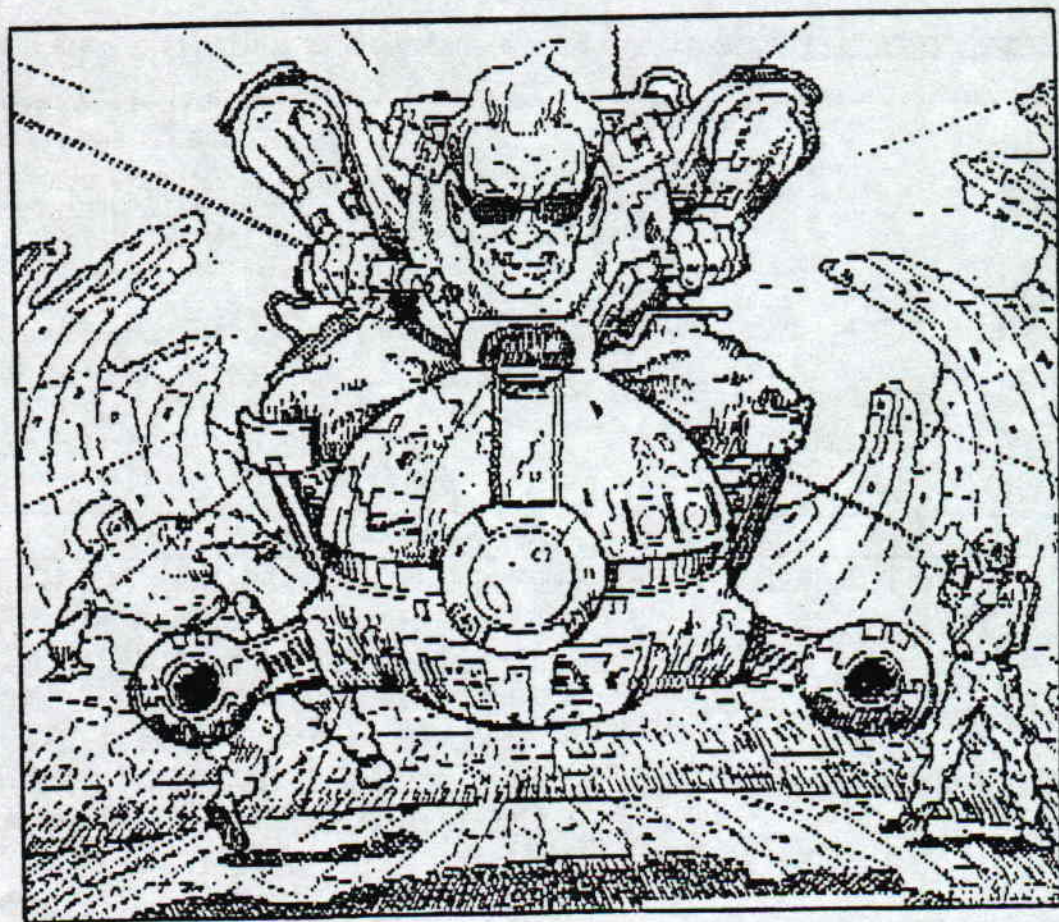


NUMERO 1 - JANVIER 1990

8 frs

GAME OVER

LE FANZINE DES
CONSOLES



LE MAG

Many hands make light work



STAFF

Rédaction: GAME OVER, François Drougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnières. Tel: 47 33 22 56. Bal minitel: 3615 LS*GAMEOVER bal GAMEOVER

Service abonnement: GAME OVER, Stéphane Couralet Avenue Jean Moulin, 65100 Lourdes. 6 numéros: 36,60frs (timbre ou cheque. Ordre: Mr Couralet). 3615 LS*GAMEOVER bal Heavenly

SOMMAIRE

PAGE 1: COUVERTURE ————— PAGE 2: LE MAG
 PAGES 3 A 5: URAC ————— PAGE 6: BD, L'ELECTION
 PAGES 7 A 9: INFOS ————— PAGES 10 A 15: TESTS
 PAGE 17: DOSSIER CONSOLES ————— PAGE 18: HELPS
 PAGE 19: END ————— PAGE 20: COUVERTURE JOYSTICK

EDITORIAL

Encore un fanzine vont dire les uns. Et pour les consoles répliquerons les autres. Oui, "Game Over" est un fanzine 100% consoles, et nous savons que le pari est difficile, mais qu'importe, nous aimons les défis, surtout lorsque nous pensons les remporter.

"Game Over" sera bimestriel, car se taper 20 pages tous les mois n'est pas facile, malgré toute la bonne volonté de la rédaction. A ce propos, l'équipe de "Game Over" se fera une joie de vous recevoir à bord. Vous pourrez écrire des articles si vous le voulez, et ce, dès maintenant. Seule condition: avoir un minitel.

Passés ces petits détails, j'aimerais faire quelques "greet". Je remercie personnellement toutes les personnes qui ont acceptées de s'associer à ce projet, et qui ont permis l'élaboration de ce premier numéro. Je tiens aussi à signaler que toutes les digitalisations ont été réalisées par Nicolas, Céline, Cédric, Laurent, Patrick, Sébastien et Grégory. Le problème est source est réglé !! Merci également à Marc pour un grand nombre de choses (au moins 10000). De fait, coucou à Seb' et à JM-Destroy, pour lequel nous avons réalisé "Game Over" en noir et blanc.

Voilà, je crois en avoir fini avec cet éditorial. Je vous souhaite une bonne lecture, et... n'oubliez pas de vous abonner !!



ADRESSES

Qu'on est sympa et qu'on aime faire de la pub gratuite, sans intérêt, voici des adresses de mags et de fanzines dédiés aux consoles (enfin, plus ou moins).

Les fanzines Nintendo:

- NINTENDO JO: Laurent Binon, 32 bis route de Paris, 29600 Morlaix
- NINTENDO FANZINE: Thomas Rollet, 3 rue le Gorgeu, 35000 Rennes

Les tous standars:

- HEAVENMAG: Stéphane Couralet, Avenue Jean Moulin, 65100 Lourdes
- JOYSTICK: S3 Avenue Gambetta, 92490 Courbevoie/La Défense
- PLAYER ONE: 31 rue Ernest Renan, 92130 Issy Les Moulineaux
- MICRO NEWS: 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre
- AMSTRAD 100%: 31 rue Ernest Renan, 92130 Issy Les Moulineaux
- GENERATION 4: 210 rue du Faubourg Saint-Martin, 75010 Paris
- TILT MICROLOISIRS: 9-11-13 rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Naturellement, il y en a meilleurs que les autres, mais nous ne sommes pas là pour juger, enfin, pas dans ces lignes !! Afin de faire votre choix, demandez et achetez les tous, vous aviserez ensuite (mais continuez de lire Game Over !!!!!!!).

es fanzines Amstrad

I AM STRAD: Cédric Fontaine, 5 rue Foch, 95000 La Roche sur Yon

RUNSTRAD: Patrick Aubert, 58 rue de la Briquetterie, 17000 La Rochelle

CROCO PASSION: Sandrine Coutelier, 3 rue des Hortensies, 91380 Chilly Mazarin

READ ONLY: David Tatin, Mas petit Rebattu, Moules, 13200 Apele

HACKER MAG: Patrice Maubert, 1 rue des Plantes, 36130 Leols

CROCO DECHAINE: 5, rue A. Tournade, 17000 La Rochelle

CROCO MAG: Laurent Knauth, 14 Allée Colette, 78250 Achères

VRAC

MEGADRIVE

MEGADRIVE IS DEAD BUT GAME OVER IS BORN ; KEEP COOL

GOOD BOYS



Good Boys est une rubrique similaire à celle des greetings. Nous y mettrons à chaque numéro tout ce qui nous a soit amusé soit plu. On commence par l'inévitable Marc Andersen, l'unique, le seul, le vrai. L'impossible d'énumérer tout ce qu'il a fait pour nous, alors on n'énuméra pas. Je tiens à faire un grand greet à Cédric Fontaine, d'I am Strad, qui nous a filé plein de digits, comme celle qui se trouve à gauche... Evidemment, il n'est pas le seul à nous en avoir donné, cf l'édito de la page 2, mais il mérite qu'on le cite en premier. Enfin un mec qui ne fait pas parler de lui, qu'on ne voit en train de gueuler sur tout ce qui bouge, mais qui est super sympa, même s'il n'assure pas coté courrier... Bravo donc à ce jeune homme. Merci aussi aux autres (j'ai pas mis les copyright mais vous êtes cités !! N'allez pas me coller une guerre aux petits suisses).

On change de registre en passant à Player one, qui a fait de la pub pour feu Mégadrive dès que cela fut possible. J'espère que cette bonne action (scout toujours) se répétera avec Game Over, qui, rappelons-le, est quand même nettement mieux ! Oui, je sais, de toutes façons, on ne pouvait pas faire pire, enfin certains y arrivent, mais ils font des concours (ça me rappelle le sketch des lessives du roi Coluche). Je m'égare, revenons à Player One. Merci à eux (eh Heavenly, je pense que tu devrais leur envoyer Heavenmag, tu dépasserais les 500000 lecteurs), et bonne chance pour la suite des événements. Mon dernier hommage ira à... vous ! Oui, merci les gars, que la vie vous soit infinie (je vais demander de ce pas à The Punisher, notre maître des helps, qu'il vous mette un cheat mode sur votre système corporel 1 bit) pour reprendre une citation joystickenne (sans copyright ?). Oui, merci à vous. Même si ce premier "Good Boys" ressemble à un deuxième éditorial, je suis sûr que vous apprécierez ce numéro un de notre fanzine de fond en comble (un, deux, trois, partez...). La rédaction compte sur vous (un, deux, trois) pour nous faire une pub monstrueuse, titanesque, magistrale et... gratuite. Enfin, je dis gratuite mais c'est faux, les petits malins auront repéré dans le mag qu'il y a un encart où nous vous disons ce que vous pouvez recevoir si vos potes s'abonnent. Quant à la méga-surprise, je ne peux rien dire en ce moment, mais ce n'est pas du pipi de chat !! C'est même très bien, vi, vi, vi. Alors à vos timbres, à vos téléphones et minitels, avertissez vos potes que Game Over est né, et qu'il entend devenir un ultra-méga-giga-super fanzine. Aléa jacta est.

KILL AND DESTROY

Cette rubrique est du style "on casse"... Alors on va casser les rigolos d'éditeurs qui mettent sur cartouche GX 4000 leurs anciens pseudos hits sans faire une seule retouche (mais en se faisant du fric, ça ils ne risquent pas de l'oublier !). Bien les mecs, c'est pas comme ça que cette 8 bits va se vendre. Bravo aussi aux dingues qui sont en train de pourrir les Mégadrive et NEC avec leurs shoot-them-up complètement nuls. Franchement les mecs, on commence à en avoir marre de vos petits jeux. Je commence à regretter la naissance de Space Invader avec vos clones de clones (arrêtez de nous prendre pour des clowns !). Ces hécanes méritent mieux, et tout le monde n'a pas les moyens d'avoir une Néo-Géo, avec des cartouches à 1790frs. Carton rouge pour vous messieurs.

GENTLEMEN, WE'LL GIVE YOU THE FUTURE

URAC

FOLLOW THE TEAM

CADOS BOS

Du que nous sommes les meilleurs et les plus sympas (heureusement que je suis là pour vous le dire), nous allons faire un concours flash, aussi rapide qu'un test de logiciel dans Tilt. Pour gagner quoi ? Non, pas une Néo-Géo (on la réserve pour le numéro 102), mais des posters et... et... et 6 numéros gratuits d'Heavenmag (quelle pub, on se croirait sur la 5!), un an d'Heavenmag à l'oeil, rien que pour un seul d'entre vous. Lucky boys.

Bon, bon, bon, c'est bien beau tout ça, mais comment le gagner ? Simple, il vous suffit d'envoyer à la rédac' (donc pas à notre service abonnement, vous trompez pas, on n'achète pas des montres chez un boulanger !) les réponses aux trois malheureuses questions qui se trouvent ci-dessous... Let's go:

1- QUEL EST LE NOM DE LA NINTENDO 16 BITS ?

- A: SUPER FAMICON
- B: NES FAMICON
- C: NES TORET POLUX

2- QUE VEUT DIRE "ESWAT" ?

- A: ENJOY SEEING WONDERFUL AMAZONES TODAY
- B: ENHANCED SPECIAL WEAPONS AND TACTICS
- C: ELECTRO SPACE WAR AND THUNDERBOLT

3- QUI EST 100% CONSOLES ?

- A: HEAVENMAG
- B: JOYSTICK
- C: GAME OVER

Sur ce, bonne chance, vous pouvez jouer jusqu'à début mars.

DANS LE GENRE PUBLICITE MENSONGERE, IL EST VRAI QUE MERE GAME OVER SE POSE LA...



TOUT EST RELATIF



J'aimerais attirer votre attention sur un point. Lorsque vous demandez ce fanzine, n'oubliez pas de mettre les 6,10F en timbre. Certains rusés n'envoient que dalle, ce qui ne nous plait pas trop ! Et oui, vu que vous êtes des milliers à lire Game Over, on ne peut se permettre d'envoyer des numéros gratuits comme ça. Si vous voulez recevoir Game Over sans payer, abonnez vos potes. De plus, j'insiste bien sur le fait que vous devez payer en timbre, ne m'envoyez plus de pièces !! Si, je l'ai vu, je vous jure. Et si vous laissez les timbres, abonnez-vous ! Et je rappelle que pour payer Game Over vous devez écrire à Heavenly. Je sais, j'insiste, mais c'est important, cela nous évite de perdre du temps. En perdant du temps, nous perdons de l'argent (time is money) et devons ralentir la cadence. C'

est tout de même assez bête. Je vous remercie d'avance. J'aimerais aussi faire remarquer ne nous sommes pas des revendeurs de cartouches. Enfin, pas encore... Oui, j'ai bien dit "pas encore", car nous allons peut-être vous permettre d'acheter des softs à des prix défiant toute concurrence. Shoot Again peut s'inquiéter ! Si ceci se concrétise, nous vous en parlerons dans un prochain numéro. Je crois en avoir avec ces précisions. Veuillez me pardonner d'avoir été aussi long et répétitif, mais vous devez bien comprendre comment fonctionne ce fanzine. De plus, ceci est notre premier numéro, et il faut être le plus explicite du monde (ça va être très dur, vu que tout est rattaché au moins quarante fois depuis la seconde page). Voilà, repos, vous pouvez fumer ((c) nulle par ailleurs).



Nothing to say ...

FLUIDE GLACIAL

Sous ce titre très "cartoonien", se cache une revue de presse comme vous n'en avez jamais vu auparavant...

C'est vrai, à quoi bon donner le sommaire d'un magazine, alors qu'il est si facile de donner ses points forts et ses talons d'Achille du moment ? Tenez, par exemple, que pensez-vous de ce superbe magazine qu'est Joystick ??? On y trouve tout ! Edito, infos, tests, previews, helps en pagailles... Et pour 1 franc les 8 pages, pourquoi se priver ? D'autant que la pub ralentit à vue de numéro. Pas comme dans Tilt ou Gen 4, qui, pour un nombre moins important de pages, vous torturent avec leurs 25% de pages pleines de réclames. Désolant. Enfin, je suis entièrement d'accord avec vous, ces trois magazines ne jouent pas dans la même division. Joystick est d'ailleurs le seul à vous proposer un supplément gratuit... spécial consoles (rien que pour nous, on en a de la chance !!). Bon, voyons un peu, qu'est-ce que j'ai après ses trois là... hum, ah, Am*Star, qui est devenu le "mensuel de jeux informatiques et consoles". Je vais une fois de plus devoir me montrer très "aimable", mais bon, si on est pro, autant le montrer, et ce n'est pas vraiment ce qui arrive. Le contenu est toujours aussi lamentable, et franchement, je m'attriste... Je ne parlerai pas de Micro News pour des raisons que la plupart d'entre vous connaissent (si ce n'est pas le cas, foncez chez votre libraire favori, et attendez la suite...). Matelots, changez de navire. Voyons, voyons, que reste-t-il d'intéressant ? Hip, hop, Player One. C'est sympa, c'est mieux qu'Amstrad 100%, et pourtant c'est la même équipe, ou presque. Je disais donc Player One, et quand je dis ce mot, je pense à Amstrad France... Et qui dit journal pour consoles avec Amstrad France derrière, et oui !, dit aussi légère tendance à améliorer un tout petit peu la qualité des cartouches de l'excellente GX 4000 8 bits. Malgré cela, Player One se révèle fort agréable et divertissant. Dernière revue à passer sous la sellette... Heavenmag. MAOUH !! Mais c'est vraiment très bon dites donc ! Bon, ok, je me rends, baissez votre magnum 44 à double injection, tout le monde sait que la plupart des rédacteurs de Game Over sont ceux d'Heaven mag et vice-versa, mais je dois avouer, objectivement, que c'est vraiment très bon !! D'ailleurs, je n'ai pu résister à l'envie de vous faire un article spécial à son sujet. Pardonnez-moi !! Je terminerai cette revue de presse en vous faisant remarquer que nous vous mettons la couverture de Joystick de janvier en dernière page... Ce n'est pas unique, mais avouez que ce n'est pas commun !

INTERVIEW

Ce mois-ci, Game Over a décidé d'interviewer Seb', le nouveau sysop du 3615 Joystick...

Game Over: Salut Seb, tu fais quoi au juste à Joystick ?

Seb: Je m'occupe du minitel, des tests sur CPC, et fais quelques saisies du courrier "jeux crack".

Game Over: Tu es rentré comment à la rédac' ?

Seb: J'ai rencontré Biss et Marc sur minitel, on avait parlé d'un jeu que je faisais sur CPC. Je suis venu le présenter à la rédac', puis un mois après, sur minitel, Marc m'a proposé de bosser.

Game Over: De quel jeu parles-tu ?

Seb: de Hadès, un jeu d'aventure à icônes et menus déroulants. Y'a eu un article dans Joy hors série 1, dans Amstar, et 2 dans Micro World...

Game Over: Quel âge as-tu ?

Seb: 20 ans.

Game Over: Quelle est ta bécane préférée ?

Seb: le CPC... et le macintosh, mais c'est hors concours.

Game Over: Pourquoi le CPC ?

Seb: Parce que c'est vraiment un ordinateur, pas un truc où on fait un jeu et ping poum! Avec le CPC, la programmation est abordable, tout le monde peut s'y mettre, et on peut aller assez loin en fait.

Game Over: Qui se fait le plus chaabrer à Joystick et pourquoi ?

Seb: Elbaz, mais je ne peux pas donner de détails, disons que c'est peut-être parce qu'il est le plus jeune. Une forme de bizuthage en quelque sorte.

Game Over: Penses-tu que 91 sera l'année des consoles ?

Seb: Oui, en fait 91 commence à Noël 90. Cette année a été la révolution des consoles.

Game Over: Que penses-tu de la Mégadrive ?

Seb: C'est bien. Mais je préfère la PC Engine...

Game Over: Le mot de la fin...

Seb: hé bien, longue vie à ton fanzine, qui est, je pense, le premier du genre. Des fanzines concernant des consoles, y'en a pas des masses.

Game Over: Merci.



J'AI UN TRUC A VOUS DIRE ...

Pour que ce fanzine vous soit le plus agréable du monde, nous avons décidé d'y ajouter à chaque numéro une page de bande dessinée revue et corrigée pour Game Over. La page suivante est tirée de l'album "Propos Irresponsables" de la collection "Fluide Glacial" (à ce propos, n'y voyez aucun rapport, il n'y en a pas, avec notre sulfureuse revue de presse). Si vous aimez, dites le nous. Si au contraire, vous n'y voyez aucun intérêt, nous l'éliminerons aussi vite qu'un Big Mac dans les mains de Danboss, et ce n'est pas peu dire... Sur ce, je vous permets de jeter un oeil sur la page 6, mais faites gaffe, ne tournez pas brusquement la page !!



INFOS

THE CASH...

JOYSTICK

LES JEUX SUR MICROS ET CONSOLES

GAME OVER
NUMERO 2



Game Over numero 2
sortira debut mars

AVIS

Nous allons peut-être faire de vous le lecteur numéro un de Game Over. Comment cela ? Très simple... Pendant 1 an, 6 numéros, certains d'entre vous auront fait connaître Game Over à plusieurs de vos correspondants. nous allons organiser dessus un concours...

Le lecteur a permis:

- 1: d'avoir un abonné de plus
- 2: d'avoir 3 abonnés de plus
- 3: d'avoir 5 abonnés de plus
- 4: d'avoir 7 abonnés de plus
- 5: d'avoir 10 abonnés de plus
- 6: d'avoir 20 abonnés de plus

Il gagne:

- Cas 1: un poster
- Cas 2: un numéro gratuit
- Cas 3: 3 numéros gratuits
- Cas 4: un joystick hebdo
- Cas 5: 6 numéros gratuits
- Cas 6: une méga-surprise

Sur ce, bonne pêche...



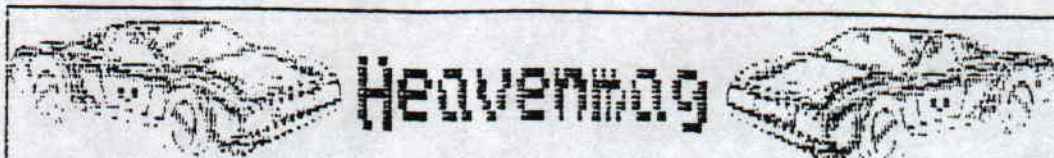
SALON DE LA MICRO 90

Salon de la micro ou plutôt salon de la console, vu qu'il y avait pas mal de représentants en la matière: Virgin, ou Séga ? Néo-Géo, Lynx, PC Engine, GX 4000, NES, Master System. Et la Game Boy ? Désolé, je ne l'ai pas vu. Il faut faire remarquer que Micromania n'était pas là, ce qui explique peut-être les choses. Côté revues, Iilt animait le championnat d'Europe de jeu, Gen 4 exposait les dernières news micro sous forme de démo, Amstrad 100% et Player One faisaient les clowns, Joystick vendait son numéro 10 et offrait une machine d'arcade (merci Shoot-Again). Commodore Revue et ST Mag jouaient les figurants, tout comme Micro World. Bref, chacun essayait de faire sa pub ! La délégation de Game Over (Punisher, Heavenly et Feinders) s'installa sur le stand Joystick, raison d'affinité, où Danbiss signait des autographes tout en avalant hot-dog sur hot-dog (ketchup gruyère, beurkkk!!). JM Destroy se remettait de son voyage au Japon, Kaaa et Patou Momo répondaient de manière intéressée aux questions des fans en délire, Danboss frappait Danbiss et Marc Andersen ronflait... Le dimanche, Heavenly et moi-même (Feinders) imitâmes les hommes sandwichs (pub gratos of course !), Black Stallion et Punisher faisaient la queue au stand Néo-Géo et Heavenly essayait désespérément de refiler ses cartes de visite ! Côté news, rien de bien intéressant il faut l'avouer. Virgin exposait les news de la Mégadrive française, que les utilisateurs de Mégadrive japonaise avaient depuis presque 6 mois, Sodipeng exposait ses hits, etc...

Dis Feinders, c'était bien ou pas ? Je dois avouer que ce n'était pas super-super au niveau des nouveautés. Comme d'habitude dans ce genre d'expo, le principal intérêt résidait dans la possibilité de ce faire des contacts, et sur tout de voir nos contacts en chair et en os. C'est également le moyen de retrouver pas mal de connectés du superbe serveur Joystick (Ouranos, Nullos Cracker, Ninjaniga...). ce qui est super sympa. Côté "la honte sur eux", je signalerai que des c... s'amusent à se déguiser en pseudos héros de softs. What a pity !! J'ai aimé notamment quand "Ranx" m'a pris la pub de Joystick à propos de la borne arcade. C'est bien, rends-toi, l'expo Légo c'est juste à côté. By jove ! Il y a aussi les nazes qui viennent pour piquer du matériel micros... Il y a aussi ceux qui viennent pour passer leur temps sur les coin-ops, gratuits, en emmerdant le monde. Et oui, que voulez-vous, il y a des imbéciles. Heureusement pour sauver la situation, il y a les petits étrangers (qui ne parlent pas un mot de français...), comme Heavenly par exemple (keep cool Steph'!!), qui achètent des revues. C'est sympa, cela prouve qu'il y a des mordus des vrais de vrais ! Bref, ce salon de la micro 90 n'est en rien extraordinaire mais que voulez-vous, difficile d'éviter la monotonie. Seulement chose vraiment intéressante, une hotesse du stand PCS/18. Mieux que la Néo-Géo côté graphisme... Hum, bref ! Pour savoir si l'Ams-expo était plus intéressante, tournez !!

INFOS

PUMP UP THE JAM



C'est nouveau et déjà très beau ! Heavenmag, le fanzine pour tous est dispo chez
STEPHANE COURALET . AVENUE JEAN MOULIN . 65100 LOURDES

HEAVENMAG

Certains fanzines sont forts en gueule et ne valent pas grand chose, d'autres sont discrets et méconnus à tort, et enfin, il y a les autres, les originaux, comme Heavenmag. Tous standards, ce petit bijou vous tiendra en haleine tout au long de ces 20 pages, pour un prix insignifiant en plus: 6 frs.... une misère! A prépondérance anigaste et CPCienne pour le premier numéro, Heavenmag devrait s'étendre de plus en plus dans les numéros à venir, avec sans doute l'arrivée en force des NEC, Megadrive et autres consoles.

Dirigé de main de maître par Sir Heavenly soit-même (ce pseudo me rappelle quelqu'un de Game Over, serait un usurpateur ?), et par des rédacteurs tous plus fous les uns que les autres, Heavenmag n'est pas un fanzine comme les autres, c'est surtout le meilleur dans sa catégorie. Humour, infos, concours inimaginables, tests incalculables (exclusivité quand tu nous tiens...) dessins de Maître Yacine en personne (vous connaissez le Vinci de Joystick ?), voyage à Tahiti à vos frais et interview vous donneront rendez-vous tous les 2 mois (je sais c'est long). Ma note: 21 (pas sur 40, sur 20). Vous voulez l'adresse: elle est 10 cm plus haut...



AMSTRAD EXPO 1990

Mais que c'était nul, mais que c'était nul ! Ah, quand j'y repense, je me narre ! L'Amstrad Expo 90 ne fera pas date du tout...

Côté loisirs, on laisse le pro, ce n'est pas notre branche et de toutes façons, on n'avait pas de cravate, les nouvelles cartouches Amstrad, Pang, Klax, Robocop 2, Great Courts No Exit, Burning Rubber, Crazy Cars 2... Rien de ce côté là c'était pas la joie. Tous les meubles préparés à cet effet ne mettaient pas à disposition tous les softs, ce qui fait quand même un peu léger. Les jeux aussi sont légers. Ou alors ce sont des versions cartouches de vieux softs CPC, ou alors ils ne sont pas à la hauteur. Les graphismes sont beaux, supérieurs à ceux des Nintendo et Sega 8 bits le son, en stéro (heureusement !), est d'une bonne qualité mais j'ose à peine vous parler de l'animation !! Ou bien elle est d'une lenteur incroyable (Burning Rubber), ou alors les sprites clignotent sans arrêt lorsqu'ils bougent (Robocop 2). Bref, rien que le côté soft ne valait le détour, mais ce n'est pas tout...

Oui, ce n'est pas tout, car toutes les maisons d'éditions n'étaient pas de la fête. Damage. Toutes les revues n'étaient pas non plus représentées (merci à Tilt et à AmStar...). Heureusement qu'il y avait les fanzines ! Presque tous les fanzines étaient représentés, et 4 d'entre eux avaient même loué un stand !! Belle initiative. Seul regret, chacun faisait sa petite pub perso à lui, en ou-

bliant un peu le sens profond d'une expo. Il y avait même un fanzine qui vendait ses numéros... Beau sens du marketing et bel esprit. Une expo n'est pas faite pour se faire du fric ou pour se faire voir, elle doit permettre aux passionnés de se rencontrer. A bon entendeur...

Mais revenons à l'expo en général. Comme d'habitude, la bouffe était infecte et d'un prix astronomique, comme d'habitude, certains ont ramassé pas mal de fric (Général), comme d'habitude, les concours étaient ridicules, et enfin comme d'habitude, personne n'a pris en main l'animation. Dis Feinders, alors c'était vraiment si mauvais ? Ben oui c'était vraiment si mauvais ! Moins bien que le salon de la micro côté matériel exposé (normal), mais mieux au niveau des contacts, grâce au stand fanzine.

Je plains donc sincèrement ceux qui ont payé pour entrer dans cette expo, en croyant encore à l'univers ludique... Amstrad continue encore et encore de peaufiner son image de marque, celle d'un crocodile aux dents longues, dont le seul et unique but est de défrayer la chronique et de se faire un maximum d'argent, en se foutant honteusement des jeunes et en profitant de leur naïveté.

Je terminerai sur une note d'espoir: heureusement qu'il y avait Danbiss, qui acceptait de signer tous les autographes en empruntant mon stylo ! Eh Daniel, si tu lis ceci, sache que Fasol n'a rien compris à ce que tu lui as dit au téléphone. Fin du message perso...

INFOS

YOU MUST READ
IT EVERY MONTH



3615 FANZINES



Hello ! Vous devez surement connaitre mon fanzine Heavenmag (NDFeinders :tu parles,y'a ton nom à chaque page !!). Je pense qu'un fanzine n'est pas reconnu ou surtout connu de tout le monde. C'est pour cela que j'ai eu l'initiative de monter un serveur minitel qui traitera en première partie des fanzines ,pour que les lecteurs puissent se connaitre,pour qu'il y ait un système de communication directe entre fanzines.Ceci facilitera les participations aux concours et permettra aux fanzines d'avoir pour eux un serveur approprié avec ses lecteurs .Au moment où j'écis l'article,nous avons le choix entre deux éditeurs, nous sommes en train de réfléchir sur vant ce qui est proposé... Après cette petite introduction,voici ce qu'il devrait contenir .Une messagerie ,une B&L ultra perfectionnée (fanzine obligatoire),18 jeux dont 3 primés si nous optons pour le premier éditeur ,des infos,un débat mensuel,peut-etre du téléchargement,des PA,des mailings(voir

3615 Chez),un compositeur de pages Vidéotex, pour faire vos petits graphismes en réponseur messagerie,les forums,le hit sur tous standards,rubrique abonnement,des SOS pour les jeux,une boutique où vous pourrez commander plein d'objets dont le cable de téléchargement,tee-shirts... Une rubrique où chaque fanzine y aura son adresse,son prix ses conditions de ventes,ce qu'il propose, contient...Bien sur,j'attends vos propositions pour le serveur, car c'est pour vous que nous le faisons et non pour nous.Donc, j'attends vos suggestions sur 3614 Chez ou 3615 Joystick bal "Heavenly" ou au 62-94-32-69.Ce serveur devrait voir le jour entre le premier décembre et le premier avril. Bon,Heavenly ayant fini,j'ajouterais que ce serveur 3615 fanzines aura besoin de votre aide: dès qu'il sera opérationnel,nous comptons sur vous pour en parler à vos potes, car bien sur,plus nous aurons de connectés plus nous aurons amassé de fric pour surveiller nos futures succursales aux Antilles et aux Seychelles...

Heavenly et Feinders

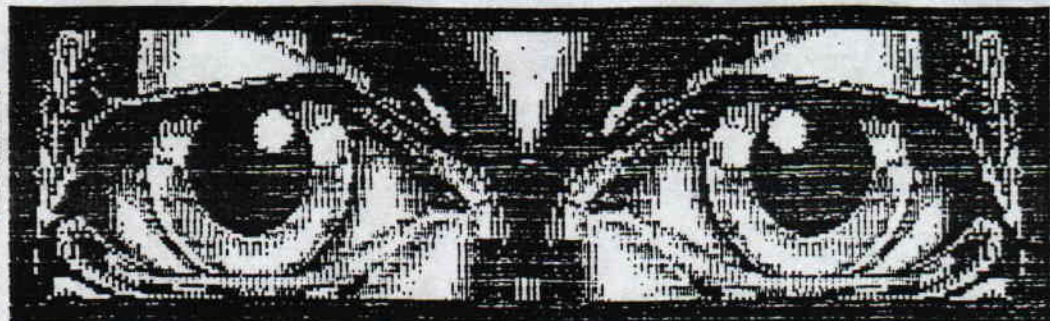
ARNAQUE

Ce qu'il y a de bien dans un fanzine,c'est que...l' on peut tout se permettre.Je me permets donc (au fait,je suis Feinders,tout ce qui n'est pas signé est de moi) de dire que la console Mégadrive française ne vaut pas un coup de cidre.Et oui,elle ne peut accueillir que les cartouches françaises , et ce n'est donc pas la joie question jeu.La version nipponne accepte quant à elle toutes les cartouches (et oui,comme Danbiss au Mac Do,elle avale tout ce qu'elle voit).Rusée !! Alors merci à Virgin qui nous prend vraiment pour des anes, restons poli,et qui a fait gober tout un tas de chose à pas mal de monde (c'est pour cela que certains ont acheté et la Mégadrive française et la Mégadrive japonaise,je sais,c'est des dingues,mais quand on s'appelle W-Mod,on est excusé...) pour pas un rond.Ou plutôt si,pour 1890 balles (et oui,elle est plus chère en plus !).Par contre,merci à Sega qui ,contrairement à NEC face à SODIPENG,reste discret.Et la garantie me demandez-vous ? Oui,c'est là le seul inconvénient... Mais comme dit Black Stallion,il faut prendre des risques .














TESTS

Two heads are better than one



INDEX

Pour vous faciliter la tâche, nous avons créé 11 icônes. Sachez les reconnaître...

	jeu sur Mégadrive		jeu sur Lynx
	jeu sur Séga		jeu sur GX 4000
	jeu sur NEC		jeu de café
	jeu sur Néo-Géo		HIT (+ de 85%)
	jeu sur Nintendo		NUL (- de 60%)
	jeu sur Game Boy		

ALIEN STORM

Ceux qui connaissent Golden Axe seront tentés d'essayer sa suite, Alien Storm. Remarquez au passage que désormais les suites ne portent plus de numéro, comme au bon vieux temps des Double Dragon. Mais là n'est pas l'objet de ce test. Après avoir vaillamment retrouvé la hache dorée, nos héros repartent pour une nouvelle aventure, plus difficile de surcroît. Cette fois, vous évoluez dans le futur et les braves adversaires de Golden Axe ont laissé place aux mutants. De même, le nain est devenu robot perfectionné (le Robocop du coin en fait). Entre deux séances de "vas-y-que-j'te-latte-la tronche", se succèdent diverses phases de shoot-them-up pur et dur, soit à la manière des Opérations Wolf et Thunderbolt (dans d'étranges boutiques...), soit à la manière des périlleux jeu à scrollings horizontaux (Boum Boum 1 et 2, Destroy Bagdad, May come back...). Et alors, ça donne quoi tout cela ?? Eh bien c'est pas le jeu de l'année, mais il ne faut quand même pas en demander trop à la suite de Golden Axe. Graphiquement, c'est beau, certes, mais on est en droit d'attendre un peu plus vu les moyens utilisés. Coté son, c'est la même chose. L'animation est bonne, mais les personnages manquent de maniabilité. Bref, il faut jouer à 2, ou alors prévoir de regarder ailleurs.

GRAPHISME:15
SON:13
ANIMATION:15

INTERET:15
FUN:14

72%

testeur: Feindlers

IKARI 3

Après avoir aisément battu leurs ennemis dans leurs aventures passées (on se rappelle les cruels Ikari Warriors et Victory Road), les 2 héros de banlieue reprennent armes et bottes pour une troisième aventure, d'où le nom recherché "Ikari 3" (aucun rapport avec Daktari, la célèbre série américaine...). Mais partir en guerre, c'est une chose, mais contre qui ? Cette fois, les scénaristes se sont surpassés vu que nos héros doivent mener une nouvelle guérilla contre les forces du mal (quelle destinée, mais au moins, ils ne sont jamais au chômage !!). Coté jeu, c'est du beat-them-up pur et dur. Les manettes SNK permettent au joueur d'éventuels retournements tout en continuant de latrer l'ennemi, vous pouvez également utiliser armes blanches, bazookas détournés du Liban par les paras français, et bien sûr des tas de fusils et autres mitraillettes. Le tout est excellentement réalisé, mais on regrette tout de même l'extrême difficulté du jeu. Il vous faudra donc économiser avant de pouvoir crier victoire.



GRAPHISME:18
SON:19
ANIMATION:19

INTERET:18
FUN:17

91%

testeur: Feindlers

BIG RUN

Connaissez-vous un jeu inspiré par le Paris Dakar ? Non, il est vrai que ça ne court pas les rues (d'ailleurs, même le Paris Dakar lui-même n'aime pas trop les rues encombrées, par contre les dunes de sable et les...heu, fermons cette parenthèse). Et pourtant, il en existe au moins un: Big Run. De fière allure, orné de sa superbe cabine de pilotage, ce jeu vous met littéralement dans l'ambiance. Tenez, rien qu'au départ, vous voyez les holidays arrêtés (ce qui est normal lors de la plupart des départs), et ô surprise, les experts reconnaissent des 205 Peugeot turbo 16, des Lancia, des Visa Lamborghini 16 soupapes, des 2 chevaux... Bref, le gratin du gratin en personne. C'est déjà un bon point ! Autres arguments favorables, la présence d'un volant, de pédales et d'une boîte de vitesse. Surprenant. A mon avis, c'est encore un coup des Irakiens. Techniquement, c'est très bon, même si on arrive pas à retrouver la qualité de Super Monaco Grand Prix. Les graphismes sont mignons tout plein, le bruit du moteur est aussi chiant que dans la réalité, et le véhicule (dont j'ai oublié et la couleur et la marque) est très maniable. Ok, le niveau de difficulté est assez élevé, surtout lorsque l'on sait que Maître Black Stallion soi-même n'arrive pas au second stage... Malgré cela Big Run vous fera passer de très bons moments.

GRAPHISME:16
SON:17
ANIMATION:16

INTERET:16
FUN:16

81%

testeur: Feindlers

TESTS

Least said soonest mended



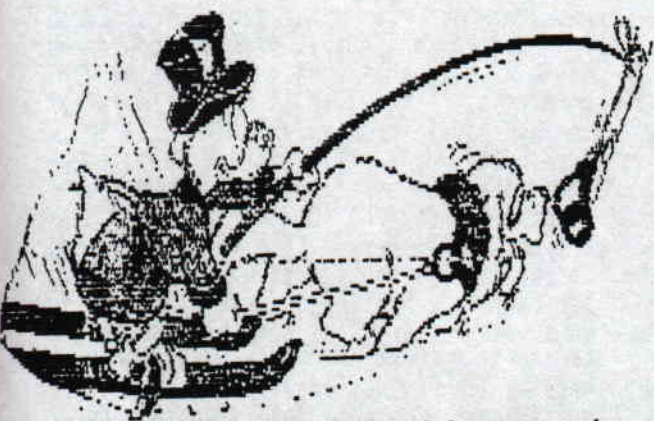
DJ BOY

Ayant une Mégadrive japonaise comme vous le savez tous, ah bon ? ne rêvez pas à des scénarios exacts concernant les jeux que je teste, car le vermicel et moi, ça fait 2 !! D'après ce que j'ai compris, un gang a enlevé votre petite amie, et, naturellement, vous vous lancez à sa poursuite... Remarquez que dans le genre original, c'est superbe. Et pourtant, je vous jure que ce n'est pas Double Dragon 3 !! Enfin, c'est possible.

Après une page de présentation très américaine, vous pouvez commencer à jouer. Attendez deux secondes, je mets mes patins, histoire de faire original. Je regarde 2 secondes les coups à ma disposition: il y en a 5: la manchette, le coup de pied sauté, le coup de pied simple le coup de poing et enfin le double coup de poing bas (efficace!).

Après m'être facilement débarrassé de mes premiers adversaires (des chauves, des nains en smoking blanc, des nazes chevelus) j'arrive devant une sorte de tramway, duquel une demoiselle me balance des bombes. Sympa. Après cet intermède, le big boss fait son entrée: c'est une grosse négresse pétomane... Pittoresque. Quelques coups bien placés m'amènent au niveau 2 et à ses flaques d'huile. Le boss ? Un culturiste "bizarre" qui se tortille tout le temps. Pour l'avoir, choisissez bien vos bonus à la boutique d'inter-stage, sinon... Le niveau 3 se situe dans un cirque, où les 2 boss, deux clowns, vous forceront à vous surpasser. Au niveau 6, vous pourrez retrouver votre belle, après avoir battu Miss Karatéka.

DJ Boy est un bon petit jeu, très prenant, qui allie humour et action à merveille. Les adversaires font très BD, et ce n'est pas pour me déplaire. Les graphismes sont sympas, très colorés, mais pas suffoquants. Le joueur évolue dans une ambiance sonore très variée, ce qui est toujours original sur la Mégadrive !! Enfin, l'action est très rapide, voire trop. Du tout bon quoi !! On achète ? Oui.



Après m'être facilement débarrassé de mes premiers adversaires (des chauves, des nains en smoking blanc, des nazes chevelus) j'arrive devant une sorte de tramway, duquel une demoiselle me balance des bombes. Sympa. Après cet intermède, le big boss fait son entrée: c'est une grosse négresse pétomane... Pittoresque. Quelques coups bien placés m'amènent au niveau 2 et à ses flaques d'huile. Le boss ? Un culturiste "bizarre" qui se tortille tout le temps. Pour l'avoir, choisissez bien vos bonus à la boutique d'inter-stage, sinon... Le niveau 3 se situe dans un cirque, où les 2 boss, deux clowns, vous forceront à vous surpasser. Au niveau 6, vous pourrez retrouver votre belle, après avoir battu Miss Karatéka.



GRAPHISMES : 18 ANIMATION : 18 FUN : 19
SON : 18 INTERET : 20

TOTAL : 93%

TESTEUR : FEINDERS

ESWAT

Tout de suite, le titre complet, pour vous mettre dans l'ambiance Enhanced Special Weapons And Tactics... C'est du shoot them up ? Gagné, vous incarnez un flic blond, comme tous les flics japonais depuis 90, et vous devez faire le ménage sur 6 niveaux. C'est assez long, mais que voulez-vous, il vous faut bien ça avant de recevoir l'armure complète du parfait petit boy-scoot des rues. Le jeu commence, et il faut déjà tirer sur l'ennemi. En haut, en bas, à droite, à gauche, ils sont partout, et il faudra être vigilant, si vous voulez vraiment affronter le boss du niveau 1, un gentil petit hélico qui n'a qu'un but: vous détruire (quel destin). Une fois après l'avoir détruit, vous devrez nettoyer une prison très bien garnie... et les choses commenceront à se corser vraiment. Graphiquement, c'est très beau, tant au niveau des lutins que des décors. L'animation est ultra fluide et rapide. La bande son est somptueuse et... oui, je sais, je me répète depuis DJ Boy, mais que voulez-vous, c'est sur Mégadrive, pas sur GX 4000 !! Aussi, il est rare que la technique fasse défaut. Bref, c'est vraiment très bon et je vous conseille de l'acheter... Monotonie, monotonie, monotonie...

GRAPHISME : 19 INTERET : 20
SON : 18 FUN : 19

ANIMATION : 19 TOTAL : 95%

TESTEUR : FEINDERS



TESTS



FORZA GAME OVER

GAME OVER, THE LAST SOLUTION

SUPER MONACO GRAND PRIX



Il y a des jeux tellement bons, qu'on se demande s'ils sont réels... Super Monaco Grand Prix est de ceux-là. Hit des hits sur coin-ops et futur jeu de culte sur Mégadrive, SPMG vous propose évidemment de disputer le Grand Prix de Monaco, pas besoin de ce test pour le savoir, ainsi que de concourir le championnat du monde. Cette option étant la plus intéressante, c'est sur elle que je m'attarderai.

Vous faites partie de l'équipe Minaréa, et vous voulez tout gagner, histoire de montrer qui est le plus fort. Le premier circuit est celui de San Marin. Après avoir déterminé les modes de contrôle du véhicule, je m'apprete à faire une course de qualification endiablée. Ceci fait la vraie course peut commencer, et j'ai 5 tours pour récolter des points (comme Prost quand Senna se plante). Arrivé en 7ème position. Aucun point n'est adjudé.

mais ce n'est que partie remise... Le Brésil est ma prochaine étape. Après une course pitoyable, je me crashe et mon écurie me vire! Le pire, c'est que je n'ai même pas pu battre mon rival (préalablement choisi)!!! Le désastre. Si je l'avais battu 2 fois, son écurie m'aurait accueilli. Game Over. Fascinant! Superbe! Génial! Ce jeu est extra. Les graphismes 3D fidèles comme 2 toiles de Picasso sont géniaux, l'animation ultra rapide, la maniabilité exemplaire, et les sons vous mettent dans une ambiance folle! La course à Monaco est moins passionnante, mais beaucoup plus facile. Les pages intermédiaires sont étonnantes, le système de code est sympa mais un peu long à mon goût, l'intérêt optimal et... Bref, j'arrête d'énumérer les qualités, ou alors tout ce numéro va se résumer à un test de SMGP. Tout est génial, et vous vous devez de l'acheter, à moins d'être complètement dingue et d'économiser pour un shoot-them-up. Le must des musts!!!

M **MT** GRAPHISME : 20
SON : 18
ANIMATION : 19
INTERET : 20 FUN : 20
TOTAL : 97% TESTEUR : FEINDERS

POWER STRIKE

Sur Séga, les jeux se suivent et se ressemblent tous, surtout lorsqu'il est question d'un "shoot-them-up". Power Striker n'est pas une exception, je vous le dis tout de suite. Vous êtes le gentil à la recherche d'on ne sait pas trop quoi, moi-même ayant avalé la notice. Bref, vous l'avez compris, l'essentiel c'est de casser du méchant. Et là, croyez-moi, on les épargne pas (les méchants). Côté réalisation, on a vu mieux, voir très mieux, on est loin de Xenon 2 mais l'animation est fluide et les graphismes sont sympas mais sans plus. Les musiques sont pas mal (ni femelles) et les couleurs sont fades. Autant vous dire que la réalisation de ce soft n'est pas son point fort, mais comme le dit Tonton Ségacero, "Y'a pas que le tchac-tchac-boum-boum qui compte..."

S GRAPHISME : 10 INTERET : 15
SON : 15 FUN : 15
ANIMATION : 15
TOTAL : 70%
TESTEUR : SEGALOPIN

CRUDE BUSTER

Je suis content. Si. Je vais enfin pouvoir inaugurer l'icone "NUL", et sur un jeu de café en plus! On ne croyait pas cela possible, mais c'est le cas, et c'est DECO qui nous a fait cette... chose.

Commençons par l'histoire: vous incarnez un punk musclé, et vous voulez mettre de l'ordre dans New-York, qui est devenue une véritable poubelle. Le jeu est à mesure du scénario, c'est à dire complètement nul et sans intérêt, ce qui est assez rare pour un beat-them-up. Les graphismes dessinés à la manière d'une BD ne sont franchement pas terribles, et on peut voir des bulles style "vlan" et "boum" dès que l'on touche un adversaire... chose assez niaise et infantile. L'animation est bonne, rapide, mais les mouvements de notre punk font plutôt penser que l'on dirige un chienpanzé atteint d'un strabisme du genou (ce qui est rare). La bande son est... bof! Ma Mégadrive en fait autant sans se forcer.

Et l'intérêt me direz-vous? Quel intérêt? J'avais pour ma part demandé 7 crédits, et je me suis vite débrouillé pour les écouler vu la nullité du jeu. Et oui, comme je le disais plus haut, une nullité en jeu de café c'est possible et c'est désolant. Je m'amuse autant avec Crude Buster qu'en regardant la roue de la fortune. Bon, ben je retourne sur Monaco GP, là au moins je joue avec plaisir.

NUL **NUL** GRAPHISME : 12 INTERET : 06
SON : 13 FUN : 06
ANIMATION : 14 TESTEUR : FEINDERS
51%

GAME IS THE BEST FANZINE
DU QUARTIER

TESTS

GAME OVER IS THE BEST

THE LAST BATTLE

Encore un jeu de baston ? Et oui ! Moi, j'adore ça. Vous incarnez Kenshiro plus communément appelé Ken, et vous devez tout détruire. C'est du moins ce que j'ai compris car ma console est japonaise. Le premier niveau est composé d'environ 12 stages. Dans ce niveau, il y a différents types de stage: le Maze: visitez une maison truffée de pièges, le Talk, avancez en tuant tout ce qui bouge et le Boss, qui est généralement dix fois plus fort que vous.

Après chaque stage apparait une carte où vous pouvez voir où vous vous trouvez. Déplacez-vous de ville en ville en tuant tout, plus vous tuez, plus vous êtes fort !! Lorsque vous passez le premier niveau de puissance, les habits de Ken sont pulvérisés. Les sprites sont géants, mais leurs déplacements sont un tout petit petit petit petit peu saccadés.

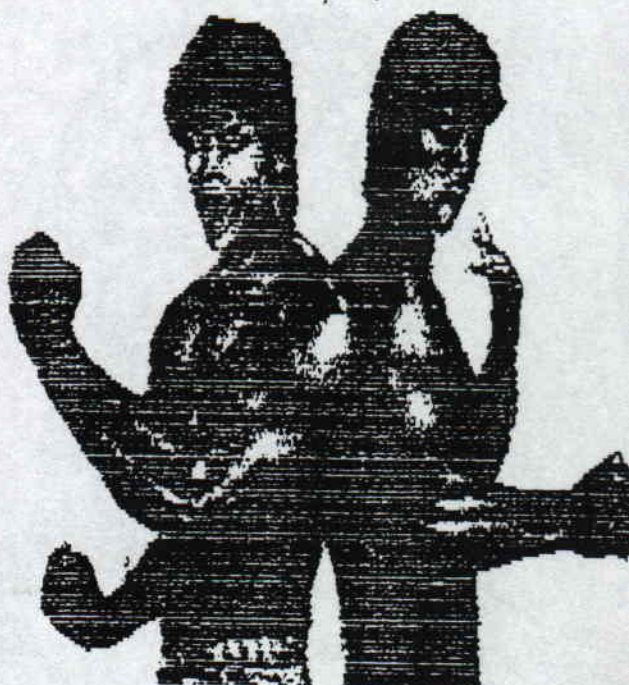


GRAPHISME : 20 INTERET : 18
SON : 16 FUN : 19
ANIMATION : 16

89%

Oui, 89%, c'est ce que je pense que cela vaut, moi j'adore !!

TESTEUR : PUNISHER



SOLAR STRIKER

Vous êtes en 2159, aux commandes d'un vaisseau spatial et vous devez détruire tout ce qui bouge (NDFeinders: quelle originalité !).

L'animation est très rapide, elle devient parfois floue mais reste lucide.

Le pilotage est multi-directionnel et avec un scrolling paralaxe. Il est possible d'augmenter la puissance de tir de votre vaisseau grâce à des capsules de power. Et comme toujours il y a, à la fin de chaque stage, un super ennemi à détruire.

Côté graphisme c'est réussi, mais banal, et les décors de fond sont bien adaptés pour la console.

Le son, en stéréo, n'est pas mal, et les musiques sont différentes et entraînantes.

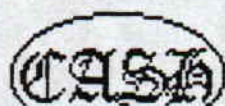
Un jeu spécialement conçu pour Game Boy, relativement difficile; on ne s'en lacerait pas.



GRAPHISME : 17
SON : 18
ANIMATION : 18
INTERET : 16
FUN : 19

TOTAL : 88%

TESTEUR : BELLEQUELE



SUPER MARIOLAND

Mario est de retour sur Game Boy pour délivrer la princesse Daisy des griffes de l'infame Tatangan. Comme dans Mario, il y a plusieurs options (passages secrets, pièces d'or, étoiles d'invincibilité, champignons et fleurs de feu) mais cette fois-ci, le tir a changé: il rebondit dans tout l'écran et peut ramasser les pièces.

L'animation est correcte, mais parfois, lorsque Mario court, les décors se troublent.

Côté graphisme, il y a peu de décor de fond dans un certain level, mais ils sont réussis.

Le son en stéréo est génial et différent à chaque fois.

Le jeu comporte deux scènes shoot-them-up (NDFeinders: encore !! Mais que fait la police? A bas les shoot-them-up, vive la belote !): la scène 2-3 où Mario est dans un sous-marin, et la dernière où il pilote un avion.

Un bon jeu sur Game Boy.



GRAPHISME : 18 INTERET : 18
SON : 17 FUN : 18
ANIMATION : 19

TESTEUR : BELLEQUELE

TOTAL : 90%

GAME OVER

SERVICE

ABONNEMENT

STEPHANE COURALET
AVENUE JEAN MOULIN
65100 LOURDES

TESTS

GAME OVER RECHERCHE TESTEURS NEC ET GX4000 ECRIRE A LA REDACTION



TURTLES

Nos quatre tortues sont de retour sur Game Boy. April O'Neil, la journaliste, a été enlevée par Krang et vous devez aller la secourir. Au début du jeu, vous avez la possibilité de choisir le level (mais si vous ne commencez pas au level 1 vous ne verrez pas la fin complète). Vous avez aussi le choix entre les 4 tortues qui ont chacune une arme différente: Léonardo (2 sabres), Raphael (2 nunchakus (NDFeinders: comme Blue Mag)), Michaelangelo (2 couteaux thaïlandais) et Donatello (un baton). Vous avez 4 vies pour arriver à la fin des 5 levels qui comportent 5 scènes chacun, et délivrer April O'Neil.

Le jeu commence dans la ville, puis dans les égouts, ensuite dans l'eau, sur des camions, et enfin dans la base sous terre.

Il y a également des bonus stages cachés et des pizzas pour vous redonner de la vitalité.

Turtles se joue sur un scrolling horizontal avec plusieurs scrollings de fond très réussis. L'animation est rapide, et les graphismes sont superbes, en particulier les photos digitalisées à la fin de chaque stage. Le son en stéréo qui est repris du dessin animé est très réussi.

Un must de Konami sur Game Boy qui va certainement avoir une suite.



GRAPHISME : 18 INTERET : 18
SON : 17 FUN : 13
ANIMATION : 19

TESTEUR: BELLEGUELE

TOTAL: **90%**

GAME OVER

CALIFORNIA GAMES

California Games, ou les jeux de la California. A la Californie Hollywood, les belles filles, le soleil et j'en passe. Finissons de rêver, il faut que je teste ce jeu. Vous connaissez les capacités de la Lynx, sa palette de couleurs, son animation, son nombre considérable de sprites... Mais revenons aux couleurs et à l'animation, une animation sans précédent sur micro, et une bonne fluidité de jeu. Les couleurs sont bien représentées et rendent bien le réel suivant le réglage de la luminosité. California Games fait partie des jeux où avec des piles neuves vous êtes sûr de vous amuser, contrairement à d'autres qui nécessitent l'utilisation du secteur. Ce jeu contient 4 épreuves: BMX, Surf, Skate et Halfire.

Après cette modeste introduction, je vais vous parler des 4 épreuves inéprouvables.

BMX: vous êtes sur un terrain parsemé de bosses, montées descentes, embûches, pièges. Bref, le parcours du combattant. Vous avez peu de temps pour arriver à la fin. Cabrioles, 360 degrés... plus vous en ferez, plus vous aurez de points. Un peu d'entraînement et vous arriverez facilement à la fin. Très bonne animation. Meilleur score en date: 721.

Surf: vous démarrez en haut d'une vague, vous vous mettez debout sur une planche, et c'est parti. On démarre par 5, 10, 15 20 points, après vous faites un 360, puis un double, un triple... Meilleur score: 5884. Superbe animation. Vous avez même la petite vague qui gicle quand vous atterrissez.

Skate: Vous voyez une rampe de skate avec vous d'un côté, et un énorme zoom ? On vous voit en gros plan. Si, si! Vous vous élancez et à vous les hyper sauts. J'arrive même à le faire tilter à 999 points, score maximum d'un coup. Meilleur score en date: 19998. Bonne animation, et pour les futurs acteurs, le jeu offre une vue sur Hollywood.

Halfire: Vous êtes à côté du pont de Brooklyn et vous avez une vieille boîte de conserve entre les pieds, vous la lancez en l'air et devez faire un max de figure en temps limité. Pas grand intérêt à ce jeu, à part pour les sadiques... Vous tuez la pauvre mouette qui passe et repasse comme le passant. Bonne qualité graphique, bonne animation. Son nul, et intérêt à qui en voudra.



GRAPHISME : 13 INTERET : 17
SON : 05 FUN : 15
ANIMATION : 13

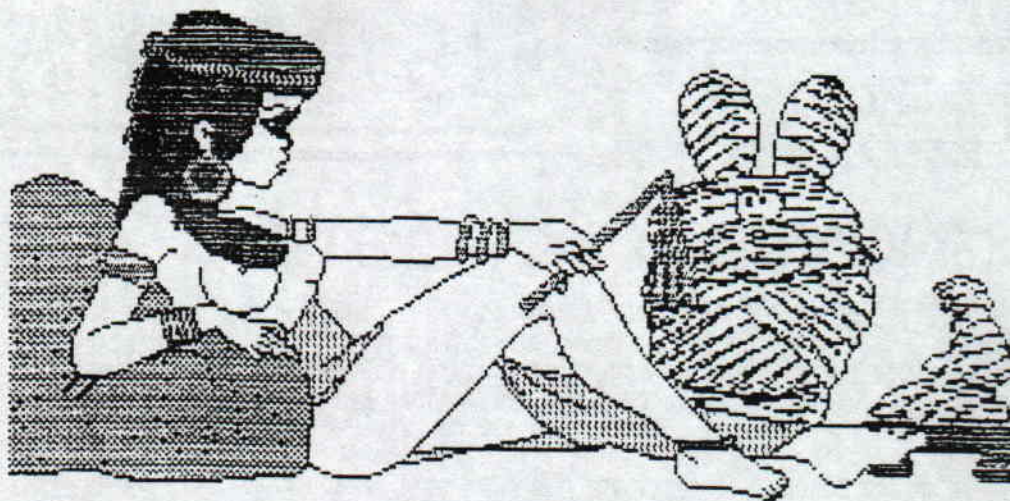
TESTEUR: HEAVENLY

TOTAL: **74%**

TESTS

ELMER FOOD BEAT, THE SOUND OF DANBISS

(Danbiss is the best, votez Danbiss, Danbiss (aindrin!))



BURNING RUBBER

Les CPCistes connaissaient tous Wec Le Mans. Pour fêter la venue au monde de la GX 4000, Océan a relogué l'affaire, en ajoutant quelques couleurs.

Burning Rubber est le premier jeu sur GX 4000, et est sans doute un des meilleurs. Le but est de remporter la course, et ce n'est pas une mince affaire. Vous débutez le jeu dans une ambiance surchauffée et dans un décor agréable. Le problème débute au moment du démarrage. L'animation est vraiment très lente, et on a parfois l'impression de se trouver à bord d'une bonne vieille deux chevaux.... Même en cinquième vitesse, le sentiment d'être un escargot subsiste. Dommage.

Oui, c'est dommage car Burning Rubber est un soft vraiment agréable. La stéro montre qu'elle est là, et annonce les futurs sons de la bête

amstradienne. Les graphismes sont beaux (enfin, Heavenly est de cet avis, je n'ai pas été ébloui du tout!), précis, très colorés. Bref, c'est très bien pour une machine 8 bits. L'intérêt est le même que sur Wec Le Mans, c'est à dire vraiment important.

En conclusion, je dirai que Burning Rubber est une bonne production, ce qui est préférable vu qu'il est livré avec la console. Du bon boulot, même si l'animation fait plutôt pitié.

	GRAPHISME : 13	INTERET : 17	TOTAL : 74%
	SON : 16	FUN : 15	
	ANIMATION : 08		
TESTEUR : FEINGERS			



SUPER DARIUS

Attention, on ne rigole plus car Super Darius c'est la classe. Dans Super Darius vous dirigez un vaisseau armé de manière assez pauvre. Bien sûr, tout cela change du moment où vous tirez sur les aliens en couleur (NDLR: et raciste en plus!). Vous progressez sur 7 niveaux différents bien que le jeu en comporte 25 (mais après chaque monstre tué vous avez le choix entre deux directions, ça qui explique tout non?).

Les décors sont splendides et très bien dessinés, de même les couleurs sont très bien choisies, ce qui renforce le fantastique du jeu. La musique est en dolby surround, mais n'est pas réellement fabuleuse et même ennervante, mis à part celle des niveaux F, G, M, T et U qui est géniale à mon humble avis.

L'animation est fluide au possible et se déroule selon un scrolling parallaxe sur deux plans d'une certaine qualité et même d'une qualité certaine. Il en est de même pour les ennemis qui vous attaquent.

Ne cherchez pas à comprendre la notice mais sachez les bonus points (boules grises), les bonus destruction (boules jaunes) et les bonus vies (boules spéciales) s'obtiennent en tirant sur le sol ou le plafond dans certaines parties du jeu.

Etonnement il n'y a pas de dessins animés ce qui est assez décevant mais enfin on ne refait pas le monde.

En conclusion, je dirai que c'est un jeu fabuleux qu'il faut acheter si l'on n'a pas encore de shoot them up.

		GRAPHISME : 19	INTERET : 19	93%
		SON : 19	FUN : 19	
		ANIMATION : 13		
TESTEUR : STARDIEU				

DEVIL CRASH

Un flipper sur PC Engine, ça vous dirait ? Non ? Mais attendez, ce n'est pas un flipper ordinaire. En effet, il se déroule sur plusieurs tableaux, et vous pouvez détruire, pardon annihiler, les bestioles qui se baladent à l'écran (vi, vi, je vous avais prévenu) en leur balçant la boule. Passés ces détails mad maxiens, passons en revue les caractéristiques techniques du soft.

Graphiquement, c'est vraiment de l'excellent travail. Superbes couleurs, nombreux détails... On se croirait à bord d'une 16/32 bits, et pourtant ! Du fait de la quantité inimaginable des sprites à l'écran, l'animation est plutôt

"cahotive", mais reste tout de même de bonne qualité. Coté son, c'est pas mal, pour ne pas dire très bien, stéréo obligatoire (merci NEC). Et l'intérêt ? Ben oui, car c'est quand même l'intérêt qui prime dans un jeu, pas les graphismes (j'espère que vous êtes d'accord avec moi...). Je vous rassure mes chers lecteurs, Devil Crash est vraiment très intéressant, et vous devez l'acheter (à condition d'avoir une Core GraphX ou une Super GraphX). Bref, ce flipper hard est un hit. Un vrai de vrai. Label Game Over.

		GRAPHISME : 19	INTERET : 19	91%
		SON : 18	FUN : 19	
		ANIMATION : 16		
TESTEUR : FEINGERS				

TESTS

LISEZ HEAVENMAG

GHOULS 'N GHOSTS

Le chevalier Arthur est de retour ! Après un premier épisode sans problème, il doit faire preuve de courage et de tenacité pour vaincre l'infâme méchant de service... Hum ! Autant vous le dire, je déteste la version arcade de ce jeu. Après une partie sur Megadrive, j'en suis devenu fou. Sans être inoubliables, les graphismes sont très colorés, nets. Impossible de confondre le décor avec les ennemis, même si le décor et l'ennemi sont parfois les mêmes. Une fois n'est pas coutume, ce ne sont donc ni les graphismes ni les musiques qui étonnent. Non, cette fois, c'est la maniabilité, exceptionnelle. Arthur répond magnifiquement à vos

ordres, saute, tire, court, se baisse. Superbe. L'animation est ultra fluide et rapide. Bref, la version arcade est enterée, laminée, ce qui n'est pas commun (n'est-ce pas ?). Quant à l'intérêt, il est tel qu'une fois parti, on ne peut se faire une raison d'éteindre la Megadrive. Si la version Super Graphx de Ghouls'n Ghosts est meilleure, j'ose à peine envisager le résultat. Magique !



GRAPHISME : 18
SON : 18
ANIMATION : 20
FUN : 20 INTERET : 20
TOTAL : 96% TESTEUR : FEINDERS

Y'a pas à dire, c'est vraiment super !

ATTENTION,
NOUS PRENONS
QUE 2 CANDIDATS
SUR 50...



BON,
JE VAIS ESSAYER
DE TROUVER UN
COPAIN !



GRAPHISME : 18
SON : 16
ANIMATION : 18
INTERET : 18 TESTEUR : FEINDERS
FUN : 19 **TOTAL : 89%**


SUPER SPY

Tout le monde connaît les prouesses de la Néo-Géo, il est donc inutile de s'attarder sur les caractéristiques de ce jeu, tout étant presque parfait : gros sprites (imaginez Philippe Bouvard à l'écran), animation fascinante... Vous incarnez Rambo 43 et devez nettoyer l'écran, à la manière de Roy Adams dans les opérations Wolf et Thunderbolt. Une petite différence apparaît cependant : vous frapper avec vos mains, et pouvez parfois utiliser couteau ou revolver. Evidemment, un adversaire plus coriace vous attend à la fin de chaque niveau, comme dans tout beat-them-up qui se respecte (cf tous les softs de baston !). Bref Super Spy sur console SNK est une merveille, le seul problème vient du prix. Voulez-vous que je le rappelle ? Pour les petits nouveaux, je rappelle qu'un soft Néo-Géo coûte près de 1800 frs, ce qui est à peu près le prix d'une Megadrive... Super Spy coûte donc dans les 1800 frs, et lorsque l'on sait que Dynamite Duke est l'équivalent mégadrivien de Super Spy pour un prix 5 fois inférieur, mieux faut réfléchir 3 fois avant d'acheter. Et même si Guilemot international diffuse maintenant la Néo-Géo, le prix est toujours le même. Néo-Géo, c'est beau mais aussi bobo !

CHIP CHALLENGE

Chip Challenge est le seul et unique jeu auquel j'ai pu jouer sur Lynx. A première vue, ça ne semble un peu léger, mais que voulez-vous, tous les moyens sont bons pour vous faire dépenser votre fric.

D'après ce que j'ai cru comprendre, Chip Challenge est un remake de Gauntlet, ce qui commence très mal. Le petit, insistons sur petit, sprite s'anime à l'écran et se circule dans une sorte de labyrinthe grotesque. Mwaais, et bien c'

est vraiment pas génial, c'est même plutôt niais. Les rares sprites clignotent pas mal lorsqu'ils sont en mouvements, les graphismes ne sont pas terribles pour la machine, l'animation n'a rien d'affolante, et franchement, je n'ai absolument pas pris mon pied (bonjour les cascades !). Bref, mon Game Boy (il paraît que c'est "un" et pas "une", je n'ai pas pu vérifier, c'est trop petit) n'a rien à craindre, du moins avec Chip Challenge. Bon, remarquez que je ne mets pas de note. Je suis quand même sympa ! C'est surtout que je n'aime pas juger l'injugeable... 

LES DOSSIERS DE



LE FANZINE DES CONSOLES

UNE CONSOLE ? OUI, MAIS LAQUELLE ?

En cette période de fête, il est certain qu'un bon nombre de micromen veulent s'acheter une console. Mais voilà, laquelle ? Un gros morceau telle la Néo-Géo, véritable borne arcade à domicile, ou bien une petite Game Boy à écran LCD ?

PORTABLE OU PAS ?

Et oui ! Il faut déjà savoir si vous préférez une console passe-partout, que vous pourrez emmener avec vous dans la voiture, le train, etc, ou bien une "familiale", qui restera bien sagement devant votre télévision ? Commençons par les consoles portables.

PORTABLES, LE DUEL

Les consoles portables sont au nombre de 5 : Game Boy, Turbo Express, Lynx, Game Gear et Gamate. Si la première fait quelque peu peur, c'est sans doute du à son petit écran LCD. Effectivement, comparée aux superbes couleurs que la Lynx met à notre disposition, on peut se demander qui va acheter la petite Nintendo. Et pourtant ! Notre Game Boy se vend comme des petits pains, alors que la Lynx est boudée du grand public. La preuve que les graphismes ne sont pas primordiaux est ici établie. Les cartouches Game Boy nous offrent une maniabilité exceptionnelle et un maximum de fun. Le son est également stéréo, chose miraculeuse pour une si petite machine. L'avantage Game Boy est donc flagrant. Autre défaut de la Lynx, son autonomie. Certaines cartouches nécessitent un branchement sur secteur, du fait de la durée du jeu. Atari a donc du soucis à se faire, d'autant plus que sa petite portable souffre d'une pénurie de softs exemplaires.

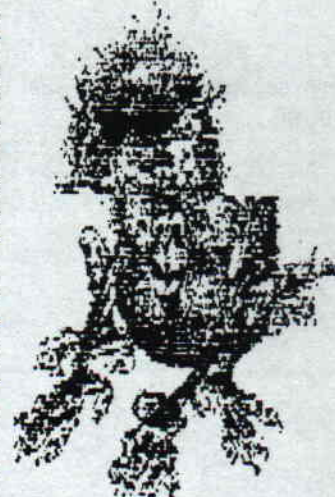
Et les autres consoles portables demandez-vous ? La Gamate reprend les caractéristiques de la Game Boy, même écran LCD, même maniabilité... Toutefois, on peut se demander si le succès sera le même. L'avenir le dira sans doute très rapidement.

Restent les Turbo Express, de NEC, et Game Gear, de Séga. La première pourrait mettre tout le monde d'accord. Écran à cristaux liquides couleur, possibilité d'utiliser toutes les cartouches Coregraphx (si, si!), tuner pour recevoir la télévision en option, technique superbe, dimensions réduites, tout y est. Attention, cette console pourrait faire des ravages, contrairement à sa rivale, la Game Gear. Cette dernière peut également accueillir un tuner, mais vu son incompatibilité avec les games Master System et Mégadrive, on peut douter de son succès. De plus, c'est une vraie 8 bits. Si vous hésitez donc coté consoles portables, nous vous conseillons d'attendre un peu avant d'aller voir la Turbo Express. Si vous êtes impatient, la Game Boy semble idéale, malgré son écran.



GROS CALIBRES: LA GUERRE

Chez les consoles de table, le combat est plus complexe ! Il y a 18 mois, on mettait la Core Graphx sur un pied d'estalle, puis ce fut le tour de la Super Graphx. Bref, NEC fabriquait le plus ultra. Vint ensuite la Mégadrive, première 16 bits. La Néo-Géo fait alors son apparition, et on se pame devant ses possibilités. Et depuis quelques mois voilà que Nintendo nous annonce la sortie de sa 16 bits, la Super Famicom. Alors laquelle choisir ? Éliminons d'entrée la Néo-Géo, inaccessible pour 90% d'entre vous. 1790f par jeux, c'est quand même pas mal ! Au suivant. Out aussi la Super Graphx, qui par son manque de cartouches et son prix assez important (500frs de plus que la Mégadrive !) fait office de console à éviter. Éliminons également les 8 bits: NES, Master System et GX 4000 (la boîte à faire du fric made in Amstrad dont l'animal fétiche est devenu le requin...), qui n'ont aucun avenir. Il nous reste donc la Mégadrive, la Core Graphx, et la Super Famicom. Honneur aux anciens, et donc à la console NEC. Armée d'une très bonne anatomie et d'une logithèque impressionnante de quantité cette 8-16 bits s'est très bien vendue en début d'année 90. Depuis cet été, il semblerait que les acheteurs jettent leur dévolu sur ma bécane fétiche, la superbe Mégadrive. D'un superbe design et d'une technique idyllique, la Séga semble rallier de plus en plus de suffrages ! Les cartouches affluent par dizaine (restons japonais) et sont d'une excellente qualité (Strider, Super Monaco GP, Moonwalker, Batman, Shadow Dancer, Super Shinobi...). Tout comme les consoles NEC, ce bijou va avoir son lecteur CD-ROM, ce qui laisse envisager d'excellentes choses... Alors, la Mégadrive est vraiment la meilleure ? Difficile de répondre à cette question, quand on connaît les caractéristiques techniques de la Nintendo 16 bits. D'une qualité excellente, cette console pourrait causer des ravages. Petit hic, son arrivée tardive sur la marché, qui pourrait en décourager plus d'un. Le prix aussi pourrait s'avérer décourageant. Enfin, vous remarquerez que je n'ai pas mentionné la console Konix, qui paraît-il existe...



CONCLUSION

Avant de foncer acheter votre future console, vous devez savoir que j'ai moi-même longtemps hésité. J'ai opté pour la Game Boy chez les portables, et pour la Mégadrive coté familiale. Mais attention à la Turbo Express et à la Super Famicom, qui entendent bel et bien se tailler la part du lion. Quel casse-tête... japonais cette fois !

HELPS

GAME OVER

THE NEW LOGO

Megadrive

SUPER MONACO GRAND PRIX

Pour vous rendre la vie plus agréable, voici deux codes pour rouler à bord de la Madonna (?):

03DP 000V 3900 0000	4000 0000 0000 0000	
000L 0032 C4H5 769A	0000 GGD5 3627 B14C	et
B9DE F099 1000 0001	FA89 E000 0000 0001	
0000 0000 F200 6C75	0000 0000 G300 FA0F	

CYBER POLICE ESWAT

Pour éviter de perdre vos armes, sélectionnez "shot" dès qu'il vous reste un seul point d'énergie.

KEN THE LAST BATTLE

Lorsque vous avez passé l'arme à gauche, appuyez sur A,B,C et Start au niveau de la page de présentation. La partie reprend alors où vous avez perdu.



Sega

POWER STRIKE

Pour obtenir des vies supplémentaires, faites avec le joystick bas, droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droit, puis bouton 1.

AFTER BURNER

Pour être inaccessible, mettez le pad en haut et à droite. Vous pouvez aussi taper sur RESET au neuvième stage, vous aurez des vies infinies.

TEDDY BOY

Pour avoir l'option continue à la page de présentation, faites haut, bas, gauche et droite. Simple.

PC Engine

BARUMBA

S'il vous arrive de mourir au second niveau, appuyez sur fire 1 et 2, select, haut et run en même temps, quand Game Over apparaît à l'écran (NDLR: on est même sur PC Engine!). Vous êtes en mode continue.

BEBALL

Destroy dit, alors on exécute. Pour accéder au 500ème écran, le code est 677261.

PUZNIC

Des codes des codes, oui mais de Consoles News: NXB T4 PGB et UKA A8 M36

FAIRY DUST STORY

Appuyez en même temps sur select, bas, fire 1 et 2, run, à la page de présentation.



INFOS FLASH

GAME OVER
LE FANZINE DES CONSOLES



Excellente nouvelle, nous l'avons enfin notre serveur minitel ! Bon, il ne s'appelle pas 3615 Fanzines, mais il existe bel et bien. Son nom est LS*GAMEOVER, et il met à votre disposition des options toutes plus géniales les unes que les autres. Je vous conseille donc de vous y connecter (sous peine de mort), et si cela vous plait, nous ferons alors peut-être un 3615 Fanzines (nous aurions alors 2 serveurs !). Naturellement, vous pouvez nous y écrire, en allant en boîte aux lettres Gameover (attaché, comme pour notre bal sur 3615 Joystick). Connectez-vous donc, et on ne sait jamais, vous aurez peut-être la chance de nous écrire directement depuis notre messagerie (je me connecte pour ma part le dimanche matin). Let's go boys !

Autre nouvelle: nous serons présents au salon de la micro et à l'Am-Expo 1991 (oui, on s'y prend à l'avance pour vous le dire, mais c'est pour ne pas oublier dans 8 mois...). A vos agendas...

Redevenons sérieux voulez-vous, le concours "cados bos" étant très facile, j'espère que vous allez tous y répondre. Si le résultat est convaincant, Heaven-

ly pourrait envisager de recommencer l'initiative (je vous rappelle que le mag qu'il dirige s'appelle Heavenmag, au cas où vous l'auriez oublié...). Alors écrivez-nous, ou répondez dans notre bal sur 3615 Fanzs.

Voyons voyons ce qu'il y a de neuf... Ah il se peut que la rédaction augmente de plusieurs membres. En effet, s'il n'y a aucun problème côté Mégadrive (on se demande d'ailleurs pourquoi...), Game Boy et coin-ops, il n'en est pas de même côté GX 4000 (si vous connaissez l'adresse du seul mec qui en a acheté une, faites-la-nous connaître). Pas de nom pour le moment, mais vous en saurez certainement plus le mois prochain.

Tenez, le mois prochain, il y aura davantage d'infos. Si nous n'en avons presque pas mis ce mois-ci, c'est que nous refusons de pomper les infos des revues, et car nous avons commencé à écrire ce numéro en octobre... difficile donc de donner des nouvelles fraîches. Nous essaierons de trouver une astuce dans le numéro 2, à moins que vous ne vouliez pas d'infos mais un courrier des lecteurs ? A vos plumes, on attend vos suggestions !

A PLUCHE

Qui, au revoir les kids. Game Over is finished !! Les observateurs ont du remarquer qu'il restait une page, et ce n'est pas la plus inintéressante au contraire... Si vous ne savez pas de quoi je parle, honte à vous, cela signifie que vous ne lisez pas Lucky Luke. Si vous savez de quoi il s'agit, arrêtez de bavarder, cela salit la page.

Ce numéro un de Game Over est ainsi terminé. Nous espérons que vous l'avez apprécié, car franchement, ça n'a pas été facile tous les jours ! Les braves petits gars qui ont vu Mégadrive et Topmag (c'est vieux ça !!) pourront juger ce freemag à sa juste valeur, et constater les progrès réalisés. Tenez, la mise en page par exemple. Qu'en pensez-vous ??? Et la maquette ??? Vous avez du remarquer que les torchons et les serviettes ne sont pas mélangés, chaque article

est à sa place, les tests sont ensemble, aucun article n'est mis par hasard dans la page. Et les digits ? Qu'en pensez-vous ?? Pas de doute, tout le monde a fait du bon boulot, et cela à toute échelle. Que les grincheux me pardonnent cette brève note d'auto-satisfaction, mais que voulez-vous c'est un premier numéro, et il faut bien établir un petit bilan. Le prochain aura lieu dans un an, pour le sixième numéro de ce fanzine.

Je vous rappelle une 40^{ème} fois que si vous voulez recevoir le prochain numéro, vous devez écrire à Heavenly ! N'oubliez pas les 6,10frs en timbre, ou les 36,60frs en chèque...

Puisque vous avez été sage, Game Over numéro 2 sortira début mars, avec ses 20 pages de délires, de tests, d'helps d'infos...

Sur ce, à dans deux mois, et bonne année 1991 !

