

MICRO

NEW
AGE

SWITCH



· IN°91 ·

INFORMATIQUE - MUSIQUE - CINEMA - VIDEO - B.D... 8FR

SOFTS:

- LES CHEVALIERS
- DYNASTIE WARS
- BACK TO THE FUTURE II
- TWIN WORLD

BRUEL:

LE CONCERT

BATMAN
EN VIDEO

HIGHLANDER II

FUTUR SUCCES ???

UNE NOUVELLE
FORMULE
A RENDRE
FOU!



24 PAGES



BIMESTRIEL : NOV. DEC. 90

SWITCH

* Production *

P.2 SOMMAIRE - EDITO

P.3/4/5 NEWS

P.6 P.A

P.7 CONSOL'S GAMES

P.8 BEDE'S

P.9 CRITIQUES SOFTS

P.10 B.A.S

P.11 LES SEIGNEURS DU ROLE

P.12/ 13 ZOOM

P.14 WHAT ABOUT

P.15/16 LES ANCRETES

P.17/18 CINE & VIDÉO

P.19/20/21 MUSIC SYSTEM

P.22 CRITIQUES SOFTS

P.23 COURRIER

SOMMAIRE



ON EST
VACHEMENT
À L'ÉTROIT
DANS LA
NOUVELLE FORMULE



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

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

20.04.1980

20.06.1979

GIZMO
LN.

MAQUETTE : COUGAR
ILLUSTRATIONS : PETER PARKER
PHOTOS : COUGAR
EDITION : COYOTE

EDITO

Une nouvelle formule pour ce numéro 9 de Micro Switch qui, à l'approche de l'hiver va apporter un petit rayon de soleil dans votre petit coeur frigorifié.

Changement qui plaira à certains, d'autres seront déroutés mais plutôt que de tomber dans la routine nous avons trouvé préférable d'élargir notre horizon rédactionnel en traitant à présent des consoles, de la musique, du cinéma, de la vidéo, et des bandes dessinées. On dit qu'il en faut pour tous les goûts alors autant se libérer un peu du carcan de l'Amstrad sans pour autant laisser tomber cette machine qui fût pour nous l'initiatrice à l'informatique et à ce "zine". A noter enfin, la participation à ce numéro de nouveaux rédacteurs que vous découvrirez au fil des pages. A vous maintenant de nous faire parvenir vos remarques, vos suggestions et vos critiques afin qu'ensemble nous puissions réaliser un fanzine attrayant et pourquoi pas, différent...

G.

Ont collaboré à ce numéro :

Elsa
Laure
Véro
Pignouff
Fred
Blackmoon

DE NOUVEAUX
RÉDACTEURS
D'ENFER !...

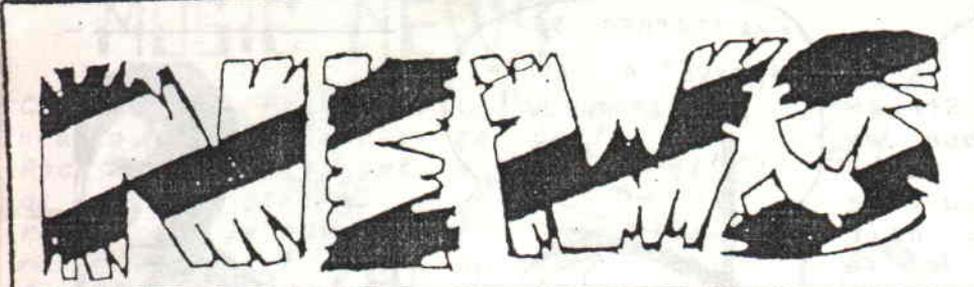
ET LULUBOY
NOUS DÉVOILE
SON NOUVEAU
TALENT !!...
AHOV !!!



36 14 CHEZ *MICROSWITCH

ISSN 0996 - 8547

L'illustration de couverture est extraite de l'album BATMAN "The Killing Joke".



Le 3ème numéro de **CROCO PASSION** vient de paraître. Sandrine nous offre là 16 pages bien remplies malgré une certaine restriction au niveau rédactionnel (une majorité de "mini" articles) et les pages sont maintenant imprimées recto-verso ce qui est une très bonne chose. L'ensemble est assez varié et constitue une bonne acquisition pour ceux qui hésitent sur les fanzines à se procurer. Vous écrivez donc très vite à Sandrine **COUTELIER 3, rue des Hortensias 91380 CHILLY MAZARIN** sans oublier le timbre à 3,80 F (c'est déjà bien que le zine soit gratuit, vous voudriez pas en plus que ce soit elle qui vous paie les frais de port !!).

Au mois de mars de cette année **MICRO NEWS** était passé de mensuel à bi-mensuel ce qui leur permettait de couvrir l'actualité informatique plus vite que les autres revues (**Joystick Hebdo** était devenu mensuel en dec 89). Mais la tâche étant certainement trop dure à assurer, ils sont à présent redevenus mensuels et suite à un sondage où 75 % des lecteurs estimant qu'il n'y avait pas assez de sexe dans **MICRO NEWS**, ils ont décidé de lancer un nouveau mensuel nommé **YETI**, où leurs jeunes lecteurs obsédés retrouveront sous formes de BD et d'articles, une chose qui les motivent certainement plus que l'informatique. Cherchez la critique de cette nouvelle revue dans les **News**, **What About**, ou la rubrique **Bédés** car elle n'est pas encore sortie et je ne sais pas encore où nous allons bien pouvoir la caser.

M.B.M (Métro Boulot Micro) quitte le monde des fanzines. Nous ne connaissions pas ce zine jusqu'au mois dernier où nous avons reçu la disquette contenant le 10ème et dernier numéro. Les digits sont chouettes, la présentation est bonne et puis, comme c'est le dernier numéro, faites un effort, demandez le contre un disk et un timbre à **M.B.M 10, rue Kirovakan 92220 BAGNEUX**.

Amstrad Expo, la grande cérémonie annuelle de la micro informatique amstradiste va une fois de plus se tenir à Paris

entre le 16 et le 19 novembre. Et quelle est la grande surprise de ce salon, et bien c'est nous, enfin nous et d'autres fanzines, car pour la première de son histoire ce salon va accueillir ceux qui se consacrent sans relâche à leur bécane préférée. une occasion pour vous de venir zyeuter les rédacteurs de ces zines et de leur poser toutes les questions qui vous brûlent les lèvres depuis que vous les lisez. Nous, nous serons là pour y répondre et pour vous faire gagner des abonnements grâce à un concours de pétanque...Quoi non !?, Ah désolé mon idée vient d'être censurée pour une fois que je fais preuve de créativité. Bon, c'est pas grave, en tout cas c'est le salon de toutes les occasions et nous on va en profiter pour lancer notre idée d'association de fanzines. Alors que vous soyez lecteur ou rédacteur d'un zine venez en discuter....

YETI est sorti. 18F, 68 pages N & B, quelques articles sur la musique (Rock et Jazz), une dizaine de pages pour les news (Bédés principalement) et une dizaine de bandes-dessinées allant de une à six planches.

Du sexe, des conneries et du sexe / Voila à peu près le contenu de **Yeti** qui permet aux jeunes de s'approprier de la BD adulte sous une couverture innocente (une belle couverture quand même signée **Margerin**). Une revue insipide pratiquement inattaquable car ceux qui, comme moi, la critiqueront se feront traiter de coincés mais je m'en fous car les coincés sont ceux qui masquent leur publication et les lecteurs timides qui jusqu'ici n'osaient pas se procurer les revues adultes qui les faisaient baver d'envie. Tant pis pour eux car ils devront se contenter de cette soupe et tant mieux pour nous car ça nous permet d'être méchants envers ceux qui le méritent.

- CINE NEWS -

Après l'échec de "Always", Steven Spielberg a décidé un retour en force vers le fantastique avec l'adaptation d'une nouvelle retraçant la vie d'un homme qui naît vieux et qui rajeunit au fil de sa vie... Un film alléchant d'ors et déjà d'autant qu'on murmure que Tom Cruise pourrait avoir le premier rôle. Mais ce n'est qu'une rumeur car comme on le sait, l'acteur est beaucoup demandé actuellement, à suivre donc...

Devant le succès commercial de films comme "Dick Tracy", Disney production prévoit à nouveau pour ses grands écrans une autre adaptation de BD : "The Rocketeer", de Dave Stevens. Cette fois le héros est un as de l'aviation de 1938, qui tente de déjouer les plans des nazis intéressés par son jet. Le réalisateur de "Chérie j'ai rétréci les gosses", pourrait être sollicité à cette occasion, son argent de poche est de 35 millions de dollars (Gosse de riches !).

C'est Rachel Talalay qui réalisera le dernier épisode de Freddy, "The Freddy's Dead". Un sixième épisode où Freddy ne devrait plus ennuyer la population de Elm Street.

Jack Nicholson en Napoléon, c'est ce que la Warner Bros a décidé de nous offrir d'ici quelques mois. Le film devrait retracer les derniers instants de "l'Empereur des Français", en établissant le fait que le décès n'aurait été que le dernier complot des anglais vis à vis du mégalomane. C'est pas moi qui le dit c'est Thom Mount le réalisateur.

NEWS MICRO, SUITE... :

Nous vous signalons notre présence à l'Amstrad Expo page précédente mais, hé, ho, faudrait pas oublier que nous ne serons pas seuls sur le stand et que c'est par la bonté de l'Honorable Zalko, rédac' chef de l'Echo des Crocos que nous serons de la partie sans oublier MICROBOY et FANATIC (2 zines sur disk) qui seront présents eux-aussi et que nous avouons honteusement ne pas connaître, bouuh... Sniff !

CHRISTOPHER SE
"REEVE" À L'ÉCRAN
ANLALA, PFFUU!!...
"NOUS LES CASSE
QUI LÀ !



"-Tu vas le faire...
-Non j'le f'rais pas !
-Tu vas le faire j'te dis !
-Non, maman y m'embête le monsieur...
-5 millions de dollars ?
-Je signe où ?"
Et voilà, mesdames et messieurs Christopher Reeve a craqué, il va réendosser sa panoplie de Superman pour la 5ème fois.
"-Maman, t'as lavé mes chaussettes de Superman ? "

Après le succès de "Total Recall" aux States, Paul Verhoeven (Robocop) risque de s'attaquer à une autre superproduction, "Warrior", un film fantastique où un homme de tous les jours rencontre un médium indien aux pouvoirs d'hypnoses illimités.

A peine remis de ses émotions dans "Total Recall", notre Schwarzy à nous vient de s'embarquer sur le tournage de "Terminator II". Il aura pour partenaire quelqu'un qui est passé au dessus de sa moto il y a quelques mois et qui est du style assez nerveux, Billy Idol.

NINJA TURTLES, futur Hit, futur Flop
A la vue des premiers écrans il faudrait s'attendre à un soft intéressant mais étant adapté à la suite des comics, du film, des dessins-animés et des figurines soyons méfiants et espérons qu'OCEAN nous vende un jeu plutôt qu'un nom...

SHADOW OF THE BEAST le méga hit de Psygnosis sur Amiga vient d'être adapté sur nos machines par Gremlins Malgré le manque de couleurs et les restrictions de l'Amstrad il semblerait que la conversion soit réussie et c'est tant mieux.

- MUSIC NEWS -

Ca coute 20 Fr, c'est le premier numéro, ça a 66 pages, ça parle du Rock (surtout les petits labels) et de la BD en général...

PRESTO est le nom de cette nouvelle revue traitant principalement de l'actualité Lilloise et ses environs puisqu'elle siège à Lille au 10 Place Antoine Tacq. Entièrement N&B et possédant une très bonne maquette, ce journal devrait sortir de l'ombre de nombreux groupes talentueux prêts à faire frémir vos tympans de leurs décibels ravageurs et enjoleurs. Ca nous fait deux nouvelles revues sur le rock qui sortent en ce moment et cela prouve bien que le rock est encore et toujours une musique actuelle qui n'a pas fini de nous bercer de ses multiples talents.

Non, les Rita Mitsuko ne se reposent pas. Ils viennent de sortir leur nouvel album "RE", chez Virgin. En fait cet album n'est composé que de remix de certains de leurs titres et de ce fait, fera recette auprès des inconditionnels du groupe.

Qu'en est il de ce fameux triple album de Sieur Michael Jackson, et qui devait se nommer "Decade", et bien, c'est aux oubliettes qu'il a rejoint d'autres projets qui ont connu auparavant le même sort. Car s'étant cogné à la paroi de son caisson, une nuit de rêves agités, c'est l'idée de produire un tout nouvel album, avec 10 titres tout neufs, qui lui a traversé l'esprit, à la grande joie de ses fans. La sortie est prévue pour Janvier 91 mais faut pas trop y croire. Moi je vois ça plutôt pour le printemps, voire septembre 91. Voyez que je ne me mouille pas trop.



ROCK SPIRITS, est un nouveau bimestriel traitant du rock sous toutes ses formes. 98 pages, 22 frs, un papier glacé, une maquette soignée, des alternances couleurs, noir et blanc, beaucoup d'interviews et tout cela avec un minimum de pubs (environ 10 pages).

Malgré l'implantation de Best et de Rock & Folk dans la presse française gageons (et souhaitons) que ROCK SPIRITS ne succombe pas à la non-vente et qu'il puisse longtemps continuer sa croisade pour le rock !!

Au sommaire du N 1: Dave Stewart

- Billy Idol
- Dossier: Le rock au féminin
- Stepping Stones
- Joe Satriani
- Toto, etc...

Doc, vous pouvez pas bricoler ça pour nous ou à cassé l'autre...



Lulu boy



Venez découvrir

LA LIBRAIRIE-
DU FUTUR

COLLECTORS

83, cours de l'Yser
33800 BORDEAUX
Tél. 56 94 76 27



Pour faire votre choix
sans vous déplacer...
demandez gratuitement l'envoi
de nos catalogues.

Bon à retourner

- SF EN FRANÇAIS
 SF EN ANGLAIS
 COMICS

NOM

PRENOM

ADRESSE

TEL

- SCIENCE FICTION
- COMICS
- IMPORTS USA
- Cinéma
- Horreur
- Fantastique
- Rock
- Bande dessinée
- Illustration
- Posters
- Jeux de rôles



P.A

LES P.A SONT GRATUITES.

IN'ESTZ PÄS!

Vds CPC 6128 + imp.DMP
2000 + env. 200 softs
orig. + livres langua-
ge machine . Le tout
pour 2800 frs. Anthony
Gonzalez, 11 rue des
Vanniers 29300 Ruimper-
le. Tél: 98.39.14.15

Vds CPC 6128, coul. +
joy. Pro 500 + rallonge
+ house + nbx jeux ori.
+ bte rang. + livres :
3300 frs. Stéphane Lan-
ge, 13 rue Jean-Racine
78320 Mesnil-St-Denis.
Tél: (1) 34.61.09.31

Pour les + pros, vds
Amstrad PC 2286/40 +
impr. 5000. Tél: 42.46.
39.94, le soir, sinon
répondeur. Dem. Martine.

Rech.corresp. pour éch.
jeux originaux CPC 6128
Yves Odet, 48 imp. de
Brémont-Cessy 01170 Gex
Tél: 50.41.58.76

Ech. jeux originaux (E-
lite, CC2, Rambo 3, Ro-
bocop, R. Dang...) Fa-
brique Chopin, 36 rue
des Sables 45600 St-Pè-
re-sur-Loire. Tél: 38.
36.55.89

LULUboy cherche la deu-
xième partie de RED-
HAWK : "KWAH!". Contac-
ter la rédaction.

Le 6128 Club recherche
de nouveaux membres.
S'adresser au 4, rue ST
Martin 57290 Seremange.

Club MEGAMSTRAD cherche
adhérents. Rens contre
1 timbre à 2,30 ou 3,80
(dans ce dernier cas,
envoi d'un ex. du
journal). Laurent
Duplan 220 Allée des
Coucous, Domaine du Cap
Sicié, 83500 La Seyne
sur Mer.

Vds 464 coul + DD1 +
Joy + Jeux k7 & d7 :
2800 F. Tel : 36062758.

Cherche lecteur 5"1/4
et extension 64K à
prix intéressant. S'a-
dresser à la rédac-
tion.

BATMAN

GAME BOY !

Un soir, affalé dans mon fauteuil, je regarde une nullité à la télé tout en savourant mon yaourt à la vanille quand le téléphone sonne. C'est Gizmo, notre vénéré rédac'chef :

- Salut Blackmoon, quoi de neuf ?

- Ben, heu...J'ai acheté une GAMEBOY (le LIGHTBOY et 6 jeux).

- Ah? Ben, teste donc des jeux, il me faut tes articles au plus vite ! Tchab !

Clic !...

Bon, quand le chef donne un ordre, j'obéis (j'ai quand même fini mon yaourt vanille). J'enfile donc mon costume et endosse ma superbe cape noire; après un bref coup d'oeil au miroir (tu sais que t'es bb toa ?), je pars

pour les rues sombres de GOTHAM CITY. Je commence donc le stage 1.1 Le tableau est assez simple et, bien qu'armé d'un simple pistolet, je t'écrase rapidement mes adversaires (humains). De plus, je trouve des options en route me permettant de récupérer de l'énergie, des armes et des protections. Il faut toutefois bien maîtriser le saut pour ne pas tomber dans les trous béants et sans fond. J'arrive à la fin en 2 temps 3 mouvements, j'éclate la porte et pénètre dans le stage 1.2 : CHEMICAL FACTORY. Argh ! Déjà moins facile, il y a des tuyaux et des plate-formes un peu partout. Mes adversaires sont des humains et des robots (plus coriaces) et je découvre (à mes dépens) que certaines options ne doivent pas être prises



car je me retrouve avec un tir plus lent et sans portée. Pourtant, je franchis allégrement ce tableau et démonte la porte pour pénétrer dans le stage 1.3 : CHEMICAL FACTORY. Encore ? Oui, mais là c'est encore plus dur, beaucoup plus de robots et ils tirent. Pauvre de moi ! J'en viens à bout grâce à une super option (le R, c'est-à-dire Return ou les Bat-rangs) mais je découvre des plate-formes mobiles au dessus du vide

(Môman!). Je passe quand même (Ne suis-je pas BATMAN?) et défonce la porte à la fin. Génial ! Je vais voir le stage 3 ! Nenni, stage 1.B : BATMAN VS JACK. Groupes ! J'ai peur là. Je dois affronter le Joker qui n'est encore qu'un simple truand et nous nous battons au dessus de la cuve où, s'il tombe, Jack se transformera en Joker. A grande peine, je t'écrase l'individu et l'envoie paître dans la cuve (grâce aux Bat-

rangs). Stage 2.1 GOTHAM CITY, le même mais en beaucoup plus dur. Il y a plus de trous, de blocs bizarres qui tombent quand je suis juste dessous...

Stage 2.2 et 2.3 : FLUGALHEIM MUSEUM. Là c'est vraiment dur de ne pas mourir, surtout au 2.3 (essayez donc pour voir). Mais, ma force et mon intelligence me permettent de triompher de ce tableau et j'arrive à mon superbe véhicule: La Batmobile qui se transforme aussitôt en Batwing. Le jeu devient un shoot them'up à scrolling horizontal. Génial ! Heu...presque, le jeu est vraiment sublime mais je me plante lamentablement sur le vaisseau de la fin du 3.2 (snif ! Même en continue-play!).

Voilà, en bref, un superbe jeu aux graphismes et à l'animation démentiels (ça bouge de partout...). Quant à la musique, c'est dommage que vous ne puissiez pas l'écouter. Un inconvénient toutefois, le jeu n'est disponible qu'en import, j'ai donc la documentation en Japonais (quelqu'un peut traduire ?!...).

Blackmoon

- Merci Monsieur, au revoir et à bientôt!

Blackmoon



CASTLEVANIA

- Euh...bonjour monsieur, c'est pour un sondage...

- Oui ?

- Que pensez-vous de Castlevania sur GAMEBOY

- Entrez quelques minutes, ça va être long... Castlevania, développé sur Nintendo Entertainment System au départ a été adapté sur GAMEBOY.

- STOP ! Ca donne quoi ?

- Excusez-moi, je m'égaré...Il est superbe.

Les graphismes sont très jolis, très travaillés. Pourtant, même si le but est le même que celui de la console "de table" (ça se dit ça ?), la réalisation est totalement différente. Seul point commun, le personnage que vous dirigez est le même et dispose de la même arme : un fouet. Les monstres sont des

golems qui tombent de nulle part sous forme de matière gélatineuse qui se métamorphose en humanoïde une fois au sol. Il y a également de gros yeux globuleux qui vous roulent dessus, des bêtes bizarres, des oiseaux féroces etc... Plutôt que des zones, les concepteurs ont choisi de donner un temps limité au joueur (13 mn 13 s au 1er niv) Le premier level se déroule tantôt dans la forêt, tantôt dans des cimetières avec des salles en hauteur de temps à autre. A la fin après avoir franchi des obstacles affreux (les concepteurs seraient-ils sadiques ?), vous êtes confrontés au monstre de fin, un gé-

Graphisme : *****
Animation : *****
Son : *****
Intérêt : *****
Note : 9/10

Graphisme : ***
Animation : *****
Son : *****
Intérêt : ***
Note : 9/10

ant en armure armé d'une lance ou d'un grappin (je ne sais pas exactement) très difficile à vaincre, sauf si l'on parvient à se tenir assez loin. Au niveau 2, l'action se déroule dans des cavernes infestées de chauve-souris, de plantes (animales ou végétales ?) étranges qui crachent des boules qui rebondissent partout, surtout dans votre direction d'ailleurs... Ce niveau est infernal et je ne peux vous en dire plus car je bloque à celui-là (le rédac'chef m'a donné des

vitamines pourtant). Résumons, le jeu est superbe, les sons aussi mais il souffre d'un gros défaut: sa lenteur. Même si Castlevania reste très jouable et agréable, la vitesse de déplacement est un peu lente. Personnellement, ça ne me gêne pas sauf quand je meure à la fin d'un niveau, les continue-play sont infinis mais on recommence au début du tableau où l'on a échoué. La difficulté du jeu est réelle et donne envie de toujours pousser plus loin tellement c'est bien fait.



CARMEN CRU

CARMEN CRU est le nom d'une dame très âgée qui vit seule dans une petite maison située dans une cour entourée d'appartement (relisez avant de dire que j'écris n'importe quoi, non mais...). Vieille emmerdeuse par excellence, elle ne cesse d'harcéler son entourage par des réactions acariâtres et des remarques piquantes. Tout le monde la subit sans pouvoir manifester aucune violence en raison de son grand âge. Elle abuse de la gentillesse de ceux qui la croient gâteuse et elle se venge sournoisement de ceux qui ne se laissent pas faire. Le trait clair, précis et fouillé de LELONG convient parfaitement pour relater ces méchantes histoires qui se lisent avec un plaisir sournois, tout comme celui de la vieille Carmen. Rarement tendres, souvent féroces et toujours drôles, les histoires de cette petite vieille sont des clichés et des regards sur la bêtise humaine qui a de quoi assurer l'avenir de nombreux dessinateurs...

Gizao

CARMEN CRU, de Lelong éd. Fluide Glacial, en 4 volumes

Faut pas jouer les imbéciles. Ça fait deux semaines que ma poubelle est pleine et vos employés sont même pas venus la vider. Alors je vous amène mes ordures moi-même, je vais pas les garder chez moi, c'est plein de microbes.



BÉDÉS

RAYMOND CALBUTH

IDEES NOIRES

UN ÉVÉNEMENT POUR LES CHASSEURS :
PANDAN,
LA CÉLÈBRE MANUFACTURE,
CRÉE LE MAGNIFIQUE
PANDAN-LAFLOTT
LE FUSIL LE PLUS FIABLE POUR LA CHASSE AUX CANARDS.



Tout le monde connaît Franquin, ce grand homme qui grâce à Spirou et Fantasio et au sublimissime Gaston Lagaffe s'est taillé une place de dieu parmi les créateurs de bande-dessinées. Mais saviez-vous qu'il avait



aussi réalisé deux albums parus aux éditions Fluide Glacial nommés IDEES NOIRES ?!

Datant de 81 et 84, ces deux albums sont de petits chefs-d'oeuvre d'humour noir. Sur une

ou deux planches s'étalent des histoires emplies de personnages noirs, hargneux et vicieux ou totalement inoffensifs mais qu'ils soient bons ou mauvais les chutes sont toujours à mourir... de rire et personne n'en réchappe.

IL S'EST DÉJÀ ATTABLE AVEC BEAUCOUP DE MAESTRIA, TECHNIQUEMENT, IL EST AU POINT: REGARDEZ-LE BEURRER SA TARTINE.

UN GRAND PROFESSIONNEL !! ON SENT QU'IL N'EN EST PAS À SON PREMIER PETIT-DEJEUNER...



C'est effrayant et hilarant et l'on se laisse emporter par la magie d'un sadisme poussé à l'extrême. Alors si vous ne connaissez pas encore les lumineuses Idées Noires de Franquin allez immédiatement vous les procurer mais je vous préviens, une fois que vous y aurez goûté vous regretterez qu'il n'y ait que deux volumes...



IDEES NOIRES, de Franquin, éd. Fluide Glacial, en 2 Vol.

Raymond Calbuth, héros de notre région (13, allée des Lilas, 59790 Ronchin, si si!) a décidé de sauver le monde de tous ses fléaux; c'est ainsi qu'avec sa compagne du moment, Monique (la frétil-lante gazelle en bigoudis), il va affronter sous les yeux incrédules du lecteur, emballages de vache-qui-rit récalcitrants ou prédateurs à quatre roues (vulgairement appelés "voitures"); c'est ainsi qu'il va parcourir des chemins semés d'embûches entre la cuisine et la salle de bain, et même parfois jusqu'à l'épicerie du coin! Raymond Calbuth transforme chaque minute du quotidien en une aventure trépidante et prend ses désirs pour des réalités; cela en fait un personnage tellement ridicule qu'on en pleure de rire. Heureusement, tous les habitants de Ronchin ne lui ressemblent pas!

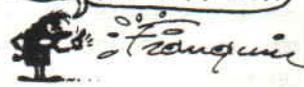
Eisa

Raymond Calbuth, de Tronchet, éd. Glénat, en 3 volumes:
- Raymond Calbuth, fils du vent
- Raymond Calbuth à la conquête du globe
- Raymond Calbuth, bourreau des coeurs

VOUS VOYEZ C'EST LE RECUIL QU'ILS ONT SPÉCIALEMENT PERFECTIONNÉ...

DITES DONC! IL DEVAIT AVOIR DES TAS DE CARTOUCHES DANS LES FOCHEs... POUR NA GER LE PLOMB... ÇA N'AIDE PAS... NON!

QUE JE T'Y REPRENNE À NE PAS LIRE LA RUBRIQUE "BÉDES" NON MAIS !!...

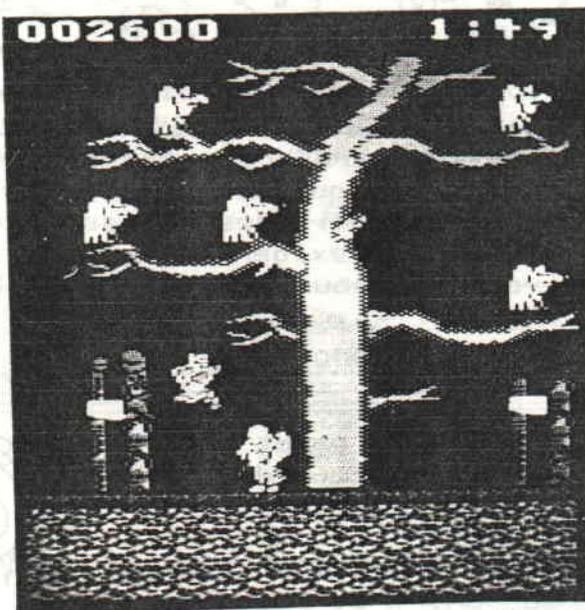


LES CHEVALIERS

Hé ben, il aura fallu attendre neuf numéros de Micro Switch pour que l'on se décide à faire la critique d'une compil' mais attention car avec "Les Chevaliers" vous en aurez pour votre argent rien que pour la présence du fameux GHOULS'N GHOSTS qui vous fera passer de longues heures face à votre écran. Hé bien commençons avec celui-ci qui n'est autre que la suite du mémorable Ghosts'n Goblins. En fait il s'agirait plutôt d'une version revue et corrigée bien que les graphismes soient un peu moins bons que l'ancien mais en se rendant compte qu'il est maintenant possible de perdre son armure et de récolter de nouvelles armes tout comme dans le jeu de café, on

ouvre grand les yeux et l'on crie "Waaa c'est super !!". Moins dur que le précédent et beaucoup plus plaisant.

bien qu'assez difficile. Un mode 1 très bien exploité et une animation acrobatique de votre personnage à



Voyons maintenant STRIDER qui malgré un scénario crétin (mort aux Russes...) n'en est pas moins plaisant à jouer

couper le souffle. En attendant la suite qui devrait sortir courant décembre, faites vous la main sur celui là...

Passons à présent à BLACK TIGER qui se sort très, très mal de son adaptation Amstrad en nous offrant un cadre minuscule avec des couleurs à vomir (vert sur vert !!) de plus, manipuler ce barbare lourdaud n'est pas chose aisée et la durée de vie du jeu ne dépassera pas les 3 heures. DYNASTIE WARS étant sorti pratiquement au même moment que cette compil', vous en trouverez le test complet ci-dessous. Je terminerai avec LED STORM qui ne figure que sur les versions 8 bits de cette compil'. Il s'agit d'une course automobile vue de dessus qui, bien que simpliste, offre un certain plaisir de jeu de par sa maniabilité et sa rapidité. En somme, un soft banal mais plaisant. Voilà tout est dit si

ce n'est qu'en achetant ces softs séparément vous auriez déboursé environ 700 Fr alors qu'ici vous n'en aurez que pour 200 Fr, c'est là toute la magie des compil'.

Gizmo



Editeur : CAPCOM/US GOLD
Genre : Compil'
Graphisme : * * * *
Animation : * * *
Difficulté : * * *
Intérêt : * * * *
Appréciation : * * * *

DYNASTIE WARS

Voici l'exemple type d'un jeu qui, bien réalisé, aurait pu être très intéressant.

Vous faites partie de la dynastie des seigneurs de la guerre. L'histoire se situe en Chine au Moyen Age et montés sur vos fidèles destriers vous partez conquérir de nouveaux territoires pour votre royaume en faisant face aux nombreuses attaques d'archers et de cavaliers. Le principe de se retrouver à cheval durant tout le jeu est fort intéressant car jamais vu et pouvoir jouer à deux cavaliers simultanément est assez excitant (si, si, ça ne remplacera jamais une fille mais c'est excitant quand même...).

Enfin bref, tous les ingrédients étaient réunis pour en faire un très bon soft mais il a hélas fallu que les pourtant bons programmeurs d'US GOLD (Ghoul's'n Ghosts, Strider...) nous réalise un brouillon informatisé. Le jeu n'est pourtant pas si mauvais que ça mais face à l'horrible animation c'est à se demander s'ils ne l'ont pas fait exprès avec en prime un écran de jeu trop réduit pour apprécier les graphismes en mode 1. De plus, le fait de ne posséder qu'une seule vie a bien vite fait de nous



décourager dans l'exploration des huit niveaux que comporte le jeu. Voilà, je ne me prononcerais pas plus sur une réalisation bâclée qui aurait gagnée à être retravaillée au moins pour le respect de l'acheteur.

Gizmo

Editeur : US GOLD
Genre : Arcade/Av.
Graphisme : * * *
Animation : *
Difficulté : * * *
Intérêt : * *
Appréciation : * *

BIDOUILLES, ASTUCES, S.O.S.

Ach ! Zakré rubrik, c'est toujours aussi ardu de remplir cette si petite page toujours trop grande à mes yeux mais quitte à y mettre n'importe quoi on y arrive toujours. Allons bon, je dis des bêtises car serait'il possible d'écrire n'importe quoi face à l'exigence toujours plus grande de nos braves lecteurs qui ne vivent que pour leur ration bimestrielle de B.A.S, hein, franchement...?!?!

G.

Une chouette bidouille pour GHOULS'N GHOSTS :

Tout au début du jeu vous allez à gauche et vous faites un saut, apparait alors un coffre, vous tuez le vampire qui en sort et vous avancez maintenant sans perdre votre armure jusqu'au 2ème coffre, vous prenez l'armure qui s'y trouve.

Ceci fait, laissez appuyé sur feu pendant environ 5 secondes et relachez, alors, c'est chouette non ?! Vous obtiendrez différents effets avec les autres armes du jeu.

Vous connaissiez cette bidouille ?! Eh bien ça prouve que vous nous trompez avec d'autres revues, on n'y peut rien...Non mais des fois !!!

DYNASTIE WARS étant très dur et plutôt laid autant passer rapidement les huit niveaux en appuyant simultanément sur SHIFT et 0.

Le code d'accès en huit chiffre (dur, dur) pour la seconde partie de SATAN est : 01020304

Lorsque vous rencontrez les monstres à trois têtes dans TWINWORLD, vous remarquerez qu'en tirant dessus l'une des trois têtes s'envole bien souvent dans le sens opposé et c'est en priorité celle-là qu'il faut détruire sinon elle ira se poster un peu plus loin afin de vous bloquer la route de ses tirs meurtriers.

Lorsque vous entrez dans les salles de bonus de FLIMBO'S QUEST vous remarquerez une pastille de couleur rose, c'est celle qu'il faudra prendre en premier afin que les suivantes deviennent roses elles aussi et vous donnent 20 points de monnaie au lieu de 5.



Essayez de franchir les deux premiers niveaux de BLACK TIGER sans aller chez un marchand tout en accumulant le plus de pièces. Vous pourrez ainsi au troisième niveau vous munir de la super armure à 1600, de la masse d'arme à 1000 et le reste en bonbons, euh non, en clés et potions.

Les trois premiers codes d'accès de PIPE-MANIA vous ont déjà été donné dans le précédent numéro mais on vous les remets avec les cinq derniers : FINE, NEWS, FAIL, SAIL, ERIC, TAPE, SLOW, ACHE.

Toujours pour FLIMBO'S, ne prenez jamais les tirs puissants avant de changer de niveau car vous les perdriez au niveau suivant.

LA PAGE BD, C'EST DERRIÈRE, PAS PAR LÀ...



LES SEIGNEURS DU RÔLE

Avé à tous, je suis heureux de pouvoir encore vous parler. La tête bandée (du à un coup de hachoir, voir épisode N.735 de la série Mac Looping contre LN.). Je viens vous parler d'un petit jeu superbe :

~ LEGENDES CELTIQUES ~



TOUTES CES DÉTÈSES
POUR DEVENIR
CÉLÈBRE . PFFF!...

Ah, j'oubliais "premières" LEGENDES CELTIQUES le terme premières veut dire qu'il s'agit d'une simplification d'une première version (beaucoup de premières) de LEGENDES CELTIQUES. Bon d'abord, c'est un jeu pas cher, paramètre fort important pour les joueurs. Dans la boîte, (ben houais c'est plus pratique) on trouve 2 livrets faisant respectivement 187 et 64 pages.

Le premier (encore !!) nous livre des règles claires et précises et assez réalistes qui permettent la création d'un personnage en 45mn environ, un rythme, durant une partie, assez élevé car le système est simple.

Un très bon point dans ce chef d'oeuvre une liste détaillée de 254 sortilèges très variés. Le second livret (enfin, autre chose qu'un

premier !) nous renseigne fort agréablement sur la vie des celtes, leur organisation, leurs dieux, leurs héros et leur langage. Ce livret est très in-

teressant (enfin je trouve, c'est peut-être pas l'avis de ceux qui préfèrent lire les BD des Schtroumpfs...).

En un mot je serais clair, circonspect, précis, intransigeant, rationnel, incorruptible pour dire que je mettrais 15/20 à ce jeu.

Pour clore cet article, un petit scénario de derrière les fagots pour LEGENDES CELTIQUES:

Les PJs (personnages joueurs) sont au moment du scénario dans un village voisin au leur. Ils sont présents pour signer la paix avec le chef du village Basturix pour leur chef Astorion. Quand stupeur, le brave druide du village a disparu !!

Et bien sûr, qui c'est qu'on suppose: les PJs qu'on accuse de vouloir continuer la guerre.

Ils devront se soustraire à la populace en furie pour enquêter en secret et retrouver Do-

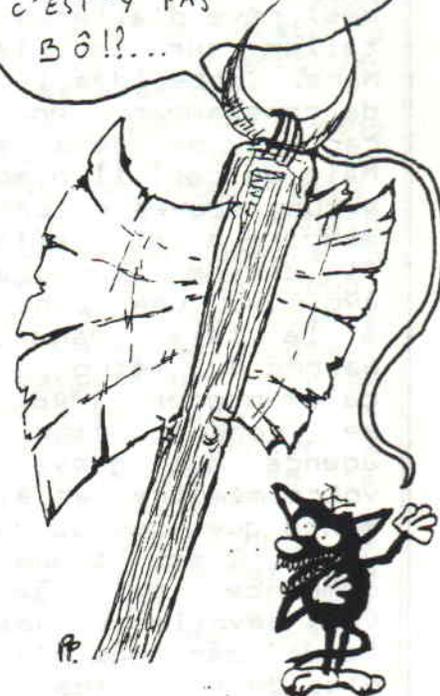
lgaramir (c'est le druide).

Pour le maître, Dojgaramir a été poignardé et jeté dans l'étang du village avec une pierre

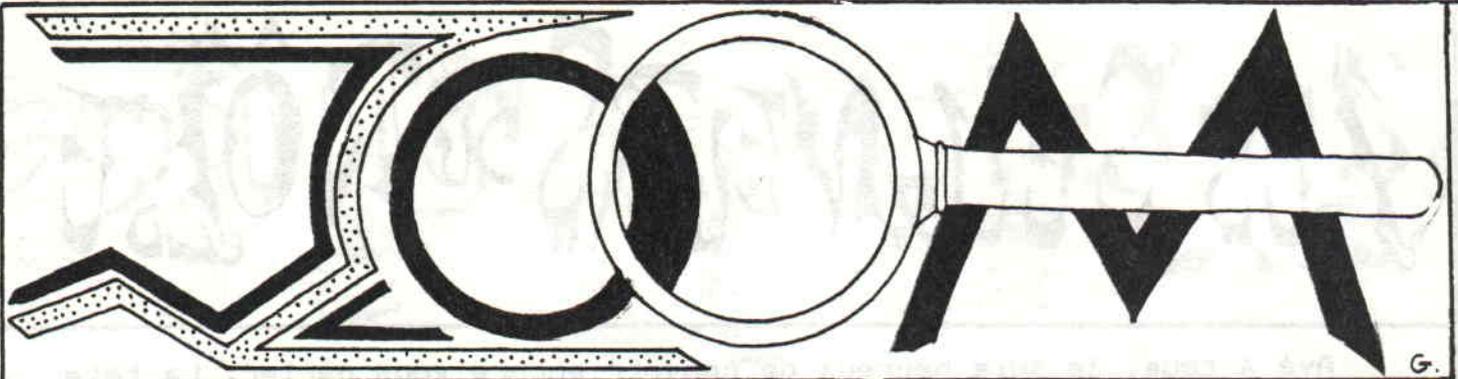
autour du cou par Hajutris, le bras droit de Basturix qui veut lui, continuer la guerre.

MAC LOOPING

OYEZ BRAVES GENS !!
ADMIREZ LE 'CELTIQUE'
DE CETTE MACHE ET LA
FUTILITÉ DE MES PROPOS.
C'EST Y PAS
BÔ!?



Bon, ben, bonne nuit avec ce petit encas celtique. Je reviendrai avec 2 monstres pour D & D et la critique de STAR WARS (May the force be with you, pour les non initiés la traduction au prochain numéro !).



TOTAL

TOTAL RECALL qui fut un succès aux U.S.A mériterait d'en être un en France. Ce film de Science-Fiction se déroule en grande partie sur Mars. En effet, le héros Arnold Schwarzenegger (Schwarzy pour les intimes) rêve d'aller s'installer sur la planète Mars. Cette idée l'obsède constamment en fait car il y est déjà allé. Mais de ceci il n'en a aucun souvenir car sa mémoire a été effacée. Il décide donc après avoir vu une publicité à la télé dans les wagons du métro (si, si ça existe en 2048!) de se rendre dans une agence qui grave dans votre mémoire les événements que vous souhaitez vivre. C'est là que tout commence. Mais je ne vous dévoilerai pas ce "tout" car vous n'auriez plus de surprises... Ce scénario est très bien mené et original. Ce film va très bien à

son acteur principal et change des autres rôles de Schwarzy qui s'adapte bien aux différents rôles qu'on lui confie (souvenez-vous de "Jumeaux, c'est pas la même chose, non?"). Notre Monsieur Muscle est emporté dans une magnifique course au méchant qui franchement est remplie de suspens (sur ce plan là vraiment c'est réussi. Rêve ou réalité?) et donc pleine de rebondissements très appréciés dans un tel film. La réussite de TOTAL RECALL réside aussi dans la qualité des effets spéciaux. Nous en arrivons maintenant au reproche. Et oui je n'en ferai qu'un petit qui concerne la fin du film. On aurait pu attendre autre chose mais on pardonne facilement étant donné le reste du film. Je voudrais aussi signaler un autre reproche qui n'a pas rapport au film mais qui s'adresse à la bande annonce. Le suspens du film a été moins fort à certains

MON PRODUIT DE BEAUTÉ C'EST "PETER PARKER"! L'ESTHÉTISME MARTIEN À SON PLUS HAUT NIVEAU...



moments car les extraits montrés dévoilaient une partie du dénouement mais ceci était bien entendu pour attirer le public, ce qui a réussi aussi. En résumé: Réussite sur toute la ligne!

Après Double Detente et Twins, Schwarzy renoue avec le fantastique mais à beaucoup plus grande échelle qu'avec son rôle de robot destructeur de Terminator. Total Recall nous plonge dans une science-fiction du plus haut niveau avec un scénario en béton.

Paul Verhoeven nous offre là un film à la démesure de son talent en filmant des scènes haletantes et d'une extrême



RECALL



violence qui font qu'on ne s'ennuie pas une seconde durant tout le film. Les nombreux effets spéciaux et maquillages sont une totale réussite et les inventions futuristes sont d'un tel réalisme que le spectateur n'a aucun mal à se prendre au jeu de ce monde surprenant.

N'oublions pas les étonnants décors de la planète Mars réalisés d'après des plans de la NASA dans un souci de réalisme poussé à l'extrême. Les (très) bons films se font de plus en plus rares alors pourquoi se priver de ce

spectacle hallucinant avec un Schwarzy en pleine forme et prêt à pulvériser le Box-Office...

G.

S'il faut choisir un film spectaculaire parmi ceux dont Hollywood nous abreuve, c'est sans hésitation celui-ci qu'il faut acclamer, pourquoi ?

Eh bien, d'abord chose essentielle il y a un scénario, eh oui, depuis le temps qu'on avait été privé d'une histoire bien juteuse avec une dose d'originalité, cette fois on n'est pas déçu.

Les fans de films fantastiques vont sans aucun doute prendre leur pied dans une explosion d'effets spéciaux. Pour cela, les scénaristes Dan O'Bannon et Ronald Shusett (Alien), n'ont pas hésité à s'entourer de personnes comme Ron Cobb, concepteur artistique (Conan, La Guerre des Etoiles, Abyss, et LN mutant zone), et de Rob Bottin, le maquilleur (Hurlement, Robocop et Gizmo apocalypse).

Bref, tout ce beau monde pour porter à l'écran, une nouvelle du roi de la science fiction, Philip K. Dick.

Quant à ceux qui douterait du talent de comédien de Schwarzenegger, sachez que celui-ci a mis le temps d'un film ses muscles au placard et qu'il est réellement étonnant dans ce rôle.

Rêve ou réalité ? C'est la seule question que vous pourrez vous poser en sortant de la salle.

LULUboy





WHAT ABOUT ...?



NOTRE NOUVELLE GENERATION.

Il fallait tout de même trouver parmi les pages de notre magazine, une petite place, vous expliquant plus en détail pourquoi nous avons décidé de modifier en profondeur la formule que nous avons jusque là adopté.

Après un peu plus d'une année consacrée à notre passion pour l'informatique et notamment celle de l'Amstrad, et après le relatif succès de notre maquette et de notre façon de voir les choses auprès de vous chers lecteurs (Ah, nos lecteurs à nous...!), et bien nous avons tous décidé (enfin presque !?), d'élargir le champs de nos rubriques à d'autres domaines tels la musique, le ciné, la BD et la vidéo. 2 raisons à cela. D'une part, nous tombions depuis quelques mois dans la routine de nos pages bimestrielles et nous avions le sentiment d'y avoir perdu quelque peu de notre motivation.

D'autre part, notre passion de la micro a évolué en une passion à créer un journal et l'impossibilité, qui s'est présentée à nous à un certain moment, de ne plus pouvoir apporter l'originalité par rapport aux autres revues du fait que nous étions sur un sujet très ciblé, nous a amené à revoir notre vision des choses avant de tout laisser tomber (Cette dernière possibilité étant pour nous la plus apocalyptique). Bien sûr, nos nouveaux projets n'ont pas plu à tout le monde, (Ne cherchant à viser personne, j'en aurais le nom de Coyote et de P'tit Fantôme qui nous ont lâchement abandonné !!!), mais par contre cela en a intéressé d'autres, comme vous avez pu le constater dans ces pages (Notamment, merci à Elsa, Krogh, Laure, Véro, Black Moon, et à ceux qui

pourraient nous rejoindre à l'heure où ces lignes sont tapées). Bref, la famille rédactionnelle s'agrandit, espérons que celle des lecteurs aussi, et quant à vous lecteurs Amstradistes, voyez que nous ne vous avons pas oublié non plus, nous aimons toujours autant l'Amstrad, mais il ne faut pas laisser aux oubliettes les changements qui se produisent sur le marché et c'est dans ce but que nous avons pensé confier quelques lignes à un expert en consoles (Non je ne fais pas du cirage de pompes.). Ainsi on a décidé d'évoluer et de voir ce dont nous étions capables dans d'autres domaines alors en avant pour une nouvelle série de numéros de Micro Switch d'un autre genre et d'un autre Punch, avec vous bien sûr...

LULUboy.

DES MESSAGES ?
36
14 chez
*
MICRO SWITCH



ET LES PIRATES ?!...

Ben oui, que deviennent ces petits gars sans qui l'APP n'existerait pas ? Eh bien il semblerait que la plupart se soient tournés vers des machines plus performantes que l'Amstrad et que les accros de cette machine se fassent de plus en plus discrets. Il suffit de jeter un oeil sur la majeure partie des fanzines Amstrad pour se rendre compte que les articles à leur sujet ne sont plus d'actualité et cela depuis un certain temps. Il est donc intéressant de signaler la publication de "Drapeau Noir" qui se revendique comme le premier fanzine pirate. Imprimé sur une page recto-verso, on y trouve des critiques de jeux déplombés qui ne concernent pas le jeu en lui même mais plutôt la qualité du déplombage et l'intro laissée par le pirate en guise de signature, des articles sur les démos, sur les fanzines et d'autres orientés sur des choses similaires. Le fanzine ne donne pas son adresse et c'est normal; il est donc distribué par d'autres zines et a pu ainsi assurer la distribution de plus de 500 exemplaires, ce qui est assez fabuleux. Pour en revenir aux pirates en général il faut quand même remarquer qu'avec l'arrivée des nouveaux CPC au format cartouche il est bien évident que ça refroidisse énormément leurs motivations et qu'ils préfèrent se lancer sur d'autres formats. Malgré cela, saluons quand même l'arrivée de Drapeau Noir qui ose se lancer dans cette direction et auquel je ne saurais souhaiter qu'une...longue vie !! G.

Douillou spik DEMO ?!...

Y'en a marre! Oui y'en a marre, je le répète. De quoi? Et bien j'ai plusieurs fois remarqué dans les démos que les textes en anglais comportent des fautes! Quand on ne sait pas parler anglais, on ne parle pas anglais. Vous allez me dire que je suis tatillonne, que ceci n'est pas important. D'accord lorsque l'on regarde une démo ce n'est pas cela que l'on remarque en premier. Mais pour moi si.

Etant linguistique j'ai du mal à supporter cela. C'est comme si je marquais dans Micro Switch que V144=13 (et non 12!!!). Je peux vous assurer que je recevrais des lettres de "matheux" disant que c'est inadmissible...et j'en passe. Alors plus de "which" sans le "h" ou je ne sais quoi encore! Si vous n'êtes pas anglistes, et bien écrivez-moi je me ferai un plaisir de vous corriger. Et ne soyez pas vexés: l'erreur est humaine!...

LN.

LES ANGES TERRES

Un nouveau numéro, de nouveaux ancêtres, c'est mathématique. Bon d'accord on a changé de pages, mais ce n'est pas plus mal parce qu'en dernières pages y a des courants d'air alors comme on avait la poubelle pas loin vous comprenez ?
Tobrouk, 3D Grand Prix, Le Millionnaire et Boulder Dash c'est le menu d'aujourd'hui...

LULUboy.

TOBROUK, un nom qui résonne dans mes oreilles comme le concert de canons de 75mm et du cri des GI emballés d'essayer leurs nouvelles rangiers.
En fait, nous sommes en 1942, les alliés ont débarqué en Afrique du Nord et bien sur il faut mettre un terme à l'expansion de l'Axe... Scénario peu original et souvent repris depuis mais qui s'en lasse lorsque nous avons affaire à une excellente réalisation ?
En fait le soft est grandement inspiré dans sa conception par le soft "Théâtre Europe". Le jeu se présente sous la forme d'une carte stratégique - militaire des lieux, sur laquelle

TOBROUK

la présence des forces y est répartie. L'intérêt du soft est la possibilité de miner le terrain pour les alliés, de le déminer si vous faites partie de l'Axe. On peut bombarder les lieux stratégiques etc... Bref un soft parfait pour les militaires dans l'âme (s'ils pouvaient tous faire la guerre sur leurs ordinateurs et nous foutre la paix, ah !!...).

Dépendant il y a juste une chose embêtante pour l'Axe, c'est qu'une fois que les deux garnisons de ravitaillement qu'il possède sont détruites les alliés ont gagné la guerre,

re, donc y'a plus de suspens et en 2 ou 3

Un soft à placer tout de même dans les anna-



UN P'TIT ENTRAÎNEMENT AVANT L'IRAK ?!



parties on a compris le truc pour ganer quoi ! Alors si vous êtes mauvais perdant et bien débrouillez-vous pour obtenir l'armée alliée à chaque partie, vous aurez 95 % de chance de gagner.

les de l'Amstrad qui nous permet de regretter la disparition des jeux de stratégie, bien qu'on ait cru un moment que Vulcan...mais non.. euh, je crois qu'on vous en a déjà parlé dans un ancien numéro,

alors oublions ce cauchemar.

LULUboy

16/20

3DGP

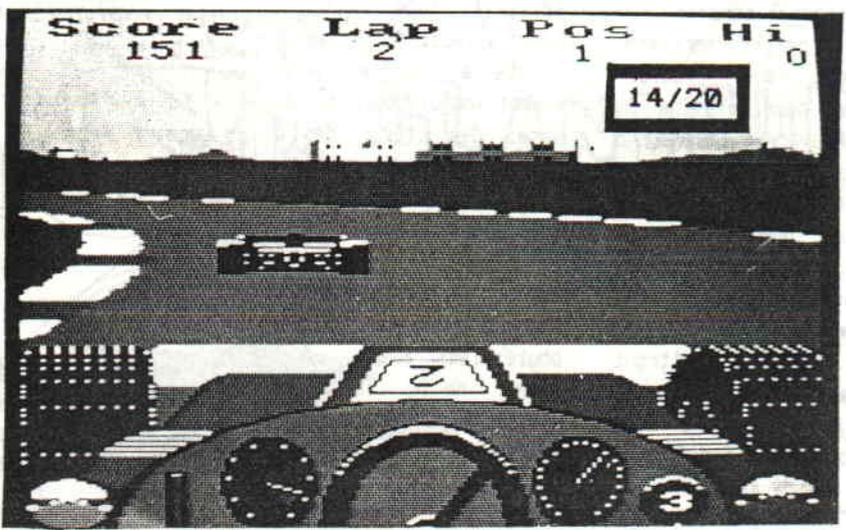
Roon...Rooarr...Ruiii...Murp. Non ce n'est pas le moteur de ma formule 1 qui gronde sur la piste de départ, mais c'est plutôt mon estomac qui crie famine alors qu'on m'a privé de déjeuner afin que je termine ce texte.
Pourtant c'est avec joie que je vais vous en jeter une, sur 3D Grand Prix.
Un soft simulation de pilotage incontournable tant la réalisation est plus que convenable et que l'on s'amuse

pendant un long moment. Le feu vert du départ est allumé et c'est comme un fou que je passe les vitesses. Le pied au plancher et l'oeil dans les rétroviseurs, je pars à la rencontre de ceux qui m'ont devancé. Malheureusement une approche trop rapide et Boum! c'est l'accident. Bien sur qui est ce qui reste sur place alors que l'autre repart sans une égratignure ? Ben oui moi !
Mais rien ne m'arrête et je repars... Je re-

pars... Je re.. Re..... ScreeeeeeWW !!! (Pédalles de frein).
-"Oui, mademoiselle, on

fait du stop sur les pistes de course ? Pourquoi pas !
On veut monter dans mon

Cockpit ?"
Bon moi je vais vous laisser avec ce soft, le devoir m'appelle.



LE MILLIONNAIRE



votre comptable est parti avec la caisse. Oh!, mais ce sont vos ouvriers qui démolissent les machines que vous

n'avez pas encore fini de payer...eh eh!

On approche de la faillite dirait-on ?!...

Ah pas facile de devenir capitaliste millionnaire surtout que la concurrence ne rencontre pas les mêmes problèmes. Saurait-elle mieux gérer son capital que vous?

Bref vous possédez ici, un jeu parfait pour vous apprendre quelques unes des réalités économiques de notre pays.

Analyses statistiques, diagrammes barres, rapport d'entreprise, situation de la concurrence... Tout est là,



pour vous tenir au courant de la vie économique.

Jeu intéressant pour certains, barbant pour d'autres, les avis sont très partagés.

LULU(Golden)boy.



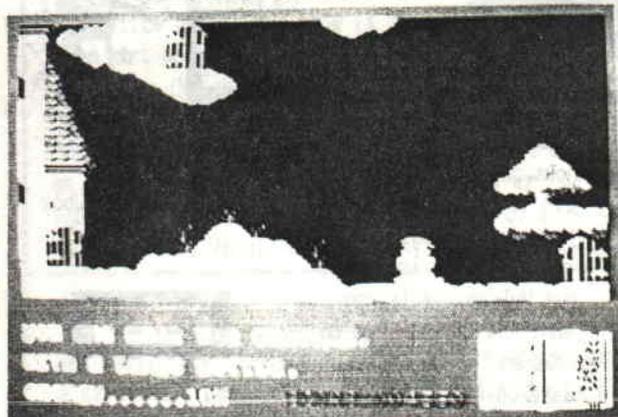
te; faire un maximum de fric en bousillant les produits de la concurrence. Et le petit capital de départ qui vous a été attribué vous savez où l'investir, mais êtes vous bien sûr que cela suffisse, êtes vous certain que les gens qui vous entourent, sont dépourvus de plans machiavéliques pour faire chuter votre empire industriel.

Tiens, on dirait que

EH LES MILLIONNAIRES!!

N'OUBLIEZ PAS DE SPECULER SUR LE N° DE L'ANNEE PROCHAINE EN JANVIER QUOI...

SORCERY



Sorcery premier du nom (la suite étant Sorcery+) est un jeu d'arcade où vous incarnez un joli petit sorcier (ou jolie petite sorcière, comme vous voulez) ayant pour mission de retrouver et libérer 6 autres sorciers. Pour parvenir au but de votre quête, il vous faut parcourir différents tableaux où vous ramasserez des objets qui vous permettront d'avancer et qui, sait, de remplir votre mission. Mais la difficulté réside dans le fait

que vous ne pouvez prendre qu'un objet à la fois et donc n'en utiliser qu'un à la fois. Il vous faudra donc sélectionner les objets à prendre au moment voulu. Vous trouverez des clés, des bouteilles, des armes.. Tous ces objets ont un rôle spécifique; par ex les clés servent à ouvrir les portes (!!!) (mais pas toutes), les bouteilles aussi. A vous de chercher l'utilité de chacun. Chaque sorcier demande un objet précis pour

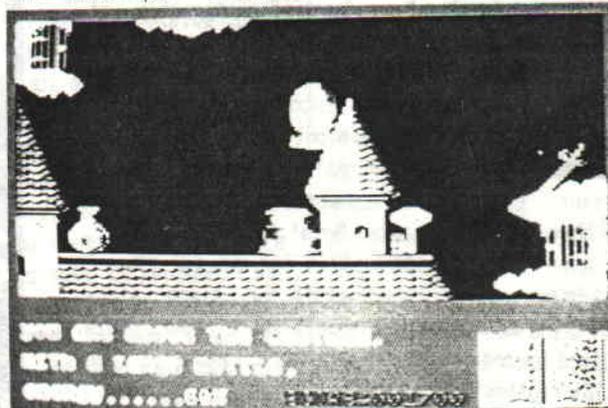
pouvoir être délivré. Seuls ces objets permettront d'ouvrir les prisons lugubres où se trouvent vos amis. Mais à force de recherches, explorations et combats face aux monstres volants votre personnage aura besoin d'un petit remuant qu'il trouvera sous forme de chaudrons qui, une fois posé dessus, lui redonneront toute son énergie. Mais attention car certains d'entre eux produiront l'effet contraire et vous boufferont votre

énergie. Au bout de quelques parties vous parviendrez à maîtriser le jeu sans trop de problèmes mais ne perdez pas de temps car il est limité. En effet en bas à droite de l'écran se trouve un livre se désagrégeant petit à petit constituant ainsi un chrono. Les graphismes sont chouettes ainsi que le bruit des portes qui s'ouvrent bien que l'ouverture soit un peu lente. Hormis ceci, Sorcery étant un classique incontour-

nable ressortez le de votre logithèque et jouez-y sans modération...

LN.

MOI SE AIME BEAUCOUP BIEN CE JEU QUE JE AIME!...



16/20

CINE & VIDEO

McLeod décide t-il tout à coup de renoncer à sa mortalité hein!? En voilà une lubie!

C'est là qu'intervient un certain Katana (le coupeur de main de la colonne précédente), immigré de la planète Zeist le célèbre savon), qui se demande s'il est bon de laisser en vie celui qui pourrait lui ravir son pouvoir, un "Zeist" parano, non ?

J'Y COUPE LA TRONCHE A LAMBERT!!...

OUIP...

HIGHLANDER

II

Dans un halo de lumière synthétique telle qu'on la diffuse en cette année 2024, un visage vieilli et fatigué surplombe du regard une planète qui, si elle veut survivre, doit se cacher dans la nuit d'un bouclier construit autour de l'atmosphère, afin de pallier à la disparition de la couche d'ozone (Vous avez fait quoi de mon soleil bandes de pollueurs!). Et qui pouvait mieux concevoir un tel bouclier après avoir passé des siècles, d'années scolaires à Pasteur en CM2, hein qui ?

Connor McLeod bien sûr, qui approche les 70 ans mais rassurez vous mesdemoiselles, cela ne dure qu'une trentaine de minute, car Lambert va avoir du pain sur la planche.

Non seulement, il va récupérer son immortalité, mais en plus il va avoir dans les bras Virginia Madsen pendant un peu plus de 2 heures pendant que Sean Connery tiendra les chandeliers avec un bon chèque dans la poche.

Par contre Lambert a sûrement regretté ces quelques heures passées sur une table d'opération, après que M. Ironside ait failli réellement lui trancher la

main avec son épée de 55 kg. Ce dernier avait certainement encore l'esprit dans le scénario de "Total Recall". Une dent contre Scharwy hein !?

Un Highlander II, conclusion d'une vie bien remplie par Connor McLeod ? Ben non, puisqu'un numéro 3 est déjà prévu et a été annoncé au dernier festival de Cannes.

EH LAMBERT QUAND EST CE QUE TU MEURS ?

Question sans aucune méchanceté, mais cette trouille de la mort quelle fléau, quoi !

Non je pense surtout aux producteurs R. Mulcahy et B. Panzer, car déjà ramener du Royaume d'Hadès, le copain à McLeod, Ramirez, n'est ce pas une "Connery" ?

(Elle est bonne ?)

De plus, pourquoi

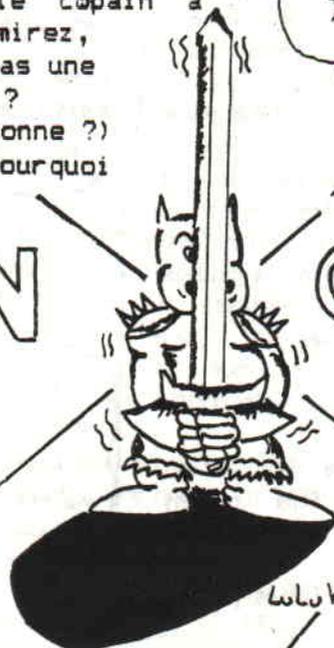
Et Mc Leod, il fait quoi pendant ce temps ? Entre temps, ce dernier découvre que la couche d'ozone s'est refait une santé et voilà qu'il s'attire contre lui tout ceux qui se faisaient du fric avec son bouclier... Ouff, ben il va pas chômer ce coup ci. En tout cas, cela nous promet pour le printemps prochain quelques scènes d'actions à cent à l'heure, avec le retour de Lambert dans une superbe forme puisqu'il dit lui même qu'il s'amuse comme un petit fou sur ce tournage (Ah, y a des gens comme ça!).

Et personnellement c'est dans des rôles comme celui là que je le préfère.

LULUBOY.

UN

GLANDEUR



BATMAN

Après avoir transformé notre chère ville en Gotham City le temps de sa sortie au cinéma, voici que l'ombre de notre célèbre chauve-souris plane à nouveau au dessus de nos têtes.

Batman est de retour mais cette fois sur nos petits écrans. Le film le plus controversé du cinéma va encore susciter à la fois la curiosité, la critique et bien sur la Batmania. Alors que dire de plus sur ce Bruce Wayne qui, témoin du meurtre sauvage de ses parents lorsqu'il était gamin, a décidé de revêtir le costume maintenant deve-

nu légendaire et de hanter la nuit la racaille de Gotham ?

Eh bien, peu de choses sur l'histoire, puisque Tim Burton a plutôt bien respecté la BD (sauf l'existence de Robin, peut être prévue pour le n.2), mais il est vrai que le choix de Michael Keaton pour incarner Bruce Wayne n'est peut être pas le meilleur et que l'idée de départ de confier le rôle à Mel Gibson aurait été sûrement moins critiquée.

Pourtant, dire que Keaton joue franchement mal c'est un peu dur, non il se démerde pas mal, mais face à Jack Nicholson en Joker et face à Kim Basinger (Aaah Kim...), dur dur de s'imposer. D'ailleurs pour ma part je n'attendais qu'une chose pendant le film, c'était les délires du Joker rythmés sur la musique de Prince (Même Prince il chante pour le Joker, dur dur Michaël).

Bien sûr, en France la vidéo va sûrement faire le carton, car ceux qui ont eu un doute pour aller voir Batman en salle, vont à coup sur se procurer la vidéo, curieux de voir si leurs doutes étaient fondés.

ALLEZ, VIENS
TE BAT'MAN!!...



En tout cas, pour ma part je trouve qu'on a été bien trop sévère avec ce film en France, c'est vrai qu'il y a des défauts (Style, Batman a l'air d'un manche à balai lorsqu'il doit se baisser ou lorsque l'action lui demande un peu d'agilité), mais souvenons nous que son copain Superman a vraiment l'air d'une cloche dans le dernier épisode qu'on nous a proposé et pourtant on n'en a pas fait un fromage.

Espérons que Tim Burton cherchera plus à pallier les défauts du 1er épisode plutôt que de nous proposer un Batman qui pendant 2h cherchera à nous montrer qu'il a un joli costume.

LULUboy.



CRY BABY

Baltimore, 1954. Dans une ambiance rock, bananes gonflées et blousons de cuir s'affrontent deux clans: d'une part les "squares", jeunes bourgeois plutôt coincés; de l'autre les "drapes", voyous par excellence, menés par le glamorous Wade Walker (Johnny Depp), surnommé "Cry Baby" en raison de sa perpétuelle larme à l'oeil. Naturellement, une charmante "square", Allison Vernon Williams (Amy Locane) a Cry Baby dans la peau, ce qui provoque quelques remous dans la bonne société locale... Dans un rythme d'enfer se succèdent alors mille péripéties, ponctuées de chansons terriblement fifties, façon "West Side Story" ou "Happy days" (dingues de rap s'abstenir!...)...

Si l'intrigue ne recèle pas énormément de surprises (on ne doute à aucun moment de l'issue heureuse du film), c'est parce que John Waters a mis l'accent sur la dérision de cette époque; il multiplie les clichés, tant sur le plan du décor, du caractère des personnages que sur leurs sentiments. Le résultat est absolument délirant! Alors en attendant la K7 vidéo, si vous n'avez pas eu la chance d'aller admirer le beau Johnny en action (mesdemoiselles) ou la pulpeuse Traci Lords (ex-vedette de films classés "X", messieurs!), offrez-vous la B.O, ça vous donnera un avant-goût...

Cry Baby, de John Waters. Avec Johnny Depp (Cry Baby) Amy Locane (Allison Vernon-Williams), Kim mac Guire (Délit de faciès), Traci

Lords (Wanda), Ricky Lake (Piment), Iggy Pop (Oncle Belvédère)...
Durée: 1h25

ciné

Elsa
BONJOUR MADEMOISELLE!
VOYEZ, AVIEZ VOUS DÉJÀ
IMAGINÉ CECI, PENSIEZ
VOUS VOIR UN JOUR CHOSE
AUSSI VOLUMINEUSE ??
HE, SANS DÉC'!

WHAA
ELLE HÉ!....

L'EST
GONFLÉE
QUAND
MÊME !!



Luluboy



PATRICK BRUEL:

"Un rendez-vous d'amour"

"Il y a quatre jours, quand on est parti du Zénith, on se demandait comment ça se passerait en province... Apparemment ça se passe très bien !" a crié Patrick Bruel après deux heures de concert "torride" devant plus de 7000 fans en délire...

En effet, ça s'était passé plutôt bien, malgré des conditions éprouvantes surtout dans les premiers rangs, où des dizaines de filles ont dû être évacuées, à moitié mortes (j'exagère à peine)...

Une heure avant le concert, on était déjà trempés de sueur, collés les uns contre les autres et comme par hasard juste derrière un grand qui nous bouchait la vue et nous asphyxiait avec ses cigarettes! Mais à part ça, c'était le pied.

20h30 : La salle, brusquement, est plongée dans le noir. Tous les musiciens sont dans l'ombre. Puis soudain, sa silhouette apparaît,

il avance sur le devant de la scène et commence à chanter : "Alors regarde". Sur ces mots, un projecteur éclaire son joli minois, provoquant une véritable hystérie (et entre nous ça se comprend !).

Les chansons s'enchaînent alors à un rythme d'enfer, avec des transitions très professionnelles, dans lesquelles Patrick nous relate des épisodes de sa vie. L'ambiance est géniale, le public connaît toutes les chansons par coeur. Mélangeant tous les styles de musique: rock ("De face", "Dors", "Casser la voix", "Même si on est fou"...), nostalgie ("Flash back", "Place des grands hommes") exotisme ("Dcalé" "La fille de l'aéroport") ou humour ("Marre de cette nana-là") pour notre plus grand plaisir, Patrick nous réserve également de grands moments d'émotions lorsqu'il chante, seul avec son piano, "Musique vieille" ou "J'te l'dis quand même" repris en chœur par toute la foule qui en profite pour hurler une déclaration d'amour: "Patrick je t'aime, Pa-

trick je t'aime, Patrick je t'aime!!". "Je vous aime", nous sussure-t-il enfin de sa voix mielleuse. Ma parole, il veut vraiment qu'on soit toutes folles de lui!

Grand moment de tendresse aussi lorsqu'il chante, en souvenir du grand Brel, "Jeff"... Dans la seconde moitié du spectacle, Patrick demande à la salle bien chauffée de participer: "Je vais diviser la salle en 3. A droite, vous me faites le rythme: takatakatakakata! takatakatakakata! A gauche, vous battez la mesure: toumpa! toumpa! Et au milieu, vous me faites le refrain brésilien: toutoutou toutoutoutou..." Puis avec "Rock, haine, rôles" sonne l'heure des rappels. La salle trépigne, hurle, réclame, exige son idole qui revient, avec ses musiciens (au fait, chapeau les mecs !) pour une version inédite de "Tout le monde" (bande originale du film "Attention bandits"), puis seul avec sa guitare, pour nous dire:

"Ni adieu
Ni au revoir
Simplement

A tout à l'heure..."
22h40: L' Espace Foire est de nouveau éclairé. Epuisée (toute la soirée sur la pointe des pieds pour voir au-dessus du GRAND, bonjour les courbatures !) mais heureuse, je retourne chez moi faire de beaux rêves, non sans avoir claqué mon fric en photos, posters, affiches et t-shirts à l'effigie de mon hégérie... Dans un coin, une fille, accroupie, sanglote. T'en fait pas, il reviendra stremment; et si c'est le cas, je ne manquerai pas ce nouveau rendez-vous d'amour. Vous non plus, j'espère...

ELSA



George Michael

George Michael "Listen without prejudice vol.1"

Le voilà enfin, toujours aussi mal rasé mais présent quand même, avec son nouvel album "Listen without prejudice" vol.1.

Pourquoi vol.1 me direz vous ? Parce qu'il avait envisagé de sortir deux albums en même temps, le premier d'inspiration jazzy et le second plus rock mais le second aurait tué le premier selon lui et donc le vol.2, sortira l'année prochaine.

Pour lancer cet album Georgeounet a sorti un 45 t, "Praying for time", entendu sur toutes les radios. Mais, je préfère carrément "Freedom 90", dans cette chanson on retrouve le propre style de George Michael, c'est à dire avec sa guitare et sa superbe voix. Par contre ce que je lui reproche, et je pense que ses fans vont être du même avis que moi, c'est une déception énorme envers son clip. Qu'ils ne s'attendent plus à le voir à l'écran, car il a décidé de ne plus se montrer au public. Il espère que sa musique se suffira à elle-même. Bref un album assez bien dans l'ensemble avec ses dix titres, alors écoutez votre seul instinct et courez l'acheter.

Pignouff...

.TITI & NOBRU.

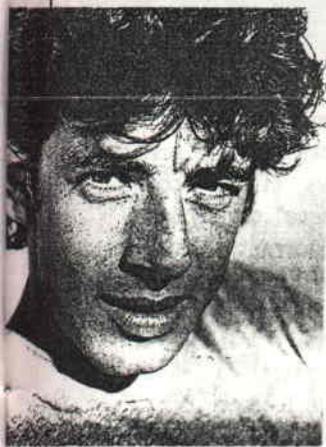
Groupe à résonance Rap français, avec des textes plutôt marrants: "les araignées sont empaillées, y'a des tétards dans le brouillard...", la musique est composée par Bruno des trop célèbres LUDWIG VON 88, qui a quitté son groupe

pour créer avec l'une des choristes des BERU un duo plutôt original. La musique est faite à partir d'un ordinateur (un 5285T je crois), la chanteuse a une voix assez spéciale mais qui passe très bien après quelques écoutes,

comme quoi on s'habitue très vite. Un groupe qui devrait être connu car il possède une certaine pêche et un humour très spécial. Les textes sont en français pour le 33 mais aussi en

anglais pour le maxi. Si vous ne connaissez pas, il faut absolument vous le procurer sous peine de rester dans l'ignorance d'un nouveau groupe innovateur et fort intéressant.

FRED





U2

On peut pas avoir la prétention d'écrire un article pour MICRO SWITCH si celui-ci n'est ni percutant, ni génial. Pour moi, une seule chose peut répondre à ces 2 critères: U2 un groupe mondialement connu et qui n'est "que" le premier groupe de rock de cette dernière

décennie. Toutefois étymologiquement U2 ne veut pas dire grand chose, effectivement qu'est que U2 peut bien vouloir dire: Union ?, Unique ? Pensée politique ? (...) Ces 4 irlandais (Bono, The Edge, Adam Clayton, Larry Muller) perdus dans le rock américain

ont marqué ces années 80 par des albums qui furent des succès mondiaux notamment "War" ou "The Joshua Tree" qui s'est révélé être l'album de la décennie et d'inoubliables concerts. A ce palmarès vient s'ajouter un film "Rattle and Hum". Des milliers de fans ont trouvé dans leur musique ce qui manquait à leur personnalité, et vivent ainsi une véritable passion. Car U2 réalise une formidable combinaison musique plus paroles: une musique qui vole grâce à la guitare et l'harmonica de Bono, des paroles (signées Bono) d'un romantisme renversant ! Ils s'impliquent aussi politiquement en dénonçant des problèmes propres à notre époque: abus de pouvoir, apartheid... Il faut noter aussi la façon

particulière qu'a Bono de chanter de petits cris, de gros cris, de gros râles...enfin quelque chose qui vous bouleverse les entrailles. Ce groupe reste un groupe de référence pour tous ceux qui veulent se lancer dans la musique et qui la considère comme leur métier. Dans une récente interview, ils ont déclaré que leur optimum musical coïnciderait avec l'an 2000. Alors si comme moi vous êtes fans: attendons sagement l'année fatidique en nous repassant les albums qui nous font toujours autant plaisir. A quand le prochain ?...



INXS

Après l'inoubliable Kick, INXS, le groupe australien le plus vendu dans le monde, vient de sortir "X". Entre temps, Michael Hutchence avait voulu essayer une petite carrière solo avec Max Q mais il faut croire que le charisme du chanteur n'est flagrant que quand il est au sein de son groupe d'origine car l'album,



bien que réussi, n'a eu aucun succès. X fera vite oublier ce flop: X ne signifie nullement que l'album a des intonations pornographiques mais plutôt qu'il est absolument indéfinissable (et au moins le titre a l'avantage d'être concis). Apparemment, Michael déjà consolé et son ami de toujours, Andrew Fariss, ont voulu s'éclater (ça doit être la joie de se retrouver tous ensemble, trois ans séparés c'est long !) et c'est pourquoi ils ont glissé dans l'album des influences musicales multiples glanées, on ne sait trop où, ces dernières années. "Suicide blonde" est révélateur de l'état d'esprit

du pauvre Michael, encore sous l'emprise de la "Lucky" Kylie (si seulement elle pouvait écrire des chansons aussi bien !). Se détachent de l'album des titres comme "Disappear", "Lately" ou "Know the difference" qui marquent l'évolution du groupe; bien que fort différentes toutes les trois, elles sont toutes aussi bien. Mais Hutchence est également un grand romantique et son interprétation du slow "By my side" est tout à fait étonnante ! Vraiment, on peut dire que Chris Thomas ne se mouille pas; il a encore produit une valeur sûre: si Kick a marqué l'année 87, X sera sans doute un des albums les plus importants de cette fin d'année 90.



PLEASE
HAMMER

DON'T
HURT 'EM



Il a été élu le meilleur rapper de l'année, au Music Award, et il a été n.1 au Canada avec "Pray" son deuxième 45 t. Deux bonnes raisons pour se mettre à l'écoute de son album.

Bien sûr vous vous souvenez tous de "U can't touch this", qui a si souvent été diffusé sur la bande FM, pourtant ce n'est pas le meilleur titre de l'album, moi perso je préfère "On your face", qui nous permet d'entendre MC, rapper sur des rythmes Funky irresistibles, en partie grâce aux Special Generation, James early, Felton Pilot, Lone Mixer, etc... En fait l'album regroupe plusieurs reprises dont les auteurs sont, M.Gaye pour une chanson contre le "Crack", de Prince pour 2 titres "Pray" et "Soft and Wait", et de Michael Jackson avec "Dancin' Machine".

Par contre lorsque MC Hammer, se met à écrire le résultat musical est quelque peu frustrant sauf pour "Crime Story" (Avec une poursuite de flics sur fond Stéréo pas mal du tout !).

Bref, un album de Rap qui reste de loin le meilleur à l'heure actuelle, avec 13 titres destinés à dénoncer la drogue, les injustices, la nécessité de prier Dieu, et la délinquance.

Alors Brother and Sister, colle tes oreilles sur cette album and let's get dancing on this groove !

Maxi 45t Seduction.
Heartbeat

"Can you feel the beat, can you feel my heart-beat...", ah la la oui je le sens le rythme de ces trois créatures de rêves sorties tout droit de Los Angeles et produites par R.Clivilles et D.Cole.

Un mélange de Funk et de Dance music qui va vous faire décoller. Le maxi, qui débute avec la version originale de Heartbeat (version courte 3mn environ), continue avec une version remixée de 7mn avec une bass à vous rompre les oreilles, et un fond de guitare électrique, enivrant.

Bref tout ce qu'il faut pour se choper une série de convulsions incontrôlables à vous rompre les os. Une bonne façon pour les Seduction de nous donner l'envie de se procurer leur album "Nothing matters without love"...

LULUboy.

FUNKY

LULUboy.



PRINCE
"Graffiti Bridge"

Avec Graffiti Bridge, Prince a renoué avec ses meilleures périodes créatives: son dernier double album n'est pas sans rappeler le sublissime "Sign o' the times" par la variété des morceaux et des rythmes. Graffiti Bridge fait apparaître de nombreux interprètes au côté de son compositeur, ce qui contribue encore davantage à le rendre vivant: le groupe The time est particulièrement présent, groupe pour lequel le bon Roger avait composé "Nothing compares 2U" (il a fallu attendre que Sinead O Connor reprenne la chanson pour qu'elle soit appréciée à sa juste valeur alors que la version originale, en plus d'être

authentique, a le privilège d'être nettement supérieure): c'est d'ailleurs peut-être pour ça que Prince a décidé de faire ressurgir le groupe à la surface, histoire de remettre les pendules à The time (?). Prince nous fait aussi le plaisir de découvrir la superbe voix de Mavis Staples qui l'a accompagné dans sa dernière tournée, voix particulièrement remarquable dans "Melody Cool", morceau aux intonations jazzies, et celle de sa dernière petite amie en date, Tevin Campbell, à qui il aurait dédié cet album. Personnellement, j'ai craqué sur "We can funk", interprété en duo avec George Clinton dont le message est révélateur de l'en-

semble de Graffiti Bridge. N'oublions pas les solos comme "Thieves in the temple" qui n'ont rien à envier aux autres morceaux.



En résumé, pour les inconditionnels, Graffiti Bridge à écouter sans modération est une des meilleures créations du Prince: on lui pardonnera donc l'interruption "Batman" étant donné que ses meilleurs albums sont restés les moins bien vendus, le petit Prince manquait d'argent pour entretenir ses nombreuses dulcinées, sans oublier que Kim Basinger revient très cher. Sur ce, vive le film!

LAURE

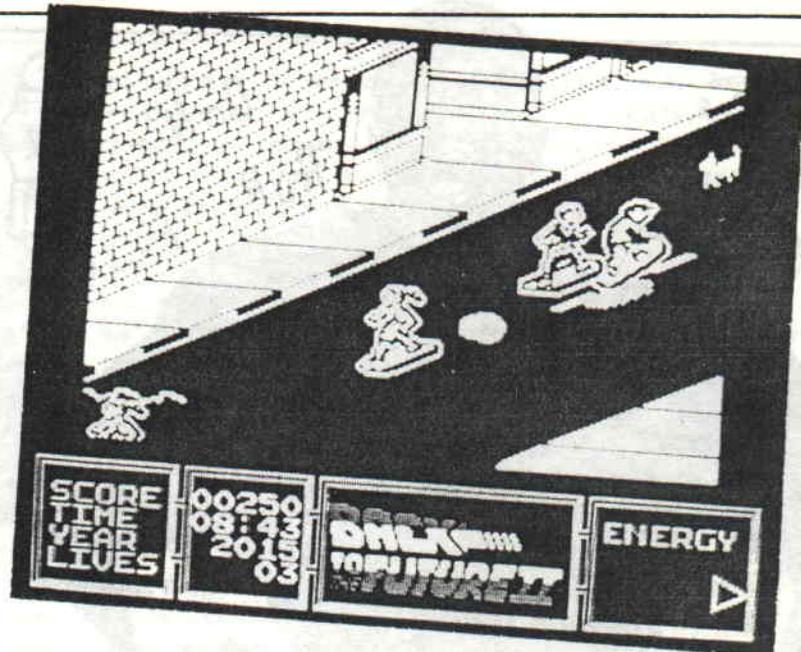


II

Retour vers le futur en étant arrivé à son troisième volet il était inévitable qu'il subisse l'adaptation micro comme bon nombre de succès cinématographique. C'est ici le numéro 2 qui est adapté afin de nous faire revivre les aventures de Marty (Michael J. Fox) à travers le temps. Le jeu débute en 2015 dans les rues de Hill Valley, vous dirigez un hoverboard (skateboard en apesanteur) dans le but d'atteindre un lieu précis (la mairie) en un temps limité. Les nombreux punks, voitures, chiens et autres empêcheurs de flotter en rond seront présents afin de vous retarder.

Il vous faudra ensuite faire sortir la petite amie de Marty de sa maison en prenant le contrôle d'un ordinateur commandant les entrées et sorties de la maison, c'est barbant, stupide et ça donne une de ces envies de dormir, ouhlala...

Arrivé à ce stade on n'éprouve même plus l'envie d'aller plus en avant dans ce jeu qui ferait fuir les adeptes du Spectrum (ah non, non, je déconne pas, ce jeu est vraiment d'une réalisation affreuse et malgré quelques musiques honnêtes il a de quoi rendre honteux votre pauvre Amstrad). Doté d'une animation extrêmement mauvaise et de graphismes qui, en plus d'être noir et blanc, sont d'une laideur totale, ce jeu



est à ignorer totalement et ne mérite que le doux confort d'une poubelle (bien qu'il soit plus économique de formater la disquette). Les éditeurs n'ont toujours pas compris que les films à succès ont justement obtenu ce succès par leur réalisation et ils continuent de nous

vendre des softs vite fait, mal fait en misant simplement sur la popularité du film et la crédulité des acheteurs qui croient pouvoir retrouver la magie d'un film à grand spectacle dans un soft réalisé par des profiteurs...

Editeur : IMAGE WORKS
Genre : Arcade
Graphisme : *
Animation : *
Difficulté : **
Intérêt : *
Appréciation : Prrrt!!



G.

TWINWORLD nous entraîne dans un univers féérique où se trouvent hélas d'innombrables monstres afin d'en gacher le paysage. Ces monstres sont l'œuvre de Maldur, ignoble sorcier qui après avoir décimé votre famille a éparpillé les morceaux

en traversant plaines, forêts et châteaux. La chose serait aisée si Maldur n'avait pas eu la triste idée d'infester tous ces lieux en y laissant ses hordes de bestioles afin de contrer votre marche. Vous aurez pour vous

TWINWORLD

cupérer ces tirs et la mort de vos ennemis fera apparaître des points, du temps ou des vies supplémentaires. Il est aussi possible d'acquérir une flûte magique qui, une fois en votre possession vous permettra de choisir par deux fois l'icône que vous désirez (clé, vies...). N'hésitez pas à frapper du pied lorsqu'un lieu vous paraîtra inaccessible car vous aurez souvent la bonne surprise de voir une partie du sol disparaître, vous créant ainsi un nouveau passage.

sence d'ennemis). Il est aussi plein de trouvailles comme les achats avec la flûte qui se font par déduction de votre score ou encore les ressorts qui vous permettent des bonds plus importants et les parachutes qui évitent la mort lors d'une chute importante. Tout dans ce jeu incite à aller de l'avant dans des décors d'une telle beauté que le jeu en devient presque une promenade au pays des légendes.

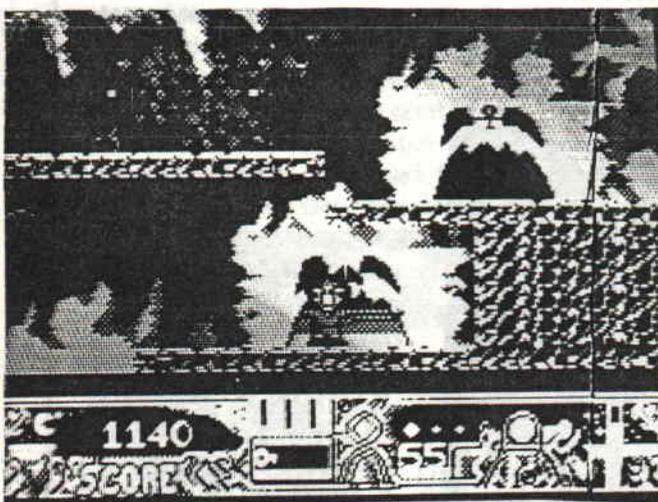
Editeur : UBI SOFT
Genre : Arcade/Av.
Graphisme : ****
Animation : ***
Difficulté : **
Intérêt : ****
Appréciation : ****

TWINWORLD, VOYEZ-VOUS, C'EST L'HISTOIRE D'UN P-TIT GARS QUI, LORS DE LA DIS... GRAMP, KSIWAK, SURP!!
OH ET PUIS MERDE, SI J'VOUS PARLAIS DE MA VIE PLUTÔT?

Gizmo

QU'EST-CE Z'EN PENSEZ?

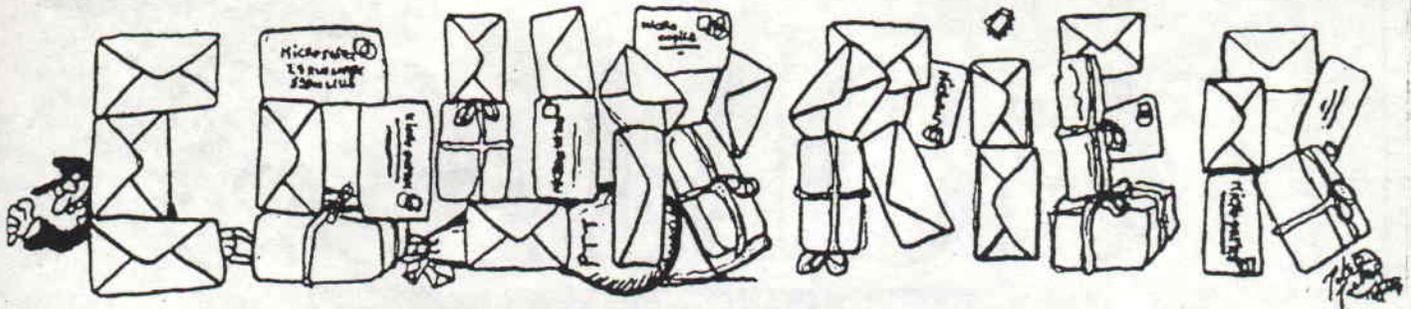
NON!!



d'une amulette ayant le pouvoir de vous faire à nouveau régner en maître sur vos terres. Votre mission sera donc de retrouver ces frag-

ments en traversant plaines, forêts et châteaux. La chose serait aisée si Maldur n'avait pas eu la triste idée d'infester tous ces lieux en y laissant ses hordes de bestioles afin de contrer votre marche. Vous aurez pour vous

Twinworld est un jeu mignon et plaisant de par ses agréables graphismes en mode 1 et son animation d'une souplesse exemplaire (bien que légèrement ralentie par la pré-



Salut les cinglés! On m'a dit d'être brève alors je serais brève. N'oubliez pas que nous sommes toujours là pour vos commentaires, vos suggestions,...Que vous soyez objectif, méchant (ou le contraire), n'hésitez pas à nous contacter pour nous donner votre avis sur notre nouvelle formule de MICRO SWITCH qui ne demande qu'à plaire au maximum de publics. Alors il nous faut donc connaître vos goûts afin de nous perfectionner le plus possible et qui sait peut-être devenir mondialement connu grâce à.....VOUS ET VOS CONSEILS!!!

LN.

Salut! J'ai suivi ton conseil, LN., et j'ai donc fait une bonne cure de vitamines. Et ça a réussi puisque je t'écris. J'aimerais te demander ce qui vous a poussé à changer la formule de M.S? N'avez-vous pas peur de décevoir vos fidèles lecteurs?

L.LEBLANC

Ton salut te revient! Je vois que vous êtes sages et que vous m'écoutez. Très bien, continuez, vous irez loin (Hum!!). Et bien notre changement est (comme le dit mon collègue Gizao dans l'édito) pour nous éloigner un peu de la routine qui nous aurait encroutés avant l'âge.

Il est vrai que nos lecteurs vont peut-être trouver que ça ne suffit plus pour leur soit informatique mais les gens ne sont pas si intransigeants que ça et apprécieront le reste (nous l'espérons). Et avec cette nouvelle formule nous élargirons peut-être notre public, ce qui ne peut être que positif.

Je t'écris LN. pour te faire une petite remarque sur les dessins qui se trouvent dans votre zine. Je n'aime pas beaucoup leur style trop souvent agressif et méchant. Il est vrai que votre public est surtout composé de garçons mais il y a aussi des filles et on aime

aussi les dessins mi-gnons!!

NATACHA

Tu as tout à fait raison Natacha. Je l'ai souvent fait remarquer à Peter Parker mais chacun a son style et il est dur d'en changer. Tu remarqueras que dans ce numéro nous avons un nouveau dessinateur en herbe(?!?!): LULUboy.

Les dessins ne sont pas du même genre et je les apprécie, toi aussi je l'espère.

Et alors on a perdu la rubrique programmation? Pourquoi? Peut-on espérer la revoir dans votre prochain numéro? A part cela, le test du dernier numéro était très bien et j'aimerais en trouver d'autres dans les mois à venir, sinon rien à ajouter si ce n'est une longue continuation!

MARK

Ah la programmation, il fallait s'attendre à quelques remarques du fait de sa disparition et j'ai le regret de t'avouer qu'elle ne

sera désormais plus présente dans nos pages du fait de nos nouvelles rubriques. Pour ce qui est des tests, nous pouvons en publier d'autres mais tout dépendra de la place dont nous disposerons.



OUI, je désire recevoir les 6 prochains numéros de MICRO SWITCH pour 70F (6x8 Fr + 22 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 : _____

COMICS

Dangerous VISION

81 RUE DE LA MONNAIE
59800 LILLE TEL: 20 06 51 5

SUPER HEROS MARVEL, DC
ET INDEPENDANTS
EN DIRECT DES USA.

BD JAPONAISES
CINEMA FANTASTIQUE
ROLE PLAYING GAMES
MODEL KITS/T. SHIRTS.

