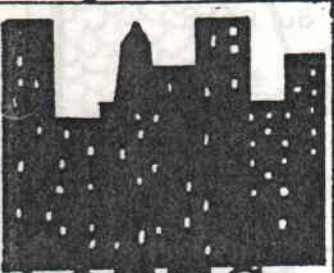
MICRO SWITCH

n6 | INFORMATIQUE AMSTRAD CPC .... :8FR



SOFTS :

TOP MUST :

AFTER THE WAR

KNIGHT FORCE

WINGS OF FURY

MYTH

NINJA WARRIORS

1 AN DÉJÀ ...

INTERVIEW BLACK SYSTEM

24 PAGES

bimestriel :mars/avril GAMSTRAD production

SOMMAIRE

N6

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 ..... Reporctache

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 géner 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 inquiètudes, 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 CROCOS EST LÀ !

L'ECHO DES CROCOS
9 Av. des TILLEULS
92290 CHATENAY-MALABRY

NON, LÀ !

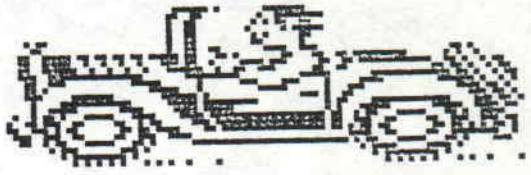
FANZINE CPC !

YANN SERRA
89

RESET

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

DEMANDEZ LE VITE A
ETIENNE JP
"les fosses" bd de l'Europe
72600 MAMERS



Ce fanzine coute 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 CHAUMONTEL. Tél:34.71.03.20 (après 19h30)

DIGIT CENTER, de VILLENEUVE d'ASCQ lance un serveur, enfin un monoserveur afin de faciliter vos achats en passant votre commande directement sur minitel un seul numéro pour cela :20.47.43.84 entre 10h et 21h.

Cherche extension 64K prix moyen. Sébastien DUMONT 63 rue J.J. Rousseau 59370 MONS-en-BAROEUL

Vends K7 VHS de RENAUD en concert(La Chetron Sauvage). Prix 90f à débattre.LECONTE Fred 41 rue des Hannettons 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 français,allemand avant et pendant la 2éme guerre mondiale.Merci d'avance .
S'adresser à la Rédaction .

MICROSOFT est en vente: sommaire: tests, concours, Pa, jeux vidéo, dossier, jeux de rôle pour Amstrad. 8,80 F en timbres avec une belle couverture. Carole DUGNY, Bel-Ego, 44850 ST-MARS-DU-DESERT. Tél: 40.77.42.52

Achète lecteur de D7 pour Amsrad 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 assurées. Régis DRAUX, hôpital Paul-Doumer, log. n-14, 60140 LABRUYERE par Liancourt. Tél: 44.73.34.20

Vends CPC 464 à prix exceptionnel, 1200 F. Bon etat + moniteur couleur + 2 joy + traitement de texte + nbrx jeux. David TELLIER, 10 rue du Terrage, 75010 PARIS. Tél: 42.41.70.88

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

NEWS

Des news encore et toujours pour assouvir votre intarissable soif d'informations. Softs, Démos, Consoles, Fanzines...LULUboy et GIZMO font le tour de l'actualité informatique en trois pages et ça vaut le détour (notre modestie m'étonnera 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 être méchant, ça ne nous a pas causé énormément de peine. Ben oui, autant être franc, c'est peut être un confrère qui disparait mais c'est aussi la concurrence qui se résigne, on ne peut donc pas jouer les faux jetons en pleurant sur leur sort. Dites vous bien que quand MICRO SWITCH disparaitra, les autres fanzines ne s'en porteront pas plus mal mais ça, ils n'oseront peut-être pas le dire. MICRO SWITCH le seul fanzine qui dit ce qu'il pense?!?

MICRO NEWS, le mensuel multi machines dont nous avions causé dans notre numéro 5 se lance dans la périlleuse entreprise de passer Bimensuel. Cette décision de passer à deux numéros par mois est due à l'essort considérable des nouveautés informatiques, ce qui leur permettra de couvrir l'actualité plus rapidement que leurs confrères. Devenir le meilleur est vraiment la préoccupation de pas mal de monde. Enfin, on leur souhaite quand même bonne chance!

TEENAGE QUEEN le désormais célébre et apprécié strip poker d'ERE INFORMATIQUE n'avait pas encore eu l'honneur (si c'en est un) d'être adapté sur CPC. L'erreur est donc réparée puisqu'il est sorti courant Février sans qu'aucune revue informatique ne l'ai annoncé. Les éditeurs deviendraient-ils discrets au niveau de leurs adaptations tardives?
Quoi qu'il en soit, nous n'avons pas encore vu un seul écran de ce soft mais nous nous permettons toutefois de le conseiller aux obsédés habituels....

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

Ce n'est plus vraiment une news mais je tiens quand même à signaler que la société CODE MASTERS a édité un compact disc comprenant 32 jeux de leur gamme budget. Vous vous rendez compte, si toutes les maisons d'éditions se mettent aux CD. Ca fait réaliser qu'avec l'avance permanente du progrés les exploitations informatiques n'ont pas fini de nous étonner...

NOTE IMPORTANTE :

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

C'est par cet encadré que CROCOTIER nous a appris qu'il cessait définitivement de paraitre c'est effrayant, ça fait réaliser que nous sommes une race en voie d'exctinction 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 vachemment contents pour eux et nous leur souhaitons le succés 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. Ca y'est ? Bon, eh bien ils remettent ça avec CASTLE MASTER dans lequel vous irez sauvez un princesse ou un prince (selon votre choix) et où il vous faudra combattre des tas d'esprits apparaissants sous forme d'objets ou d'animaux.
Sortie prévue pour début Avril chez DOMARK.

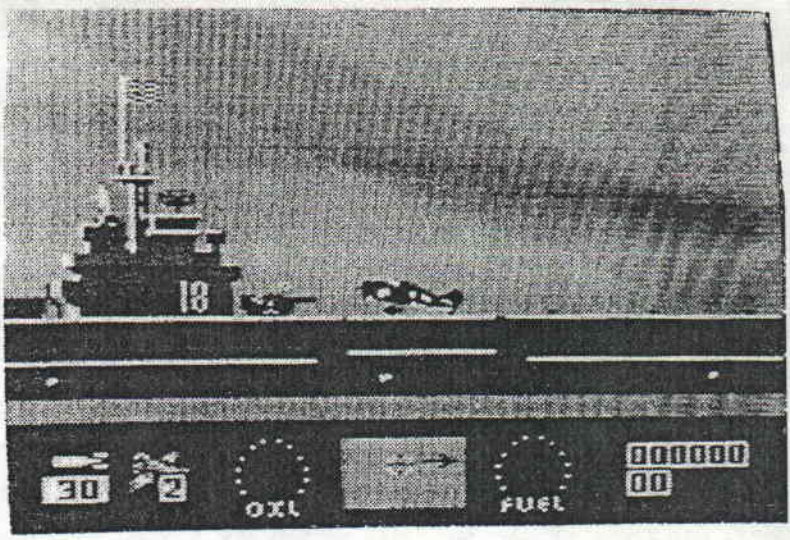
IMPOSSAMOLE est le titre de la dernière production GREMLIN mettant en scéne la symphatique taupe de Monthy on the Run et Au revoir Monthy. Ce sera donc le troisième volet de cette série avec comme à l'habitude les innombrables tableaux et bestioles délirantes.

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 grouillantes 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 dédéniable.
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 !...

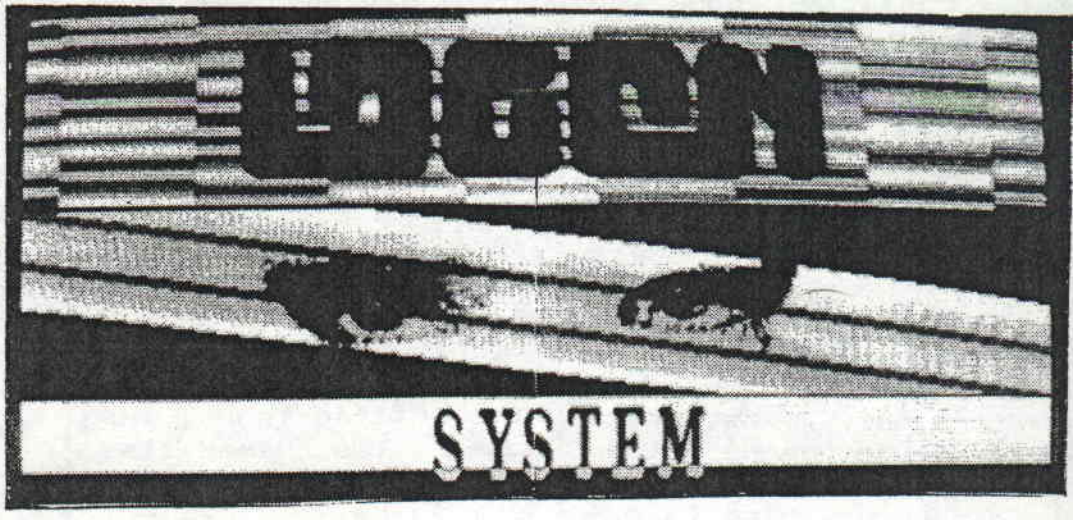
P.47 THUNDERBOLT est sorti. Personne ne l'attendait mais il s'avère tout de même intéressant. Le scenario est des plus mauvais puisqu'il s'agit d'un banal shoot-them-up aérien mais sa réalisation est très convaincante tant au point de vue graphisme qu'animation. Etant donné que nous n'en ferons pas la 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 raler 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 equipe.
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 prés nos rubriques et s'avoue inquiète de la tournure que pourrait prendre les évènements 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 marketting 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! Ca 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 possèdez 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 attérir (Dur dur les mecs!), puis après avoir fait le plein, bu un café, et secoué Georgette, on regrimpe dans son zoli zavion 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 soucis et le respect du détail contribuent énormement à la richesse du jeu.
Bref, un soft à ne pas manquer sous peine d'ennui mortel.

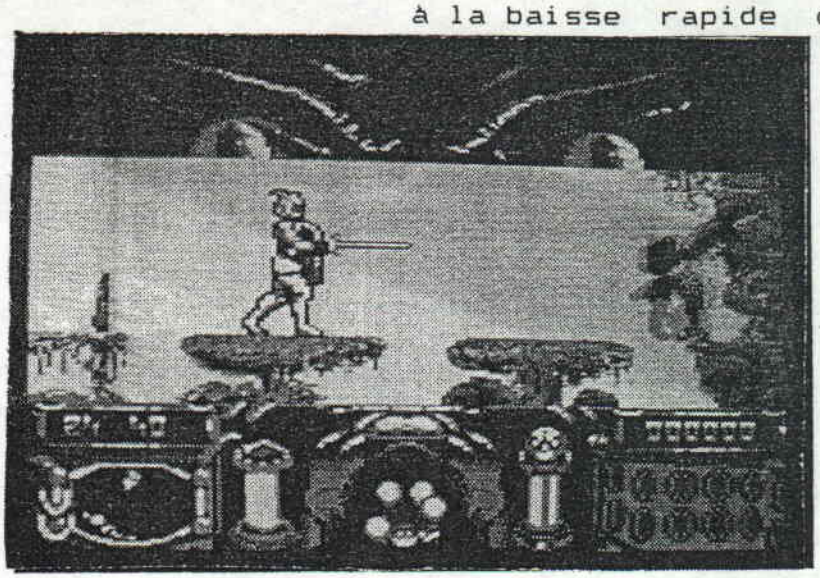
LULUBoeing(tonne)
Ouais je sais, je l'ai déjà faite mais y'a pas j'aime!

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

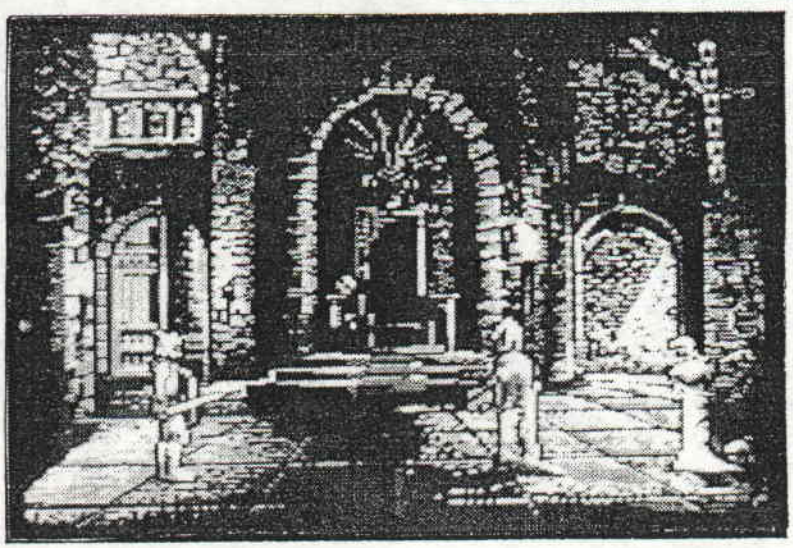
KNIGHT FORCE se retrouve dans nos pages avec un peu de retard car il n'était pas prévu que nous en fassions la critique mais un certain P'TIT FANTOME nous a convaincus d'en parler à cause de l'importance publicitaire faite autour de ce soft.

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 lorsque vous irez la secourir. C'est donc par l'intermédiaire des 4 portes spatio que vous irez chercher 4 amulettes afin d'anéantir 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.



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



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.

Ouah 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 bimestriellede 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 compléte d'OXPHAR, non mais !!).

OXPHAR :

PAYS DE DO : Oxphar
GR. ARMURERIE : Insere carte
DRAGON DE GWENFAR : Tue dragon
L'ETANG GWENFAR : Pèche 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 apparaitra 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'accés du niveau deux. Une fois ressorti par cette porte, descendez d'un étage et courez à droite pour récuperer 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
CON	22
TAI	17
INT	21
POU	10
DEX	30
APP	5
Pts de vie	19
Déplacement	10

Armure: 1 peau ou 8 (armure technologique)
Perte en SAN: 104/1

Armes	ATT%	Dommages	PAR%
Lame retractable	80	1D4+2D6+2	80
Arbaléte	60	1D6	40
Laser	90	5D6	--
Lance flamme	40	4D10	--
Explosif	sur 40m	10D6	--

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 connait les moeurs particulières de cet aimable extra-terrestre, je ne vous fait donc pas l'affront de donner des explicatons.

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
Nombre apparaissant	1
CA	2
Mouvement	40''
Dés de vie	16***
% dans le repaire	30
Type de trésor	aucun
Nombre d'attaque	2 machoires
Dommages	3D6+10
Résistance à la magie	normale
Intelligence	animale
Alignement	neutre absolu
Taille	grande (4m)
XP	4200

Le Morgren est peu intelligent mais n'en reste pas moins dangereux. Il est carnivore et ne lache pas sa proie jusqu'à ce qu'il l'ait tuée. La peau d'un Morgren vaut sur le marché 25000 Po alors avis aux amateurs...

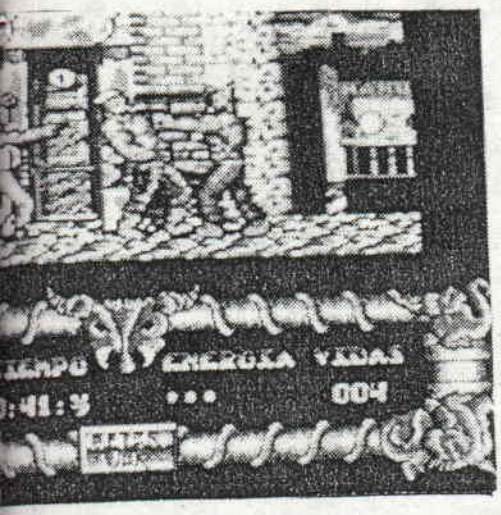
Bon je file car la rédaction est en colére depuis que le Morgren à dévoré la maquette de P'TIT FANTOME et que le Prédator traque Gizmo dans la rédac à coups de lasers !!

Mac Looping

TOP

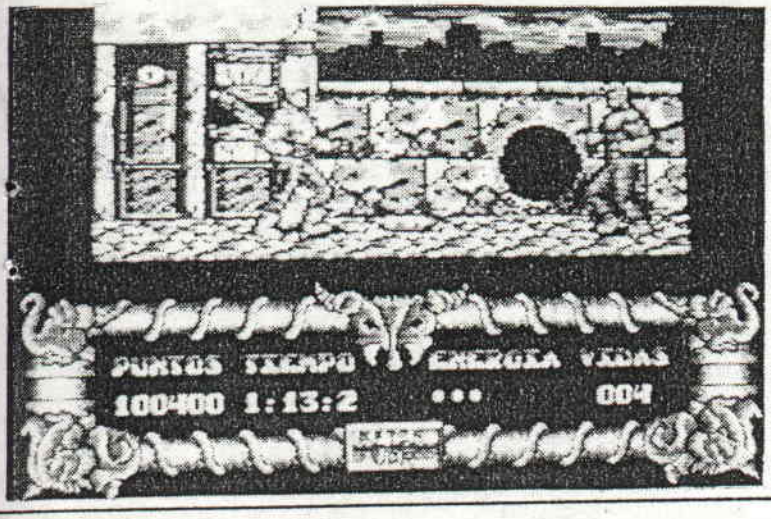
Nous vous avions annoncés sa sortie prochaine dans notre n-4 et ça y'est, il est là. DINAMIC nous laisse enfin le plaisir d'admirer son dernier petit chef-d'oeuvre: AFTER THE WAR. L'action se passe en 2019 à New York; une guerre nucléaire vient d'avoir lieu et votre personnage, "Jungle Rogers", est bien 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 premier niveau met en scéne 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 aggresser (n'oubliez pas que nous sommes à New York!). Que faire?

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



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.



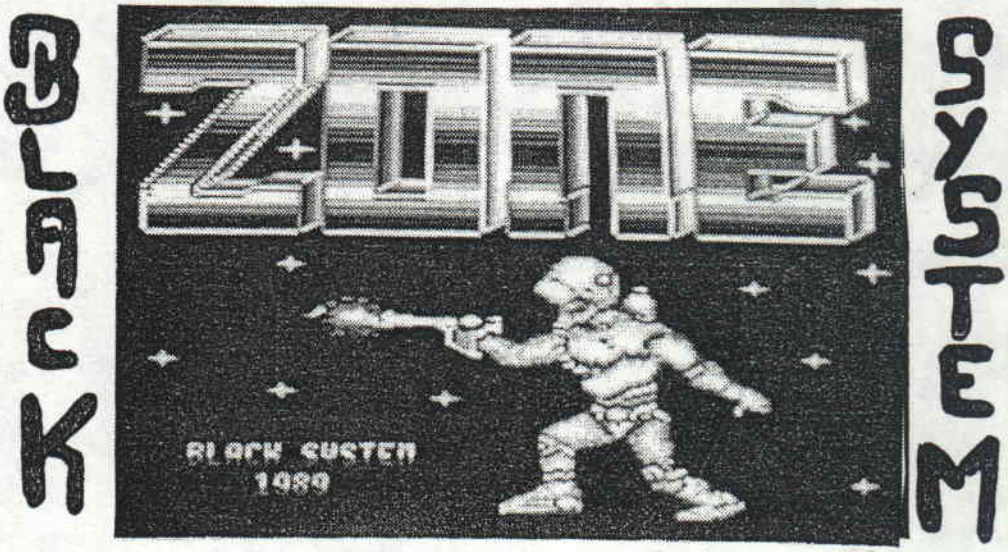
Z'avez remarqué que c'est LN. qui nous a fait le Top Must? C'est chouette non? Et le p'tit GIZMO dans tout ça hein?! Ben, je me recycle dans les minis critiques et y'a pas à dire, ça repose.
Bon, je vous donne quand même mon avis sur AFTER THE WAR qui malgré sa difficulté est un soft qui devrait réjouir 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 : * * * *

REPORCTACHE

Le BLACK SYSTEM entame dés à présent sa rapide progression vers le succes. Ayant à leur actif de nombreux jeux dont les listings sont publiés dans AMSTAR et MICRO-MAG, ils lançent 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 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 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 génèral 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 ?