognements subtils (échantillons : bof, mouairf, abon...). Parfois même certains ne répondent pas à une ou deux questions, mais alors nous le précisons... Quant aux jeux d'aventure uniquement textuels, c'est bien simple: j'adore... En France, nous avons une très mauvaise habitude: un jeu sans fenêtre graphique n'est pas un jeu... Cela a de graves conséquences sur l'analyseur syntaxique qui s'appauvrit. le vocabulaire se trouve ainsi limité et vous vous retrouvez coincé parce que vous ne savez pas comment expliquer à l'ordinateur l'action que vous désirez accomplir: le dico des synonymes est alors plus qu'utile... Pour plus de précisions : jetez un coup d'oeil dans le Club Aventure...

cembre deux fois plus gros que ces derniers mois en vue d'une dernière grosse surprise... ce numéro sera, je cite, "très spécial". Je n'ose penser si ce sera le dernier, mais en tout cas en lisant les 57 pages (en ôtant les pubs), on y sent l'agonie à plein nez. Alors pourquoi remettre la rubrique musique sur 2 pages qui auraient pu servir aux P.A ou aux fanzines, je vous le demande ?? **ELESSAR.**

PAUL & MICK EST VOTRE RUBRIQUE DONC EXPRIMEZ-VOUS !! N'AYEZ PAS PEUR !!

P.A INTERNATIONALES : ANGLETERRE, FRANCE, ALLEMAGNE, NORVEGE, ROUMANIE !

(ROU) Dumitru MANEA **recherche** pour son club CPC disks, fanzines, magazines, programmes divers. Ecrire à Dumitru MANEA, BP 38-168, 72250 Bucarest, Roumanie.

(69) **Vds jeux d'aventure** pour CPC disk: troubadours (avent/éducatif), Lords Of Chaos,... 100 Frs chaque ou 180 Frs les deux, frais d'envoi compris. Ecrire à la rédaction.

(21) **Vends matériel CPC** Amstrad: Scanner Dart: 400 F (avec 3 disks) + clavier 6128: 350 F + moniteur couleur: 500 F + imprimante DMP 2160: 300 F ou le tout 1300 F. Vente séparée ou globale: à vous de choisir !! Clavier avec disk et le tout état neuf. Alexis HENAU, 15 rue des narcisses, 21300 Chenôve. TEL: 80-51-03-02 après 19 h, demandez Alexis.

(95) **Vds des jeux** (T2, NRJ 1, Baby Jo, Captain Planet,...). Roland MANGERET, Res. Les Grands Jardins, Bâtiment F, 95130 Franconville.

(42) Le **CPC CLUB** vous accueille !! Au menu, S.O.S (spécialité du club), recherches de jeu... Le club édite même son propre fanzine: le CPC Club Magazine. Thierry BAROU, 42 rue Louis Soulié, 42000 St Etienne.

ET UNE ENQUÊTE, HOP !

ENCORE UN SONDAGE, MAIS CETTE FOIS-CI POUR UN AUTRE MICRO : LE PC

◇ **POSSEDEZ-VOUS UN PC ? SI OUI LEQUEL ? DEPUIS QUAND ?** _____

◇ **QUE FAITES-VOUS AVEC ? RENCONTREZ-VOUS DES PROBLEMES ? LESQUELS ?** _____

◇ **QUELS LOGICIELS UTILISEZ-VOUS ?** _____

◇ **SERIEZ-VOUS D'ACCORD POUR LA CREATION D'UNE RUBRIQUE PC ?** _____

REPONDEZ EN ECRIVANT A :

CIAO PRODUCTION
CHAGNY Nicolas
Pinea III
26, rue de la gare
38120 St Egrève

**PARTICIPER A L'AMELIORATION DE VOTRE FANZINE, C'EST AVANT TOUT REPONDRE
AUX DIFFERENTS SONDAGES ET RUBRIQUES QUE NOUS VOUS PROPOSONS.**

J'AI ME LES FANZ' ...

Il n'est pas nouveau pour la plupart d'entre vous, mais c'est la première fois que nous écrivons dans ces lignes à propos du **Petit Electro Jack illustré**. Ce N°6 (8 pages, 4 Frs) fut créé grâce au célèbre Oxford PAO et contient en plus des digits de Mickey Rourke, des cours de math (si! si!), des initiation à la PAO, une rubrique bouquin, ... Dommage que ce soit si court ! En tout cas, cela ne m'étonnerait pas de voir ce fanzine s'épaissir. Jacques DE LAMAR, 3 avenue des cosmonautes, 45400 Fleury Les Aubrais. |

Nous avons reçu un fanzine pirate. Je m'explique, un pseudo-fan de notre confrère **Runstrad** s'est fabriqué un exemplaire bis de Runstrad en 2 pages pleines de fautes d'orthographe... Vous ne pourrez donc pas vous procurer ce "fanz'" autrement que par l'intermédiaire de la BIF (cf P6). D'ailleurs vous pouvez gagner quelque chose (la considération de l'auteur ?) en le démasquant. Indice: il habite près de St Georges d'Oléron...

GENESIS continue son petit bout de chemin avec un joli N°9 (1 Disk, 4 Frs). La japanime est toujours aussi bien représentée, alors fans de mangas, si j'ai un conseil à vous donner, procurez-vous ce N°9 et vous apprendrez bien des choses croyez-moi ! Même si ce numéro est plus axé japanime que CPC, Alexis m'a assurée que le N°10 (sans doute sorti maintenant) prendra 2 disks, et sera bourré de demos et autres surprises... Alexis HENAU, 15 rue des Narcisses, 21300 Chénôve.

Rien à voir avec le CPC, **Planète à vendre!** est plus un magazine dédié à la SF. Il n'est pas distribué dans vos kiosques, mais vous pouvez vous le procurer par correspondance. Le N°9 (52 pages, 35 Frs) contient en plus un livre de

Simak (édition Denoël). Adressez vos chèques à l'ordre de l'association Demain / aujourd'hui, 56 Bd Joffre, 83100 Toulon.

Decidemment, bonjour les nouveaux ? Voici **Crocofanz** N°5 (12 pages, 4 F) un fanzine créé à partir du (trop?) célèbre Oxford PAO. Malgré les tests qui datent (Crazy Cars II, Wec Le Mans, ...), il y a de bonnes choses comme des listings, montages, et surtout le centre d'échange de fanzines (un concurrent pour la BIF ?). Guillaume LASMAYOUS, 43 domaine de la garde, 87000 Limoges. |

Amsnord N°18 (18 pages, 4 Frs) est connu pour son sérieux et la diversité de ses rubriques. Dans ce numéro, on trouve en vrac un article sur le "Fun" Ball (plus connu sous le terme de Paint Ball), le lexique des PC, une sélection bouquins, BD, musique, les fameuses contrepétories, bref du tout bon. Amsnord, 36 rue du docteur Martin, 59262 Saighin en Mélançois.

Encore un petit nouveau ! Tout petit même, puisque le N°1 de **Cool La Micro** (3 pages format A0 (!)), 2,50 Frs) fait en gros 15x7 cm. Le ton reste très sympa, et on y parle des freewares, fanzines et P.A... Vive ment que le format s'agrandisse !! Sylvain BADEL, 1 rue Mangetemps, 69780 Mions.

Mega PC est un nouveau fanzine dédié au PC. Vous allez me dire, qui dit PC dit professionnel donc style anti-ludique. Et bien pas du tout ! Dans ce N°1 (5 pages A4, 8,80 Frs), on trouve l'exemple parfait de ce que peut donner la PAO, avec des bidouilles, tests, partie technique, humour de collégien (rooooooh !) et l'habituel du PAO que vous connaissez tous. Seul petit reproche: les photocopies ne sont pas recto-verso (pour le N°2 peut-être ?). Sylvain EHRET, 11 route de Byans, 70400 Tavey.

AMIS FANZINES: ENVOYEZ-NOUS VOS CREATIONS QUI SERONT TESTÉES AVEC OBJECTIVITE... EN PLUS, NOUS LES ENVOYONS À L'ETRANGER!

SONDAGE : RESULTATS

ENFIN LES RESULTATS DU SONDAGE !!
L'HEUREUX GAGNANT D'UN DESSIN INEDIT D'ALEXIS HENAU (CF COUVERTURE DU N°10) S'APPELLE SYLVAIN BADEL.

100% DES
LECTEURS
LISENT
ROOLSTRAD
...



C'EST UN
SIGNE TOUT
DE MEME...

1. COMMENT AVEZ-VOUS CONNU ROOLSTRAD ??

30 % d'entre vous ont fait notre connaissance grâce aux magazines spécialisés et les 70 % ont piqué notre adresse dans des fanzines (merci confrères).

2. VOTRE PREMIERE IMPRESSION ??

80 % ont adoré dès le premier numéro, 20 % attendaient mieux. A noter que 10 % regrettent le manque de PAO, 40 % ont été étonnés par l'importance des textes...

3. QUE PENSEZ-VOUS DES TESTS DE LOGICIELS ??

70 % les trouvent parfaits comme ça, tandis que les 30 % qui restent les trouvent trop gentils (en particulier en ce qui concerne Moktar dans le N°10).

4. ET LA RUBRIQUE POTINS ??

100 % d'entre vous la trouve indispensable car je cite, "on se sent informé", même si certains croient que quelques nouvelles sont un tantinet douteuses...

5. BEN LA RUBRIQUE POLEMIIIIQUE...

70 % la trouve intéressante et divertissante tandis que les 30 % qui restent sont sceptiques quant à son contenu. Je rappelle qu'elle a été créée à votre intention, alors écrivez-nous.

6. UTILISEZ-VOUS NOS HELP AVENTURE ?

60 % les utilisent régulièrement (mais n'osent pas poser des questions) alors que les 40 % restant avouent ne pas jouer aux jeux d'aventure...

7. QUE PENSEZ-VOUS DES INTERVIEW ?

40 % d'entre vous désirent plus d'interview d'autres fanzines CPC, 20 % les trouvent trop courtes (les interview) et le reste ?? Ca va merci...

8. CONTACTEZ-VOUS LES FANZ TESTES ?

100 % d'entre vous ont écrit aux fanzines que nous testons régulièrement, alors messieurs les fanz, envoyez-nous vos créations car cela a du succès...

9. ET CPC'S WORLD ALORS... ??

60 % la trouvent utile, intéressante et originale, 30 % la trouvent pas mal mais trop courte, 10 % n'en veulent pas (ben pourquoi ??).

10. CIAO PRODUCTION : CRITIQUES...

40 % critiquent le manque de lisibilité, mais je tiens à préciser que nous photocopions tout à la suite et comme CP est plus clair sur les originaux, cela passe moins bien. ROOLSTRAD est gratuit alors nous ne pouvons trop rien dire à ceux qui nous font les photocopies.

11. A COMBIEN DE PERSONNES DISTRI- BUEZ-VOUS ROOLSTRAD ?

Je remercie tous les lecteurs qui nous aident à cette tâche. En moyenne, chaque lecteur photocopie deux fois ROOLSTRAD pour ensuite le distribuer.

12. QUE VOULEZ-VOUS CHANGER ??

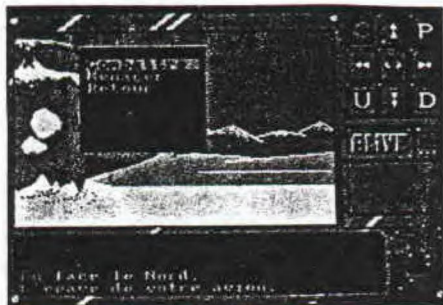
En moyenne, vous désirez augmenter la pagination, ce qui me semble difficile vu que les photocopies sont gratuites. 10 % d'irréductibles veulent encore de la PAO. En tout cas, si vous avez un article, un test de jeu, un listing à nous envoyer, n'hésitez pas : c'est à vous de faire survivre le CPC plutôt que de rester inactif en vous plaignant qu'on n'en fait pas assez...

PEU DE LECTEURS ONT REPONDU A CE SONDAGE (moins des 2/3) ALORS SI UN JOUR ROOLSTRAD DISPARAIT...

FANS DE JEUX D'AVENTURE, CETTE RUBRIQUE EST LA VOTRE...

LE JEU DE RÊVE DE L'AVENTURIER

Quel est le rêve de l'aventurier sur CPC (je précise, car ses rêves sont exaucés depuis longtemps sur PC...) ? Avoir un analyseur syntaxique de rêve, c'est à dire communiquer avec le programme comme si on était face à une personne possédant un vocabulaire riche, et dotée d'un humour non négligeable. Et bien ce jeu existe mesdames et messieurs... Je pourrais même dire Ces jeux existent... Seule particularité: la grande majorité ne contient pas ou très peu de graphismes... Je m'explique: la place laissée vacante par le graphisme permet de faire des miracles au niveau du vocabulaire et de l'expression... L'exemple le plus frappant est le légendaire Guild Of Thieves qui présente de temps en temps une petite image pour illustrer un texte plein d'humour. Je n'oublierai pas de citer les jeux Infocom qui datent d'au moins 6 ans. Parmi les plus célèbres : Moonmist (enquête dans un château hanté), Witness, Wishbrin,... Quel plaisir de pouvoir faire ce qui était impossible dans les jeux graphiques: prendre une douche, jouer du piano, "consoler" un personnage,... Vraiment il y a beaucoup à apprendre en regardant de tels jeux...



CAN I CHEAT DEATH: UN JEU ROSE...

Ceux qui parfois ont la chance de se déridier sur PC connaissent le fameux filon de Sierra: Leisure Suit Larry. Ce jeu est précédé d'un questionnaire pour vérifier si le joueur est majeur !! L'humour et



l'histoire de ce jeu en ont fait le succès que vous savez: Système Sierra + Scénario Sierra = Succès Sierra. Il n'existe pas de tel jeu sur CPC, à part Mystery In Arkham (36 15 Amcharge) qui reprend le fameux système déplacement du personnage + menu d'options à la Morteveil Manor. Quant à l'histoire, le CPC n'a rien à envier au PC car Adventure PD que vous connaissez bien désormais a édité Can I Cheat Death de Simon Avery. Vous jouez ni plus ni moins un deuxième Larry qui vient de se faire larguer par sa petite ami et qui apprend de la bouche d'une voyante qu'il ne lui reste plus beaucoup de jours à vivre. L'aventure débute dans un pub et je vous conseille de prendre un préservatif dans le distributeur des toilettes (NDLR: le ton est donné). L'auteur cède à ses fantasmes les plus fous, et vous avec par la même occasion. CIRD est un jeu sans graphisme, ce qui donne un analyseur syntaxique détonnant, ce qui permet de "tout" essayer...

*** GRAND CONCOURS PIRATES ***

Qui ne connaît pas ce grand jeu de simulation ?? ROOLSTRAD a décidé de lancer un grand concours à suivre dans chaque numéro de votre fanzine préféré. Le jeu est simple (on dit ça à chaque fois...): dans chaque ROOLSTRAD, on vous donnera une période, une nationalité, une spécificité précise. Votre but sera de faire le plus grand score possible (matérialisé par la profession de fin de partie, les parents sauvés..)



avec les critères donnés. Vous n'aurez plus qu'à sauvegarder la partie sur une disquette vierge et à nous l'envoyer (correctement affranchie) avant une date limite.

CRITERE DU CONCOURS DU N° 11

Choisissez la période La guerre pour le profit (1640-1660), la nationalité anglaise, et l'escrime comme spécialité. Envoyez-nous vos disquettes avant le 25

UN JEU TITUS A GAGNER !!!

S.O.S : VOS QUESTIONS !!

♦ Dans le Manoir de Mortevielle, comment faire pour ouvrir le tiroir secret de la commode qui est dans le grenier ?? (où mettre la baguette en fait ?) qui ??

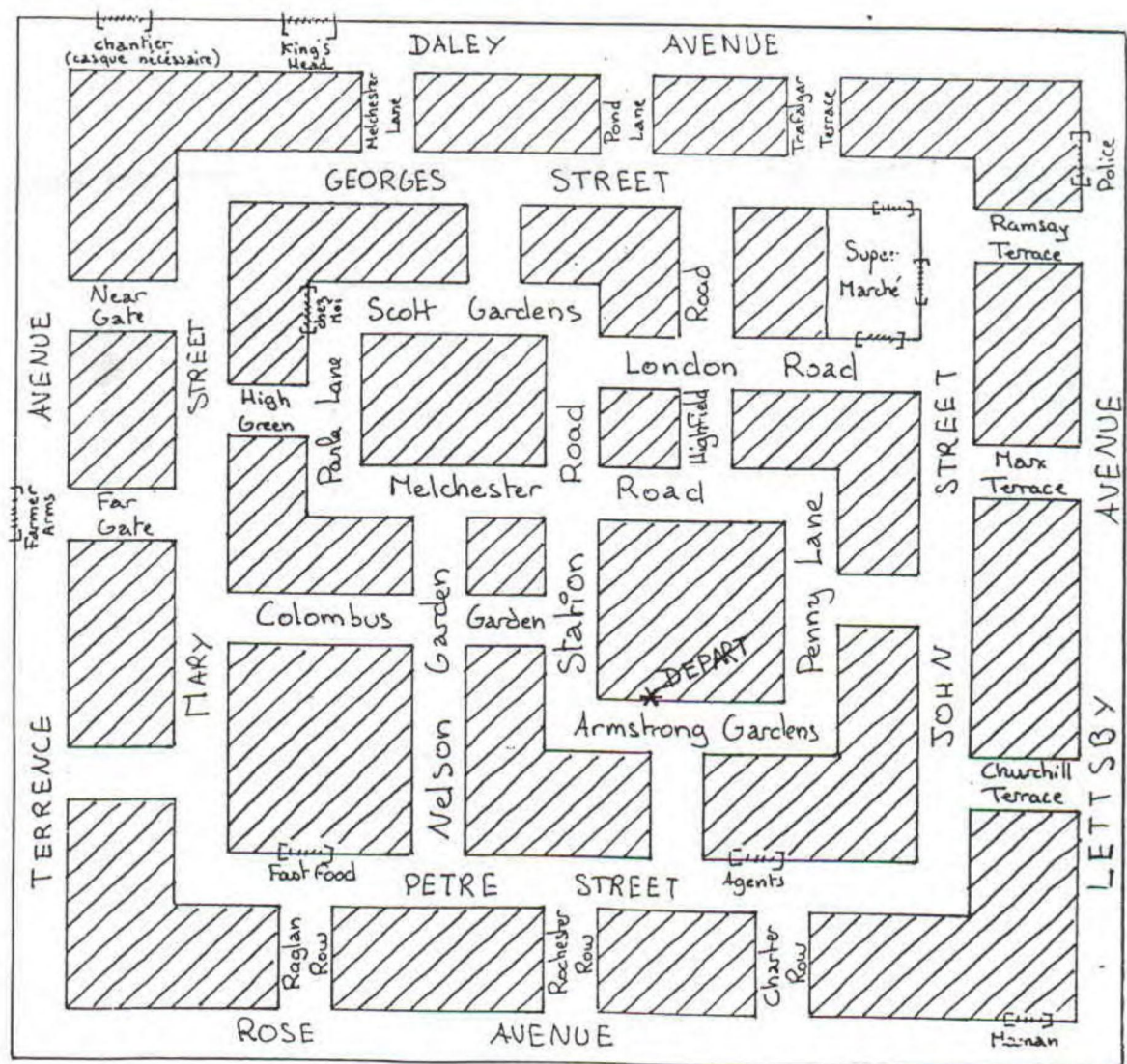
S.O.S : LES REPONSES !!

♦ Pour ouvrir le tiroir, munis-toi de l'objet sur le cadavre dans le passage secret de la cave, puis de celui qui est dans le grenier. Pose-les tous les deux sur la commode et place la baguette à travers les deux trous des objets. Fais levier avec la baguette et c'est gagné !!

N'HESITEZ PAS A ENVOYER VOS S.O.S, OU A REpondre A CEUX DE VOS PETITS CAMARADES ...

ROY OF THE ROVER : LE PLAN

Dur dur de faire ce plan, enfin il vous sera certainement utile. Merci





C'EST BEAU, SYMPA...
ET SURTOUT, C'EST
100% NO PAO.

Micro Sally



TROP TARD!
AH! AH! AH!

PAR SAINT
OXFORD, PROTEGE-
MOI!



Le programme que je vous propose n'est pas terminé.
Enfin, IL MARCHE ! Mais je l'ai conçu de telle manière à
ce qu'on puisse l'améliorer sans trop se fouler.
Ceci est prélude à une série d'articles vous présentant
quelques améliorations.

Si vous êtes quelque peu programmeur, vous trouverez en
ce logiciel une foule d'astuces que vous pourrez utiliser
à votre tour (il est fait pour).

Options

Un logiciel, aussi incomplet soit-il, se doit de présenter
un nombre consistant d'options, voire plus que les
programmes au même thème précédents.

Il s'agit ici d'un logiciel de gestion de disquettes (la
première modification sera donc de le rendre capable de
gérer n'importe quoi. En faire un gestionnaire de bases
de données standard, quoi).

Capacités : 800 logiciels

Options : - Ajout d'un enregistrement,

- Effacement d'un enr',
- Modification d'un enr',
- Recherche d'un enr',
- Tri alphabétique des enr',
- Listage des enr',
- Listage des derniers enr' (Page),
- Listage "à l'enr'" demandé (Vérif),
- Sauvegarde du fichier
- Imprimer
- Annulation totale d'un fichier (Vidage).

1.) Ajout d'un enregistrement :

L'ordinateur vous demande successivement le TITRE du
jeu, le n. du disq où il se trouve, la face dudit disq,
ainsi qu'une courte description.

Le titre peut faire 26 caractères, le n. du disq 3 et la
face un seul. La description peut donc compter 125
caractères.

Le n. de face est une "bascule" : Le logiciel vous offre
en choix A & B. Si vous de lui donnez ni l'un ni l'autre, il
considère que votre réponse est "pas de face", et il
inscrit le translateur (/). Il faudra donc conserver
cette possibilité dans notre prochaine modification.

Le programme accepte jusqu'à 800 enregistrements.
Comment ?? Vous avez plus de jeux que ça ?

2.) Effacer un enregistrement :

Le programme vous demande le n. de l'enr', vous le
montre et attend que vous tapiez (O)ui. Toute autre
touche fait comprendre à l'ordinateur que vous ne
voulez rien effacer.

3.) Modifier :

Le programme demande le n. de l'enregistrement à
modifier, puis l'affiche. Il vous demande en fait de
retaper entièrement l'enregistrement à modifier. Un
appui sur ENTER (ou RETURN) alors que le curseur veut
le nouveau titre fait revenir le programme au Menu
Général sans rien modifier. La même touche enfoncée
ailleurs indique de ne pas modifier la partie
d'enregistrement en cause et de passer à la suivante
(Disq -> Face -> Type (Description)).

4.) Rechercher :

Vous avez le choix entre rechercher un nom de jeu
(Titre), une disquette ou un type.

Le programme demande des lettres ou des chiffres, et
vous sort tous les jeux dont les lettres font partie du
titre, n. Disq ou Type. Si vous demandez DISQ, le logiciel
vous sort la liste des programmes installés sur le disq
demandé -> J'ai glissé un bug à cet endroit. Trouvez-le.

5.) Trier :

Trie les enr' par ordre pseudo-alphabétique par la
titre : Les chiffres en premier, puis les majuscules, les
minuscules, et enfin les accents (ordre ASCII).

Tri en assembleur quasi-instantané.

6.) Liste :

Liste les enr' quarante par quarante, sur deux
colonnes.

7.) Page :

Même chose, mais pour la dernière page uniquement
(utile pour voir où on en est).

8.) Vérif :

Même chose, mais autour de l'enregistrement demandé
par l'utilisateur.

9.) Sauve :

Sauvegarde le fichier. Le programme vous demande de
préciser le disq où il se trouve, sa face et ce que c'est.

10.) Imprimer :

Au choix, en AZERTY ou en QWERTY.

11.) Vidage :

Cette commande efface tous les enregistrements à la fois.

Débuter :

Après avoir fait RUN"REPRT" (ou quelque soit le nom que vous aurez donné à ce programme), vous arriverez devant une page d'écran vous proposant :

Nouveau Fichier [1]

Fichier en cours [2]

Si vous tapez "1", vous vous retrouverez immédiatement au menu principal, avec un fichier de zéro enregistrements, donc totalement vierge.

Par contre, si vous choisissez "2", un nouvel écran vous liste tous les fichiers dont vous disposez, avec leur localisation (disq & face) et ce que c'est.

A vous de taper le nom du fichier désiré et le programme le chargera, puis vous indiquera le nombre d'enregistrements dont il est composé. Vous n'avez plus qu'à appuyer sur une touche pour obtenir le menu principal.

Tous les renseignements relatifs à vos divers fichiers sont rangés dans un fichier spécial, nommé "CAT.CAT". Sans lui, le logiciel ne peut fonctionner correctement.

Avant donc de taper REPRT, il va falloir installer CAT.

Trouvez une face de disq vierge (de préférence), puis tapez le programme suivant :

10 DEFINI A-Z

20 OPENOUT "CAT.CAT"

30 PRINT#9,0

40 CLOSEOUT

Puis faite RUN, et ENTER, bien sur.

Maintenant, tapez REPRT et sauvegardez-le.

MODIFICATIONS

Pour cette première fois, nous nous contenterons d'arranger le programme pour lui donner plus de souplesse et corriger certaines... Aberrations.

Voyons ça dans l'ordre :

Lorsque le programme demande quel fichier vous voulez charger, il faut obligatoirement qu'il y en ait un, sinon l'ordinateur ne vous rend jamais la main et vous êtes planté là.

De plus, un menu à "barre inverse", comme le menu

principal, avec un choix "aucun" serait plus agréable à prendre en main.

Modifier : Si vous vous "gourez", ça vous salope tout l'écran. Il faudrait une routine comme celle d'AJOUT.

Rechercher : L'affichage de TITRE et de TYPE est particulièrement peu esthétique.

Quant à DISQ, il ne permet l'affichage que de la première disquette trouvée, alors qu'il aurait été préférable de les afficher l'une après l'autre.

Imprimer : S'il avait été possible d'imprimer selon le Titre, le Disq ou le Type, cela n'aurait pas été superflu, voyez-vous ?

Vidage : Cette fonction est particulièrement expéditive. Une sécurité du genre "Désirez-vous vraiment tout supprimer (O/N)" semble nécessaire.

Autres modifications :

-> Il devrait être possible de revenir au menu "chargement" à partir du menu général, et ce sans perdre le fichier en cours si on ne charge rien.

-> J'ai court-circuité la "sécurité disq" (lignes 2540 - 2620).

-> Certains GOTO font faire des détours inutiles au programme. Exemple : 1610 Goto 130. Et que voit-on ligne 130 ?

Voilà pour cette fois (et c'est déjà pas mal). Travaillez bien, je ramasserai les copies le mois prochain. Ceux qui auront trouvé une solution meilleure que la mienne seront récompensés (s'il ont la patience d'attendre Noël). Bien entendu, les modifications devront fonctionner sur tous les CPC, et pas seulement les 6128. Donc, pas de CLEAR INPUT, FRAME et autres CURSOR.

REMERCIEMENTS

Je remercie les illustres inconnus suivants :

Le créateur de la routine de tri en assembleur,

Le créateur des routines d'affichage des titres d'options et de recherche DISQ (-1660 -1740)-

Le créateur de la routine "sécurité disq" qui marche quand elle veut (je crois que c'est SINED, de A100%).

Je remercie également, et vous vous en doutez, Carole Duguy pour avoir accepté mes textes (quoiqu'à l'heure où j'écris ça, je l'espère encore).

Si vous désirez m'écrire :

DAVID DURAND, 6, rue Marcellin Berthelot. 95530 La Frette sur Seine.

INTERVIEW DE FANZ'

Vous avez tous demandé par l'intermédiaire de notre sondage, des interviews de confrères fanzines. Comme il existe des dizaines de rédacteurs CPC pouvant être interviewés, nous avons posé à certains d'entre eux la même question :

QU'ATTENDS-TU DE L'ANNEE QUI ARRIVE EN MATIERE DE CPC ??

COOL LA MICRO : A mon avis, dans un futur très (trop) proche, Amstrad 100 % va nous larguer. Donc à part les fanz et CPC Info (?), il n'y aura plus rien d'autre à lire. Au niveau des jeux, à part les freewares, on n'aura plus rien... C'est pour cela que je demande à tous les programmeurs de créer des softs en freewares, car les demomakers sont une espèce en voie de disparition...

PETIT ELECTRO JACK : L'année qui vient va être très dure pour les possesseurs de CPC. En effet, il est très probable que les disks 3" vont devenir introuvables sur le marché avant la fin 1993. Déjà la pénurie se fait sentir et dans les FNAC par exemple, on a droit à des disks de qualité très médiocre à un prix qui lui ne l'est pas du tout ! Pour palier à ce problème, je me suis équipé d'un vortex 5" 1/4...Le pied géant ! (...) Second big problème : plus de revues pour les CPC en dehors des fanzines... Tiens, ça me fait penser qu'il va falloir que j'aille faire un tour au kiosque pour trouver A100 % ou CPC Info ont l'air très en retard...ou qui sont morts ??? Bref, l'avenir n'est pas rose pour le CPC, et encore, je ne parle pas des réparations (je ne suis jamais tombé en panne) possibles qui ne pourront plus se faire par manque de pièces, mais ça c'est pour plus tard...(disons 1994).

GENESIS : Qu'est-ce que j'attends pour 93 en CPC ? Des demos, un peu

APRES LA 5, C'EST
LE TOUR D'AMSTRAD
100%...

ÇA NE M'ETONNERAIT
PAS SI CPC INFOS
SE METTAIT À TES-
TER DES SOFTS

C'EST PAS D'HA
FAUTE, PITIE!

de jeux, et que les fanzines continuent d'être aussi vivaces. Bref, que le CPC vive !! Et si les deux revues dédiées à cette machine pouvaient s'épaissir un peu !!

L'A.F.C : Avec l'arrêt de 100 % en décembre (scoop...), il va falloir "se remuer" ou remettre une publication en service, ou assembler les fanz entre eux pour faire un mag... Bref, il va falloir trouver un truc sinon plus un soft ne sortira sur CPC !

ROOLSTRAD : Combien y a-t-il de fanzines à l'A.F.C ?

A.F.C : Il y a à ce jour 19 fanzines membres de l'A.F.C (NDLR: dont ROOLSTRAD...).

ROOLSTRAD : CPC INFOS a arrêté sa rubrique fanz : n'avez-vous plus de contacts avec eux ?

A.F.C : Je n'ai jamais été en contact avec CPC INFOS. Je regrette qu'ils aient cessé cette rubrique qui a aidé tant de fanz à débiter.

ROOLSTRAD : Quels sont les projets de l'A.F.C pour 1993 ?

A.F.C : L'A.F.C Expo II, avec au moins 100 personnes, au moins 5 nationalités, 40 CPC... Je commence à prévoir... Je veux faire mieux que l'Euro Meeting 2...

MERCI A TOUS D'AVOIR BIEN VOULU RESPONDRE A CES QUESTIONS. L'ANNONCE D'ARRÊT CONCERNANT 100 % VIENT JUSTE D'ARRIVER ET EST DONC POSTERIEURE A NOTRE ARTICLE EN PAUL & MICK.

Les Jeux de Rôles

Certains d'entre vous ont exprimé le désir d'être initié au Jeu de Rôles.

Bon

Quoi qu'est-ce ?

Vous avez déjà lu un livre, vu un film ? Oui ?

Et vous avez déjà refait l'aventure dans votre tête, n'est-ce pas ? Comme héros, pourquoi pas ?

Mais cette aventure, c'est dans votre tête, là est le problème : C'est encore moins vrai que le livre ou le film d'où elle est peut-être tirée.

Le JdR (Jeu de Rôles) permet de résoudre ce problème : Vous participez à une aventure, sans prendre le moindre risque et sans devoir tout inventer vous même (quoi qu'en disent certains journaliers, tout le monde ne dispose pas d'une flamboyante imagination).

Une partie de JdR se présente ainsi :

Autour d'une table sont rassemblés les joueurs (entre un et six) et le maître du jeu (abréviation en MJ).

Les joueurs ne connaissent pas les règles du jeu, bien qu'ils finissent pas les deviner. Chacun d'entre eux joue à être quelqu'un d'autre.

Ainsi, si le jeu se déroule chez Merlin l'enchanteur, un joueur pourra devenir un magicien, un autre un grand chevalier, un autre encore un agile voleur...

Les joueurs "sont", le temps d'une partie, ces personnages étranges et fabuleux. Ils deviennent un mélange d'eux-mêmes et de leurs personnages. On les appelle donc "Personnages-joueurs", ou PJ.

Les PJ connaissent leur personnage aussi bien qu'eux-mêmes : S'il est fort comme Hercule ou intelligent comme Einstein, rapide comme un guépard ou agile comme un singe. Il sait, et l'a décidé lui-même, s'il est généreux, réfléchi, volontaire, courageux... Ou rien de tout ça.

Armé de ces connaissances, le PJ va vivre de passionnantes (je l'espère), aventures !

Le "monde" où vit le nouvel aventurier, il n'a pas à s'en préoccuper, car c'est là le rôle du MJ.

Le MJ (frissons dans la salle) est un autre joueur qui, lui, n'est pas un aventurier.

Certains auteurs refusent absolument de parler de "maître", utilisant les termes de Gardien (ce qui, d'une certaine façon, est encore pire), Sholari ou autres...

Le MJ, donc, est le seul à véritablement connaître les règles et les détails de l'aventure en question.

Par exemple le plan de la maison hantée.

Comment jouer

Il vous faut, pour commencer, choisir un jeu avec un monde et des règles intéressantes (à moins que vous désiriez créer l'un et les autres tout seul).

Roolstrad avait, dans son n.9 et sous la plume d'Elessar (Gholgoz, la fourmi des carpates, pour les intimes), présenté un certain nombre de JdR. N'étant d'accord ni avec le choix, ni avec les commentaires (Vous qui connaissez Elessar depuis longtemps, je ne sais pas ce que vous en pensez, mais moi je la trouve VRAIMENT trop gentille).

Voici la description des termes employés :

Deb -> Pour débutant. Ennuiera les autres.

Tou -> Pour tous. Mais on ne terminera pas sa vie avec lui.

Hab -> Pour les habitués du JdR.

BAS -> EN bas du pavé, très peu joué.

HAU -> Tient le haut du pavé, très joué.

Ma note personnelle :

NON : J'y ai joué quelques temps (ou une seule fois), mais je ne recommencerais jamais.

<-> : Pas d'opinion. Jamais pratiqué ou jeu moyen.

OUI : J'adore.

MEDIEVAL-FANTASTIQUE :

On y voit des chevaliers en armure, des sorciers, des dragons et des objets magiques.

DONJONS & DRAGONS : DEB - HAU - <->

AD&D (version avancée de D&D) : TOU - HAU - NON

OEIL NOIR : DEB - BAS - NON

WARHAMMER : TOU - BAS - NON (NDE : Hérésie !!)

RUNEQUEST : TOU - HAU - OUI

HAWKMOON : TOU - BAS - NON

STORMBRINGER : TOU - BAS - <->

MYTHUS : TOU (?) - ? - ?

LEGENDES : HAB - BAS - NON

EMPIRES ET DYNASTIES : HAB - BAS - NON

HURLEMENTS : HAB - BAS - <->

ROLEMASTER : HAB - HAU - NON

BLOODLUST : TOU - BAS - NON

ARS MAGICA : HAB - BAS (en France) - <->

PENDRAGON : TOU - BAS - <->

JRTM (Tolkien) : HAB - BAS (en France) - <->

Voilà qui devrait suffire pour les "méd-fant".

SCIENCE-FICTION :

Là c'est de Star Trek et autres Dune, Guerre des étoiles et Mad Max (post-apocalyptiques).

STAR TREK : TOU - BAS - (-)

STAR TREK "starship tactical combat simulator" (partie "jeux de rôles" : TOU - BAS - OUI

STAR WARS : TOU - ? - NON (NDE: No Comment!)

EMPIRE GALACTIQUE : HAB - BAS - (-)

CYBERSPACE : ? - ? - (-)

CYBERPUNK : HAB - ? - (-)

SHADOWRUN : HAB - HAU - NON

ROBOTECH : ? - ? - ?

BATTLETECH (JdR) : HAB - BAS - (-)

MEGA III : TOU - ? - NON

MULTIMONDES : TOU - BAS - NON

-> Science-fiction étrange :

Berlin XVIII : ? - BAS - (-)

HEAVY METAL : ? - BAS - (-)

TORG : TOU - ? - NON

ATHANOR : TOU - BAS - NON

BITUME : TOU - ? - (-)

Un oublié : Méd-Fant :

REVE DE DRAGON : TOU - BAS - (-)

CONTEMPORAINS :

Ces jeux se jouent entre 1800 (à peu près) et maintenant. Commençons par les "Terres classiques" :

Mercenaires : ? - BAS - (-)

James Bond : TOU - HAU - (-) (NDE: Ambiance des Films)

Dr Chestel (onirique) : HAB - BAS - (-)

ET maintenant "l'épouvante" :

L'APPEL DE CTHULHU : DEB - HAU - NON

Ca peut surprendre, mais j'ai eu beau y jouer avec un certain nombre de MJ différents, je n'y ai jamais retrouvé l'ambiance de LOVECRAFT.

VAMPIRES : ? - HAU - (-)

PREDATEURS (vampires aussi) : ? - BAS - (-)

RIFTS : ? - BAS - (-)

CHILL : TOU - HAU - OUI (trois fois)

MALEFICES : HAB - BAS - NON

Les FOURRE-TOUT :

On retrouve dans cette catégorie les systèmes multi-genre, qui disposent d'une règle et de tout un tas d'extensions, chacune décrivant un monde différent.

On y trouve également les JEUX multigenres. Ce coup-ci, il s'agit simplement d'un jeu disposant d'un monde (le monde, c'est le lieu où se déroule l'aventure) où deux thèmes sont utilisés sans se mélanger. Par exemple un pays connaît les sorciers et les dragons alors que son voisin voyage dans les étoiles...

SYSTEME :

DANGEROUS JOURNEYS : ? - ? - (-) (nouveau)

Ce système ayant été créé par Gary Gygax, je serais vous, j'y regarderais deux fois avant de me le procurer.

GURPS : ? - HAU - (-)

SIMULACRES : DEB - ? - NON

JEUX :

ATHANOR, TORG et MEGA III peuvent être inclus dans cette catégorie.

MIMETIS : ? - BAS - NON

Voilà, c'est tout ce que vous pouvez, avec une chance raisonnables de succès, espérer vous procurer.

Pour résumer, disons que si vous préférez les chevaliers et les dragons, vous devriez vous procurer RUNEQUEST ou D&D (mais celui-là revient rapidement très cher). Evitez les HAB tant que vous n'avez pas compris ce qu'est le JdR.

Evitez STORMBRINGER et HAWKMOON, (surtout le dernier), à la réputation exécrable (ce ne sont que des opérations commerciales). AD&D est un jeu beaucoup trop strict et revient encore plus cher que D&D.

L'OEIL NOIR ne dispose plus de suivi (scénarios ou extensions diverses). Idem pour LEGENDES, qui est en plus non seulement complexe, mais surtout trop compliqué et méticuleux. WARHAMMER est sans prétention et son monde type "renaissance" peut intéresser.

HURLEMENT et le futur AMBRE font reposer la direction du jeu sur les qualités du MJ (improvisation, imagination, honnêteté) plutôt que sur des règles. La franchise oblige à dire que ce n'est pas une réussite...

JRTM et ROLEMASTER sont TRES complexes.

Coté SCIENCE-FICTION, vous pouvez utiliser le "Starship tactical combat simulator" pour vos parties de JdR. Vous aurez en prime un wargame spatial très agréable à pratiquer et TOTALEMENT compatible avec la partie JdR. MEGA III n'est pas cher, mais il ne m'a pas enthousiasmé. STAR WARS est détestable (sauf pour Kervinel, bien sûr). J'en ai oublié un, presque introuvable aujourd'hui mais au monde intéressant : EMPIRE GALACTIQUE. Si vous tombez dessus...

Pour les "post-apocalyptiques", essayez BITUME.

Chez les contemporains, CHILL est incontournable. Je n'ai rencontré personne qui aie refusé d'y rejouer.

VAMPIRE(S) et JAMES BOND ont également une très bonne réputation. A noter qu'un "clone" de VAMPIRES vient de paraître, avec les Loup-garous en vedette.

Si vous préférez les multi-genre, prenez GURPS et oubliez les autres...

Le mois prochain, nous verrons comment débiter sereinement dans le JdR avec "LA" première partie et sa préparation. Au fait, n'oubliez pas : Jamais on n'apprend par coeur des règles de JdR.

Chalut et vivez. -DAVID DURAND-

KIMAGURE-MANGAMAG

DOSSIER : ORANGE-ROAD

LES FANZINES

ET

LES MAGAZINES JAPONAIS

N° 0

Aperibique

Octobre 98

16F

