

# MICRO SWITCH



n° 2 : INFORMATIQUE AMSTRAD CPC .... :6FR



## SOFTS :

- CRAZY CARS II
- CHUCK YEAGER'S HIGHWAY PATROL
- SKATEBALL



COURRIER P.19  
B.A.S P.8



20 PAGES!

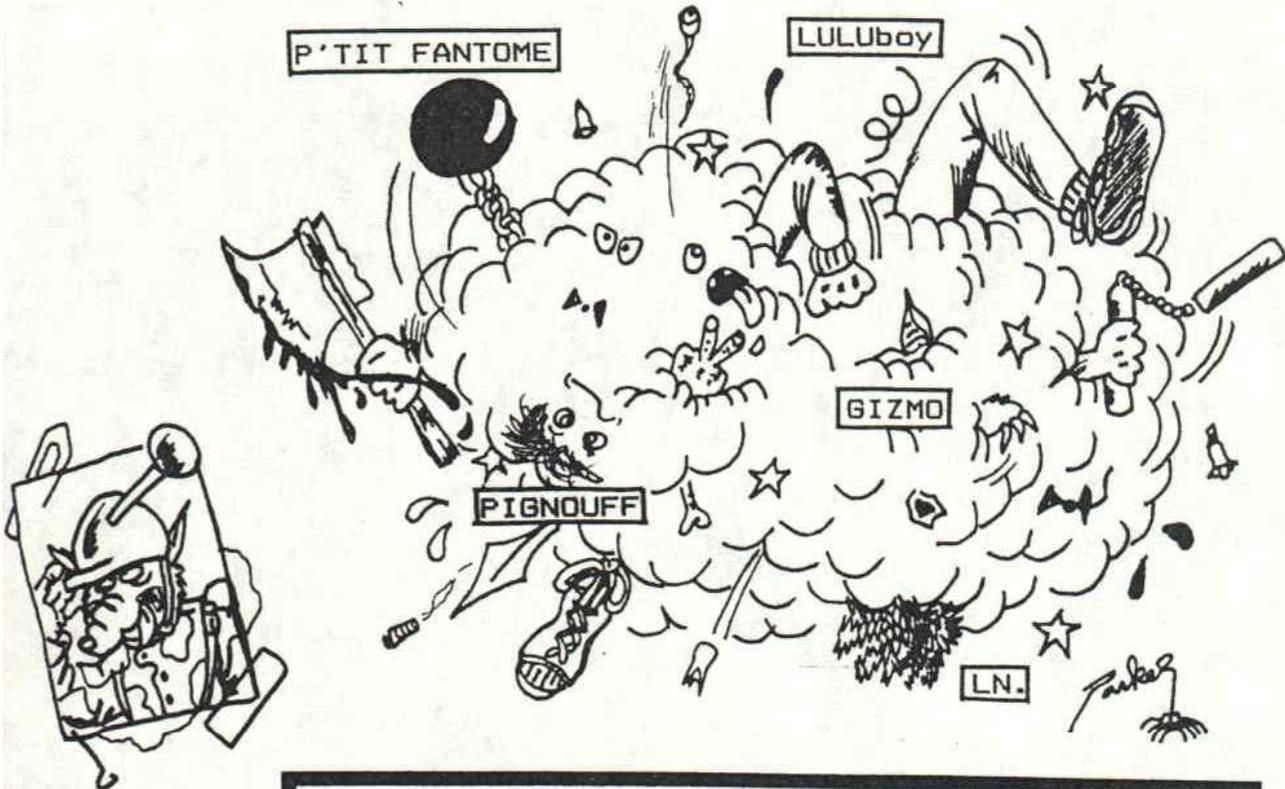
# BARRARIAN

SOFTS

bimestriel : juin / juillet. AMSTRAD Production

# SOMMAIRE

36.15 code RTEL  
bal: MICRO SWITCH



COYOTE

P.2	.....	Sommaire
P.3	.....	Edito
P.4/5	.....	News
P.6/7	.....	Critiques softs
P.8	.....	Bidouilles, Astuces, S.O.S
P.9 à 11	.....	Le soft du Mois
P.12/13	.....	Programmation
P.14/15	.....	Critiques Softs
P.16	.....	La poubelle du mois
P.17/18	.....	Les "Ancêtres"
P.19	.....	Courrier

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



# EDITO

Deux mois ont passé et nous voici à présent au numéro deux de MICRO SWITCH. Vous remarquerez que nous comptons désormais quatre pages de plus afin de satisfaire votre infatigable soif de culture informatique (Si, si je vous assure !). De ce fait, la rubrique des Ancêtres s'agrandit afin de vous redonner l'envie de rejouer à ces merveilleux softs qui firent le bonheur de nos premières années sur AMSTRAD.

J'ose aussi espérer que la rubrique Courrier vous incitera à nous faire part de vos remarques concernant le journal (Bonnes ou mauvaises...). Cependant, je tiens à vous informer du départ de notre collègue COYOTE qui a décidé de prendre quelques mois de vacances en Allemagne dans le 53<sup>ème</sup> régiment de commandos blindés (Priez pour lui, pauvres lecteurs !).

Tout cela est bien triste mais au lieu de sombrer dans le désespoir, je vous invite à découvrir le contenu de ce second numéro qui, je l'espère, vous fera passer un agréable moment.

G.

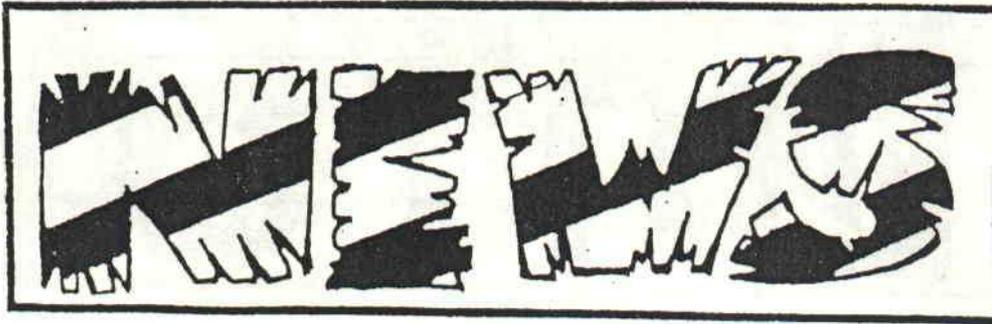


REDACTEUR EN CHEF : GIZMO  
COMITE DE REDACTION : LULU boy  
GIZMO  
LN

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

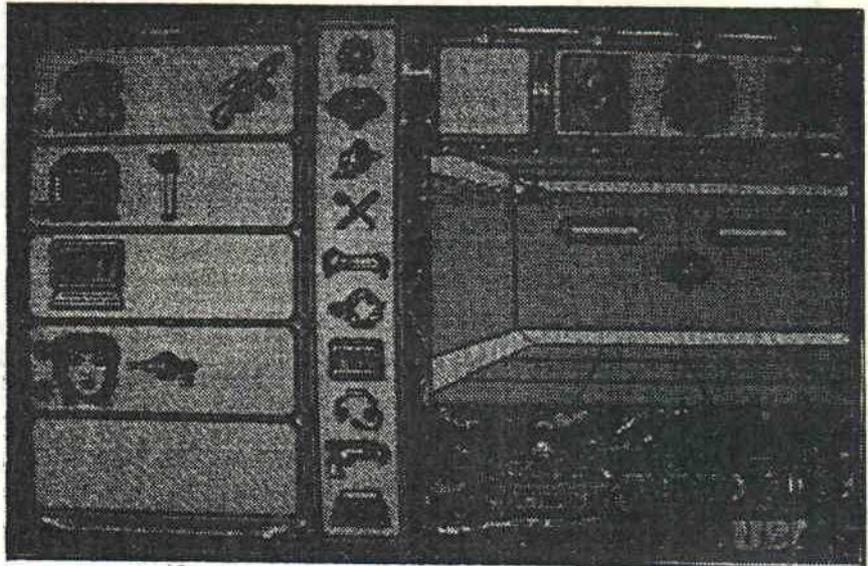
CE NUMERO EST DEDIE A COYOTE





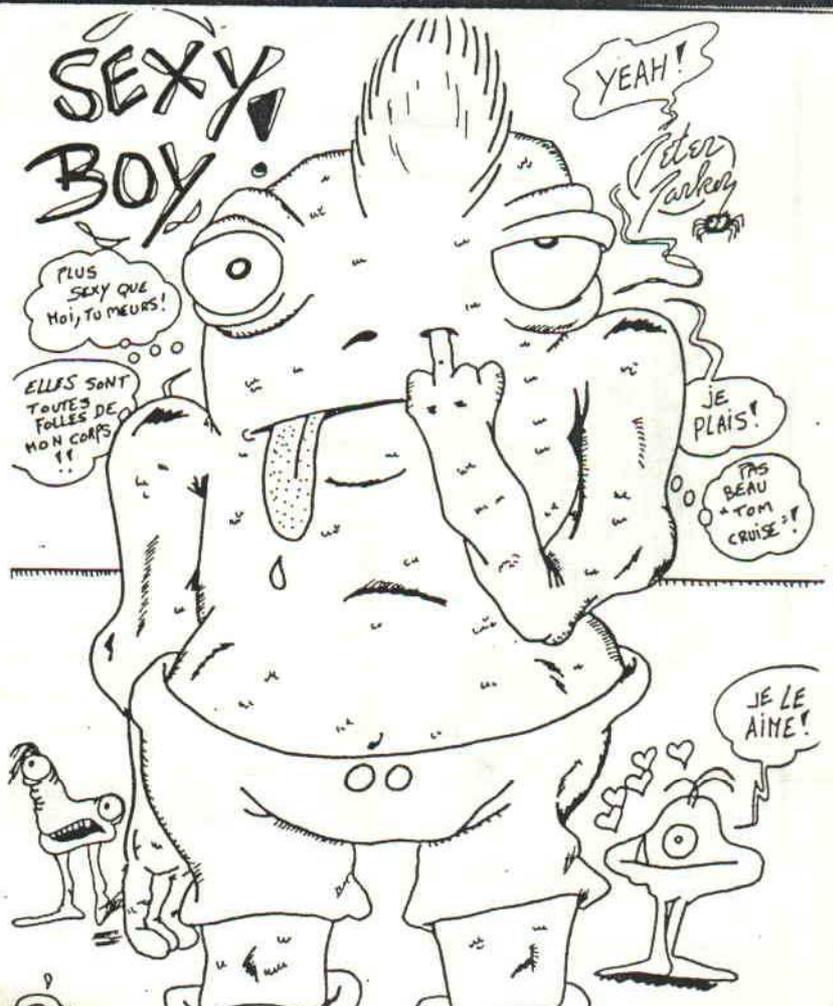
Les nouveautés se suivent et ne se ressemblent pas (ou presque...). Il est donc tout à fait normal d'agrandir cette rubrique afin de vous informer du mieux que nous le pourrons!.

US Gold annonce pour très bientôt une nouvelle conversion de jeu d'arcade: **VIGILANTE**. L'originalité n'est encore une fois pas présente dans ce soft où vous incarnerez le rôle d'un justicier des rues prêt à tout pour récupérer sa petite amie. (Décidemment, les femmes n'ont pas souvent le beau rôle et sont un peu trop souvent considérées comme des "objets" futiles...) (GIZMO ralisateur !!)



Ca y'est! UBI SOFT se remet à l'aventure (Après SKATEBALL) et nous à concocté **LE MAITRE ABSOLU**. Largement inspiré du Maître des âmes au point de vue réalisation, il en diffère totalement au niveau du scénario. En effet, l'aventure se déroule dans un futur lointain aux confins du cosmos et a pour but l'exploration d'un vaisseau spatial disparu depuis pas mal de temps et retrouvé en piteux état par votre équipe. La critique au prochain numéro.

C'est encore UBI SOFT qui vous prépare pour la fin juin **SPHAIRA**, jeu d'aventure dans lequel vous incarnerez un archéologue explorant les sombres grottes Péruvienne. Ne s'annonçant pas comme le jeu de siècle, nous attendons toutefois sa sortie par curiosité.



.NINTENDO lance sur le marché américain, non pas de nouveaux softs pour leurs consoles, mais des céréales pour le petit-déjeuner.

Primo, c'est absurde.

Secundo, cela n'a aucun rapport avec votre AMSTRAD adoré mais ça a l'avantage d'être une news totalement inédite !

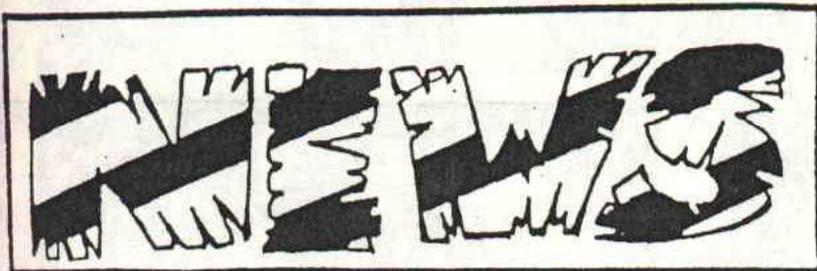
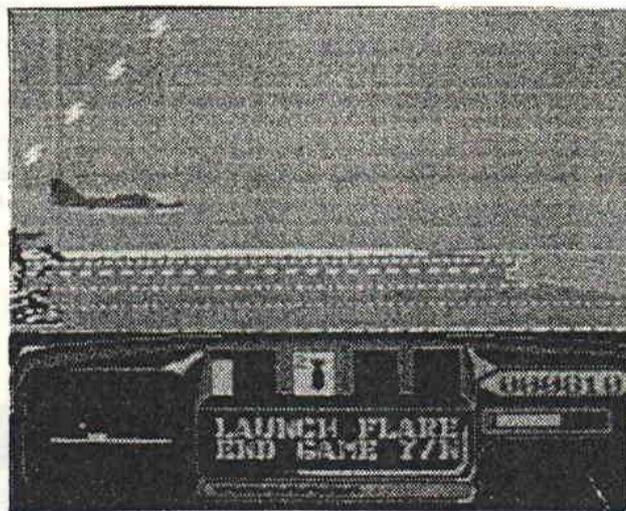
---

RENEGADE III est sorti ! C'est l'histoire d'un mec qu'a perdu sa meuf, because elle s'est fait kidnapper par des keums totalement siphonnés qui se balladent à travers les époques. Le héros s'aventure alors à la recherche de sa dulcinée en voyageant lui aussi dans le temps à commencer par la Pré-histoire.

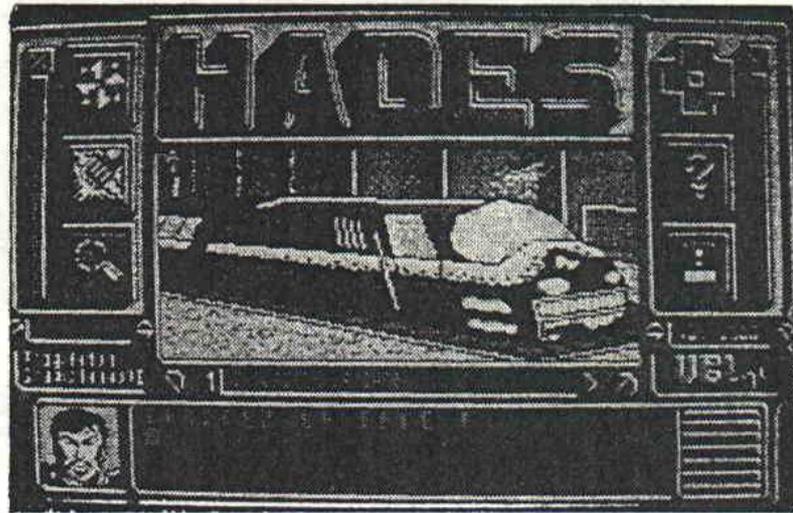
Vu l'intérêt de ce soft, il est compréhensible de voir marqué sur la boîte : "The Final Chapter !"...

---

Edité par AGAIN AGAIN, OPERATION HORMUZ vous placera aux commandes d'un avion de chasse afin de défendre votre porte-avions harcelé par bon nombre d'ennemis (z)impitoyables.



HADES édité par Ubi Soft (...) est un jeu d'aventure (!!) qui vous fera mener une enquête sur la mort de votre ami géologue.



Adapté d'un roman de Stephen King, le film "RUNNING MAN" a inspiré les programmeurs de chez GRANSLAM qui nous concoctent un soft musclé et grâce auquel vous allez vous retrouver dans la peau de "big" Scharzenegger. Vous participerez à un jeu télévisé qui vous mettra face à de nombreux adversaires décidés à vous tracter afin de satisfaire le gentil public. (Tout cela est bien déCONCERNANT!)

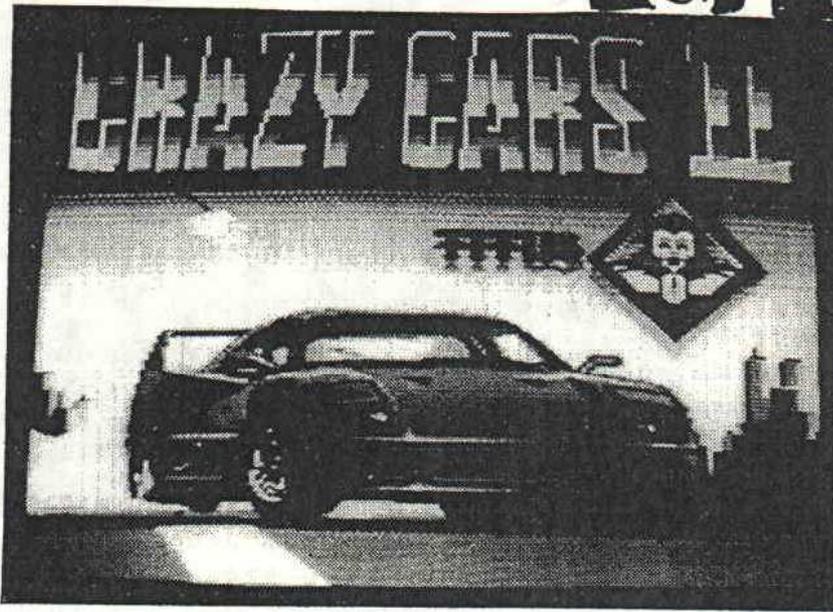
---

Après AMSTRAD Magazine, après AM-MAG, voici venir MICRO MAG. Vu la médiocrité de leurs derniers AM-MAG, ils ont décidé d'attirer un lectorat plus important en se consacrant à différentes machines tels que l'AMSTRAD (Encore heureux ...), l'AMIGA, l'ATARI et autres PC. De ce fait, ils se donnent le titre de "Premier magazine multi-dédié".

Eh, du calme les gars ! TILT, MICRO NEWS et JOYSTICK HEBDO sont eux aussi dédiés aux principaux ordinateurs du marché actuel.

D'autant plus que MICRO MAG ne peut vraiment pas se vanter d'être le meilleur de tous.

# CRAZY CARS



CRAZY CARS II est beau. Je dirais même plus CRAZY CARS II est très beau. Il aurait bien mérité sa place de Soft du Mois si BARBARIAN II (tiens? encore un II!) n'était pas soudainement apparu sur les étalages de nos revendeurs préférés.

Allez hop! je vous raconte en quelques lignes le scénario. Le F.B.I nous engage afin d'intercepter un gang de flics " ripoux " recyclés dans le vol de voiture (Ferrari, Lamborghini et autres). Vous devez donc parcourir quatre états des Etats-Unis afin de démanteler l'ignoble réseau.

Maintenant que vous savez le principal, on attaque la critique. Rien qu'avec la présentation vous en avez plein la vue. En effet,

celle-ci est réalisée en OverScan (mode permettant de réaliser des graphismes en plein écran). Je vous assure, c'est superbe. Une fois le jeu chargé, il vous est indiqué l'état dans lequel vous devez vous rendre. Immédiatement, on s'aperçoit que la réalisation est superbe tant au point de vue graphismes qu'animations sans oublier les couleurs choisies avec discernement. De tout cela, le plus étonnant est sans aucun doute l'animation qui reste étonnamment rapide en tenant compte du fait que l'ordinateur doit gérer un nombre impressionnant de détails tels



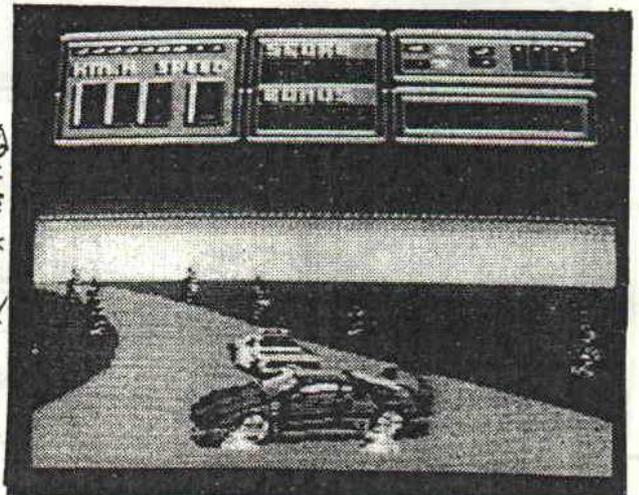
que des poteaux télégraphiques, des arbres, le relief de la route, les voitures de police ainsi que notre Ferrari F40.

L'originalité par rapport à CRAZY CARS est le fait de pouvoir emprunter d'autres routes sans oublier la possibilité de couper à travers champs.

En résumé, CRAZY CARS II est un soft indispensable pour votre logithèque.

Que vous aimiez ou non les simulations de conduite, celle-ci vous accrochera à tel point qu'il vous sera difficile de vous séparer du moniteur....

GIZMO (viette)



Editeur : TITAN  
 Genre : Arcade  
 Graphisme : \* \* \* \* \*  
 Animation : \* \* \* \* \*  
 Difficulté : \* \* \*  
 Intérêt : \* \* \* \*  
 Appréciation : \* \* \* \* \*

# HIGHWAY PATROL

Ma voiture s'élançe sur les routes désertes d'ARIZONA noyées sous un soleil de plomb. La raison de ceci? En bien tout simplement un appel du Q.G m'ordonnant d'intercepter "un braqueur de station-service. Des chiffres me sont alors donnés afin de m'indiquer la position du "Desperados".

Lachant mon volant un instant pour consulter la carte, mon véhicule décale sur la voie de gauche et percute de plein fouet une voiture venant en sens contraire.

Euh...pour tout vous dire, ça fait mal. N'étant toutefois pas trop amoché (enfin, à première vue car ma voiture fume de partout!) je me remets à l'affût du braqueur qui, d'après le Q.G, conduit une voiture rouge.

Roulant comme un malade (GIZMO au volant, quinze morts au tournant!) je coupe à travers champs(y'a comme un odeur de CRAZY CARS II!) et m'écrase lamentablement contre un petit cactus de dix mètres de haut.

Commencant à trouver du piquant (!) à cette poursuite, je réalise que, ô miracle, mon O.R.N.I (Objet Roulant Non Identifiable) démarre encore.

Soudain, j'aperçois au loin une luminescence rougeoyante. Serait-ce lui? L'ignoble buveur de pétrole auquel j'ai décidé de faire une grosse tête?

Eh bien, croyez moi ou non, c'est lui, l'infâme scélérat dont j'ai juré d'avoir le scalp. Saisissant mon canon laser, euh... mon revolver, je passe mon bras à l'extérieur (conduire à fond la caisse,

d'une seule main et en braquant une voiture! DUR!...) et lui balance les pruneaux dans les roues arrières.

Ayant atteint ma cible, c'est avec une joie immense que j'admire la façon avec laquelle ce minable va s'éclater sur les cactus. Il est temps maintenant d'aller régler nos comptes. Le saisissant par une oreille, je l'éjecte délicatement du véhicule en lui assénant un léger coup de genou en un endroit particulièrement sensible de son anatomie.

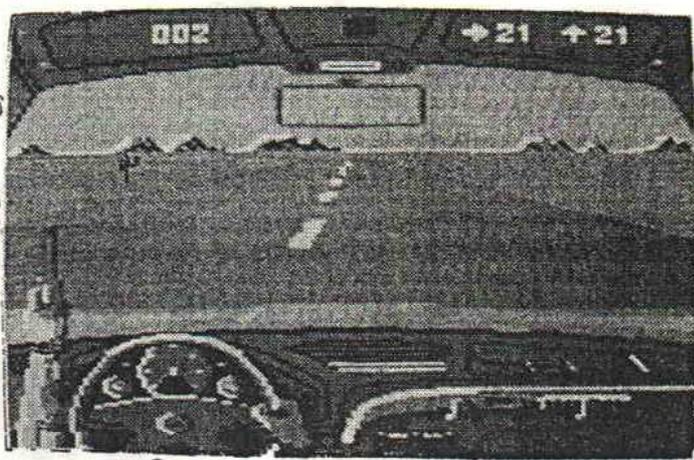
Puis-je...AARRHHH!!! Il m'apparait soudain que j'ai commis ce que nous pourrions appeler une légère bavure. Le personnage appréhendé n'étant pas le malfaiteur mais mon cher patron revenant de vacances.

Bah, de toute façon j'avais moi aussi besoin de vacances. Je les passerai derrière des barreaux mais, au moins, ce seront les plus longues que j'ai jamais eu !...

Les décors sont un peu fades mais c'est très vite oublié grâce à la superbe animation (la route, pas les voitures).

Le but du jeu est motivant tout en étant très simple. Et la réalisation d'ensemble est tout à fait correcte.

GIZMO (nochrome)



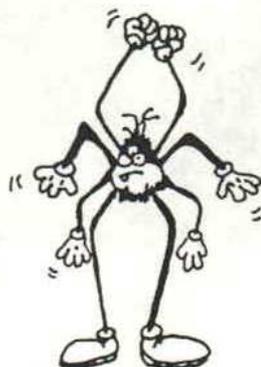
Editeur : Microids  
 Genre : Arcade Simulation  
 Graphisme : \* \* \*  
 Animation : \* \* \* \*  
 Difficulté : \* \*  
 Intérêt : \* \* \*  
 Appréciation : \* \* \*



# BIDOUILLES, ASTUCES, S.O.S.

Salut les "Poteaux" ! Les grandes vacances approchent et je vous sent tous fatigués. Bah ! Jetez donc un oeil sur les B.A.S, ça vous fera patienter jusqu'à la fin du mois. N'oubliez pas notre prochain rendez-vous : Début Août. (Ah, les vacances !...)

Pour le troisième niveau de DRAGON NINJA allez dans l'eau et frappez vos ennemis dans les jambes.



Pour YIE ARE KUNG-FU sélectionnez deux joueurs et combattez avec le second. Cela vous permettra d'obtenir des vies supplémentaires assez facilement (Il vous faudra tout de même abattre vos adversaires).

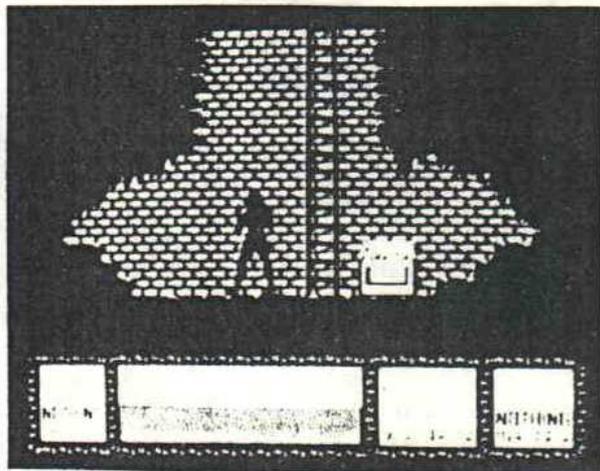
MAD MIX GAME vous pose des problèmes ? Appuyez donc sur "CLR" + "ESC" et vous serez enfin peinarde muni d'une infinité de vies.

Dans TERRAMEX, munissez-vous du soufflet afin de vous diriger sur la droite lorsque vous serez dans la mungolfière.



Si l'envie vous prendrait de faire un High-Score à VICTORY ROAD, au lieu de bêtement marquer votre nom, notez UKCBLITZ. Premièrement, c'est original et deuxièmement cela vous apportera l'invulnérabilité pour vos parties suivantes.

Comme vous le savez déjà tous, SABOTEUR II comporte une pièce cachée dans laquelle se trouve une caisse ayant la propriété de vous rendre invincible. Puisque vous savez où elle se trouve, eh bien, je ne vous le dis pas... (Sinon écrivez nous.)



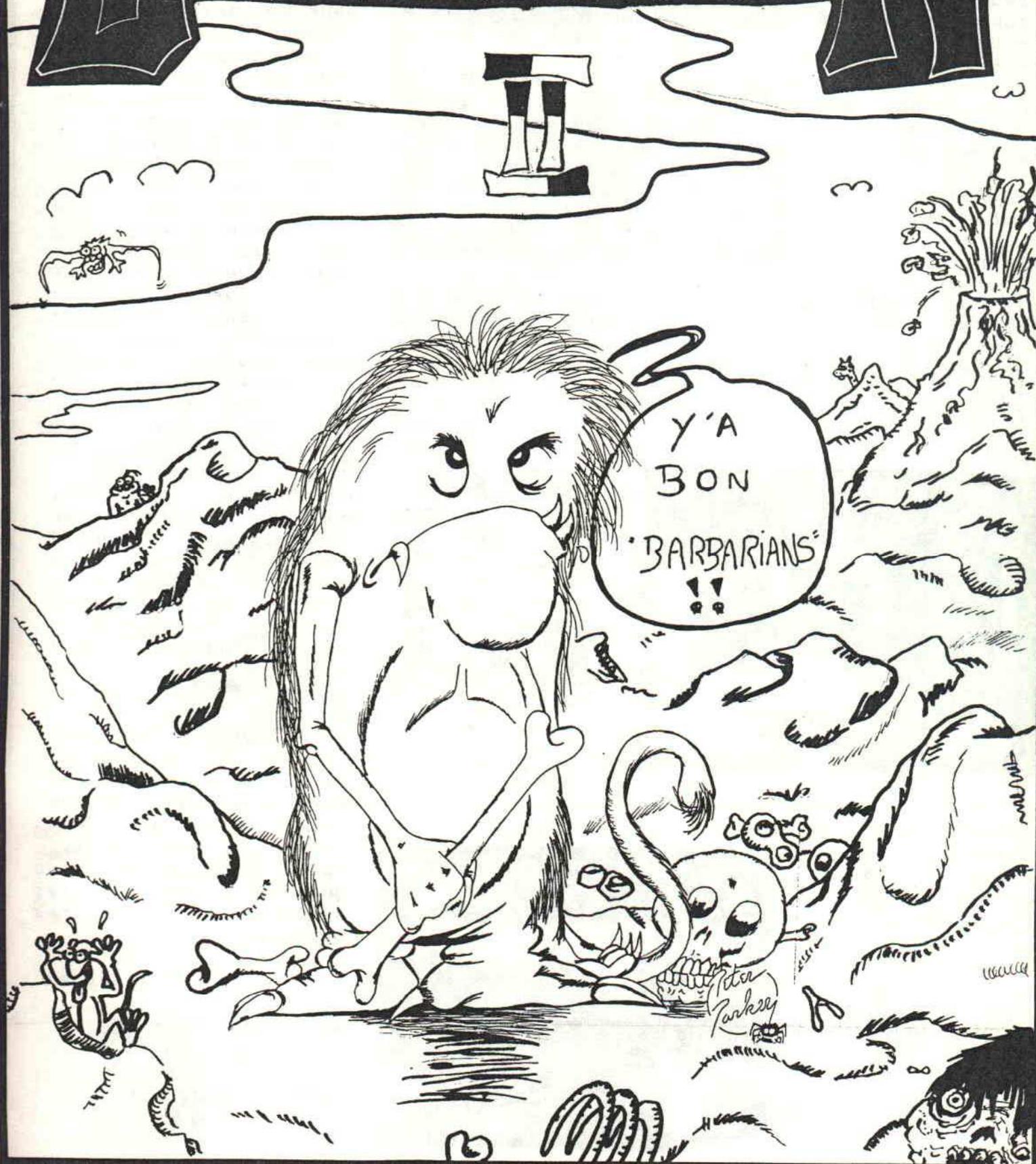
Les quatre codes (Password) de MASK III, sont : MAYHEM, VALKYR, PETALS OF DOOM et TRANSMOGRIFY.

Etant donné que BUBBLE GHOST est un soft plutôt difficile, je ne serai pas étonné que vous l'ayez honteusement abandonné sous une pile d'autres softs rebutants afin de vous consacrer aux dernières nouveautés. Il vous suffirait pourtant de souffler sur la pancarte "ERE" clignotante du premier tableau afin d'obtenir une nouvelle issue à la droite de l'écran, vous permettant ainsi d'accéder à d'autres tableaux. (Y compris celui de la fin !).



Après une attente de neuf mois, Palace Software s'est tout de même décidé à accoucher de son petit dernier. J'ai nommé...

# BARBARIAN



# LE SOFT

Lequel d'entre vous peut prétendre ne pas connaître BARBARIAN ?

- Moi, m'sieur!
- Hein? Viens ici toi!
- Alors comme ça on ne connaît pas BARBARIAN?
- Ben euh... Non! Enfin, j'crois pas...
- BANG!
- ARGHH...
- Bon qui d'autre?

.....  
 Bien, j'en étais sûr. Tout le monde connaît le jeu absolu qui déclencha les crises d'hystérie les plus folles que l'on ait vécues depuis Fruity Franck...

Bref, ceci pour vous faire comprendre que les rares personnes ne connaissant pas ce soft sont soit:

- des gens venant d'acquérir leur AMSTRAD
- des fous de programmation
- des Amnésiques...

Ca y est, voilà, enfin, maintenant, il est là! L'attente fut longue, mais le résultat ne déçoit pas (trop!). Pour commencer, il vous est permis de choisir entre la princesse Marianna ou le ba(r)bare. Elle, possède une épée, lui, une hache.

Après une très longue réflexion (!), j'opte pour la princesse (Ben, tiens!).

Le but du jeu ? Simple! Franchir les terres désolées afin de parvenir au donjon de Drax dans le but de le découper en rondelles (Drax! pas le donjon.). N'ayant pas envie de vous romancer mes aventures, je vous expliquerais donc que vous aurez à parcourir quatre niveaux infestés d'ennemis plus ou moins monstrueux tels que des dinosaures gobeur de têtes, des félins assoiffés de sang, de gluantes sangsues et bien d'autres encore.

Point de scrolling, mais un affichage par tableaux dans lesquels vous trouverez des objets utiles à votre progression (boucliers, vies supplémentaires...) Les animations sont surprenantes de réalisme et les graphismes de qualité.

Vos cinq vies devaient vous permettre (avec un peu d'entraînement) d'accéder au donjon pour affronter Drax dans un ultime combat. Somme toute, un soft de qualité qui réjouira les amateurs d'aventures épiques.

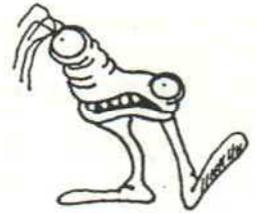
GIZMO (saïque)



# DU MOINS

Je ne vais pas reprendre ce que mon supérieur a écrit car je pense que c'est clair. Je vous dis simplement de choisir la princesse (Au moins vous pourrez voir enfin de quoi nous sommes capables nous les êtres du sexe féminin. J'arrête mon éloge car étant en minorité, je vais me faire scalper par le reste de l'équipe (j'aurais pas besoin d'aller chez le coiffeur comme ça)). Je trouve simplement que c'est dommage qu'il n'y ait pas de scrolling... Bon, au boulot les drogués du joystick.

LN.



Voilà mon avis sur ce fameux jeu, BARBARIAN II. Au début, nous avons le choix du personnage qui va combattre les monstres. (Pour ma part c'est la femme....) Pour les coups, il y en a beaucoup de supprimés. Les graphismes ressemblent au premier La mission est différente et elle est plus

intéressante. La démarche de la femme, quand elle entre dans une caverne, est fascinante. (Obsédé !N.D.L.R) En somme, un très bon soft !

NOTE: 15/20

PIGNOUFF...

Editeur : Palace Software
Genre : Arcade Aventure
Graphisme : * * * * *
Animation : * * * * *
Difficulté : * * * * *
Intérêt : * * * * *
Appréciation : * * * * *

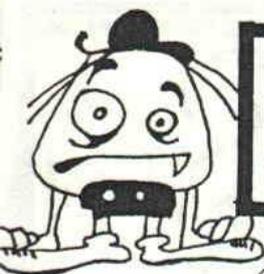


Bon je suppose que vous voulez mon avis sur ce jeu qui nous a fait baver d'impatience pendant une bonne année et qui se voulait révolutionnaire ? Alors qu'en est il réellement Le graphisme a la même qualité que dans le premier épisode de notre boule de muscles, l'avantage ici, c'est

le choix du personnage homme ou femme. Bien sur la majorité d'entre vous va comme moi choisir cette plantureuse guerrière, dont le charme va vous aider à supporter vos multiples échecs devant la diversité des monstres que vous devrez combattre durant votre escapade. Par contre au

niveau du combat où sont ces merveilleuses possibilités qui nous étaient données de jongler avec notre épée et d'en mettre plein la vue à notre adversaire ? Bon excusez moi d'être si difficile, mais je suis un ch'ti peu déçu mais bon c'est quand même chouette et ça mérite un 14/20.

LULUboy



# PROGRAMMATION



BAC NOTES est un programme conçu pour calculer les notes du Bac B. Si vous faites un Bac A,C,D,E ou autres, il est facile d'adapter ce programme en modifiant les coefficients de la ligne 130.

```

1 REM =====*=====
2 REM ==*== PROGRAMME REALISE PAR LULUBOY =====
3 REM =====*=====
5 MODE 2
6 KEY 138,CHR$(32)+"mode 2:list
30 LOCATE 40,2:INPUT"note de francais:";n1
40 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note de math:";n2
50 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note de lv1:";n3
60 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note de philo";n4
70 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note de lv2:";n5
80 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note de hg:";n7
100 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note d'economie:";n8
110 CLS:LOCATE 40,2:INPUT"note de sport:";n9
115 IF n1>20 OR n2>20 OR n3>20 OR n4>20 OR n5>20 OR n6>20 OR n7>20 OR n8>20 OR n
9>20 THEN CLS:LOCATE 30,12:PRINT"TU TE FOUS DE MOI!!
!???":FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOSUB 2000
120 REM ==*== moyenne total du bac ==*==
130 m1=(n1*4)+(n2*3)+(n3*3)+(n4*3)+(n5*3)+(n7*3)+(n8*4)+n9:m=m1/24:CLS:LOCATE 15
,2:PRINT" moyenne totale =";PRINT ROUND(m,2)

135 REM ==*== representation graphique ==*==
140 FOR a=1 TO 639 STEP 5:PLOT 1,1:DRAW a,1,1:NEXT
150 FOR a=1 TO 399 STEP 5:PLOT 1,1:DRAW 1,a,1:NEXT
160 FOR a=1 TO 639 STEP 55:PLOT 1,1:PLOT a,1,0:NEXT
170 FOR a=1 TO 399 STEP 50:PLOT 1,1:PLOT 1,a,0:NEXT
180 FOR a=1 TO n1*10 :PLOT 50,1:DRAW 50,a,1:DRAW 100,a,1:NEXT
190 FOR a=1 TO n2*10 :PLOT 105,1:DRAW 105,a,1:DRAW 150,a,1:NEXT
200 FOR a=1 TO n3*10 :PLOT 155,1:DRAW 155,a,1:DRAW 200,a,1:NEXT
210 FOR a=1 TO n4*10 :PLOT 205,1:DRAW 205,a,1:DRAW 250,a,1:NEXT
220 FOR a=1 TO n5*10 :PLOT 255,1:DRAW 255,a,1:DRAW 300,a,1:NEXT
230 FOR a=1 TO n7*10 :PLOT 305,1:DRAW 305,a,1:DRAW 350,a,1:NEXT
250 FOR a=1 TO n8*10 :PLOT 355,1:DRAW 355,a,1:DRAW 400,a,1:NEXT
260 FOR a=1 TO n9*10 :PLOT 405,1:DRAW 405,a,1:DRAW 450,a,1:NEXT
280 REM ==*== analyse ==*==
290 LOCATE 2,12:PRINT "20"
300 LOCATE 15,4:PRINT "nombre de points=";m1
305 WINDOW #1,80,40,1,10:PAPER #1,1:PEN #1,0:CLS#1
310 IF m=10 OR m>10 THEN LOCATE 40,1:PRINT#1,"BRAVO VOUS AVEZ LE BAC !"
320 IF m>=8 AND m<10 THEN LOCATE 40,1 :PRINT#1,"VOUS PASSEZ LE 'SECOND TOUR"
330 IF m<8 THEN LOCATE 40,1:PRINT#1,"DESOLEZ VOUS N'AVEZ PAS LE BAC!"
340 LOCATE 10,13:PRINT"fr":LOCATE 15,13:PRINT"math"
350 LOCATE 21,13:PRINT"lv1":LOCATE 27,13:PRINT"phil":LOCATE 34,13:PRINT"lv2":LOC
ATE 41,13:PRINT"hg":LOCATE 47,13:PRINT"eco":LOCATE 5
3,13:PRINT"sport"
360 LOCATE 10,12:PRINT n1:LOCATE 15,12:PRINT n2:LOCATE 21,12:PRINT n3:LOCATE 28,
12:PRINT n4:LOCATE 33,12:PRINT n5:LOCATE 41,12:PRINT
n7:LOCATE 47,12:PRINT n8:LOCATE 54,12:PRINT n9
365 IF m1>=398 THEN LOCATE 40,3:PRINT#1,"ET EN PLUS,VOUS AVEZ LA MENTION"

```



```

366 IF m1>=240 AND m1<288 THEN m2=288-m1:LOCATE 40,3:PRINT#1,"IL VOUS MANQUE";m2
;"pts";"POUR AVOIR LA MENTION."
367 IF m1<240 THEN m2=240-m1:LOCATE 40,3:PRINT#1,"IL VOUS MANQUE";m2;"pts";"POUR
LE SECOND TOUR"
368 FOR a=1 TO 2000:NEXT:CALL &BB06
400 REM ===*=== DELIRE.... ===*===
410 FOR a=1 TO 2000:NEXT:IF m1<240 THEN MODE 1:LOCATE 10,12:PRINT " PAS TERRIBLE
TOUT CA...":FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 420
415 FOR a=1 TO 2000:NEXT:IF m1>240 THEN MODE 1:LOCATE 10,12:PRINT "ON FETE CELA.
..?":FOR A=1 TO 2000:NEXT:GOTO 425
420 TAG:PLDT 320,200,1
421 FOR a=1 TO 400 STEP 2
422 MOVE 320+a*COS(a),200+a*SIN(a)
423 PRINT"";:PRINT CHR#(&E1);:NEXT:END
425 TAG:PLDT 320,200,1
426 FOR a=1 TO 400 STEP 2
427 MOVE 320+a*COS(a),200+a*SIN(a)
428 PRINT"";:PRINT CHR#(&E0);:NEXT
430 END
2000 CLS:PRINT"C'EST FINI...!!!":END
2010 RETURN

```



Après BAC NOTES, un tout autre style de programme, puisqu'il s'agit ici d'une petite réalisation graphique sans grande prétention. (Au fait, si quelqu'un connaît le truc pour animer des représentations graphiques 3D, qu'il n'hésite pas à nous le faire parvenir...)

```

10 MODE 2:INK 0,0
20 DEFINT r,x,y:CLS
30 r=180:FOR t=0 TO 100 STEP PI/50
40 f=2:GOSUB 170
50 PLOT x+300,y+350
60 FOR f=-PI/2 TO PI/2 STEP 0.5
70 GOSUB 170
80 DRAW x+300,y+350
90 NEXT:NEXT
100 FOR f=-PI/2 TO PI/2 STEP 0.5
110 t=0:GOSUB 170
120 PLOT x+300,y+350
130 FOR t=0 TO PI STEP 0.04
140 GOSUB 170
150 DRAW x+300,y+350
160 NEXT:NEXT:END
170 x=r*COS(f)*SIN(t)*COS(T)
180 y=r*(COS(F)*(SIN(T)-COS(F)))
190 RETURN

```

Votre écran en cinémascope ??...  
NO PROBLEM !!

```

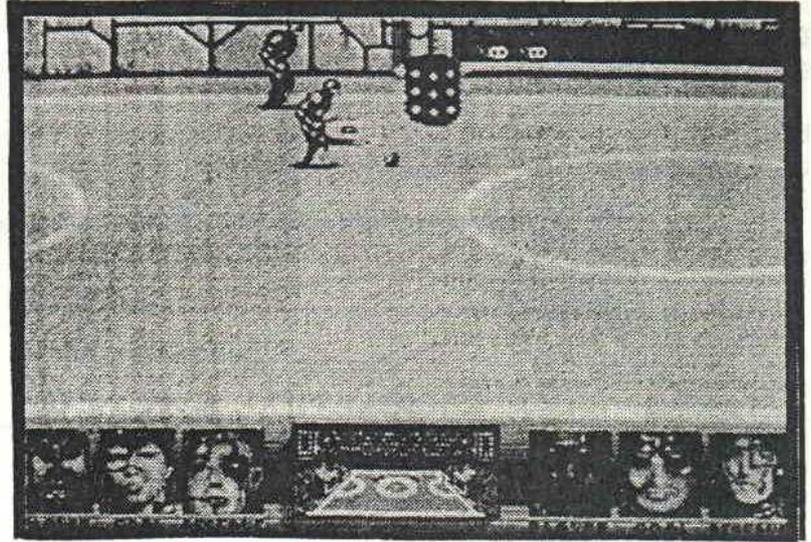
1 CLS:INK 0,3:BORDER 0
10 MODE 1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,47:OUT &BC00,2:OUT &BD00,50
20 LOCATE 11,16:PRINT" L'etaleme de vos idees les":LOCATE 1,17
:PRINT" plus folles avec":LOCATE 3,19:PRINT"MICRO
SWITCH !":CALL &BD18
30 GOTO 30

```

# SKATEBALL

-T'as de belles cicatrices tu sais...!!-

Mon manager venait de me donner une tape dans le dos, signifiant que mon tour était arrivé. En me levant du banc des remplaçants je croisais la civière qui ramenait un de mes coéquipiers du terrain où il venait de succomber sous la violence des coups de l'équipe adverse. La vision de son visage ensanglanté me donna du courage au ventre.



Je venais d'entrer sur le terrain et me précipitais sur la nouvelle balle qui venait d'être mise en jeu.

L'adversaire qui m'était opposé était une vraie armoire à glace, qui à mon goût était un peu trop sûr de lui. Pourtant son agilité et sa force me firent comprendre que je devais faire preuve d'ingéniosité.

Alors qu'il venait de mettre son équipe à ex-aequo grâce à un 4ème but, la nervosité du manager me fit comprendre que je devais agir si je ne voulais pas retourner dans les bas fonds du quartier dont j'étais issu.

C'est par une béquille et un coup de coude appliqué sur la nuque que j'envoyai valser cette brute contre les parois de marbre qui

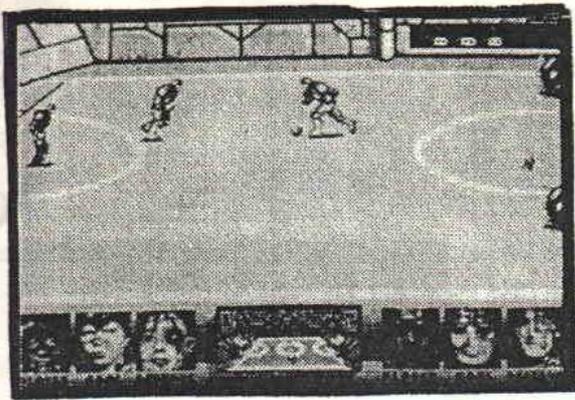
délimitaient la surface du terrain. Ce qui me permit de marquer le but et d'envoyer mon équipe au 2e niveau.

Le temps de reprendre mon souffle et je repartais avec la balle à la conquête du terrain. Et, alors que j'approchais du but adverse, je vint buter contre un pilier de béton qui venait de surgir du sol.

La violence du choc me sonna quelques secondes et me fit perdre la balle. Malgré mon casque fendu et le sang qui s'écoulait de mon front je décidai de venger mon équipe du but qui venait d'être marqué.

Je récupérai à nouveau la balle après que mon adversaire ait peris dans un trou qui s'était ouvert dans le sol. Je marquai un second but après m'être ouvert le bras sur une des pointes d'une boule cloutée, m'arrachant un cri perçant qui ravi





les spectateurs du stadium de la métropole Bande de sados!criai je j'ai faillis y laisser mon bras, nom d'un bug! Cependant après avoir marqué le but, je m'accordai un petit tour de piste sous les cris de la foule. C'est le poing de mon nouvel adversaire sur mon nez qui me rappela que je jouai au SKATE BALL, malgré une tentative pour récupérer la balle, un robot sortit de je ne sais où, me propulsa contre les parois du terrain et me cassa au moins une ou deux côtes. Je crus que mon adversaire venait vers moi pour m'aider, mais c'est avec un coup de pied dans la mâchoire qu'il décida que je ne devais plus me relever. "Chalop va ch'me chouviendrais de choi...". Sur la jolie civière blanche qui me ramenait aux vestiaires je vis le teint pâle de mon remplacant qui dans quelques minutes aura certainement changé de physionomie...

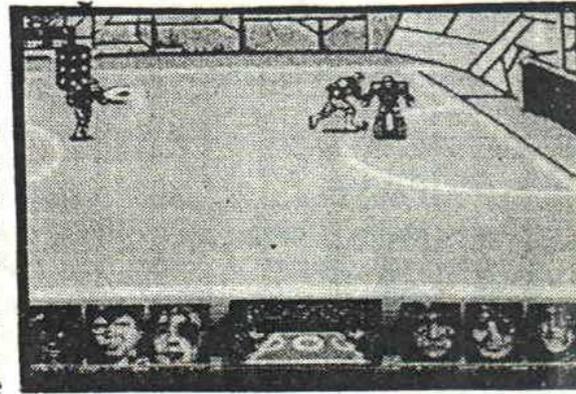


# S K A T E B A L L



Quant aux petits détails techniques du jeu, sachez que les couleurs sont très belles, le scrolling, ma foi excellent, les pièges sont démoniaques et le seul inconvénient c'est l'inaction du gardien de but. Enfin il paraît que sur certaines versions, il y aurait un bug fantôme peek bien que oui, peek bien que non, moi j'ai rien vu... En tout cas, n'hésitez pas à me confier vos impressions sur ce jeu par courrier ou par minitel: 36 15 RTEL BAL=MICRO SWITCH ...

LULUboy



Editeur : UBI SOFT  
Genre : Sport futuriste  
Graphisme : \* \* \* \*  
Animation : \* \* \* \* \*  
Difficulté : \* \*  
Intérêt : \* \* \* \*  
Appréciation : \* \* \* \* \*

LULUboy lance un appel désespéré à tous les "Minitellistes", qui lui font parvenir leurs commandes et messages de bien vouloir, eux aussi, ouvrir une boîte à lettres afin qu'il puisse leur répondre personnellement...

Un service Minitel est en préparation et devrait normalement être opérationnel à partir du numéro 3. (Août)

# AM-MAG DU MOIS

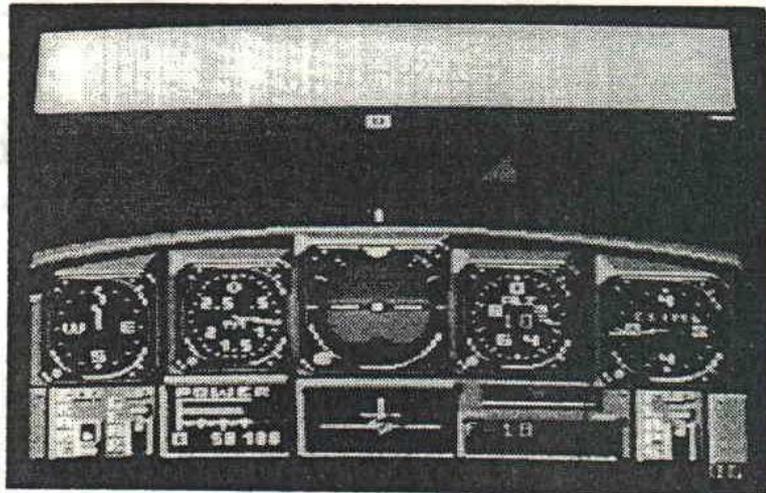
Chuck Yeager's (AFT) est un soft que je classerais parmi les compliqués et les ennuyeux. Non pas que je sois contre les simulations de pilotage, mais celle-ci a le don de m'énerver au plus haut point.

En fait, il est amusant de pouvoir choisir entre 14 appareils différents dont le tableau de bord est graphiquement bien foutu mais il est navrant de constater qu'ils sont tous d'une maniabilité douteuse.

L'animation n'est pas terrible compte tenu que les décors sont en 3D formes pleines (décors constitués en réalité par des cubes, triangles, ronds et autres formes bizarroïdes).

Le but de ce soft est de nous initier aux techniques de vol libre et acrobatique. Donc pas

## “ Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer ”

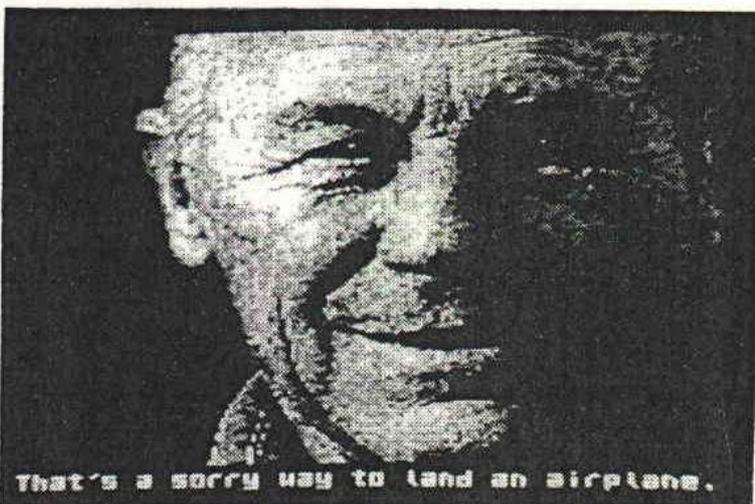


question ici d'assouvir nos bas instincts meurtriers envers d'autres avions (dommage!). La lecture du manuel d'utilisation vous occupera un certain temps du fait de son étonnante richesse (54 pages) qui vous apportera, entre autres, les caractéristiques détaillées des 14 appareils (serions en présence d'un éducatif sur



l'aviation ??). Bon, si j'ai choisi de descendre ce soft, cela n'engage que moi et dites vous bien que les goûts et les couleurs ne se discutent pas. La preuve, AM-MAG en a fait le "Jeu du mois" sans oublier AMSTAR qui nous l'a critiqué comme "Logiciel du mois". Comme quoi, personne n'est parfait...

GIZMO (hican)



That's a sorry way to land an airplane.

Editeur :	Electronic Arts
Genre :	Sim.Vol
Graphisme :	***
Animation :	*
Difficulté :	****
Intérêt :	**
Appréciation :	(??)

(La pauvreté de cette critique reflète mon désintérêt total pour ce soft!)

# LES ANCIENS ET RETOUR

Les ancêtres sont toujours là et pour le bonheur de tous. Ainsi pour vous remercier de votre fidélité, c'est avec une immense joie qu'une page de plus viens remplir notre délicieuse rubrique très apprécié j'en suis sûr ! Ce mois ci je vous propose un retour sur CRAFTON & XUNK, BOMB JACK, RAID ET IKARI WARRIORS. Bref rien que des anciens succès pour nos vieux sadiques du joystick. Je vous rappelle que vous pouvez toujours nous contacter pour vos critiques ou pour vos idées.....

Lb

Cherchant dans les décombres de la redac un logiciel susceptible d'inspirer mon génie créateur, je découvris ou plutôt, je redécouvris nos bons vieux CRAFTON & XUNK.

Après avoir délicatement inséré la cassette poussiéreuse dans le poussiéreuse 464 (Eh oui tout dans cette rubrique est aux Ancêtres !) Je disais donc après avoir chargé le jeu,

## CRAFTON & XUNK

pouff, me voila réexpédié en 2000 et des bulles, flanqué de XUNK le lèche-cul intersidéral.

La musique infernale vint me défoncer les tympans. Vous vous souvenez de la musique tout de même !? Sinon déguerpissez de cette rubrique. Non mais!

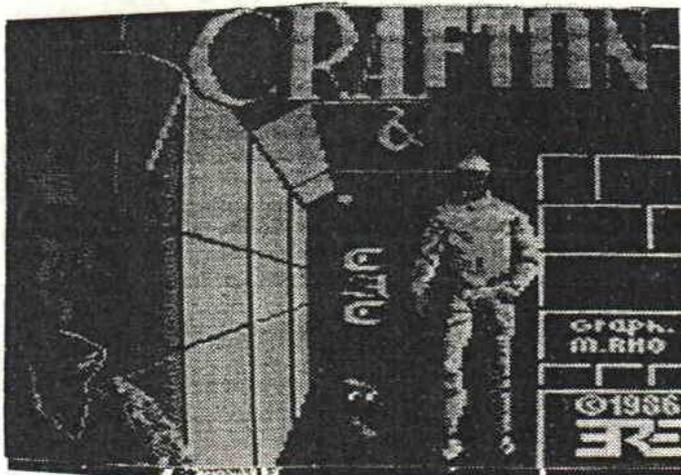
Quant aux autres, rappelez vous aussi qu'il vous faut retrouver les savants qui sont toujours aussi vieux et emmerdants. Ayant retrouvé une seringue, je me fis un plaisir de torturer les petits vieux (Quel sadique !! N.D.L.R).

"Tu vas parler Grand-papa ! Tu vas me le dire ton foutu numéro de code !", m'écriais je, pris d'une folie démentielle qui me faisait baver sur mon joystick. Une main vint me secouer l'épaule et me sortis de ma folie.

"Alors LULUboy on est en train de disjoncter !?" entendis je soudain. C'est le redac'chef qui venait me sortir de mon rêve infernal.

"Au fait chef, cela te dirait une partie de CRAFTON & XUNK ?!"

-Quoi ? Ce vieux truc !  
-Comment ça, ce vieux truc ! Espèce d'ignare ! Ils n'aiment rien ici. Heureusement que vous êtes là les Micro Switchers !



## RAID

(Et pas d'allusions douteuses merci!!)

.Question ! : au décollage, la plu- qu'arrive t-il à un part des jeunots héros qui décide de avaient loupé la porte prendre des vacances ? et la DCA avait eu rai- Ben oui, on le rappelle son de deux de mes d'urgence pour une nou- velle mission. C'est ce que m'est arrivé. On m'a dit : LULUboy tu pars en URSS et vite fait. Que voulez vous, c'est ça la vie de hé- ros. J'étais donc sur la Place Rouge, en train de buter du russe.

Le dernier de mes gars venait de se faire des- cendre. Au départ nous étions une dizaine mais

lance des cuves radio- actives, n'était pas décidé à se laisser faire. Mais j'en ai vu d'autres dans ma chienne de vie. Un dis- que laser (à détecteur infrahumanosensible à injecteur auto-reverse) eu raison de la boîte de conserve radioac- tive. Mais son petit frère, qui lui était beaucoup plus nerveux ne semblait pas avoir apprécié ma prestation. Il me restait exacte- ment 2mn pour me charger de lui. Après

avoir gaspillé 1 bonne- minute à faire une prière, je me décidai à lui balancer mon disque infra..., dans la tron- che 3 fois de suite. Après m'être dépous- siéré des morceaux de robot, je courus à mon zinc et décollai vite fait. Derrière moi l'explosion finale fit tressaillir mon coeur. Et déjà je repensais à reprendre le cours normal de mes vacances, BREF TOUT EST BIEN QUI FINIT BIEN.

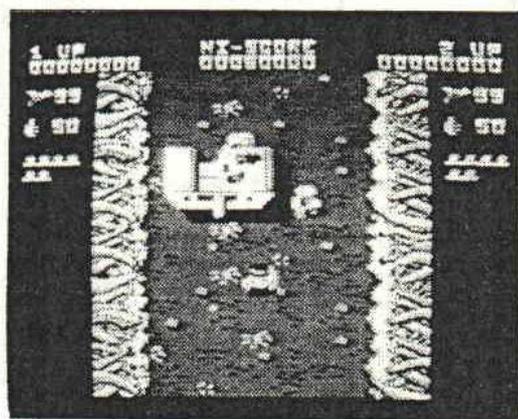
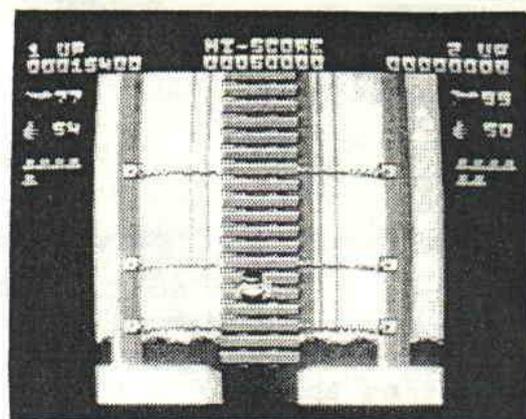
END



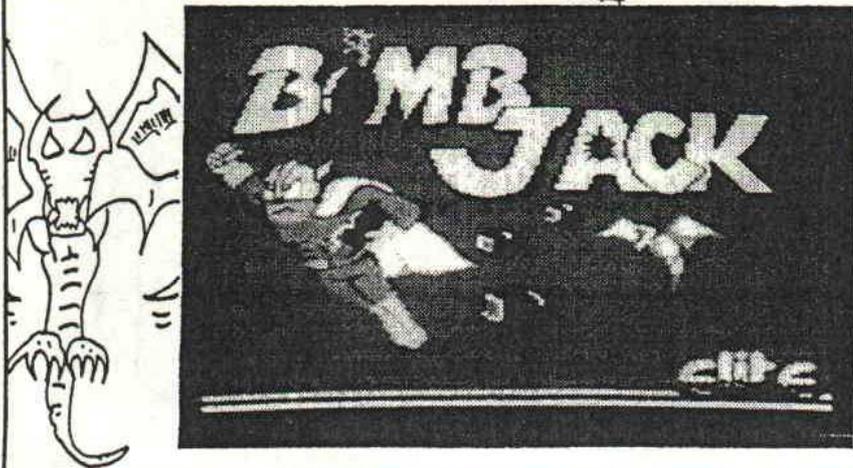
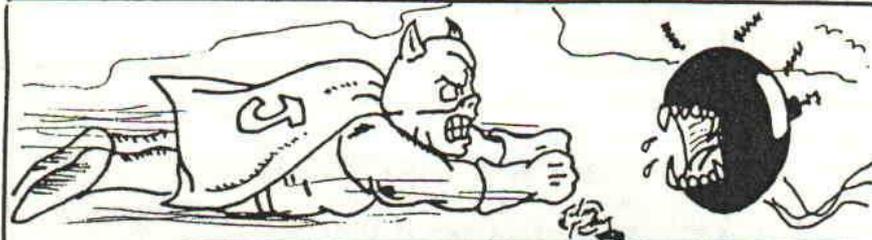
(Sniff! , quelle belle histoire ! Encore svp tonton LULUboy... Plus tard petit, j'ai d'autres articles à écrire...)

Coucou, mais oui ce sont eux les Ikari. Ils n'ont pas pris une ride depuis que vous avez lachement abandonnés dans un coin de votre logithèque. Et pourtant c'est qu'ils en ont calmés des nerfs, des colères grâce à leurs petites expéditions dans les territoires ennemis regorgeants de petits soldats, de tanks, de bases, enfin bref tout ce qui peut exploser dans un maximum de bruits. Aaaaah!!! quel plaisir de s'y replonger un peu....Après le

chargement du jeu me revoilà de nouveau en compagnie des frères carbonnes. Mon arme, un speed king à tir automatique spécialement fabriqué par notre cher coyote (qui équipe parfois James Bond, mais chut, c'est un secret.). Le premier casque apparaissant, bénéficie du droit à recevoir ma lère salve de pruneaux. Maintenant rien ne peut nous arrêter vers la victoire, un à un les postes de contrôle tombent sous le feu de nos grenades, et le fait que mon com-



CA C'EST DE L'ARTICLE, PAS VRAI LES GARS.....



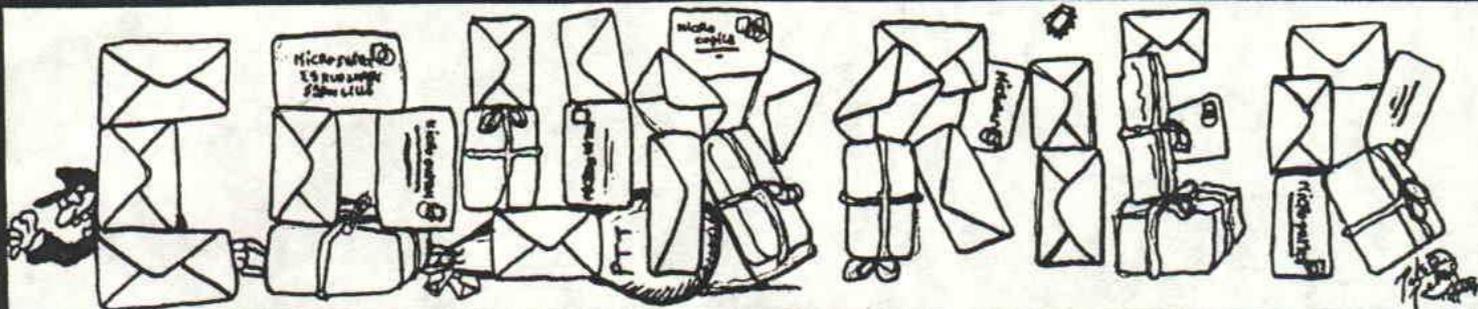
BOMB JACK

Nous voici cette fois celles marquées d'un E encore projetés dans le futur au moment où la Terre vient d'être envahie. Mais ce n'est pas le plus grave, une multitude de bombes ont été posées à diverses endroits sur notre planète. Votre mission consiste à éteindre toutes ces bombes sans vous faire tuer par les petits envahisseurs métalliques. Ici, vous êtes le petit (mais costaud ! ) Bombjack, le nouveau sauveur, muni de sa cape qui lui permet de voler. Tout d'abord vous rendez en Egypte près du Sphinx. Vos gains augmenteront au fur et à mesure que vous prendrez ou éteindrez les bombes (Facile non ?). Surtout que grâce à des pastilles volantes marquées d'un B que vous irez chercher, vous pourrez multiplier les points des bombes allumées. Tandis que

celles marquées d'un E vous permettront d'obtenir une vie supplémentaire. Plus vous avancerez, plus vous rencontrerez de difficultés (Ce qui est normal!) mais ne vous inquiétez pas, vous devriez vous en sortir sans trop de mal. Encore une fois, il vous faudra de la patience et pas mal de dextérité (La recette habituelle quoi!). Le menu vous propose un ou deux joueurs (L'un après l'autre). Il est possible aussi de sélectionner votre mode de contrôle. Sur ce, je vous laisse afin que vous puissiez redécouvrir ce superbe soft. Salut les "Micro Switchers" !

LN.





Ca y'est elle est arrivée. Qui ? La rubrique Courrier bien sûr ! Il ne vous reste donc plus qu'à nous envoyer vos questions à propos de bidouilles, jeux, matériel... Enfin Bref, tout ce qui vous passera par la tête ! Alors prêts ? partez ! Tous à vos plumes !

LN.

Salut à toute l'équipe de MICRO SWITCH ! Cette lettre afin de vous féliciter du travail effectué qui, pour un premier numéro, s'avère plutôt bien. Toutefois, j'aimerais savoir si vous comptez rester Bimensuel ?

AmsGirl

Salut à toi AmsGirl. Un grand merci pour tes compliments qui nous vont droit au cœur. Pour répondre à ta question, eh bien il s'agissait d'une très grosse erreur de notre part car nous sommes en réalité BIMESTRIEL. Donc, un numéro tous les deux mois (L'erreur est humaine !...).

Je vous envoie ce petit mot pour vous dire que j'ai trouvé votre fanzine très bien. Ayant moi même essayé d'en créer un il y a quelques mois (ce fut un échec) je me rend compte du travail que vous avez effectué et vous en félicite.

LANGLET Stéphane,  
LILLE

Navré de l'échec que tu as subi et un grand merci pour tes compliments qui

nous soutiendront dans la réalisation des futurs numéros.

Malgré que vous ne l'avez pas suggéré, je vous donne un petit conseil qui, je pense, améliorera votre fanzine qui est déjà bien mais pas parfait (Ce qui est compréhensible). Je vous suggère simplement de le faire en couleur, ce qui permettra une meilleure qualité du zine. Salut!

TEDDYboy,  
ROUBAIX

Merci pour ton conseil qui nous a fait plaisir car ceci nous montre qu'il y a des gens qui s'intéressent à notre fanzine. Mais malheureusement, nous ne pouvons l'appliquer à cause du financement que cela entraînerait. Sans oublier les répercussions sur le prix du fanzine que nous serions obligés de vendre au même prix que "AM-MAG". (Cela te reviendrait à 22 Frs les 20 Pages. Dur, dur !!...).

Bonjour, je me suis procuré votre journal par curiosité et me suis rendu compte qu'il comportait quelques erreurs dont des fautes d'orthographe et des défauts au niveau de la numérotation des pages et de quelques photographies. Excepté

ceci je le trouve réussi pour un premier essai.

Anonyme

Personne n'est parfait, la preuve tu as pu t'apercevoir des quelques défauts figurants dans notre fanzine. Nous comptons bien à l'avenir, éviter ces fâcheux inconvénients.

Bien amicalement  
LA REDACTION!

MICRO  6r  
SWITCH 



Nous tenons à vous rappeler que le numéro un est toujours disponible et qu'il est encore temps de vous le procurer avant qu'il ne devienne la pièce de collection la plus enviée des "Fanzine's Maniacs" !...

Je continue sur ma lancée en vous précisant qu'il est possible de vous abonner en nous faisant parvenir un chèque non libellé d'une valeur de 58,20 Frs (36 Fr pour 6 numéros + 22,20 Fr de frais de port).  
Voilà, tout étant dit, je cesse de vous importuner et vous souhaite de bonnes vacances!

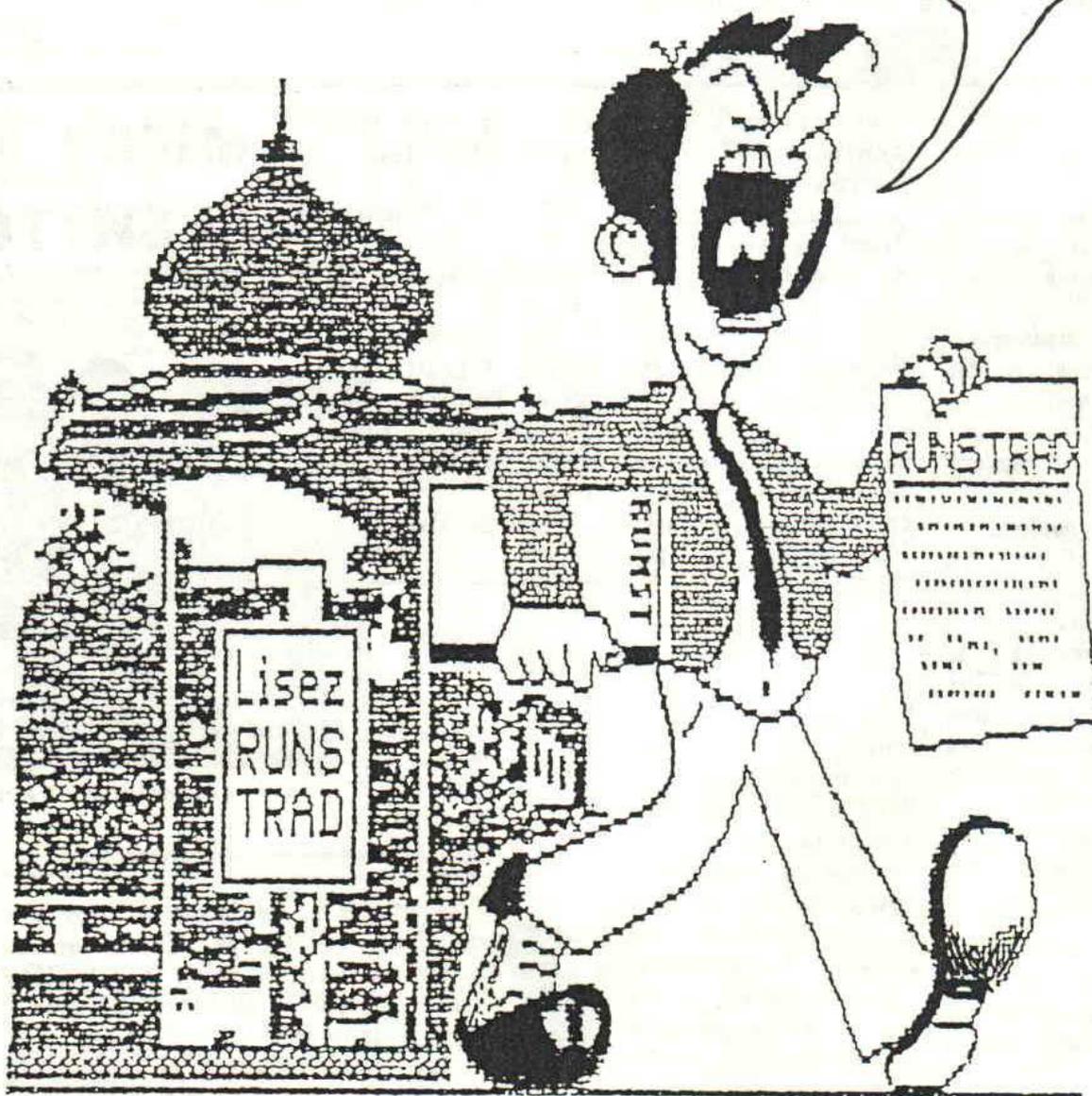


N'hésitez pas à nous faire parvenir vos idées et vos remarques à propos de ce fanzine !  
Pour cela, une seule adresse : MICRO SWITCH 29 RUE CHAPPE 59800 LILLE.

DEMANDEZ

# RUNSTRAD

58 RUE DE LA BRIQUETTERIE - LA



GRATUIT!

ROCHELLE - TEL: 46.67.58.89

**RUNSTRAD, LE MAGAZINE QUI ...**

**SI VOUS VOULEZ VRAIMENT LE SAVOIR,**

**PROCUREZ LE VOUS!**

