

MICRO SWITCH



16 INFORMATIQUE AMSTRAD CPC :8FR



SOFTS :
TOP MUST :
AFTER THE WAR
KNIGHT FORCE
WINGS OF FURY
MYTH
NINJA WARRIORS

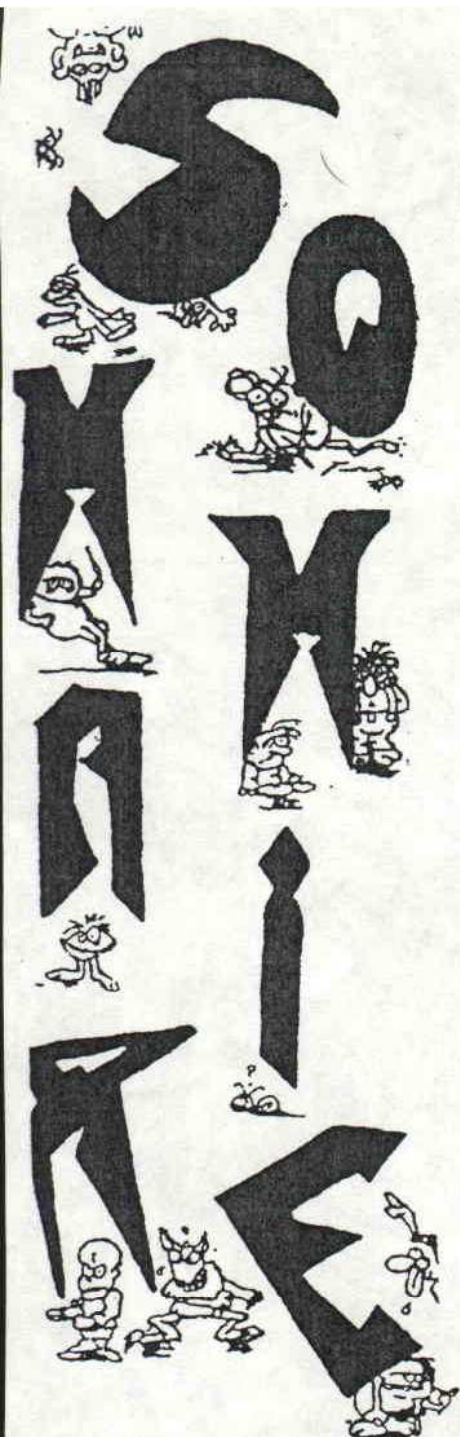
**1 AN
DÉJÀ**
...



**24
PAGES**



trimestriel : mars/avril **GAAMSTRAD** production



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



3614: CHEZ *MICROSWITCH



Allez, on va pas se gêner puisque nous allons maintenant remercier les innombrables personnes qui, dans l'ombre, ont participé moralement ou matériellement à la réalisation de MICRO SWITCH ! Alors on respire un bon coup et on attaque.

Merci à : Gregory, Jean-Luc, Hélène, Sébastien, Denis, Stéphane, Marc, Joël, Thierry pour ses photocopies, Fred pour ses lettres anonymes, Christelle, Eric, Olivier, Nicole pour ses inquiétudes, David Dewolf, AMSTAR & CPC et MICROMAG pour leurs pubs, START CPC, Laurent Schneller et sa petite famille, RUNSTRAD, CROCOTIER, VICTORIA, L'ECHO DES CROCOS, MICROZINE, BLACK SYSTEM pour leurs super jeux, Krogh et Shaolin pour leur modestie, la boutique DIGIT CENTER, Etienne J.P pour ses RESETS, COLOR IN, Nourss pour ses horreurs ! Teddy et Vico pour leurs aboiements, Pall Mall, Marlboro, le GLOU-GLOU, Aspirines. Tous les fanzines que je n'ai pas cités et toutes les personnes que nous avons oublié.

Merci à Pôpa et MÔma !

La rédaction.

L'ECHO DES GROGOS EST LÀ!

AU
SECOURS

CHERI!!

SILENCE FEMME!
PAS DE BRUIT
QUAND JE LIS
MON FANZINE.



HE
HEHE

L'ECHO DES GROGOS
3 Av. des TILLEULS
92290 CHATENAY-MALABRY

↑
**NON,
LÀ!**

FANZINE CPC!

YANN SERRA
89

ROCK SANE

PASTEL SUR FM 99.4
LE MARDI DE 20H A 22H



UNE EMISSION ANIMÉE PAR

Peter Parker, Ned Leeds, ^{JUST STAR:} VIC FAINSTORM

RESSS

Le seul fanzine réalisé
par une personne, et
une seule... non mais!!

DEMANDEZ LE VITE A
ETIENNE JP

"les fosses" bd de l'Europe
72600 AMMERS



Ce fanzine coûte la somme de 2 timbres
pour les frais d'envoi (1 à 3,70fs et 1
à 2,30fs). Il est composé de 4 pages et
est disponible tous les mois alors
demandez le vite à l'adresse ci-dessus

P.A

Vends drive 5" 1/4 pour
CPC 6128 double face
720 K + nbrx logiciels
pour Amstrad. Prix:
1000 frs. Laurent LE
BONNIEC, 16 rue route
de Baillon, 95270 CHAU-
MONTEL. Tél: 34.71.03.20
(après 19h30)

DIGIT CENTER, de VILLE-
NEUVE d'ASCQ lance un
serveur, enfin un mono-
serveur afin de facilit-
ter vos achats en pas-
sant votre commande di-
rectement sur minitel
un seul numéro pour ce-
la : 20.47.43.84 entre
10h et 21h.

Cherche extension 64K
prix moyen. Sébastien
DUMONT 63 rue J.J. Rou-
sseau 59370 MONS-en-BA-
ROEUL

Vends K7 VHS de RE-
NAUD en concert (La Che-
tron Sauvage). Prix 90f
à débattre. LECONTE Fred
41 rue des Hanneltons
LILLE. Tel: 20.52.20.06

Recherche clavier 6128
adaptable à l'écran
couleur CTM 644 (12
Volt). CHAULEY Eric 42
rue de la Fraternité
94500 CHAMPIGNY sur
MARNE.

Recherche timbres fran-
çais, allemand avant et
pendant la 2ème guerre
mondiale. Merci d'avan-
ce .
S'adresser à la Rédac-
tion .

MICROSUFT est en vente:
sommaire: tests, con-
cours, Pa, jeux vidéo,
dossier, jeux de rôle
pour Amstrad. 8,80 F en
timbres avec une belle
couverture. Carole DU-
GNY, Bel-Ego, 44850 ST-
MAKS-DU-DESERT. Tel:
40.77.42.52

Achète lecteur de D7
pour Amstrad CPC 464
entre 600 et 800 F +
cordon pour le brancher
Stéphane STERCKLEM, HLM
n-8, La Sapanarie,
81400 CARNEAUX. Tél:
63.36.92.21

Echange nombreux jeux
sur CPC 6128. Envoyer
listes, réponses assu-
rées. Régis DRAUX, hô-
pital Paul-Doumer, log.
n-14, 60140 LABRUYERE
par Liancourt. Tél:
44.73.34.20

Vends CPC 464 à prix
exceptionnel, 1200 F.
Bon état + moniteur
couleur + 2 joy + trai-
tement de texte + nbrx
jeux. David TELLIER, 10
rue du Ierrage, 75010
PARIS. Tél: 42.41.70.88

Amstrad CPC 6128 cher-
che contacts sérieux.
Anne SCHERRIER, 3 rue
de Queux-de-St-Hilaire,
59190 HAZEBROUCK



Des news encore et toujours pour assouvir votre intarissable soif d'informations. Softs, D emos, Consoles, Fanzines...LULUboy et GIZMO font le tour de l'actualit e informatique en trois pages et  a vaut le d etour (notre modestie m' etonnera toujours...). Ah oui, j'allais oublier ! Amstrad sort enfin une console 16 bits compatible laser et adaptable au CTM 644. Fabuleux non ?! Et si maintenant je vous dis que c'est un poisson d'avril, vous pleurez ?!?

SYNTAX ERROR est mort, c'est quasi officiel (je dis "quasi" car avec les fanzines, on ne sait jamais...). C'est une dure nouvelle pour leurs nombreux fans mais sans vouloir  tre m echant,  a ne nous a pas caus e  norm ement de peine. Ben oui, autant  tre franc, c'est peut  tre un confr ere qui dispara t mais c'est aussi la concurrence qui se r esigne, on ne peut donc pas jouer les faux jetons en pleurant sur leur sort. Dites vous bien que quand MICRO SWITCH dispara tra, les autres fanzines ne s'en porteront pas plus mal mais  a, ils n'oseront peut- tre pas le dire. MICRO SWITCH le seul fanzine qui dit ce qu'il pense?!?

MICRO NEWS, le mensuel multi machines dont nous avons caus e dans notre num ero 5 se lance dans la p erilleuse entreprise de passer Bimensuel. Cette d ecision de passer   deux num eros par mois est due   l'essor consid erable des nouveaut es informatiques, ce qui leur permettra de couvrir l'actualit e plus rapidement que leurs confr eres. Devenir le meilleur est vraiment la pr eoccupation de pas mal de monde. Enfin, on leur souhaite quand m eme bonne chance!

TEENAGE QUEEN le d esormais c el ebre et appr eci e strip poker d'ERE INFORMATIQUE n'avait pas encore eu l'honneur (si c'en est un) d' tre adapt e sur CPC. L'erreur est donc r epar ee puisqu'il est sorti courant F evrier sans qu'aucune revue informatique ne l'ai annon-

c e. Les  diteurs deviendraient-ils discrets au niveau de leurs adaptations tardives? Quoi qu'il en soit, nous n'avons pas encore vu un seul  cran de ce soft mais nous nous permettons toutefois de le conseiller aux obs ed es habituels....



La rubrique "REPORTACHE" vous plait? Vous aimeriez y trouver des sujets qui vous tiennent   coeur? Proposez donc vos id ees aux "taches brothers", ils se feront un plaisir de les  tudier entre deux lavages d'estomac.

Ce n'est plus vraiment une news mais je tiens quand m eme   signaler que la soci ete CODE MASTERS a  dit e un compact disc comprenant 32 jeux de leur gamme budget. Vous vous rendez compte, si toutes les maisons d' ditions se mettent aux CD. Ca fait r aliser qu'avec l'avance permanente du progr es les exploitations informatiques n'ont pas fini de nous  tonner...

NOTE IMPORTANTE :

A TOUS, LE CROCOTIER VIENT D'ARRÊTER SA PARUTION. MAXI (MÔ), MINI, JCB, PETER & DORIOR MANIAC PARTONS VERS UN AUTRE UNIVERS INFORMATIQUE. NOUS VOUS REMERCIONS TOUS POUR VOS SOUTIENS ET VOS ENCOURAGEMENTS. ADIEU MONDE D'AMSTRADIENS.

C'est par cet encadré que CROCOTIER nous a appris qu'il cessait définitivement de paraître c'est effrayant, ça fait réaliser que nous sommes une race en voie d'extinction traqués comme des bêtes par la monotonie et le manque d'inspiration. Je trouve ça terrible, pas vous ?!

ACKERLIGHT vient de sortir SKY WAR un shoot-them-up réalisé par BLACK SYSTEM. Hé oui, les p'tits gars que vous retrouverez dans le "Reporctache" de ce numéro commercialisent enfin leur premier jeu. Nous sommes vachement contents pour eux et nous leur souhaitons le succès qu'ils méritent.

TITUS risque fort d'adapter FIRE & FORGET II sur nos machines. Ce n'est pas encore sur bien que nous ayons déjà eu le premier du même nom car cette suite sera avant tout réalisée pour les consoles 8 bits, reste maintenant à voir si l'Amstrad les stimulent toujours. (Bien qu'avec TITUS on y croit...)

Le freescape vous connaissez ? Mais si, rappelez-vous Driller, Dark Side et Total Eclipse. Ça y'est ? Bon, eh bien ils remettent ça avec CASTLE MASTER dans lequel vous irez sauver un princesse ou un prince (selon votre choix) et où il vous faudra combattre des tas d'esprits apparaissant sous forme d'objets ou d'animaux. Sortie prévue pour début Avril chez DOMARK.

IMPOSSAMOLE est le titre de la dernière production GREMLIN mettant en scène la sympathique taupe de Monthy on the Run et Au revoir Monthy. Ce sera donc le troisième volet de cette série avec comme à l'habitude les innombrables tableaux et bestioles délirantes.

De GREMLIN également nous attendons à présent SWITCHBLADE réalisé par l'auteur de Rick dangerous ce qui laisse présager une réalisation intéressante. Comme c'est en plus un jeu de plate-formes, j'en bave d'avance...



Oh! La faune grouillante des amstradistes j'peux vous parler d'une console ?!

Noon ? Allez déconnez pas, ce n'est pas de Nintendo dont je vais vous parler mais du PC Engine, et cela mérite le détour.

Cette console à cartouches peut se compléter d'un lecteur de disques laser et le résultat n'est pas dénié.

Une musique, de plus, rythmée sur l'action du personnage, que demande le peuple ?

Quant aux graphismes Ah, Ah! J'en ris d'avance que dire ? Vous vous doutez bien qu'ils sont à pleurer de jalousie.

2 inconvénients: le prix, 300 frs la cartouche, mais avec le succès de la console ils risqueraient de chuter.

Enfin, si vous ne parlez pas japonais, attendez-vous à quelques prises de têtes !...

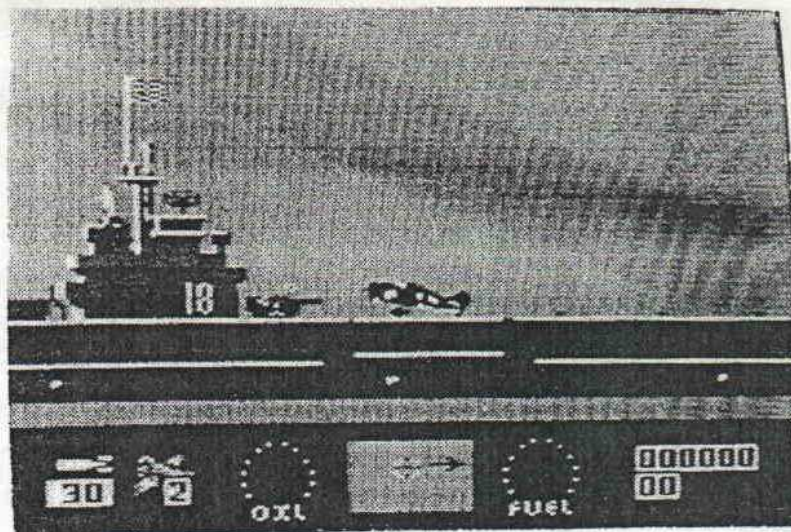
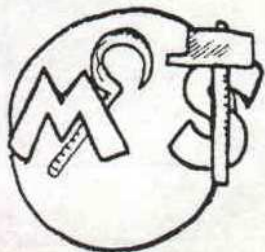
P.47 THUNDERBOLI est sorti. Personne ne l'attendait mais il s'avère tout de même intéressant. Le scénario est des plus mauvais puisqu'il s'agit d'un banal shoot-them-up aérien mais sa réalisation est très convaincante tant au point de vue graphisme qu'animation. Etant donné que nous n'en ferons pas la critique dans nos pages, nous lui accordons un 15/20 et vous offrons une photo de WINGS OF FURY. Pourquoi WINGS ? Eh bien simplement car nous n'avons pas de photos de P.47 et que la critique de WINGS en P.8 ne vous montre que la page de présentation et pour ceux qui ne sont pas contents, c'est le même prix !!... (Je vous autorise quand même à râler un petit peu, faut pas contrarier la jeunesse...).

Enfin une petite news (restons modestes !) sur votre fanzine préféré, c'est à dire nous !! Car il fallait quand même qu'on vous prévienne que le N.7 de M.S va être un nouveau départ pour notre équipe.

L'Europe nous appelle mes frères et nous ne pouvons résister, après la Belgique qui s'arrache notre fanzine c'est au tour de l'Allemagne, la Pologne, la Tchécoslovaquie (etc...) qui pleurent pour notre venue dans leur pays. Sans compter que l'URSS a étudié de près nos rubriques et s'avoue inquiète de la tournure que pourrait prendre les événements si la perestroïka refusait de s'abonner à notre fanzine.

Alors bien sûr vous comprendrez que de 8Fr on va devoir revoir la hausse du prix pour passer...euh disons à 34Fr pour 22 pages. Ouais deux pages en moins mais vous comprenez on va être subventionnés (donc toucher un salaire) mais la couleur ça coûte cher. On n'aura plus toujours le temps de faire des heures sup' avec les parties de golf, les conférences qu'on donnera etc...

Au fait, on vous a déjà dit qu'on arrive dans une période où l'on aime faire des gags minables !?

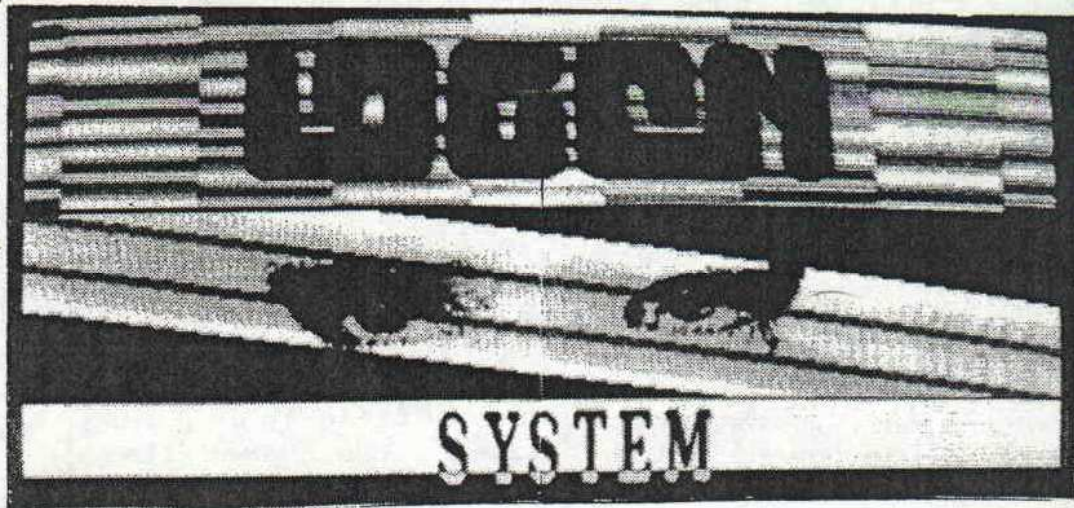


Marre ! Marre de quoi ? D'attendre après des softs dont la sortie est annoncée depuis des mois et dont nous n'avons plus aucune nouvelle. Les fautifs sont comme à l'habitude TITUS avec DARK CENTURY et UBI SOFT avec devinez quoi...Bah ce n'est même plus la peine de le nommer. Tout cela est bien joli mais quand ces softs sortiront ils risquent fort de ne pas obtenir le succès escompté simplement parce que les teenagers microvores auront vite fait de dépenser le bel argent de mamie pour d'autres productions. La dure loi du marketing va-t-elle s'offrir deux nouvelles victimes ?/...

Merci à tous ceux qui nous ont envoyé de nouvelles démos (vous pouvez c'est pas interdit !), particulièrement à Stéphane St Martin et au club C.C.C.

Des démos toujours aussi belles et délirantes comme celles de LOGON SYSTEM, de MALIBU, MCS, MACH II ou comme celles de FEFESSE. Si vous voulez profiter de la beauté de ces démos, vous pouvez nous envoyer une disquette à la rédac: 29 rue Chappe 59800 LILLE.

On se fera un plaisir de vous les envoyer.



WINGS OF FURY



1944 est une époque qui inspire beaucoup de programmeurs et dans le cas de Wings of Fury, on est pas déçu du résultat.

Autant vous le dire tout de suite ce jeu est GENIAL! Ça faisait longtemps que je n'avais plus prononcé cet adjectif pour un soft sur Amstrad, et ça fait plaisir de savoir qu'on peut encore avoir de bons jeux sur notre bonne vieille bécane.

En effet, pour un premier essai on peut dire que Ackerlight (la maison d'édition, ex-pirate!), a lancé sur le marché ce qui devrait être un futur succès. Alors oui, c'est quoi ce jeu je tourne autour du pot et je vous laisse sur votre faim.

Eh bien comme je le disais un peu plus haut l'action se situe en 1944 dans le pacifique, où la résistance japonaise doit être réduite à néant. Pour cela vous possédez une arme redoutable le F6F Hellcat, qui armé comme il est n'est plus un simple chasseur mais un véritable Boeing. C'est pour cela d'ailleurs qu'on me nomme LULU le Boeing(tonne), elle est bonne!

Uhm!, bon après avoir décollé c'est vers une île japonaise que vous allez devoir concentrer votre action en y détruisant les bases militaires, les batteries anti-aérienne, les hommes, les chiens, les chats, les rats...mais je m'égare.

Une fois ceci fait, retour au porte avion où il faudra garder son calme pour atterrir (Dur dur les mecs!), puis après avoir fait le plein, bu un café, et secoué Georgette, on regrippe dans son zolizavion pour cette fois vous diriger vers une île 2 fois plus grande avec 2 fois plus de monde évidemment!

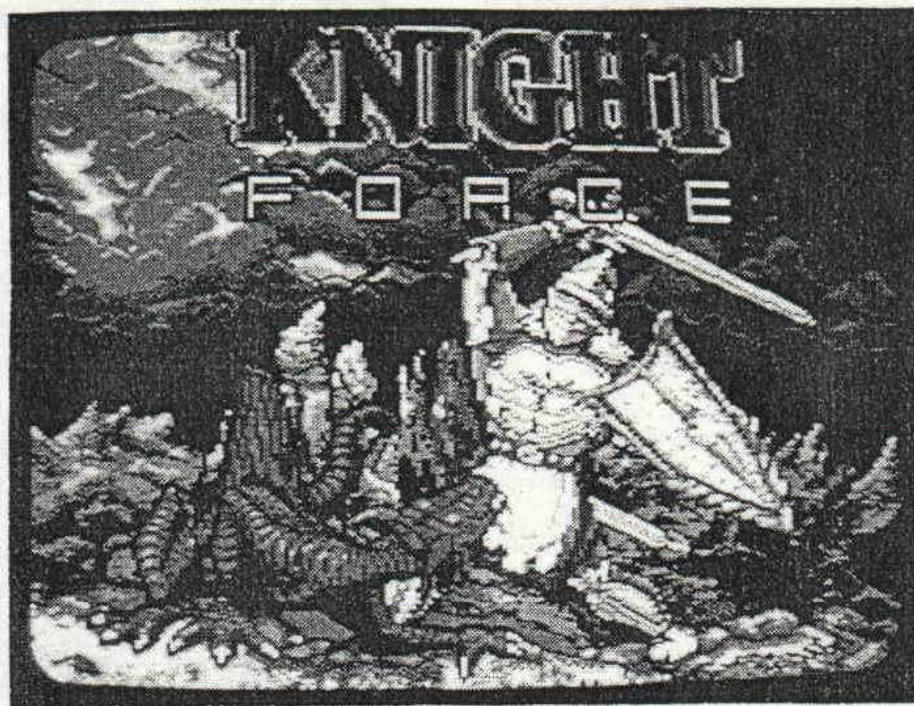
L'animation est époustouflante, les bruitages très réalistes, de plus vous avez une action très diversifiée et rarement répétitive enfin les graphismes sont plus que bien.

Si jamais vous arrivez plus loin dans le jeu vous aurez l'occasion de couler un destroyer japonais splendide dans un fracas de tirs, d'explosion enfin quoi, le Pied!

A souligner également que le souci et le respect du détail contribuent énormément à la richesse du jeu. Bref, un soft à ne pas manquer sous peine d'ennui mortel.

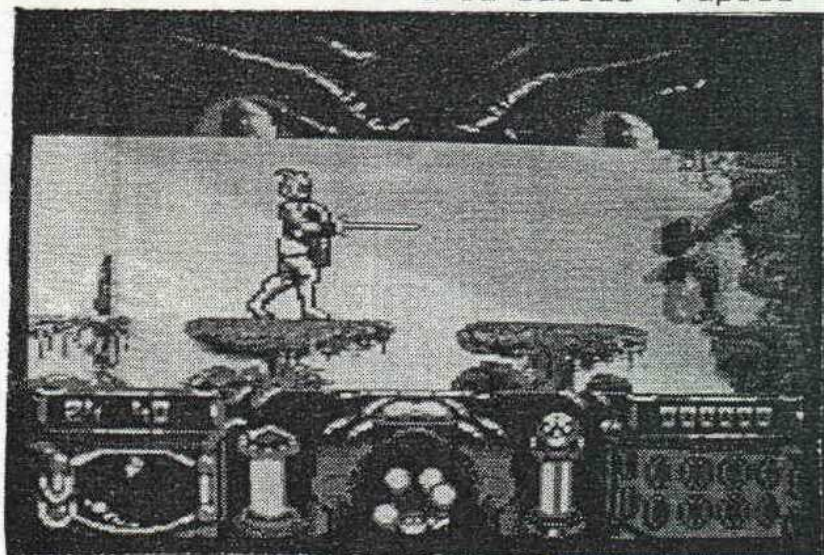
LULU Boeing(tonne)
Ouais je sais, je l'ai déjà faite mais y'a pas j'aime!

Editeur : BRODERBUND
Genre : Arcade
Graphisme : * * * *
Animation : * * * *
Difficulté : * * * *
Intérêt : * * * *
Appréciation : * * * *



KNIGHT FORCE se retrouve dans nos pages avec un peu de retard car il n'était pas prévu que nous en fassions la critique mais un certain P'TIT FANTOME nous a convaincus d'en parler à cause de l'importance publicitaire faite autour de ce soft.

Un envoie donc le scénario pour vous mettre au parfum. Vous, Fair-Storm, solide chevalier avez été désigné afin de garder les portes spatio-temporelles du royaume de Belloth. C'est alors que Red Sabbath, le méchant sorcier de service, a enlevé la princesse Tanya (gna) afin de vous piéger



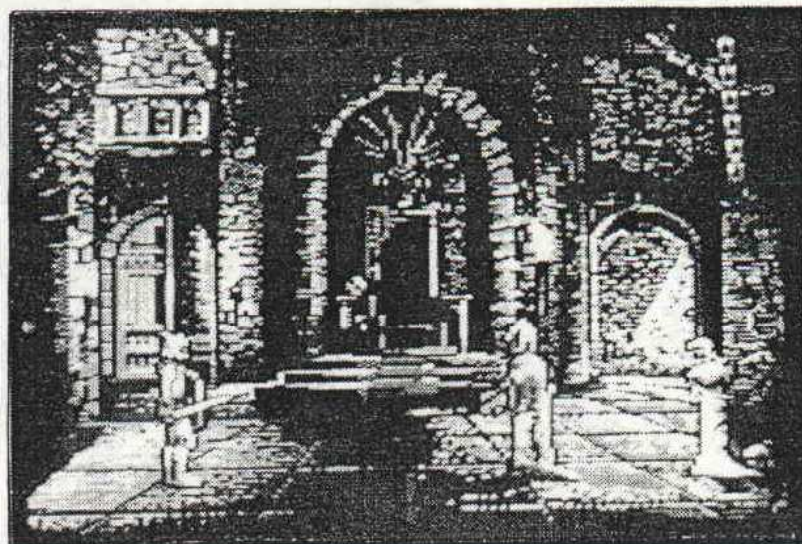
Editeur :	TITUS
Genre :	Arcade Av.
Graphisme :	****
Animation :	***
Difficulté :	****
Intérêt :	***
Appréciation :	***

lorsque vous irez la secourir. C'est donc par l'intermédiaire des 4 portes spatio que vous irez chercher 4 amulettes afin d'annéantir l'affreux pas bô. Pour obtenir une amulette, il vous faudra tuer une bonne dizaine d'adversaires plus ou moins balaises par niveau. Vous avez donc 4 stades différents : La Préhistoire, New-York, le Futur et le Moyen Age où se trouvent des clones du sorcier. Ce n'est pas tout de donner des coups d'épée dans tous les sens, encore faut-il faire très attention à la baisse rapide de

votre énergie. N'hésitez donc pas à occir les oiseaux pour regagner votre lieu de départ et votre énergie.

Bon, un scénario quand même pas mal, il faut le dire et c'est pas tout, attention les yeux car les pages écrans OverScan, les graphismes et l'animation sont de très bonne qualité. En fait il n'y a rien à rajouter si ce n'est que ce jeu devrait plaire à tous les amateurs de fantastique et d'héroic fantasy (bien que je n'en fasse pas partie...).

LN.





Du ah vous êtes nazes les gars ! C'est notre sixième rendez-vous et vous n'êtes toujours pas capable de nous faire parvenir des B.A.S d'enfer sorties tout droit de votre brillant cerveau. Alors voila, on essaie quand même de vous fournir votre ration bimestrielle de B.A.S et on vous balance des trucs ringards mais bon, ce n'est pas de notre faute. On est lecteurs actifs ou on ne l'est pas... (Et pour vous punir, on vous refile la solution complète d'OXPHAR, non mais !!).



OXPHAR :
 PAYS DE DO : Oxphar
 GR. ARMURERIE : Insere carte
 DRAGON DE GWENFAR : Tue dragon
 L'ETANG GWENFAR : Pêche poisson - coupe poisson
 GAENA FILLE DE L'EAU : Bonheur
 GALKUC LE NAIN : Tue nain
 LE ROX DE GALKUC : Frappe rox
 LE PORTRAIT BRISE : Bite 614253
 BACK ET BOCK : Donne équerre - donne compas
 PETITE ARMURERIE : Tire chevillette
 BALBA : Coupe carte
 L'ANTRE DU NAIN : Insere clé
 L'ATTAQUE : Bourse
 MEMONE : Accroche amphore
 L'EPREUVE DE L'ARBRE : Donne feuille
 MOUDRA : Embrasse fille
 LE SERMENT ROMPU : Vole coupe
 CROISEE DES CHEMINS : Soulève pierre
 LE VOLCAN : Chausse botte
 LE GUERRIER : Elimine guerrier
 SALLE DE LA FOLIE : Equilibre bien mal (à taper 3 fois)

SALLE DE LA DEMENCE : Oxphar
 SALLE DU DELIRE : Sablier
 SALLE DE LA DERAISON : violet - orange - vert
 PALUD : Guéri démence
 VAISSEAU CELESTE : Monte nacelle - coupe corde
 LE PERE : Donne or
 GAENA RETROUVEE : Donne bague
 LES VOIES DU POETE : Savanah
 Pour détruire le train du niveau un dans P.47, placez vous en haut à droite de l'écran de manière à vous placer entre les tirs enemis. Bombardez tranquillement et go for next stage.
 Pour avoir la sphère placée après les flammes dans MYTH, collectez 10 têtes de mort afin de les jeter dans le feu. Un monstre fera éruption, une fois mort une plate forme apparaîtra ainsi qu'un trident qui vous servira à abattre le dragon situé 4 ou 5

tableaux à droite. La mort du dragon vous fournira une clé permettant d'ouvrir la porte que vous aurez certainement aperçu dans les premiers tableaux du jeu. Derrière cette porte se trouve la sixième et dernière sphere nécessaire à l'accès du niveau deux. Une fois ressorti par cette porte, descendez d'un étage et courez à droite pour récupérer l'icone de téléportation maintenant présent. Retournez à l'endroit précis où vous avez débuté la partie et enclenchez votre icone de téléportation. Ouf! Ce jeu est génial mais les explications sont du genre prise de tête.



LES SEIGNEURS DU RÔLE

Avé! Hé, oui, je suis de retour. Hé, pour vous, le grand et magnifique Mac Looping est sorti des griffes des sauvages sanguinaires (voir résumé de l'épisode précédent).

Mais plus horrible encore, je viens vous présenter deux amis que j'ai rencontré sur ma route (d'ailleurs le rédac' chef n'est pas content, je me suis mis en retard).

Tout d'abord une personne que le cinéma a immortalisé, qui a pour bac à sable et terrain de jeu, la terre: -Le Prédator- (Pour l'appel de Cthulu)

Prédator

FOR	31	Armure: 1 peau ou 8 (armure technologique)
CON	22	Perte en SAN:104/1
TAI	17	Armes
INT	21	1 ATT% 1 Dommages 1 PAR%
POU	10	Lame retractable 1 80 1 1D4+2D6+2 1 80
DEX	30	Arbalète 1 60 1 1D6 1 40
APP	5	Laser 1 90 1 5D6 1 --
Pts de vie	19	Lance flamme 1 40 1 4D10 1 --
Déplacement	10	Explosif 1 sur 40ml 10D6 1 --

Compétences

Camouflage	95	Psychologie	85
Dessiner une carte	90	Sauter	90
Discrétion	95	Se cacher	100
Ecouter	95	Suivre une piste	100
Esquiver	80	Trouver objet caché	100
Grimper	100	Zoologie	75
Nager	100		

Je suppose que tout le monde connaît les moeurs particulières de cet aimable extra-terrestre, je ne vous fait donc pas l'affront de donner des explications.

Mon second ami est une petite bestiole que tout joueur d'ADD sera follement heureux de rencontrer: un Morgren. (pour ADD)

Le Morgren

Frequence	normale	Le Morgren est peu intelligent
Nombre apparaissant	1	mais n'en reste pas moins
CA	2	dangereux. Il est carnivore et
Mouvement	40''	ne lâche pas sa proie jusqu'à
Dés de vie	16***	ce qu'il l'ait tuée. La peau
% dans le repaire	30	d'un Morgren vaut sur le
Type de trésor	aucun	marché 25000 Po alors avis aux
Nombre d'attaque	2 machoires	amateurs...
Dommages	3D6+10	
Résistance à la magie	normale	
Intelligence	animale	
Alignement	neutre absolu	
Taille	grande (4m)	
XP	4200	

Bon je file car la rédaction est en colère depuis que le Morgren à dévoré la maquette de P'TIT FANTÔME et que le Prédator traque Gizmo dans la rédac à coups de lasers !!

VOYAGE



premier niveau met en scène comme d'habitude des méchants et un gentil. Le gentil (si on veut...), c'est bien sûr vous. Vous vous baladez tranquillement dans les rues désertes (enfin presque) quand tout à coup, surgit de nulle part, un blondinet qui, sans que vous n'ayez rien demandé, commence à vous agresser (n'oubliez pas que nous sommes à New York!). Que faire?



Nous vous avons annoncé sa sortie prochaine dans notre n-4 et ça y'est, il est là. DINAMIC nous laisse enfin le plaisir d'admirer son dernier petit chef-d'oeuvre: AFTER THE WAR. L'action se passe en 2019 à New York; une guerre nucléaire vient d'avoir lieu et votre personnage, "Jungle Rogers", est bien décidé à s'emparer d'une plate-forme de lancement contrôlée par un psychopate sanguinaire ayant à sa botte les nombreux groupes de mutants de la ville. Le scénario est donc mis en place pour entreprendre le soft de baston le plus dur que vous n'ayez jamais entrepris.

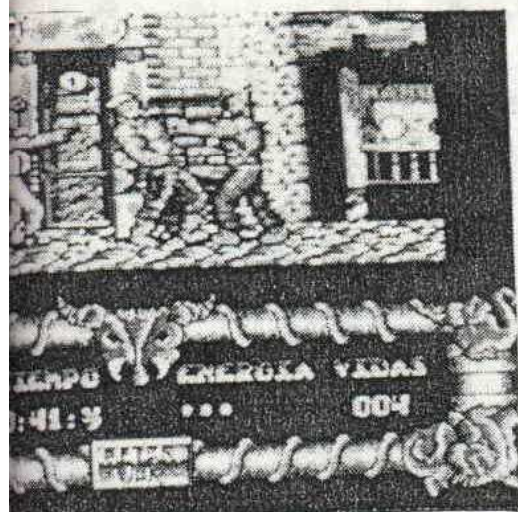
Comme dans tout jeu espagnol qui se respecte, vous devez terminer le premier niveau pour obtenir le code de la seconde partie. Le



Vous cherchez alors votre arme et bien non, vous n'en avez pas. Seul moyen, utiliser vos petits poings et vos p'tites jambes musclées. Grâce à votre dextérité, vous arriverez à renvoyer votre adversaire d'où il vient (c'est-à-dire de nulle part).

Vous continuez votre chemin et apercevez des projectiles provenant des fenêtres des restes de maisons. Perspicace, vous devinez qu'il s'agit de batons de dynamite. Mais ce n'est pas tout, les saletés de blondinets ont appelé leur grand-père champion de catch. Malgré la supériorité de papy, vous arrivez à le tuer mais avec difficulté... Nous voici maintenant au second niveau qui à première vue parait plus attrayant. En effet, les couleurs, les graphismes et tout

MAGASIN



le tralala sont mieux définis que le niveau précédent. C'est pas tout de rester devant les zoulis graphismes mais faudrait peut-être songer à "travailler". En effet, ce deuxième niveau est beaucoup plus difficile et l'arme que vous possédez maintenant est la bienvenue. Vous avez un superbe fusil que vous déchargerez face à de nouveaux ennemis corriaces tels que des

robots volants en plus des humains et attention, vos adversaires ont sorti leurs chars!! Ne vous en faites pas, vous aussi vous avez quelques avantages en plus de votre fusil. Vous avez plus de possibilités de mouvement aussi bien vous que votre arme.

Ce jeu d'arcade est très bien réalisé mais, il en faut toujours un, l'absence de musique est quand même assez dommage mais lorsque l'on est devant notre superbe écran, la musique n'est pas vraiment nécessaire pour ce genre de jeu. Alors on les pardonne; c'est bon pour une fois.

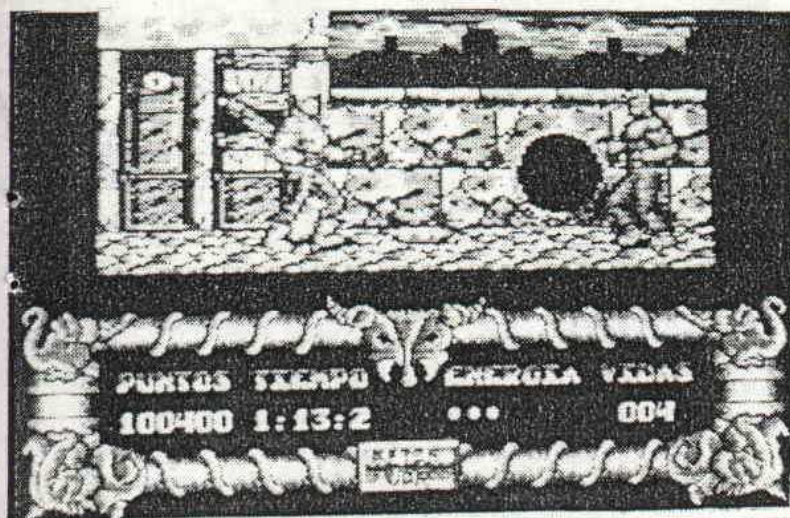
Si vous aimez la baston pas d'hésitation, allez vite acheter AFTER THE WAR et préparez vous à pulvériser tous les records! (whaou les rimes....).

LN.

Z'avez remarqué que c'est LN. qui nous a fait le Top Must? C'est chouette non? Et le p'tit GIZMO dans tout ça hein?! Ben, je me recycle dans les minis critiques et y'a pas à dire, ça repose.

Bon, je vous donne quand même mon avis sur AFTER THE WAR qui malgré sa difficulté est un soft qui devrait réjouir les nombreux fans de RENEGADE et autres malades de baston bête et méchante. La première partie, outre la taille intéressante des sprites et le mélange des modes 0 et 1, n'apporte pas un plaisir ludique particulier. C'est au cours du deuxième niveau que le jeu prend toute son ampleur face à l'animation de votre personnage et de la beauté des graphismes. Je n'en dirais pas plus puisque LN. est passée avant moi donc, rien à ajouter. Ah si! Achetez, jouez et oubliez. That's the hard law of games!!.

G.



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

REPORTAGE

Le BLACK SYSTEM entame dès à présent sa rapide progression vers le succès. Ayant à leur actif de nombreux jeux dont les listings sont publiés dans AMSTAR et MICRO-MAG, ils lancent enfin leurs premières compilations à la vente. Mais un miracle n'arrivant jamais seul, la société ACKERLIGHT vient d'éditer SKY WAR qui, comme vous le savez déjà (sinon allez lire les news) est réalisé par leurs soins. Sans oublier que START CPC leur consacre deux pages dans son dernier numéro (que je vous conseille, au passage). L'année 90 s'annonce donc sous le signe du BLACK SYSTEM qui se place désormais en haut de l'affiche avec la venue de SKYWAR déjà testé et apprécié par AMSTAR et JOYSTICK. En attendant la suite on vous offre une interview et un flash-back sur leurs premières réalisations...

MS) Je vous laisse tout d'abord vous présenter à nos lecteurs...

-BLACK SYSTEM est avant tout une entreprise familial. Luc, 18 ans, programme et fait toutes les musiques. Hervé, 17 ans, est le graphiste. Claude, 24 ans, m'a initié à la programmation Basic (sur Atari 800XL) et est appelé au sein de BLACK SYSTEM "Mr financement" (achat d'un 520St couleur, de disquettes, d'un synthétiseur et de nombreux bouquins).

MS) Depuis combien de temps touchez vous à l'informatique ?

-Cela fait 25 mois que nous faisons de l'informatique sur CPC.

MS) Pourquoi et comment est né BLACK SYSTEM ?

-BLACK SYSTEM existe depuis Janvier 1989, date à laquelle notre premier jeu, à savoir MAGE, a été publié. Depuis longtemps nous voulions faire des jeux. Quelle chance, Luc savait programmer et Hervé savait dessiner. Nous avons fait en

BLACK



SYSTEM

11 mois, 26 programmes. L'année s'annonce chaude...

MS) Utilisez vous des utilitaires tels O.C.P ou SPRITE ANIMATOR pour vous aider dans la réalisation de vos jeux ?

-Nous utilisons O.C.P Art Studio pour les graphismes, DAMS pour la programmation. Concernant les sprites, nous tenons à remercier Thierry Collard qui nous a fourni son éditeur de sprites en Décembre 88. Actuellement, nous avons fait un nouvel éditeur de sprites (Luc a fait beaucoup de modifications).

MS) Combien de temps mettez vous à réaliser un jeu ?

-Pour faire un soft nous mettons de cinq jours à cinq mois suivant notre motivation, mais en général c'est l'affaire d'une dizaine de jours.

MS) Quels sont vos 5 softs préférés ?

-GRYZOR, CRAZY CARS, STORMLORD, BARBARIAN et EXOLON.

MS) Votre opinion du piratage ?

-Nous sommes contre le piratage. Mais qui peut se vanter de n'avoir aucune copie pirate ?

MS) Avez-vous déjà contacté des éditeurs pour commercialiser vos créations à un niveau plus étendu ?

-Un jeu nommé "SKY WAR" devrait être commercialisé par ACKERLIGHT SOFTWARE...

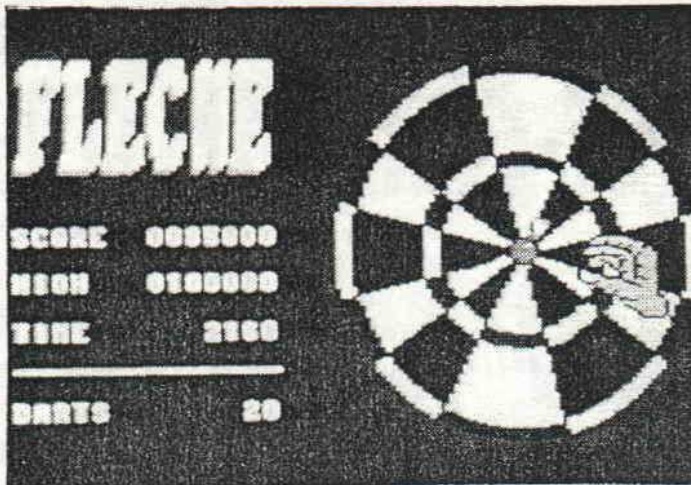
MS) Les démos vous intéressent-elles et en avez-vous déjà réalisées ?

-Nous adorons voir des démos. Malheureusement nous n'avons pas les moyens techniques pour réaliser une démo valable.

MS) Comment voyez-vous l'avenir de l'Amstrad CPC ?

-L'avenir du CPC ? Une grande poubelle au fond d'un couloir et nous trois en train de pleurer autour. Bien entendu nous plaisantons, le CPC a encore de beaux jours devant lui et nous en sommes ravis. Nous travaillons aussi sur ATARI ST et peut-être prochainement sur AMIGA.

Bon, on n'arrête pas de vous parler de leurs compilations dans tous les coins et pour finir, vous ne savez toujours pas ce qu'elles valent. Nous nous décidons donc à vous toucher quelques mots sur ces réalisations afin d'éclaircir le mystère.



Pour éviter d'être trop critique, je passerais sur leurs premiers jeux qui, étant donné que ce sont les premiers ne sont pas des merveilles (ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit car ils sont tout de même sympas). Il s'agit de MAGE, LUBIX, FRUITY, SPORT et MILITARY. Mélangez tout ça et vous obtenez quand même de l'arcade, de l'aventure, du sport et un cocktail de couleurs et d'animations plutôt chouette. Mais c'est sur l'autre face de cette première D7 que la passion commence avec HAGAR qui vous entrainera sous la forme d'un barbare dans les forêts et châteaux afin d'annéantir un horrible dragon. Les sprites sont superbes et les couleurs très bien choisies. Un petit regret toutefois au niveau de l'action un peu trop répétitive mais on ne leur en veut pas et puis la page de présentation vaut à elle seule le détour. C'est ensuite au tour de ZONE d'être chargé. Ce soft, dans sa première partie fait immédiatement penser au

célèbre Army Moves bien que les graphismes soient un peu moins travaillés. Votre but consiste à parcourir dans un véhicule futuriste un territoire peuplé de dangers tels des météorites, mines, missiles et autres afin d'obtenir le code de la seconde partie. C'est bien foutu et c'est encore plus rapide qu'Army Moves. Que demande le peuple ?! (?!?)

La seconde partie (ZONE II) met en scène un personnage armé d'un laser ayant pour but de griller 5 monstres plus coriaces les uns que les autres. Very hard... COSMOS est un shoot-them-up plaisant mais qui ne vous captivera pas très longtemps puisque le suivant de cette première compil, VENUSIS qui est lui aussi un s-t-u (shoot-them-up) vous placera face à des hordes de saletés spatiales contre lesquelles vous n'aurez que 8 missiles, ce qui vous obligera à esquiver plutôt que de gaspiller vos précieux tirs. Cette idée est la bienvenue car très rare dans ce genre de jeu (on applaudit...). En résumé, cette première D7 est assez plaisante et a de quoi vous intéresser un certain temps.

La seconde D7 débute par NINJA (ou n'importe quel autre mais bon, c'est un choix !). NINJA vous met dans la peau d'un ninja (si, si) qui doit zigouiller d'autres ninjas dont deux plus balaises en lançant des shurikens à tout va. C'est joli, bien animé mais un peu trop facile. On passe donc à R.D.I (Real Destruction of

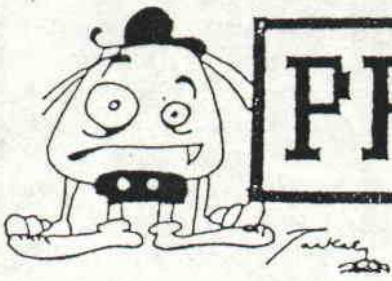
Isis) qui est encore un s-t-u spatial mais qui est très plaisant. Pour tout dire c'est mon favori et ce n'est pas ses beaux graphismes, son niveau de difficulté bien dosé et sa grande diversité qui viendront me contredire. J'aime! GOOD MOON lui, a le charme des bons petits softs du genre Jet Set Willy. Votre petit personnage doit récolter 9 brindilles de pixellium qu'il devra amener à son vaisseau pour pouvoir décoller. Tout se déroule en 3 tableaux dans lesquels de nombreux aller et retour seront nécessaires tout en évitant les affreuses bestioles. Un bon petit jeu. DARK POWER agrandit la famille des s-t-u sans apporter de plus considérable. Des graphismes différents et toujours aussi beaux mais bon, on s'y habitue...

Sur l'autre face, on découvre un jeu de fléchettes très bien réalisé qui nous permet d'oublier un peu la fureur des tchac-tchac-poumpoum. Et y'a pas à dire, ça repose quand même pas mal... On repart dans le délire avec LAST RACE, course de voitures futuristes avec mines, icônes à ramasser et voitures à esquiver. C'est en vue de dessus, les graphismes sont superbes et dans le genre dur c'est plutôt réussi.

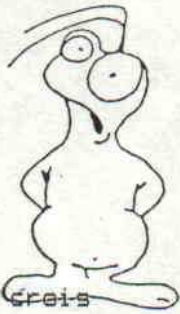
Pour SAMURAI rien de très original mais on accroche quand même et les sprites sont assez bien dessinés. Je me sens quand même obligé de nommer SHOOT qui est un jeu de (beurk !!) foot où il vous sera uniquement demandé de réaliser une série de pénaltys. Les graphismes sont beaux mais le sujet me donne la nausée (Argblkk!). J'allais oublier COMPACT qui regroupe les musiques de 8 jeux différents et comme celles-ci sont impeccables et bien c'est du tout bon !!

Vous voilà donc à présent renseignés sur ces fameuses compilations. Alors n'hésitez plus ...





PROGRAMMATION



- EXPLICATIONS DU PROGRAMME SYSTEM -

Quoi!?, un programme sur les résolutions de systèmes d'équation, naaan! j'y crois pas, merci tonton LULUboy. Permettez que je me félicite, parce que si je dois vous attendre hein...! Alors, comme vous l'avez compris ce mois-ci je vous ai concocté un zoli programme pour résoudre des systèmes de 3 équations à 3 inconnus. Et toujours pour mieux vous faire comprendre son fonctionnement je vous prierai de suivre l'exemple suivant (et même, je vous l'ordonne!):

$$\begin{aligned} x+3y+4z &= 8 \\ 2x+y-z &= 5 \quad \leftarrow \text{ca c'est mon exemple il est beau hein...?!} \\ 3x+2y-2z &= 0 \end{aligned}$$

Bien sûr votre cher cpc ne sait ce qu'est une variable alors laissez tomber, il faut lui faire comprendre autrement. Et pour cela nous n'allons faire entrer que les constantes qui sont devant les variables + les seconds membres qui sont ici 8 5 et 0. Et tous ces petits nous allons les appeler les coefficients, na !. D'où la 1ere phase du prgme (j'abrège!), qui vous demande d'entrer la 1ere série de 4 coefficients qui sont ici: 1 3 4 8 résultant de $x+3y+4z=8$ OK !? Warning ! : Faites entrer les coefficients un par un et pas tous en même temps. Pour les durs de la feuille, faites 1+entrée, puis 3+entrée etc...Et ce, pour les 3 séries de coefficients. Sur votre écran vous allez obtenir ceci:

```
1 3 4 8 ligne 1
2 1 -1 5 ligne 2
3 2 -2 0 ligne 3
```

Alors pour les connaisseurs, vous savez que nous allons tacher d'éliminer les x, et pour cela nous allons prendre la ligne 1, tapez 1+entrée lorsque l'ordinateur vous demandera "Quelle ligne?" (ça c'est toujours pour les durs de la feuille!). Pour éliminer les x de la 2ème ligne nous allons multiplier la ligne 1 par -2, on obtient ainsi:

```
1 3 4 8
0 -5 -9 -11
```

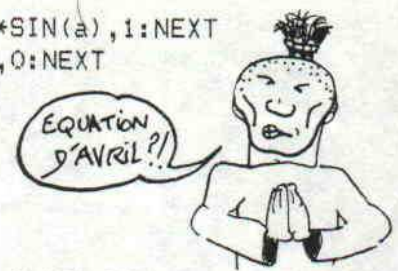
Maintenant, toujours avec la ligne 1, on élimine les x de la 3ème ligne on multiplie donc par -3 la 1ère ligne on a ainsi:

```
1 3 4 8
0 -5 -9 -11
0 -7 -14 -24
```

L'ordinateur va poursuivre les calculs afin de vous donner la valeur de z. Il vous restera à calculer x et y à partir des autres équations grâce à l'asperge qui vous sert de cerveau, voilà.

Peut-être que prochainement je vous filerai un prgme capable de trouver les 3 variables d'un seul coup grâce à la méthode du pivot de Gauss (Si ça vous intéresse, faites le savoir).

LULUboy



```
INK 1,26
0 MODE 1:PLOT 320,200:FOR a=1 TO 210 STEP 2:DRAW 320+a*COS(a),200+a*SIN(a),1:NEXT
5 PLOT 320,200:FOR a=1 TO 210 STEP 2:DRAW 320+a*COS(a),200+a*SIN(a),0:NEXT
00 KEY 138,CHR$(13)+"mode 2:list
10 REM ***** 1ere Matrice *****
21 MODE 1:SYMBOL AFTER 90:SYMBOL 93,138,138,238,112,87,117,85,119
22 SYMBOL 94,138,138,238,88,112,32,64,128
23 LOCATE 38,25:PRINT CHR$(93)+CHR$(94)
24 LOCATE 6,1:PRINT"RESOLUTION DE SYSTEMES D'EQUATION."
30 DIM matrice (3,4):DIM coef1(4):DIM coef2(4):DIM coef3(4):DIM ncoef1(4):DIM ncoef2(4):DIM nco,
F3(4)
40 PRINT"1ere SERIE DE 4 COEFFICIENTS";
50 FOR n=1 TO 4:INPUT coef1(n):NEXT
60 PRINT"2eme SERIE";
70 FOR m=1 TO 4:INPUT coef2(m):NEXT
80 PRINT"3eme SERIE";
90 FOR p=1 TO 4:INPUT coef3(p):NEXT
00 MODE 1:LOCATE 38,25:PRINT CHR$(93)+CHR$(94):LOCATE 2,4:FOR n=1 TO 4:PRINT coef1(n);:NEXT
```



```

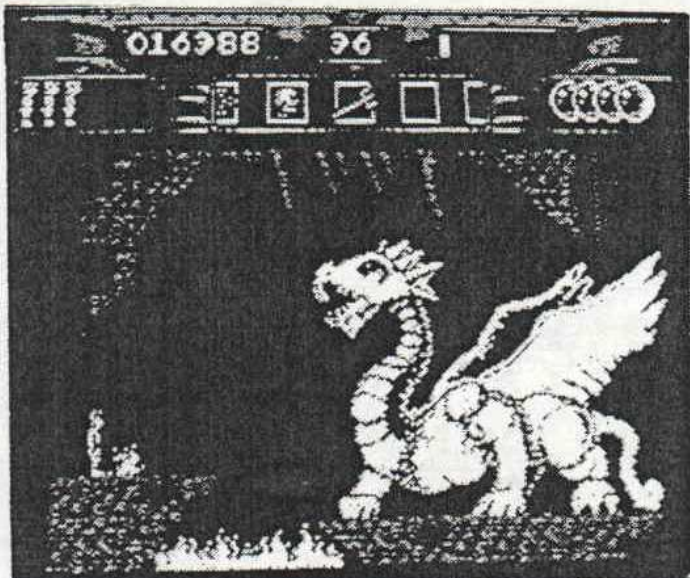
210 LOCATE 2,6:FOR m=1 TO 4:PRINT coef2(m);:NEXT
220 LOCATE 2,8:FOR p=1 TO 4:PRINT coef3(p);:NEXT:LOCATE 15,6:PRINT"1ere Matrice"
230 REM **** 2eme Matrice ****
240 LOCATE 2,10:INPUT "QUELLE LIGNE";l
250 INPUT "MULTIPLIEE PAR COMBIEN";co
260 INPUT "SOUSTRAIT A QUELLE LIGNE";l2
270 IF l=1 THEN LOCATE 2,14:FOR n=1 TO 4:PRINT coef1(n);:NEXT:GOSUB 280
280 IF l=1 AND l2=2 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef1(a)=coef1(a)*co:m1a1(a)=ncoef1(a)+coef2(a):NEXT:LOCA
TE 2,16:FOR a=1 TO 4:PRINT m1a1(a);:NEXT
290 IF l=1 AND l2=3 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef1(a)=coef1(a)*co:m1a2(a)=ncoef1(a)+coef3(a):NEXT:LOCA
IE 2,16:FOR a=1 TO 4:PRINT m1a2(a);:
NEXT
300 IF l=2 THEN LOCATE 2,14:FOR m=1 TO 4:PRINT coef2(m);:NEXT:GOSUB 310
310 IF l=2 AND l2=1 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef1(a)=coef2(a)*co:m1a3(a)=ncoef1(a)+coef1(a):NEXT:LOCA
IE 2,16:FOR a=1 TO 4:PRINT m1a3(a);:NEXT
320 IF l=2 AND l2=3 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef1(a)=coef2(a)*co:m1a4(a)=ncoef1(a)+coef3(a):NEXT:LOCA
IE 2,16:FOR a=1 TO 4:PRINT m1a4(a);:
NEXT
330 IF l=3 THEN LOCATE 2,14:FOR p=1 TO 4:PRINT coef3(p);:NEXT:GOSUB 340
340 IF l=3 AND l2=1 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef1(a)=coef3(a)*co:m1a5(a)=ncoef1(a)+coef1(a):NEXT:LOCA
TE 2,16:FOR a=1 TO 4:PRINT m1a5(a);:NEXT
350 IF l=3 AND l2=2 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef1(a)=coef3(a)*co:m1a6(a)=ncoef1(a)+coef2(a):NEXT:LOCA
TE 2,16:FOR a=1 TO 4:PRINT m1a6(a);:
NEXT
360 REM **** fin 2eme Matrice ****
370 INPUT"MULTIPLIEE PAR COMBIEN";co2
380 LOCATE 2,22:INPUT"QUELLE LIGNE";l3
390 IF l=1 AND l3=2 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef2(a)=coef1(a)*co2:m1b1(a)=ncoef2(a)+coef2(a):NEXT:LOO
ATE 2,18:FOR a=1 TO 4:PRINT m1b1(a);:NEXT
400 IF l=1 AND l3=3 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef2(a)=coef1(a)*co2:m1b2(a)=ncoef2(a)+coef3(a):NEXT:LOO
ATE 2,18:FOR a=1 TO 4:PRINT m1b2(a);
:NEXT
410 IF l=2 AND l3=1 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef2(a)=coef2(a)*co2:m1b3(a)=ncoef2(a)+coef1(a):NEXT:LOO
ATE 2,18:FOR a=1 TO 4:PRINT m1b3(a);:NEXT
420 IF l=2 AND l3=3 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef2(a)=coef2(a)*co2:m1b4(a)=ncoef2(a)+coef3(a):NEXT:L
ATE 2,18:FOR a=1 TO 4:PRINT m1b4(a);
:NEXT
430 IF l=3 AND l3=1 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef2(a)=coef3(a)*co2:m1b5(a)=ncoef2(a)+coef1(a):NEXT:L
ATE 2,18:FOR a=1 TO 4:PRINT m1b5(a);
:NEXT
440 IF l=3 AND l3=2 THEN FOR a=1 TO 4:ncoef2(a)=coef3(a)*co2:m1b6(a)=ncoef2(a)+coef2(a):NEXT:L
ATE 2,18:FOR a=1 TO 4:PRINT m1b6(a);
:NEXT
450 REM **** revelation de la variable x ****
460 IF l2=1 AND l3=2 THEN fi=(m1b6(2)*(m1a5(2)+m1a5(3))-(m1a5(2)*(m1b6(2)+m1b6(3))):fi=m1b6(
*m1a5(4)-m1a5(2)*m1b6(4):LOCATE 2,25
:PRINT"Z est egale a ";fi;"sur ";fi
470 IF l2=1 AND l3=3 THEN fi=(m1b4(2)*(m1a3(2)+m1a3(3))-(m1a3(2)*(m1b4(2)+m1b4(3))):fi=m1b4(
*m1a3(4)-m1a3(2)*m1b4(4):LOCATE 2,25
:PRINT"Z est egale a ";fi;"sur ";fi
480 IF l2=2 AND l3=1 THEN fi=(m1b5(2)*(m1a6(2)+m1a6(3))-(m1a6(2)*(m1b5(2)+m1b5(3))):fi=m1b5(
*m1a6(4)-m1a6(2)*m1b5(4):LOCATE 2,25
:PRINT"Z est egale a ";fi;"sur ";fi
490 IF l2=2 AND l3=3 THEN fi=(m1b2(2)*(m1a1(2)+m1a1(3))-(m1a1(2)*(m1b2(2)+m1b2(3))):fi=m1b2(
*m1a1(4)-m1a1(2)*m1b2(4):LOCATE 2,25
:PRINT"Z est egale a ";fi;"sur ";fi
500 IF l2=3 AND l3=1 THEN fi=(m1b3(2)*(m1a4(2)+m1a4(3))-(m1a4(2)*(m1b3(2)+m1b3(3))):fi=m1b3(
*m1a4(4)-m1a4(2)*m1b3(4):LOCATE 2,25
:PRINT"Z est egale a ";fi;"sur ";fi
510 IF l2=3 AND l3=2 THEN fi=(m1b1(2)*(m1a2(2)+m1a2(3))-(m1a2(2)*(m1b1(2)+m1b1(3))):fi=m1b1(
*m1a2(4)-m1a2(2)*m1b1(4):LOCATE 2,25
:PRINT"Z est egale a ";fi;"sur ";fi
520 CALL &BB06:FOR a=1 TO 4000:NEXT:MODE 1:LOCATE 12,12:a$=INKEY$:INPUT "UN AUTRE CALCUL";a$:I
a$="o" OR a$="O" THEN:CLEAR:GOTO 10:
IF a$="n" OR a$="N" THEN END

```

MYTH MYTH MYTH
MYTH MYTH MYTH
MYTH MYTH MYTH
MYTH MYTH MYTH

Entre deux adaptations de jeux de café, il est parfois intéressant de se retrouver face à un bon petit soft créé uniquement pour nos micros. Et ce sont souvent ces jeux là qui captivent plus

pour la mythologie et les mystères des civilisations passées. Il ne vivait que pour ça, il en rêvait la nuit et avait même baptisé son poisson rouge Poseidon (sans parler de Corbére son



facilement qu'une quelque-fois bien triste adaptation. Il est en effet plaisant de se retrouver face à un jeu dont on n'ira pas immédiatement comparer à l'original puisqu'il n'y en a pas, enfin si, l'original c'est lui. Original non?!

Oulha, si je commence à vous embrouiller dès le départ avec des prises de tête comme ça, seul les plus téméraires iront jusqu'à la fin de cet article.

MYTH (le jeu dont je vais faire la critique ici-même, j'dis ça pour les endormis...) raconte donc l'histoire d'un p'tit bonhomme sans histoire (l'histoire d'un mec sans histoire ne risque pas d'entrer dans l'histoire mais bon, tout ça est une autre histoire). Vous êtes toujours là? Bon ok, je continue!

Donc, ce p'tit gars tranquille avait pourtant une passion inébranlable

fidèle toutou auquel il aurait fallu trois têtes pour comprendre mes critiques...). Du fait de cette passion il se vit un jour confier par les dieux (me demandez pas lesquels...) la terrifiante mission d'anéantir ANUBIS le dieu Egyptien de la mort. Il devrait pour cela récupérer six sphères de téléportation dans quatre époques différentes afin de mettre une patée à ce chacal d'Anubis (Mr et Mme Yvette ont un fils, comment vont-ils l'appeler... Hum, moui, il m'arrive d'être mauvais mais faut pas vous inquiéter je n'en souffre pas trop!).

Le 1er niveau (ainsi que les trois autres) est un régal pour les amateurs de jeux de plate-formes, vous y affronterez des squelettes, d'innombrables monstres (qui pour une fois ne sont pas innombrables, tant mieux) et un énorme dragon beau comme un sèche cheveux. La suite vous

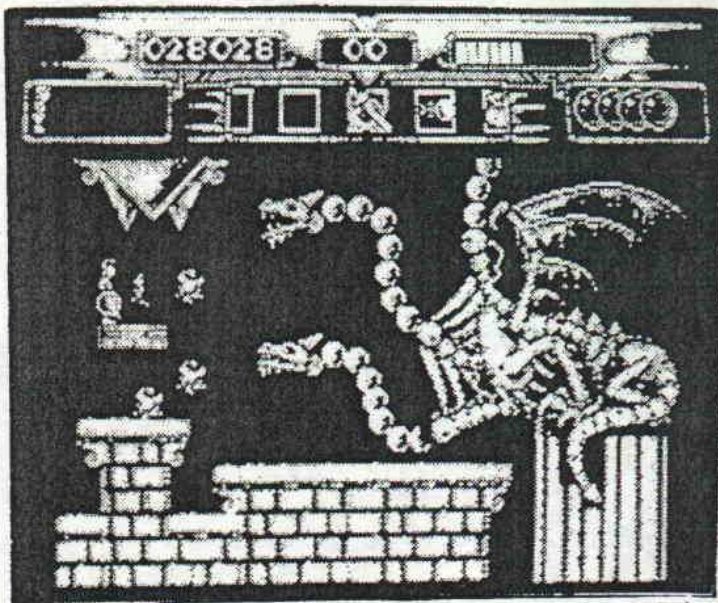
entraînera face à d'autres horreurs parmi lesquelles vous pourrez retrouver la charmante méduse et un nouveau dragon qui n'a rien trouvé de mieux que nous faire le coup des trois têtes (ne tentez pas la "prise de tête", il ne connaît pas le catch, pleurez pas c'était bien vu quand même...).

C'est sur le pont d'un Drakkar (bateau viking, bande de novices!) que vous continuerez votre quête de sphères; court intermède puisque vous aurez tôt fait d'accoster en pleine campagne truffée d'ogres, de spectres, de dragons (enfin quand je dis "truffée", je ne parle pas du dragon puisqu'il est seul mais faut m'excuser, promis je le ferai plus et puis d'abord j'étais pas obligé de vous le dire qu'il n'y en avait qu'un, j'aurais pu dire qu'il y en avait des milliers et vous m'auriez cru, bande de naïfs!!). Ark! S'excusez moi, c'est la pleine lune et vous savez ce que c'est, on s'emporte.... Avec tout ça on arrive quand même au dernier niveau qui se déroule en pleine Egypte avec les sarcophages, pièges momies et tout le bazar ha-



bituel, c'est toujours aussi stressant et captivant mais j'ai pas encore détruit l'affreux car la seule fois où je l'ai vu ben, z'avais gaspillé tous mes tirs. Que voulez-vous, quand on est nul, c'est pour la vie... Pour les rares ayant réussis à me supporter jusqu'ici, je leurs dirait que MYTH est un très bon jeu, d'une très grande richesse avec en plus une animation terrible (mode 1 oblige). Ca se joue avec un système d'icône pour les différentes armes et gadgets, la prise en main du personnage est un peu ardue au début mais votre persévérance aura tôt fait d'être récompensée face aux multiples situations de ce superbe jeu. MYTH au logis? C'est le pas radis, euh...Paradis!...

GIZMO (l'asson)

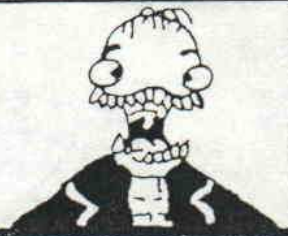


Editeur : SYSTEM 3
Genre : Arcade Av.
Graphisme : * * *
Animation : * * * *
Difficulté : * *
Intérêt : * * * *
Appréciation : * * * *





WHAT ABOUT ... ?



Toujours prêt à vous tenir au courant de l'actualité minitel, Micro Switch a décidé de vous causer un peu des services télématiques vous permettant de vous tenir au courant, d'une part de l'actualité des fanzines (en tout genre il faut le noter!) et d'autre part de l'actualité informatique (en tout genre elle aussi!).

Pour cela trois services intéressants pour le moment: Akela bien entendu, que nous saluons au passage qui vous propose un petit service rien que pour les fanzines, ça c'est plutôt chouette, et des salons où tous les amstradistes, ataristes, les fanzineux, les minitellistes acharnés...etc se retrouvent, avec au programme un maximum de délire. 2ème service minitel, Rtel.comme Akela il propose des services intéressants, mais le hic c'est que vous ne pouvez y accéder qu'après un certain nombre d'heures de présence.Exemple: Si vous désirez laisser un message, une petite annonce en b.a.l publique, et bien disons qu'après une centaine de connexion de cinq minutes s'étalant sur une durée à proximative de trois mois, vous pouvez espérer accéder à ce service...mouais!

Enfin dernier service, Cyborg qui présente les mêmes caractéristiques qu'Akela seulement attention car vous êtes à bord d'un vaisseau spatial qui vous informe à tout moment de l'intrusion sur la messagerie de nouveaux mutants....Aaaah!! quel suspens si maman voyait ça...

Enfin si vous vous ennuyez allez faire un petit tour sur ces services et si vous êtes sympas vous pourrez toujours nous contacter à notre B.A.L:Micro Switch.

LULUstick une bonne claque contre les mauvais Articles

Qu'est ce qu'on f'rait pas pour vous !?

Toujours dans le but de faciliter le contact avec nos chers lecteurs, Micro Switch vous offre l'occasion de nous contacter non plus sur le 36-15, qui comme chacun sait, offre des prix à la minute parfois exorbitants pour un service pas toujours facile d'accès, mais sur le 36-14 où vous pourrez directement accéder à notre bal en tapant sur votre minitel:chez*microswitch.

Ainsi, vous serez immédiatement informés des nouvelles qui concernent votre zine préféré et nous poser toutes vos questions!

Bien sûr, n'oubliez de laisser vos coordonnées pour vos commandes ou alors ouvrez une bal sur le 36-14 code CHEZ, afin que l'on puisse vous répondre.

LULUboy.

Avez-vous déjà imaginé votre vie sans MICRO SWITCH ?! Mais ce serait un désastre, la fin du monde. La population entière se battrait pour obtenir les anciens Numéros et les derniers restants. Ce serait horrible !!! Vous rendez-vous compte, plus de lecture dans vos W.C après avoir terminé le Playboy du mois... De plus, plus de zine pour vous endormir le soir avec les articles barbants de Gizmo (et des autres) en remplacement des somnifères. (Merci ! N.D.L.R). Et plus de coloriages pour votre petit frère que vous devez surveiller le mercredi après-midi au lieu d'aller passer du bon temps (LULUboy connaît ça. C'est dur hein ?!). Enfin, plus de papier brouillon qu'était les grands blancs entre les colonnes des articles, faute de matière grise. (Mais elle nous cherche !! N.D.L.R). Mais le plus triste; plus de super zine à lire et relire avec un plaisir de plus en plus grand en appréciant la qualité des articles et créations d'...LN.!! Quoi? vous n'êtes pas d'accord ?! Y manquerait plus que ça !!

LN.

FAITES PAS ATTENTION
AUX ARTICLES EN HAUT
ET À DROITE, FAIBLE PAS
HAUT! CONCENTREZ VOUS
SUR LES DEUX AUTRES
C'EST DU TOUT
BON !!



LA
MODESTIE,
Y'A QUE
ÇA
ET MOI !!

"I AM-MAG" disparaît de la presse fanzineuse courant Octobre 89. C'est ensuite "LE STRAD" qui, en Décembre, arrête sa publication. Pour confirmer le célèbre "jamais 2 sans 3", c'est "CROCO DINGO" qui suit le même chemin que ses confrères. Il était donc prévu que les lecteurs de "CROCO DINGO" se rabattent sur "CROCOTIER" mais celui-ci vient de nous annoncer qu'il cessait de paraître.

Ce qui amènerait à penser que la rapide prolifération des fanzines n'était en fait qu'une folie passagère, un mouvement de (beurk) mode vite délaissé. Je serais mauvaise langue en disant que les petits disparaissent et que seuls resteront les meilleurs et les plus acharnés mais c'est bien ce qui semble se produire. Il est à préciser que "SPRING" va quitter SYNTAX ERROR pour effectuer son service militaire. Ce sera un coup dur pour leur fanzine mais ici ce n'est pas un choix, c'est une contrainte. Tenez, en parlant de l'armée, ça va bientôt être à mon tour de quitter la rédaction. Enfin, j'ai toute confiance en notre belle équipe qui se passera très bien de moi pendant une année (je l'espère...). Même AMSTRAD 100% est dans la purée avec deux rédacteurs (Robby et Steph) qui quittent le journal. On est bien peu de choses...

G.

LES ANCIETRES

"Les ancêtres" est une rubrique qui, plus elle vieillit plus elle gagne en qualité; en fait c'est comme pour les grands vins. Bon alors qu'est-ce qu'il vous a préparé le sommelier de service ? Eh bien trois articles, un sur BARBARIAN sut TEMPEST et sur ASPHALT. Et comme invitée d'honneur LN. qui nous parle de son soft favori : CHUCKIE EGG II of course (même pas vrai ND'LN.). C'est trop d'honneur qui m'est fait...ah si si ! J'insiste !!

LULUboy



Alors que vous avez tous trépiqué d'impatience face à la sortie (constamment retardée) de Barbarian II, ne saviez vous donc pas, que rien ne pourrait égaler le numero 1 ? Comment, en effet, pouvoir retrouver toutes ces techniques guerrières acquises lors du premier numéro, dans un nouvel épisode au scénario plus riche en décors et en événements bref, d'éveiller une nouvelle passion ravageuse susceptible de pulvériser de nouveaux records???

lades, ces coups de tête, ces coups de pied ces managements de l'épée si sanglants lorsqu'ils venaient

moi, hein les mecs ?! Bien sûr, il ne vont pas s'en vanter... 4, c'est le nombre de tableaux que vous avez

afin de vous débarrasser des champions de Drax, que ce dernier a lancé à votre poursuite afin de vous ôter le



privilege, d'avoir la princesse dans vos bras et d'entendre les cochonneries qu'elle vous susurre dans le coin de l'oreille (arrêtes..tu m'excites !!) Alors, que vous vous battez avec un ami ou avec l'ordinateur, soyez rusé et n'hésitez pas à cogner car vous aurez peut-être l'occasion de débiter une collection de têtes coupées...?!



Le plus gros vide dans ce Barbarian II aura donc été l'ardeur du combat. Vous n'avez certainement aucun mal à vous remémorer ces rou-

caresser votre cou. C'est qu'elle en a pris des coups, notre vaillante équipe de Micro Switch, lorsqu'elle tentait de se mesurer à

à franchir afin de libérer votre princesse des griffes de Drax (qui ne s'est pas lavé les ongles en plus..!) Un parcours à la Conan,

19/20

LULUboy.



CHUCKIE EGG II



Cette fois, je m'adresse à tous les gourmands! Eh oui, vous allez pouvoir déguster un super oeuf en chocolat où vous trouverez une petite surprise à monter grâce à vos petits doigts agiles à l'intérieur de votre création. "Votre création", oui, car c'est à vous de réunir les ingrédients et de le fabriquer ensuite. Chose simple à dire mais moins facile à faire... En effet, c'est diman-

che, et aucun magasin n'est ouvert et vous devez alors vous lancer à la quête des différents ingrédients et des pièces pour fabriquer votre objet en kit. Bien sûr, je ne vais pas vous indiquer ce qu'il faut comme ingrédients pour faire votre oeuf en chocolat car je vous avouerais que je suis très mauvaise cuisinière (ça arrive à tout le monde, non ?).

Bon, on arrête les conneries et on passe aux choses sérieuses. Ce jeu est donc un jeu de plate-forme où l'on progresse en succession de tableaux. La difficulté n'est pas très élevée mais il faudra quand même quelques parties d'entraînement pour pouvoir progresser convenablement dans ce soft aux ennemis aussi baroques que variés. Quant à l'animation, elle est plutôt mal

foutue mais à l'époque c'était monnaie courante et personne ne s'en souciait. Le jeu est en mode 1, donc 4 couleurs pour les ignares qui ne sauraient pas. Ces couleurs sont plutôt bien choisies par rapport à d'autres jeux réalisés dans ce mode. Les graphismes sont fort primaires mais restent quand même assez mignons (question de goût).

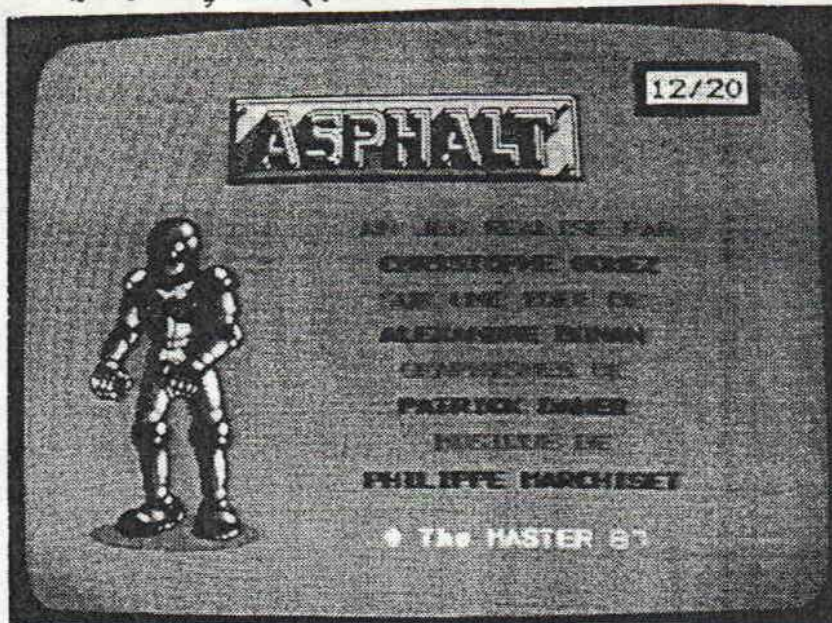
En résumé, un bon petit vieux jeu. Je vous avouerais que je ne suis pas satisfaite de ma description de ce jeu. En effet, ça fait un peu catalogue mais bon, celui qui n'est pas content me fait parvenir un petit courrier (ça remplira les blancs de ma rubrique courrier et je m'en servirai pour nourrir ma poubelle!!).

10/20

LN.



Pied au plancher, moteur au maximum de sa puissance, mains rivées sur le volant, regard fixé sur la route, c'est la position angoissante de tous routiers se risquant sur l'ASPHALT, (on se croirait dans une intro de Spielberg!). Car sur cette route qui semble si sympathique aux premiers abords se cachent les plus terribles dangers. En effet, une horde sauvage de crapules en tout genre ont juré que vous ne termineriez pas votre chemin. Mais vous n'êtes pas homme à vous laisser faire et votre 3 tonnes est équipé pour parer à toutes éventualités:

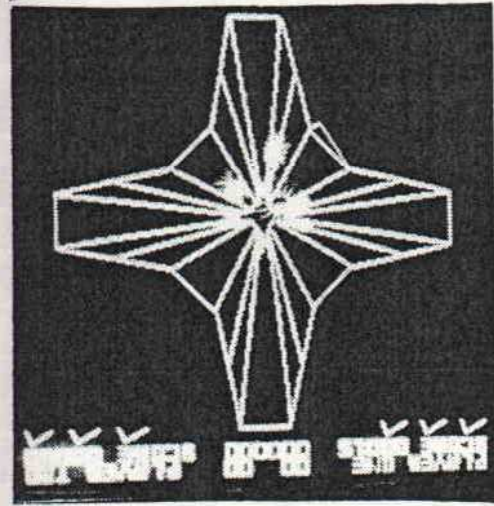


Lance-flammes, mitrailleuse, mines, bref tout matériels dont on ne se lasse pas d'utiliser avec un plaisir sadique et pervers, (on se calme les enfants..).

Ce jeu serait il donc l'action de ces ancêtres qui...mais, je m'aperçois que je m'égare une fois de plus, (à noter ici, mon imparable façon de lancer au coeur de

avancer un article lorsqu'on a plus rien à dire !). Plus rien à dire !! comment ça ? mais si, il faut ajouter que ce jeu serait vraiment excellent si cette foutue bagnole rouge ne surgissait pas à n'importe quel moment du jeu pour me bousiller l'avant de mon camion avec son "allume-cigare". M'enfin il est chouette quand même ce jeu, et il mérite un petit flash back, (j'adore utiliser ce genre de mot dans mes articles.) En fait si vous aimez les scènes d'actions à la MAD MAX, alors pas d'hésitations, c'est ce jeu qu'il vous faut. Mais pas d'utilisation abusive après 22h, y en a qui veulent dormir, nom d'un chien!!!

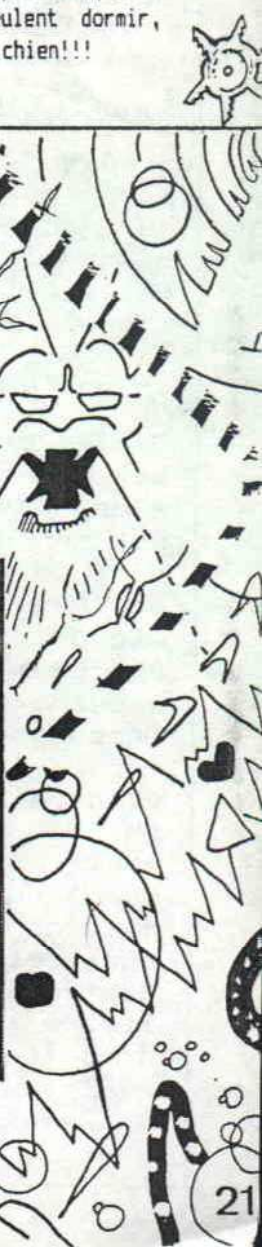
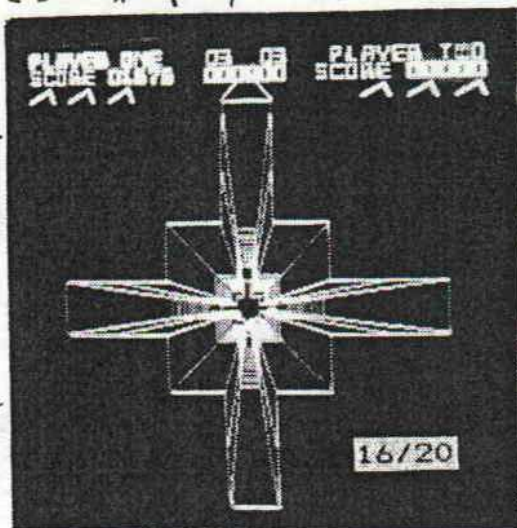
* TEMPEST
euh...non rassurez vous ie ne tenterais pas de mauvais jeu de mots



En ce qui concerne le jeu en lui même, la maniabilité n'est pas toujours évidente mais le plus amusant c'est de ne pas se laisser déborder par l'invasion massive de vos ennemis. Bref, un jeu qui va vous demander une rapidité d'action, une patience d'enfer ou de fer (C'est selon), ainsi qu'une stratégie imparable, car vous n'avez droit qu'à un joker. En fait on a plus l'impression d'avoir, en face de soi une adaptation irréprochable d'un jeu de café, plutôt que euh...plutôt que...uhm! Ben ouais plutôt! Ignorant le brouhaha moqueur naissant du fin fond de la redac', je tiens à terminer cette critique en disant que ce soft mérite vraiment

vosre attention car il fut l'un des premiers softs à nous proposer des graphismes beaucoup plus évolués, qu'on aimerait voir plus souvent d'ailleurs.
LULUboy.

Le moins qu'on puisse dire c'est qu'il y a de l'orage dans l'air dans ce soft (Elle est bonne!). Et pour cause, vous êtes le gardien d'un monde qui est en train de subir une nouvelle invasion extra-dimensionnelle. D'emblee vous êtes assailli par un overscan pour le moins débordant (n'avons pas peur des mots), et d'une musique détonante.





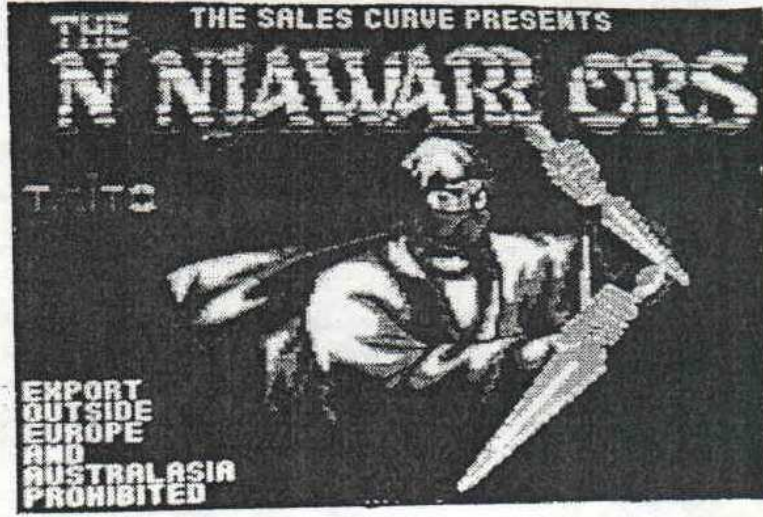
Ninja warriors est le genre de soft qui vous attire lorsque vous avez encore en tête la saga des saboteurs qui fit le bonheur des amstradistes d'antan. De plus, le design de la boîte a de quoi nous allécher les babines (vous savez ces choses flasques secrétant de la bave en abondance!). Et le poster offert est ...comment dirais je?.. intéressant, joli, motivant (rayer la mention inutile).

Uhm, je sens qu'on crépite d'impatience pour savoir mon avis sur ce soft...hein? Mais si! Eh bien le jeu est...est?...Allez vous l'avez sur le bout des lèvres...DECEVANT (bravo on vous applaudit).

Ok je suis difficile, mais faut pas déconner c'est pas parce qu'on est sur un 8 bits qu'on doit se farcir encore en 1990 des graphismes dignes du Thomson, d'un Spectrum ou d'un basic à peine évolué.

Même Saboteur, à côté ferait figure d'innovation en matière de graphismes s'il venait de sortir.

Quant aux combats les parades sont compliquées et les shurikens que vous avez en nombre limité se propulsent dans les airs sans que vous le désiriez vraiment.



Alors quand même, il fallait que je lui trouve un avantage à ce jeu, aussi minime soit il. Cet avantage c'est le fait de jouer à deux

c'est aussi simple que ça, car il y a la complicité en plus (quoique Ln et Gizmo en ce moment c'est pas la forme, mais bon ça c'est entre nous, j'suis pas du genre à...enfin vous voyez quoi! Et puis comme me disait mon beau-frère.....). Alors maintenant reste à s'étonner du bon accueil des critiques, c'est à se demander s'ils ont réellement testé le jeu sur Amstrad.

JE NINJAMAIS VU UN SOFT AUSSI MAUVAIS! WA, J'EN RI'ENCORE..

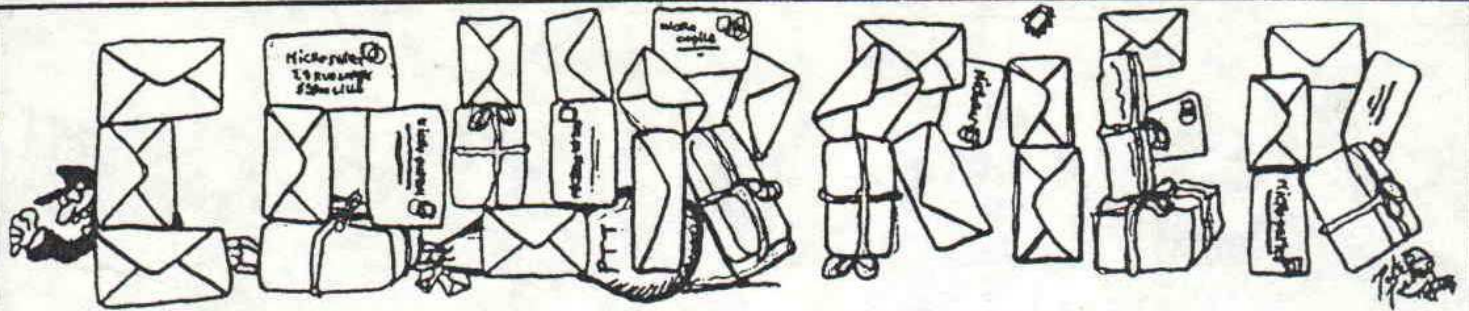


Pour une fois que je me suis fié à eux me voilà renseigné sur leurs goûts.

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

LULUboy





Salut les timbrés (jeu de mot!!). Et oui, je suis toujours là pour le bonheur (ou le malheur) de vous tous. Ne vous en faites pas, moi je ne vais à l'armée donc vous pouvez dormir tranquilles. Vous remarquerez que dans cette rubrique nous avons une lettre assez bizarre mais nous, nous publions ce que vous nous envoyez, même ce genre de lettre! Alors pas la peine de nous envoyer de lettres inutiles simplement pour voir si nous avons l'audace de les publier.

LN.

Un lecteur, Jean-Claude Girard qui réside à Urange, nous propose deux idées afin d'étoffer quelque peu notre contenu :

- 1) Il est difficile de s'y retrouver dans les fanzines, certains s'arrêtent sans prévenir, d'autres naissent. Pourquoi ne pas faire un récapitulatif de ceux existants, disons un numéro sur deux ?
- 2) Vous êtes la haut près de l'Allemagne pas loin de l'Angleterre. J'aimerais savoir ce qui se fait dans ces deux pays sur le CPC (jeux, utilitaires, programmation etc).

Pour ce qui est des fanzines, il est vrai que c'est plutôt cassé-tête pour s'y retrouver et l'idée d'y remettre un peu d'ordre nous a séduits. Nous allons donc tenter de mettre cela au point pour les mois à venir. Aller glaner des informations dans les pays voisins n'est pas inintéressant non plus mais il nous faudrait des contacts là bas, ce qui n'est hélas pas le cas. Enfin rien n'est joué et soyons patients qui vivra, verra...

Salut l'équipe ! Votre zine est intéressant sur plusieurs points mais je trouve désolant qu'il vous soit nécessaire de publier un programme en plusieurs parties car ceux qui n'ont pas le début ou que le programme n'intéresse pas n'ont rien d'autre à se mettre sous les doigts. J'aimerais aussi que vous agrandissiez la rubrique courrier d'une page et je suis convaincu ne pas être le seul à vous faire cette demande.

Arnaud Maurset
LILLE

C'est vrai que point de vue programmation ce n'est pas toujours évident de satisfaire tout le monde mais nous faisons ce qui nous semble le plus approprié et je signale au passage que nous sommes prêts à publier toutes vos réalisations. Et puis pendant qu'on y est, le premier qui m'envoie 4 programmes inédits (ni trop longs, ni trop courts) gagnera un abonnement d'un an à MICRO SWITCH. Avis aux amateurs !! Quant à agrandir la rubrique Courrier,

attendons d'avoir plus de pages et de lecteurs...

Salut les micros.

Nous sommes deux soeurs Martine et Aglaé et nous avons 13 et 14 ans (c'est aglaé qui a 13 ans parce que je suis née avant!). Nous avons découvert par hasard votre magazine et nous en sommes devenues fans.

Nous avons d'ailleurs quelques questions à vous poser:

- LN. est rédactrice en chef et elle n'a écrit qu'un texte dans le n.5, on comprend que le rédacteur ne se prend pas pour de la merlette (laisse pas faire LN!)
- 2ème question, nous

avons un CPC 664 et nous avons une touche qui fonctionne mal (la touche "chift"). Nous avons pensé que c'était la faute à aglaé car elle avait vomit son gouter au dessus du clavier, mais pourtant on a tout nettoyé les circuits avec du paic citron, vous pensez qu'il peut encore avoir des traces de confiture d'abricot?

Martine et Aglaé, pas mal comme prénoms! Je crois avoir trouvé la solution à votre problème: utilisez du Mr Propre au lieu du paic citron. Au fait "chift" s'écrit "shift"! Comme je l'ai dit plus haut, c'est inutile de nous envoyer encore ce

genre de lettres pour voir si nous le publions (ceci est valable pour tous les rigolos qui voudrait essayer). Au moins vous auriez économisé un timbre! Pourquoi ne pas marquer vos vrais prénoms ou si ce sont les vrais (!?) mettez le nom de famille pour que nos lecteurs vous connaissent afin de vous envoyer un échantillon de Mr Propre!

Je suis rédac'chef adjointe et non rédac'chef. Si je n'ai pas fait grand chose au n.5 j'avais mes raisons et ne vous inquiétez pas, je ne suis pas du genre à me laisser marcher sur les pieds! Don't worry.....Adios



- 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 : _____