

MICRO



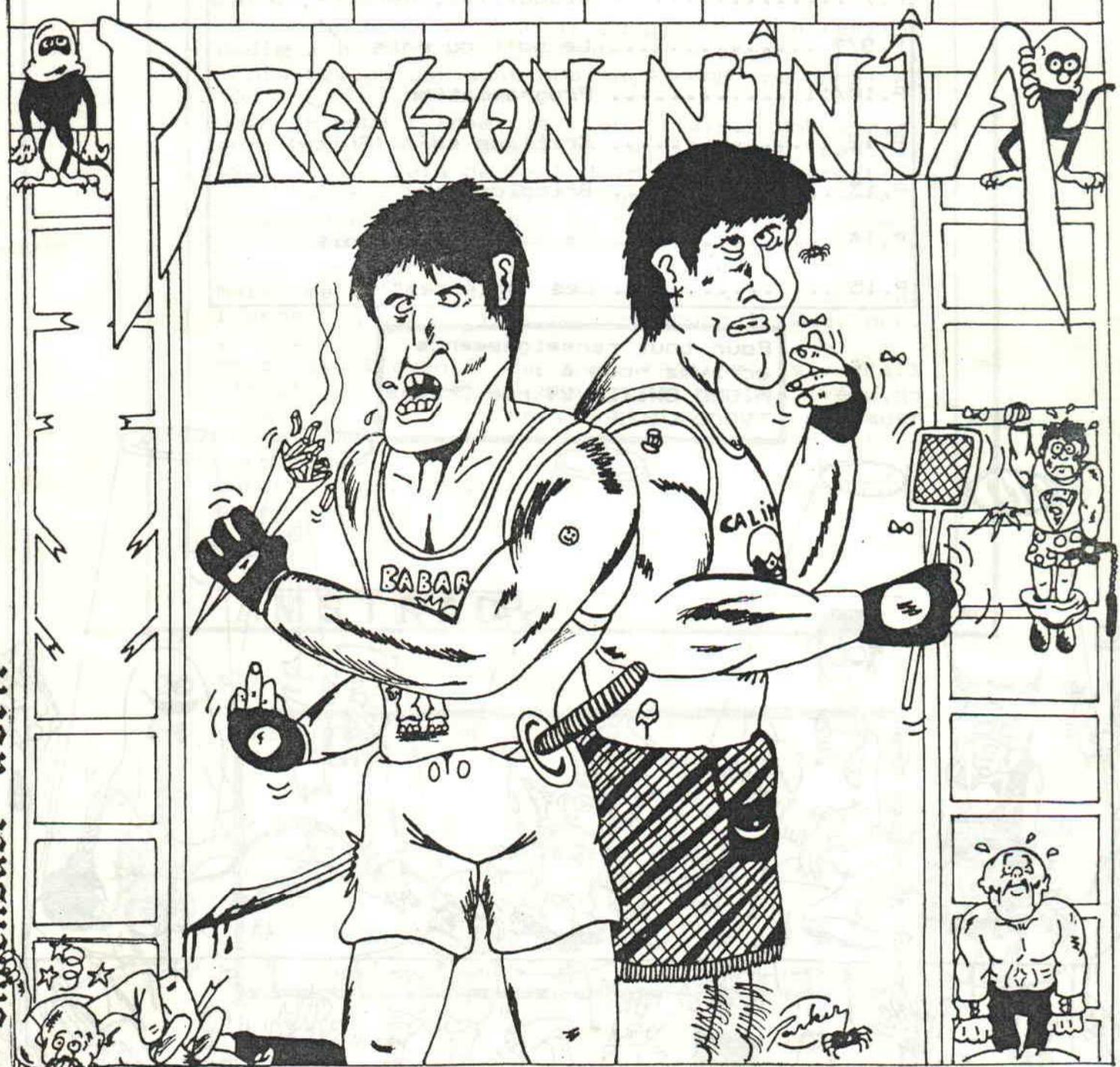
6Fr



SWITCH



N° 1 INFORMATIQUE AMSTRAD CPC



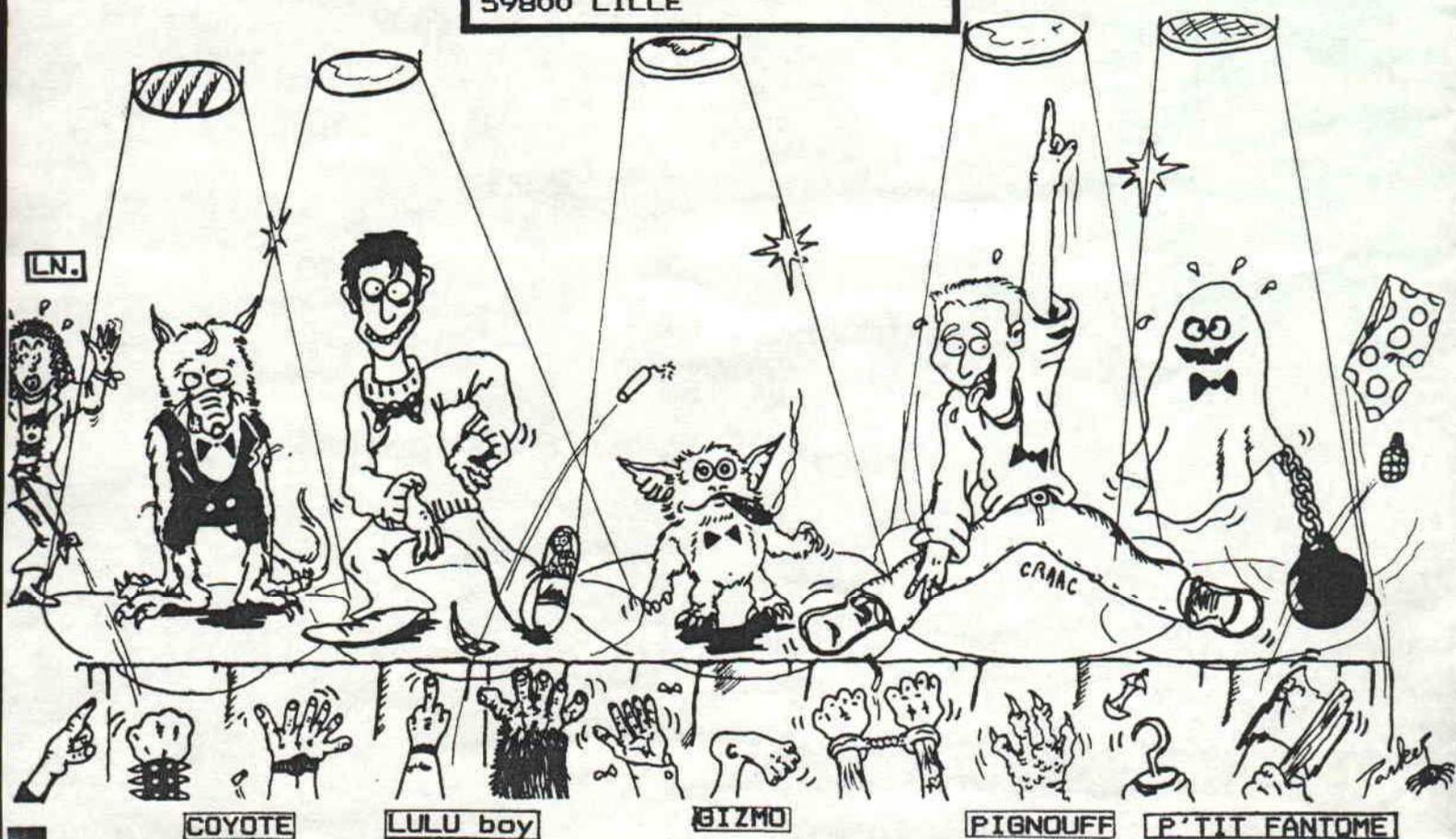
bimensuel - avril

AMSTRAD Production

SOMMAIRE

P.2	Sommaire
P.3	Edito
P.4	News
P.5/6	Critiques softs
P.7	Bidouilles, Astuces, S.O.S
P.8/9	Le soft du mois
P.10/11	Programmation
P.12	Critique soft (Suite)
P.13	Bricolostick
P.14	La poubelle du mois
P.15	Les "Ancêtres"

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





EDITO

Un nouveau journal ou plutot...Un fanzine dedié a l'AMSTRAD.L'AMSTRAD qui a déjà pour lui trois revues qui sont AMSTAR,AM-MAG et AMSTRAD 100 % .

Loin de nous l'idée de leur faire ombrage,si encore cela était possible,car il n'est pas si évident que cela de se lancer dans la création d'un fanzine.Nous n'avons pas beaucoup de moyens financiers comparés aux autres revues qui,elles, ont eu un impact promotionnel suffisant afin d'assurer leur continuité .

Mais ce n'est pas nécessairement avec de l'argent que l'on fait un bon journal (Quoi que...?!).

Même si l'avenir de ce fanzine s'avérait néfaste,il n'empêche que nous aurons vécu,ne serait-ce qu'un instant,le plaisir de partager notre goût de l'informatique avec d'autres personnes.

Sur ce,je vous quitte en vous souhaitant une bonne lecture .

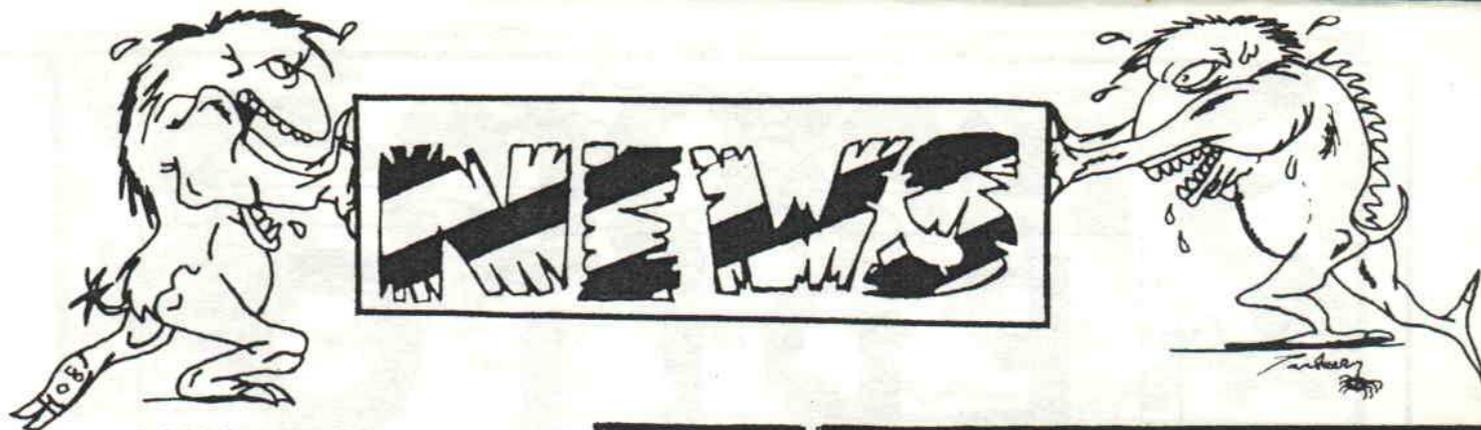
AMSTRAD

REDACTEUR EN CHEF : GIZMO
COMITE DE REDACTION : LULU boy
GIZMO
LN

MAQUETTE : P'TIT FANTOME & PIGNOUFF
ILLUSTRATIONS : PETER PARKER
PHOTOS : P'TIT FANTOME
EDITION : COYOTE

CE NUMERO EST DEDIE A LA MEMOIRE DU CPC 664





BARBARIAN II

.Annoncé depuis Septembre, ce jeu s'avérant être fort prometteur (Si l'on en croit les préviews parues dans les autres journaux) n'est toujours pas sorti sur nos bécanes préférées.

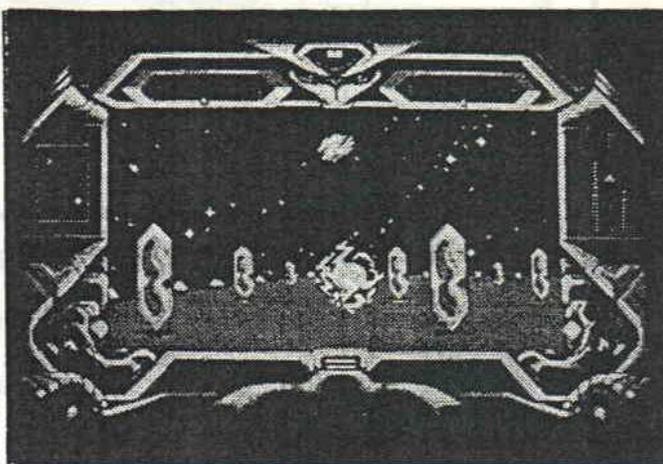
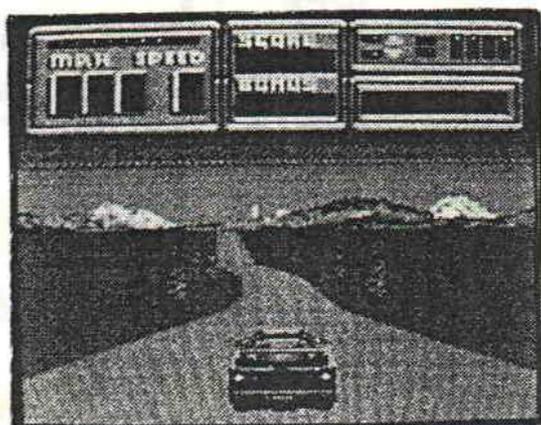
Séuls les "Commodoristes" et autres "Ataristes" ont pu découvrir ce soft.

Il ne nous reste donc plus qu'à attendre l'arrivée prochaine, nous l'espérons, de BARBARIAN II qui, si il est aussi bon que le premier, risque fort de faire un malheur !

CRAZY CARS II

.Nous l'attendions depuis quelques mois et notre patience est enfin récompensé car il s'agit là d'une superbe réalisation de la part de l'équipe TITUS. Vous allez vous retrouver au volant d'une Ferrari F40 qui vous entrainera à la poursuite de flics "Ripoux" sur les routes d'Amérique.

Pour la critique de ce soft génial, rendez-vous au prochain numéro...



PURPLE SATURN DAY

.Ce soft d'ERE (Exxos) devrait sortir incessamment sous peu et peut être même pas plus tard que ce mois-ci sur nos petits écrans.

Compétitions spatiales aux superbes graphismes, ce jeu réalisé par les auteurs de "BLOOD" devrait nous réserver pas mal de surprises.

HUMAN KILLING MACHINE

U.S GOLD nous prépare pour ce doux mois d'Avril un petit soft de "Baston" qui vous enmenera aux quatre coins du globe afin d'affronter un grand nombre d'ennemis farouchements décidés à défendre leur douce et noble patrie.

La traduction Française du titre vous place immédiatement dans l'ambiance du soft : "La machine humaine à tuer ..."



LE MANOIR DE MORTEVIELLE



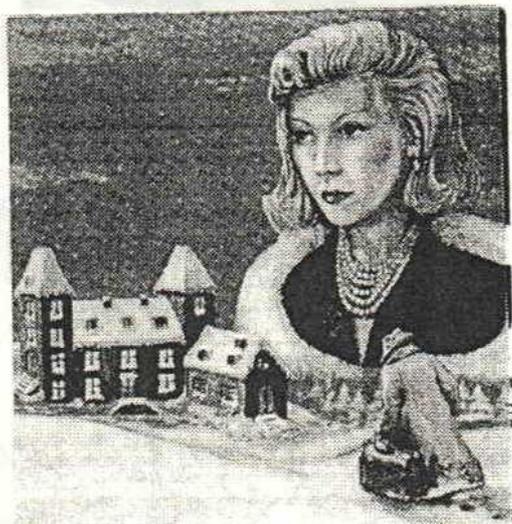
Comme tous les matins, je lisais mon journal assis dans mon bureau. Quand tout à coup, un papier glissa sous ma porte.

C'était une mission délicate que me confiait LANKHOR. Cette fois, je devais me rendre au Manoir de Mortevielle. Un meurtre venait d'y être commis.

Julia, une amie d'enfance en était la victime. Mais qui était responsable du meurtre et pourquoi avait-il fait cela??

Vêtu d'un imper et bien sur de mon chapeau fétiche, je m'aventurais vers le manoir.

La neige tombait à gros flocons comme lors des hivers pourris. Je regardais ma montre, dix heures déjà. J'aperçus une petite chapelle. Personne à l'horizon, je décidai d'y entrer. Rien de special.



Je frappais donc à la porte et je fus accueilli par le domestique Max qui m'enonça la longue liste des invités (Quel boulot ça va être de les interroger!).

Max me conduisit à ma chambre (Un peu trop de jaune à mon goût). Après un peu de repos, je me dirigeai vers la salle à manger. Tout à coup, une belle blondinette aux cheveux longs et au sourire charmeur s'amena (Du calme les gars, y'en aura pour tout le monde!). Après lui avoir posé quelques questions, je sortis.

Maintenant il ne me reste plus qu'à voir le reste des invités et grâce à ma perspicacité et aux indices rencontrés sur mon chemin, découvrir rapidement l'infâme meurtrier (e). Mais pour cela, il me faudra un peu d'aide.

Il ne vous reste plus qu'à me guider pour venir à bout de cette aventure. Grâce aux superbes graphismes et aux sons digitalisés (Bruitage d'ambiance, voix des personnages) nous arriverons, je l'espère, à résoudre cette énigme.

Surtout, n'oubliez pas de prendre note des réponses que vous fourniront les suspects mais attention, ne vous montrez pas trop curieux...

Je précise quand même que toutes les actions sont accessibles à l'aide de menus déroulants s'avérants plus pratiques qu'un analyseur syntaxique.

Alors les Sherlock Holmes et les Columbo, armez vous de patience, soyez persévérants et peut être parviendrez vous à résoudre cette fabuleuse enquête.

Editeur : LANKHOR
 Genre : Aventure
 Graphisme : * * * * *
 Difficulté : * * * * *
 Intérêt : * * * * *
 Appréciation : * * * * *

LN.

HEROES OF THE LANCE

.Voici venir sur AMSTRAD HEROES OF THE LANCE qui est le premier de la série DONJONS & DRAGONS sur micro.

Programmé par SSI et distribué par UBI SOFT (Pour la France), ce logiciel présenté sous la forme d'un jeu de rôle informatisé est en fait un jeu d'aventure arcade dans lequel les personnages évoluent réellement à l'écran sous forme de petits sprites blancs censés représenter les héros (Bien que sur les huit personnages, seul le chef de file soit présent à l'écran).

Ces personnages ont la possibilité de sauter et même de courir dans leurs déplacements, ce qui leur permettra de fuir face à certains monstres mal intentionnés (Quoi qu'ils le soient tous !).

Je vais quand même vous expliquer le but de la mission (oui, oui, il y'en à un) qui consiste à récupérer les disques sacrés de Mishakal afin d'arrêter les hordes maléfiques envahissant les terres de solace. Récupérer ces disques peut paraître simple, mis à part le fait qu'ils sont protégés

par le dernier des grands dragons noirs qui lui même est protégé par des hordes de monstruosité affaiblies de chair humaine tels que des spectres, des Hobgoblins ou encore des araignées géantes.

Le côté aventure du jeu vient du fait que l'on peut faire apparaître à tout moment, un menu permettant de prendre, poser, échanger (Entre les huit personnages seulement) et de lancer différents sorts contre les noires horreurs peuplant les ruines de Xak Tsaroth. (Hé oui, vous vous trouvez dans des ruines !...).

Parlons maintenant de l'équipe qui, comme vous le savez (Je l'espère) est composée de huit personnages.

Commençons par le chef, TANIS qui est un demi-elfe et se sert d'un arc pour les combats à distance, vient ensuite FLINT FORGEFEU qui est un nain des collines et manie la hache en expert suivi de STURM VIVELAME qui est un chevalier au grand coeur au service de la veuve et de l'orphelin. CARAMON est le suivant, c'est un cogneur de première (Groumf !) qui

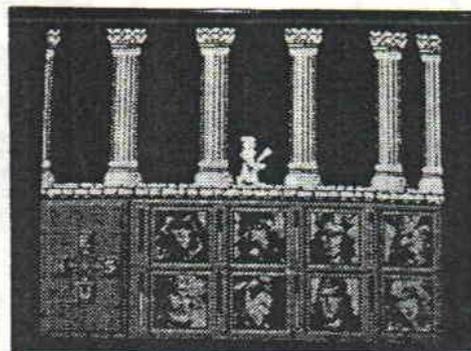
passé son temps à protéger son frère RAISTLIN qui est le magicien du groupe; LUNEDOR possède le baton de cristal bleu qui lui permet de lancer différents sorts plus ou moins puissants (Je précise que c'est une femme et que c'est la seule du groupe... (Hé, hé !)).

Pour protéger LUNEDOR de tous ces obsédés, RIVEBISE qui est son fiancé, la défend courageusement de ses flèches et de son épée. Arrive le dernier personnage, j'ai nommé TASSLEHOFF RACLE-PIEDS (A vos souhaits!) qui est aussi grand que FLINT le nain et peut lancer des pierres sur ses agresseurs.

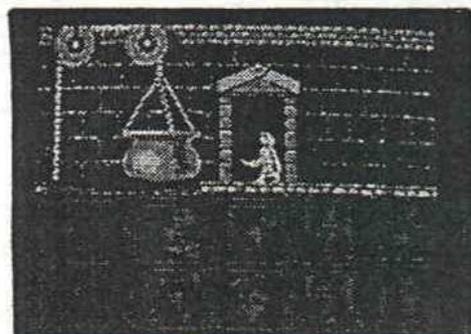
Le jeu réalisé en mode 1, donc 4 couleurs seulement, est assez tristounet dans son aspect général.

L'animation est correcte et l'on se laisse prendre au jeu d'aller récupérer les disques sacrés et oser défier le grand dragon noir qui n'a de grand que son nom et est aussi noir que je suis bleu.

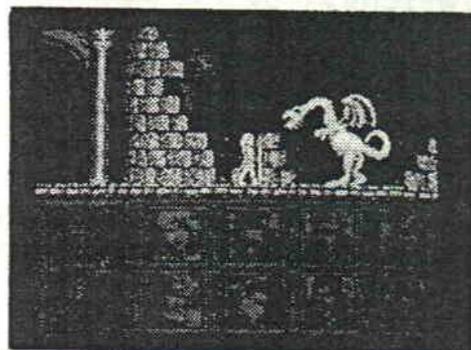
GIZMO (niteur)



A LA RECHERCHE DES DISQUES PERDUS



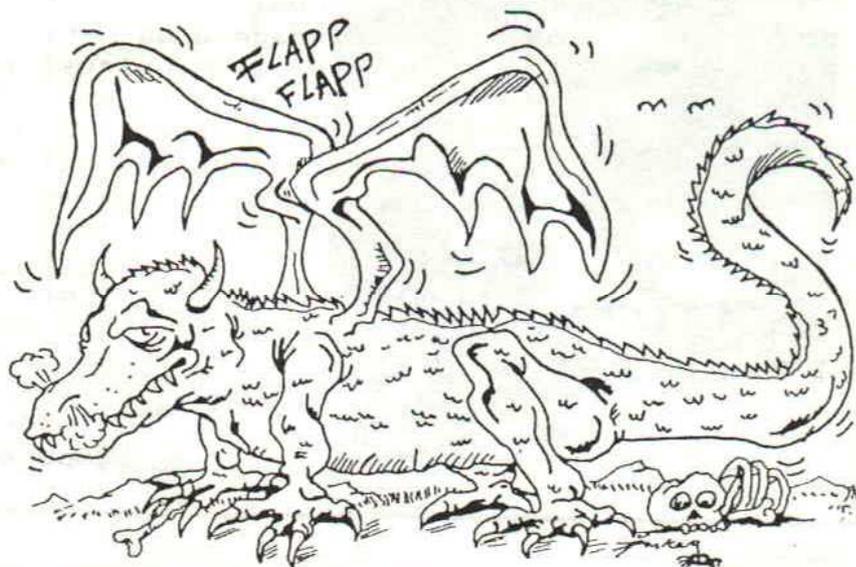
ENCORE UN CUL DE SAC !



THE BIG BLACK DRAGON

Dragon Lance

Editeur : UBI SOFT
 Genre : Aventure Arcade
 Graphisme : * * *
 Difficulté : * *
 Intérêt : * * *
 Appréciation : * * *





Salut les p'tits gars ! Vous vous trouvez à présent dans une des rubriques les plus intéressantes de ce journal car vous allez pouvoir mettre en oeuvre une de vos occupations favorites :
La "Tricherie" !

ROAD RUNNER :

Pour obtenir des vies infinies, appuyez simultanément sur U et S

QUELQUES CODES :

- GAME OVER : 10218
- ARMY MOVES : 15372
- FREDDY HARDEST : 897653
- PHANTIS : 84187

CHEAT MODE

CYBERNOID / CYBERNOID II / EXOLON

Pour CYBERNOID, dans l'option redéfinition des touches, tapez les lettres : YXES puis redéfinissez à votre convenance afin d'y jouer avec des vies infinies.

La démarche à faire est identique pour CYBERNOID II mis à part le fait que vous devrez taper : ORGY toujours en redéfinition de touches.

Idem pour EXOLON ou vous devrez taper : ZORBA .

(Attention toutefois aux utilisateurs du clavier Azerty qui pour EXOLON devons marquer WORBQ).

ARKANOID II :

Pour ralentir la balle , maintenez enfoncées les touches : ENTER & SHIFT durant toute la partie.

SAVAGE :

Le code pour la seconde partie est "SABATTA" (SQBQTTQ pour les Azerty). Ce qui vous permettra d'obtenir trois vies.

Pour la troisième partie il vous suffira de taper "FERGUS"

THEATRE EUROPE :

Pour lancer les missiles tapez : SOLEIL NOIR

SAI COMBAT :

Appuyez sur la touche ENTER (Ou RETURN) afin d'obtenir six vies au lieu de trois.

THE LAST MISSION :

Pour devenir invincible, appuyez simultanément sur les touches: O P E R + la touche "COPY". (Appuyez sur ces touches pendant la partie !).

ARKANOID II :

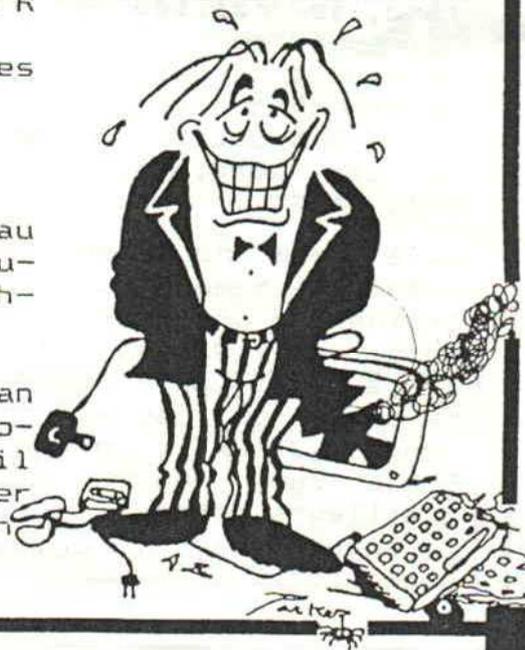
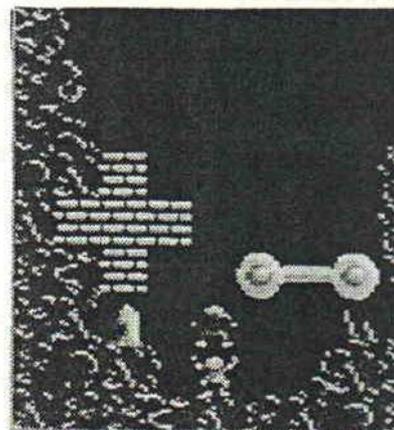
Pour changer de tableau à volonté, appuyez simultanément sur les touches : Z E D F

(W E D F pour QWERTY) Les bords de l'écran deviendront bleus et lorsque vous jouerez, il vous suffira d'appuyer sur "ESC" afin de changer de tableau.

INERTIE :

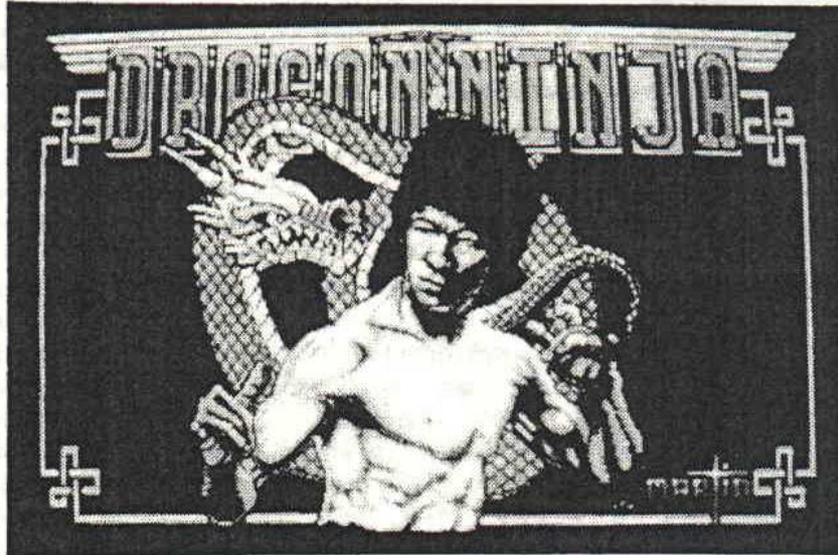
Codes des dix planètes :

- 1 : Indiqué dans le jeu
- 2 : A35F13
- 3 : J74V99
- 4 : KIM742
- 5 : SUNC79
- 6 : G8I365
- 7 : RS232C
- 8 : UBI57H
- 9 : O97P94
- 10 : T78S26



LE SOFT

DRAGON



NINJA

On vient de me confier une mission des plus importantes. Allez délivrer le président des Etats-Unis retenu prisonnier par d'ignobles terroristes. Bon, puisqu'il faut y aller...

C'est donc d'un pas léger que je m'aventure dans les rues paisibles de la cité. Paisible, mon oeil ! A peine ais-je fait un pas qu'une horde de Ninjas se précipite sur moi. Quelques coups plus tard, je réalise soudainement qu'il s'agit de mes premiers adversaires et qu'ils n'ont pas l'air décidé à me laisser atteindre mon but.

Qu'à cela ne tienne, ayant moi même été entraîné aux pratiques de combats des Ninjas, je leur envoie une floppée de coups qui auraient rendu jaloux le grand Bruce Lee (Qui est d'ailleurs présent sur la superbe page de présentation).



Après m'être passé les nerfs sur une bonne vingtaine de ces incapables masqués, une jeune femme blonde et légèrement vêtue, se dirige vers moi. Charmé par cette apparition, je m'avance vers la frêle créature. Ouch ! Dans le genre "frêle" elle repassera. Venant à peine de me décocher un coup de

pied dans les narines, elle exécute une pirouette arrière et repart à l'attaque.

On ne peut pas dire que frapper une femme est très galant, mais bon, puisqu'elle insite... Je poursuis donc mon chemin et en profite pour m'emparer des armes laissés par mes adversaires (Couteau ou Nunchacku).

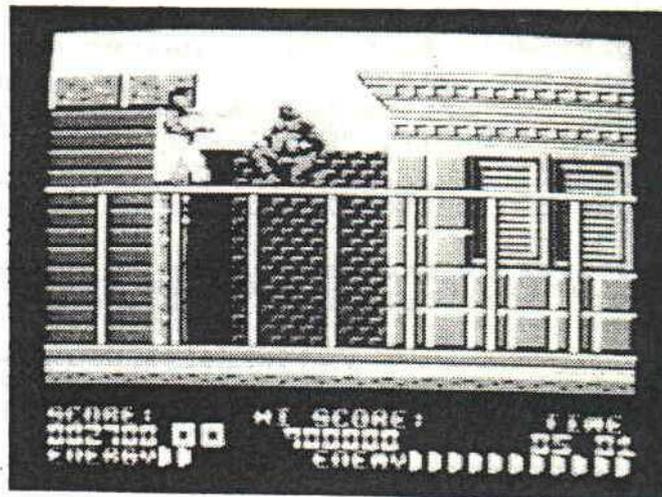
Soudain, apparait devant moi un colosse cracheur de feu qui s'empresse de me roussir les cheveux. Je contre attaque donc en lui envoyant un uppercut dans le lard et me rend compte que, contrairement aux autres, il me résiste et continue à me griller. Bravo ! Il a réussi à m'énerver. Tant pis pour lui !



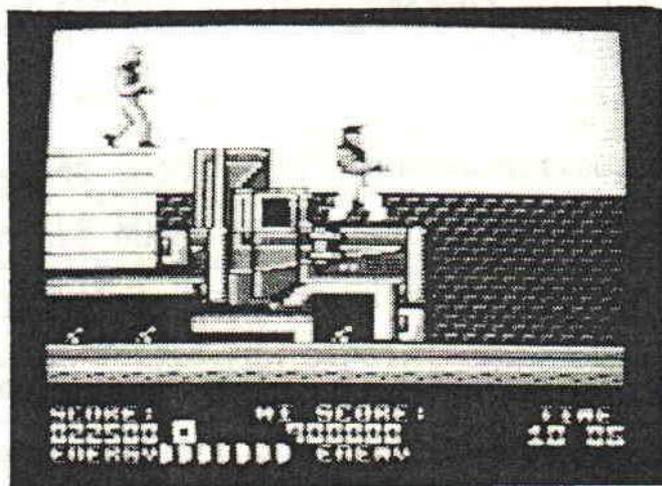
DUMMOIS

Après avoir reçu un coup de pied, il se relève et saute derrière moi. Je me retourne et lui sert la même chose et ainsi de suite jusqu'à sa mort.

A présent, je me retrouve juché sur le toit d'un camion roulant à faible vitesse. Bien entendu, je continue à castagner mes braves copains les Ninjas s'évertuant à me faire comprendre que je n'ai rien à faire dans les parages. C'est donc reparti pour une baston générale. Une fois arrivé à



Je me doute qu'il me reste encore pas mal de route à parcourir mais, malgré les obstacles qui se dresseront sur mon chemin, je jure de ne pas faillir à ma mission et de ramener sain et sauf le pauvre petit président qui, j'en suis sûr, m'attend avec impatience.



l'avant du camion, un petit Ninja armé d'énormes griffes s'avance vers moi d'un air menaçant. Je lui balance un coup de pied en vol et réalise que sa technique d'attaque est identique à celle du cracheur de feu. Il me suffit donc de lui balancer les mêmes coups, et le tour est joué.

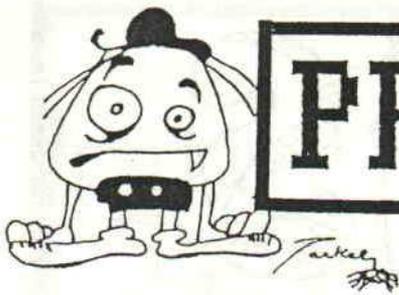


Sprites de bonne taille couleurs plaisantes, animations rapides, difficulté bien dosée... Tout dans ce soft est réuni pour en faire un must incontournable des jeux de combats de rues sur CPC. Seul les bruitages pourront vous paraître un peu fades mais bon, on ne va pas pleurer pour si peu. Je ne dirai qu'un mot : BAANNZZAII !!!!

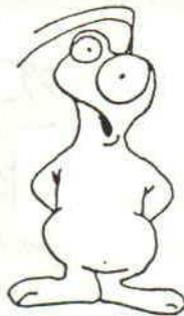


GIZMO (cassin)

Editeur :	OCEAN
Genre :	Arcade
Graphisme :	****
Difficulté :	**
Intérêt :	*****
Appréciation :	*****



PROGRAMMATION



Voici un listing qui vous permettra d'accéder a vos logiciels d'une facon plus plaisante sans devoir passer par la fonction "CAT".

En ligne 40, mettez le nom des programmes contenus sur votre disquette

En ligne 50, mettez le nom avec lequel vous lanciez le programme auparavant
Ex : "SAI COMBAT", "GRAND PRIX 500cc", "LEADER BOARD"
"SAI" , "GP .BAS" , "LEADER"

En ligne 60, mettez le nombre de kilos restants sur la face de la disquette (KFREE=).

Puis sauvez le programme sous le nom de votre choix. (Par ex: "M" comme Menu)

* Pour le symbole X de la ligne 140, faites "CTRL" X.

```

10 ON ERROR GOTO 200
20 MODE 1
30 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,6:INK 2,19:INK 3,1
40 DATA "Nom du soft","nom du soft","nom du soft"
50 DATA " "," "
60 NBRE=3:KFREE=0
70 FOR F=1 TO NBRE:READ A$(F):NEXT:FOR F=1 TO NBRE:READ B$(F):NEXT
80 PEN 2:FOR F=7 TO 7+NBRE:LOCATE 15,(F-2)*2:PRINT A$(F-6):NEXT
90 PEN 1:LOCATE 7,5:PRINT "LISTE DES SOFTS EN FACE A:

100 LOCATE 9,23:PEN 3:PRINT "UTILISER ";CHR$(240);" ET ";CHR$(241);" PUIS S
PACE"
110 LOCATE 5,25:PRINT KFREE;" KILOS DE LIBRE EN FACE A:
120 A=7
130 NBRE=NBRE-1
140 LOCATE 14,(A-2)*2:PEN 2:PRINT "X ";A$(A-6);" X"
150 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 150
160 IF A$=CHR$(240) THEN IF A=7 THEN GOSUB 220:A=7+NBRE ELSE GOSUB 220:A=A-
1
170 IF A$=CHR$(241) THEN IF A=7+NBRE THEN GOSUB 220:A=7 ELSE GOSUB 220:A=A+
1
180 IF A$="" THEN CALL &BC02:INK 0,0:BORDER 0:MODE 1:LOCATE 10,13:PRINT "L
ODADING ";A$(A-6);" .....":RUN b$(a-6)
190 GOTO 140
200 MODE 1:IF DERR=144 THEN LOCATE 10,13:PRINT "INSERER DISK EN A:":CALL &B
B06:A$="" :GOTO 180
210 IF DERR=146 THEN LOCATE 10,13:PRINT "LE DISK A ETE CHANGE:":CALL &BB06:
RUN"é
220 LOCATE 14,(A-2)*2:PEN 2:PRINT " ";A$(A-6);" ":RETURN

```

Pour ceux
qui veulent
se disjoncter
la tête,

```

5 CLS:INK 0,0:BORDER 0:PEN 3
10 OUT &BC00,4
20 OUT &BD00,1
30 PRINT" * MICRO SWITCH *
40 GOTO 40

-----

10 OUT &BC00,9
20 OUT &BD00,2

-----

10 OUT &BC00,9
20 OUT &BD00,5

```

saissisez
les quelques
lignes
ci-contre.

Vous voulez un menu rapide à saisir ? Tapez donc ce listing
(Plus court que ça c'est dur !)

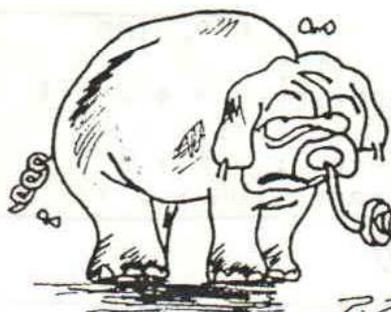


```
10 CLS
20 INK 0,0:BORDER 0
30 PRINT:PRINT
40 PRINT "Tapez le numero de votre choix"
50 PRINT
60 PRINT "1 = Nom du jeu 1"
70 PRINT
80 PRINT "2 = Nom du jeu 2"
90 a$=INKEY$
100 IF a$="1" THEN RUN"Nom du jeu 1
110 IF a$="2" THEN RUN"Nom du jeu 2
120 GOTO 90
```



Allez, on va être gentil, on va encore vous offrir un Menu.
Vous me direz que ce n'est pas très original mais là, au moins,
vous avez le choix !
(Le nom de lancement c'est bien entendu le nom avec lequel vous lanciez
le jeu auparavant. Je me répète mais c'est pour votre bien. (Hum ! ...))

```
10 MODE 1:CLS
15 INK 0,0:BORDER 0
20 PRINT"MENU DE LA DISQUETTE"
30 PRINT"-----":PRINT:PRINT
40 FOR T=1 TO 1000:NEXT T
50 CLS
60 PEN 3:X=0:Y=2:A$="PROGRAMMES DISPONIBLES:":LT=LEN(A$):FOR I=1 TO LEN(A$)
:LOCATE X+I,Y:PRINT MID$(A$,I,1):SOUND 1,600,5:SOUND 1,0,
5:NEXT
70 PEN 2:PRINT STRING$(LT,"-")
80 PEN 3
90 READ NB:DEB=(20-NB)/2+3
100 DIM PROG$(NB)
110 FOR I=1 TO NB:READ CH$,SAV$:PROG$(I)=SAV$:LOCATE 3,DEB+I:PEN 1:PRINT I;
:PEN 2:IF I<10 THEN PRINT" - "; ELSE PRINT"- ";
120 PEN 3:PRINT CH$:NEXT I
130 WHILE NUM<1 OR NUM>NB
140 LOCATE 1,25:PEN 9:INPUT"Tapez le numero de votre choix...",NUM
150 LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(39):WEND
160 SOUND 7,478,60,15,2,1
170 LOCATE 1,25:PEN 3:PRINT"Chargement en cours, veuillez patienter"
180 CALL &BB00
190 PEN 1
200 RUN"!"+PROG$(NUM)
210 '
220 DATA 3
230 '
240 DATA Nom du jeu,Nom de lancement
250 DATA Nom du jeu,Nom de lancement
260 DATA Nom du jeu,Nom de lancement
```



SAVAGE

.Sorti depuis quatre mois, SAVAGE méritait quand même de figurer dans les pages de ce journal car il s'avère être d'ores et déjà classé parmi les meilleurs titres sur AMSTRAD

Mettant en scène un guerrier musclé et courageux (Ca devient une habitude !) ce soft vous propose trois niveaux différents qui constituent en réalité trois épreuves différentes.

Commençons par la première épreuve qui vous place dans les couloirs d'un chateau superbement dessiné et dans lequel vous allez devoir annéantir des centaines de bestioles volantes ainsi que d'affreux monstres plutôt coriaces afin de sortir du château et d'obtenir le code pour la seconde épreuve.

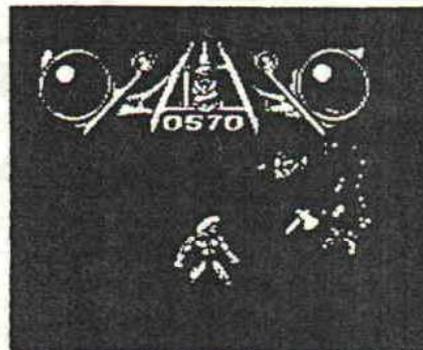
(Pour le code, allez jeter un oeil P.7 !)
 Nous voici donc arrivé à la seconde partie (seconde épreuve, second niveau, second dole !? ...) où vous pénétrez dans la "Vallée de la Mort" ce qui vous permettra de mettre vos nerfs à rude épreuve en essayant d'éviter les ignobles "Totems" défilant à grande vitesse (Style SPACE HARRIER) tout en détruisant les crânes volants se présentant

sous votre viseur. Cette seconde partie vous offre un challenge intéressant qui vous poussera à avancer de plus en plus loin dans le but de détruire un maximum de crânes et d'obtenir le code pour la troisième partie.

(Je précise toutefois qu'il n'est pas nécessaire d'obtenir les codes pour accéder aux différentes parties (Je vous conseille quand même de retourner en P.7 !)).

Arrive maintenant la troisième partie qui est, à mon humble avis, la plus réussie.

Vous incarnez cette fois-ci un aigle que vous devrez diriger à travers un labyrinthe des plus mortels afin de trouver quatre couronnes qui vous permettront d'ouvrir les portes de la prison dans laquelle est retenue prisonnière la jeune fille. (Oups ! Ca me fait penser que le but du jeu est de la libérer et que je ne vous en parle seulement maintenant ! ...)



Bon, revenons en à cette troisième partie qui est dotée d'une réalisation irréprochable. L'aigle est en effet superbement animé et les décors dans lesquels il évolue sont superbes ainsi que les nombreux pièges tels les rochers ou bien



encore les pics acérés disposés sournoisement à l'intention de votre mort. En plus de ces pièges, vous aurez bien entendu à vous débarrasser d'un grand nombre d'ennemis bien décidés à vous soustraire votre précieuse énergie.

Une page ne pouvant suffire à décrire les innombrables détails de ce soft, je vous conseille vivement de vous le procurer avant qu'il ne devienne une pièce de collection !!.

GIZMO (toculteur)

Editeur :	FIREBIRD
Genre :	Arcade
Graphisme :	*****
Difficulté :	***
Intérêt :	****
Appréciation :	*****



BALCOLOSTICK

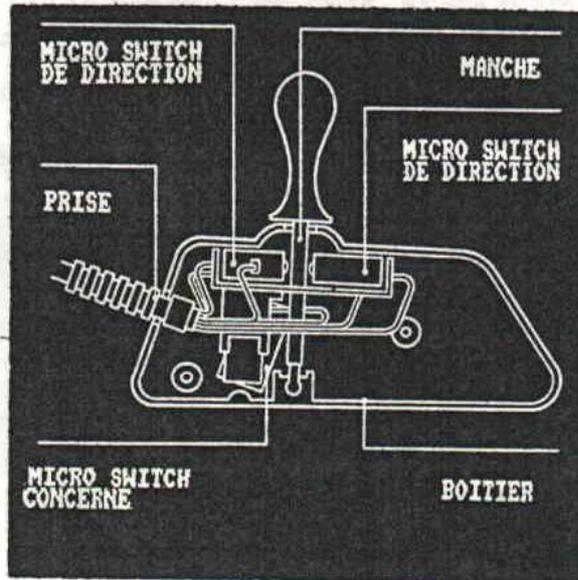
Cette rubrique est destinée à tout les adeptes du Joystick .
 Qui n'a jamais ralé sur son joystick a cause d'une crampe de l'index ?
 Alors que l'on a presque aperçu le dernier tableau, le tableau qui
 vous fait exploser de joie !
 Alors vous voulez un remède ?
 Un massage matin et soir du doigt en question, ou alors un tir auto-
 matique.

.Mon collègue Gizmo (The Big Boss, hum ! N.D.L.R.), m'a demandé de lui faire un article. Mais sur quoi, sur qui ? Lui dis'je. La seule chose que je sais faire c'est réparer les joysticks !!. Alors pour tous ceux qui aiment les "tchac tchac poum poum", les simulations diverses, ils leurs faut une solution pour améliorer leur joystick. J'ai choisi de parler du "SPEED KING". Mais entrons dans le détail. Voici donc le matériel nécessaire à l'implantation d'un bouton de TIR AUTOMATIQUE (S'avérant utile pour de nombreux jeux) :



Une pince coupante, un fer à souder, un couteau ou une pince à dénuder, un peu de soudure, un tournevis cruciforme, du fil de couleur (10 à 15 cm) et bien entendu, un bouton poussoire "Tout ou rien".

Décoller l'auto collant soigneusement puis oter les deux vis à l'aide du tournevis cruciforme. Une fois les deux vis enlevées, oter le manche puis séparer les deux parties du joystick afin d'enlever le bloc de microswitches (Celui qui nous intéresse, est le verticale). Prendre les sorties un et quatre, couper le



fil de couleur en deux parties égales, dénuder les quatres extrémités de cinq mm environ, faire chauffer le fer à souder, mettre un peu de soudure sur le fer, présenter un fil et l'approcher de la borne une.



Placer le fil et faire couler la goutte de soudure sur la borne. Répéter l'opération pour la borne quatre. Faire ensuite un trou dans le boitier du SPEED KING de la grosseur du bouton (Du diamètre du pas de vis) avec un foret. Souder les deux autres bout de fil sur le bouton (Pour ceux qui ont un joystick avec trois



bornes de connections faire des essais en branchant le joystick sur l'ordinateur (sans danger pour celui-ci !) Une fois avoir trouvé les deux bornes, faire les soudures, remonter le tout et dites adieu aux crampes de l'index !

COYOTE





ROBOCOP

Je sens que mettre ROBOCOP en "Poubelle du Mois" va en faire raler certains car il est déjà apprécié par pas mal de monde.

Je ne suis peut être qu'un ignare ne sachant pas apprécier les bonnes choses, mais il me semble correct d'affirmer que ce soft n'apporte pas d'innovations dans le vaste domaine des jeux d'Arcade.

Toutefois, étant d'une infinie bonté, je veux bien perdre quelques minutes afin de vous parler de cette "Chose".

Le jeu débute dans une rue où divers sortes d'agresseurs viennent faire risette à notre pòv t'it robot en lui envoyant des rafales dans la tronche ou tout simplement, en venant lui coller un coup de massue sur le crâne.

Remis de ses émotions, notre héros sort son arme et commence à nettoyer la rue. Plus facile à dire qu'à faire, car les ennemis nous canardent devant, derrière et en hauteur planqués aux fenêtres. Les munitions sont limitées ainsi que le temps qui défile lentement nous permettant de terminer le premier niveau sans trop de problèmes.

Le second niveau est

d'une simplicité enfantine, il s'agit de descendre un truand ayant pris une femme en otage. Celle-ci étant plus mince que ce salopard, il suffit de lui tirer dans l'épaule dès qu'il cesse de bouger et le tour est joué.

(Il faut quand même faire gaffe à ne pas dégommer la femme, car c'est notre précieuse énergie qui descend.)

Le troisième niveau est identique au premier si ce n'est l'apparition de motards féroce-ment décidés à nous faire manger la roue avant de leurs bécanes.

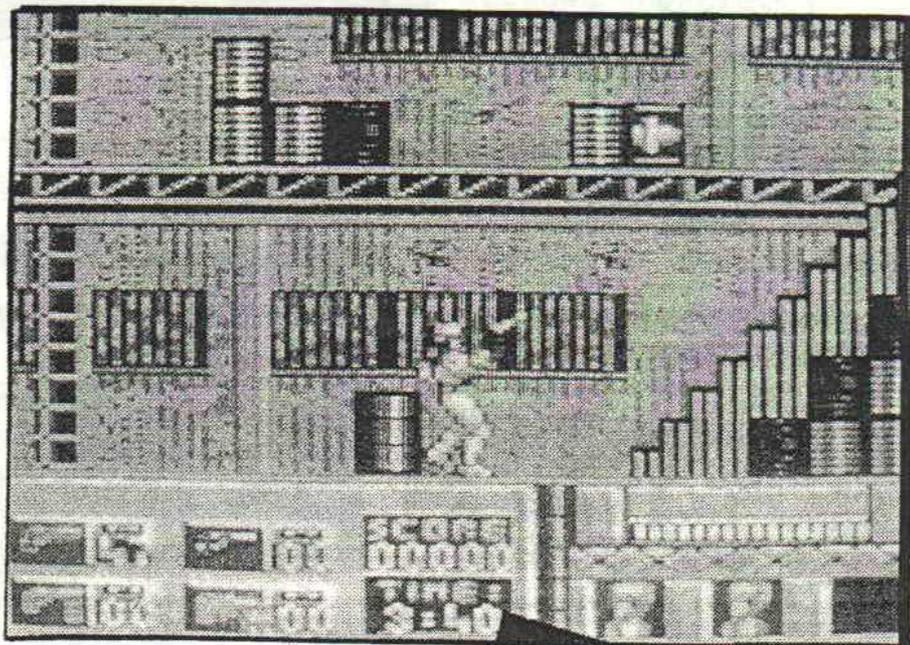
Le quatrième niveau nous met face à une reconstitution de portrait robot qui, si il est terminé dans les temps, nous permet d'accéder au niveau suivant.

Et c'est au niveau cinq qu'un joyeux petit bug s'est infiltré dans ma partie ayant pour effet de bloquer mon ch'tit robot ainsi que ses ennemis...

Bon j'avoue, l'animation est bonne, les sprites sont de taille raisonnable, les couleurs sont bien choisies et le scrolling est "farfait" mais le jeu ne se renouvelle hélas pas beaucoup et n'est pas convaincant du tout !.

GIZMO (notone)

Editeur :	OCEAN
Genre :	Arcade
Graphisme :	***
Difficulté :	***
Intérêt :	**
Appréciation :	**



LES ANGES TERRES

Rubrique réalisée par LULU boy

Non ! cette rubrique n'est pas réservée aux croulants de l'informatique, ni à la biographie du redac' chef mais plutôt à vous faire redécouvrir nos bons vieux softs d'antan qui nous faisaient frémir jusqu'au bout de nos joysticks (Mais si, Mais si !). Conclusion: Ressortez vos moisissures (jeux, 464, etc..) et que le joystick soit avec vous (j'ai déjà entendu cela quelque part !).

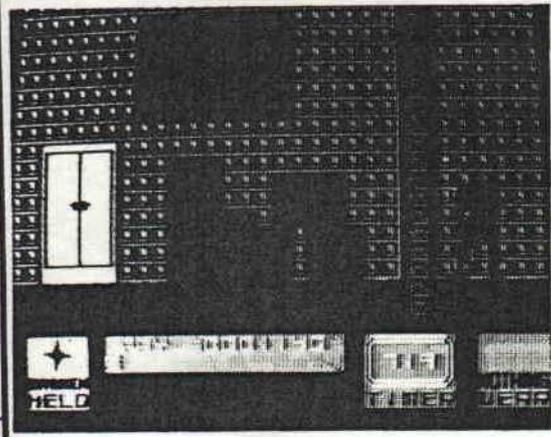


SABOTEUR II

„Quelle heure pouvait-il être maintenant ? Le temps s'écoulait vite et il fallait faire VITE". C'est ce que se disait notre jolie ninja qui se trouvait face à deux colosses armés chacun d'un lance-flammes à faire roussir du japonais. Pourtant, tout avait bien commencé, la ballade en delta-plane s'était avérée ma foi, fort agréable et le paysage nocturne aurait inspiré nos plus célèbres poètes alors que demander de plus ? Eh bien tout simplement l'addition, ce que nos charmants jeunes hommes en combinaison spatiale

essayaient de faire comprendre à notre sensuel combattant du pays du soleil levant. Et ils n'y allaient pas de main morte nos deux lascars "On vous a jamais dit de ne pas taper sur une faible femme ?" Ok elle n'était pas si faible que ça puisqu'en trois coups de pieds, une pirouette et un shuriken bien lancé, deux beaux cadavres gisaient sur le sol. Il ne restait plus qu'à trouver les disquettes, la fusée, tout faire sauter, trouver la moto et rentrer à temps à la maison pour voir la fin de "Santa Barbara". Enfin, bref, il restait pas mal de boulot.

SABOTEUR II, vous l'avez deviné, est la suite du premier épisode dans lequel le frangin se fait buter, la "soeur-ette" est donc là pour le venger et rien ne pourra l'arrêter. Bref, vous ne vous ennuyerez pas une seconde dans ce jeu où il y a de nombreuses choses à découvrir. Précipitez vous donc sur ce soft si ce n'est déjà fait.



.L'atmosphère était chaude cette nuit là, mon adversaire venait de faire rentrer sa troisième boule. Au bord de la dépression, je voyais s'envoler peu à peu les dollars et le ricanement grinçant de mon voisin me nouait l'estomac. La sueur de mes mains s'écoulait le long de mon joystick et j'attendais avidement mon tour afin de clouer le bec à tous ceux qui m'entouraient et plus particulièrement à mon

adversaire. J'allais enfin pouvoir jouer car il venait de rater la huitième boule il s'agissait maintenant de ne pas rater mon coup. Le viseur sur l'écran me fût pour cela très utile, car la boule blanche était si mal placée qu'il me fallait ricocher à deux reprises sur les bords du billard pour espérer atteindre une boule rouge. Avec beaucoup d'espoir, je réglais la vitesse avec un certain art, il

faut l'admettre, et ce fût gagné. Sur mon épaule, pleurerait le "Pro" du billard qui venait de comprendre que tout était fini pour lui. S.D SNOOKER est l'une des meilleures simulations de billard devant de loin le snooker d'AMSOFT qui est plus lent, moins précis et dont le seul avantage réside, à la rigueur, dans le graphisme. S.D SNOOKER mérite d'être vu alors n'hésitez pas.

S.D SNOOKER





Fantastic entreprise

© 88.



UN AUTRE "FANZINE"
RIEN QUE SUR LE
"FANTASTIQUE!!"



FANTASTIQUE!
25, rue de Fourmies
59155 FACHES-THUMESNIL.



C'EST
"FANTASTIQUE"
!!



OFFICE MUNICIPAL DE LA JEUNESSE
81 rue Jean Jaurès
59155 FACHES-THUMESNIL.

VIDEO
PHOTO
PRESSE
AEROGRAPHIE
PEINTURE
JEUX DE ROLES

TEL.: 20. 95. 27. 74.

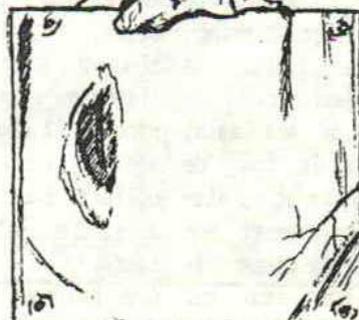
.....



**PRESENTENT
FANTASTIQUE
N° 01**

Le n°01 est sorti!! 32 pages
sur le fantastique avec un
spécial BEETLEJUICE et un
spécial amateurs (super8,
effets spéciaux,...)

Ca vous intéresse?!...alors
une seule adresse, celle de la
rédaction à laquelle vous
ferez parvenir 4 timbres à
2,20 frcs pour l'obtention
d'un exemplaire



B.

B.