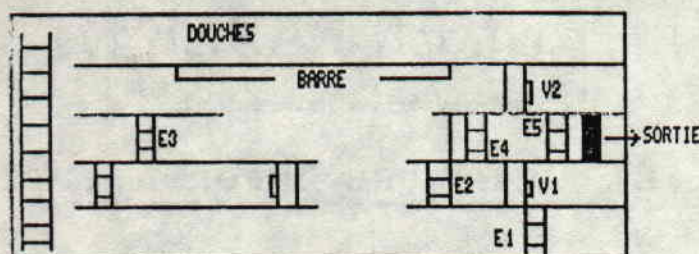


EDITO

Ca y est, vous l'avez enfin le numero 13, bon d'accord j'ai un peu de retard mais promis le prochain RESET sortira dans les temps. Et puis d'abord, faut pas vous plaindre car je me suis rendu à PARIS au salon de la MICRO-INFORMATIQUE qui a eu lieu fin octobre et je vous ai fait un compte rendu complet sur ce dernier. De plus, je vous offre la solution intégrale de THE GOONIES et puis aussi un super article sur LES VENDEURS INFORMATIQUE. Exceptionnellement, il n'y aura pas de tests dans ce numero, je suis désolé mais on ne peut pas tout avoir. Au fait, comme c'est bientôt noël!! je vous souhaite de bonnes vacances et puis une bonne année 1991 par la même occasion et j'espère vous retrouver encore plus nombreux l'an prochain. A TCHAO!!! JP



TRUQUES ET TRICHES: The Goonies



PLAN DU 2EME TABLEAU

2eme tableau:

Le 1er goonie monte E1 puis E2. Le second monte E1 et se place sur V1. Le 1er goonie saute sur l'autre plateforme et monte E3, saute pour attraper la barre, traverse et atterrit sur la plateforme de droite, descends E4, monte E5 et se met sur V2. Le second goonie doit faire exactement la même chose que le 1er et arriver sur V2.

3eme tableau:

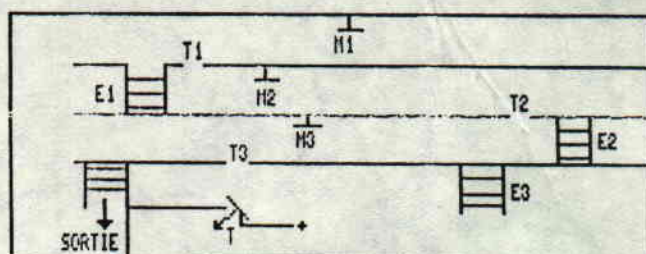
Le 1er goonie saute et attrape M1 pdt que le 2eme descends et attrape M2. Dès que la bille est tombée ds T1, le 1er goonie descend E1, puis E2 et attrape M3. Pdt ce tps, le 2eme goonie descend E2 puis E3 quand la bille est tombée ds T2 et se place sur S. La bille tombe ds T3 puis ds

SU
ET

T, ce qui retire un barreau. Les 2 goonies doivent aussitôt remonter prendre leur place. Il n'y a plus de barreaux lorsque 3 billes sont tombées. **CONSEIL:** Ne vous occupez que de votre personnage.

4eme tableau:

Votre but est d'empiler 4 oeufs en bas à droite de l'écran pour former une espèce d'échelle. Le 1er goonie doit monter tirer la manette en haut à droite afin de boucher le trou et permettre au 2eme goonie d'apporter l'oeuf. Aussitôt les 4 oeufs empilés, le second goonie doit rester à côté de ceux-ci. Le 1er goonie descend alors au bord du trou grâce au passage secret et se place très près du bord et saute.



PLAN DU 3EME TABLEAU

SU
ITE

Les 2 goonies escaladent l'échelle d'oeufs tournent à droite et gagnent ainsi la liberté. Il est conseillé d'éliminer les oeufs tombant ds la partie gauche de l'écran en les poussant ds le petit bain d'acide qui apparaît lorsque l'on tire la manette en haut à gauche de l'écran.

RESET
C'EST GÉANT!!!



Pour les tableaux
5, 6, 7, 8 --> tournez
la page!!!!

5eme tableau:

Les 2 goonies passent en prenant garde à ne pas se faire écraser par les pierres puis descendent par le "ressort". Là, un seul descend l'échelle et se place à coté de l'espece de sucre d'orge pour faire monter la pierre. Le goonie resté au 1er étage monte sur le bateau et fait la petite croisière. Ensuite il saute pour attraper la barre lumineuse pour oter l'obstacle vers la sortie. Pdt ce tps, l'autre goonie lache la pierre et se dirige vers la sortie située à gauche de l'écran.

6eme tableau:

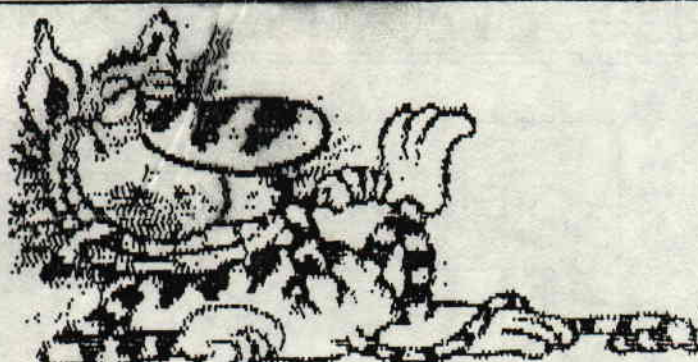
Le plus dur à passer. Il faut sauter la 1ere barre (et ne pas marcher dessus) en évitant si possible les gouttes qui tombent. Les 2 goonies se placent ensuite sur les dernieres barres situées à l'extreme droite et attendent qu'elles disparaissent pour tomber sur la dernière barre (en bas). Ils sautent, l'un monte attraper la manette qui ouvre le passage secret. L'autre emprunte ce passage et atterit en haut à droite, il saute sur l'étage intérieur puis sur la plateforme inférieure. Il doit ensuite avancer vers le vide, lorsque la goutte du milieu se trouve à peu près 1cm de la barre qu'elle touche. Le goonie s'avance et tombe ds le vide mais in extremis, une barre apparait et le goonie saute très vite sur la terre et tire la manette. L'autre goonie doit faire le meme chemin. Pour passer au 7eme tableau, les 2 goonies vont en bas à droite.

7eme tableau:

Un des goonies monte à l'échelle, attrape l'échelle horizontale, traverse et atterit sur un des "flips". Placé au bout de ce dernier, il saute pour attraper la manette qui libere un bloc que l'autre goonie doit rattraper et pousser à gauche (ds l'eau) jusqu'à ne plus pouvoir. Le 2eme goonie saute alors dessus et attrape la manette d'en bas. Les 2 goonies ainsi accrochés, la pierre va descendre et nos 2 copains pourront traverser le cours d'eau jusque là impraticable.

8eme tableau:

Les 2 goonies montent sur le bateau par la grande échelle et s'accrochent chacun à une manette. Un bloc tombe du grand mat. Lorsque la sorciere du rez-de-chaus se dirige vers la droite, faites tomber le bloc avec un goonie par le trou central. Le goonie tombé doit pousser le bloc afin d'attraper la manette d'en bas faisant apparaitre un trésor à droite du bateau. La sorciere va rester dessous. Après que le goonie d'en haut ait rejoint celui d'en bas, nos 2 potes vont grimper à l'échelle de gauche, puis la dernière et tournent enfin à droite pour gagner leur liberté chérie et c'est la fin du jeu.



ON EN PARLE

LES VENDEURS INFORMATIQUES

Sont-ils à la hauteur??? Eh! bien d'après plusieurs expériences dont j'ai fait l'objet, je serais tenté de dire que ce n'est pas le cas mais comme je suis réaliste et que d'après les projections réalisées sur la vente des ordinateurs, on remarque qu'il y a de plus en plus de vendeurs et de moins en moins de vendeurs non spécialisés. Il faut avouer que sans eux, le marché de l'informatique serait bien mal en point!! Mais revenons un peu au sujet car si il est vrai que leur compétence en matière de vente d'ordinateurs n'est plus à démontrer, il n'en reste pas moins qu'au niveau de la vente des périphériques et des logiciels, on n'en trouve pas beaucoup qui ont les capacités de vous conseiller correctement lorsque vous avez envie d'un logiciel ou alors lorsque vous décidez de faire de gros achats. Bien entendu, me direz-vous dans le cas d'AMSTRAD, on ne peut pas acheter grand chose de plus!! FAUX; déjà d'une part AMSTRAD fabrique des périphériques intéressants du genre SCANNER ou encore DIGITALISEUR, d'autre part ceux-ci ne sont pas donnés et cela mérite réflexion!! eh! bien moi quand j'effectue un achat assez important, j'aimerais qu'on me dise si j'ai raison ou si j'ai tort et bien dans le cas du scanner (dont j'ai envie depuis pas mal de tps) je n'ai pu trouver aucuns vendeurs capable de me présenter ce dernier et encore moins obtenir une démonstration, j'ai tout juste pu avoir quelques avis d'acheteurs et cela ne m'a pas convaincu du tout. C'est pourquoi à mon avis, les vendeurs sont des gros rigolos qui se contentent de vendre un bécane mais se moquent pas mal des gens une fois celle-ci achetée; sauf si les acheteurs sont des industriels assez aisés et qui peuvent encore investir dans la marché en question. Pour conclure, j'espère qu'un jour les vendeurs seront plus coopératifs et plus aimables (ça aussi c'est pas encore ça même si y'a des progrès) et qu'ils prendront en compte les souhaits des petits acheteurs que nous sommes. Et puisque c'est comme ça, je vais m'acheter un synthétiseur vocal et tant pis pour le scanner, ça leur fera les pieds à ces c....!!!

LE SALON DE LA MICRO

Eh! oui moi aussi j'y suis allé et croyez-moi c'était vraiment étonnant. J'y ai rencontré HEPLZINE et je me suis amusé à analyser ce salon dans ces moindres détails et franchement c'est surprenant tout ce qui s'est passé et mon pote NICOLAS CHRISTIN m'a aidé dans cette démarche puisqu'il m'a accompagné durant cette journée inoubliable. Tout d'abord l'ambiance: elle était plutôt sympa, des hotesses aussi jolies qu'inutiles et des ordinateurs en pagaille à vous faire tourner la tête dans tous les sens. En tout et pour tout, il y avait 63 exposants dont 10 n'ayant rien à voir avec l'informatique mais des stands assez cools (RFM, ETUDIANT, ETC...) et voici quelques noms parmi les autres car bien sûr je ne peux pas citer tout le monde: AMSTRAD 100%, LOGITECH FRANCE, LANKHOR, JOYSTICK, MIRRORSOFT, UBI SOFT, ETC... le tout repartis sur 4500m² avec pleins de couleurs et de bruits partout. Le stand GENERAL s'est distingué une fois de plus dans la catégorie arnaque, puisqu'il proposait des disquettes vierges pour CPC à 23frs alors qu'au stand à l'étage en dessous le stand MICRO-CLUB proposait les mêmes à 14frs, enfin GENERAL vous filait quand même leur revue sans intérêt et vous offrait un sac plastique en cadeau!! Le stand ATARI quand à lui était représenté par 2 ravissantes créatures de rêves mais qui hélas s'y connaissait plus en matière de maquillage qu'en informatique enfin que voulez-vous on ne peut pas tout avoir, il faut savoir choisir!! On disposait bien entendu de bornes d'arcade où le temps d'attente pour jouer à un jeu était au minimum de 2 heures et encore si la manette tenait. Evidemment, il ne fallait espérer voir les nouvelles becanes de chez AMSTRAD et pourtant y'en avait une quand même mais sous vitrine avec interdiction d'y toucher!! C'est bête, elle avait l'air sympa. Les stands TITUS et DINAMIC m'ont un peu déçu car il y avait beaucoup de nouveautés mais malheureusement on ne pouvait pas les acheter, comme quoi pour faire des affaires c'était très dur.

L'ORGANISATION:

Dans l'ensemble, plutôt bonne mais quand même quelques petites maladroites à signaler: Tout d'abord le fait de payer une deuxième fois si vous sortiez du salon pour casser la croûte (toutefois y'avait une combine: l'hotesse à l'accueil qui si vous saviez vous y prendre vous faisiez rentrer par derrière et gratos: Nicolas et moi-même en avons profité; alors mille merci noble créature). Un autre hic assez important: le manque de places assises (en tout et pour tout une vingtaine seulement mais de qui se moque t'on???); à noter aussi la coupure d'électricité le lundi matin durant plus de 30mn. Peu de cadeaux: Eh! oui je ne suis revenu qu'avec deux misérables petits autocollants et quelques brochures: ils auraient pu faire un petit effort pour donner un stylo ou un porte-clefs vu le prix de l'entrée. Par contre, un très bon point pour le sondage effectué à l'intérieur du salon sur le matériel que vous disposez et sur les raisons de votre visite. À souligner aussi l'incompétence de certains vendeurs qui ne savent pas reconnaître un assembleur d'un traitement de texte. Certes, certains se sont révélés très commerciaux proposant des prix d'achat diminués de 50% pour certains ordinateurs (on se demande d'ailleurs comment de 15000frs, on peut passer à 8000frs tout en ayant les mêmes services: ARNAQUE ???). À remarquer la présence de quelques consoles de jeux et un bon paquet de prospectus sur les prix et les jeux existants. En ce qui concerne les fanzines, eh! bien ils n'y étaient pas, se réservant sans doute pour l'AMSTRAD EXPO néanmoins RESET et HELPZINE ont réalisé une distribution jusqu'à épuisement des stocks (j'en profite pour saluer tous les nouveaux abonnés). Très bien aussi en ce qui concerne les organisateurs pour avoir porté des P (petits badges) permettant une meilleure distinction dans la foule.

ALORS, VALABLE OU PAS ?

Bien sûr, malgré toutes les imperfections: ça valait quand même largement le détour. Que vous aimiez l'informatique ludique ou professionnel, y'en avait pour tout le monde et à tous les prix. Bien sûr, on aurait aimé voir plus de stands mais faut pas rêver, la plupart des grands groupes industriels étaient absents comme d'ailleurs une majeure partie des sociétés d'édition. Enfin, c'est pas grave!!!! J'espère vous avoir donné l'envie d'y aller l'an prochain, si c'est le cas, peut-être nous verrons-nous (si RESET existe encore) et si ce n'est pas le cas: prenez un briquet et brûlez cette feuille car vous n'êtes pas digne de lire RESET. Je profite des quelques lignes qu'ils me restent pour remercier toutes les personnes qui m'ont permis de réaliser ce compte-rendu: c'est à dire les hotesses (et plus particulièrement KARINE qui se tenait à l'accueil et qui m'a donné tous les plans et les heures d'ouvertures du salon) ainsi que le commissariat général qui assurait la sécurité et qui m'a fourni tous les renseignements techniques (surface, liste d'exposants, etc...) ainsi que les nombreuses personnes présentes dans le salon qui m'ont fourni une vaste documentation.

Eh! bien entendu une fois de plus un GRAND MERCI à Nicolas le rédacteur de HELPZINE et puis juste comme ça je vous rappelle l'adresse de son fanz: 29 rue des chênes verts 44510 LE POULIGUEN (envoyer 1 timbre à 3,80frs par numéro).

RESET: L'AVENTURE, L'EXPLOIT, LE COURAGE ET LA FIERTE



ON LES ATTENDS

US GOLD nous prepare pour les mois qui viennent l'adaptation d'un jeu d'arcade SEGA, ca s'appellera LINES OF FIRE et on pourra jouer à 2. Toujours US GOLD et toujours une adaptation: E-SWAT, et le but du jeu est de tirer un maximum sur tout ce qui bouge (pas de date précise). Disponible depuis le mois dernier: SDAW et SAGA, deux jeux d'aventures réalisés par LANKHOR. IMAGEWORKS nous sort ce mois-ci la suite des TORTUES NINJA et ca s'appelle LES TORTUES MUTANTES, c'est toujours dans le meme genre sauf que dans la nouvelle version on peut jouer avec les 4 tortues. RAINBOW ARTS nous prepare pour l'an prochain la suite de X-OUT, on n'en sait pas plus mais vous serez tenu au courant. Loricel apres nous avoir sorti MOONBLASTER en novembre nous prepare pour tres bientot COPTER 271 qui si tout va bien devrait etre genial. Pour terminer cette rubrique qui fut bien fournie pour une fois (sans doute à cause du retard), eh! bien sachez que OCEAN bosse en ce moment sur un jeu d'arcade qui s'appellera: NARC NARC (date non précise)

Amstrad news

INFOS: Les infos dans ce numéro concerneront les fanzines car depuis le numéro 12, il y a eu pas mal de changements. Tout d'abord MICRO-SWITCH qui comporte toujours 24 pages mais qui a cree de nouvelles rubriques telles que "MUSIQUE, CINE, B.D," si bien que le fanz ne parle d'informatique que pendant 12 pages à tort ou à raison. MBM le celebre fanzine papier qui était passe par la suite sur disk et qui était au dixième numéro arrete definitivement sans aucun espoir de reprise. Le 4ème numéro de CROC EN CHAMBRE qui devait voir le jour au mois de septembre n'est pas encore paru pour des raisons techniques mais rassurez-vous cela ne devrait tarder. Pour terminer, READ ONLY 8, AMSNORD 12 et AMSTRAD AND CO 6 sont parus, certes avec du retard mais ils sont là!!

PA: Les P.A ne sont pas faites pour les chiens alors ce serait gentil d'en envoyer ou de repondre à certaines d'entre elles. Non, mais c'est vrai quoi, y'en a marre!!!

⊗ Vends NINJA WARRIOR (90frs), CHICAGO 90 (90frs), COIN-OP HITS (90frs), et bien sur ce ne sont que des originaux. Pour tout renseignements s'adresser à: GOUINEAU FABRICE 37 RUE ANDRE MALRAUX 17250 FONT L'ABBE D'ARNAULT.

⊗ Vends CARTE FO-DOS pour AMSTRAD 464, prix: 300frs. Pour tout renseignements telephoner au 89.23.28.90 ou ecrivez à MR. HEBERT LUDOVIC 24 RUE BARTHOLOI 68000 COLMAR.

⊗ La redac recherche toujours des étuis plastiques de marque AMSOFT ainsi que le moyen de charger une image d'oxford sans passer par ce dernier. MERCI!!!

PUB: Tout comme les Petites Annonces, cette rubrique ne vit que par vous alors un conseil faites un petit effort sinon je la supprime.

⊗ Tout d'abord un petit peu de pub pour moi: Je vous rappelle que j'ai fait un HORS-SERIE sur les fanzines sur papier et que celui-ci est gratos, vous ne payer que les frais d'envoi (2,30frs) alors n'hésitez pas: demandez le.

⊗ **AMSNORD:** AMSNORD est un fanzine que je connais depuis fort peu de temps et je dois dire qu'il est genial. Il tient sur 12 pages et est réalisé par 2 redacteurs en chef assisté de 3 redacteurs et un certain nombre de journalistes, puisque ce fanzine ouvre ses colonnes aux amateurs leur permettant de réaliser un article de leur choix. Il était bimestriel mais vu le boulot des redacteurs seulement 3 numeros sont prevus pour l'annee qui vient. Le prochain devrait sortir fin fevrier. A l'interieur, vous avez quelques blagues et contrepeties ainsi qu'un soupçon de math avec des petits calculs assez prenant, vous ajoutez une pincee de listings et d'interview et vous obtenez ainsi un super fanzine freeware qui parle aussi bien de l'informatique que des motivations des lecteurs. Alors en résumé, c'est un des meilleurs à posseder. Pour le recevoir: écrivez à AMSNORD 36 RUE DU DOCTEUR MARTIN 59262 SAINGHIN EN MELANTOIS et bien sur en joignant 1 timbre à 3,80frs pour les frais de port.

MOT DE LA FIN

Milles excuses à tous les lecteurs pour cet enorme retard mais en raison de differents projets, RESET n'a pu sortir dans les temps. Le numero 14 sortira si tout va bien le 15 fevrier 1991 et j'espere bien sur vous que vous serez au rendez-vous. A part ca, le prix de RESET restera inchangé durant toute l'annee 1991: c'est à dire 3,80frs+2,30frs. JJ

RESET VOUS OFFRE LE MEILLEUR EN TOUTE SIMPLICITE