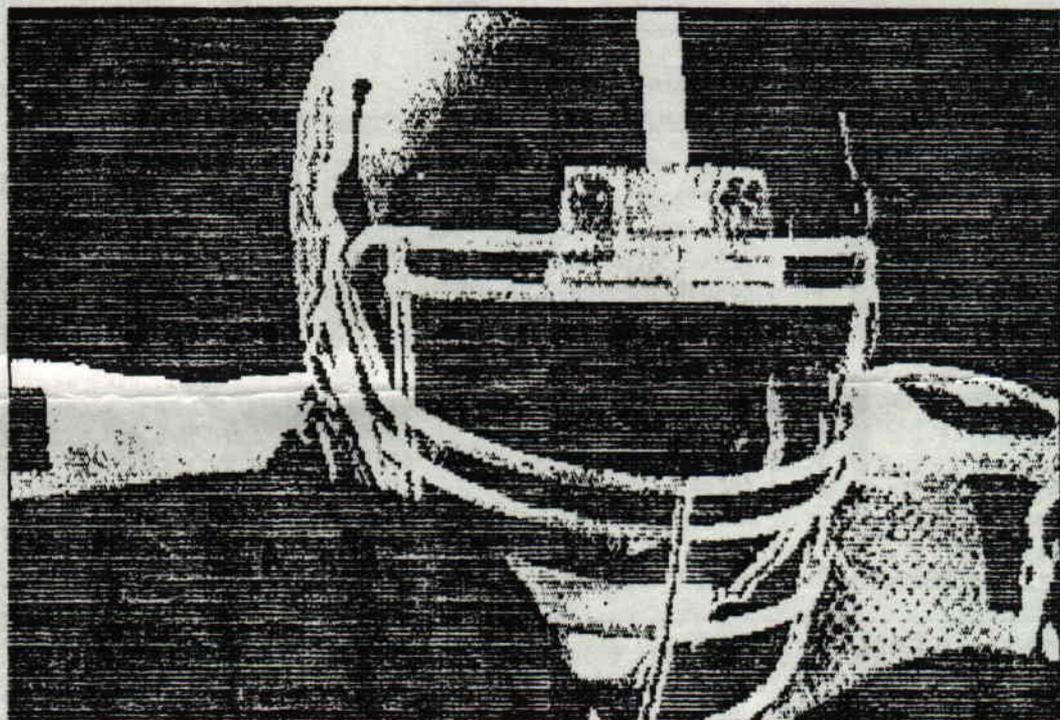


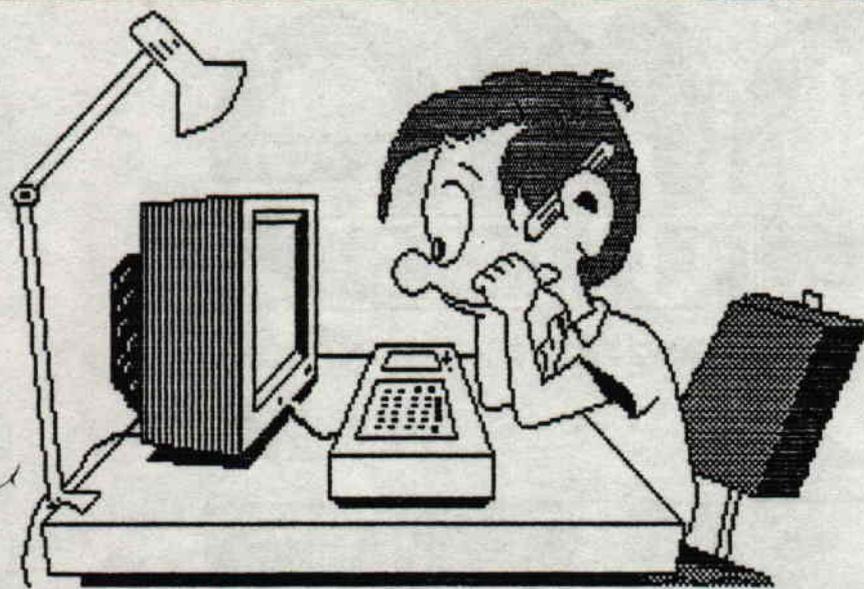
NUMERO 3 . MAI 91 . 6,10F

GAME OVER

LE FANZINE DES CONSOLES



GAME OVER



Nico: Comment va Sergio ? Toujours girondin ?

Danbiss: Le plastique, c'est fantastique, n'est-ce pas Daniela...
 Marcoumet: Et un Big Mac, un ! Sans sauce le hot-dog...

Raphael: Je suis sur que tu es un wazza. Denis aussi d'ailleurs.

Boboche: A quand un numéro de 100 pages ?

W-Mod: Comment se passent tes vacances ? Comment va Noé ? Toujours sous l'Arche de la Défense ?

MESSAGES PERSONNELS

Patrice: Ah ! Voilà qui est mieux ! Ça me manquait sérieusement.

Proxy: Alea jacta est...

Patrick: A quand la Digital Demo XXIX ?

Pokepoke: T'as plus qu'à acheter un CPC+. On en parle dans le mag.

Clandestine: Devine ce qu'il y a en page 7... oui, gagné !

Sergio: Comment va Nico ? Toujours racingman...

Péoman: Arkadia sera LE fanz disc sur CPC. Si, si. Et très bientôt !

GAME OVER



GAME OVER

Game Over Rédaction: François Drougard 4, rue du Tintoret 92600 Asnières. Game Over Abonnements: Stéphane Couralet Avenue Jean Moulin 65100 Lourdes. Téléphone Rédaction: 47 33 22 56. Minitel: 3615 ALP1* Fanzine bal Gameover. Abonnement d'un an: 36,60 frs par chèque à l'ordre de Mr Couralet.

Edition: CPC 6128. Impression: DMP 2160. Direction Artistique: OCP Art Studio. Mise en page: Oxford PAO (à bas AMX). Traming: Trameur. Digits Copyright: Patrick Aubert et Péoman. Publicité: oui, mais pas pendant les films. Commission Paritaire: au fond du couloir à droite. Correspondant permanent à la Défense: W-Mod. Distribution: Heavenly et La Poste. Ce numéro a été tiré à 500 exemplaires. Testeurs: cool. Autographes: vous en voulez ?? Numéro 3. 6,10f TTC.

A mis de Game Over bonjour. Nous poursuivons notre effort et avons concocté un numéro extraordinaire.

Comment ça extraordinaire ? Oui, unique, merveilleux, fabuleux, magique, malicieux, humoristique, caustique... Pas la peine de faire la liste complète dans l'éditorial, vous verrez tout ça au long des 16 pages de ce numéro. Heavenly a trouvé que le numéro 2 était très pro-CPC. Oui, effectivement, mais 90% des fanzines que je connais sont sur CPC. Et d'ailleurs, Game Over est lui aussi réalisé sur CPC. Oui, j'ai essayé de connecter mon imprimante à ma Mégadrive, mais c'est pas la joie... hum. Toutefois, il ne faudrait pas exagérer, la place prise par les consoles est primordiale, et elle restera. Je lance donc un appel aux rares, fanz consoles, envoyez-moi vos oeuvres, pour que nous puissions parler de vous, quelle que soit la qualité esthétique de votre mag.

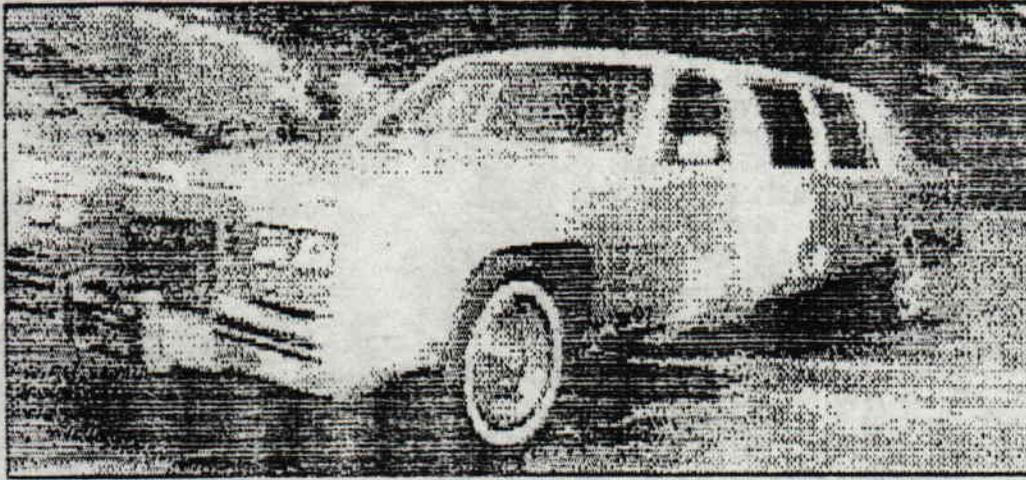
A noter qu'un confrère a trouvé que Game Over 1 était 50% Heavenmag, 25% Joystick et 25% Game Over. Mieux vaut être ça que 100% ko vides.

Mais passons à autre chose. Continuez de nous faire de la pub, c'est sympa, et ça nous permettra de tirer le numéro 4 à 600 exemplaires. Heavenly se fera un plaisir de passer une plombe à faire les photocopies...

Vu que notre prochain numéro sortira fin juin début juillet (ah, l'été, les vacances, la plage, les filles...), Game Over dit MERDE à tous ceux qui, 0 joie, vont passer des examens. Mais, je vous rassure, le bac, c'est cool. Bonne chance donc à Yéti et Jeantos. Et aux autres. Bad Max par exemple. Good luck les mecs.

Côté look, quelques changements... Les exemplaires seront désormais imprimés sur des feuillets A3, ce qui améliore le confort de lecture. L'utilité retirée de Game Over doit être optimisée sous les contraintes rencontrées (restes de sciences éco...). Dernière chose: non, Game Over n'est pas payant !! On touche pas de bénéfices sur le prix de vente. Non mais ! J'aimerais vous y voir ! Carton rouge. Grr !!

ATTENTION ! La rédaction recherche désespérément un scanner Dart... Si vous connaissez quelqu'un qui désire en vendre un, contactez-nous. De même, nous recherchons un testeur sur Super Famicom. Enfin, la rédaction peut racheter certains jeux Mégadrive et Game Boy. Laisser un message sur ALP1*FANZINE, ou nous écrire. Game Over needs you !



AM'STAR

Dans la famille "mais jusqu'où vont ils sombrer", voici l'ex-chouchou de tous les plus anciens fanzines... Au bal des revues dépassées, Am'Star ne devrait pas avoir les pieds gelés ! Moins de 70 pages pour plus de 20f c'est beaucoup. Bref, on est en droit de se demander à quand l'arrêt.

GEN 4

Moins de publicité qu'avant, des infos consoles en hausse, un prix très raisonnable pour un nombre de pages important, c'est le "nouveau" Gen 4. On regrette toutefois les photos un peu floues ou ratées, la mise en page à hurler (et pas de rire !), la notation "au pif" des jeux, et l'importance de la rubrique BD. Progrès.

JOYSTICK

Toujours autant de pages, autant de tests de jeux consoles dans consoles news (merci JM'Destroy), autant de fun et d'humour, autant d'infos mais toujours aussi peu de pub, aussi peu d'articles sur les fanzines et aucun défaut dans la mise en page. Bref, c'est presque parfait, et ça devrait le devenir rapidement.

PLAYER ONE

Le style reste le même: peu de pages mais peu, très peu, de publicités, et un prix toujours aussi raisonnable, malgré la récente augmentation de 2 francs. Les articles sont également rédigés avec humour, les infos sont très intéressantes et la rédaction est sympa (coucou Pierre). Très bon !

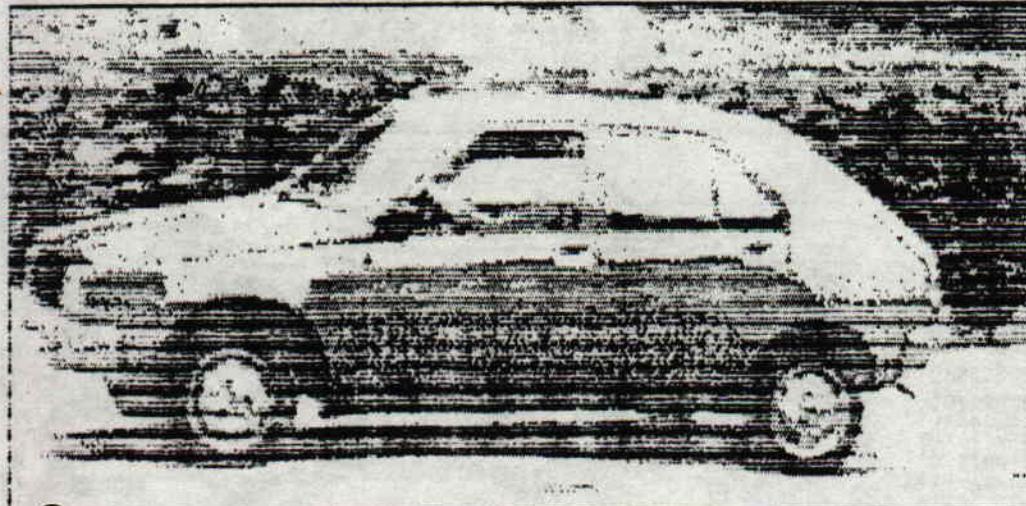
TILT

Enfin une revue qui a su comprendre ses erreurs et qui nous fait un come back très impressionnant ! C'est de mieux en mieux. Et autant que je m'en souviens, c'est Tilt qui a parlé en premier de votre fanz préféré. Infos, tests et petites annonces très nombreux, on regrette toutefois le style un peu trop "coince".

Logiquement, vous auriez du avoir ici même le mode d'emploi de la création d'une revue, de A à Z. Manque de pot, celui qui devait me donner les renseignements nécessaires ne l'a pas fait. Dommage, cela aurait pu être intéressant. Mais que voulez-vous, les directeurs de pub de magazines prennent les rédacs chef de fanzines pour des faux culs voire des cons... Tant pis, on fera avec. Espérons qu'une ame charitable voudra bien me donner ces renseignements. A bons entendeurs...

J'ai donc pensé à autre chose. Aimerez-vous trouver dans votre fanzine adoré, favori, chéri que vous aimez tant (celui-ci pour ceux qui hésitent encore...), un exposé sur des revues étrangères ? Tilt en a fait un en février, et je trouve cette initiative très intéressante. D'ailleurs, petite parenthèse, Tilt a toujours des idées formidables. N'oublions pas que les journalistes de ce mag ont parlé de Game Over dès qu'ils l'ont reçu, bien que nous ne connaissions aucun membre de la rédaction. Bon, je disais donc que nous allons

vous parler des canards étrangers, et ce dès le mois prochain. Pourquoi pas dès ce numéro ? Oh c'est simple, trouver ces magazines relève de l'exploit, même si l'on est à 5 minutes de Paris. Je n'en ai même pas trouvé à l'aéroport d'Orly (à mon avis, c'est de la faute de Yéti, qui boudait après avoir pris une raclée à Euro League) ! De plus, je tenais à vous en parler avant. Dites moi ce que vous en pensez, si vous voulez voir des revues exclusivement dédiées aux consoles, à une console en particulier, une revue américaine, anglaise, allemande, espagnole, japonaise (pas facile à lire)... Bref, dites nous tout, et nous vous obéissons en la fermant (ça va être dur !). Bon, je terminerai cet article blablateux, en vous informant d'une nouvelle toute fraîche. Sim vient de gagner un concours de beauté ! Si, si, je vous le jure !! En tirant une carte chance au Monopoly. Olé (comme dirait Francesco) on rigole.





CLUB NINTENDO

Possesseurs de NES et de Game Boy, sachez que le Club Nintendo (l'officiel) vous est grand ouvert et ce gratuitement. Il y a quelques mois, j'ai envoyé un petit bulletin qui se trouvait dans l'emballage de mon Game Boy et depuis, je reçois le magazine Club Nintendo, qui est ma foi très intéressant. Tout au long de ses 30 pages, il vous dit tout sur les dernières nouveautés (officielles, évidemment...) et passe quelques jeux à la loupe afin d'en tirer toutes les ficelles. Il est ainsi amusant de voir certains tuyaux totalement inédits (comme Double Dragon sur Game Boy, où, lorsque Game Over apparaît à l'écran, il suffit de faire haut, droite, bas, gauche, A et B pour reprendre le jeu, ce truc n'étant valable qu'aux 3 premiers niveaux). J'ajoute qu'il y a également des concours (à propos, on vous en prépare un géant), vous vous mettrez à pleurer. Nous félicitons donc Nintendo pour cette excellente initiative... gratuite. Ce n'est pas Séga qui en ferait autant. Remarquez que les moyens ne sont pas les memes...

C'est clair. La nouvelle Nintendo, la superbe Super Famicom fait de plus en plus parler d'elle. Comme la Mégadrive lors de ses débuts, elle alterne le bon et le moins bon, mais ça, on pouvait s'en douter. Difficile de ne sortir que des hits, et ce, sur n'importe quelle bécane (même sur Néo-Géo). Oublions donc les quelques jeux baclés, et tombons d'admiration devant des merveilles comme Final Fight, LE jeu de baston, Populous, dont il est inutile de parler, Big Run, simulation automobile basé sur le Paris-Dakar, et SD Master. Abandonnons la Super Famicom pour parler un peu Mégadrive. Le CD Rom vous connaissez ? Eh bien, ça y est !! Merci à Séga, même si on n'ose pas demander à Virgin la date d'importation officielle en France. Inutile de vous dire l'importance de cette extension, car vous la connaissez sur le bout des doigts. En bref, comme ce fut le cas avec NEC, la qualité des jeux est nettement supérieure à celle obtenue avec de simples softs cartouches. C'est le cas avec la nouvelle version de Super Monaco Grand Prix (Game Over 1) notamment. Le summum peut être. A propos, W-Mod pense que je devrais vous annoncer les news par machine. Non je ne le ferai pas, tout Game Over ne suffirait pas. Et en plus, je ne veux pas recopier bêtement les catalogues de Coconut, Ultima ou Shoot-Again. Je préfère vous parler des

extensions, quitte à les tester. Fermons la parenthèse. Comme si la Game Boy n'avait pas assez de gadgets comme ça, voilà que Nintendo nous sort un dictionnaire franco-rosbeef, un dico anglais, un guide des sites écologiques à visiter aux Etats-Unis (qui aurait été très efficace à Péoman en février) et même un agenda électronique (qui sera très efficace à Heavenly) ! A quand un tuner TV à teintes de verts ? Nintendo démontre vraiment qui est le maître. Affolant ! Séga et NEC vont avoir du boulot. Amstrad aussi, malgré la sortie, enfin !, d'une extension permettant d'utiliser les plus anciens jeux sur CPC, ce qui assure une compatibilité optimale entre les 2 machines. Et combien coûte le joujou ? 69 frs, c'est donné ! Pas comme l'adaptateur Master System-Mégadrive ! Bref, il ne manque plus qu'à la GX 4000 un joystick (ou joystick) digne de ce nom pour avoir toute mon estime. Quoi d'autre... Vous voulez des nouvelles de la console Konix ? Comment ça non ! Vous ne voulez rien savoir sur la bécane qui devait tout casser ? Comme je vous comprends, inutile de s'intéresser à une console fantôme. Je vais donc vous donner quelques infos sur la C64GS. MnoOnM ! Vous avez raison, inutile de parler d'une console qui n'aurait même pas eu sa chance au début des années 80. Bon, je me rabats donc sur la Gamate. Si un de vous sais où la trouver, qu'il me fasse signe ! Cette console veut-elle vraiment se vendre ? A croire que non...

ALP1*FANZINE

Vous avez un minitel ? Foncez illico sur le serveur des fanzines : 3615 ALP1*FANZINE. En plus des jeux, de la messagerie, des PA, des bals, vous pourrez y lire tout sur Game Over. Vous pourrez également nous y laisser des messages, et pourquoi pas, dialoguer avec nous en messagerie. C'est cash !!!!!!!



BRAVO YETI !

Non, contrairement à certaines rumeurs, Yeti n'est pas le boss du fanzine "les goings de Bourg". Non, c'est Anne-Cécile. Yeti n'y a aucune action, même s'il y a plusieurs intérêts. Quoi qu'il en soit, il mijote un reportage sur les salles d'arcade parisiennes. Rendez-vous en novembre...

Comment attraper un lapin ? Il suffit de vous dissimuler dans un buisson et d'imiter le cri de la carotte.

Un match de foot oppose deux équipes A et B d'insectes. A la mi-temps, le score est de 0 à 0, et l'équipe A fait rentrer un remplaçant, un mille-patte. A la fin du match, le score est de 47 à 0, tous les buts ayant été marqué par ce remplaçant. Le commentateur demande alors à l'entraîneur pourquoi n'avoir pas mis son super attaquant dès le début du match. "Oh, c'est simple, il lui faut une heure pour lasser ses chaussures".

Quelle est la différence entre Gorbatchev et Saddam Hussein ? Saddam Hussein a toujours été pris au sérieux.

Qu'est-ce qui est bleu et qui descend la Vologne ? Grégory Vuillemin dans un sac poubelle.

Vous en avez assez de dépenser votre argent de poche en piles, afin d'alimenter votre console portable ? Pas de problème, Punisher s'est penché sur le problème, et en deux secondes, il nous a trouvé une solution. Achetez un adaptateur 220V-6V (dans le cas où votre console nécessite une alimentation 6 volts, comme c'est notamment le cas pour la Game Boy), branchez la fiche Jack dans l'endroit requis (sur le flanc droit si vous avez une Game Boy), enfoncez la fiche mâle de l'adaptateur dans votre prise de courant, allumez votre console adorée et... MIRACLE, ça marche ! Vous pourrez de cette manière jouer pendant des heures et des heures. Economie de cette méthode: 30 balles toutes les 10 heures, vu qu'en moyenne, 4 piles alcaline vous feront dépenser 30 francs. Investissement idéal donc, vu le prix d'un adaptateur (je devrais dire transformateur): 60 francs en moyenne. Formidable non ?

Dans la série "ils n'ont rien compris", voici Tilt qui, dans l'article qui nous est consacré (numéro de février) raconte que nous ne mettons pas de helps. Ouah la, il y avait pourtant une page réservée à cet effet dans le numéro 1. Nous n'en avons pas mis au numéro 2 pour des raisons de manque de place, mais tout s'arrange ce mois-ci. Désormais, nous essaierons de vous donner un truc pour chaque soft testé.

Dans le même série, on peut recenser ceux qui ont vu en l'article "minitel et AFC" publié dans le numéro 2 de Game Over une attaque directe envers le fanzine "Fanatic". Bon, apparemment, il va falloir mettre les points sur les "i". Game Over aimerait effectivement faire partie de l'AFC, à partir du moment où celle-ci est bien l'Association des Fanzines sur CPC et non pas l'Association des Fanzines pour CPC. J'espère que voyez bien la différence entre les 2 appellations (non contrôlées). Game Over est en effet un fanzine sur CPC et en partie pour cartouches de jeux CPC + (merci à la GX 4000). De plus, nous respectons TOUTES les conditions nécessaires. Mais il est hors de question que nous attaquions la rédaction de Fanatic qui n'a rien à voir avec le rejet de notre demande d'adhésion. Nous redemanderons toutefois d'adhérer à l'AFC bientôt !



Les revues pro elles aussi peuvent se tromper. Et elles se trompent. Exemple: connaissez-vous le jeu Cyber Police ESWAT sur Mégadrive ? Eh bien malgré ce que la quasi totalité des magazines spécialisés annoncent, il n'y a pas 6 mais bien 8 niveaux dans ce jeu. Je vous le dis car j'avais également commis cette erreur dans Game Over 1, ayant simplement mis ce que j'avais compris dans la notice... japonaise. Le 7ème niveau vous transporte dans la base du EYE, et le 8ème vous opposera au big boss de cette organisation: un autre ESWAT !

Autre erreur, dans l'article de Game Over 1 sur le salon de la micro édition 1990. J'y ai indiqué la délégation du fanzine, en oubliant ce pauvre Yéti (cet oubli m'a malheu-

reusement coûté 8 semaines dans le platre). Mais bon, j'ai parlé Black Stallion et Punisher qui ne foutent absolument rien et qui se contentent de signer les autographes. Quelle injustice !

Autres erreurs monumentales (toujours dans ce numéro, qui pourtant devait être parfait !), la publicité pour I am Strad et Croco Mag qui venaient pourtant de disparaître. Péoman a laissé tomber son super fanz pour collaborer à Arkadia et Game Over, et Ugly Monster a rebaptisé son zine Game Blaster (pourquoi ?). Quant aux adresses des 2 mags Nintendo, elles n'ont rien à faire dans ce numéro. Nous ne faisons pas de pub pour des zines fantômes qui ne répondent même pas à notre courrier.

INTERVIEW

Pour ce numéro, c'est Clandestine, la rédactrice en chef de Croco Passion qui a accepté de répondre à nos questions.

Game Over: bonjour Sandrine, et merci d'avoir accepté de répondre à nos questions. Première question, pourquoi avoir quitté Croco Mag pour fonder ton propre fanzine ?

Clandestine: Ben... disons que bien qu'Ugly Monster me laissait entièrement libre dans les pages que je faisais, j'ai eu envie de faire quelque chose d'encore plus personnel, où je décide tout, toute seule d'un bout à l'autre !

Game Over: Honnêtement, penses-tu que Croco Passion soit un des meilleurs fanz actuels ?

Clandestine: C'est généralement ce qu'on me dit ! Moi, j'essaie de faire de mon mieux ! C'est pas toujours évident, mais c'est vrai que je ne trouve pas cela trop mal réussi qu... mème !!!

Game Over: Que penses-tu des nouveaux freemags nouvellement créés ? Cela signifie-t-il que la passion des micro-maniacs soit plus intense que jamais ?

Clandestine: J'adore, et j'encourage vivement ! Les fanzines font énormément de bien aux CPC, et c'est sur qu'il y a de plus en plus de gars véritablement mordus.

Game Over: Considères-tu que Croco Passion soit dédié à une race de micros périmée par l'arrivée des CPC+ ?

Clandestine: C'est vrai que les CPC vont peut-être en prendre un coup, mais je pense que cela se fera à la longue. De toutes manières, Croco Passion s'adresse également aux + !

Game Over: T'intéresses-tu aux consoles ?

Clandestine: Non, pas trop, je ne suis pas très joueuse.

Game Over: Aujourd'hui, la mention très bien ne suffit plus pour un fanzine. Il doit être le meilleur pour être connu, et reconnu de tous. Le look est aussi devenu primordial... Qu'en penses-tu ? Cela pousse-t-il les rédac' chefs à se surpasser ?

Clandestine: C'est vrai qu'un fanz doit avoir un contenu intéressant, mais aussi être plaisant à regarder. Ceci dit, moi tout à moi n'est pas d'être la meilleure, mais de me faire plaisir, tout en faisant plaisir aux autres, en partageant une passion...

Game Over: Pourquoi les filles s'intéressent-elles si peu au domaine de la micro informatique ?

Clandestine: Ah ! C'est une très bonne question, et je te remercie de me l'avoir posée ! J'en sais rien du tout ! Tout ce que je peux dire, c'est que celles que je connaisse sont très sympas !

Game Over: Comment vois-tu l'avenir de la micro ludique ?

Clandestine: A mon avis, une ascension incessante. Les jeux sur micros ou sur consoles se développent et se développent toujours de plus en plus.

Game Over: Que sera Croco Passion cuvée 1991 ?

Croco Passion: Encore mieux que les précédents j'espère ! Et pourquoi pas quelque chose sur disc ?

Game Over: un dernier mot...

Clandestine: salut à tous, et vive les CPC ! Non mais...

Pour lui écrire: Sandrine Coutelier, 3 rue des Hortensias, 91380 Chilly Mazarin. Demandez-lui son fanz, Croco Passion, il coûte que 3,80frs. Oui, c'est dédié aux CPC. Et alors ?

Voici 2 devinettes données par Fasol: quelle est la différence entre un pigeon ?? Il ne sait ni voler... Et quelle est la différence entre un lapin et un canard ?? Que si la biche en avait, on l'appellerait un cerf...

Je vous ai écrit ces 2 devinettes mots pour mots ! Aucun mot ne manque, même si certains pensent le contraire. Bravo, bravo Fasol, y'a pas à dire, t'es le roi !



AVIS

Afin de limiter les frais et dans un souci de meilleure organisation, la rédaction de Game Over a décidé que l'ABONNEMENT devait être OBLIGATOIRE. Vous pouvez commander un premier numéro en payant en timbre, mais si vous voulez continuer à recevoir le mag par la suite, vous devez IMPÉRATIVEMENT envoyer un chèque de 36,60frs à notre service vice abonnement. J'ajoute que les concours et les pa sont réservés à nos abonnés.

ILS L'ONT DIT...

Eric Cantona: "Un jour je serai si fort qu'il faudra bien choisir entre lui et moi".

Arnaud Philibert (Marioman): "Game Over: the best (et c'est vrai en pluche)".

Hervé Martin (W-Mod): "Quand on y pense, c'est nul un zine! Mais ça représente tellement de boulot!".

Marc Andersen: "Je suis contre les fanzines, car ils font mal, à cause des moyens, ce que les revues font mieux qu'eux".

Frédéric Burtey (Yéti): "Game Over est nettement mieux que Topmag".

Emmanuel Lefèvre (Blue Mag): "La console Konix devrait pas mal marcher en 90".

Thierry Morvan (Black Stallion): "C'est ce qu'on disait avec Punisher, la Mégadrive c'est bien, mais c'est quand même la Néo-Géo la meilleure console".

Feinders (skuzez, je me cite): "C'est bien beau de dire que Game Over est le meilleur fanzine du quartier, mais il se serait temps de le prouver une bonne fois pour toute!".

PIT FIGHTER

PIT FIGHTER se distingue des autres jeux de combat par sa réalisation. Ici, les combattants sont de véritables acteurs, qui ont été digitalisés pour servir vos instincts destructeurs. Cette particularité (merci Atari) permet sans doute à PIT FIGHTER de surclasser ses concurrents, comme le superbe Karaté Smart notamment. Vous pouvez jouer jusqu'à 3 en même temps et avez la possibilité d'incarner un catcheur (Buzz), un kick boxer (TY) ou encore un karatéka (Kato). Tout au long de vos combats, vous pourrez ramasser divers objets d'attaque (couteaux, barres de fer) et vous en servir contre vos dangereux adversaires. Les coups disponibles sont nombreux, et le plus terrible reste sans doute le super mouvement, différent selon le

combattant. Le chemin jusqu'à l'ignoble guerrier masqué est rude, mais je compte sur vous pour remporter la victoire.

PIT FIGHTER est beau, et ressemble davantage à un simple film digitalisé qu'à un jeu vidéo. Coté regrets, on notera toutefois le peu de fluidité de l'animation, ainsi que le manque relatif de maniabilité des joueurs. Toutefois, ne volons pas à Atari sa belle performance, car il ne faudrait surtout pas oublier l'effet de zoom ainsi que la participation de la foule au combat...

En bref, PIT FIGHTER est un excellent produit, qui, malgré l'animation saccadée et le peu de maniabilité, plaira aux accros du beat-them-up. Un jeu qui prend toute sa dimension en mode 2 ou 3 joueurs.



PIT FIGHTER

TESTEUR: FEINDERS



GRA: 18
SON: 17
ANI: 14

INT: 18
FUN: 18

85%



JEU MEGADRIVE



JEU MASTER SYSTEM



JEU CORE GRAPHX PC ENGINE GT



JEU NEO-GEO



JEU NES



JEU GAME BOY



JEU LYNX



JEU GX 4000



JEU DE CAFE



JEU SUPER FAMICOM



JEU SUPER GRAPHX



JEU GAME GEAR



JEU CD ROM



85%



65%

GREMLINS 2

Après Batman, voici Gremlins 2. Ce jeu est vraiment génial, jugez plutôt : avant de commencer la partie vous avez un résumé du début du film avec plein de photos digitalisées, qui sont très réussies. Pendant la partie vous, (Gizmo le petit mogwai) qui avez réussi à vous échapper des affreux gremlins qui se sont mis à bouffer après minuit, devez arriver à la fin du jeu (les notices en japonais c'est pas mon truc)... (NDFeinders: tu n'es pas le seul à te prendre la tête avec l'alphabet nippon !!)

Vous aurez pour arme un petit crayon et quelques notes de musiques. Mais bien sûr vous n'avez pas oublié votre malle en osier et vous pourrez vous y cacher tout en détruisant vos ennemis. Le jeu en lui-même est délirant (NDFeinders: on ne peut pas en dire autant du film !!) et assez difficile (j'arrive au level 3).

Vous rencontrerez des Gremlins déguisés en femmes qui, en vous embrassant, vous feront perdre de l'énergie et même des skateurs fous, vous fonçant dessus. Un jeu qu'il faut se procurer à la première occasion.

GREMLINS 2



GRAPHISMES : 18
SON : 19
ANIMATION : 18
INTERET : 18

93%



FUN : 20

TESTEUR: BELLEGUELE

LE PROCHAIN NUMERO RESERVERA UNE EXCELLENTE SURPRISE AUX LECTEURS QUI VEULENT VOIR EN GAME OVER UN FANZINE A L'ESPRIT PRO (CA VA ETRE DUR !!). CE NUMERO FERA 16 PAGES, MEHE S'IL DONNERA L'IMPRESSION D'EN FAIRE 30...

MAIS AUSSI...

BOXING (Game Boy): BELLE, RAPIDE, SYPATHIQUE, CETTE SIMULATION DE BOXE MERITE TOUTE VOTRE ATTENTION.

F1 BOY (Game Boy): TRES ARCADE, CETTE CARTOUCHE RAVIRA LES FANAS DE POLE POSITION MOYEN PLUS.

DICK TRACY (Mégadrive): MAURIS, BOF ENCORE UN BEAT THEM UP BIEN REALISE. A ESSAYER AVANT D'ENVISAGER D'ACHETER.

HARD DRIVIN' (Mégadrive): TRES SUPERIEUR A SUPER MONACO GP, CE SOFT PLAIRA AUX RARES QUI ONT AIME LA VERSION ARCADE.

LEAGUE BOWLING (Néo Géo): COLORE, BEAU, MAIS AVEC UNE ANIMATION AU ZOOM SACCADÉ. A LOUER SI LE COEUR VOUS EN DIT...

STRIDER (Super GraphX): ARG! DOMMAGE QUE L'ON NE TESTE PAS 2 FOIS UN JEU SUR 2 CONSOLES DIFFERENTES! UN HIT FABULEUX.

PRO WRESTLER (Game Boy): LE REMEDE POUR TOUS LES MULK HOOGAN EN REVE.

MOONWALKER

Michael Jackson fait une entrée explosive sur Mégadrive avec Moonwalker. Après le film, voici le jeu. Vous devez secourir les enfants qui ont été capturés par Mr Big. Pour cela, vous (Michael) utiliserez vos poings, vos pieds, le fameux chapeau boomerang, qui lancent tous les trois de la poussière d'étoile si vous possédez assez d'énergie, et le plus extraordinaire du jeu: la danse.

Les graphismes sont somptueux, et les décors tirés de certains clips sont géniaux. L'animation est parfaite, et lorsque vous utiliserez la magie (la danse), tous les ennemis se trouvant sur l'écran (même les dobermans) danseront sur vos pas, comme dans un clip, et vous pourrez aussi marcher sur le pas lunaire (NDFeinders; le Moonwalker en bref!). Enfin la musique est la meilleure que j'ai entendue sur Mégadrive et se compose des meilleurs titres de Michael (Billie Jean, Smooth Criminal, Bad, etc...).

Je conseille ce jeu à tous les fans de Michael, et même aux autres. Un vrai chef d'oeuvre.

(NDFeinders: Moonwalker 2 est attendu d'un moment à l'autre... Sur Mégadrive, of course).



		GRA: 18 ANI: 19 INT: 18	MOONWALKER SON: 20 FUN: 19	TESTEUR: BELLEGUELE	94%
---	---	-------------------------------	---	------------------------	------------

JOY JOY KID NEO GEO 90% GRA:16 SON:19 ANI:16 INT:20 FUN:19 BY ODNETNIN (EX-STARDIEU)

L'HISTOIRE DE CE FANTASTIQUE JEU EST ASSEZ SIMPLE: UN VILLAGE A ETE PARTAGE EN 2 SUITE A UN CONFLIT QUI TUA TOUS LES ENFANTS ET A PRESENT, HOMMES ET FEMMES SONT SEPARÉS. VOUS DEVEZ ATTEINDRE LE SOMMET DE LA TOUR HAUTE DE 6 ETAGES COMPORTANT CHACUN 10 NIVEAUX CE QUI FAIT DONC 60 (PUTAIN LA BÊTE!) UNE FOIS VOTRE HERO ARRIVE, IL FAUDRA EN REFAIRE LES 60 NIVEAUX AVEC CELUI DE L'AUTRE VILLAGE, ET CE, QUE VOUS JOUEZ SEUL OU A DEUX, CAR L'ON PEUT JOUER A 2 SIMULTANEMENT. CE REMAKE DE TETRIS EST DUR, TRES DUR. HEUREUSEMENT IL Y A LES CONTINUS INFINIS, CAR IL FAUDRA PERSEVERER POUR FINIR LES 120 NIVEAUX ET VOIR LE PETIT DESSIN ANIME FINAL (ET OUI, JE L'AI FINI, NANANERREUH!). LES MUSIQUES SONT FABULEUSES SURTOUT DANS LES NIVEAUX ELEVES, DE MEME POUR LES BRUITAGES LES GRAPHISMES SONT SYMPAS ET HAUTS EN COULEURS, L'ANIM' S'ACCELERE AU FUR ET A MESURE AINSI QUE LA MUSIQUE. LE FAIT DE JOUER A DEUX NE CHANGE RIEN SI CE N'EST QUE L'ON PEUT ENGAGER UNE COURSE ENTRE VOUS ET VOTRE COPAIN. EN SOMME, UN TRES BON JEU, MAIS TROP CHER (1800FRS).

POPULOUS

Voici enfin le test Mégadrive ce de soft qui est déjà connu par la plupart d'entre vous. A l'écran, vous êtes invisible, car vous incarnez un dieu, celui du bien ou du mal, à vous de choisir. Le but du jeu est d'aider vos disciples à agrandir leur territoire pour qu'ils puissent construire des huttes, des maisons, des tours, et des châteaux forts. Vos disciples vous obéissent au doigt et à l'oeil, et pour les aider vous disposez de plusieurs sorts magiques (dieu fait des miracles). Au début du jeu vous ne disposez que du pouvoir qui permet l'aplanissement du terrain ou bien la création de montagnes, mais plus vos disciples auront foi en vous, plus vous aurez de pouvoirs (création d'un chevalier, éruption volcanique, tremblement de terre, sables mouvants, raz de marée, fin du monde).

Les graphismes et le scrolling du jeu sont pratiquement identiques à la version Amiga. Par sa classification difficile (réflexion, aventure ou simulation), je vous conseille de demander à l'essayer avant de l'acheter.

		GRA: 18 ANI: 18 INT: 19	SON: 17 FUN: 19	BY BELLEGUELE	91%
---	---	-------------------------------	--------------------	---------------	------------

FORGOTTEN WORLDS

Le principe du jeu est le même que les versions micro, mais heureusement cette version est infiniment supérieure à tous les points de vue.

Ce shoot them up a scrolling horizontal (et parfois vertical) peut se jouer à deux, malheureusement le jeu se finit dès la première partie. Le maniement du personnage et de l'arme qui peut balayer tout l'écran est un peu dur au début mais devient facile avec de l'entraînement. Pour les armes supplémentaires, le jeu est similaire à Fantasy Zone sur 8 bit (NDFeinders: et à Blood Money sur 16 bits): on ramasse de l'argent et on va dans les magasins faire son shopping (mis siles à tête chercheuse, tirs multidirectionnels, fioles régénératrices, lance flammes, etc...). Les gardiens de fin de fin de tableaux ont tous un point faible pas toujours évident à découvrir. Techniquement superbe: graphismes magnifiques, bons bruitages, et scrollings différentiels impeccables, Forgotten Worlds ne décevra pas les mordus d'action (NDFeinders: et les autres?).

		GRA: 18 ANI: 19 INT: 18	SON: 18 FUN: 18	BY BELLEGUELE	91%
---	---	-------------------------------	--------------------	---------------	------------

QIX

Ce soft de Taito est l'adaptation du jeu d'arcade sur Game Boy. Vous êtes représenté sur l'écran par un curseur, et vous devez colorier plus de 75% de l'écran en formant des carrés, des rectangles, et autres formes géométriques comportant au moins 3 angles droits. Bien sûr des ennemis sont présents et chaque fois que vous passez un level ils augmentent de vitesse pour vous empêcher de finir le tableau (NDFeinders: les enfoirés!).

Les graphismes sont simples et l'adaptation noir et blanc de ce jeu n'a rien à envier aux autres adaptations. Une fois de plus, la musique en stéréo est excellente. Qix est un jeu stressant et je ne le recommande pas à certains nerveux de naissance. Les seuls points forts de jeu sont l'animation et la musique.

CYBER LIP

L'histoire commence par la construction d'un super ordinateur: Cyber Lip, qui contrôle des androïdes envoyés pour coloniser les galaxies, car la Terre est surpeuplée; nous sommes en 2016.

En 2030, Cyber Lip perd le contrôle des androïdes et c'est le chaos; vous êtes envoyés pour le détruire avant que cela ne s'aggrave... La magie commence alors. Un prologue entièrement fait de paroles digitalisées vous plongent dans l'ambiance. Vous pressez "Start", et votre joueur lance un "Ready, go!" et c'est parti, le délire total. Les graphismes sont très beaux et pleins de couleurs, les musiques et bruitages atteignent la perfection, l'animation toujours sur 2 plans est très fluide, le personnage bouge bien mais a des mouvements plutôt limités et ne tire pas en diagonale.

La possibilité de jouer à 2 est la bienvenue car le jeu est dur, très dur. Les monstres de fin de niveaux sont ahurissants et gigantesques. Hélas, et oui, hélas non seulement le jeu ralentit (oh, très peu, mais quand même), mais il se finit en environ 15 minutes et à 1800 balles, ça fait chère la minute, et c'est bien dommage.

MICKEY MOUSE

Mickey Mouse n'est pas un jeu vraiment récent, mais il est si beau que je tenais à vous en parler dans ce numéro. Après un Strider fabuleux, Sega tape sur la table et entend montrer à tout le monde ce dont la Mégadrive est capable. Et elle est capable de faire des choses extraordinaires! Figurez-vous que la sorcière Mizrabel a enlevé Minnie. Désolant de voir une telle chose de nos jours, mais enfin, c'est la vie! Mickey n'est pas content, je dirai même qu'il est très en colère, et il décide d'aller libérer sa nuse. Ça va faire mal!

Et ça fait effectivement très mal!! Les graphismes sont si beaux qu'on croirait regarder un dessin animé. Et l'animation? Vous avez vu l'animation? Formidable!! Surtout lorsque notre héros se trouve au bord d'un ravin. Coté son c'est comme d'habitude, à savoir génial. Bref, Mickey est un super jeu, que je vous recommande d'acheter, même s'il est un peu facile. Sa suite, Fantasio, promet d'être encore plus fabuleuse. Ça promet! Rendez-vous dans Game Over 4!

		GRAPHISME: 20	FUN: 18	93%
		ANIMATION: 19	SON: 18	
		INTERET: 18	BY FEINDERS	



QIX		TESTEUR: BELLEGUELE		85%
		GRA: 16	INT: 15	
		SON: 19	FUN: 17	
		ANI: 18		

CYBER LIP		TESTEUR: ODNENIN-STARDIEU		95%
		GRA: 19	INT: 17	
		SON: 20	FUN: 20	
		ANI: 19		

SUPER VOLLEYBALL

ARGH, difficile de parler de Super Volleyball version M... drive quand on n'aime pas la version jeu de café, et que l'on préfère le charme d'un bon vieux Beach Volley. Et ce n'est pas tout, je déteste ne prendre carton sur carton quand je joue avec Punisher... Et pourtant! Je dois admettre que cette simulation est bougrement bien réalisée!!! Tous les coups originaux sont disponibles dont le terrible service parabolique. Pour frapper, attendez que la balle vienne au rouage, afin d'être sûr de votre coup. Et si vous n'y réussissez pas du premier coup, persévérez, c'est le seul moyen de battre toutes les équipes que vous allez rencontrer.

S'il y a un truc que je ne comprends pas dans Super Volleyball, c'est la présence d'un seul plan de jeu! Pas de profondeur, les joueurs sont alignés en rang d'oignons, comme s'ils faisaient la queue. Etonnant. De plus, le jeu est à la longue répétitif, mais c'est le lot de toutes les simulations de ce jeu. En conclusion, heureusement que le jeu à 2 est permis et que la réalisation est à la hauteur. Sinon...

		GRAPHISME: 17	FUN: 18	86%
		ANIMATION: 19	SON: 15	
		INTERET: 17	BY FEINDERS	

ROBOCOP 2

Bravo ! La présentation est superbe ! Le scénario, c'est celui du film. Les graphismes sont beaux et colorés. C'est un très beau jeu, un peu trop dur à mon avis. La musique est belle. Je ne sais pas si c'est normal, mais dans ma version j'ai 9 vies (NDFeinders: ça doit l'être) ! Bon, bref c'est un très beau jeu sur cartouche, mais on aurait pu s'attendre à mieux de la part d'Océan.

ROBOCOP 2



GRA: 15
ANI: 15
INT: 10

65%

FUN: 10 SON: 15 TESTEUR: PEOMAN

NDFeinders: 65% ? Le NUL est évité !!



PRO WRESTLING

Pro Wrestling est un jeu de catch qui vous permet de combattre contre la console ou contre un adversaire humain (quoique des fois !!).

Les graphismes sont pas trop mal. Il est facile d'accéder au sommet mais encore faut-il encore pouvoir défendre son titre ! Le jeu propose un nombre assez restreint de prises, mais la plupart y sont. Si vous êtes assez fort, vous pourrez faire sortir votre adversaire du ring et là c'est intéressant (NDFeinders: encore un jeu d'excités!) ! Bref, un bon jeu sur cette console. L'intérêt est présent, bien qu'on n'ait pas envie d'y jouer pendant des heures.

RUSH'N ATTACK

Rush' n Attack est un parfait jeu de tchac tchac pour jouer sur cette console. La présentation est de choix, et les séquences interstages sont belles. Je vous explique pas le principe du jeu, il suffit bien sûr de tout tuer (NDFeinders: ben voyons. Encore un jeu d'excités...) . Vous pouvez récupérer un bazooka, sinon vous devrez vous battre au couteau. La difficulté est très présente, les sons se réduisent au minimum. Bref, un jeu moyen à acheter pour les fans de kill'em all.



GRA: 13 INT: 15
ANI: 17 FUN: 17
SON: 15 BY PEOMAN

PRO
WRESTLING

77%



GRA: 11 FUN: 10
ANI: 12 INT: 10
SON: 11 BY PEOMAN

RUSH'N
ATTACK

54%

SWITCHBLADE

Switchblade est le premier jeu que j'ai acheté sur GX. Si c'est ça les possibilités de cette console, alors là, merde (NDFeinders: ben Cécric ! Calme toi, reste poli ! La GX 4000 n'est pas si nulle que ça voyons. Enfin, presque) ! C'est nul à chier (NDFeinders: et la censure ?) !!!! Les graphismes sont nuls, le dégradé (ah bon, c'est un dégradé ?) est raté, l'animation est séquentielle... L'intérêt est tout de même présent mais on n'a pas envie d'y jouer longtemps. À éviter.

SWITCHBLADE



GRA: 10
ANI: 10
SON: 10

INT: 15
FUN: 08

TESTEUR: PEOMAN

53%

NDLR
NDLR
NDLR



NDLR
NDLR
NDLR

Cette NDLR n'est pas là pour nous excuser du bordel monstrueux qui régnait dans cette page (si!) mais pour vous dire que non content d'écrire dans Game Over, le grand Péoman collabore également au fanzine ARKADIA, dont nous vous parlerons davantage dans le prochain numéro. Dernière chose, Arkadia est sur CPC disk... Oui c'est encore sur CPC. Désolé, mais les fanzines consoles sont rares. On se demande pourquoi d'ailleurs !!!



Avant de continuer les tests, je tenais vous dire que la rédaction de Game Over a recruté un petit nouveau, qui, vous le verrez dans quelques secondes, fait de l'excellent travail. Il s'occupera des tests sur la console portable de Séga, la fantastique Game Gear. Et d'ailleurs, il vous en fera une présentation complète dans notre prochain numéro. Je vous vois agacés... comment s'appelle-t-il ? Son pseudonyme est Séga-mégafan. Je lui dédie au passage ce numéro car il s'est montré très patient. Rendez-vous compte qu'il a du attendre Game Over 2 un mois ! Quel supplice. Bon, donc Séga-mégafan est le petit dernier de l'équipe, et j voulais faire les présentations... A propos, si vous voulez écrire dans le canard, dites le nous !

WONDER BOY

Si vous ne connaissez pas encore Wonder Boy eh bien croyez moi, vous ne serez pas déçu par sa conversion sur la console portable de Séga.

Dans ce jeu, vous dirigez un petit personnage tout mignon qui est à la recherche de sa bien aimée (NDFeinders: ben voyons, encore un !) à l'aide d'une hache, d'un skateboard qu'il pourra récupérer, et d'autres bonus. A chaque fin de stage vous devrez évidemment éliminer un monstre (NDFeinders: encore un jeu d'excités), mais rassurez-vous, ils ne sont pas trop coriaces.

Wonder Boy comporte 9 stages, chacun divisé en plusieurs scènes. Le jeu se déroule en scrolling horizontal avec une animation très rapide, comportant de superbes décors et une maniabilité excellente. Pour ce qui est du son (stéréo bien sur) c'est une petite musique amusante, qui accompagnera Wonder Boy tout au long de ses mésaventures, bien qu'elle soit assez vite lassante.

Alors inutile de vous dire que Wonder Boy est le meilleur jeu de plateforme disponible actuellement sur la Gamegear.



GRAPHISME: 18/20
ANIMATION: 19/20
INTERET : 18/20

SON: 16/20
FUN: 19/20
TESTEUR: SEGAMEGAFAN

90%

RESCUE

Oh les cons (NDFeinders: oh là!). Voilà que des terroristes détiennent des otages dans l'ambassade. Il va falloir envoyer vos hommes et montrer qui est maître. Pour cela, vous allez devoir mener à bien différentes opérations. Il faut déjà mettre vos commandos à leur place, et ce n'est pas si facile ! Ensuite, vous devrez tirer tel un tireur d'élite sur les fenêtres de l'Ambassade. Une fois cette plaisanterie effectuée vous vous laisserez tomber du haut des toits pour finalement passer

à la phase de libération des otages. Mouais, bof. Rescue n'a pas son pareil sur NES mais une meilleure réalisation n'aurait pas été superflue. Vous y jouerez avec plaisir mais il manque le quelque chose qui fait d'un jeu à hit. A voir et à essayer.



GRA: 15
ANI: 15
SON: 13

73%

INT: 15 FUN: 15 TESTEUR: W-MOD





GAUNTLET

En voici un jeu qu'il est chiant ! Pour les fans de CPC (NDFeinders: et dire qu'il paraît que Game Over n'en parle pas assez), ce jeu est un hit, sur Lynx, c'est un hôte. Déjà la maniabilité est tellement bonne que vous allez dans tous les sens et il est impossible de bien tirer donc vous perdez de l'énergie sans en demander tant.

Les niveaux ne sont pas banals, ils sont répétitifs, la musique est cacca mais enfin là n'est pas l'essentiel, les graphismes sont plus que corrects, l'intérêt est nul... Bref, je m'arrêterai là en disant qu'ils ont saccagé le contexte historique du jeu car vous avez le choix en-

tre une dizaine de personnage, même le mec des années 90 qui atterit dans un chateau plein de monstres. N'achetez pas ce jeu si vous êtes un inconditonnal de Gauntlet. Par contre, si vous aimez le tchac-tchac-poum-poum, dépensez 275 francs (NDFeinders: quoi !? Atari ose vendre cette m.... 275 balles !??), Nul à chier (NDFeinders: mais quel langage dites moi, va falloir censurer!).



GAUNTLET

GRAPHISME: 18
SON: 15
ANIMATION: 19
FUN: 04
INTERET: 08

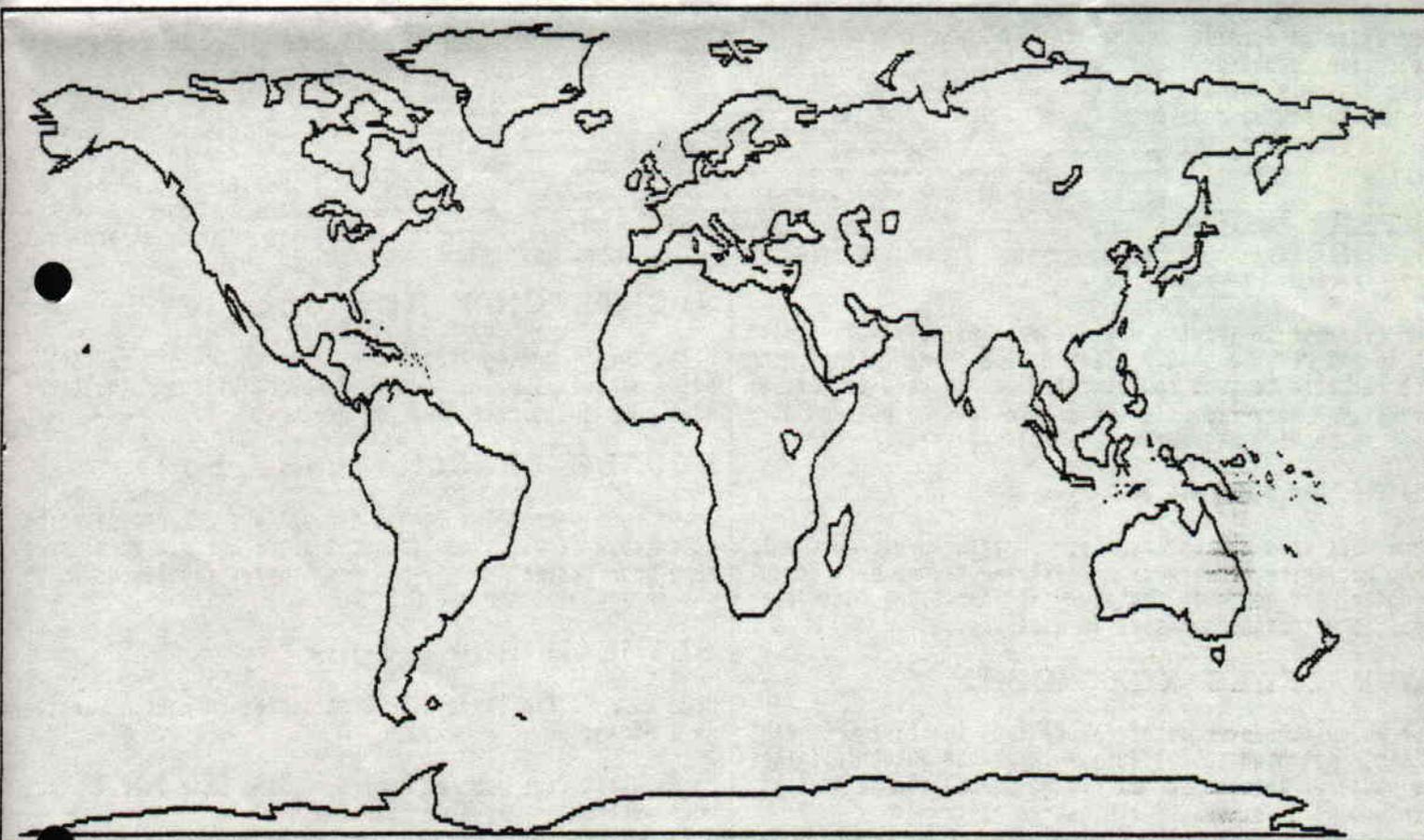
64%

TESTEUR: HEAVENLY

TOUT LE MONDE LIT

GAME OVER

LE FANZINE DES CONSOLES



PIT FIGHTER (coin ops)

Pour avoir plus de chances, prenez le kick boxer et utilisez sans cesse le super coup, en pressant les 3 boutons en meme temps.

MOONWALKER (mégadrive)

Pour battre les boss de fin de niveau:

Round 1-1: danse. 1-2: étoile magique et danse. 1-3: étoile magique et danse. 2-1: danse. 2-2: étoile magique. 2-3: étoile magique. 3-1: danse. 3-2: étoile magique. 3-3: étoile magique. 4-1: étoile magique. 4-2: étoile magique. 4-3: étoile magique. 5-1: étoile magique. 5-2: étoile magique. 5-3: robot.

POPULOUS (mégadrive)

Des codes, ça vous dit?

ALPLOUT	HOBZJOB
BINMEOUT	VERVELIN
SUZZI	CALMELUG
EOAEING	HOBMETLL
BINEHAM	HAMEAME
SHIMEICK	

FORGOTTEN WORLDS (mégadrive)

Pour avoir la formidable option continue, jouez dans le mode 2 joueurs. Lorsqu'un joueur meurt, appuyez sur Start 2 ou 3 fois.

SUPER VOLLEYBALL (mégadrive)

Pour réaliser le service utilisé par les soviétiques, mettez le pad vers le haut, pressez A et B en meme temps. Lorsque la balle devient rouge, mettez le pad vers le bas, et appuyez une nouvelle fois sur A et B. Vous ne pouvez utiliser ce service magique qu'une fois par set.

RUSH'N ATTACK (nes)

Quand vous êtes attaqué par les ennemis au niveau de la bombe nucléaire, tenez-vous à l'extrême gauche de l'écran, et donnez des coups de couteaux sans arrêt. Une fois débarrassé de ces rigolos, passez au bazookas...

NAVY SEALS (GX 4000)

Pour pouvoir changer de niveau, il faut inscrire CPC dans la table des high scores. Puis, à la partie suivante, faites une pause et appuyez sur la flèche du haut. Comme quoi, on s'en occupe aussi des CPC+. N'est-ce pas...

WONDER BOY (game gear)

À la page de présentation, appuyez sur START et mettez le pad en haut. Vous avez alors accès au select roud. Cool, n'est-ce pas ?

MICKY MOUSE (mégadrive)

Au monde des jouets, n'hésitez pas à inverser l'écran, ça balaye tout l'écran, et adieu les ennuis avec les clowns. Dans les marais, pour tuer le boss, il suffit de se coller à ses pieds, à droite, et de balancer vos projectiles dès que les grenouilles descendent. Pour éliminer le boss du monde des horloges, il suffit de lui sauter sur la tête dès qu'il fait une grimace (ça lui apprendra à ne pas être poli!).

SUPER MARIO LAND (game boy)

Pour avoir le mode continue, maintenez le bouton A enfoncé et pressez Start sans vous arrêter dès que Game Over apparait (et oui, votre fanzine a même son nom dans Super Mario Land).

ACTRAISER (super famicom)

Une fois le jeu terminé faites un reset. Un menu spécial vous permet alors de jouer à toutes les scènes d'arcade à la suite.

JACKIE CHAN (pc engine)

À la page de présentation, allez à gauche puis à droite. En suite appuyez sur les boutons 2, select et run simultanément pour choisir le stage de début (1 à 5).

DOUBLE DRAGON (game boy)

Quand vous verrez les femmes, donnez leur 2 coups de poing et un coup de pied. Vous gagnerez alors une vie en plus. De meme, pour battre les adversaires simples facilement, frappez en appuyant sur A, B, A, B.

SLIME WORLD (lynx)

Pour voir la fin, tapez A48278 et sortez en haut à droite de l'écran.

Voilà, c'est fini pour ce numéro-ci. Dans Game Over 4, nous vous mettrons 2 pages de helps. Cash !





Petit bonjour à ceux qui croient encore que le lectorat de Game Over est de 50 personnes. Désolé de les contredire, mais ce numéro a été tiré à 500 exemplaires. Oui, et on espère en sortir d'autres. Et on voit pas en double...

Ce numéro est maintenant terminé. Ou presque, vu qu'il y a encore la fantastique planche de Mathieu, en page 16. Toute la rédaction espère que notre nouveau look vous plait, car nous comptons bien l'utiliser à nouveau dans Game Over 4. Un lecteur n'a demandé si nous comptons faire des hors-série. Oui, c'est bien possible. Nous comptons faire la recapitulation des jeux que nous aurons testés en 1991. Nous en profiterons pour élire le jeu de l'année sur chaque bécane et le fanzine de l'année. En bref, ce hors-série ressemblerait au guide des jeux testés de Tilt. Mais nous aurons l'occasion d'en reparler dans nos futurs numéros. Si vous voulez passer une petite annonce dans le fanzine, envoyez-nous votre texte accompagné de 2 timbres à 2,30F. Si vous voulez passer une petite annonce dans la rubrique

Game Over du 3615 ALP1*Fanzine, écrivez dans notre bal, et nous vous donnerons toutes les informations nécessaires. Enfin, si vous avez une console NES, Super Famicom, Lynx, Néo Géo et que vous vous sentez l'âme d'un testeur, contactez-nous. Et quand je dis contactez-nous, je veux dire téléphonez à la redac ou laissez-nous un message sur ALP1*Fanzine. N'allez pas embêter ce cher Heavenly qui a bien d'autres choses à faire. 500 numéros, c'est vraiment très long à photocopier. Pour la peine, quand vous lui enverrez votre chèque de 36,60frs pour vous abonner, si ce n'est pas déjà fait, demandez-lui également son autographe. Bon, et bien aussi étrange que cela puisse paraître, je n'ai plus rien à dire. Je vous souhaite donc un bon mois de mai, et de bonnes chances pour vos examens. A dans 2 mois !



Un lecteur m'ayant demandé à qui appartenait les pseudos Heavenly et Feinders, je rappelle qu'Heavenly n'est autre que Stéphane Couralet, le monsieur distribution de Game Over. Quant à Feinders, c'est moi, le redac' chef ! Vu qu'apparemment ce n'est pas très clair, je rappelle que tous les articles non signés sont de moi. En ce qui concerne les tests, je rappelle que nous mettons le pseudo des testeurs à côté des notes. Fin des identifications.



Je profite de cet encart pour faire un petit hello à Sébastien Pissavy, à qui nous devons la digi ci-contre (plus celle qui se trouve quelques centimètres au-dessus). Pendant que j'y suis, coucou à Pokepoke.

