

LE MONDE DE DEMAIN QUOI QU'IL ADVIENNE NOUS APPARTIENT

NUMERO 5 . SEPTEMBRE 91 . 6,10F

GAME OVER

LE CASH SUPREME



LE
JE
T
PO
R



Salut les Supremes ! Nous revoilà après de très longues vacances bien méritées. C'était bien les vacances, n'est-ce pas ? La mer, le soleil, les filles. Non, c'était épouvantable ? Le métro, les tags et les Zulus. Aie, oui, en effet. La prochaine fois, évitez de passer votre été à Convention...

Je vous avais promis un numéro flambant neuf, le voilà ! Admirez mes amis, admirez. Bavez devant notre look ravageur, riez devant nos articles humoristiques... et caustiques ! L'intérêt rejoint une fois encore la beauté, et rien ne peut désormais nous arrêter.

Il paraît que j'abuse. Si, si ! Il paraît que mon ironie n'est pas comprise de tout le monde, que mes bonnes remarques ne plaisent pas à tous (snif !!), et qu'il faudrait un peu se calmer. Eh bien non ! Vous êtes presque 99% à apprécier notre style "particulier", notre humour grinçant et le second degré. Quant aux rares qui n'aiment pas nos remarques, qu'ils s'abonnent immédiatement à Pif Gadjet (sponsorisé depuis peu par notre ami Blue Mag). Là au moins, ils risquent de tout comprendre. Et j'en profite pour leur dédier nos slogans arrogants.

Vous êtes un certain nombre (5 !) à vouloir absolument un sommaire... Non, non, non et non ! Et d'ailleurs, où le mettre ? En couverture ? Non, c'est nul. En page 2 ? Non c'est bourré ! En page 3 ? Non plus... Bref, je n'ai pas pour l'instant la place (ni l'envie) de faire un sommaire. Je préfère nettement mettre des concours... c'est plus sympa, et je suis sûr de satisfaire tout le monde. On est quand même sympa, non ? Pendant les vacances, la rédaction a pensé à plein de trucs qui pourraient vous plaire. Après avoir fait des pin's Game Over, après les concours, voici un serveur minitel pour les fanz, et la possibilité de passer vos petites annonces, gratuitement bien sûr, dans le fanzine. Difficile de prendre autant soin de ses lecteurs, n'est-ce pas ? Comment, vous voulez une émission de télé en plus ? Désolé, ce n'est pas dans nos moyens.

Le mois prochain, nouveau système de notation des tests (hé, hé !). Désormais, nous ferons comme Destroy et AHL, dans Joystick. Les graphismes, le son, l'animation et la maniabilité seront notés sur 20. L'intérêt sur 100. Simple, non ? Oui, enfantin. Et plus juste en plus. Testeurs, à vos plumes !

J'espère que les multiples illustrations qui figurent un peu partout dans le fanz vous plairont ! Elles sont toutes originales, et je les dédie à ceux qui nous qualifient de "pompeurs". Rigolos.

Je terminerai cet édito par un message de paix (pas d'ironie cette fois) : vive les fanzines, vive les rédacs, vive les chefs de fanzine, vive ceux qui nous apprécient, vive le second degré, vive Zanny Vavenpoort, vive vous.

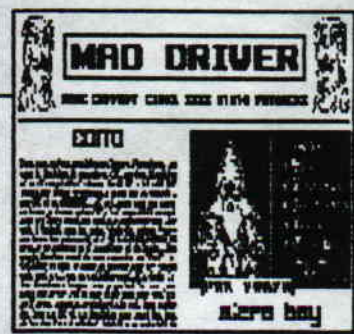
Feinders



Microzine est toujours là, toujours aussi technique avec sa multitude de listings basic pour CPC, ses quelques pubs pour les fanzines et son manque d'illustrations. Le prix est toujours le même, soit 2,30 frs. Adresse de la rédaction: Bruno le Bourhis Bourg de Brec'h, 56400 Auray. Allez Bruno, passe à 8 pages et tout sera déjà mieux !

L'ÉLÉFAN

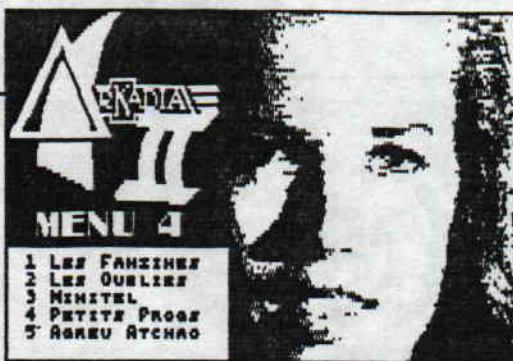
L'Eléfan est un des mes fanzines préférés, et je suis content d'apprendre que finalement il continuera d'être publié. Le numéro 7 (juin, juillet et aout) était pas mal, toujours aussi fun, toujours aussi agréable. Enfin un fanz où on n'a pas l'impression de lire la version résumée d'un bouquin de Micro Application. Comment, y'a même une publicité pour Game Over ? Mais c'est très bien cela ! Comment, les illustrations ne sont pas scannées ?? Allez hop, au goulag ! Non, après tout, ça fait ce qu'il veut, et d'ailleurs, les illustrations sont vraiment géniales. Si vous avez un CPC, une calculatrice FX ou un Amiga, n'hésitez pas. Vincent Bosuet, 8 rue du Prieuré, 49250 Corné. Un fanzine label Game Over 3,80 frs.



CPC, Mégadrivé, Core GrafX, Game Boy et bornes d'arcades, voilà en quelques mots les centres d'intérêt de Mad Driver, le fanzine du Punisher. 2 pages, 2,30 frs, bon look, humour fasolien, digits cash, articles cool, bref c'est pas mal du tout ! Mad Driver ferait-il partie des Supremes ? Marc Geffroy, Cidex 3332, Le Chatelier, 61210 Putanges.

CROCO PASSION

Comme annoncé dans Game Over 4, Croco Passion est désormais sur disquette CPC. Aie, aie, aie !! Je ne veux pas remuer le couteau dans la plaie, mais je me demande encore si ce changement de support était incontournable. Le nouveau Croco Passion n'a malheureusement rien à voir avec l'ancien. Les numéros papier faisaient de ce fanz un des meilleurs. Le numéro 6 apparaît comme baclé: trop d'animations sans effet, une foule de pages écrans, peu attrayantes, compactées, un look différent à chaque écran et un manque de charme, bref, désolé, mais le premier numéro sur D7 est raté. Allez Sandrine, reviens sur papier, et continue à nous faire des numéros superbes ! Sandrine Coutelier, 3 av des Hortensias, 91380 Chilly Mazarin.



Les dieux du fanzine disk ont de nouveau fait très fort avec leur deuxième numéro à se frapper la tête contre les murs ! Le Cash Supreme du CPC D7. Et tout cela pour 5,70 frs (2 D7). A commander sous peine de mort. Grégory Cann, 1 rue Anatole le Bras, 29200 Brest (allez, je la refais: Arkadia c'est du tonnerre !).



Ah, ben voyez bien, tous les fanzines ne sont pas exclusivement CPC. Micro Switch n'en parle même pas !! En fait Micro Switch ne parle même pas de micro. Les sujets abordés sont la bande dessinée, les fanzines, le cinéma, la vidéo, la musique, et tout cela avec une foule de dessins géniaux, une maquette sympa et plusieurs photos. Bref, je vous le recommande, c'est unique ! 24 pages (!!), 8 francs. Je vous mets l'adresse de Luluboy (je n'en ai pas trouvé d'autre !): Luluboy, 29 rue Chappe, 59800 Lille.



Si je vous parle à nouveau de Read Only, c'est uniquement parce que sa périodicité a changé. Désormais le fanzine sera bimestriel. Autre changement, les pages sont maintenant imprimées recto-verso, et ce sur le même format que Game Over. Le contenu est toujours le même, et je regrette l'absence de rubriques pouvant être lues par tous (reportages, enquêtes...). La mise en page est bonne, malgré le manque de souplesse des pages "fourre-tout". Peut mieux faire également ! L'adresse: David Tatin, Mas Petit Rebattu, Moules, 13280 Arles. 3,80 frs.

AMSNORD

S'il y a un truc qui me plaît dans certains fanz, c'est qu'ils peuvent être lus par tous. Amsnord, par exemple, ne parle CPC que sur 5 des 20 pages du fanzine. Le reste est constitué d'humour, de musique, de reportages, de contrepétories, d'interview, de tests de personnalité, d'enquêtes policières à mourir de rire (eh, heureusement !) et de cinéma. Coté look, et c'est dommage, c'est pas le délire, et je dirai même que c'est souvent le bord... le hasard. Ben alors les gars, vous faites partie du Grand Nord ou pas ? Heureusement que le contenu rattrape ce défaut, et que votre prix ridicule (3,80 frs) l'annihile. Peut mieux faire. 38 rue du Dr Martin, 59262 Sainghin en Melantois.

LaF

Je viens de recevoir le numéro 6 de The Amazing Fanzine, et j'ai l'impression que ce chouette canard est devenu LE fanz des CPCistes. Reprenant avec intelligence le style de feu "Syntax Error", avec une bonne maquette en prime, Anadés et EB frappent très fort ! Humour délirant et omniprésent ("toujours grossier, mais jamais vulgaire"), articles très bons malgré des rubriques mille fois rencontrées ailleurs (The Démo, bidouilles...), impression excellente (no comment !), rédac sympa, bref, c'est vraiment très bon tout cela ! Seul problème: pas d'expo au Louvres en 91... Mais ça ne saurait tarder. Thierry Prouteau, 71 bis rue Parmenier, 49000 Angers. 3,80 frs.



Oui, je continue de ne donner le droit de penser que le Club Nintendo est vraiment un magazine excellentement realise, bien conçu, bien étudié, qui apporte aux maniaques de la NES et de la Game Boy des informations et renseignements de premier choix. Nintendo-Bandai fait quand même bien les choses. Avec le magazine du Club, le service téléphonique SOS qui vous aidera dans tous les jeux vendus officiellement en France et son service minitel 3615 Nintendo, la firme de Mario apparaît comme une force difficilement égalable. Ah... si seulement la Super Famicom était disponible dans notre magnifique pays. Messieurs les Japonais, la France ce n'est pas que le champagne, le Lido, l'Arc de Triomphe, la Tour Eiffel, Pigalle, Fauchon, le Fouquet's, le chonage, le foie gras et Game Over ! Non, c'est aussi un marché informatique qui attend vos produits avec impatience. Et croyez-moi, la Super Famicom est attendue ! De même qu'une baisse des prix des cartouches NES, qui sont à peu près égaux à ceux des cartouches NEC et Mega...



Mega Force est le magazine des jeux Sega édité par la société Mega Press. Cousine de Joystick, cette nouvelle revue en est cependant très différente. Au programme, tests des cartouches sorties officiellement en France et previews, helps, reportage, tops, concours et surtout, dossiers sur certains jeux, dans lesquels vous apprendrez comment en venir à bout. Je pense qu'il est inutile de vous parler de la mise en page et du look ... Non ? Ah bon. Eh bien c'est très beau, plus aéré que le cousin et c'est bourré de photos d'écrans. Le contenu plaira surtout aux jeunes joueurs un peu paumes dans certains jeux. Bref, aucun rapport avec Consoles News ! Et encore moins avec Joystick ! La parution est identique à la notre, et un numéro coûte 30 francs, pour une centaine de pages. Regret : pas de pub ! Et pourtant, la publicité procure un effet visuel hors pair... Quoi d'autre ? 100 000 exemplaires, !, tirés pour le premier numéro... oula ! Ça me paraît beaucoup Marc ! Les jeunes Segamen ne sont pas beaucoup. Enfin... good luck !!



Le numéro special vacances de Joystick était vraiment en béton armé ! 274 pages géniales, délirantes et belles à en mourir. 86 pages sur le CES de Chicago, un numéro de Consoles News super, bref, le pied ! Juin 1991 a dû être un mois pénible pour la redac : un hors série géant, un Mega Force pas mal (j'avoue cependant avoir été un peu déçu... eh, j'ai pas 11 ans. Enfin, il paraît) et un special vacances titanesque. J'imagine le nombre de pizzas et de big macs engloutis ! Seul hic : mes petites annonces ne sont toujours pas passées ! Mais c'est pas possible !! Bon, Marc, vires moi les secrétaires ou alors que je plastique vos bureaux (maintenant que je connais la combine pour y accéder...). Autre chose : Joystick vient de faire ses pin's (logo Megastar). Je vous ordonne de les commander, après avoir demandé le notre... même s'il est un peu plus cher (nerde !! Comment allons nous faire ?!). Bon, je vous quitte. Ah non, je vous rappelle que Joy 19 coûte 25 frs (et non pas 30 comme le 18). Oui, c'est pas freeware...



Concours Player One

Pour ce numéro, c'est Player One qui a accepté sympathiquement d'offrir des casquettes Player One, des abonnements et je ne me rappelle plus s'il y a ou pas des pin's. Quoiqu'il soit, y'a une foule de cadeaux à gagner, et ne pas participer à ce concours serait d'une bêtise absolue.

Je rappelle que seuls les abonnés ont le droit de participer à ce concours, et que vous devez jouer exclusivement par courrier, pour l'instant. Envoyez à la rédaction le numéro de la question et la lettre correspondant à la bonne réponse.

Une dépêche vient de tomber sur mon bureau: la rédaction de Game Over ajoute un abonnement gratuit de 6 mois (3 numéros) comme cadeau... Vous vous en foutez? Enfoirés!

1- Combien y avait-il de pages dans le numéro 11 (été) de Player One?

- A- 2000, même que ça pesait 6 kilos !!
- B- 100, et j'ai trouvé ça un peu juste
- C- 214, c'est pas mal d'ailleurs, non?

2- Game Over est membre d'une association de fanzines. Laquelle?

- A- L'Association des Fanzines sur CPC
- B- La Fédération des Fanzines Suisses
- C- L'Association des Fanzines Papier

3- Dans quel département se trouvent les locaux de Player One (et Game Over aussi d'ailleurs)?

- A- La Haute Marne
- B- L'Auvergne Maritime et Montagnarde
- C- Les Hauts de Seine

Bonne chance les Supremes!

Shoot Again vous propose la Game Gear et un tuner NTSC pour 1790 frs... pas mal les gars, vous avez le sens des affaires. En France, le standard s'appelle Sécam, et pas NTSC (j'ai bien dit NTSC, ni MDLR ou NTM!). Y'a quand même de sacrés é-tourdis. Voire escrocs...

Commodore a la forme en ce moment. Après le lancement du CDTV, qui ne pourra rivaliser avec le Magnavox, le numéro 2 mondial de l'informatique (c'est eux qui le disent) se lance dans le sponsoring footballistique... L'heureuse élue: l'équipe du PSG, avec une somme de 40 millions pour 3 ans. Ça fait combien de CDTV à 6990 frs tout cela?

La pin's-mania continue! Vous pouvez depuis un certain temps vous procurer l'épingle made in Joystick (logo mégastar) à 25 frs, la gamme Nintendo (Mario, la princesse, Zelda...) à 25 frs pièce, le pin's Sonic en vous abonnant à Méga Force, le pin's Player One en vous abonnant à Player One (CQFD) et bien sûr le notre qui va bien finir par arriver de Corée!! Oui, oui, moi aussi je l'attends! Selon notre espion de choc, Ron Marshall (grand copain de Zanny Yavenpoort), le fanzine Arkadia pourrait également se laisser tenter par l'élaboration d'un, en fait de plusieurs, pin's. Et pour que la fête soit totale, l'Association des Fanzines CPC ferait de même (si ce n'est pas déjà fait). Quoi? Mad Driver aussi? Bon, eh bien... à suivre!

ALS L'ENT ENT... PCCool: "Game Over est le meilleur zine que j'ai pu avoir. Félicitations!" . Fire Field: "Odetnin (c'est moi!) change de pseudo (encore??). Dorénavant ce sera Fire Field." . Michel Desangles: "Gérard Sallaberry Kick Boxing n'est pas prévu pour l'instant. En revanche, il a joué dans 1 film qui va sortir bientôt au cinéma ("Godzilla, King Kong et James Bond contre Gérard Sallaberry, le retour") et il sort un bouquin aussi ("Ce que je crois, une autobiographie", éditions Klon)." . Eric Cantona: "Il ressemble à un sac à merde, et c'est un des entraîneurs les plus incompetents du football mondial. Je ne jouerai plus en équipe de France tant qu'il sera là." . Cléo: "Mais dis donc Feinders, je ne reçois plus Topmag!" . Mario: "Si Sonic appelle, dites que je suis en vacances." . Sonic: "Bonjour, pourrais-je parler à Mario, ici Sonic?" . La secrétaire de Mario: "Ah, il est en vacances." . Punisher: "Je suis pressé, donc je n'en mets pas plus." . Grégory Cam: "J'ai reçu la couverture de Game Over 5...bof!" . 3A, en parlant de Game Over: "Le seul petit défaut, c'est qu'il coûte 6,10F..." . Francesco: "Ouais, t'inquiète pas, je t'appellerai".



Ca y est, les zines ont enfin un serveur minitel, le 3615 SELENA*FANZ ou 3615 ALP1*FANZ. Messagerie en direct, bals, salons graphiques, rubriques fanzines, quizz, bref la totale ! Un conseil, allez immédiatement le voir. Et si vous voulez nous écrire sur minitel, faites-le exclusivement sur cet extraordinaire serveur, dont Heavenly vous fera le guide complet dans notre prochain numéro. Attention, notre bal est GAMEOVER, en un mot. Amis fanzines, ce serveur est fait pour vous aider. Amis lecteurs, vous serez enchantés.

Du 18 au 21 octobre se tiendra à la Porte de Versailles le salon Micro & Co. Vous pourrez y admirer les derniers jeux, le CDTU de Commodore, les meilleures consoles, les machines IBM, Apple, Atari, Amstrad, Commodore, Nintendo, Sega, NEC, bref les meilleurs ! Et ce n'est pas tout: il y a fort à parier qu'il y aura un stand... FANZINES !

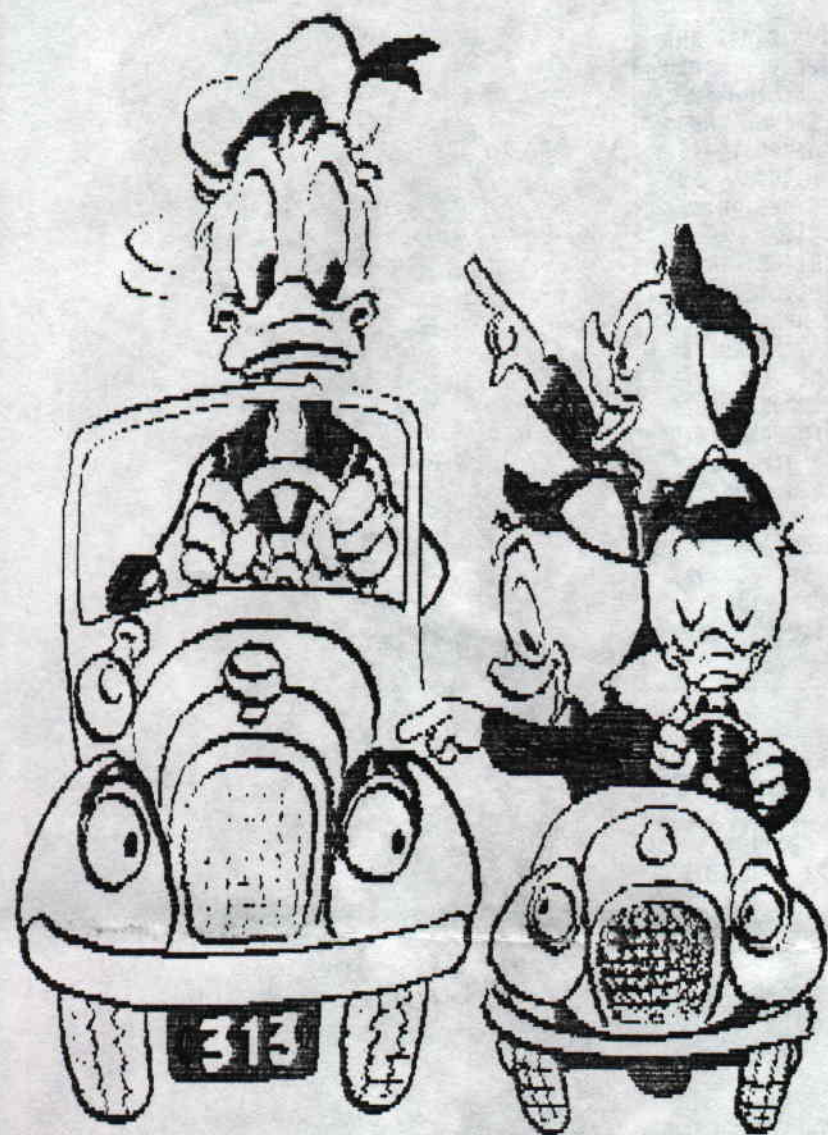
Micro & Co sera divisé en six parties: la bureautique et communication, la créativité, le jeu vidéo, le village CD, la foire aux affaires et le village Game Over, où vous pourrez y admirer les statues en cire des membres de la rédaction. Pas mal, non ? Bref, allez-y ou alors je vous dis "prost" !

Nouveau prix officiel de la GX 4000: 590frs, avec 2 joypads et un jeu. Et selon des rumeurs "bien placées", la console Amstrad serait bientôt proposée à 390frs, soit moins que la Master System 2 de Sega. D'autres rumeurs (moins bien placées...) annonçaient même en aout la GX 4000 et un paquet de lessive Bonux main pour 46,95frs. Après vérification auprès de notre espion Alain Sucre, d'Amstrad GB, il s'avère en fait que le lot GX 4000 + Bonux main coûterait 47frs. C'est Zammy qui va être content !



Kool Shen: "Détenteur de la mégaphase j'ouvre le bal, inventeur de la sodomie verbale j'ouvre aussi les trous d'balles." . Lyric: "Le moment de stagnation, s'il dure trop longtemps, entraîne la lassitude." . Yéti: "Il est brave Jérôme !" . Grégory Cann: "Pas de doute, Game Over est devenu "LE" papier." . W-Mod: "Elles sont vachement belles tes scannérisations Feinders !" . Feinders: "Ah ?" . Edith Cresson: "La bourse, j'en ai rien à cirer." . Brigitte Lahaie: "CENSURE !" . Patrick Aubert: "J'ai pas le sentiment qu'on veut à tout prix "bouffer" du Game Over comme tu me le dis." . Grégory Cann: "J'ai besoin d'un conseil urgent: si j'ai un flingue chargé sur la tempe, j'appuie ?" . André Agassi: "Je préfère les Mc Donald's de France à ceux des autres pays. La cuisine française est meilleure." . Yannick Noah: "Chanter, c'était aussi un de mes rêves depuis longtemps." . Crevette: "Amstrad a voulu jouer dans la cour des grands et il s'est planté ! Ce n'est pas un CPC sans clavier qui pourrait contrecarrer Nintendo et Sega." . Delphine Chales: "Verra-t-on un jour un jeu Mario Bros sur Sega ?" . Christian Depuydt: "Qui est Gérard Sallaberry ?" . Lyric: "Dingue de mettre de blagues pour "obliger" à la lecture de tout le fanz, non ?" . Yéti: "Il a hate de connaître Fasol, dont je lui ai déjà parlé." . Marie: "Il faudrait que je le vois ce Fasol." . Jérôme: "Y'a vraiment un jeu de café qui s'appelle "Skins versus Zulus à Convention" ?" . Un revendeur de la Fnac de Caen: "La Super Famicom ? Oh, je ne pense pas qu'on la fera." . Le meme: "Y'a des cartouches japonaises pour Mégadrive ?" . Fasol: "Y'a un jeu que j'adore, c'est Jet Set Willy. Et Ron le Barbu aussi. C'est Cash !!!"

Les Clubs



Vu que Game Over est le fanz le plus sympathique du monde entier (sondage Game Over / La Sept), nous avons décidé de vous parler des clubs. Quels clubs ? Eh banane, des clubs ayant un rapport avec la micro, bien sur ! ?'en a je vous jure. Oui le petit blond là-bas ? Mais bien sur, même les clubs qui ne s'occupent pas des consoles seront les bienvenus. Je le répète, à partir de ce numéro, seuls les tests sont réservés aux consoles. Suivez un peu !

Si vous êtes donc l'animateur d'un club, et que vous voulez un petit coup de pouce publicitaire, envoyez-nous un petit article sur vos activités (légal !) et nous transmettrons le message. Ça vous va ? Ok, j'attends donc vos papiers (à faire parvenir à la rédaction).

Ce mois-ci, je vous parlerai d'un club sur CPC (et GX 4000 ?). Ce club nous vient de Roumanie, et cherche contacts, aide, matériel, disquettes (vierges ou pas), softs, fanzines, revues, etc. Allez les Suprêmes, montrez que les petits Frenchies ne sont pas des chiens ! Je vous mets l'adresse : Mr Dimitri MANEA, BP 59-30, 72260 Bucarest, Roumanie.

Erratum

Je m'a gourré dans Game Over 4. Le prix du fanzine Micro Boy est de 3,80 frs. A noter qu'il faut absolument demander le numéro 8, les 2 meilleurs rédac'chefs au monde y sont interviewés... Cyrille Tessier, 28 avenue des Paquerettes, 93370 Montfermeil. (D7 CPC)

INTERVIEW PUNISHER, FROM "MAD DRIVER"

Game Over: Bon, entre 2 parties de Sonic, pourrais-tu me dire pourquoi avoir créé Mad Driver ?

Punisher: Ah! Bonne question? (putain l'en... et oui!). La censure c'est aussi dans GAME OVAIRE, euh! GAME OVER, je voulais faire Mad Driver car bouana avoir appris moi à écrire, lire. Comme moi, Charles Henry Duprés Dlabitenboi je possède une Mégadrive, une Game Boy, un CPC et la new branlifiante console Masturbatix de chez Godmichemoi, bon! Sans rigoler, je sais c'est dur, je fais ce fanz par amour pour la Mégadrive, le CPC, et la Game Boy, c'est la seule raison potable.

Game Over: Que va donner Mad Driver 2 ? D'après mon espion, y'aurait plus de pages et plus de scans. Vrai ???

Punisher: Oui, 3 ou 4 pages avec de scans superbes que tu as vu puisque c'est toi qui me les a scannés. Mad? Il sera plus beau, plus chaud. P.A spéciale, je cherche les mensurations de Indra, et celles de Rozelyne Clarke.

Game Over: connard, t'as fait une faute à "scannés"... T'aimes bien Indra ?

Punisher: Oui, et toi ? Moi, je dis Smelk, tu comprends!!!

Game Over: Heu, quintuple kersch. Bon, revenons à Mac Gyver et aux fanz. A ce propos, lesquels lis-tu ?

Punisher: Mac Gyver, tu veux que je t'appelle graines d'ovaire!!! Suce fasol si avec moi tu es en désaccord. Je lis Game Over, Arkadia, The amazing fanzine, Micro Boy, et aussi des revues comme... Amstrad 15%, mais aussi Joy, et consoles +, Tilt, Gen4, et en dehors des revues informatiques, je lis Akira, le must du Manga Japonais.

Game Over: propagande... Au'as-tu pensé du dernier salon de la micro au fait ?

Punisher: J'étais content y'avait des consoles!

Game Over: Quels genres de musiques écoutes-tu ?? Quels sont tes groupes préférés ?

Punisher: T'es dégoutés! Devant mes yeux le boss de fin, quel boss? Le boss de Sonic, il t'a éclaté!!! Ma musique? Le rap, la dance, la house, l'acid, la Limbos dance... Mes groupes favoris... Suprême NTM, Assassin Squat, Alarme, REM et aussi... Indra.

Game Over: Que penses-tu de l'album "Authentik" des NTM 93 ?

Punisher: J'adore, surtout Freestyle, le Pouvoir, le monde de demain et... je préfère... Indra.



Ca y est le CDTV de Commodore envahit le France. Il est absolument partout ! Dans les FNAC au prix de 6980 frs, pour une fois que c'est moins cher, dans les magasins NASA pour 6990 frs, dans les boulangeries pour 7000,95 frs, etc... Que dire du CDTV ? Heu, il est beau, il a un lecteur CD-ROM, il ressemble à un CDU, et il a un "paddle" conséquent. Plus sérieusement, le CD-ROM n'a qu'actuellement que très peu de logiciels, tous très beaux et accompagnés de superbes musiques. Nous avons pu voir Ordicode (code de la route en français), Falcon (simulation aérienne avec une superbe présentation), Sim City (vous connaissez je suppose !), et 2 ou 3 logiciels de musique.

Dis Monsieur Game Over, tu le vois comment l'avenir du CDTV hein ? Pas rose ! Je ne vois vraiment pas comment un Amiga (ah...) sans clavier avec lecteur CD-ROM pourrait concurrencer le Magnavox de Philips, machine CD-I, qui devrait être vendu en France pour environ 6000 frs. Mais je préfère laisser la parole à Ron Marshall, le spécialiste CD-ROM, CD-I et CD-CON de la redac' : "Le CDTV ? Le machin de Commodore avec lecteur CD-ROM ? Ouais, c'est bien. Mais attends, là je joue à Tétris sur Game Boy, alors m'emmerde pas". C'est dit !

Attention. Non, ce n'est pas un encart destiné à vous recommander d'éviter de lire l'interview "originale" de ce numéro fou, mais pour vous recommander de regarder l'émission de télévision "Micro Kid's", parrainée par le nouveau magazine Consoles +, Tilt et Micromania (c'est tout ?). Chaque mercredi, vers 17h30 sur FR3, nous pourrons, quelle joie, connaître les dernières news, regarder des reportages, des interviews (la redac' de Tilt ?), une rubrique "trucs et astuces" (non...), le top des meilleurs jeux par machine... D'après la pub que j'ai sous mes yeux endormis, il devrait y avoir 3 concours : le match des champions, le concours des records, et enfin, celui du meilleur scénario. C'est quand même bien la télé.

Après vérification auprès des magasins FNAC (cf à ce propos notre reportage dans Game Over 2), la console européenne, l'Amstrad GX-GTI-si-je-veux, est disponible au prix de 390 frs, avec le jeu Burning Rubber, soit moins que certaines cartouches Nintendo 8 bits... Je plains sincèrement ceux d'entre vous qui l'auraient achetée pour 990 frs, ce qui faisait cher le kilo de M.... !



Game Over: Indra, Indra... keep cool ! En parlant de bombes sexuelles, Blue Mag va-t-il rejoindre la redac' de Mad Dry Verre ? La France entière, et Lyric, attend la réponse avec anxiété.

Punisher: Manu, double pif gadget ? NIM, tu me prends pour un homo. Mais... si Indra veut, elle, j'accepte même Fasol pour occuper Manu car j'ai du mal à le retenir.

Game Over: Tu vas quand même pas me dire qu' Indra fait partie de Mag Brie Vert ?

Punisher: Pas encore, mais je lance un dernière appel, et si elle ne veut pas alors je demanderais à Rozlyne.

Game Over: voilà une interview très intéressante... Bon, que penses-tu de l'avenir des fanzines papier ?

Punisher: Avenir ? Hum... Lorsque je créerai ma propre, et véritable, revue peut-être avec toi, je supporterai les fanzines, mais cela est encore un rêve...

Game Over: Peut-être pas... Que penses-tu d'Arkadia ? Attention, son boss doit lire cette interview (non ?) ...

Punisher: Je pense que c'est sûrement avec comment dire Micro Boy l'un des meilleurs fanz CPC disquette.

Game Over: Que vient faire le "comment dire" ?

Punisher: C'est la boisson.

Game Over: Tu parles d'un exemple pour la jeunesse... Et dire que cette interview devait être sérieuse. Que penses-tu du Sèga, la danse ?

Punisher: Heu...

Game Over: Grouille ! Y'a un truc à la télé que je veux pas rater !

Punisher: C'est nul.

Game Over: Culture générale: quel est le chef lieu de la Haute Marne ?

Punisher: Heu... heu... c'est... Asnières !

Game Over: Non, Asnières est dans les Hauts de Seine, taré ! C'est Chaumont... Que penses-tu de la Super Famicom ?

Punisher: Ben, elle est pas vendue officiellement en France, alors ce n'est pas intéressant... Mais elle est bien quand même.

Game Over: Et la Néo Génocide ?

Punisher: Pff... Bof, c'est trop cher, c'est... rapport qualité-prix minable.

Game Over: Comme bien des fanzines. Bon, y'a plus de place. T'as des greets à faire ?

Punisher: Special touch à toi, à Lyric, à Cann et Indra !



MAD DOG Mc CREE

Il y a des jeux qui ne risquent pas d'être oubliés. Mad Dog Mc Cree est de ceux-là, du fait de son incroyable réalisation. Jetez rapidement un oeil aux notes. Oui, 100% ! Impossible de mettre moins. Pourquoi ? Comme je vous l'avais déjà dit dans le numéro précédent, Mad Dog Mc Cree est un film dont vous êtes le héros ! Il se trouve que la fille du maire a été enlevée, et faute de pouvoir compter sur le shérif, c'est à vous que les villageois font appel... Le principe du jeu est simple, vous êtes armé d'6 coups, et devez tirer sur l'écran, soit pour choisir votre chemin, soit pour libérer vos amis des liens qui les retiennent, soit pour vous débarrasser des hommes de Mad Dog Mac Cree... C'est le délire absolu ! Les personnages parlent un français absolument parfait, et en plus le jeu à deux est possible. Les 2 écrans de la bête sont énormes (un bon mètre de diagonale) et d'excellente qualité. Chapeau ! Seul petit problème, une partie coûte 20 frs, mais croyez moi, c'est donné, vu la qualité et la durée de vie du jeu. La nouvelle ère des jeux vidéos est à l'attaque.

Console	_____	Coin-op	_____
Testeur	_____	Feinders	_____
Graphisme	_____		20
Son	_____		20
Animation	_____		20
Intéret	_____		20
Fun	_____		20
Total	_____		100%

ZAMMY KILLER YAVENPOORT KICK BOXING

Je suppose que vous connaissez tous Zabby Yavenpoort dit le "Killer", le champion du monde de Kick Boxing, le seul homme au monde qui a ridiculisé Franck Dux, André Panza, Jean-Claude Van Damme et Doudou Fasol, lors du dernier kumit. Eh bien, ça y est, Zabby a désormais un jeu qui lui a dédié, signé Taito.

Le but du jeu est simple, vous créez votre propre kick boxer, dans le but de battre Yavenpoort, et de devenir champion du monde. Dur, dur ! Heureusement, vous avez plusieurs coups à votre disposition: le coup de nez à la Blue Mag, le crachat venimeux, la queue du cochon, bref, tout un arse-

nal destructeur. Techniquement, le jeu est bien réalisé, malgré des graphismes minables (violets sur fonds verts !). La bande son est pas mal, et certains reconnaîtront quelques airs empruntés aux 45 tours de Zabby Yavenpoort. L'animation est excellente, et les effets de zoom terribles. J'attends l'adaptation console avec impatience !

Console	_____	Coin-op	_____
Testeur	_____	Ron Marshall	_____
Graphisme	_____		02
Son	_____		18
Animation	_____		20
Intéret	_____		20
Fun	_____		20
Total	_____		80%

FOOTBALL CHAMP

Football Champ est en fait une version nettement améliorée du mythique Euro League (les mythes se font dépasser dirait-on !). Mêmes principes de jeu, mais graphismes beaucoup plus fins, animation plus fluide et plus rapide, et surtout, plus de fun ! Zooms sur les joueurs, scènes de délire après un but, bref, la totale ! Pour ceux qui ne connaissent pas, la honte, Euro League, je rappelle que vous participez à un championnat, et que vous devez battre toutes les équipes adverses pour tenir la coupe dans vos mains. Si vous perdez: out ! Même chose si vous faites match nul (arg !).

Les graphismes sont en effet excellents. Les joueurs ont une morphologie normale... contrairement à Euro League où ils étaient représentés à la japonaise. Les multiples acrobaties possibles rendent l'animation impeccable. Les joueurs sautent, font des retournés, des têtes, taclent et plongent, de véritables démons !

En conclusion, je dirai que Football Champ est LA simulation de foot. Si l'OM avait pu s'entraîner dessus, l'Etoile Rouge n'aurait jamais gagné ! Remarque, je m'en moque complètement: j'aime pas l'OM... Vive l'Etoile Rouge de Belgrade, vive le PSG, et surtout vive Football Champ !

Console	_____	Coin-op	_____
Testeur	_____	Feinders	_____
Graphisme	_____		19
Son	_____		16
Animation	_____		19
Intéret	_____		19
Fun	_____		19
Total	_____		92%

TESTS

coin-ops, core grafX, game boy, game gear, gx 4000, lynx, master system, megadrive, neo geo, nes, pc engine gt, super fanicon, super grafX, coin-ops, core grafX, game boy, game gear, gx 4000, lynx, master system, megadrive, neo geo, nes, pc engine gt, super fanicon, super grafX, coin-ops, core grafX, game boy, game gear, gx 4000, lynx, master system, megadrive, neo geo, nes, pc engine gt, super fanicon, super grafX, coin-ops, core grafX,

DUCK TALES

Qui ne connaît pas Picsou, le célèbre canard ??? Que vous le connaissiez ou pas, vous l'incarnez dans ce jeu. Comme toujours, ce radin court après les trésors et cette fois, il doit en trouver cinq, cachés au plus profond des niveaux. Pour vous débarasser de vos ennemis, vous devez leur sauter dessus et les écraser avec votre canne. Quelle tactique !!! Ce jeu est doté de beaux graphismes, d'une bonne animation, d'une musique pour chaque niveau mais est bien trop facile. Bien qu'il n'y ait pas l'option CONTINU, on progresse rapidement et on termine le jeu assez vite. En bref, Duck Tales est un très bon jeu qui fait honneur à la NES, mais qui n'a pas un niveau de difficulté assez élevé. A voir et à finir...

MEGAMAN 2

Mégaman est de retour et doit à nouveau mettre en échec le super-méchant Dr Willy. Avant d'y arriver, vous devrez d'abord combattre les huit robots du Dr Willy pour enfin pouvoir pénétrer dans le repère du docteur. Le jeu comporte 8 niveaux avec un boss à la fin, et un niveau final (donc le neuvième) composé lui-même de six zones. Mégaman 2 est un très bon jeu, avec des graphismes de qualité et une animation particulièrement fluide. Serait-il donc parfait ??? Non, car il est trop facile et se termine en quelques heures. En plus, les codes permettent de voir la fin rapidement, sans pour autant faire une cure de Mégaman 2 sur sa console préférée. Malgré un mode légèrement plus dur, ce jeu ne vous résistera pas longtemps. A voir mais à ne pas acheter, car plus de 450 frs pour une durée de vie aussi courte, c'est presque du vol...

Console _____	NES	Testeur _____	PCCool
Jeu _____	Duck Tales	Jeu _____	Mégaman 2
Graphisme _____	16	Graphisme _____	18
Son _____	17	Son _____	18
Animation _____	17	Animation _____	17
Intéret _____	16	Intéret _____	17
Fun _____	18	Fun _____	17
Total _____	84%	Total _____	87%

SUPER MARIO LAND

Attendues de tous revoilà les aventures du fétiche de Ninten do. Ce quatrième épisode présente pas mal de nouveautés. Premièrement, on peut se déplacer à sa guise dans le vaste (très vaste) monde qu'offre le jeu (à condition d'avoir visitées toutes les parties) plein de passages secrets. De plus, Mario peut voler, courrir (par terre ou le long de tuyaux), sauter, faire des vrilles, chevaucher un dragon et se baisser (arf?). L'histoire n'a pas changé; il faut toujours aller délivrer la princesse (malin, le bougre !). Techniquement, c'est parfait, les graphismes simples, mais efficaces, rappellent bien les précédents épisodes. L'animation impeccable. Une jouabilité parfaite et un environnement sonore (ma mèèèrre!!) avec des échos monstres, des musiques se mariant parfaitement à l'action et un bruit d'église (quand vous mettez une clé dans une serrure) à pleurer (je m'émeus !!). Tout ça pour vous dire d'acheter ce jeu à tout prix (le rater serait un crime).

Console: Super Famicom - Testeur: Fire Field - Graphisme: 15
Son: 19 - Animation: 17 - Intéret: 19 - Fun: 19 - Total: 89%

Il va falloir être très courageux, jeune homme. Vous avez le sida, le cancer de la peau, et souffrez en plus d'une fasolite aigue, chose terrible !

Ben ouf !!! J'avais vachement peur que ce soit de l'acné. Et j'aime pas l'acné. Chouette alors!



FINAL FIGHT

Après une intro sympa (Eh! C'est pas une Néo Géo) vous expliquant l'histoire (en jap!), le jeu commence avec au choix une brute épaisse et un bastonneur non moins violent (vous avez compris l'histoire maintenant). Ce jeu adapté de Final Crash, le jeu de café est au premier abord génial. Ça pète de partout avec des sprites énormes, des bruitages qui claquent avec des graphismes fabuleux qui accompagnent tout ça. Mais en y regardant de plus près, y'a une couille que ça part. En effet, on constate que l'animation ralentie souvent et que certains sprites clignent de temps à autres. De plus, l'action devient, au bout d'un moment, chiant à savoir que le jeu est 'achement dur et qu'il n'y a pas de sauvegarde (moi qui suis arrivé au boss final qui m'a décroché un carquois en pleine tête, achevant par là le reste de vie que j'avais, ça m'a mis les nerfs en pelote). En effet le niveau final est tellement long qu'on a vite fait de se faire décalquer la tête. A part ça, c'est un jeu délirant pour ceux qui aiment, mais qui n'atteint pas Ninja Combat sur Néo-Géo.

Console _____	Super Famicom		
Testeur _____	Fire Field		
Graphisme _____	18	Son _____	19
Animation _____	15	Intéret _____	16
Fun _____	18	Total _____	86%

SONIC THE HEDGEHOG



Je viens de m'apercevoir que Sonic the Hedgehog avait des propriétés magiques. Et voici quelques exemples pour appuyer mes dires.

Depuis sa sortie, Fire Field a décidé de ne plus changer de pseudo, et a désiré reven-

dre sa Néo-Géo et sa Super Famicom pour s'acheter une Mégadrive. Punisher, quant à lui, arrête de prendre Blue Mag pour un punching ball, et se dit qu'être kick boxer ne vaut pas le coup. Mieux vaut être un hé-

Après une synthèse vocale "Séga" et une présentation sympa, le jeu commence... dieu que c'est beau ! Mickey est battu, pas de doute. Les couleurs sont superbes, chatoyantes, et on se se croirait en face d'une Néo-Géo, rien que ça. Bon, que faut-il faire ? Sauter sur les animaux-robots, pour leur rendre leur âme généreuse..., et récupérer les anneaux. A ce propos, débrouillez-vous pour avoir toujours sur vous un anneau, vous ne pourrez perdre de vie.

Le jeu se décompose en 6 zones, lesquelles sont divisées en 3 sous-zones. A la fin de chaque zones, vous devez affronter le tiran, Robotnik, et lui mettre une raclée. Bref, c'est enfantin.

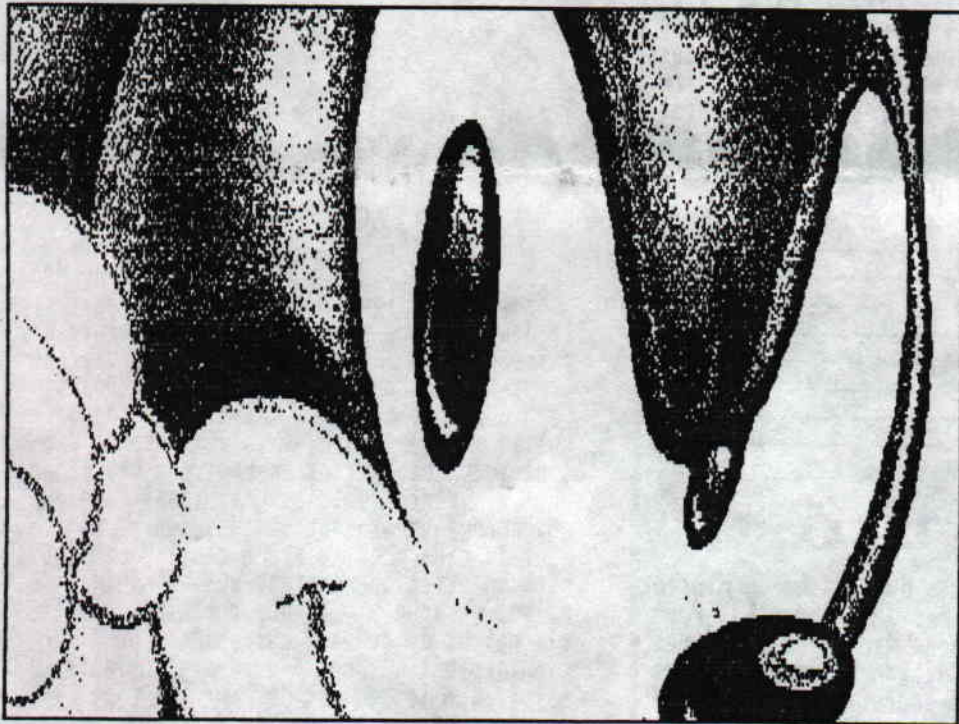
Enfantin ? Heu, non justement ! Sonic the Hedgehog est un jeu dur, dans le genre Mickey mode hard. Plus on progresse, plus les animaux-robots sont

drive. La bande son est de même superbe, surtout au niveau des bruits. Mais ce qui surprend le plus dans ce jeu, c'est bien l'animation on ne peut plus rapide. Equipé des bottes spéciales, Sonic court à une vitesse farouche. Attention aux excès de vitesse ! Oui, Sonic court vraiment très vite. Et saute également à une vitesse supersonique. Il glisse aussi. Et fait de la plongée sous-marine... génial.

Une animation divine avec un scrolling minable ne conviendrait pas. Les programmeurs de Séga le savent bien, et ils ont donc mis en place 3 scrollings différentiels et multidirectionnels d'une fluidité absolue. Aie, aie, aie !

Vous ai-je parlé de la maniabilité au fait ? Apparemment non. C'est un tord, car elle vraiment excellente, même si en fait un seul des trois boutons du joystick est utilisé. Sonic répond admirablement à vos ordres, et cela vaut mieux, du fait de la complexité des gestes à effectuer.

Sonic est donc parfait ? Hum, il l'est presque. Ajoutez quelques musiques plus entraînantes, la possibilité de jouer à deux avec un Sonic Brother, des bonus stages cachés, la possibilité d'utiliser des armes et quelques tableaux supplémentaires, et le 100% serait. Toujours est-il que Sonic the Hedgehog est un jeu fantastique, rapide, beau, intéressant, prenant, difficile, et que Séga n'a pas raté son coup. Avec de tels atouts, notre sympathique hérisson vient de remporter une belle bataille, et devrait conquérir le cœur de tous les félés du joystick. Mario va avoir du pain sur la planche, et je pense que le duel Mario 5 sur Super Famicom et Sonic 2 sur Mégadrive vaudra le détour... Bon, je vous laisse, ça fait bien 20 minutes que j'ai laissé ma console fétiche et Sonic, et ça commence à beaucoup me manquer. Messieurs les programmeurs de Séga, bravo !



risson. Mario est le seul à boudier ! Je le comprends un peu d'ailleurs. Se faire humilier de la sorte doit être terrible. Bref, Sonic change l'état d'esprit de tous ceux qui l'approchent. Ah si seulement Grégory Cann pouvait le connaître ! Qui sait peut-être apprécierait-il la couverture de ce numéro ? Non, vous avez raison : c'est impossible.

coriaces, et plus les éléments du décors dangereux. D'autant plus qu'il faut compter avec les multiples passages secrets, et les différentes routes possibles pour accéder à la fin des niveaux. Diabolique, Diabolique, certes, mais magique également. La réalisation égale l'intérêt. Les graphismes sont somptueux, les plus beaux jamais vus sur Méga-

Console	_____	Mégadrive
Testeur	_____	Feinders
Graphismes	_____	20
Son	_____	19
Animation	_____	20
Intérêt	_____	20
Fun	_____	19
Total	_____	98%

THE GAME GEAR SHINOBI

Oui, je sais ce que vous allez me dire, encore un shinobi; mais tant que c'est bien fait, on ne s'en plaindra pas.

Ne perdons pas de temps avec l'histoire du jeu, car c'est toujours la même; de toutes façons, elle est en japonais. Après une superbe page de présentation, vous avez le choix entre quatre zones qui sont chacune divisées en scènes.

Bien sûr, à chaque fin de niveau, vous devrez affronter un boss, qui vous permettra, si vous le tuez, de changer de ninja, chacun ayant une particularité (le sabre, les bombes, les étoiles, etc...). Le jeu est un peu inspiré de celui de la Mégadrive, et reprend certaines musiques de cette dernière (NDFeinders: à propos, que pensez-vous de la digit de droite? Elle n'a aucun rapport avec le reste, mais c'est pas grave...).

Sa difficulté bien dosée lui permet une bonne durée de vie. Un jeu qui figurera sans doute dans les premiers du hit Game Gear, ainsi que Mickey dont je vous ferai le test dans le prochain numéro.

Console	Game Gear	Testeur	Ségamégafan
Graphisme	18	Son	18
Animation	19	Intérêt	17
Fun	18	Total	90%

CENTURION

Centurion, ou Defender of Rome, est l'adaptation Mégadrive d'un jeu micro signé Electronic Arts.

Une fois la boîte ouverte, on peut contempler l'imposante notice accompagnant la cartouche, et une carte de l'Europe. Une fois les 8000 milles pages (au moins) avalées, vous pourrez tenter d'envahir le monde. Croyez moi, ce n'est pas facile, d'autant plus que vous partez de zéro. Pour parvenir à votre but, vous devrez acheter des légions, parlementer, combattre, participer aux courses de chevaux, vous rendre en Egypte saluer Cléopâtre la belle, etc... Doté d'une réalisation correcte, Centurion raviera tous les fans de wargames. À noter la présence de codes vous permettant de sauvegarder le jeu.

Console	Mégadrive	Testeur	Feinders
Langue	Anglais	Son	12
Graphisme	17	Intérêt	17
Fun	16	Total	79%

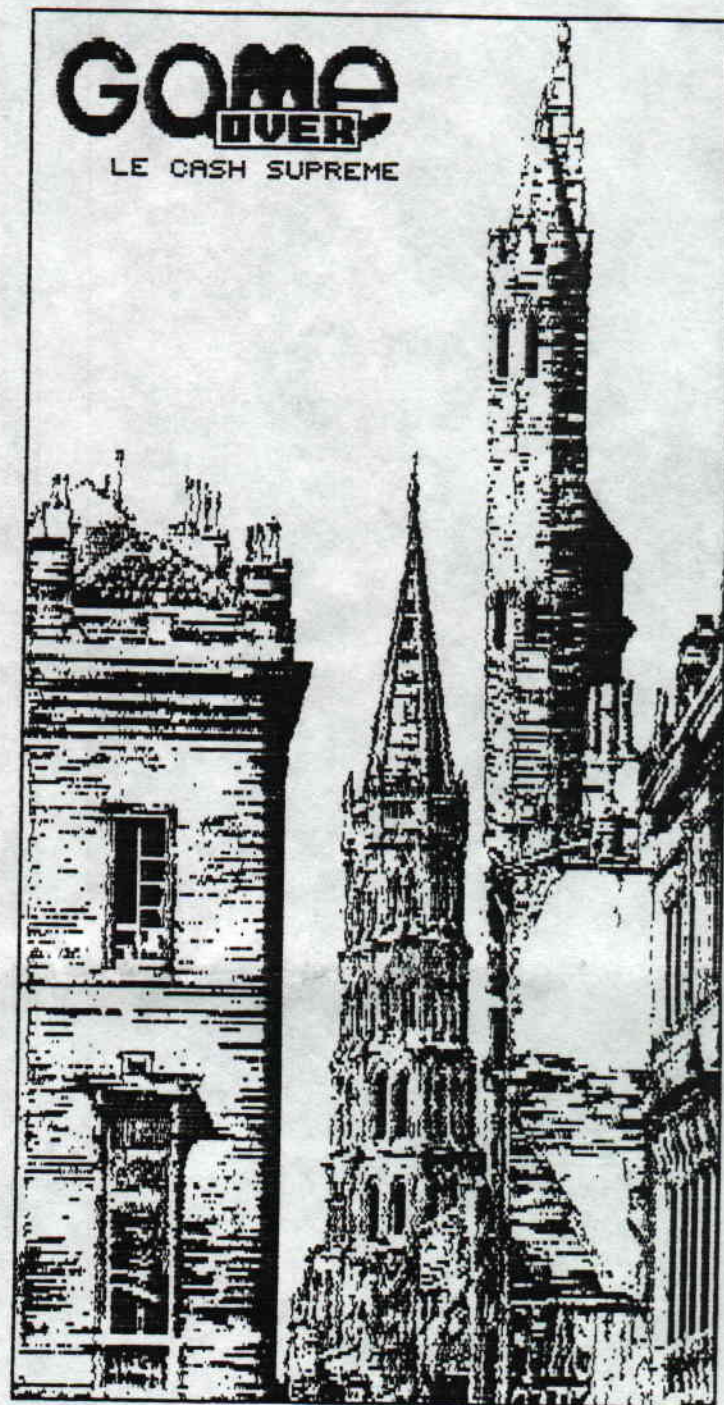
MASTERS AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

Après Hole in Hole (hof) voici le jeu de golf tant attendu sur Super Famicom.

Après une présentation sommaire mais faite de digitalisations des lieux de plaisir (ici le golf) (NDFeinders: ?) on accède aux menus dans lesquels on inscrit le nom des joueurs et le mode de jeu choisi (tournois, entraînement, match entre copains, ...).

Enfin le terrain apparaît et il faut commencer par tenir compte de tous les paramètres (angle de tir, force et direction du vent, club, force de frappe, et l'endroit où l'on tape la balle).

Le coprocesseur "Polysis" (NDFeinders: grand copain de l'Asic ?) calcule à une vitesse incroyable tous les



angles de vues avec leurs reliefs. Il y a même des options tels la vue aérienne du trou ou le quadrillage du relief du terrain (très important pour un bon put). Agrémenté d'un très bon graphisme, de bruitages sympas, de musiques (à mon goût) chiantes et d'une animation de la balle pas trop mauvaise, on tient le top du golf sur console (pour les pros du golf toutefois!).

Console	Super Famicom	Testeur	Fire Field
Graphisme	16	Son	15
Animation	18	Intérêt	17
Fun	18	Total	90%

(notation à la Fire Field...)



Les Jeux De Foot

Course poursuite dans les locaux normands de la rédaction de Game Over. Moi, Feinders, deuxième satellite de la Terre, j'essayais de savoir quel était LE jeu de foot, toutes consoles confondues. J'interrogeais les passants.

"Zammy, quel est d'après toi le best jeu de foot ?" "Tu me fais chier Feinders, j'suis sur un coup là." "Le boulot d'abord mec !" "Je le menace de mon magnum 44." "Ok, bon, heu, c'est Formation Soccer, sur la Core." "Merci. Tu sais pas où est Punisher par exemple ?" "Non, mais paraît qu'il apprécie World Cup Soccer, sur Mégadrive." L'enquête piétinait. Je me rendais au deuxième étage, où Richard-pizzaman passait sa nuit blanche à jouer sur sa Game Boy. "Eh Richard, entre deux pizzas et deux big coca, peux-tu me dire quel est ton jeu de foot préféré sur Game Boy ?" "Le dernier. L'adaptation du jeu NES. J'ai oublié le nom. Sinon, y'a celui que tu as sur Mégadrive qui est pas mal." "C'est tout t'as rien d'autre à dire ? Tu sais pas où est Ron Marshall par exemple ?" "En bas. Avec Black Stallion." Prenant mon courage, et mon flingue, à deux mains, je me rendais au rez-de-chaussée. "Ronny, je fais un reportage pour le fanz. Quel est d'après toi le meilleur jeu de foot sur consoles ? Et arrête de bouffer !" "Formation Soccer, sur Core Gfx. Mais attends Findus, heu Fingers, heu... Feinders, paraît que Séga nous concocte un kick off sauce Mégadrive. Et y'a Gazza 2, sur la GX 4000." "Tu te fous de moi Ronny ?" "Ouais !" "C' en était trop. Je vida mon chargeur." "Et toi Blacky ?" "Ben je ne sais pas. Ça doit être celui sur Néo-Géo." "Il n'y a pas encore de jeu de foot sur Néo-Géo !" "Ben, c'est celui sur Super Famicom." "Non plus..." "Ne me dit pas qu'il n'y en a pas sur Super GrafX ?!" "Si !" "Alors, ça doit être celui que tu as sur Mégadrive." "Merci du renseignement". Je me rendis ensuite au premier, où Yéti jouait depuis 5 heures sur Sonic the Hedgehog. "Yéti, quel est pour toi le meilleur jeu de foot sur consoles ?" "Sonic." "C'est pas un jeu de foot Sonic !" "Ah, de foot. Euh, attends deux secondes. C'est Euro League. Non, Football Champ !" "T'es marquant dis donc, tu l'as vu sur quelle console celui-là ?" "En jeu de café abruti." "Bref, il n'y aurait pas de véritable référence en la matière. Pourtant, Formation Soccer... La prochaine fois, je m'adresserai à des spécialistes ! Des vrais. Je ferai mon enquête à la FNAC.

STREET SMART

Premier jeu de baston de ce type sur Mégadrive, Street Smart vous propose de vous battre sur 9 niveaux contre des adversaires tous plus gros les uns que les autres. Pour les éliminer, à vous de choisir votre combattant, le boxeur ou le karatéka. A vrai dire, il vaut mieux prendre le karatéka, mais vous faites ce que bon vous semble après tout. Certains aiment le beurre, d'autres préfèrent la margarine. 2 biscottes please... Difficile de porter un jugement sur Street Smart. Pour se défouler, il n'y a guère mieux. On frappe, cogne, latte, défonce, c'est le pied total, surtout en mode 2 joueurs, quand il faut se battre l'un contre l'autre. D'où vient le problème alors ? Pas de la réalisation ! Tout est excellent. Les sprites ont la taille quasi idéale, les graphismes sont chatoyants de couleurs et de détails, l'animation est excellente et les ralentis in-

existants, les bandes sons cool, la maniabilité excellente, etc... Non, en fait le problème vient de la facilité enfantine du jeu en mode easy. C'est même si facile que je l'ai fini en un coup... Aie, aie, aie ! Alors que faire ? L'acheter ? Ben, bonne question ! Il est vrai que Street Smart est très bien réalisé, mais cela suffit-il ? Si vous avez la possibilité d'y jouer à deux, allez-y, c'est du tout bon. Si, au contraire, vous êtes solitaire et que vous avez fini ESMAT, Tatsuji et Ghouls'n Ghosts en 2 heures, ne l'achetez pas sous peine de crise cardiaque... Bref, un bon petit jeu sympa, à qui il manque une difficulté raisonnable.

Console	_____	Mégadrive	Testeur	_____	Feinders
Graphisme	_____	18	Son	_____	17
Animation	_____	19	Fun	_____	16
Intérêt	_____	14	Total	_____	84%

Petites Annonces

GRATUITES GRATUITES GRATUITES GRATUITES GRATUITES

Rédaction: François Drougard,
Feinders, 4 rue du Tintoret,
92600 Asnières, 47 33 22 56

Abonnements, anciens numéros,
pin's: Stéphane Couralet, Hea-
venly, Avenue Jean Moulin, 65-
100 Lourdes, 62 94 82 92

Ingrédients: CPC 6128, Oxford
PAO, OCP Art Studio, DMP 2160,
Dart Scanner.

Abonnement obligatoire, For-
mule simple (1 an): 39,60frs.
Formule avec pin's: 60,00frs.
Règlement par chèque à l'or-
dre de Mr Couralet.

Expo Game Over au Louvres à
partir du 22 octobre 1991.

Numéro tiré à 500 exemplai-
res (allez, un effort !).

Game Over est un fanzine ad-
hérent à l'Association des
Fanzines sur CPC.

Minitel: 3615 SELENA*FANZ, ou
3615 ALP1*FANZ, bal GAMEOVER

Collaborations de Fire Field
(tests), PCCool (tests), Séga-
mégafan (tests), Ron Marshall
(recette du gâteau à la rou-
nina), Zanny Yavenpoort (neme
chose), Punisher (cartouches
Sonic the Hedgehog et Centu-
rion, interview), Richard (ca-
fé & saucisses), Yéti (Austin
Métro), Player One (concours)

Dernière page: Yacine (Joy-
stick)

Rouge ou bleu ? Hum... rouge

Numéro 5 . Septembre 1991

001- La rédaction de Game Over cher-
cher un dessinateur pour étoffer l'é-
quipe rédactionnelle (Yéti, si cela te
branche, dis-le !)

002- Cherche contacts CPC. Echange de
news possible. Contacter Pokepoke sur
le 3615 ALP1*FANZ

003- Cherche contacts Amiga. Ecrire au
Punisher. Adresse en page 2 ("Mad Dri-
ver")

004- Cherche Néo Géo à 265 frs. Con-
tactez Blue Mag sur le 3615 ALP1*FANZ

005- Cherche contacts Séga Mégadrive.
Contactez Nébo sur le 3615 ALP1*FANZ

006- Cherche contacts Super Famicom.
Contactez Fire Field sur le 3615 ALP1
*FANZ

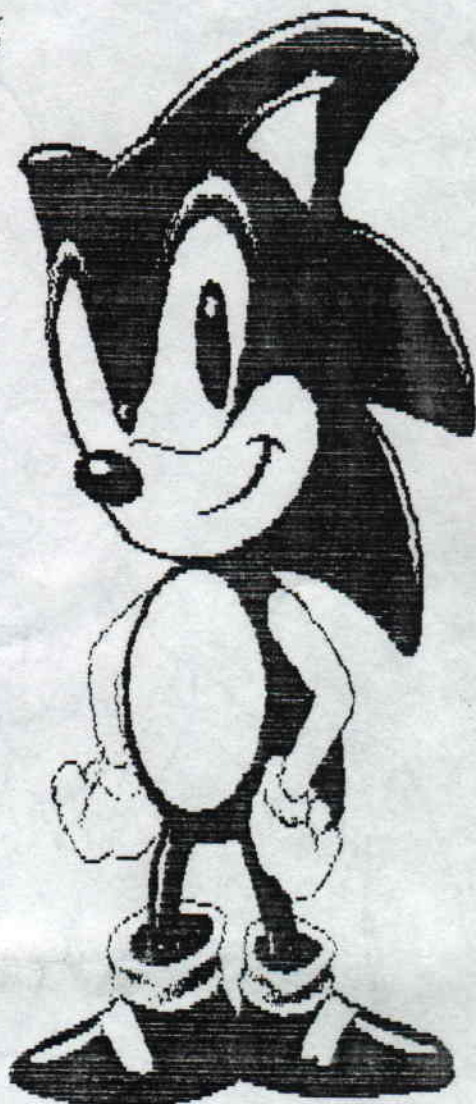
007- Cherche contacts Game Gear. Con-
tactez Ségamégafan sur le 36 15 ALP1*
FANZ

008- Zanny Yavenpoort cherche minitel
pour pouvoir se connecter sur le 3615
ALP1*FANZ. Parait que c'est pas mal. E-
crire à la rédaction de Game Over, qui
transmettra comme elle pourra.

Vous faites un fanzine et cherchez un
partenaire pour organiser un concours
ultra génial ? Game Over le Cash Su-
preme peut vous aider en vous offrant
3 pin's Game Over ! Pour davantage de
renseignements, contactez Heavenly (a-
dresse ci-contre).

Après vérification auprès de la " Ron
Marshall and Zanny Yavenpoort Corpo-
ration", c'était bien bleu et non rou-
ge. Encore mille pardons.

Vous pouvez gagner des places à tarif
réduit voire des invitations pour le
salon Micro & Co sur le serveur 36 15
ALP1*FANZ. Pour cela, il faut être dans
les 50 premiers à écrire en bal "gra-
tis" et laisser le mot clef "micro &
co"...et vos coordonnées.



LE CASH
GAME
OVER
SUPREME

GAME OVER

Vous avez raté un numéro de Game Over ???
Vous voulez quand même faire de vieux os,
avoir une vie idéale et une famille nom-
breuse ? Alors envoyez très vite 9 francs
par numéro manquant à la boutique Game O-
ver ! Paiement par chèque à l'ordre de Mr
Couralet.



BON SANG FEINDERS
JET'AURAIS FAIT DES DESSINS
AVEC PLAISIR MAIIIIIIIS

MAIIIIIIIS

REMARQUE, JE VAIS CERTAINEMENT
VENIR À ASNIÈRES DU COUP,
ON POURRA CAUSER...

