

MICRO

ETES VOUS AMSTRAD - - EGOISTE

SWITCH

REPONSE: P.16

N°8 INFORMATIQUE AMSTRAD CPC :8 FR

SOFTS:

TURRICAN
DOUBLE DRAGON II
TENNIS CUP
IMPOSSAMOLE
LIVINGSTONE II

ET

MICRO SWITCH

NOUVELLE GÉNÉRATION

ON VOUS
EN PARLE ?

OUI ? .. NON ? ..

M'EN FOUS ? ..

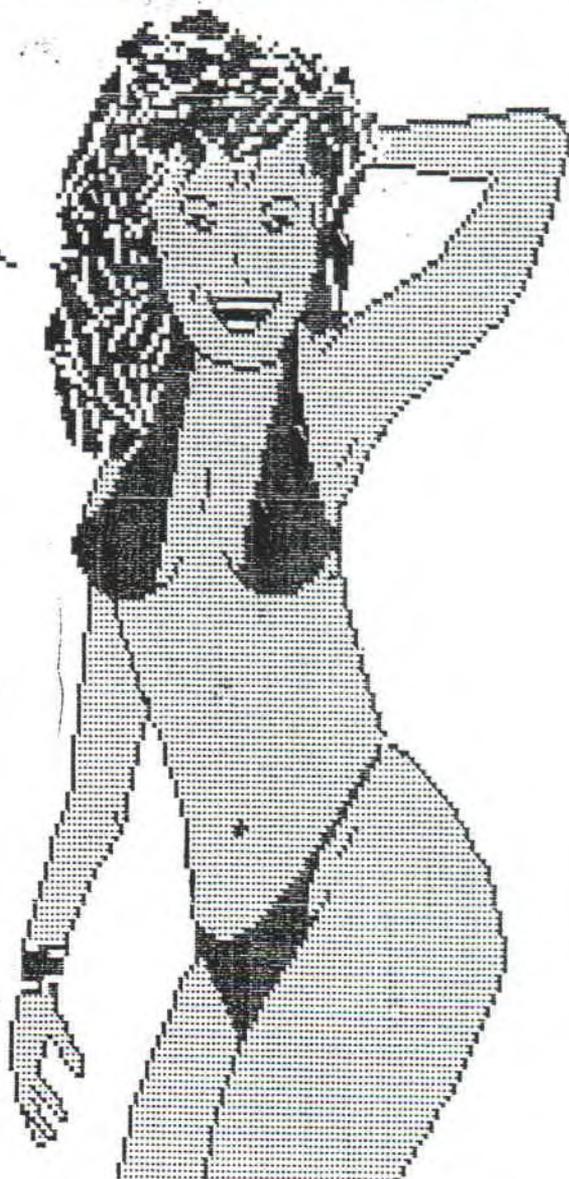
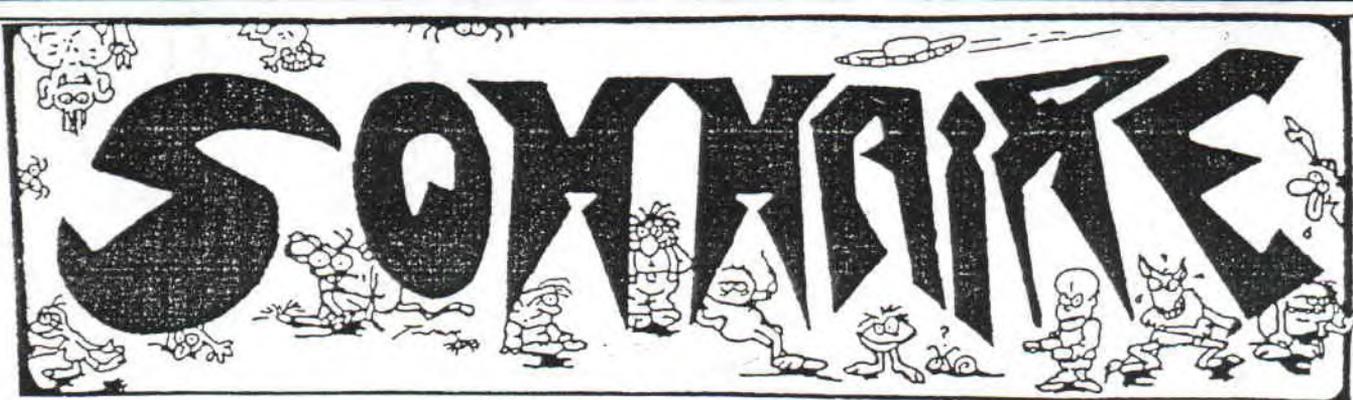


24 PAGES



bimestriel : sept/oct. - GAMSTRAD Production

SOMMAIRE



P.2	Sommaire
P.3	Edito
P.4	P.A
P.5/6/7	News
P.8/9	Critiques Softs
P.10	Seigneurs du Rôle
P.11	B.A.S
P.12	Bricolostick
P.13	What About
P.14/15	Top Must
P.16/17/18	Reporctache
P.19/20	Critiques Softs
P.21/22	Ancêtres
P.23	Courrier

36 14:

*chez*microswitch*

N°8

MICRO SWITCH



Ce numéro est dédié à P'TIT FANTÔME^{ooo}

Une nouvelle rentrée arrive avec un beau numéro de Micro Switch qui s'est fait attendre certes, mais c'est pour de bonnes raisons. Lesquelles ?, ben nous avons besoin de quelques semaines de vacances, mais ce n'est pas pour cela que nous avons chômés. En effet, vous découvrirez dans ce numéro, un Reportage un peu spécial puisqu'il s'agit d'un test qui vous apprendra si vous êtes un "Amstradégoïste". C'est en page 16, et cela pourrait en traumatiser plus d'un... Vous pourrez en profiter pour faire un petit nettoyage de votre pauvre clavier envahie de miettes et autres saletés plus ou moins suspectes. C'est Bricolostick et cela se trouve en page 12.

Attendez vous à quelques changements pour les numéros à venir, il y aura un apport de nouvelles rubriques qui se fera au détriment des anciennes.

La preuve en est que les pages de programmations de ce numéro ont déjà rendu l'âme.

Mais les véritables surprises vous sont réservées pour le prochain numéro où le champs de nos investigations (oh le joli mot !) sera beaucoup plus élargi.

G.

Alors Get busy man !.... (C'est du rap, il paraît qu'il faut s'adapter à la mode, alors...).

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

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

ISSN 0996-8547

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

CROCO PASSION

FANZINE EN FREEWARE



**SANDRINE
COUTELIER**
3 RUE DES HORTENSIAS
91380 CHILLY MAZARIN

P.A

Vds 464 couleur+tuner+meuble+reveil+nombreux jeux, 4000f.

Tel 39.47.57.82, après 19h, demander Bertrand (parfait état)

Vds K7: Indiana Jones 50 F, Stormlord 50 F, Endur. Racer 40 F, Jackie Wide + Master chess + Feud 50 F, Dominator 40 F
Tel 74.62.16.22

Vds CPC 6128, janv 90 + nbse revues + 36 jeux+ Light Phaser + moniteur couleur: 4000 F
Tel 34.15.22.01 après 18 h.

Cherche contact serieux pour 6128, possède des news. Envoyer liste, Roussel Stephane, 17, rue Blanchard, 76100 Rouen.

LuluBoy cherche la deuxième partie de REDHAWK: "KWAH!". Contacter la rédaction.

Vds CPC 464 couleur + jeux + revues : 2000 F
Tel: 51.58.82.78.

Achète lecteur DD1 pour CPC, prix maximum 1000F
Tel 90.75.05.05, heures bureau.

Vds 200 originaux sur CPC 464, liste contre timbre, bas prix.
M.Lavaut, 21, allée Veuve Lindet Girard, 93330 Clichy sous bois.

Vds lecteur de disquettes 5" 1/4 Jasmin pour Amstrad 6128 40/80 pistes, face A/B: 1000 F
Tel 80.57.13.39, après 19 h.

Vds CPC 6128 coul, joyst + lect.housse + encyclopédie Amstrad:

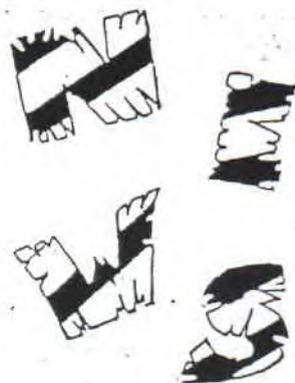
Cherche lecteur 5"1/4" et extension 64K à prix intéressant. S'adresser à la rédaction.

3000 F. Tel 48.33.09.59 après 18h, Paris.

Vds CPC 464 couleur, nbrx jeux, joystick: 1100 F Le samedi après midi et le dimanche demander Lilian. Tel 53.70.35.79.

Occasion ! Je cherche des logiciels utilitaires contre les Barbares (Barbarian II, Double Détente, etc + Gunship).
Tel 85.44.08.03.

Vend 2 planches à voile en bon état. Prix à débattre (< à 1000f pour une). Erick VANDEPUTTE, 59 Rue Parmentier, 59370 MONS EN BAROEUL.



Toujours à l'affût des dernières nouvelles dans le domaine informatique nous vous avons une fois de plus concocté une série de News de qualité. Des informations toutes fraîches sur la nouvelle console Amstrad et sur les CPC plus et un panorama sur ce qui vous attends d'ici peu sur votre bécane chérie...

Après une longue attente, Amstrad dévoile enfin ses nouvelles créations au grand public. Il s'agit de la console "GX 4000" (Voir la News suivante) et des CPC 464 et 6128 +. Les deux modèles sont identiques mis à part le lecteur de cassettes sur le 464 + (à noter que celui-ci ne comporte plus le compteur du magnéto et qu'il n'émet plus de sons au chargement des blocks). Leurs couleurs sobres (blanc et gris) donnent à l'ensemble un aspect plus "pro" bien que leurs capacités ne soient pas beaucoup plus élevées que les anciens modèles. Le "+" vient en fait des cartouches qui vont désormais faire partie intégrante du monde de l'Amstrad. Le connecteur imprimante est à présent compatible avec toutes les imprimantes du marché et il sera aussi possible de connecter un Phaser (pistolet) et deux Joysticks sur la gauche du clavier.

Le moniteur devient blanc et c'est à présent de celui-ci que sortira le son en stéréo (hé oui !!).

Le reste fait partie des détails (intéressants pour certains) et le prix reste identique aux anciens modèles. Pour ce qui est des jeux sur cartouche (Burnin'Rubber, Fire & Forget II et Tennis Cup) il est à noter qu'ils ne sont pas en Overscan et que mis à part les couleurs, ça n'a pas l'air révolutionnaire, enfin, attendons que les programmeurs se fassent la main et croisons les doigts pour qu'ils nous offrent de petites merveilles ludiques dans les mois à venir...

Ca y est elle est arrivée, qui ça ? Mais la console Amstrad pardi et c'est quoi son p'tit nom ? Ben GX4000 bien sûr ! Ça me donne envie de déchirer ma chemise et de lui donner mon corps velu (pas vrai les filles !) en sacrifice.

Enfin peut être que je finirai par dire le contraire parce qu'il paraît qu'Alane Maicheuille Choux Gare, il n'a pas mis tout son talent au service de ses fans, mais attention ce ne sont peut être que des rumeurs.

Bref, pour les performances techniques, sachez que nous avons à faire à une 8 bits style Nintendo, Sega Master System. Que les cartouches sont compatibles CPC plus et que les graphismes et les couleurs promettent pour l'avenir de nous procurer des jeux tout aussi performant que le Pc Engine.

Le prix se situe autour de 990 Frs, et les cartouches tourneront autour de 250 Frs, ce qui est encore raisonnable par rapport au Pc Engine.

Cependant il paraît que les softs ne sont pas en Overscan (Ouille dur dur !), que l'animation n'est pas vraiment rapide et que le générateur de son ne casse pas des briques si ce n'est qu'il est amélioré par le fait qu'il passe par le téléviseur, mouais !

Surement le prochain objet d'un de nos Reportages.

Quoi non ! ?

Contactez MICRO SWITCH 29 rue Chappe
59800 LILLE en joignant un timbre à
3,80 Fr par logiciel commandé.

C'est en voyant la nouvelle formule
d'AMSTAR que l'on se rend compte que
l'Amstrad fait triste mine à côté
des machines de plus en plus perfor-
mantes qui ne cessent d'envahir le
marché. En effet, AMSTAR se décrit
à présent comme "Mensuel de jeux
informatiques et Consoles" cela bien
sur au détriment de l'Amstrad auquel
il n'est plus consacré que 22 pages.
De plus, je précise que leur dernier
numéro comporte 68 pages au prix de
22 Fr ce qui est, avouons le, assez
effrayant et c'est surtout cela que
je leur reproche car pour ce qui est
de l'Amstrad ce n'est pas vraiment
l'arrivée des nouveaux modèles qui
changera grand chose dans le monde
de l'informatique. Et c'est donc par
cette habile introduction que nous
pouvons annoncer pas mal de
changements pour MICRO SWITCH dans
les numéros à venir. Nous ne dirons
pas encore de quoi il en retourne,
disons simplement : Une vision plus
large, de nouvelles rubriques diffé-
rentes et surprenantes... En fait
"Le choc des cultures made in MICRO
SWITCH !!!".

Je vous signale qu'il existe un
zhouette fanzine de 16 pages (enfin,
ça dépend des numéros) qui vient de
sortir son N.11 et qui ne vous
coûtera rien sinon un timbre pour
les frais de port. Il s'agit
d'AMS-NORD, entièrement réalisé en
PAO (excepté la couverture) et qui
couvre pratiquement tous les do-
maines. Vous y découvrirez donc de
la Programmation, un cours de Basic,
des Tests, des Dossiers, du Cour-
rier, des Blagues, des P.A et des
cas de petits articles très diver-
sifiés.

La maquette est plutôt tassée, les
illustrations sont peu nombreuses
mais l'ensemble est assez bien
présenté et c'est largement
suffisant pour se laisser séduire
par ce zine différent des réali-
sations actuelles mais qui s'en sort
plutôt bien. De plus, leurs pages
sont ouvertes aux lecteurs alors,
pourquoi s'en priver ?!?...

AMS-NORD 36 rue du Docteur Martin
9262 SAINGHIN EN MELANTOIS.

TARGET RENEGADE
1943
ARKANOID II
BARBARIAN II
GAUNTLET
ROAD BLASTERS
GHOSTBUSTERS II
WONDER BOY
KARNOV

TERRAMEX
GARFIELD
TARZAN
DRAGON'S LAIR II
JACK II
THE FLINTSTONES
GABRIELLE
MARIO BROS
DREAM WARRIOR
NODES OF YESOD
ONE
EAGLES NEST
METROCROSS
SOLOMON'S KEY
RAMPARTS
BASIL
SEPULCRI

720*
RAID
LUCASFILM COLLECTION
SURVIVOR
COMMANDO

30 FR

20 FR



Dans la pénombre des salles de cinéma
vous avez certainement tous été voir
Gremlins 2, et plus loin dans le temps
Retour vers le futur 2, même si vous
étiez plus occupés à chercher les caries
de votre copine (uhm!).

Enfin bref, voici que débarque sur nos
bécanes chéries l'adaptation de ces deux
films, ça risque de craindre un max
comme toutes les adaptations de films
mais bon faut bien s'mettre quelque
chose sous les dents pas vrai ?



Côté adaptation de films ce n'est pas tout, Ocean prévoit pour septembre la sortie de Navy Seals un jeu d'action se rapportant au film.
Et Domark, lui, prévoit toujours pour la même période la sortie d'un des épisodes de J.Bond, "L'espion qui m'aimait".

Amstrad-Expo, ce n'est pas encore pour tout de suite mais si vous êtes vraiment accro de micro et bien une seule direction le salon de la micro qui se déroulera du 26 au 29 octobre à Espace Nord-La Villette.
Minitel 36-15 code CFDL.
Il y a aussi 36-14 Chez*Microswitch, mais ce n'est qu'un bref rappel, on va pas vous embêter avec ça, on n'est pas du genre Casse-Noisettes.

Avant d'aller vous balader dans le prochain parc Euro-Disneyland, vous aurez certainement l'occasion de vous amuser avec les logiciels Disney.
C'est ce que viennent de décider Disney, Nathan et Titus, qui vont d'ici très peu de temps nous balancer à la figure des softs du style Dick Tracy, Arachnophobia et autres produits des studios Disney.

Ah ! Et je vois par la fenêtre que Gizmo nous arrive sur son petit avion avec une news entre les dents.
Et oui encore une adaptation de film et devinez de qui, ben Robocop 2 bien sûr après les gremlins, il fallait s'y attendre.....



CHEZ*AMSNORD

Un nouveau mensuel vient de paraître il se nomme PLAYER ONE et est essentiellement destiné aux consoles de jeux vidéo. Il coûte 15 Fr pour 68 pages ce qui, comparé à AM*STAR, est tout à fait raisonnable. Tous les jeux sont testés par console et l'Amstrad y trouve bien entendu sa place avec la GX4000. J'ai toutefois remarqué qu'il s'agit du même rédac'chef que chez Amstrad 100%, le même service abonnement; en fait, c'est la même équipe et les mêmes rédacteurs que chez 100% à quelques personnes près. Ils sont quand même gonflés car ils font ça lachement sans prévenir leurs lecteurs qui, pensent-ils, verraient cela comme une trahison. Cela prouve une fois de plus que le marché des consoles est tellement important que tout le monde se jette dessus pour tenter de faire un maximum de fric, c'est terrible mais ce sera toujours ainsi et bien que la mise en page de PLAYER ONE soit très aérée le contenu n'est pas mauvais et puis, on ne critique pas un premier numéro même s'il n'est pas réalisé par des débutants...

Je profite de la place qui nous reste pour annoncer aux possesseurs d'Amstrad K7 que la rédaction fait sa petite braderie en vous proposant une trentaine de logiciels originaux sur K7 au prix de 20 et 30 Fr l'unité. Ajoutez 3,80 Fr de F.D.P par logiciel et c'est dans la poche. Vous pouvez vous référer à la liste page six et dites vous que si l'A.P.P débarque un jour chez vous, ce sera bien d'avoir quelques originaux à leur montrer (on ne vous pousse pas à acheter, on vous incite seulement...).

<= NOTRE CAMPAGNE

ANTI-CONCURRENCE !!!

A QUI LE TOUR !?...



Alors que nous avons passé sous silence (ou presque) la sortie de **DOUBLE DRAGON** premier du nom il nous a semblé intéressant de critiquer ce deuxième épisode. Et puis les deux étant quasiment identiques nous ferons d'une pierre, deux coups...

DOUBLE DRAGON II



Billy et Jimmy Lee partent une nouvelle fois affronter les gangs de la ville afin de délivrer Marian, la fiancée de Billy, qui n'a rien trouvé de plus amusant que de se faire kidnapper pour la seconde fois. Il paraît même qu'elle soit morte mais que Linda, la méchante punkette qui l'a tuée, aurait le pouvoir de la ressusciter tout comme elle l'a fait pour les méchants morts dans le premier épisode. Je ne vois pas pourquoi elle la ferait revivre après l'avoir tuée mais que voulez-vous, il faut bien faire vivre les scénaristes en leur demandant des scénarios pour des jeux qui n'en ont pas besoin...

à deux simultanément. Pour ce qui est des graphismes, il est dommage qu'ils ne soient pas plus travaillés, les sprites sont plutôt brouillons

et les combats sont parfois un peu confus mais cela est assez vite oublié face à la variété des ennemis et des armes placées sur votre route. Vous

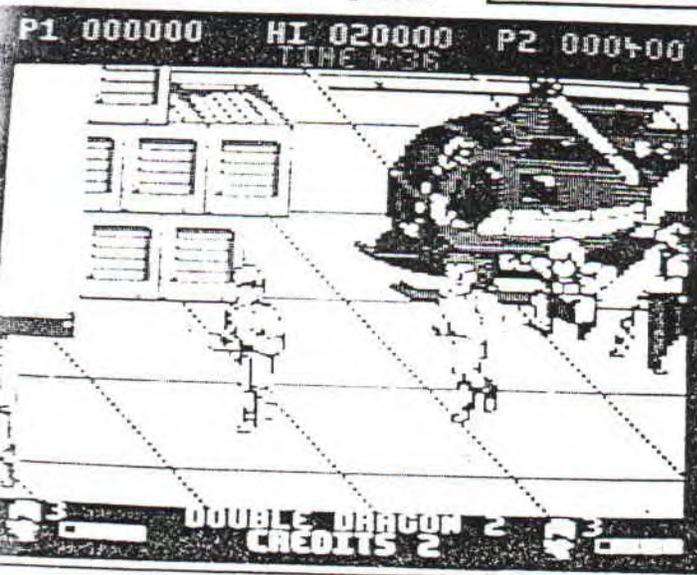


T
H
E

R
E
V
E
N
G
E

Editeur : VIRGIN GAMES
 Genre : Arcade
 Graphisme : * * *
 Animation : * * *
 Difficulté : * *
 Intérêt : * *
 Appréciation : * * *

pourrez ainsi vous munir de pelles et de fouets ainsi que d'un couteau, un tronc d'arbre, une caisse, une énorme boule d'acier et une grenade. L'animation est excellente vu le nombre et la taille de certains sprites. C'est en fait un jeu défilant qui devrait calmer vos ardeurs sauvages et bien qu'il soit très proche du premier, les accros apprécieront d'incarner une nouvelle fois Billy et Jimmy pour de nouvelles randonnées dévastatrices...



IMPOSSAMOLE

IMPOSSAMOLE est le troisième volet des périlleuses aventures de la petite taupe Monthy. Après Monthy On the Run et Au Revoir Monthy elle s'autorise un repos bien mérité sur une île perdue jusqu'au jour où des extra-terrestres vinrent lui confier la mission de récupérer 5 manuscrits que possèdent les gardiens de cinq territoires.

Courageuse, la petite taupe accepte et se voit alors transformée en IMPOSSAMOLE la super taupe. C'est ici que commence le jeu avec la possibilité de débiter votre mission parmi les quatre niveaux présents. Il vous faudra les terminer tous quatre pour accéder aux Bermudes, le niveau final. Avant cela vous traverserez Tonkine, le niveau aux sombres cavernes infestées de chauve-souris; Amazon qui, comme son nom l'indique, vous fera affronter les périls de la jungle; Iceland qui vous permettra d'apprécier la rudesse du climat et de ses habitants et Orient qui vous fera découvrir les charmes surnois du pays du soleil levant. Les ennemis, nombreux et variés, ne sont bien heureusement pas les seules occupations de notre taupe qui devra également penser à glaner les réserves d'énergie mises à sa disposition le long du

trajet. De la nourriture et différents objets sont aussi présents afin de se faire son petit high-score. La mort de certains ennemis (vous les tuez à coups de poings ou au bazooka lorsque vous en possédez un) fera apparaître des pièces que vous conserverez précieusement jusqu'à l'apparition d'un commerçant qui vous proposera armes et énergie afin de poursuivre votre mission.

Le mode 0 est superbement exploité avec un choix de couleurs géniales et l'animation est très douce excepté pour le changement de tableaux par scrolling. Le jeu, bien que difficile, est assez prenant et l'on met des heures à vouloir tout explorer. Selon les niveaux, on retrouve un air de Chuckie Egg 2, Terramex, Jack the Nipper 2 et même de Rick Dangerous pour le niveau des cavernes.

Ni un Top Must, ni le jeu de l'année mais une bonne réalisation sans grande originalité qui parviendra à captiver les amateurs de jeux de plate-forme et d'exotisme...

GIZMO(nthy)

**BONJOUR
A
VERO?!**

PREMIERE MONDIALE :

Maquette réalisée

sous hypnose !!!

MICRO
SWITCH



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

LES SEIGNEURS DU RÔLE

Salut à tous, j'ai réussi moi le grand Mac Looping à vous faire parvenir cet honorable écrit. En effet, je me cache depuis un mois, poursuivi par LN., Gizmo et P'tit Fantôme. Les raisons de leur colère sont encore obscures. Serait-ce la jalousie ? (Mon talent est si grand !!)

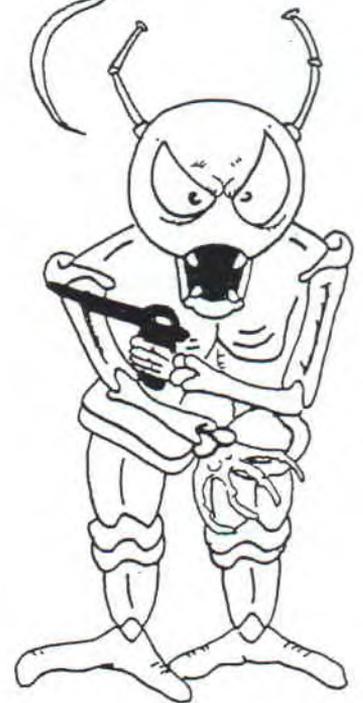
Je commencerai par une nouveauté de chez Siroz production (pour ceux qui ne connaîtraient pas, tant pis!) In Nomine Satanis, Magna Veritas (ceux qui vont à la messe comprendront ces quelques mots, pour les autres, c'est à l'église tous les dimanches). Dans ce jeu il s'agit donc pour vous, petits veinards, d'incarner un ange ou un démon, d'où le titre. Dans la boîte trois livrets, un pour jouer une de ces créatures repoussantes : belles, bonnes, gentilles que sont les anges (76 pages); un autre pour incarner mes grands amis, autrement dit les démons (76 pages également) et le dernier livret de 36 pages qui contient les scénarios. Ce jeu est intéressant et le système n'est pas dénué d'un certain intérêt : tel que les dès 66 ou 666 (les chiffres de la bête) mais il n'est pas indispensable car après tout le diable est en chacun d'entre nous.

Pour finir encore un ancêtre, décidément ils sont de plus en plus nombreux...

Je vous parlerai aujourd'hui du vieux et vénérable MERP (Middle Earth Role Playing) en français, Le Jeu de Role de la Terre du Milieu. Pour ceux qui ne l'auraient pas deviné, il s'agit du monde de Tolkien (le grand, vénéré et regretté John Ronald Ruel).

Le système de jeu bien que compliqué est d'un grand réalisme (il m'a fallu 2 ans pour comprendre comment obtenir des sortilèges). La description des races et la création du personnage sont les meilleurs passages du livre (qui fait, rappelez le, 200 pages!). Un excellent maître de jeu avec une connaissance parfaite de la terre du milieu et une des extensions du jeu (qui sont nombreuses et d'excellentes qualité) vous en mènera au 7ème ciel du jeu de rôle, et aussi à découvrir d'affreuses créatures (merci les auteurs pour les Trolls niveau 12!).

AU PROCHAIN N°
J'AIMERAI MIEUX
QU'ON METTE LES
"SAIGNEURS DU RÔLE"
TU VOAS!!
QUELQUE PART
C'EST PLUS VIOLENT
TU VOAS!...



Bon je vous quitte, LN. m'a repéré et me poursuit avec un hachoir. Saint Tolkien venez à mon secours !! Arrgh !!! (Coup de hachoir sur une tête déjà fêlée !).

.MAC LOOPING.



B.A.S 8ème édition avec les habituelles feintes qui, je l'espère, vous permettront de progresser dans les sournoises réalisations des derniers jeux sortis. Qu'est-ce qu'on ferait pas pour vous aider, c'est dingue ça. Heureusement qu'on vous aime parce que sinon ce serait rien du tout et vous feriez avec, non mais...

G.

HELP!

Quand vous débutez une partie de **TURRICAN**, allez à l'extrême gauche du tableau et faites un saut droit pour obtenir une vie supplémentaire. Une fois retombé, tirez à droite afin de faire apparaître un cube qui vous donnera des icones lorsque vous le toucherez.

Au niveau "Orient" dans **IMPOSSAMOLE** se trouve un tableau caché au sommet du dernier arbre avant l'arrivée aux cavernes, allez sur la gauche et vous trouverez un bazooka.

Un truc encore plus fort pour **IMPOSSAMOLE** : Faites une pause en cours de jeu et appuyez simultanément sur les touches **G R E M L I N**, votre niveau d'énergie sera alors doublé et vous pourrez renouveler cette opération jusqu'à la fin du jeu.

Les codes des trois premiers niveaux de **PIPEMANIA** sont... (roulement de tambour) : **FINE**, **NEWS**, **FAIL**.

Dans **LIVINGSTONE II** Si vous jouez seul à vous pourrez éviter bon nombre de vos ennemis en sélectionnant une arme et en laissant appuyé le bouton de tir. Ceci fait, vos ennemis vous passeront au travers sans vous tuer. Et puis pendant qu'on y est, je vous refile le code de la seconde partie : 15215.

Encore un truc pour **TURRICAN**. Vous viendrez facilement à bout des plus gros ennemis en vous servant de Return (double barre d'énergie) mais pour abattre l'énorme poisson du niveau deux transformez vous en toupie et ce sera sans problème.

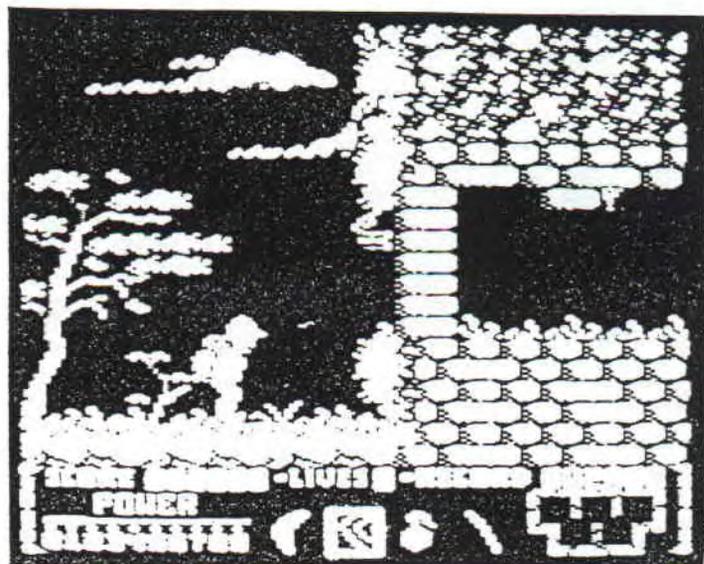
DOUBLE DRAGON II faites apparaître le joueur deux lorsque vous aurez de nombreux ennemis, ceux-ci se diviseront alors pour attaquer l'autre joueur et vous les dégomerez donc plus facilement.

A.M.C, énième jeu espagnol, propose deux parties différentes avec devinez quoi... Ben oui, un code!

Et nous, grands seigneurs, que faisons nous? Eh bien on vous l'offre: **DAGOBAN**.

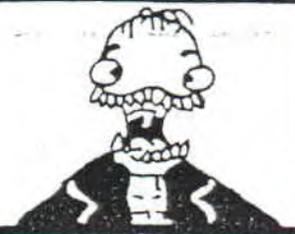
Pour ceux qui n'auraient pas la notice de **TURRICAN**, sachez que le but du jeu est de récolter toutes les émeraudes. C'est bête...

ÇA
VOLE
PLUTÔT
B.A.S!





WHAT ABOUT ...?



Monsieur le rédacteur de ALL OF NORD, dernièrement de passage dans votre département, j'ai lu chez un ami quelques page de votre journal ainsi que d'autres journaux du même type. Si j'ai décidé de vous écrire à vous plutôt qu'à un autre c'est simplement parce que votre journal semblait bien présenté. A titre indicatif, j'ai 18 ans et je prépare un Deug A.

Pourquoi faites-vous un tas de merde (vous et vos amis d'autres journaux),

à quoi cela vous sert-il. A rien ! Vous vous contentez de faire (tous!!) des articles bidons, des tops 5 ou 10 de vos jeux préférés, des bidouilles, des trafiquouillages que l'on a déjà vu plus de mille fois. En fait, vous ne faites que des imitations de journaux nationaux cependant on peut, rarement, trouver quelques bons trucs dans certains journaux, à titre d'exemple la rubrique "WORLDNEWS" de FREGAT'S (c'est un belge) qui traite de l'actualité mondiale

informatique, l'article étant rédigé en anglais. Ou encore la rubrique "Retour aux sources" de Pourquoi Causer, qui sur plusieurs numéros a développé les débuts de l'électronique. Parmi le tas de dégueulis, quelques idées ont émergé mais n'ont pas été développées. Ainsi j'ai apprécié les contrepétories d'AMSNORD, la musique de RUNSTRAD et de AMIGA'S BOYS. Depuis mon passage chez vous, j'ai réussi à obtenir 31 "fanzines" différents récents et anciens, j'ai trouvé qu'ils se ressemblaient tous, vous allez dire opinion personnelle, non ! Je les ai montrés à des amis, ils sont du même avis que moi. Un peu de sérieux les jeunes, on dirait que vous êtes des gamins. Surtout vous, A.A.A & CO, ALL OF NORD, AMSNORD, CARTOON, FREGAT'S, PROGRESS PC, qui êtes tous étudiants ou presque. Vous êtes des centaines de gens qui font tous la même chose en France et en Belgique. Et tout ça pourquoi faire ?

La lettre ci-dessus a été envoyée à nos chers confrères de Ams-Nord, ceux ci ont immédiatement décidé de répondre à leur manière en demandant aux fanzines de publier cette lettre et d'y répondre selon leurs sentiments.

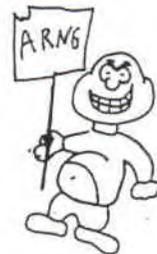
En fait cette lettre est une bonne occasion de répondre à ce genre de critique plutôt primitive car il est facile d'attaquer un groupe de fanzines lorsqu'on ne connaît pas le boulot qu'il y a à côté. Micro Switch comme bon nombre de fanzines, a toujours eu pour simple ambition de proposer aux lecteurs une autre formule de magazine informatique et plus particulièrement de se rapprocher des Amstradistes.

A partir de cette idée, il est évident que l'on va retrouver des rubriques similaires car on va tout de même pas se mettre à parler de l'augmentation du prix du beefsteack ou de la saison des pluies en Algérie, pour que le lecteur ne voit pas toujours les mêmes rubriques, en fait il risquerait plutôt d'en perdre son latin.

C'est vrai que beaucoup de fanzines (comme nous !) cherchent à imiter la cour des Grands, en espérant peut être, qu'un jour on arrivera à la rejoindre. Et ce genre de motivations est nécessaire au renouvellement de la génération de la presse car pourquoi croyez vous que des magazines comme Amstar s'intéressent aux fanzines, parce que c'est joli ou marrant ?? Non, il est certain que nous représentons une partie de leur lectorat et qu'ils s'intéressent à ce que l'on désire voir à l'intérieur de leur numéro, ainsi cela permet de faire renouveler leurs rubriques pour notre plus grand plaisir.

Alors cessons de prendre trop au sérieux certaines critiques faites par quelques uns dans le but de nous chatouiller la glande nerveuse (si vous voyez ce que je veux dire !).

Enfin, message perso pour les zines existants: Ce genre de lettre montre une fois de plus qu'il est bon que de temps en temps les fanzines entreprennent des actions de ce genre pour parler d'une voix unanime alors l'idée d'une association des fanzines plane une fois de plus sur nos têtes et semble être une idée alléchante alors n'hésitez pas à cogiter la dessus rédactions fanzineuses en tout genre et faites nous part de vos sentiments.

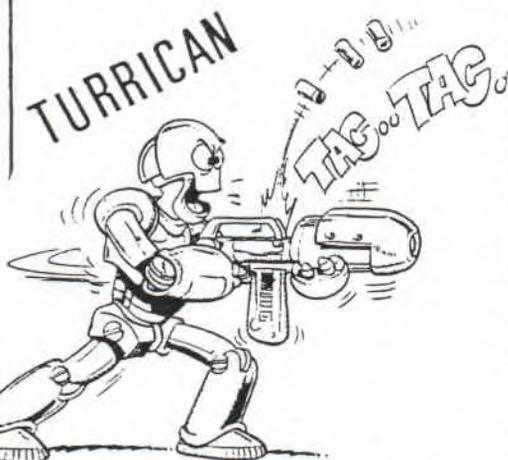


STEPHANE P.

"C'est Benamoun qui court sur le terrain, il n'est plus très loin du but...Oooh, jolie feinte de Benamoun sur Folichon, il court toujours, ET C'EST LE BUUUUUUT, 15-30 pour le Groënland, on le savait très en forme sur sa vollée de revers et Benamoun nous a offert une jolie balle de match, pour achever le tournoi de Roland Garros...Quoi ??...Ah!... On me signale que nous ne sommes pas à Roland Garros mais bien au Mondial, à moins que ce ne soit Le Tour de France, car je vois une belle échappée de Benamoun vers le peloton de tête..." Ce que vous venez de vivre à l'instant pourrait bien être le scénario catastrophe du mois de septembre, époque où la planète entière risque de se retrouver avec une indigestion sportive aigue, non pas que je n'aime pas le sport, non je suis d'ailleurs assez athlétique style Pee Wee Herman, mais il faut avouer que lorsqu'on n'est pas Holigans, fan de Tennis, coureur cycliste du Dimanche matin, c'est plutôt dur dur !? Alors lorsqu'en plus vous devez vous farcir toute une série de softs sportifs, sortie rien que pour ces événements, ben vous pouvez dire adieu à votre envie de vous changer les idées. La preuve, à l'occasion du Mondiale on a droit à Italia 90, je ne sais même pas à l'heure où j'écris ces mots, s'il y en a un dans l'équipe qui va avoir le courage de le critiquer, moi en ce qui me concerne je passe la main... Pour Roland Garros, ben vous avez Tennis Cup, ça on aime beaucoup plus déjà, faut s'attendre à la critique !!! Enfin pour le Tour de France y a encore rien de sorti, mais j'ai mon pifomètre qui me dit qu'au mois de juillet on pourrait se retrouver sur les chambres à air, attention cela n'engage que moi...Les paris sont ouverts !

LULUboy.

TURRICAN



TURRICAN en TOP MUST ne mérite peut-être pas vraiment sa place car beaucoup diront qu'il est assez ardu et qu'il manque d'intérêt mais quand on se rend compte du travail fourni par l'équipe de RAINBOW ARTS on se demande comment tout cela peut tenir sur une seule disquette.

Votre personnage a pour but d'annéantir les ennemis de la planète TURRICAN tout en récoltant un maximum d'émeraudes sur son chemin. Le jeu est divisé en quatre niveaux à franchir en deux ou trois étapes. Rien que pour franchir le premier niveau, il vous faudra pas mal de patience et d'entraînement tant l'aire de jeu est étendue. Pour mener à bien votre mission vous aurez à votre disposition une panoplie d'armes des plus complète. Le fusil mitrailleur sera votre arme de base qui, grâce

à différents icones, se changera en triple tir ou encore en laser. L'appui sur la touche Return fera apparaître de grandes barres d'énergie détruisant pratiquement tous les ennemis présents à l'écran, appuyer sur Shift lancera des sphères qui exploseront au contact des parois pour annéantir toutes les saletés présentes et la diagonale bas + feu vous fera poser des mines pour exploser la chetron des affreux se trouvant au sol.

Ach ! J'ai failli oublier qu'en maintenant enfoncé le bouton de tir vous enclencherez un laser orientable dans la direction désirée.

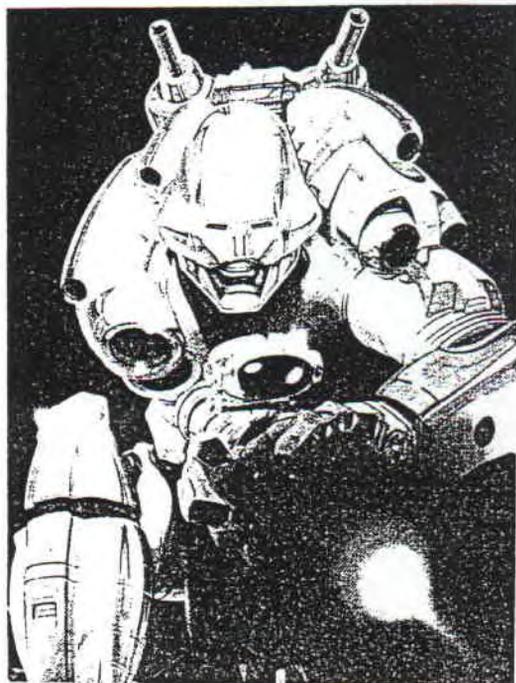
Ca fait beaucoup pour un seul jeu mais ce n'est pas tout car en vous baissant et en appuyant sur Return vous vous transformerez en toupie invulnérable et cela pendant un temps infini. Mais la toupie devant rester au sol vous serez assez vite bloqué dans un des nombreux recoins du jeu et devrez alors redevenir normal.

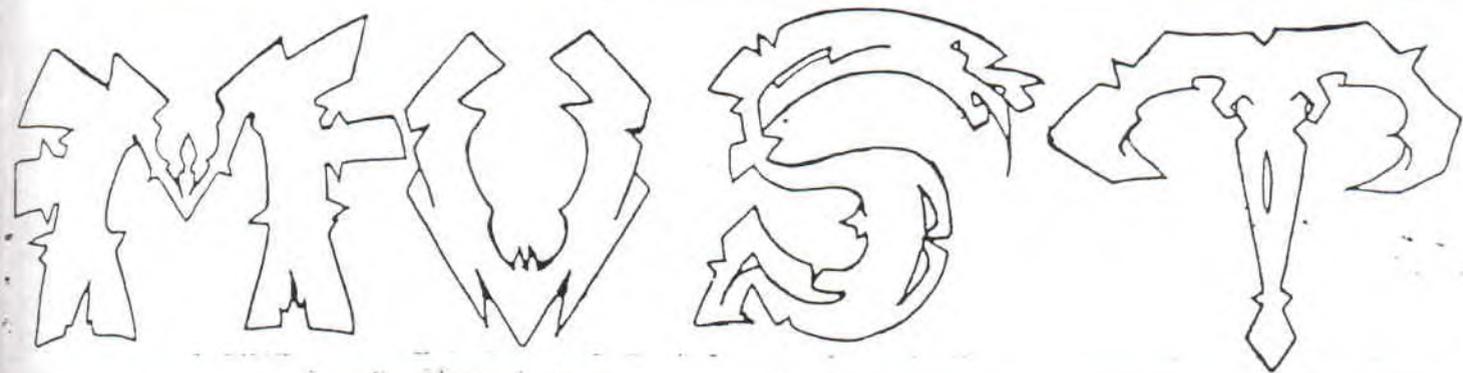
Il faut cependant noter que toutes ces options sont accessibles seulement trois fois par vie mais qu'il est possible d'en obtenir grâce aux icones que fourniront certains ennemis à leur mort. Ces icones sont aussi présents dans des

plate-formes que vous ferez apparaître en tirant au hasard des tableaux. De plus, certains d'entre eux vous redonneront de l'énergie ou rendront votre personnage invincible durant une dizaine de secondes.

Les trois vies dont vous disposez ne seront pas suffisantes pour venir à bout des nombreux dangers de ce monde et c'est donc pour cela qu'en vous donnant la peine d'explorer à fond les niveaux vous découvrirez des vies supplémentaires sous forme d'icônes.

Les ennemis sont nombreux et variés mais une bonne dextérité et une maîtrise des fabuleux sauts de votre personnage en viendront à bout sans trop de problèmes.





Les graphismes en mode 0 sont excellents et l'animation est vraiment irréprochable. C'est à n'en pas douter un futur hit au même titre que Barbarian I et II, Rick Dangerous et bien d'autres. J'ai toutefois noté certains bugs comme le fait de posséder des crédits en infinité (ce qui n'est pas bien grave...) ou encore un blocage de jeu en niveau deux (ça n'arrive pas à tous les coups mais c'est frustrant et rageant).

Pour conclure je dirais que c'est un jeu assez surprenant de par sa réalisation différente de ce que nous connaissions jusqu'à présent et que les autres éditeurs devraient s'en inspirer en y ajoutant quand même un petit plus au niveau scénario...

GIZMO !

TURRICAN



Gizmo, du haut de ses 1m20 me secouant une boîte de soft devant les yeux en me criant: "Tu ris quand ? Tu ris quand ?", désirait en fait que je positionne mon point de vue critiqueur (je fais des études littéraires !). Ce que, donc, je m'empresse de faire. En fait, l'action du soft est plutôt agréable car elle s'appuie sur des graphismes souples, agrémentés de couleurs plaisantes qui vous donnent l'envie de prendre votre moniteur dans vos bras, de lui coller un baiser baveux et de lui dire "Tu sais qu'ta d'beaux pixels". En plus le jeu vous est offert (est ce vraiment le mot car il faut quand même déboursier 139 frs), avec un plan du monde de Turrican, pas très précis selon le redac' mais très zoli ! Bref un soft pas dégueu pour passer l'été à casser la baraque avec son gros laser qui fait du bruit, mouais...

LULUboy.

Je ne vous ferais pas de jeu de mots sur ce jeu car je pense qu'il y en a eu assez. Il faut donc que je vous donne mon humble avis sur Turrican qui se trouve à cette place honorée et honorable de notre superbe fanzine (un peu de modestie ne fait pas de mal de temps en temps!!!). Après avoir fait quelques parties, le jeu me semble pas mal au point de vue réalisation et graphismes. En premier lieu la présence du plan dans la petite boîte m'a paru la bienvenue mais par la suite, j'ai trouvé que ça compliquait les choses car cela m'a semblé ne pas vraiment correspondre ou alors mon sens de l'orientation n'est plus ce qu'il était. Mais tout ceci ne dévalue pas ce superbe jeu qui possède une certaine dose de difficulté que j'apprécie dans ce genre de soft.

LN.

Editeur :	RAINBOW ARTS
Genre :	Arcade
Graphisme :	* * * *
Animation :	* * * *
Difficulté :	* * *
Intérêt :	* * *
Appréciation :	* * * *

REPORTAGE...

ÊTES VOUS AMSTRADÉGOÏSTE ?!

I. VOUS SORTEZ DE LA FNAC OU VOUS VOUS ETES PAYES UN NOUVEAU SOFT, MAIS VOUS NE POURREZ ESSAYER QU'APRES VOTRE COURS DE FRANCAIS QUI A LIEU DANS 5 MN. L'AMI QUI VOUS ACCOMPAGNE VOUS DEMANDE S'IL PEUT LE TESTER AVANT VOUS ET VOUS ASSURE DE VOUS LE RESTITUER DANS LA SOIREE...

- a) Vous refusez catégoriquement.
- b) Vous le prêtez avec quelques difficultés.
- c) Pas de problème ça ne vous dérange pas.

II. VOUS PARTEZ EN VACANCES ET VOTRE AMI TOUJOURS (PARASITE GLUANT DE NOS SOCIETES MODERNES), BAVE ABONDAMMENT SUR VOTRE IMPRIMANTE QUI LA VISUALISE DEJA PRES DE SON ORDINATEUR.

- a) Vous trouvez une excuse bidon pour refuser
- b) Vous lui dites qu'il n'est pas assez intelligent pour s'en servir.
- c) Vous lui prêtez en espérant que cela l'incite à s'en acheter une.

III. CA Y EST VOUS VOUS ETES DENICHE UNE PREVIEW D'ENFER PAR UN PIRATE DE LA REGION QUI VOUS EN FAIT CADEAU.

- a) Vous en faites profiter votre entourage.
- b) Vous en faites profiter votre entourage en échange d'un petit avantage pécunier (disons 50 Frs)
- c) Vous le gardez jalousement enfermé dans un coffre fort aux multiples systèmes d'alarmes à détecteur thermique...enfin bref vous avez compris.

IV. VOUS AVEZ TROUVE LE TRUC POUR DEPLOMBER PRESQUE N'IMPORTE QUEL JEU

- a) Seul votre meilleur ami profite de votre nouveau savoir.
- b) Vous les vendez et faites précéder le jeu d'une démo mégalomaniacale interminable...
- c) Votre enthousiasme vous porte à en faire profiter tout ceux qui vous approche.

V. FAN DE FANZINES AMSTRADINEUX (MICRO SWITCH VOUS CONNAISSEZ ?), VOTRE COLLECTION EST VOTRE FIERTE JUSQU'AU JOUR OU UN MALHEUREUX VIENT VOUS DEMANDER SI VOUS POUVEZ LA LUI PRETER...

- a) Vous prêtez numéro par numéro sous pochettes plastiques stérilisées
- b) Le fait que quelqu'un s'intéresse aussi aux fanzines vous incite à lui faire partager votre passion
- c) Vous décidez de quitter la ville en disparaissant dans la nuit pour échapper à votre bonté.

VI. LECTEUR ASSIDU DE MICRO SWITCH (ON VA PAS SE GENERER !), VOUS Y DECOUVREZ UNE ANNONCE DE LA REDAC' STIPULANT QU'ELLE RECHERCHE UN PROGRAMME CLEAN D'UN DE SES LECTEURS.

- a) Vous remuez ciel et terre pour envoyer votre oeuvre. (brave lecteur !)
- b) D'accord pour le programme mais en échange il vous faut un abonnement gratuit (rapace !)
- c) Pas le temps de trouver un timbre, la poste c'est loin, il faut 2.30 frs, il fait pas bo...et puis merde ! (fainéasse !)

VII. VOUS ETES AVEC DES AMIS EN TRAIN DE CHOISIR UN JEU LE CHOIX EST FAIT MAIS IL MANQUE 30 FRs A BOUBOULE POUR LUI S'ACHETER DOUBLE DRAGON II. VOUS ETES LE SEUL A AVOIR DE L'ARGENT...

- a) Faire la ralonge pour un jeu que vous ne posséderez pas, faut pas charier...
- b) Pas de problèmes, si vous êtes remboursés dans la fraction de secondes ou vous serez rentrés
- c) 30 frs c'est pas le Pérou, on est entre potes quoi !

VIII. VOTRE PETIT COUSIN A UN CPC 464 CASSETTES ET IL VOUS DEMANDE DE LUI COPIER DES JEUX DE DISQUETTES A CASSETTES.

- a) "Aaah c'est qu'on peut pas faire ça, il faut être ingénieur minimum et puis c'est long surtout..."
- b) Ok si tu as le temps jusqu'en décembre je trouverai sûrement le temps
- c) Vous faites une sélection des meilleurs jeux transférables sur cassette

IX. VOUS AVEZ TENTE UN BRICOLOSTICK STYLE COYOTE ET OH MIRACLE ! VOUS L'AVEZ REUSSI (TRES FORT !). ON VOUS DEMANDE SI POUVEZ LE REFAIRE POUR UN AMI.

- a) Ok, c'est une bonne occasion de frimer
- b) Vous savez plus le faire c'était un coup de bol.
- c) D'accord mais en échange il vous faut son nouveau joystick pour la semaine

X. VOUS POSSEDEZ UN JEU POURRI QUE VOUS AVEZ PAYE UNE FORTUNE ET VOTRE MEILLEUR COPAIN S'EST DENICHE POUR L'APRES MIDI UN SUPER SOFT PAR UN PIRATE. SI VOUS VOULEZ COPIER CE JEU IL VOUS FAUT IMPERATIVEMENT EFFACE LA M... QUE VOUS AVEZ ACHETE

- a) Pas question d'effacer 250 frs de soft même s'il est minable
- b) Après tout pourquoi pas, vous avez tout à gagner
- c) Vous effacer le jeu avec une grosse douleur dans la poitrine.

MICRO SWITCH



ABONNEMENT: P. 23

SI VOUS AVEZ ENTRE 10 ET 16 PTS

Alors là vous êtes fabuleux, que dis je, une perle rare, votre Amstrad est pour vous l'occasion de communiquer avec votre entourage, de faire partager votre expérience et d'en apprendre davantage.

Dès que vous pouvez rallier à vos côtés de nouveaux amis susceptibles de partager votre passion, vous n'hésitez pas à prêter vos meilleurs softs, vos meilleurs programmes, et même votre source d'information à disposition de chacun. Votre CPC est pour vous un virus contagieux et vous en êtes fier.

SI VOUS AVEZ ENTRE 16 ET 22 PTS.

Ah certes vous êtes heureux d'avoir un Amstrad, et vous aimez voir autour de vous des gens qui respectent votre choix. Vous êtes toujours prêt à cotoyer le petit monde des amstradistes mais attention votre générosité a des limites. Il ne faut pas vous en demander trop.

On a chacun sa bécane, mais sachons rester dans notre coin pour savourer de temps à autre le petit soft génial que vous vous êtes procurés sans que vous soyez toujours obligé de le partager avec la région entière.

Cependant vous n'aimez pas refuser de partager l'enthousiasme des autres, alors lorsque vous pouvez prêter vous le faites avec plaisir.

SI VOUS AVEZ ENTRE 22 ET 30 PTS.

Alors vous, c'est le ponpon, l'égoïsme, non seulement vous savez l'épeler mais vous en êtes le leader incontesté.

Vous avez un Amstrad ok, les autres aussi super, mais chacun dans son coin.

En fait on pourrait même dire que la marque de votre ordinateur n'a pas d'importance, vous avez un CPC et vous l'exploitez à fond.

Qu'on ne vienne pas vous ennuyer avec quelconque club, ou partage de softs, c'est comme les mouchoirs cela ne se prête pas.

Une seule règle pour vous: On s'éclate par tout les moyens et même au dépend des autres, mais chacun pour soit !

▲
COMPTÉZ 1 POINTS SI VOUS AVEZ
REPONDU: 1c, 2c, 3a, 4c, 5b, 6a, 7c,
8c, 9a, 10b.
COMPTÉZ 2 POINTS SI VOUS AVEZ
REPONDU: 1b, 2a, 3b, 4a, 5a, 6b, 7b,
8b, 9c, 10c.
COMPTÉZ 3 POINTS SI VOUS AVEZ
REPONDU: 1a, 2b, 3c, 4b, 5c, 6c, 7a,
8a, 9b, 10a.
▼



MICRO
SWITCH

On avait eu déjà Rick dangerous, Indiana Jones, plus récemment, et maintenant c'est au tour de Livingstone II, de nous éblouir, enfin d'essayer de nous éblouir !

Oui, parce que côté surprise, c'est plutôt raté. On retrouve les pièges tordus des auteurs comme dans tous jeux d'aventures mais ici, on peut dire qu'ils ont mis la dose. Dès le début du jeu, vous êtes agressés par des autruches dont on ne sait d'où elles sortent, vous pouvez être sûr d'avoir une vie en moins.

Pourtant vous êtes bien armés, fouet (l'instrument indispensable pour tout aventurier de haut niveau), boomerang,

perche, grenades, bref de quoi faire de vous une véritable petite caravane à deux jambes. Alors bien sûr tout au long du jeu vous avez toutes sortes de pièges très difficiles de passage, peut être les auteurs ont-ils cru que cela donnerait du piment au scénario, mais c'est tout le contraire, au bout d'une

demi heure moi j'ai lâché.

C'est dommage, parce que les graphismes sont pas mauvais, moi j'aime et la musique c'est le pied, il y avait longtemps qu'une musique ne m'avait plus autant branché.

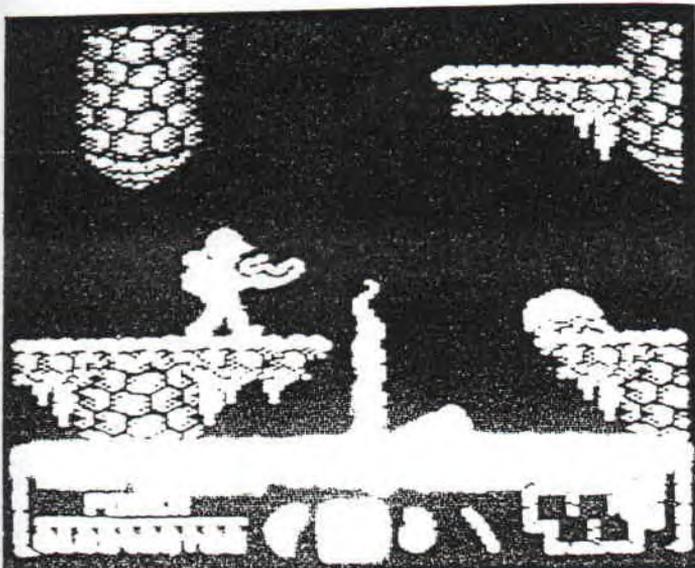
Encore ce soft aurait pu être sauvé, par le niveau 2, qui est sélectionnable et dont voici

le code: 15215.

Mais, même pas, le niveau 2 est aussi difficile, voire encore plus dure, mais les graphismes encore plus beaux. Même Gizmo, il m'a dit qui voulait pas voir le jeu, alors là, moi qu'est ce que je fais je le jette ?

Ouais bon, je vous laissez seuls juges.

LULUboy.



J'VOULAIS FAIRE
UNE P-TITE
APPARITION
DANS CE JEU ...
PAS ASSEZ CRADE
QUI M'ONT DIT! ?
AH EUX! !

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

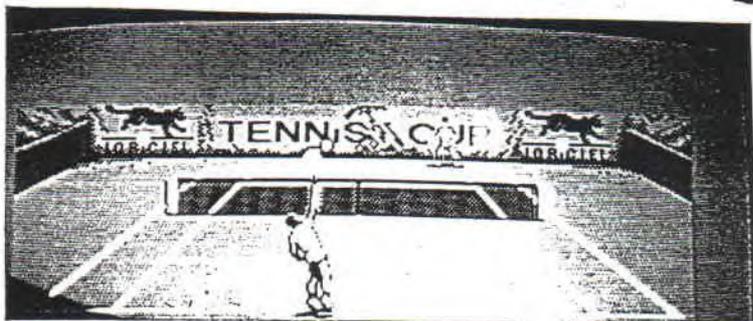


TENNIS

CUP

Aahhhhh! Il nous poursuit partout... Mais quoi?? - Le tennis bien sûr! On vient de terminer Roland Garros suivi de Wimbledon; et bien vous êtes servis les sportifs et en plus sans parler du foot! Pour donc rester dans le sujet, je vais vous présenter un jeu sur devinez quoi...le tennis (étonnant non?!). J'ai donc choisi pour cela TENNIS CUP où vous pourrez vous prendre pour votre joueur préféré. Il ne vous reste plus qu'à essayer de jouer comme lui et alors là le tour est joué; y'a encore du boulot...Bon alors au travail les mecs (et les gonzesses aussi, ne les oublions pas, non mais!).

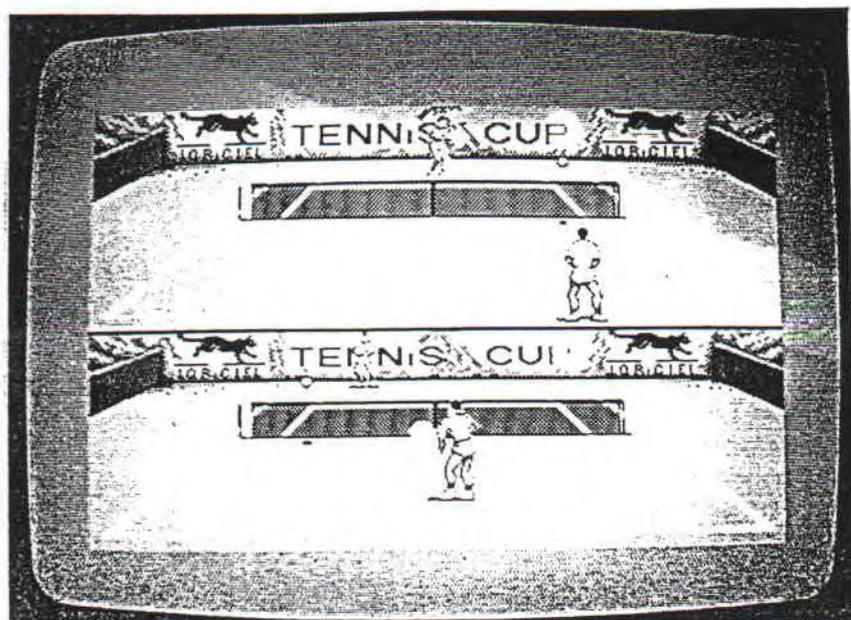
On commence tout d'abord avec un p'tit entraînement pour dire de s'échauffer les menottes. Vous vous retrouvez face à un distributeur de balles automatique dont vous



pourrez préalablement régler la vitesse de l'envoi (choix entre lent et rapide). Inutile de vous dire que vous devez rattraper les balles!!! Si vous vous considérez comme un crack au tennis vous pouvez directement sélectionner un match où vous serez opposé à l'ordinateur (choisir un joueur) ou à l'un de vos potes (choisir deux joueurs). Avant tout début de match il vous est possible de varier le pourcentage de réussite de chaque coup que vous pouvez faire. Quelque chose de très bien encore, c'est que ce jeu vous permet de choisir le nombre de

sets que vous désirez pour votre match (1 à 3 sets). Comme dans tout jeu de tennis il y a le fameux tie-break. Ah oui, j'allais oublier, vous pouvez aussi sélectionner le terrain sur lequel vous voulez jouer.

Un petit détail: l'absence de public. Ce n'est pas très important mais quelque fois ça peut être stimulant. Mais j'ai trouvé une solution: lorsqu'on fait des matchs, vous invitez une trentaine de potes qui remplaceront le public.... Dans l'ensemble une bonne réalisation qui satisfera les fans de tennis et même ceux qui ne le sont pas.



Editeur : LORICIEL
Genre : Tennis
Graphisme : * *
Animation : * * *
Difficulté : * *
Intérêt : * * *
Appréciation : * * *

LES ANCIENS ET LES NOUVEAUX

Aigle d'or, Wonderboy, Basket Master, Antiriad, 4 nouveaux softs pour vous défoncer entre deux nouveautés. Gizmo se charge de vous causer de Wonderboy, parce que, bon moa Wonder déjà c'était pas le pied alors, Boy en plus, la NON quoa !!?? c'est pour cela que je l'ai refile à l'autre.

LULUboy.

BASKET MASTER

Vous n'avez jamais vu votre tonton LULUboy en tenue de sport ? Non ! ? Eh bien dénichiez vous Basket Master et vous aurez l'occasion de me voir sur l'écran de présentation dans ma stature la plus sportive qu'il vous aura été donné de voir.

Tout ceci pour vous dire que Basket Master a le mérite d'être le premier vrai jeu de basket et le seul jusqu'à maintenant d'une aussi grande qualité.

Alors on dit merci aux espagnols d'avoir pensé à adapter un jeu de basket pour le plus grand plaisir des fanas du panier (ça c'est parce qu'on aime mettre la main au panier Wouarf!!!!).

Après avoir sélectionné celui avec qui vous désirez jouer (ordinateur ou 2ème joueur), vous faites connaissance avec votre terrain.



Un avantage déjà, vous n'êtes que deux, cela facilite la concentration sur votre personnage et pas sur un

troupeau de bétail qui ne sait où il va, comme il est coutume d'en trouver dans les jeux de football (Beurk!!). Bien sûr le public est là pour vous encourager

lorsque vous marquez, ou reste silencieux sous la maladresse de vos gestes (public adoré!!). Deuxième attrait de ce

soft, c'est la multitude des possibilités qu'il vous est donnée afin de jongler avec votre balle. Tel que dribbler (évidemment!), smasher par devant, smasher en arrière, attrapper la balle en vol etc...

Le plus marrant c'est le ralenti qu'il vous est accordé de regarder au zoom si vous avez marqué au smash ceci afin de déguster une nouvelle fois votre gymnastique au panier. Quant aux règles, elles sont toutes respectées sauf une qui vous arrangera c'est la règle des 3 secondes.

Ben voilà, j'ai tout dit, des questions !? Non ! ?

Ah vous alors, jamais rien à demander lorsqu'on vous en donne la possibilité, après on a droit aux critiques, style: "Ah Micro Switch, ouais c'est bien mais.. ..Gnia Gnia et Gnia Gnia!", jamais content!.

LULUboy

C'EST QUI QUI A SIGNÉ ?
J'OUAII PAS!

Hé oui, WONDERBOY sorti en 87 peut maintenant figurer dans la catégorie des "Ancêtres". A l'époque j'étais dingue de ce soft où l'on devait prendre en mains la destinée d'un p'tit gars en couche-culotte parcourant des tas de niveaux afin de délivrer "TINA" sa girl-friend des pattes de l'horrible King.

Ce parcours était bien entendu infesté de bestioles originalement mortelles. C'est ainsi que "Tom-Tom" (c'est son p'tit nom), après avoir déterré sa hache

de guerre, se lançait à l'assaut d'escargots, d'abeilles mutantes, de grenouilles meurtrières et d'un tas de trucs plus bizarres encore.

Parcourir les forêts, bondir de nuages en nuages, explorer de sombres cavernes tout en récoltant massues, skate board et fruits constituait alors mes principales occupations ludiques.

Cette conversion de jeu d'arcade n'éblouissait pas par son graphisme ou son scrolling hésitant mais l'envie de

progresser dans cet univers étrange suffisait à faire de ce soft un divertissement captivant. En comparaison de "SUPER WONDERBOY" qui en est la suite, aucun rapprochement, si ce n'est le nom, ne peut être possible.

Ce qui prouve qu'il est des nouveautés qui ne parviennent toujours pas à égaler certains ancêtres!

G.



PRISE DE TRUFFE WHOOO!

MICRO SWITCH NOUVELLE GENERATION:

L'AIGLE D'OR

Chuuutt...! L'aigle dort.

Oui je sais, ça commence mal.



Messires et damoiselles laissez moi vous conter la fable lyrique mais non lubrique de L'AIGLE D'OR.

Par un beau week-end de grève offert par la CGT nous décidâmes de revêtir nos bas, notre cote de maille et notre dague afin de nous replonger dans l'époque médiévale regorgeant de mystères non résolus tel que L'AIGLE D'OR, (vous me permettrez d'employer la 3ème personne du pluriel, titre de noblesse oblige).

Diantre, que disais je? Ah oui, ma quête devait m'amener à trouver L'AIGLE D'OR, et pour cela il fallut nous équiper d'un pied de biche et de torches (je déteste le noir.), c'est à dire le minimum pour commencer le jeu et le maximum que mon humble bourse put nous offrir. Soit, partons ma douce cueillir le fruit de mon seul courage au travers les pièges du MALIN...quoi?!...non je débloque pas, je vous rappelle que c'est une fable lyrique. Aaaaah !,

je me suis éfilé mon bas avec vos conneries. Mes conseils pour le jeu sont les suivants: utilisez avec prudence les passages secrets qui réservent parfois de belles surprises, ne perdez pas votre temps avec les coffres, aucun intérêt, enfin si vous trouvez un anneau sur le sol ne vous en occupez pas c'est un piège. Aah..Aie..Ouille..merde un trou! D'où notre dernier conseil, achetez une corde, ça peut vous être utile, si si. Ben, j'ai pas l'air c.. m..,b.. à c..bip, biiip biiiiipp !!!

~MICRO
~MUSIQUE, BD
~CINE&VIDEO
AU PROCHAIN
NUMERO....



(En raison du manque de respect aux bonnes moeurs de cet article, nous sommes contraint de le censurer.)

-Salop...pourri...fils de...biiiiipp!!!!!!-

ANTIRIAD

Les êtres humains ont une fois de plus menés l'humanité à sa perte laissant leur monde à d'horribles humanoïdes venus des mondes les plus obscures.

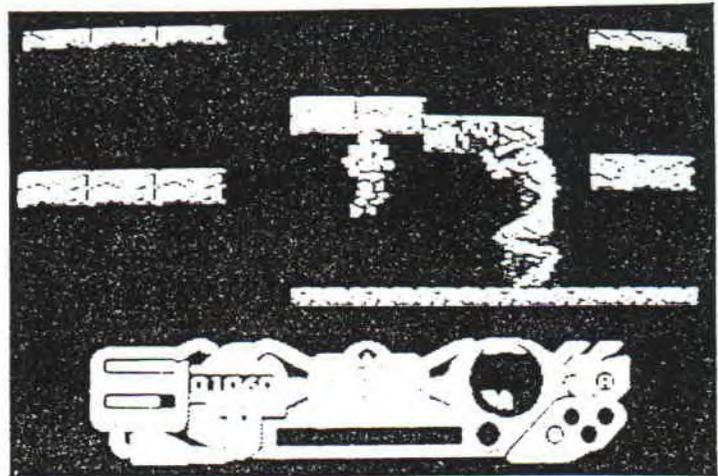
Heureusement, les forces du bien nous ont laissé un espoir (y sont vachement sympas!) Cet espoir est l'existence d'une légende... Il existerait en effet une armure aux pouvoirs étendus qui permettrait à une être humain de débarrasser son monde de ses envahisseurs. Et cet être humain et bien j'ai comme l'impression que c'est vous si, si !

Vêtu d'un simple pagne en peau de moutonne style Yves Saint Laurent, armé de cailloux

et coiffé d'une touffe d'au moins 10 cm d'épaisseur (Ah si j'vous assure!), c'est à la recherche de votre armure que vous décidez de partir.

Bien sûr toute légende se veut labyrinthique en ce sens où une fois l'armure sacrée découverte il vous manque la moitié des instruments de combats et de mobilités pour entreprendre quoi que ce soit...

Sacrée armure va !!! Et où ils sont tout ces instruments, hein !?, ben oui, entre les mains de vos ennemis. Alors, il vous faut récupérer la botte anti-apesanteur, le gant laser style Power Glove, et les recharges en énergie. Bref l'indis-



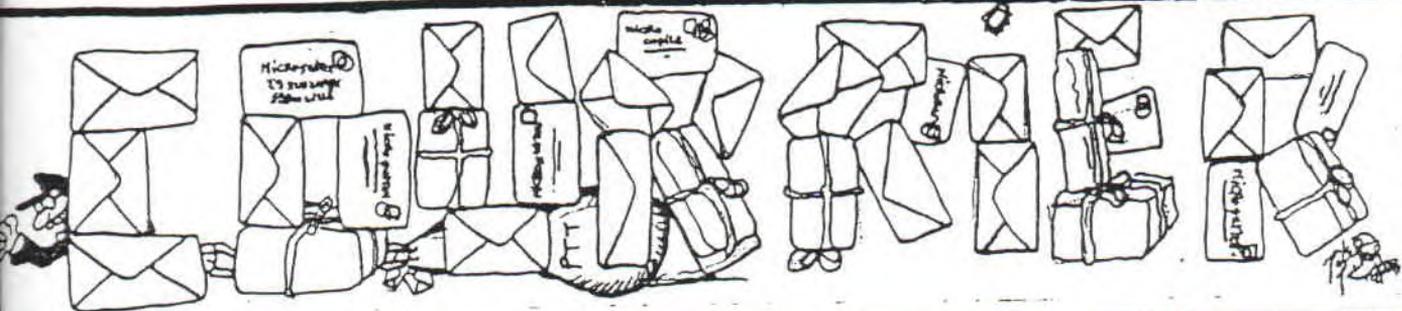
ANTIRIDES

pensable pour votre expédition. Mais bien sûr Antiriad est un jeu captivant aux graphismes agréables pour ne pas dire formidables et qui vous assure de longues heures de jeu sans aucune lassitude. Bref ici à la rédac on a adoré ce jeu et je

crois qu'il était vital de vous en rappeler les qualités. Les défauts ???... Euh! peut être est ce un peu difficile non !? Et si j'ai envie de dire que c'est difficile je le fais ok !? Non mais il manquerait plus que ça !



LULUboy



Hi, la compagnie! Ce mois-ci, ou plutôt ce bimestre-ci, le courrier a diminué légèrement. Seraient-ce l'approche des vacances ou la période des examens qui en sont la cause? De toute façon il faut remédier à tout cela, alors une bonne cure de vitamines et ça repart.... Au fait, un petit oubli de notre part: le nom des expéditeurs des lettres publiées. Je vous les donne dans l'ordre: Paul RAMEZ, Gérard GUILBERT, Sabrina ROSSY, Philippe SABOS.

LN.

Bonjour à vous tous, Je tenais à vous dire que je m'intéressais encore plus à votre fanzine depuis que la rubrique Reporctache existait. J'ai été très attiré par votre article sur les Black System, je trouve que notre pays regorge de talentueux programmeurs et je pense qu'il est bon de se décarcasser pour parler d'eux. Et même si vous n'êtes qu'un fanzine, il est bon de vous féliciter pour ce genre d'entreprise.

Nous te remercions de tant de compliments ce qui nous touche toujours beaucoup.

La rubrique Reporctache a justement été créée pour montrer l'envers du décor de nos ordinateurs et ainsi montrer qu'ils ne sont pas seulement des consoles de jeux.

Alors en espérant toujours rapporter la réalité dans ses moindres détails à travers nos articles, nous souhaitons que nos futurs reportages susciteront encore votre enthousiasme.

Juste une petite critique dans un article de LULUboy dans Reporctache. En effet, il faisait référence à l'attaque japonaise sur Pearl Harbor mais je tiens à préciser que c'est le 7 décembre 41 et non 42 que c'est déroulait cette bataille.

Et bien oui il faut avouer que l'erreur est flagrante et a jeté un froid dans la rédaction mais LULUboy devrait passer au conseil de discipline d'ici peu il risque 3 jours de vaisselle fermes.

Pourquoi n'ouvrez vous pas comme beaucoup de magazines un service minitel complet, qui pourrait nous offrir des services intéressants. N'y avait vous donc jamais pensé ?

Un service minitel complet comme tu le soulignes nécessite beaucoup de temps de travail et déjà qu'on a pas mal de boulot avec notre zine, tu comprendras que nous hésitons

encore.

Mais peut être que dans un proche avenir cette idée se concrétisera.

Suite à la lecture de votre fanzine j'en étais venu à me demander si votre rubrique Reporctache et votre rubrique What About, n'était pas en fait la même chose dans le sens où nous y découvrons toutes sortes de reportages ?

What About propose en fait des articles dont le but est de faire réfléchir sur le sujet

bien sûr elle est aussi pour nous un moyen de se taper un petit délire de temps à autre Tandis que Reporctache elle, c'est le sujet du mois, elle tente de cerner les événements importants ou des interviews intéressantes voilà que vous dire de plus ?



- 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 : _____

AMSNORD

ATTENTION NOUS SOMMES



RADIOACTIFS

Mais rien ne vous empêche de nous lire

*AMSNORD 36 rue du docteur Martin
59262 Fainghin en Melantois*