

MICRO

Peter Parker

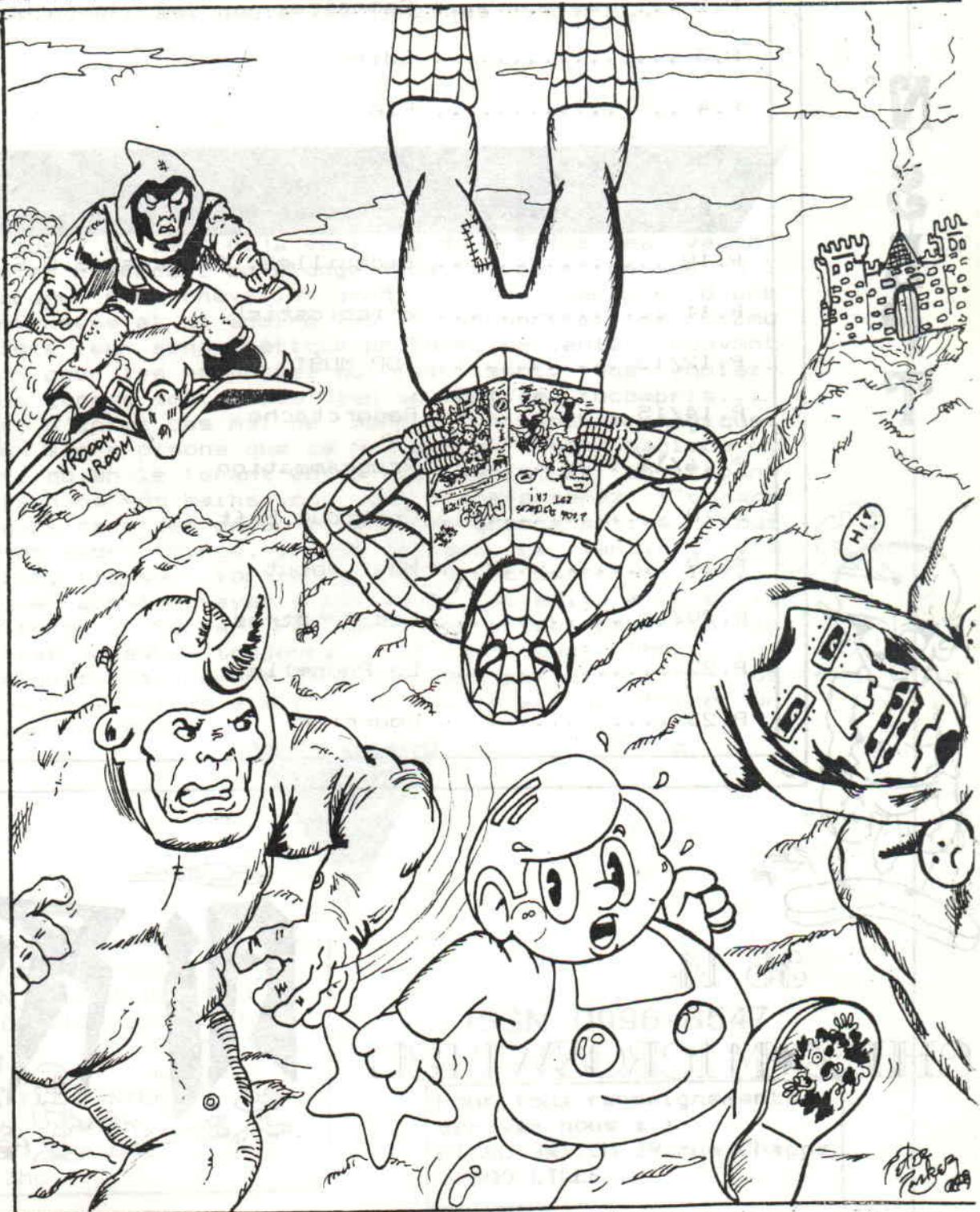


SWITCH

° 7 | INFORMATIQUE AMSTRAD CPC :8FR

SOFTS :

- CASTLE MASTER
- MEGASOUND
- RAINBOW ISLANDS
- EAGLE'S RIDER
- DR DOOM'S REVENGE

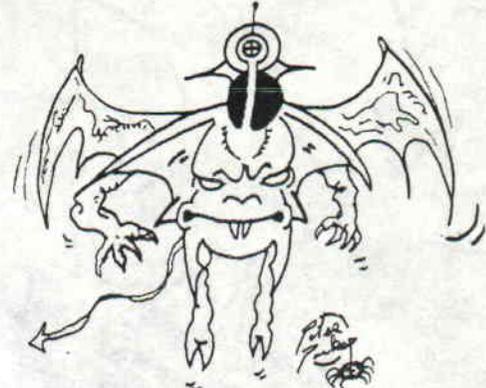


P.A. GRATUITES

24 PAGES

bimestriel : mai / juin

GA AMSTRAD Production



N°
S
E
P
T

P.2	Sommaire
P.3	Edito
P.4	P.A
P.5/6/7	News
P.8/9	Critiques Softs
P.10	Bidouilles, Astuces, S.O.S
P.11	Bricolostick
P.12/13	TOP MUST
P.14/15	Reporctache
P.16/17	Programmation
P.18	Critique Soft
P.19	What About
P.20/21	Les Ancêtres
P.22	La Poubelle
P.23	Courrier

Guest star :
COYOTE

Bonjour aux absents

- PIGNOUFF
- MAC LOOPING
- BLACKMOON
- (ex Quasar...)



36 14

CHEZ *MICROSWITCH



MICRO SWITCH



Ce numéro est dédié aux fanzines disparus...



Ca va vous ? On sent déjà venir le doux temps des vacances mais en attendant on plonge dans les pages de ce N.7 avec l'ardeur d'un chevalier bondissant au secours d'une belle princesse et on admire les jolies phrases de Gizmo qui, malgré leur sens poétique profond, ne veulent souvent rien dire pour les néophytes qui les lisent. Que voulez-vous, Les génies sont hélas bien souvent des incompris... Le 7 est, d'après pas mal de monde, un nombre magique. Moui, bon alors disons que ce N.7 est un numéro magique et peut-être qu'en le tenant entre vos dents et en tapant cinq fois dans vos mains vous vous transformerez l'espace de quelques secondes en un être d'une grande bêtise, vous vous direz alors "Mince, il est magique ce fanzine, y'a pas à dire, ils sont fortiches chez Micro Switch !!...". Vous pouvez aussi essayer d'embrasser cet édito afin qu'il se transforme en Ferrari F40 mais bon, j'vous garantis pas le résultat (essayez toujours, vous ne risquez rien...).

Je vous quitte à présent afin que vous puissiez lire nos rubriques habituelles à moins que vous n'alliez faire un petit tour en F40...

G.



REDACTEUR EN CHEF : GIZMO
REDACTRICE EN CHEF ADJOINTE : LN.
COMITE DE REDACTION : LULUBOY
GIZMO
LN.

MAQUETTE : P'TIT FANTOME
ILLUSTRATIONS : PETER PARKER
PHOTOS : P'TIT FANTOME
EDITION : GIZMO

ISSN 0996-8547

Pour tous renseignements,
écrivez nous à :
MICRO SWITCH 29 rue Chappe
59800 LILLE

MICROSOFT

MICROSOFT
Bel-égo
44850 St Mars du Désert

36 15 CODE JOYSTICK :
BAL ELESSAR

Tests
Dossiers
P.A
Helps
Etc...

8 Fr

P.A

Vds CPC 464 couleur +
lecteur DD1 + 150 jeux
+ synthe vocal stéréo +
crayon optique + revues
+ joystick ect...,tbe:
3900 F.TEL:63.64.16.59.

Vds CPC 6128 + DMP 2160
3900 F.TEL:47.29.24.90.
Demander Jean-Luc.

Urgent! Vds lecteur D7
DD1 avec compilation &
interface (etat neuf)
pour 1200 F.TEL:76.97.
37.95. Demander Yvane
après 18H.

Vds Hebdogiciel numéro
1 a 168:600 F ou 10 F
pièce. TEL:38.41.28.64.
HB ou 38.56.21.19 après
17 H.LE TORREC.

Sacrifié 2300 F,CPC 464
couleur + DD1 + 15 disk
de jeux + 10 cassettes
pleines + listings.
RICHEBON TH - 6 rue ju-
daique 33000 BORDEAUX.

Vds 6128 coul + revues
+ discology + nbrx D7 +
K7:jeux + util + crayon
optique D7 + joystick +
lecteur K7 + manuels,
tbe 4000 F.TEL:34.43.
11.31.

Vds 150 disq pleines +
3 btes Posso + CPC 6128
+ imprimante DMP 2000 +
rubans + 5000 feuilles
+ housses + joyst +
revues 89/90,5000 F.
TEL:74.68.58.95.

Demandez Screen Fanzine
sur disc numéro 1
contre 1disc et une
enveloppe timbrée.
DETTORI Patrick - 5 rue
du Casino - 83230
Bormes les Mimosas.

Vds CPC 6128 couleur +
imp DMP 2000 + joystick
+ 30 disks(100 jeux) +
livres + 50 revues CPC:
4000 F.TEL:46.47.87.30.
(soir).

Vds CPC 464 coul +
joystick + 96 jeux
(Dragon Ninja, Crazy
Cars II...) + livres et
revues : 1950 F.TEL:28.
20.15.59.Après 18 H.

Vds Amstrad CPC 464
couleur Azerty +
joystick + 200 jeux +
50 revues + housses,
valeur 7500 F,cédé a
2800 F.TEL:40.31.23.71.

Microsoft est à vous
contre 8,80 fr en tim-
bres. Carole DUGNY, Bel
-Ego, 44850 ST-MARS-DU-
DESERT.
Tel: 40.77.42.52



Alors! Toujours à la quête de nouveautés, d'informations concernant votre bécane, eh bien on va vous en donner, on a de quoi satisfaire votre soif. Ah!! une dernière dépêche? Oui? Non? Encore la mort d'un fanzine? Un nouveau CPC? Pignouff a ses premières dents? Ah non! On m'informe que tout le monde se bat à l'entrée de la redac pour nous filer ses news. Entrez... Entrez donc c'est à vous que sont consacrées ces quelques pages!!!

Interview Express : GILBERT LAMOTTE
Programmeur de la version Amstrad
d'IRON LORD chez Ubi Soft :

M.S : Pensez-vous sortir IRON LORD sur Amstrad avant la fin de l'année?

G.L : Et Bien c'est une excellente question à laquelle je répondrais "c'est fort probable" malgré un petit problème qui me tracasse depuis un certain temps.

M.S : Pourriez-vous nous éclairer sur l'origine de ce problème?

G.L : Oh ce n'est pas bien grave et je compte bien le résoudre d'ici peu. En fait je n'ai pas encore compris pourquoi le fait d'éteindre l'ordinateur anéantit les données que j'ai entré. J'ai bien entendu essayé de saisir tout le programme d'un coup mais pannes de courant et surchauffes ne font pas de cadeaux, c'est bien connu.

M.S : Arg, euh oui certes, mais ne vous a t-on jamais parlé du principe de sauvegarde?

G.L : Bof oui, vaguement mais vous savez je fais mes débuts dans l'informatique et me retrouver devant toutes ces touches, j'en suis tout chose; sans parler du fait d'introduire les disquettes, ahlala, je ne sais pas encore à quoi ça sert mais déjà rien que le principe me plaît beaucoup, pas vous?!

M.S : Aeuh, hum bon, eh bien merci pour ces précieuses explications qui j'en suis sûr rassureront nos lecteurs quant à la sortie imminente d'IRON LORD sur nos machines...

DOUBLE DRAGON II est sorti et n'apporte aucun plus par rapport à son prédécesseur si ce n'est une différence au niveau du décor et des ennemis. Les fanas du premier apprécieront, les autres éviteront.

TWINWORLD de chez UBI SOFT vous entrainera dans un univers magique à la recherche des 23 morceaux d'une amulette qui permettront d'annéantir Maldur, être ignoble qui n'a rien trouvé de plus amusant que de décimer votre famille. Prétexte sordide qui n'enlèvera en rien le plaisir de ce jeu de plate-forme comme on les aime. Come on Mr Ffriise !!... (Oups)

SILMARILS aura très certainement sorti TARGHAN à l'heure où vous lirez ces lignes. C'est adapté par le gars qui a réalisé Titan mais d'après les photos publiées dans diverses revues ça ressemble plutôt à une simple retranscription de la version Amiga. Avant de critiquer attendons de voir ce que donneront les pérégrinations de ce nouveau barbare informatisé.



BEAU VIRUS MÂLE
CELIBATAIRE, BEAU PRIMAIRES
CHERCHE SUR "AMSTRAD"
ADRESSE ROSES
POUR REPRODUCTION,
VOIRE
CONTAMINATION!



L'ECHO DES CROCOS, un des meilleurs fanzines Amstrad, vient de sortir son N.13. Leurs quatre pages sont toujours aussi bien..et ce serait dommage de rester dans l'ignorance d'une telle qualité rédactionnelle. C'est contre la modique somme de 2,80 F que vous pouvez commander ce super zine en écrivant à :
L'ECHO DES CROCOS 9 Av. des Tilleuls
92290 CHATENAY MALABRY.

Un autre fanzine lui aussi très bon mais hélas moins connu. Il s'agit de MICROSOFT qui comporte 16 pages dans lesquelles vous découvrirez toutes les rubriques habituelles sans oublier la rubrique jeux de rôle, un dossier sur différents éditeurs (un par N.) et une petite visite des salles de jeux. La maquette est bonne excepté la petite taille des photos mais ça ne gache en rien le plaisir de lire certains articles comme en p.6 du N.1 où l'on peut découvrir la solution de FIGHTING FANTASY (jeu de café) où il vous est conseillé "d'empaler la sirène et de sauter dès qu'elle baisse son épée" ou encore à propos du dragon "empalez tout le temps avec la hache" et du scorpion "agitez la manette lorsque vous êtes englué..." Non, non, ce n'est pas la rubrique Sex Machines de Micro News mais y'a pas à dire, c'est hard...
Il est aussi à préciser que c'est une fille qui dirige ce fanzine et la chose est assez rare pour être signalée. Il vous en coûtera 8 F et Carole sera ravie de recevoir vos commandes. MICROSOFT Bel-Ego 44850 St MARS DU DESERT. Les bons fanzines se font rares alors, n'hésitez pas !

Toujours aucune nouvelle certifiée au sujet de la très attendue console Amstrad. L'attente se prolonge un peu trop d'autant plus qu'avec l'arrivée en masse des autres consoles (voir Reporctache de ce N.) il sera trop tard pour qu'Amstrad puisse s'imposer car les gens désireux d'acquérir une console auront très certainement déjà fait leur choix entre la Sega 16 bits ou le PC Engine. "Rien ne sert de courir" d'accord, mais encore faut-il partir à point...



Vous voyez la photo ci-dessus ?/ Eh bien c'est suite à une visite de la centrale nucléaire de Tchernobyl qu'LN. s'est ainsi métamorphosé. Elle conserve néanmoins son charme d'origine mais coté épilation elle va avoir du boulot. On lui souhaite un prompt rétablissement et pensez à lui écrire, ça lui remontera le moral...

TENGEN ne vas plus tarder à sortir CYBERBALL, sorte de football futuriste où d'énormes robots feront office de joueurs humains. Quand les machines remplaçant les hommes tous les coups sont permis et ça risque de cartonner malgré un scénario un peu trop proche de Skateball. L'élève peut-il vraiment dépasser le maitre ? C'est à vérifier...

Vous vous souvenez tous de Bubble Ghost où vous étiez un sympathique petit fantôme asthmatique.. Naaan je déconne au contraire il vous en fallait du souffle pour pouvoir réussir votre aventure. Aujourd'hui et pour tout les nostalgiques de ce soft voici la suite de ces péripéties sous le nom cette fois de Bubble Plus. Pas original, mais peut être toujours aussi efficace....

MICRO SWITCH

US GOLD va sortir un de ses softs que je classerais dans la catégorie des bons logiciels, époque moyenâgeuse et combats sur chevaux sont au menu de DYNASTY WARS mais ne nous

énervons pas et patientons encore un mois avant de pouvoir porter un jugement sur tout cela.

Quant aux compilations, elles continuent de nous arriver. Une à éviter peut être serait celle de Microids, "Drivers" que nous ne détaillerons pas puisqu'on n'aime pas.

Titus, lui, sort Les "Fanatiques" qui regroupe 6 jeux: Crafton et Xunc, Fire & Forget, Titan, Grand prix 500cc, Super Ski et Captain Blood.

Des softs à grand succès venant des horizons les plus divers puisqu'il n'y a pas moins de trois éditeurs. Bien joué Titus.

Quand Infogrames se met à recopier Loricel ça donne POP'UP, un soft inspiré un maximum de Bumpy. La baballe est ici une boule d'énergie et mis à part la présence de décors de fond, plate-formes et icones à ramasser sont quasi-identiques. On y trouve même un éditeur de tableaux, original non ?!...

Avouez qu'une collection incomplète ça ne fait pas sérieux et sachez que, ô miracle, les premiers numéros de MICRO SWITCH sont toujours disponibles (excepté le premier qui, comme tout le monde le sait, est à présent une pièce de collection...). Heureux qui comme les premiers abonnés ont tous les numéros mais comme on dit "Il n'est jamais trop tard pour bien faire !".

Se prendre pour le comte Dracula, un loug-garou ou une chauve souris et tout ça dans le même jeu. C'est chouette ! Non c'est NIGHT HUNTER et ça devrait sortir incessamment sous peu bien qu'Amstrad 100%. L'ai déjà critiqué dans ses pages il y'a quelques mois mais bon, tout le monde n'est pas fourni par les pirates afin de critiquer les news avant tout le monde. Je me trouve bien méchant avec Amstrad 100% en ce moment, serait-ce de la jalousie ?!?

Les softs de (ah, ah) football étant à la (ah, ah) mode avec la (ah, ah) coupe du monde 90, c'est US GOLD qui s'y colle cette fois ci avec ITALY 90. Que vous dire de plus sinon que c'est du foot et qu'à la redac' on en a rien a FOOT des bestiaux dressés à courir après un ballon rond...

Comme précisé sur la couverture, nos Petites Annonces sont gratuites; alors si vous désirez acheter, vendre, échanger, correspondre ou délirer rien ne vous en empêche mais, attention les pétos il vous faudra pour cela vous adresser à MICRO SWITCH (jusque là ça va) 63 rue Jean Jacques Rousseau 59370 MONS EN BAROEUL (ben oui, mais attention, cette adresse n'est donnée que pour les P.A alors pas d'embrouilles !!).



MEGASOUND



Un utilitaire musical performant, ça vous dis ?! Eh bien Stéphane St Martin et Fabien Fessard (alias FEFESSE) se sont décarcassés un maximum et nous ont pondu MEGASOUND.

Le principal attrait de ce programme est de pouvoir mémoriser des séquences sonores à partir d'enregistrements sur K7. Vous pourrez ainsi retranscrire les musiques de votre choix sur votre Amstrad (Madonna, Chantal Goya, Mano Négra etcétera...). Pour ceux qui ont connu ULTRASON, sachez que le principe est le même mais ici, il est possible de retravailler les sons et la prise en main est également beaucoup plus aisée. Les menus sont omniprésents et l'ambiance graphique agrémenté le tout de façon originale.

Un autre point fort de cette réalisation se trouve dans un programme complémentaire nommé VOCA et qui vous permettra de réaliser vos synthèses vocales sous forme de lignes Basic; très simple d'accès, on peut, avec un minimum de patience, obtenir des résultats tout à fait corrects.



Parmi les programmes complémentaires à MEGASOUND figure aussi un vumètre ou plutôt cinq vumètres différents auxquels il est possible d'adjoindre des animations complémentaires qui donnent un look très "Démo" à l'ensemble.

Critiquer un utilitaire musicale n'est pas chose aisée et c'est donc pour cela que je vous conseillerai d'écrire à Stéphane St Martin 37 rue de la Tranquilité 59229 TETEGHEM afin de vous le procurer sans plus attendre. Pour le prix je suis vraiment désolé mais il ne m'a hélas pas été communiqué mais il sera à n'en pas douter très abordable.

Gizmo...



Editeurs :	S. ST Martin & F. Fessard
Genre :	Utilitaire Musical
Graphisme :	* * * *
Ergonomie :	* * *
Intérêt :	* * * *
Appréciation :	* * * * *

CASTLE MASTER



Oooh mon chAatoo00 !!
Yeah ! Come on Mister Freeze viens voir mon château comme ilébo ! (LULUboy, Virgin 90). Après Driller, Dark side et Total Eclipse voici le nouveau free-scape Incentive: Castle Master.

En fait pour être honnête avec vous j'aurais aimé parler de ce soft sur une double page (style Top Must), mais les places sont chères, et je vous l'avoue il faut être pistonné pour y accéder.

Pourtant les faits sont là et il faut l'assumer nous avons affaire à un must...

Pourtant des histoires de château on en a vu passer, l'effet de surprise ne se situe donc pas à ce niveau.

La surprise c'est en fait le mélange de graphismes en 3D formes

pleines restituant l'atmosphère froide et étrange du jeu, ainsi que la souplesse de vos actions et de la gestion de vos objets.

Un scénario simple mais efficace; les forces occultes ont enlevé votre jumeau (ou jumelle au choix), qui se trouve prisonnier dans un donjon du château. Scénario efficace car il est vicieux dans le sens où il est parsemé d'embûches que seul

toutes les clés ouvrant les pièces mystérieuses du château. Attendez vous à les trouver dans les endroits les plus bizarres mais souvent les plus dangereux. Côté bruitages rien d'extraordinaire mais rien de mauvais non plus, bref c'est clean. En résumé, on a devant soi un jeu prenant, de longue haleine, captivant et promettant de longues heures de casse



votre oeil de lynx ou votre génie à déchiffrer les énigmes brumeuses (comme Gizmo), pourront vous sortir de certains mauvais pas que votre maladresse aura favorisé.

Une fois que vous aurez collecté dix clés, la liberté de votre frère pointerà à l'horizon. Mais avant cela il vous faudra dénicher

tête (on l'a testé pour vous !).

Enfin, si jamais vous vous aventurez dans les obscures catacombes, ne le faites pas sans vous munir d'un bon plan, à moins qu'une patte de lapin ou un fer à cheval... Non !?...Bon moi ce que j'en disais. Quoique Micro Switch a peut être pensé à vous pour ça...Euh pour le plan hein!, parce que côté fer à cheval on est pas très fort...A moins que...Coyote ???!

LULUboy.



Editeur : Domark
Genre : Aventure
Graphisme : * * * * *
Animation : * * * * *
Difficulté : * * * * *
Intérêt : * * * * *
Appréciation : * * * * *



Les B.A.S encore et toujours fidèles au poste malgré le manque certain de matière première mais qu'à cela ne tienne, le p'tit père GIZMO n'est pas encore décidé à laisser tomber cette merveilleuse page tant que toute lueur d'espoir n'est pas anéantie. Alors, let's go pour une nouvelle BIDUCES, ASTOUILLES, O.S.S! La folie envahie nos locaux mais dites vous bien que "les rédacteurs meurent mais ne se rendent pas" (Mon dieu que c'est beau...).

G.

Dans CASTLE MASTER, refermez le pont-levis alors que vous vous trouvez encore dessus. Vous atterrez sur le toit de l'église sur lequel se trouve la clé du fourbi.

Dans RAINBOW ISLANDS, placez vous de manière à ce que l'araignée de fin de niveau fasse des bonds au dessus de vous. Envoyez lui alors un arc-en-ciel dès qu'elle retombe à vos cotés et le tour est joué...

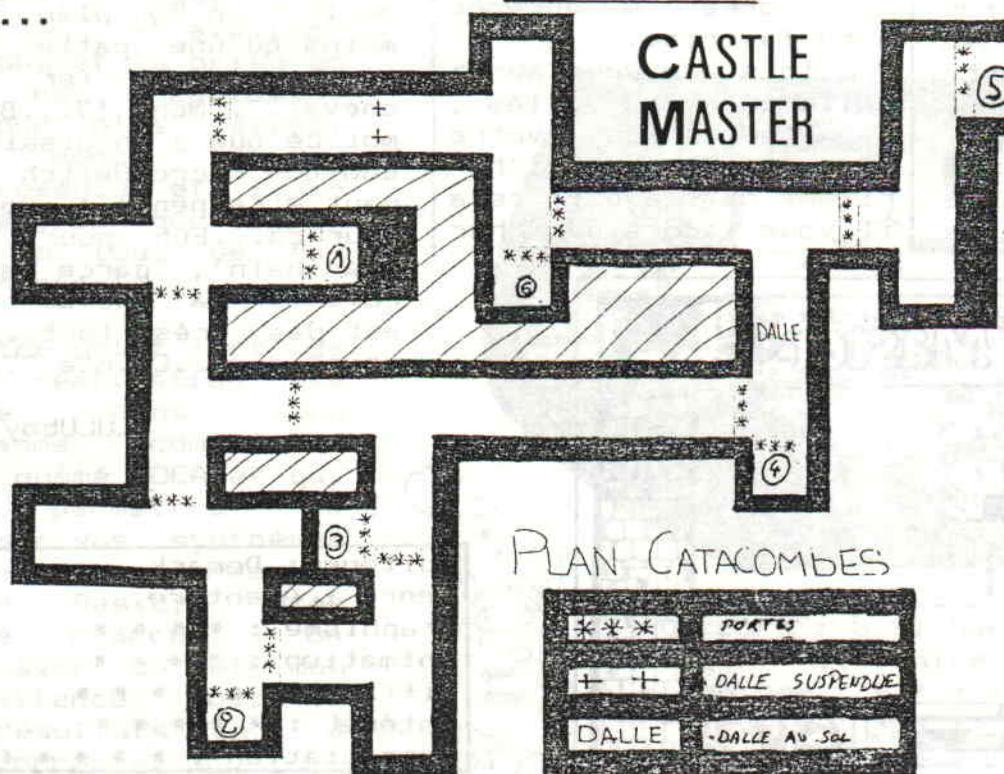
Voilou les codes des 5 premiers niveaux de GEMINI WINGS : THE START, EYE PLANT, WHAT WALL, GOOD NITE & SKULL DUG.

Dans MYTH, pour le monstre du 3ème tableau au niveau 2. Approchez vous de lui, faites demi-tour pour éviter ses tirs et patientez jusqu'à ce qu'il disparaisse.

J'aime la chicorée !!!
Olé !!

Que vous le vouliez ou non, voici la solution d'HOLOCAUSTE :
O-OUVRE ARMOIRE-EXAMINE ARMOIRE-PRENDS LUNETTES-PRENDS COMBINAISON-ENFILE COMBINAISON-NOUVRE PLACARD-EXAMINE PLACARD-PRENDS PIED-DE-BICHE-SUD- SUD- REGARDE SOUS LIT- PRENDS AIMANT-ALLUME ORDINATEUR-ETEINDS ORDINATEUR-N-TIRE ARMOIRE-EXAMINE GRILLE-RETIRE GRILLE-METS LUNETTES-O-MONTE-POUSSE GRILLE-N-E.

PLAN RÉALISÉ PAR LULUBOY ET PIGNOUFF...



Le fait d'appuyer sur CONTROL-CAPS LOCK -U-S-G et O avant de débiter une partie de THUNDER BLADE vous permettra de changer de niveau dès que vous le désirerez en appuyant sur la touche RETURN.

- ① cage d'escalier - sortie
- ② gîte du sorcier - clé - bouteille
- ③ caverne - malk - puits
- ④ piscine
- ⑤ rocher - caisse
- ⑥ caverne - clé - église

- BRICOLOSTICH -

Salut à toi. Je suis de retour, armée bye bye ! Ca commence bien. Je vais vous faire un truc pour les sourds, c'est gizmaux (oups excuse miii...) qui veut avoir du son avec l'Amstrad désolé ce sera du mono; le stéréo c'est une option, enfin bref je vous vois avec vos grand yeux ! Non mais.

! WARNING !

Cette page s'adresse à tous les Coyote en herbe. D'ailleurs en parlant d'herbe un bon joint peut s'avérer fort utile pour la réalisation de ce bricolo...

! WARNING !

Passons à la partie pratique. Il vous faut du câble 2 conducteur environ 1 M, 1 tournevis cruciforme 10 cm de soudure, un fer à souder, une pince coupante, une pince à dénuder et bien sur un ou plusieurs H.P (haut parleur) mais bien que l'on puisse mettre 43 H.P ce sera toujours du mono, HOUIIIINNN !!



Passons à la partie technique. A l'aide du tournevis, merde y'est où ce con ? Ha, le vla ! dévisser les 6 vis du clavier -ATTENTION doucement-! Vous entrez maintenant dans le monde peuplé de l'Amstrad, QUIN c'est vide ! ouais bon on va pas s'éterniser sur une bande de radins qui fabriquent des Amstrad enfin bref. Ha oui le "ATTENTION doucement" c'était pour un câble qui se trouve à droite du clavier (il relie la partie inférieure de la partie supérieure). Prendre le fil, passer un bout par les petites aérations qui se trouvent derrière le clavier, dévisser les 5 autres vis du lecteur de ... AH yen a une qui

DANS LE
PROCHAIN
NUMÉRO:
COMMENT
FAIRE GRILLER
DES STEACKS
SUR SON
IMPRIMANTE??
"COYOTE"
S'ENTRAÎNE
DÉJÀ!!



veut pas venir ! Sale bête va !!!...K7 enlever le lecteur, gaffe y'a des fils quoi ! enlever le HP du dieu depouillé; le fer est chaud j'espère, non ? De la rebellion ? Bon, une fois qu'il est chaud, souder le fil sur le HP de l'AMSTRAD entre nous il y a 2 polarités un + et un - relier les fils sur leurs polarités le fil rouge sur bouton rouge, le fil noir sur le bouton noir (entre nous je délire nierf nierf !!) bon y a plus qu'à remonter le tout, Ha oui, la stéréo c'est pour plus tard avec la grande puissance. Bon je vous laisse écouter...

COYOTE

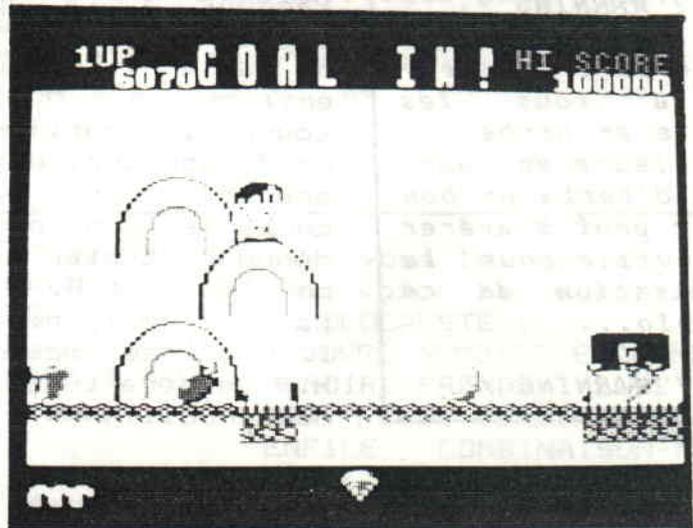
3615 CODE FOIREUX

NO MAN'S

LAND...

BOB

Salut c'est moi, Bob ! Je vous emmène dans un monde très coloré, magique et très mignon. Cet endroit est composé de sept îles où différents ennemis, très colorés eux aussi, ont mis la main sur les fruits et les fleurs. Même ces ennemis n'ont pas vraiment l'air méchants ! Sur la première île vous rencontrerez des insectes comme des chenilles, des abeilles, des araignées; je pourrais vous décrire tous vos ennemis sur les six autres îles mais je préfère vous laisser la surprise. A la fin de chaque niveau vous devrez combattre le gardien. Inutile de vous imaginer un gros costaud, l'air méchant, armé jusqu'aux dents, non pas du tout. C'est t'i pas mignon ça un jeu plein de gens tout gentils. Vous vous déplacez en sautant de plate-forme en plate-

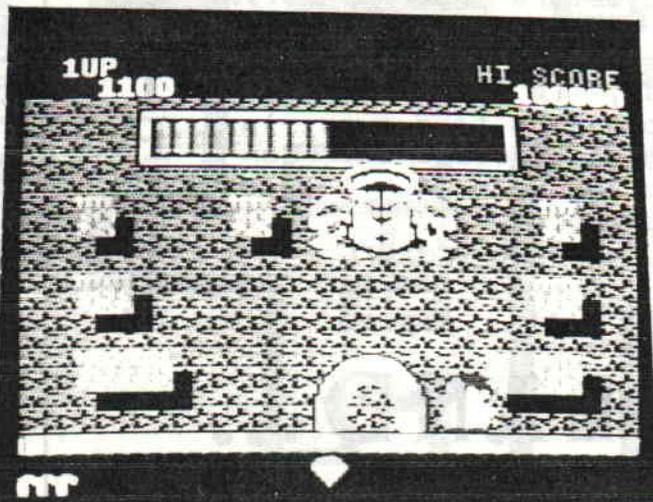


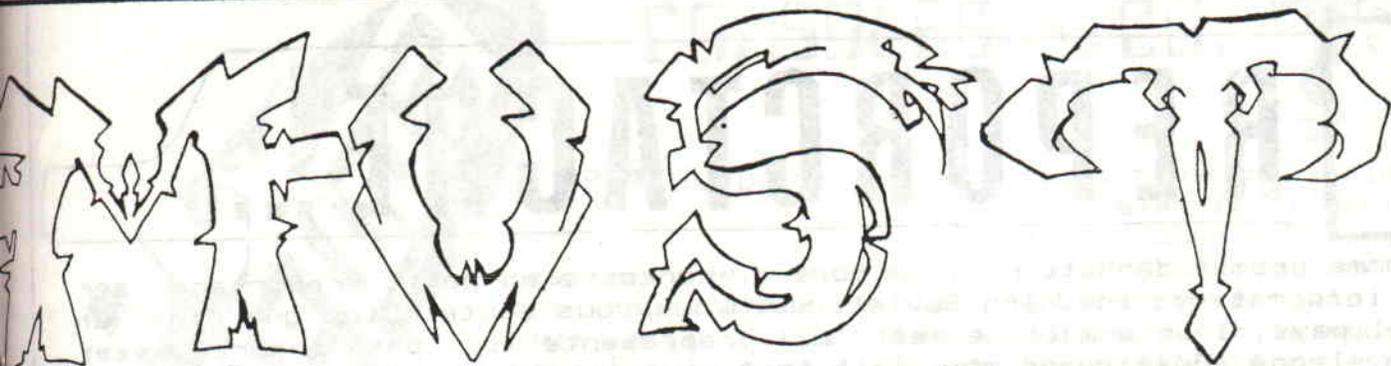
RAINBOW ISLANDS

TAITO

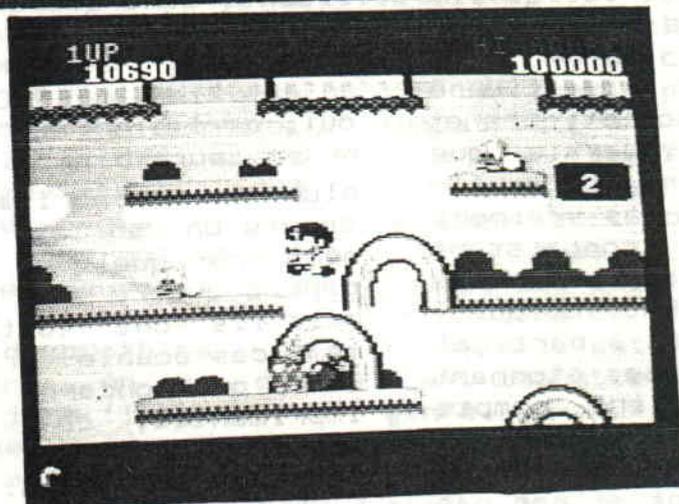
forme mais vous pouvez aussi utiliser des arc-en-ciel qui ont en fait plusieurs fonctions. En effet, ils vous servent aussi à tuer vos ennemis, les emprisonner ou encore à ramasser les objets. Ah oui j'oubliais, vous les cassez (les arc-en-ciel bien sûr) en sautant dessus.

Vous trouverez sur les plate-formes différents objets qui vous seront très utiles : les souliers magiques vous permettront d'agir plus vite, les potions rouges vous feront gagner des arc-en-ciel





(trois maximum) et enfin les potions jaunes qui accéléreront le jet de vos arc-en-ciel. Dans cette petite merveille de jeu se cachent aussi des salles secrètes sur chacune des sept îles mais je ne vous dirais pas comment y accéder ni où elles se trouvent primo parceque ça serait trop facile et vous auriez moins de motivations pour jouer et secundo parceque je ne les ai pas encore trouvées (au fait, si par hasard, on sait jamais, vous les trouvez n'hésitez pas, écrivez moi !!!). Sachez aussi que votre temps n'est pas illimité car au bout d'un certain moment le niveau de l'eau (vous êtes sur des îles, n'oubliez pas !) monte et vous risqueriez d'être noyé (car maman a oubliée de vous mettre une bouée dans votre valise alors forcément vous cou-

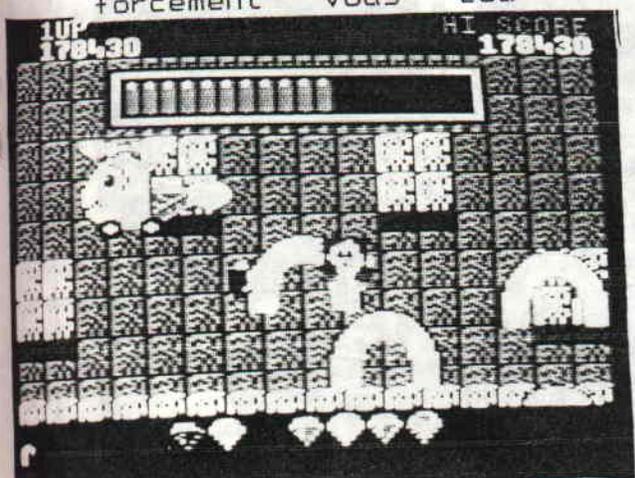


lez !?!). Mais ne vous inquiétez pas, vous serez avertis par un

signal (Hurry en l'occurrence) qui indiquera la montée subite de l'eau.

En somme, un p'tit jeu très attrayant et franchement qui change de ces jeux de combats violents et sangui-naires truffés de méchants pas beaux. Je ne dis pas cela parceque je suis une fille (bande de machos !!) car j'apprécie aussi les tchac-tchac-poum-poum mais se distraire de temps en temps avec un jeu comme Rainbow Islands ne peut pas faire de mal.

LN.



Editeur : Ocean
 Genre : Arcade sourcilière
 Graphisme : * * * * *
 Animation : * * * * *
 Difficulté : * * * * *
 Intérêt : * * * * *
 Appréciation : * * * * *

REPORTAGE...

Comme promis dans le n.6, je vous ai concocté un petit reportage sur l'informatique en Union Soviétique. Vous vous doutez bien que dans un tel pays, l'informatique est mal représentée et pas encore assez développée. J'ai quand même fait tout mon possible pour voir quel est le matériel qu'ils utilisent, dans quels buts et quels sont les problèmes majeurs qui subsistent.

J'ai donc questionné quelques soviétiques et je vous avouerais que sur le plan informatique, c'est pas vraiment ça: ils connaissent quelques bonnes marques comme AMSTRAD (et oui!) et IBM, mais à part ça! Ceci n'est pas étonnant si l'on tient compte que l'ordinateur est utilisé surtout professionnellement et non pas comme dans d'autres pays comme la France pour faire joujou! Donc l'ordinateur n'est pas présent dans les foyers ou du moins pas dans ceux où je me suis rendue. Bien sûr on

peut supposer qu'il existe des exceptions dans des familles assez haut placées sur l'échelle sociale.

Grâce à ma perspicacité j'ai tout de même vu des bouquins sur le sujet mais bon pour traduire je n'avais pas vraiment que ça à faire et la tronche des livres n'était pas attrayantes...

Mais ma soif de trouver plus de renseignement ne s'est pas arrêtée là et j'ai donc décidé d'aller dans un institut (ou université si vous préférez) informatique de Kharkov (Ukraine). Là non plus ça n'a pas été triste, c'est quelque chose à voir. Tout d'abord quand on voit la tête des bécanes, on se demande si

on est bien en 1990! Et oui, certains de leur ordinateurs ne sont plus en fabrication depuis un an et voir même pour quelques uns depuis quatre ans!!!

Mais ils ont tout de même des double drive. En ce qui concerne les imprimantes, ce sont des EPSON mais ils n'en ont pas des masses. Attention mesdames et messieurs, un point positif: leur clavier comporte deux écritures c'est pas mal, non?

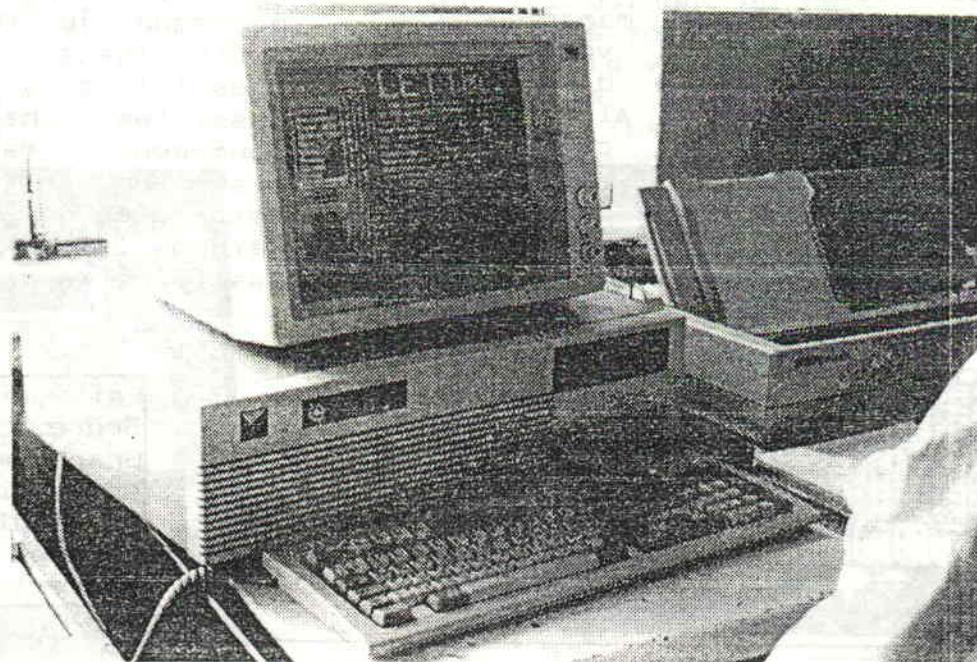
Quant à la procuration des programmes et des périphériques comme les souris, elle se fait au marché noir entre les différents instituts (au passage, le marché noir est officiel et non illégal comme beaucoup le pensent mais c'est un trafic monstre...).

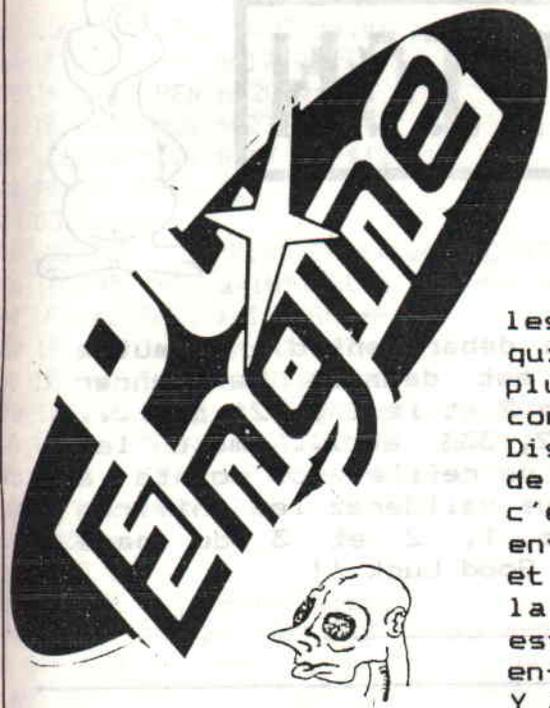
Mais bonne surprise, ils avaient un Amstrad 2086 mais je n'ai pas pu le voir car il me fallait une autorisation de je ne sais qui encore?! Ils m'ont dit que cet ordinateur ne servait que pour les professeurs qui faisaient leur premier pas dans le domaine informatique.

Bref, quelques bonnes bécanes mais en trop petit nombre, encore peu d'intérêt de la part de la population....

Un conseil pour le gouvernement soviétique: au lieu de dépenser des sommes monstrueuses dans l'armement, il ferait mieux de se constituer un budget informatique aux proportions de leur pays.

LN.





CONSOLES & CO.

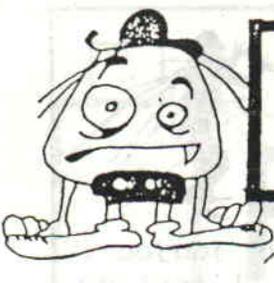


BY LULUboy

Depuis des années on ne cesse d'accroître la performance des graphismes informatiques de nos softs favorisés dans un souci de réalité sans cesse effleuré par les nouveaux produits informatiques. Aujourd'hui ce qui semble être le plus proche de la perfection en matière de jeux, c'est aux consoles de jeux qu'on les doit. Les japonais sont bien sûr les leaders de ce marché, il suffit de se remémorer quelques noms pour cela, et parmi les plus célèbres on peut citer Nintendo, Pc engine, Action Set (moins connue), et bientôt Pc Engine Super Grafx. Après avoir réveillé tout le monde un certain 7 décembre 42 au matin pour nous montrer ses nouveaux pétards, peut être assistons nous à un nouveau péril jaune.... Ooh calmons nous faut pas charier, le fait est que les japs sont plus malins que nous et il faut avouer que leurs produits sont très attractifs. Bien sûr ce ne sont pas

les jeux de Nintendo qui nous attirent le plus mais plutôt les consoles 16 bits. Disponible sous forme de cartouches, bientôt c'est le laser qui va envahir nos boutiques et on comprend pourquoi la qualité des softs est nettement meilleure enfin je crois !? Y a des gens qui savent être très mauvais même sur les meilleurs supports disponibles de nos jours... Ah si si, j'vous jure !! Conséquence de cette nouvelle petite révolution, une jolie chute des prix. Ainsi Nintendo passe à 690 frs, la console Nec a 1490 frs et les CD ROM pourraient voir leurs prix baisser d'environ 100 frs pour atteindre 400 ou 300 frs selon les jeux. Bref bientôt tout le monde va être poussé à acheter sa console à plus ou moins long terme. Ce qui veut dire que toutes les grandes marques d'ordinateurs vont sortir leur console afin de contrer la concurrence. Ne parle t-on pas d'ailleurs d'un CPC 2, qu'Amstrad pourrait sortir d'ici Septembre. Enfin cela reste un bruit de couloir, il faut dire qu'on fantasme beaucoup sur les futurs produits qu'Amstrad serait en train de préparer, même si la possibilité de sortie d'une console reste la plus probable... Cependant les concurrents n'ont pas attendu Amstrad pour sortir

leurs nouveaux joujoux. Par exemple l'arrivée de la console Pc Engine Super Grafx va certainement être dans les mois à venir le nouveau test intensif des utilisateurs. Ces particularités ??? Simple: 4096 couleurs 128 sprites, pas de compatibilité laser, mais elle semble fort bien s'en passer. Un super soft vous est livré avec, vantant toutes les possibilités graphiques de la console, et c'est vrai que c'est chouette dans son genre. Le jeu est un simulateur de vaisseau spatial traversant des orages magnétiques dont les éclairs sont ma foi fort impressionnants. Un bruitage d'excellente qualité et un vaisseau mère à ne rater sous aucun prétexte. Enfin voilà un léger aperçu des consoles actuelles, mais les mots ne suffisent pas il faut vous en mettre plein les yeux en allant constater de vous même les performances de ces petites machines. Une chose est sûre, c'est que l'évolution de ces consoles est constante et qu'elle révolutionne tout ce qui a pu être réalisé en matière graphique et dans le domaine sonore. De quoi vous donner de nouveaux frissons, mais cela à un prix peut être encore excessif, et face à une machine qui enlève aussi certain plaisir qu'on pouvait avoir avec son ordinateur, style, piratage, copie de jeu, réalisation de démo etc



PROGRAMMATION



Le programme qui suit est un 421. Pour ceux qui débarquent d'une autre planète je précise qu'il s'agit d'un jeu où il est demandé de lancer trois dés à trois reprises afin d'obtenir le 4, le 2 et le 1 ; 421 quoi... Il est également possible de réaliser un 111, 222, 333 etc... mais les points seront alors moins élevés et le but étant de refiler vos points à l'adversaire mieux vaut tenter le fameux 421. Vous validerez les chiffres que vous désirerez changer à l'aide des touches 1, 2 et 3 du pavé numérique et RETURN vous en amènera de nouveaux. Good Luck !!

```

10 MODE 1
20 INK 0,16:INK 1,3:BORDER 16
30 SYMBOL AFTER 33
40 SYMBOL 200,0,248,132,114,10,10,10,6
50 SYMBOL 201,0,31,33,78,80,80,80,96
60 SYMBOL 202,6,10,10,10,114,132,248
70 SYMBOL 203,96,80,80,80,78,33,31
80 SYMBOL 124,0,0,255
90 SYMBOL 205,0,0,0,0,0,255
100 SYMBOL 33,32,32,32,32,32,32,32,32
110 SYMBOL 91,4,4,4,4,4,4,4,4
120 SYMBOL 93,0,0,0,0,0,255
121 SYMBOL 37,32,32,112,248,112,32,32
130 N=2:P(1)=9:P(2)=9:T=1:r=0:y=0
140 PRINT CHR$(201):PLOT 16,395:DRAW 620,395:LOCATE 39,1:PRINT CHR$(200):PLOT 4,385:DRAW 4,365:LOCATE 1,3:PRINT CHR$(203):PLOT 16,35
150:DRAW 620,356:LOCATE 39,3:PRINT CHR$(202):PLOT 619,365:DRAW 619,385:LOCATE 2,2:INPUT"NOM DU 1er JOUEUR ";A$(1)
160 LOCATE 2,2:PRINT SPACE$(37)
170 LOCATE 2,2:INPUT"NOM DU 2eme JOUEUR ";A$(2)
180 WINDOW #1,2,18,11,12
190 WINDOW #2,22,39,11,12
200 LOCATE 1,5:PRINT"QUE LE JEU COMMENCE A TOI DE JOUER "A$(2)
205 PRINT"APPUIE SUR UNE TOUCHE ET BONNE CHANCE"
210 CALL &BBO6:CLS
220 a=INT(RND*6)+1
230 b=INT(RND*6)+1
240 c=INT(RND*6)+1
250 LOCATE 16,3:PRINT a;b;c
260 u=10-(LEN(a$(1))/2):LOCATE u,10:PRINT UPPER$(a$(1)):U(1)=32-(LEN(a$(2))/2):LOCATE u(1),10:PRINT UPPER$(a$(2)):LOCATE 2,10:PRINT p(1):LOCATE 22,10:PRINT p(2)
270 RESTORE 310
280 FOR J=1 TO 12
290 READ Q,S,K,D,F,G,H
300 LOCATE Q,S:PRINT CHR$(K):PLOT D,F:DRAW G,H
310 DATA 15,2,201,240,379,390,379,25,2,200,228,370,228,340,15,4,203,240,340,390,340,25,4,202,395,370,395,350,1,9,201,16,267,287,267,19,9,200,299,255,299,201,19,13,202,290,197,16,197,1,13,203,5,207,5,255,21,9,201,335,267,625,267,40,9,200,635,255,635,207
320 DATA 40,13,202,625,197,335,197,21,13,203,325,207,325,255
330 NEXT J
340 CLS#1:PRINT #1,STRING$(P(1),"%"):CLS#2:PRINT #2,STRING$(P(2),"%")

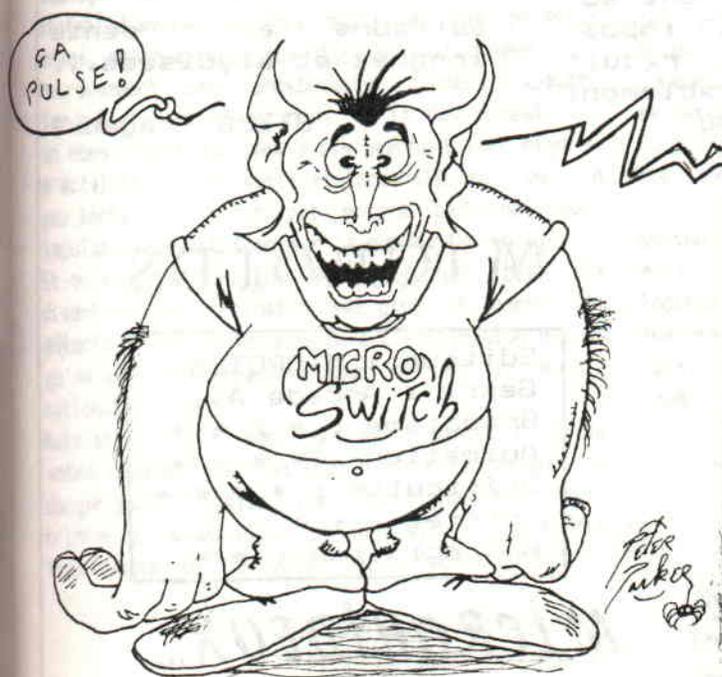
```

Programme réalisé par
Frédéric DUMORTIER

```

60 LOCATE 1,25:INPUT"de(s) a relancer(1,2,3)";x
61 IF x=1 THEN n=17:v=v+2
62 IF x=2 THEN n=20:v=v+3
63 IF x=3 THEN n=23:v=v+4
64 LOCATE n,2:PRINT CHR$(245)
65 IF x=0 THEN 420
66 GOTO 350
67 LOCATE 17,2:PRINT CHR$(124):LOCATE 20,2:PRINT CHR$(124):LOCATE 23,2:PRINT CHR$(124)
68 IF v=5 THEN a=INT(RND*6)+1:b=INT(RND*6)+1
69 IF v=2 THEN a=INT(RND*6)+1
70 IF v=3 THEN b=INT(RND*6)+1
71 IF v=4 THEN c=INT(RND*6)+1
72 IF v=6 THEN a=INT(RND*6)+1:c=INT(RND*6)+1
73 IF v=7 THEN b=INT(RND*6)+1:c=INT(RND*6)+1
74 IF v=9 THEN a=INT(RND*6)+1:b=INT(RND*6)+1:c=INT(RND*6)+1
75 IF w=2 THEN 530
76 v=0:w=w+1
77 GOTO 250
78 LOCATE 16,3:PRINT a;b;c
79 IF A=4 AND B=2 AND C=1 OR A=4 AND B=1 AND C=2 OR A=2 AND B=4 AND C=1 OR A=2 AND B=1 AND C=4
OR A=1 AND B=2 AND C=4 OR A=1 AND B=
AND C=2 THEN r=8:LOCATE 1,15:PRINT "4 2 1 : "A$(T)" TU AS GAGNE 8 POINTS " :P(T)=P(T)-r
80 Y=A
81 IF A=B AND A=C THEN r=y:LOCATE 1,15:PRINT""A;A;A": "A$(T)" TU AS GAGNE"R"POINTS":P(T)=P(T)-R
82 IF t=1 THEN p(2)=p(2)+r
83 IF t=2 THEN p(1)=p(1)+r
84 IF A=1 AND b=1 AND c=1 THEN r=7
85 FOR z=1 TO 1500:NEXT z
86 LOCATE 10,5:PRINT SPACE$(30):LOCATE 10,6:PRINT SPACE$(30):LOCATE 10,7:PRINT SPACE$(30)
87 IF T=1 THEN T=2:m=LEN(a$(t)):e=20-(m/2):LOCATE e-1,6:PRINT "!":LOCATE e+m,6:PRINT """:LOCATE
e,6:PRINT UPPER$(a$(t)):LOCATE e-1,
88 PRINT CHR$(201):LOCATE e,5:PRINT STRING$(m,"a");:PRINT CHR$(200):GOTO 610
89 IF T=2 THEN T=1:m=LEN(a$(t)):e=20-(m/2):LOCATE e-1,6:PRINT "!":LOCATE e+m,6:PRINT """:LOCATE
e,6:PRINT UPPER$(a$(t)):LOCATE e-1,
90 PRINT CHR$(201):LOCATE e,5:PRINT STRING$(m,"a");:PRINT CHR$(200)
91 LOCATE e-1,7:PRINT CHR$(203):LOCATE e,7:PRINT STRING$(m,"5");:PRINT CHR$(202)
92 IF P(1)<1 OR P(2)<1 THEN 630 ELSE V=0:W=0:y=0:r=0:GOTO 220
93 z(t)=z(t)+1
94 IF T=1 THEN I=2
95 IF T=2 THEN I=1
96 CLS:PRINT a$(T)" TU AS PERDU TU AS"Z(I)" PARTIE CONTRE"Z(T)"PARTIE POUR "A$(I)"
97 PRINT
98 PRINT"UNE REVANCHE O/N ?"
99 IF INKEY$="O" OR INKEY$="o" THEN v=0:w=0:p(1)=9:p(2)=9:GOTO 210:ELSE 670

```

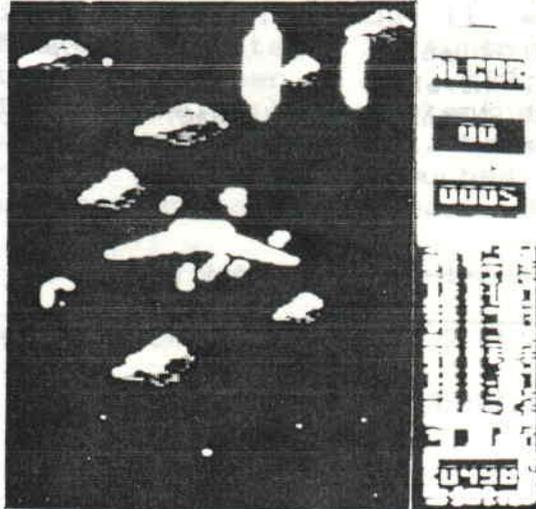


*Vas y mon grand, fait comme Frédo,
 envois nous ton programme et tu
 gagnes une semaine avec Ginette
 notre petite mouche des fles.....
 A moins que tu ne préfères un abon-
 nement ??? Moà ce que j'en dis.....
 Attention chacun fait ce qu'il veut
 c'est la loi de l'univers et puis
 Dieu... Les fleurs... Les arbres,
 mais je m'égare !!!!*

EAGLE'S RIDER

Dites les gars, j'ai un problème. Je dois faire la critique d'EAGLE'S RIDER et je ne sais pas par où commencer vu que je suis très déçu par ce soft. Enfin, ce n'est pas grave, commençons par le début...

Vous incarnez Steve Jordan, pilote intergalactique et avez pour but d'annéantir la planète mère des Cyborgs. Il faut donc pour cela diriger votre vaisseau au travers de champs de mines, météorites et contrer les attaques des escadrilles ennemies. Cela afin de rejoindre des stations orbitales sur lesquelles vous pourrez soutirer des informations à différents personnages afin de pouvoir obtenir les coordonnées de la planète mère. Discuter avec les personnages constitue donc la partie aventure du soft mais pour en arriver là il faut d'abord comprendre le fonctionnement des foutus radars

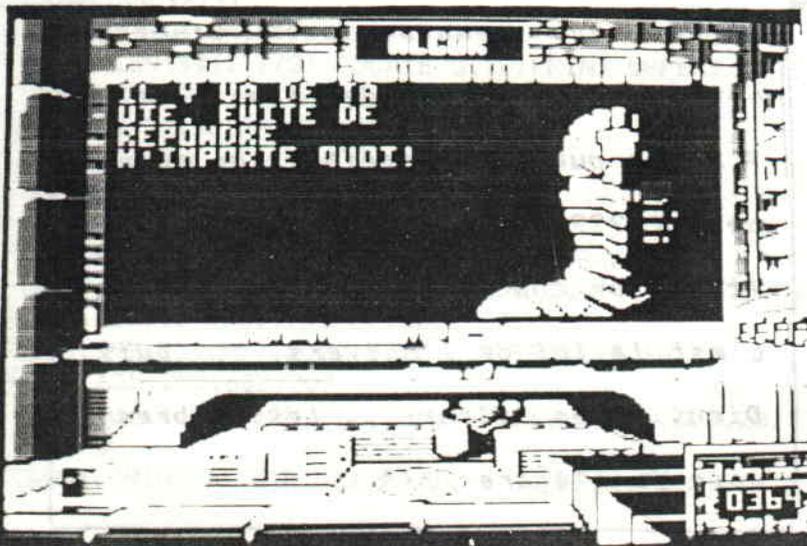


de la partie arcade et récupérer ça et là les cristaux d'énergie sous peine de voir votre vaisseau exploser sans raison apparente. La partie pilotage est des plus stressante et il est assez difficile d'atteindre les stations. De plus, une fois la station atteinte on se retrouve face à une liste de personnages qui nous baratinent une ou deux phrases sans intérêt. Poser des questions aux personnages est impossible, ce qui réduit déjà considérablement l'intérêt du jeu.

Ce jeu constitue en fait une bien pâle copie de l'Arche du Capitaine Blood ce qui, une fois cette comparaison effectuée, ne donne plus vraiment envie d'y jouer et c'est bien dommage pour Microïds qui ne parvient qu'à saborder sa réputation déjà bien instable.

Je tiens également à préciser qu'Amstrad 100% a décrit ce jeu comme un must en lui accordant 90%. Il est vrai qu'une mauvaise critique de ce jeu aurait pu faire baisser les ventes et Microïds aurait eu une dent contre A100%. Comme quoi il vaut mieux être un journal indépendant comme Micro Switch et donner la vraie opinion que l'on a d'un jeu plutôt que de s'appeler Amstrad 100% et devoir surnoter ce même jeu sous peine d'avoir des différends avec les éditeurs aux dents longues et aiguës...

GIZMO (rageux)



MICROIDS

Editeur : MICROIDS
Genre : Arcade Av.
Graphisme : * * * *
Animation : * * * *
Difficulté : * * * *
Intérêt : * *
Appréciation : * *

MICROHIDEUX...



WHAT ABOUT ...?



Qu'est-ce que j'apprend ?! Vous n'avez pas un bon niveau scolaire, vous ne savez pas combien font $2 + 2$ (je vais vous le dire, ça fait 6, je sais j'ai toujours été super forte en Math !). Et bien c'est du joli !!! Heureusement que les programmeurs ont pensé à vous et ont conçu des jeux éducatifs pour tous les âges et toutes les matières sauf peut-être le cathé et l'éducation sexuelle.

Bien sûr ça ne vaut pas les cours que vous pouvez avoir au bahut mais c'est tout de même un plus non négligeable pour ceux qui dorment pendant que le prof parle. L'avantage est surtout lorsque vous vous endormez ou que vous vous plantez car ce n'est pas l'ordinateur qui se mettra à vous engueuler. Pour en revenir à ces logiciels, l'apprentissage des différentes matières est très agréable

surtout lorsque vous vous trouvez face à une bonne réalisation et de jolis graphismes durant la leçon comme dans Génération 5 qui permet d'améliorer son français.

En somme, un style de logiciel méconnu du public et qui peut pourtant se révéler efficace pour tous. Ça vaut quand même le coup d'en parler et pourquoi pas, de s'y risquer...

LN.



"Idéologie quand tu nous tiens!", c'est la réflexion que vous avez pu avoir après la diffusion sur A2 d'un reportage sur l'univers du logiciel et de son impact sur nos mentalités: Qui veut se faire psychanalyser...?

A travers ce reportage de l'émission "Envoyé spécial", on a pu apprendre avec surprise que nos gentils petits logiciels cachent une certaine idéologie politique derrière leur scénario souvent guerrier. Par exemple "The last patrol", soft qui fait un tabac aux USA, est tout à fait révélateur de la mentalité américaine qui tente une fois de plus de se guérir de sa guerre du Vietnam.

Même Israël en est venu à apprendre à sa jeunesse comment il faut réprimer les palestiniens à travers un soft très mal réalisé (il faut le souligner), ou vous avancez dans la capitale en tentant d'éviter les jets de pierres des palestiniens, grâce à vos armes ultra perfectionnées.

Heureusement, deux adolescents viennent rassurer les reporters d'A2 (et nous par la même occasion!), en nous disant que même s'ils prennent leur pied en s'éclatant sur des softs violents (le mot est un peu fort), il n'ont pas encore déchaîné leurs impulsions dévastatrices sur la population voisine.

Et on a du mal à ne pas être d'accord lorsqu'ils disent que leur ordinateur est plus un moment de détente et une porte ouverte à l'imagination plutôt qu'un moyen de propagande leur dictant la morale nationale.

Mais attention les mecs, qui sait, dans un coin de votre inconscience vous êtes peut être devenu un danger pour la nation, avec des impulsions meurtrières qui sommeillent en vous, suite à une partie trop poussée de "Barbarian" ou de "Wings of Fury".

En rapport au débat que LULUboy nous a rédigé sur cette même page, il faut quand même se rendre à l'évidence que la quasi-totalité des softs actuels (et anciens) sont axés sur un seul principe: la destruction. Le mot est un peu fort mais regroupe en fait les jeux guerriers bêtes et méchants comme Operation Wolf, les jeux de baston comme Wild Streets et les nombreux autres du style Wings of Fury, Heavy Metal ou encore Sky War.

Cela m'amène à reprendre la phrase désormais classique "Pourquoi tant de haine?!..." et je répondrais que c'est dû tout simplement au fait que c'est un filon qui marche et qu'il en sera ainsi tant que les joueurs ressentiront le besoin de se défouler en zigouillant des tas de sprites déchaînés. Vous me direz que je ne vous apprends rien et j'en suis conscient mais c'est surtout pour que l'on se rende enfin compte que notre univers ludique tourne en rond et malgré quelques bons "essais" comme Bomb Jack, Tetris, Captain Blood et les nombreux jeux d'aventure, on

retombe toujours dans la platitude scénaristique des jeux guerriers. J'avoue que jouer à Gryzor ou Silk-worm de temps en temps ne me dérange pas, bien au contraire, mais j'aimerais aussi voir apparaître des softs de conception plus originale parmi les nouveautés avec, pourquoi pas, un jeu sur l'élevage des pissenlits...

6.



LULUblood (celui qui dit blob, il perd rien pour attendre...)

LES ANGES TERRES

Les numéros passent et on ne se lasse toujours pas de vous parler de nos plus vieux softs. Thanatos, Top gun, Cauldron, c'est à dire l'aventure à cent à l'heure avec beaucoup de sorcellerie, de suspens et de frisson... Hein ? Quoi ? Il veut quoi le petit Gizmo, y veut parler de Gabrielle, mais vas y mon grand, tu sais comment on fait hein ? C'est bien tu iras loin.

LULUboy

Les forces des tenebres ont eu raison de la surface terrestre sous forme d'un holocauste nucléaire. Les âmes sont alors condamnées aux feux de l'enfer pour l'éternité lorsque soudain surgit l'ange GABRIELLE descendu de son nuage afin de ramener au paradis les âmes repenties. Votre héros est donc une héroïne au look angelique; ailes dans le dos, jean moulant et tee-shirt rétréci bref, tout pour damner un

saint. Si en plus de ça je vous dis que sur la présentation elle ne garde que les ailes, alors là vous allez me dire "Arg, je veux ce soft!". En bien non bande de petits obsédés car ce n'est pas tout d'admirer une t'ite meuf dévêtue, encore faut-il que le soft soit intéressant. Et c'est là que ça cloche car malgré la beauté des graphismes (où UBI SOFT a réussi un super pompage d'ANTIRIAD), ce soft est

des plus ennuyeux. Il suffit d'avancer (à pied ou en battant des ailes) dans une suite de tableaux en lançant des épées sur les nombreux ennemis. On ramasse des "extra-life", des clefs, des détonateurs et on

fait quinze fois le tour du jeu sans éprouver le moindre intérêt. C'est d'autant plus dommage que les graphismes et la qualité de l'animation sont contraints de subir la

pauvreté d'un scénario baclé. Enfin, il est vrai que beauté et intelligence font souvent chambre à part...

G. 10/20

GABRIE

E
L
L

"Top Alpha 4, pour Alpha Banana lango. Suis sur le point de faire contact sauce tomate à 3 heures. Cacahuètes amorcées..."

Salut les mecs, ça vous impressionne hein, ce genre de truc, c'est parce que j'suis un Top Gun. Bien sûr j'vous dis

ça sans vantardise, c'est pas mon genre. Faut que j'me farcisse un soviet et il est presque dans ma ligne de tir. Bien sûr j'ai branché les missiles pour être sûr de faire mouche, d'ailleurs il vient de se placer en plein dans mon viseur



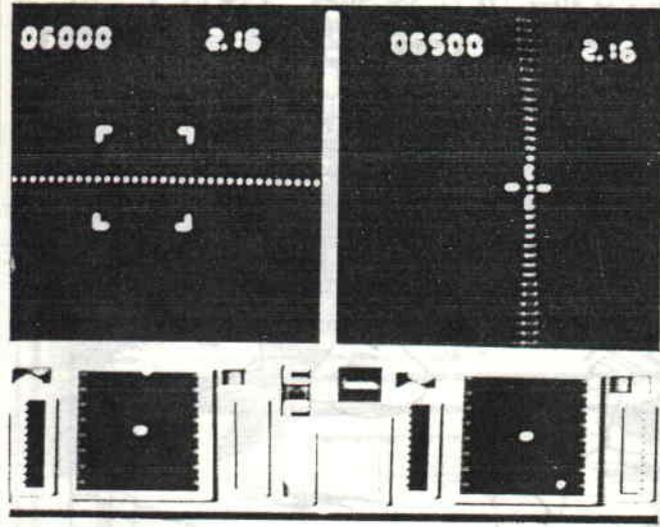
dans trois secondes je lui envoie la sauce. C'est parti mon kiki... Oh lui!, il a lancé un leurre et il me fait un piqué en vrille !! Eh moi j'sais pas faire ça Oh l'autre, il est derrière moi et on dirait qu'il m'en veut. "Chucky One à top Moumoune, suis en difficulté...". Eh!, z'auriez pu prévoir un siège éjectable il est en train d'me percer ma carlingue, Parasite... Mais un Top Gun ne perd pas son sang-froid, il trouve une solution. Après avoir augmenté

les gaz (pas ceux que vous pensez !!), je balance un leurre et exécute un joli retourné afin de me dégager de ma délicate position c'est alors face à face que notre duel reprend de plus belle. Maintenant il ne peut y avoir qu'un seul gagnant, c'est lui ou moi (c'est mathématique!). Bzzzz... Zwapp.. Zorglubb... Pfuiii. "Ben, P'tit Fantôme à quoi t'as touché encore une fois? -Meuh! J'ai rien fait moi... Meuhnoonn!!! -Pour une fois que j'avais le joystick...

Zut!, super Top Gun, le problème c'est que le programme a souvent des ratés de ce genre, c'est un scandale, j'exige un Top Gun 2 qui fonctionne... LULUboy.



16/20



CAULDRON

"Un la la, la tête que je me paye ce matin!", c'est l'affirmation qui pourrait vous venir à l'esprit après avoir rechargé Cauldron, car pour ressembler à une sorcière vous n'avez pas raté votre coup les mecs!

Le jeu débute donc dans votre chaumière dont la cheminée laisse échapper une épaisse fumée blanche et vous vous préparez à faire démarrer votre balai Honda, tout droit sorti d'une usine japonaise, (ça c'est pour l'anecdote!) Mais pour prendre votre

vol, n'oubliez pas de décoller d'une clairière, sinon gare aux branches d'arbres... Une fois dans les airs c'est à coups d'accélération de mon balai diabolique que je me dirige vers l'entrée de la 1ère grotte après avoir bien entendu trouver la clef de la "porte magique". Mais alors faut aimer les chauves souris; qu'est ce qu'elles sont chiantes! Si c'est pour me parler de Batman, c'est pas la peine je l'ai vu (Publicité quand tu nous tiens...). Une fois à l'intérieur de la grotte c'est toujours du style 4ème dimension...vous voyez ce

que je veux dire, les rochers qui flottent dans les airs, les citrouilles qui rigolent, bref tout ce qui peut vous gêner à récupérer vos objets magiques, (balai, chaudron etc). Je vous raconte pas la difficulté...non, non j'vous raconte pas!! Ils auraient pu le faire plus facile ce jeu dont le scénario est intéressant, mais alors la réalisation, dure dure!! Dommage, il y avait de beaux graphismes, mais bon c'est passable, enfin c'est mon avis vous n'êtes pas obligés de le partager. (Quoique...?!)

LULUboy

14/20



THANATOS

Chalut, les chorcières et chorcières..Glubb!.. Excusez moi pour ce charabia j'étais en train de finir mon sandwich aux escargots qui périsait depuis une semaine sur le coin de ma table, euh mais bon, là n'est pas le sujet, et je disais donc salut aux sorciers et sorcières ainsi qu'à la populace d'enchanteurs d'envouteurs etc... Après Cauldron, Sorcery et autre soft à potions magiques, voici Thanatos, soft aux multiples facettes qui ont vite fait de nous attirer l'oeil. Cette fois vous n'êtes ni une sorcière ni un lutin, ni un magicien, mais un dragon splendide (vous vous c'est pas des bobards!). Enfin splendide, oui...mais c'est

chiant le truc qui pendouille à votre cou, mais bon, on va pas faire le difficile. Le but de votre périple magique est de récupérer une jolie jeune sorcière que vous emmenez au delà des portes maléfiques d'un sinistre château-fort, afin que celle-ci puisse à l'aide de ses incantations, débarrasser votre monde fabuleux de tout ces horribles insectes, dragons à deux têtes, araignées visqueuses ou puma enragé que vous aurez combattu lors de votre voyage, (Beuurk! rien de tel qu'une bonne douche après ces horreurs. Mais que fait donc le CSA?) Il vous en faudra des stratégies pour vous défaire des griffes de ces animaux du démon.

16/20

D'ailleurs faites gaffe à votre coeur, parce qu'il est plutôt fragile face aux taquineries de vos ennemis, on n'aurait pas un peu cardiaque sur les bords De nos jours on engage n'importe qui, alors pourquoi pas vous...!?! Hein!, non j'suis pas méchant, si on peut plus dire la vérité alors là...Pffuu!!

En tout cas, coté graphismes et réalisme Thanatos est chouette, le scénario est excellent et la difficulté est surmontable après quelques jours d'échecs et de déboires.

Voilà, voilà que vous dire de plus, nothing of course!...

LULUboss

(Whoua!, le double jeu de mots...wouarf!)





DR. DOOM'S REVENGE ?! C'est quoi cette chose? Ah mais oui, c'est un soft dans lequel on retrouve des tas de personnages de la Marvel ! Vous voyez quoi, les super-héros et super vilains tel l'Araignée (Spiderman), le Super Bouffon (Hobgoblin) et tout ce qui suit... Avec des personnages comme ça on pouvait s'attendre à un soft plutôt bon mais non, les gens de chez Empire (société dont je ne connaissais pas l'existence) ont tout simplement réussi à nous offrir une poubelle de plus qui cette fois mérite vraiment sa place au nirvana des nullités. Alors qu'ils auraient pu nous concocter un soft du style Arcade-Aventure on se retrouve dans un bête jeu de combat où chaque niveau apporte son nouvel ennemi. Cela ne suffit certes pas à en faire un mauvais jeu, d'autant plus que les graphismes sont plutôt réussis mais la gestion des combats est très mal faite car il arrive trop fréquemment que les deux personnages se superposent et il est alors impossible de porter ou même de recevoir des coups.

Point de vue maniabilité c'est assez folklorique du fait de la lenteur d'animation

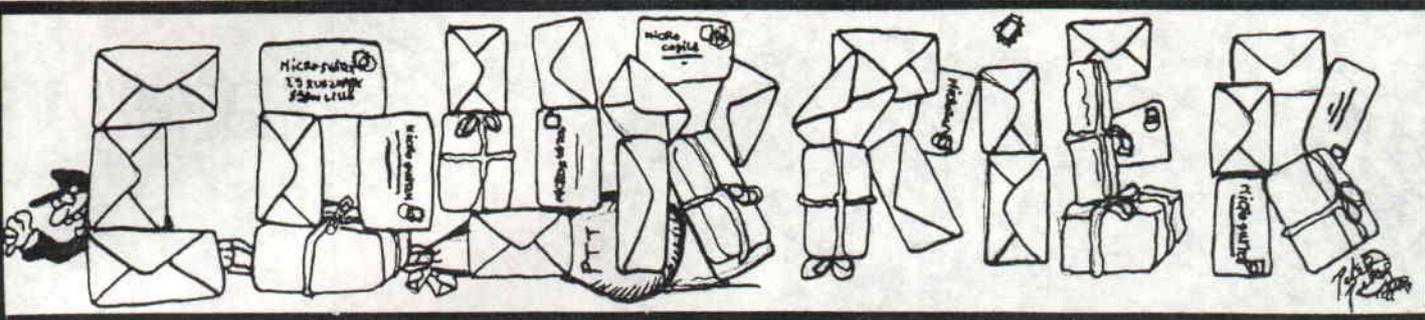
mais que voulez-vous, un mauvais jeu se doit d'avoir beaucoup de défauts... Les défenseurs de ce soft (si il en existe) me diront qu'il est quand même chouette de pouvoir balancer le bouclier de Cap America et la toile de l'Araignée à la tête des super-pabôs euh... vilains et de coller l'Araignée au plafond mais halte-là bande de nouveaux-nés car boucliers et toile ne sont ni plus ni moins que de futiles gadgets afin de rendre le soft plus crédible. Pour ce qui est de l'Araignée, le fait qu'elle puisse s'accrocher au plafond ne l'empêche pas d'être touchée par les tirs de certains adversaires ce qui, me semble t'il, est assez foireux, non? Il est quand même à noter que plusieurs pages écrans style B.D font leur apparition au

cours du jeu et qu'elles sont du plus belle effet. Un dernier détail au sujet du début de chargement où apparaissent deux questions ayant rapport aux caractéristiques des personnages du soft, les réponses se trouvent bien évidemment dans la notice et chaque chargement pose de nouvelles questions mais je pense que les pirates doivent eux aussi connaître la merveilleuse invention qu'est la photocopieuse... Enfin bref, ils ont tout faux chez Empire.

GIZMO (rlock)

Editeur : EMPIRE
 Genre : Combat
 Graphisme : * * * *
 Animation : * *
 Difficulté : * *
 Intérêt: Aucun
 Appréciation : Aucune





Salut la compagnie ! Tout d'abord je voudrais m'excuser auprès de nos lecteurs pour le retard que nous avons eu dans le courrier. Non pas que nous soyons submergés de vos envois mais comme vous le savez un fanzine demande énormément de travail (je sais, je suis toujours en train de me plaindre...).

Ensuite je voulais signaler que nous avons encore eu des nouvelles de Martine & Aglaé mais cette fois ci on ne publie pas et vous savez pourquoi (sinon allez voir au N.6...).

LN.

Salut la rédaction un petit mot pour vous soutenir dans vos efforts. Me permettez vous de vous poser une question ???

Allez je me lance: Voilà, j'ai une imprimante DMP 2160 et je vous avouerais que mon portefeuille crie au secours à force de déboursier tous les quinze jours un nouveau ruban. Enfin ce n'est pas vraiment tous les quinze jours mais vous comprendrez ce que j'ai voulu dire.

Alors je suppose que vous aussi vous avez une imprimante et que vous avez eu ce genre de problème; alors comment le résolvez vous ???

Olivier.D
Bourges

Tout d'abord merci de nous encourager dans notre humble entreprise (un peu de modestie) et en ce qui concerne ta question, sache que nous aussi nous avons connu la même galère que toi, jusqu'au jour où nous découvrièmes que seul l'encre à tampon pouvait nous éviter de nous mener à la ruine. Tout ce que tu as à faire, c'est de démon-

ter délicatement le petit boîtier de droite de ton ruban où se trouve la petite rondelle que tu dois réencre avec ton encre à tampon. Après c'est simple tu remontes tout sur ton imprimante éteinte puis tu maintiens ton doigt appuyé sur le bouton FF et tu allumes ton imprimante et comme par magie tu vas voir ta tête d'impression faire un allez et retour continu qui permettra au ruban de se réen-

Bonjour à tous je vous écris pour savoir pourquoi vous ne faites pas de critiques d'utilitaires. Je sais qu'il ne sont pas nombreux sur le marché mais quand même, vous pourriez peut être nous donner votre avis sur ceux ci.

Antoine
Perpignan.

Il est vrai que les critiques d'utilitaires ne sont pas encore dans Micro Switch une habitude que nous avons prise. Mais, car il y a toujours un mais, nous

avons fait pour ce numéro 7, un effort particulier en vous parlant de l'utilitaire de Mégasound et c'est promis à l'avenir nous tacherons de renouveler ce genre de critiques. J'aimerais savoir pourquoi des gens comme Pignouff, Mac Looping ou Coyote apparaissent rarement dans le fanzine ?

Ne ferait ils pas partis de l'équipe réellement ?

Yves
Lille.

Eh bien non, ils font tous les trois partis de l'équipe mais comme nous n'avons que 24 pages il nous faut

faire alterner Coyote et Mac looping. Quant à Pignouff il vient un jour, un autre il n'est plus là, alors on fait avec....

8 frs



INFORMATIQUE AMSTRAD CPC
29 rue CHAPPE 59800 LILLE



36 14:

CHEZ*MICROSWITCH

- OUI, je désire recevoir les 6 prochains numéros de MICRO SWITCH pour 58,20F (6x6 Fr + 22,20 Fr de frais de port) réglé par chèque Bancaire ou Postal non libellé ou l'équivalent de cette somme en timbres postes.
- NON, je ne désire pas m'abonner au merveilleux fanzine qu'est MICRO SWITCH... (Et en plus, j'ai honte !...).
- Je n'ai rien compris, mais je coche la case pour vous faire plaisir.
- Hein, Quoi ??...

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____