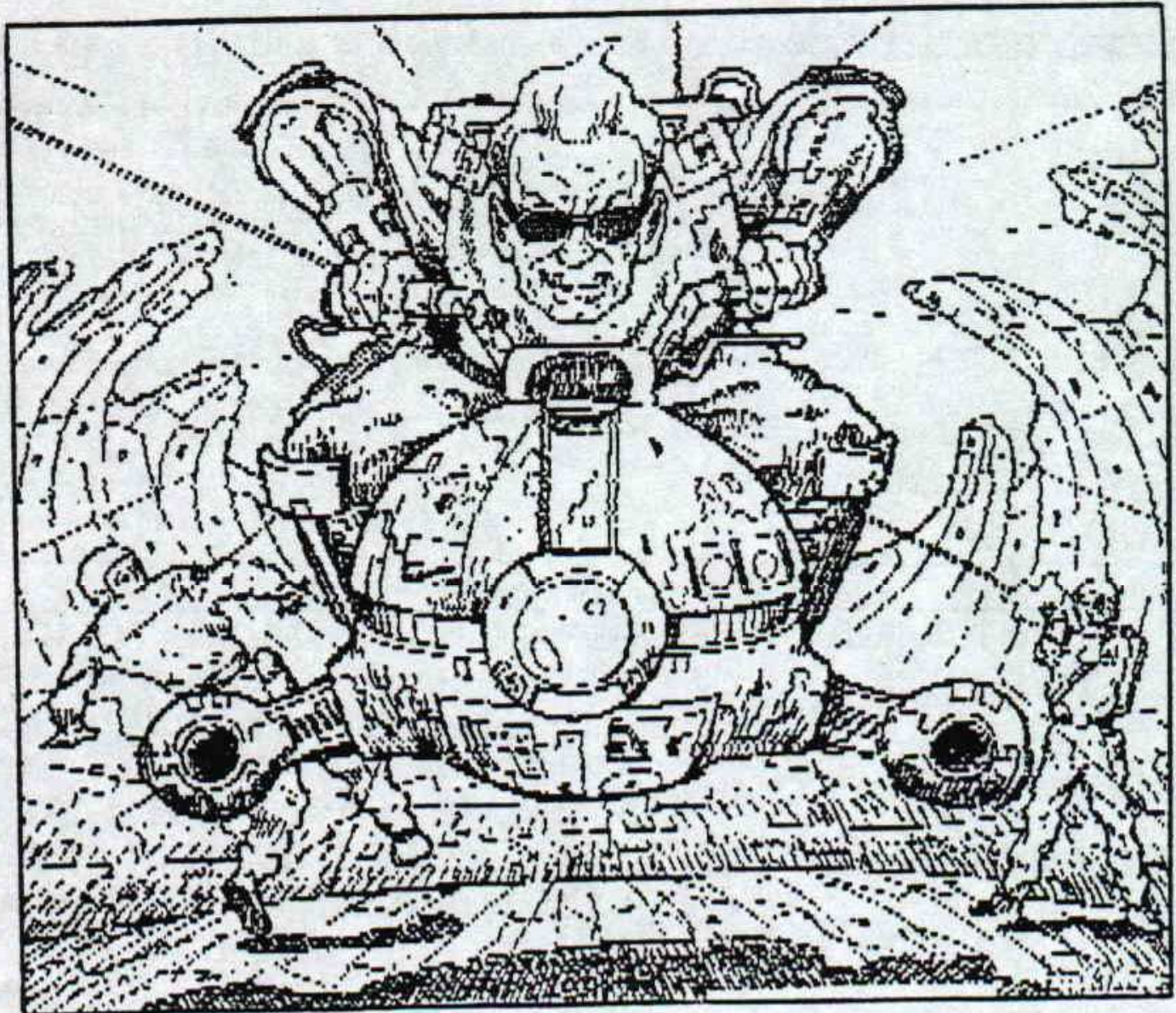


NUMERO 1 - JANVIER 1990

8 frs

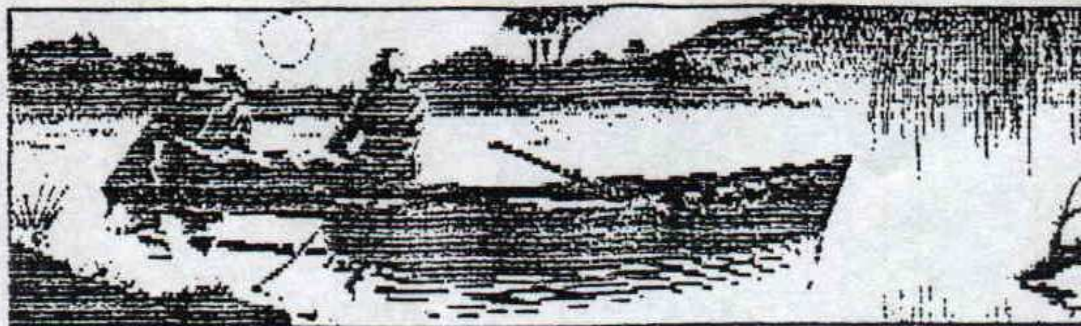
# GOOME OVER

LE FANZINE DES  
CONSOLES



# LE MAG

any hands make  
light work



## STAFF

on:GAME OVER,François Drougard,4 rue du  
t,92600 Asnières . Tél:47 33 22 56 .Bal  
:3615 LS\*GAMEOVER bal GAMEOVER

e abonnement:GAME OVER,Stéphane Couralet  
Jean Moulin,65100 Lourdes . 6 numéros :  
es (timbre ou chèque,Ordre:Mr Couralet).  
S\*GAMEOVER bal Heavenly

## SOMMAIRE

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

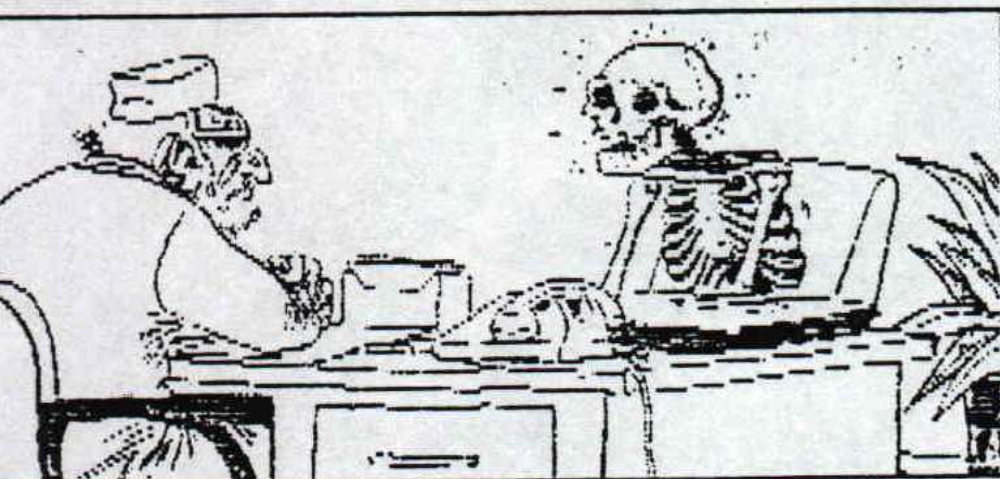
## EDITORIAL

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

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

Passés ces petits détails,j'aimerais faire quelques "greet"  
remercie personnellement toutes les personnes qui ont acceptée  
s'associer à ce projet,et qui ont permis l'élaboration de ce p  
mier numero.Je tiens aussi à signaler que toutes les digital  
tions ont été réalisé par Nicolas,Céline,Cédric,Laurent, Patri  
Sébastien et Grégory . Le problème est source est réglé !!Me  
également à Marc pour un grand nombre de choses (au moins 1000  
De fait,coucou à Seb' et à JM-Destroy,pour lequel nous avons r  
lisé "Game Over" en noir et blanc.

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



## ADRESSES

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

Les fanzines Nintendo:

- NINTENDO JO:Laurent Binon, 32 bis ro  
de Paris,29000 Morlaix
- NINTENDO FANZINE:Thomas Rollet, 3 rue  
Gorgeu,35000 Rennes

zines Amstrad

TRAD:Cédric Fontaine,5 rue Foch,65000 La Roche

AD:Patrick Aubert,58 rue de la Briquetterie,17  
Rochelle

PASSION:Sandrine Coutelier,3 rue des Hortensi  
Chilly Mazarin

NLY:David Tatin,Mas petit Rebattu,Moules,13200

MAG:Patrice Maubert,1 rue des Plantes , 36130

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

MAG:Laurent Knauth,14 Allée Colette,78250 Aché

Les tous standards:

- HEAVENMAG:Stéphane Couralet,Avenue Jean Moulin,65100 Lour
- JOYSTICK:53 Avenue Gambetta,92400 Courbevoie/La Défense
- PLAYER ONE:31 rue Ernest Renan,92130 Issy Les Moulineaux
- MICRO NEWS:67 avenue du Maréchal Joffre,92000 Nanterre
- AMSTRAD 100%:31 rue Ernest Renan,92130 Issy Les Moulineau
- GENERATION 4:210 rue du Faubourg Saint-Martin,75010 Paris
- TILT MICROLOISIRS:9-11-13 rue du Colonel-Avia,75754 Paris  
dex 15

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

VRAC

## MEGADRIVE

MEGADRIVE IS DEAD BUT GAME OVER IS BORN ; KEEP COOL



## GOOD BOYS

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

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

## KILL AND DESTROY

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



# GENTLEMEN, WE'LL GIVE YOU THE FUTURE

OLLOW THE TEAM

## CADOS BOS

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

n, bon, c'est bien beau tout ça, mais comment le gagner? , il vous suffit d'envoyer à la rédac' (donc pas à no- rvice abonnement, vous trompez pas, on n'achète pas des s chez un boulanger!) les réponses aux trois malheu- questions qui se trouvent ci-dessous... Let's go:

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

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

2- QUE VEUT DIRE "ESMAT" ?

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

3- QUI EST 100% CONSOLES ?

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

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

DANS LE GENRE PUBLICITE MEN-SONGÈRE, IL EST VRAI QUE MÈRE GAME OVER SE POSE LA...

OUI MONSIEUR JE VOUS DIS QU'IL Y A UNE BIBLE DEDIEE AUX CONSOLES! SI, C'EST...

GAME OVER



## TOUT EST RELATIF

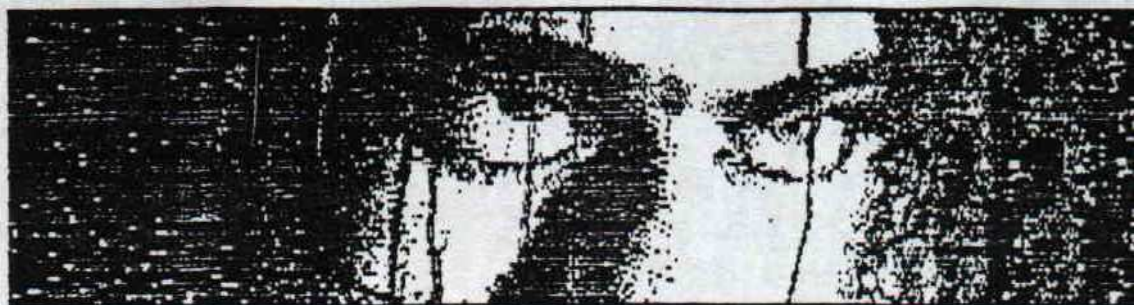


J'aimerais attirer votre attention sur un point. Lorsque vous demandez ce fanzine, n'oubliez pas de mettre les 6,10F en timbre. Certains rusés n'envoient que dalle, ce qui ne nous plaît pas trop! Et oui, vu que vous êtes des milliers à lire Game Over, on ne peut se permettre d'envoyer des numéros gratuits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

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

# VRAC

hing to say ...



## FLUIDE GLACIAL

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

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

## INTERVIEW

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

Game Over: Salut Seb, tu fais quoi au juste à Joystick ?  
 Seb: Je m'occupe du minitel, des tests sur CPC, fais quelques saisies du courrier "jeux crack".  
 Game Over: Tu es rentré comment à la rédaction ?  
 Seb: J'ai rencontré Biss et Marc sur minitel, ils m'ont parlé d'un jeu que je faisais sur CPC, j'ai donc décidé de venir le présenter à la rédaction, puis un peu après, sur minitel, Marc m'a proposé de bosser.  
 Game Over: De quel jeu parles-tu ?  
 Seb: de Madès, un jeu d'aventure à icônes et à défilement. Y'a eu un article dans Joy hors s... 1, dans Amstar, et 2 dans Micro World...  
 Game Over: Quel âge as-tu ?  
 Seb: 20 ans.  
 Game Over: Quelle est ta bécane préférée ?  
 Seb: le CPC... et le macintosh, mais c'est hors sujet.  
 Game Over: Pourquoi le CPC ?  
 Seb: Parce que c'est vraiment un ordinateur, ça fait un truc où on fait un jeu et ping poum ! Avec la programmation est abordable, tout le monde peut s'y mettre, et on peut aller assez loin en fait.  
 Game Over: Qui se fait le plus chabrer à Joystick et pourquoi ?  
 Seb: Elbaz, mais je ne peux pas donner de détails, disons que c'est peut-être parce qu'il est plus jeune. Une forme de bizuthage en quelque sorte.  
 Game Over: Penses-tu que 91 sera l'année des consoles ?  
 Seb: Oui, en fait 91 commence à Noël 90. Cette année a été la révolution des consoles.  
 Game Over: Que penses-tu de la Mégadrive ?  
 Seb: C'est bien. Mais je préfère la PC Engine...  
 Game Over: Le mot de la fin...  
 Seb: hé bien, longue vie à ton fanzine, qui est la première du genre. Des fanzines concernant des consoles, y'en a pas des masses.  
 Game Over: Merci.



## J'AI UN TRUC A VOUS DIRE..

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



# FEINDERS

THE CASH...

# Joystick

LES JEUX SUR MICROS ET CONSOLES

GAME OVER  
NUMERO 2



Game Over numero 2  
sortira debut mars

## AVIS

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

Le lecteur a permis:

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

Il gagne:

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

Sur ce, bonne pêche...



## SALON DE LA MICRO 90

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

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

# INFOS

MP UP THE JAM



## Heavenmag



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

## HEAVENMAG

Certains fanzines sont forts en gueule et ne valent grand chose, d'autres sont discrets et méconnus à t et enfin, il y a les autres, les originaux, comme Hea mag. Tous standards, ce petit bijou vous tiendra en leine tout au long de ces 20 pages, pour un prix i gnifiant en plus: 6 frs....une misère! A prépondé ce amigaste et CPCienne pour le premier numéro, Hea mag devrait s'étendre de plus en plus dans les num à venir, avec sans doute l'arrivée en force des NEC gadrive et autres consoles.

Dirigé de main de maître par Sir Heavenly soit-men pseudo ne rappelle quelqu'un de Game Over, serait u surpateur ?), et par des rédacteurs tous plus fous uns que les autres, Heavenmag n'est pas un fanzine me les autres, c'est surtout le meilleur dans sa c gorie. Humour, infos, concours inimaginables, tests in culables (exclusivité quand tu nous tiens...) des de Maître Yacine en personne (vous connaissez le U de Joystick ?), voyage à Tahiti à vos frais et inter ew vous donneront rendez-vous tous les 2 mois (je c'est long). Ma note: 21 (pas sur 40, sur 20). Vous vo l'adresse: elle est 10 cm plus haut...



## AMSTRAD EXPO 1990

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

loisirs, on laisse le pro, ce n'est pas notre branche de toutes façons, on n'avait pas de cravate, les nouve cartouches Amstrad. Pang, Klax, Robocop 2, Great Courts Exit, Burning Rubber, Crazy Cars 2... Rien de ce côté là tait pas la joie. Tous les meubles préparés à cet ef- ne mettaient pas à disposition tous les softs, ce qui e quand même un peu léger. Les jeux aussi sont légers. Alors ce sont des versions cartouches de vieux softs ou alors ils ne sont pas à la hauteur. Les graphismes beaux, supérieurs à ceux des Nintendo et Sega 8 bits son, en stéro (heureusement !), est d'une bonne qualité s j'ose à peine vous parler de l'animation !! Ou bien est d'une lenteur incroyable (Burning Rubber), ou a- s les sprites clignotent sans arrêt lorsqu'ils bou- (Robocop 2). Bref, rien que le côté soft ne valait le ur, mais ce n'est pas tout...

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

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

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

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

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



**INFOS**

**YOU MUST READ EVERY MONTH**



# 3615 FANZINES



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

3615 Chez), un compositeur de pages Vidéo pour faire vos petits graphismes en redirection de messagerie, les forums, le hit sur standards, rubrique abonnement, des SOS jeux, une boutique où vous pourrez commander plein d'objets dont le câble de téléchargement, tee-shirts... Une rubrique pour chaque fanzine y aura son adresse, son adresse, ses conditions de ventes, ce qu'il contient... Bien sur, j'attends vos propositions pour le serveur, car c'est pour nous le faisons et non pour nous. J'attends vos suggestions sur 3614 Ch 3615 Joystick bal "Heavenly" ou au 61 32-69. Ce serveur devrait voir le jour entre le premier décembre et le premier avril. Bon, Heavenly ayant fini, j'ajouterai que le serveur 3615 fanzines aura besoin de votre aide: dès qu'il sera opérationnel, nous comptons sur vous pour en parler à vos parents, car bien sur, plus nous aurons de connexions, plus nous aurons amassé de fric pour acheter nos futures succursales aux Antilles et aux Seychelles...

Heavenly et Fein

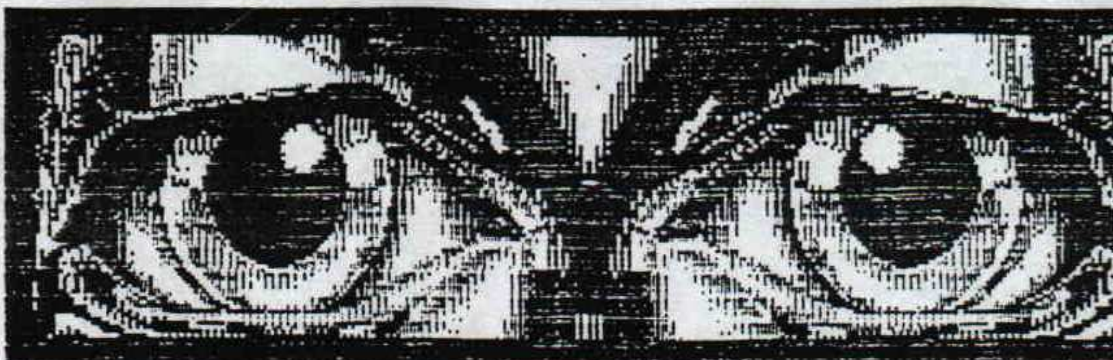
## ARNAQUE

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



# TESTS

Two heads are better than one





## INDEX

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

	jeu sur Mégadrive		jeu sur Lynx
	jeu sur Séga		jeu sur GX 4000
	jeu sur NEC		jeu de café
	jeu sur Néo-Géo		HIT (+ de 85%)
	jeu sur Nintendo		NUL (- de 68%)
	jeu sur Game Boy		

## IKARI 3

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

		GRAPHISME:18 SON:19 ANIMATION:19	INTERET:18 FUN:17	<b>91%</b>	testeur: Fa...
---	--	--	----------------------	------------	----------------


## ALIEN STORM

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

	GRAPHISME:15 SON:13 ANIMATION:15	INTERET:15 FUN:14	<b>72%</b>	testeur: Feinob...
--	--	----------------------	------------	--------------------

## BIG RUN

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

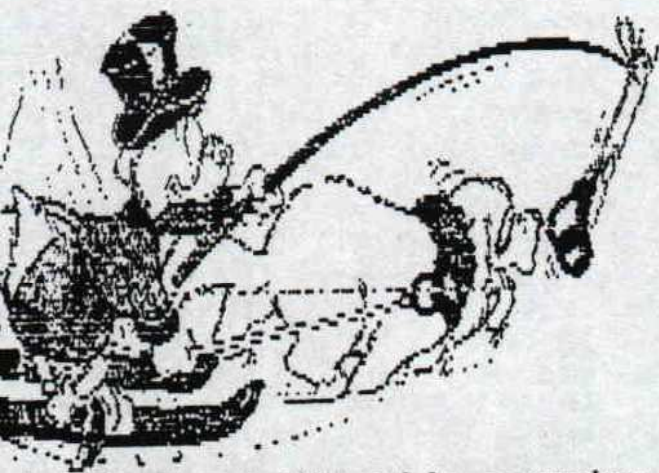
	GRAPHISME:16 SON:17 ANIMATION:16	INTERET:16 FUN:16	<b>81%</b>	testeur: Feinob...
---	--	----------------------	------------	--------------------

# TESTS

east said soonest mended




## DJ BOY



Ayant une Mégadrive japonaise comme vous le savez tous, ah bon révez pas à des scénarios exacts concernant les jeux que je t car le vermicel et moi, ça fait 2 !! D'après ce que j'ai compr gang a enlevé votre petite amie, et, naturellement, vous vous l à sa poursuite... Remarquez que dans le genre original, c'est s be. Et pourtant, je vous jure que ce n'est pas Double Dragon 3 fin, c'est possible.

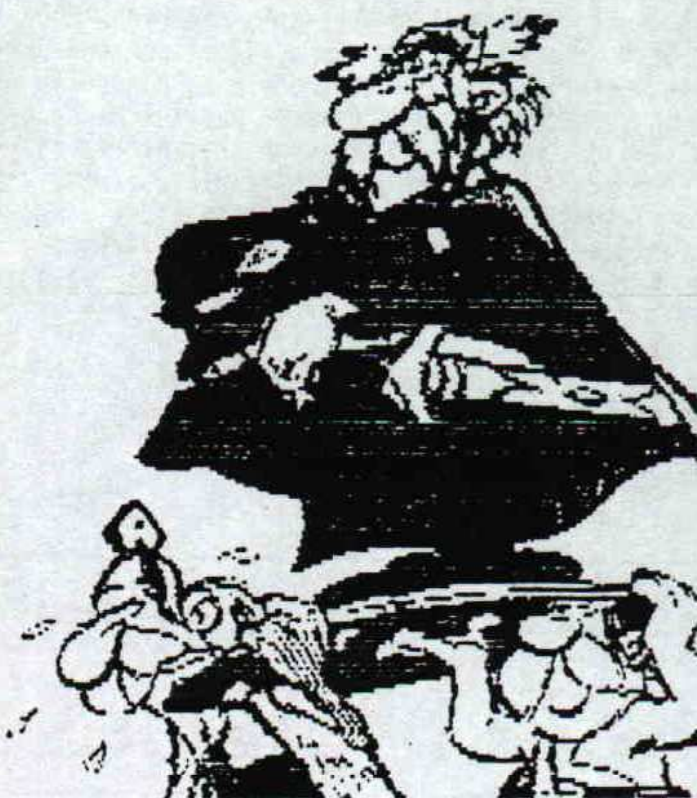
Après une page de présentation très américaine, vous pouvez co cer à jouer. Attendez deux secondes, je mets mes patins, histo faire original. Je regarde 2 secondes les coups à ma dispositi y en a 5: la manchette, le coup de pied sauté, le coup de pied s le coup de poing et enfin le double coup de poing bas (effica


m'être facilement débarassé de mes premiers adversaires (des chauves, des nains en smoking blanc, des nazes q arrive devant une sorte de tramway, duquel une demoiselle me balance des bombes. Sympa. Après cet intermède, fait son entrée: c'est une grosse négresse pétomane... Pitoresque. Quelques coups bien placés m'amènent au ni ses flaques d'huile. Le boss? Un culturiste "bizarre" qui se tortille tout le temps. Pour l'avoir, choisisse onus à la boutique d'inter-stage, sinon... Le niveau 3 se situe dans un cirque, où les 2 boss, deux clowns, vou t à vous surpasser. Au niveau 6, vous pourrez retrouver votre belle, après avoir battu Miss Karateka. y est un bon petit jeu, très prenant, qui allie humour et action à merveille. Les adversaires font très BD, et pas pour me déplaire. Les graphismes sont sympas, très colorés, mais pas suffoquants. Le joueur évolue dans une sonore très variée, ce qui est toujours original sur la Mégadrive !! Enfin, l'action est très rapide, voire t bon quoi !! On achète? Oui.

	GRAPHISMES : 18	ANIMATION : 18	FUN : 19	TOTAL : <b>93%</b>	TESTEUR :
	SON : 18	INTERET : 20			

## ESWAT

de suite, le titre complet, pour vous mettre dans l'ambiance nced Special Weapons And Tactics... C'est du shoot them up ? é, vous incarnez un flic blond, comme tous les flics japonais is 90, et vous devez faire le ménage sur 6 niveaux. C'est as- long, mais que voulez-vous, il vous faut bien ça avant de re- ir l'armure complète du parfait petit boy-scoot des rues. Le commence, et il faut déjà tirer sur l'ennemi. En haut, en bas, oite, à gauche, ils sont partout, et il faudra être vigilant. ous voulez vraiment affronter le boss du niveau 1, un gentil t hélico qui n'a qu'un but: vous détruire (quel destin). Une après l'avoir détruit, vous devrez nettoyer une prison très garnie... et les choses commenceront à se corser vraiment. hiquement, c'est très beau, tant au niveau des lutins que des rs. L'animation est ultra fluide et rapide. la bande son est tueuse et... oui, je sais, je me répète depuis DJ Boy, mais que ez-vous, c'est sur Mégadrive, pas sur GX 4000 !! Aussi, il est que la technique fasse défaut. Bref, c'est vraiment très bon e vous conseille de l'acheter... Monotonie, monotonie, monoto-



	GRAPHISME : 19	INTERET : 20		
	SON : 18	FUN : 19		
	ANIMATION : 19	TOTAL : <b>95%</b>		
	TESTEUR : FEINDERS			

# TESTS

IRZA GAME OVER



GAME OVER, THE LAST SOLUTION

## SUPER MONACO GRAND PRIX



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

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

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

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

## POWER STRIKE

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

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

## CRUDE BUSTER

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

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

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

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

GAME IS THE BEST FANZINE  
DU QUARTIER

# TESTS

# GAME OVER IS THE BEST

## THE LAST BATTLE

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

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

**M** **HT** GRAPHISME : 20 INTERET : 18  
SON : 16 FUN : 19 **89%**  
ANIMATION : 16

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

TESTEUR : PUNISHER



## SOLAR STRIKER

Vous êtes en 2159, aux commandes d'un vaisseau spatial et vous devez détruire tout ce qui bouge (NDFeinders: quelle originalité !). L'animation est très rapide, elle devient parfois floue mais reste lucide.

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

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

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

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

**G** **HT**

GRAPHISME : 17  
SON : 18  
ANIMATION : 13  
INTERET : 16  
FUN : 19

TOTAL : **88%**

TESTEUR : BELLEGUELE

CASA



## SUPER MARIOLAN

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

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

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

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

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

Un bon jeu sur Game Boy.

**G** **HT** GRAPHISME : 18 INTERET : 18  
SON : 17 FUN : 18  
ANIMATION : 19

TESTEUR : BELLEGUELE

TOTAL : **90%**

**GAME OVER** — SERVICE —  
— ABONNEMENT —  
STEPHANE COURALET  
AVENUE JEAN MOULIN  
65100 LOURDES

# TESTS

# GAME OVER RECHERCHE TESTEURS NEG ET GX400 ECRIRE A LA REDACTION



## GAME OVER

### TURTLES

Nos quatre tortues sont de retour sur Game Boy. April O'Neil, la journaliste, a été enlevée par Krang et vous devez aller la secourir. Au début du jeu, vous avez la possibilité de choisir un level (mais si vous ne commencez pas au level 1, vous ne verrez pas la fin complète). Vous avez aussi le choix entre les 4 tortues qui ont chacune une arme différente: Leonardo (2 sabres), Raphael (2 nunchakus), Michelangelo (2 nunchakus) et Donatello (un baton). Vous avez 4 vies pour arriver à la fin des 5 levels qui comportent 5 scénarios chacun, et délivrer April O'Neil. Le jeu commence dans la ville, puis dans les égouts, ensuite dans l'eau, sur des canions, et fin dans la base sous terre. Il y a également des bonus stages cachés et des pizzas pour vous redonner de la vitalité. Les Turtles se jouent sur un scrolling horizontal avec plusieurs scrollings de fond très réussis. L'animation est rapide, et les graphismes sont superbes, en particulier les photos digitales à la fin de chaque stage. Le son en stéréo est repris du dessin animé et très réussi. Un must de Konami sur Game Boy qui va certainement avoir une suite.



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

ANIMATION : 19

TESTEUR: BELLEGUELE

TOTAL : 90

### CALIFORNIA GAMES

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

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

Surf: vous démarrez en haut d'une vague, vous vous mettez à l'eau sur une planche, et c'est parti. On démarre par 5, 20 points, après vous faites un 360, puis un double, un triple... Meilleur score: 5884. Superbe animation. Vous avez la petite vague qui gicle quand vous atterrissez. Skate: Vous voyez une rampe de skate avec vous d'un côté, un énorme zoom ? On vous voit en gros plan. Si, si! Vous sautez et à vous les hyper sauts. J'arrive même à le tilter à 999 points, score maximum d'un coup. Meilleur score en date: 19998. Bonne animation, et pour les futurs acteurs le jeu offre une vue sur Hollywood. Halfire: Vous êtes à côté du pont de Brooklyn et vous êtes dans une vieille boîte de conserve entre les pieds, vous la sautez en l'air et devez faire un max de figure en temps limité. Pas grand intérêt à ce jeu, à part pour les sadiques. Vous tuez la pauvre mouette qui passe et repasse comme un poisson dans l'eau. Bonne qualité graphique, bonne animation. Son intéressant à qui en voudra.



GRAPHISME : 18  
SON : 05  
ANIMATION : 13

INTERET : 17  
FUN : 15

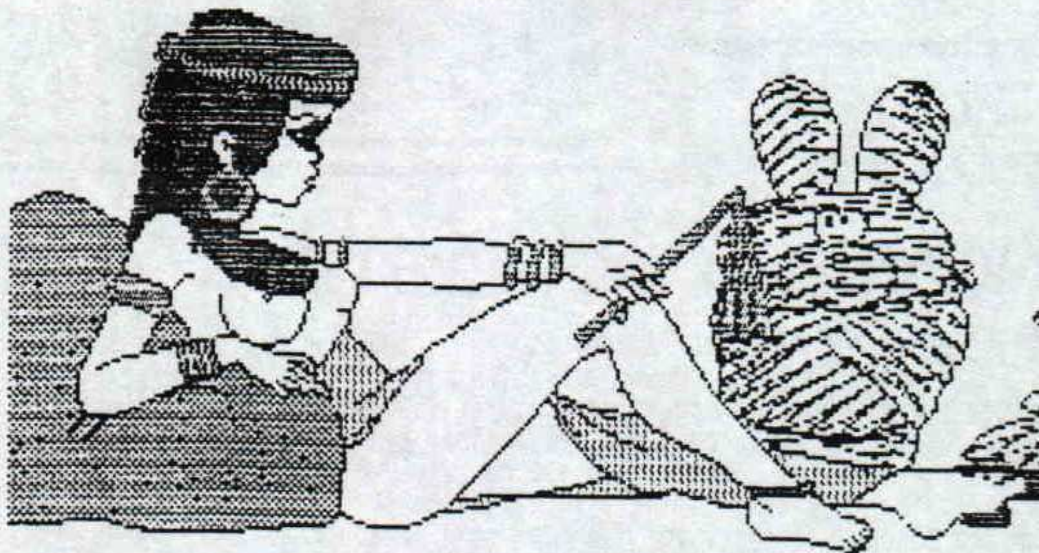
TOTAL : 73

TESTEUR: HEAVENLY

# TESTS

ELMER FOOD BEAT,  
THE SOUND OF  
DANBISS

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



## BURNING RUBBER

Les CPCistes connaissaient tous Wec Le Mans. Pour fêter sa venue au monde de la GX 4000, Océan a relooké l'affaire, en ajoutant quelques couleurs. Burning Rubber est le premier jeu sur GX 4000, et est sans doute un des meilleurs. Le but est de remporter la course, et ce n'est pas une mince affaire. Vous débutez le jeu dans une ambiance surchauffée et dans un décor agréable. Le problème débute au moment du démarrage. L'animation est vraiment très lente, on a parfois l'impression de se trouver à bord d'une bonne vieille charrette à chevaux... Même en cinquième vitesse, le sentiment d'être un esport subsiste. dommage. C'est dommage car Burning Rubber est un soft vraiment agréable. Le stéréo montre qu'elle est là, et annonce les futurs sons de la bête stradienne. Les graphismes sont beaux (enfin, Heavenly et de cet avis, je n'ai pas été ébloui du tout!), précis, très colorés. Bref, c'est très bien pour une machine à 16 bits. L'intérêt est le même que sur Wec Le Mans, c'est à dire vraiment important.



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

GRAPHISME : 18	INTERET : 17
SON : 16	FUN : 15
ANIMATION : 08	
<b>TOTAL : 74%</b>	
TESTEUR : FEINGERS	

## SUPER DARIUS

Attention, on ne rigole plus car Super Darius c'est une classe. Dans Super Darius vous dirigez un vaisseau de manière assez pauvre. Bien sûr, tout cela change au moment où vous tirez sur les aliens en couleur (N'oubliez pas le raciste en plus!). Vous progressez sur 7 niveaux différents bien que le jeu en comporte 26 (mais après le premier monstre tué vous avez le choix entre deux directions, qui explique tout non?). Les décors sont splendides et très bien dessinés, et même les couleurs sont très bien choisies, ce qui rend le fantastique du jeu. La musique est en Dolby Surround mais n'est pas réellement fabuleuse et même énerve un peu, mis à part celle des niveaux F, G, M, T et U qui est vraiment à mon humble avis.

L'animation est fluide au possible et se déroule avec un scrolling parallaxe sur deux plans d'une certaine qualité et même d'une qualité certaine. Il en est de même pour les ennemis qui vous attaquent. Ne cherchez pas à comprendre la notice mais sachez que les bonus points (boules grises), les bonus destruction (boules jaunes) et les bonus vies (boules spéciales) obtiennent en tirant sur le sol ou le plafond dans certaines parties du jeu.

Étonnamment il n'y a pas de dessins animés ce qui est assez décevant mais enfin on ne refait pas le monde. En conclusion, je dirai que c'est un jeu fabuleux et qu'il faut acheter si l'on n'a pas encore de shoot them

GRAPHISME : 19	INTERET : 19
SON : 19	FUN : 19
ANIMATION : 18	
<b>TOTAL : 93%</b>	
TESTEUR : STRADIEN	

## DEVIL CRASH

Un flipper sur PC Engine, ça vous dirait ? Non ? Mais attendez, ce n'est pas un flipper ordinaire. En effet, il se joue sur plusieurs tableaux, et vous pouvez détruire, et donc annihiler, les bestioles qui se baladent à l'écran (oui, je vous avais prévenu) en leur balayant la boule. Sans ces détails mad maxiens, passons en revue les caractéristiques techniques du soft. Graphiquement, c'est vraiment de l'excellent travail. Superbes couleurs, nombreux détails... On se croirait à bord d'une machine à 16/32 bits, et pourtant ! Du fait de la quantité incroyable des sprites à l'écran, l'animation est plutôt

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

GRAPHISME : 19	INTERET : 19
SON : 18	FUN : 19
ANIMATION : 16	
<b>TOTAL : 91%</b>	
TESTEUR : FEINGERS	



# TESTS

# LISEZ HEAVENRA

## GHOULS 'N GHOSTS

chevalier Arthur est de retour !  
 un premier épisode sans pro-  
 , il doit faire preuve de cou-  
 et de tenacité pour vaincre l'  
 le méchant de service... Hum !  
 t vous le dire, je déteste la  
 on arcade de ce jeu. Après une  
 e sur Megadrive, j'en suis de-  
 fou. Sans être inoubliables, les  
 ismes sont très colorés, nets.  
 sible de confondre le décor a-  
 es ennemis, même si le décor et  
 emi sont parfois les mêmes. Une  
 n'est pas coutume, ce ne sont  
 ni les graphismes ni les musi-  
 qui étonnent. Non, cette fois, c'  
 a maniabilité, exceptionnelle.  
 r répond magnifiquement à vos

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

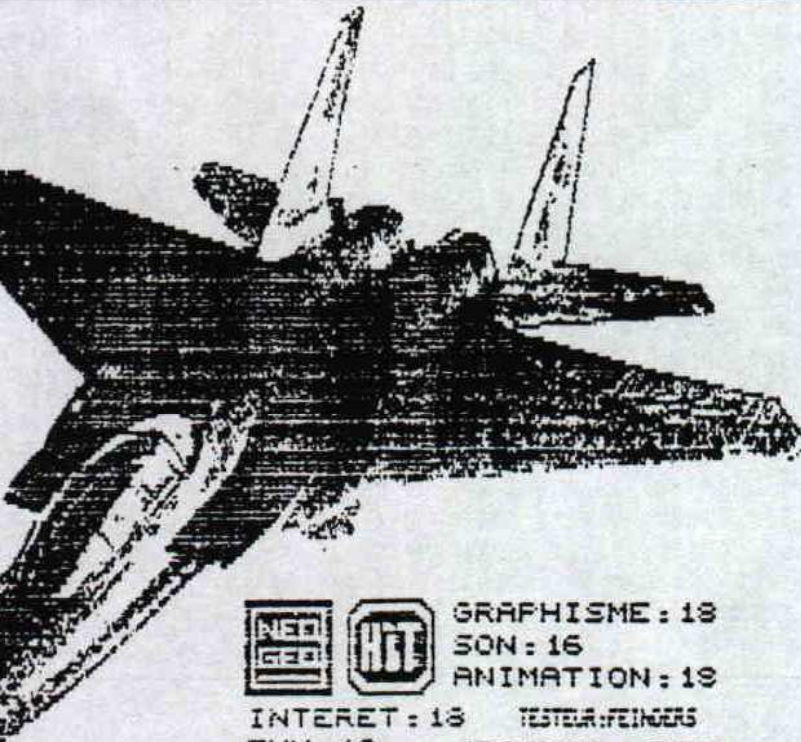
		GRAPHISME : 18
		SON : 18
		ANIMATION : 20
		FUN : 20 INTERET : 20
		<b>TOTAL : 96%</b> TESTEUR : FEINDERS

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

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



BON,  
 JE VAIS ESSAYER  
 DE TROUVER UN  
 COPAIN !



		GRAPHISME : 18
		SON : 16
		ANIMATION : 19
		INTERET : 18    TESTEUR : FEINDERS
		FUN : 19 <b>TOTAL : 89%</b>

## SUPER SPY

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

## CHIP CHALLENGE

Challenge est le seul et unique jeu auquel j'ai pu  
 sur Lynx. A première vue, ça me semble un peu léger,  
 que voulez-vous, tous les moyens sont bons pour vous  
 dépenser votre fric.  
 es ce que j'ai cru comprendre, Chip Challenge est un  
 e de Gauntlet, ce qui commence très mal. Le petit, in-  
 ns sur petit, sprite s'anime à l'écran et se circule  
 me sorte de labyrinthe grotesque. Mauais, et bien c'

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





## UNE CONSOLE ? OUI, MAIS LAQUELLE ?

ette période de fête, il est certain qu'un bon nombre  
chromen veulent s'acheter une console. Mais voilà, la-  
e ? Un gros morceau telle la Néo-Géo, véritable hor-  
cade à domicile, ou bien une petite Game Boy à écran

## PORTABLE OU PAS ?

ni ! Il faut déjà savoir si vous préférez une conso-  
sse-partout, que vous pourrez emmener avec vous dans  
iture, le train, etc, ou bien une "familiale", qui res-  
bien sagement devant votre télévision ? Commençons  
es consoles portables.

## PORTABLES, LE DUEL

onsoles portables sont au nombre de 5: Game Boy, Tur-  
press, Lynx, Game Gear et Gamate. Si la première fait  
ue peu peur, c'est sans doute du à son petit écran  
ffectivement, comparée aux superbes couleurs que la  
met à notre disposition, on peut se demander qui va  
er la petite Nintendo. Et pourtant ! Notre Game Boy se  
comme des petits pains, alors que la Lynx est boudée  
and public. La preuve que les graphismes ne sont pas  
rdiaux est ici établie. Les cartouches Game Boy nous  
nt une maniabilité exceptionnelle et un maximum de  
fun. Le son est également stéréo, chose mi-  
raculeuse pour une si petite machine. L'a-  
vantage Game Boy est donc flagrant. Autre  
défaut de la Lynx, son autonomie. Certaines  
cartouches nécessitent un branchement sur  
secteur, du fait de la durée du jeu. Atari  
a donc du soucis à se faire, d'autant plus  
que sa petite portable souffre d'une pé-  
nurie de softs exemplaires.

Et les autres consoles portables demandez-  
vous ? La Gamate reprend les caractéris-  
tiques de la Game Boy, même écran LCD, même  
maniabilité... Toutefois, on peut se deman-  
der si le succès sera le même. L'avenir le

sans doute très rapidement.  
nt les Turbo Express, de NEC, et Game Gear, de Séga. La  
ère pourrait mettre tout le monde d'accord. Écran à  
aux liquides couleur, possibilité d'utiliser toutes  
cartouches Coregraphx (si, si!), tuner pour recevoir  
lévision en option, technique superbe, dimensions ré-  
s, tout y est. Attention, cette console pourrait faire  
avages, contrairement à sa rivale, la Game Gear. Cette  
ère peut également accueillir un tuner, mais vu son  
patibilité avec les games Master System et Mégadri-  
peut douter de son succès. De plus, c'est une vraie  
s. Si vous hésitez donc coté consoles portables, nous  
conseillons d'attendre un peu avant d'aller voir la  
Express. Si vous êtes impatient, la Game Boy semble  
e, malgré son écran.

## GROS CALIBRES: LA GUERRE

Chez les consoles de table, le combat est plus complé-  
Il y a 18 mois, on mettait la Core Graphx sur un pie-  
estalle, puis ce fut le tour de la Super Graphx. Bref  
fabriquait le plus ultra. Vint ensuite la Mégadrive,  
mière 16 bits. La Néo-Géo fait alors son apparition, e-  
se pame devant ses possibilités. Et depuis quelques  
voilà que Nintendo nous annonce la sortie de sa 16 b-  
la Super Famicom. Alors laquelle choisir ? Éliminons d-  
trée la Néo-Géo, inaccessible pour 90% d'entre vous. L-  
par jeux, c'est quand même pas mal ! Au suivant. Out a-  
la Super Graphx, qui par son manque de cartouches et  
prix assez important (500frs de plus que la Mégadri-  
fait office de console à éviter. Éliminons également  
8 bits: NES, Master System et GX 4000 (la boîte à fair-  
fric made in Amstrad dont l'animal fétiche est deven-  
requin...), qui n'ont aucun avenir. Il nous reste don-  
Mégadrive, la Core Graphx, et la Super Famicom. Honneur  
anciens, et donc à la console NEC. Armée d'une très b-  
anatomie et d'une logithèque impressionnante de quan-  
cette 8-16 bits s'est très bien vendue en début d'a-  
98. Depuis cet été, il semblerait  
que les acheteurs jettent leur  
dévolu sur ma bécane fétiche, la  
superbe Mégadrive. D'un superbe  
design et d'une technique idyl-  
lique, la Séga semble rallier de  
plus en plus de suffrages ! Les  
cartouches affluent par dizaine  
(restons japonais) et sont d'u-  
ne excellente qualité (Strider,  
Super Monaco GP, Moonwalker, Bat-  
man, Shadow Dancer, Super Shino-  
bi...). Tout comme les consoles  
NEC, ce bijou va avoir son lec-  
teur CD-ROM, ce qui laisse envi-  
sager d'excellentes choses...  
Alors, la Mégadrive est vraiment  
la meilleure ? Difficile de ré-  
pondre à cette question, quand on connaît les caracté-  
tiques techniques de la Nintendo 16 bits. D'une qua-  
excellente, cette console pourrait causer des ravages  
tit hic, son arrivée tardive sur la marché, qui pour-  
en décourager plus d'un. Le prix aussi pourrait s'av-  
décourageant. Enfin, vous remarquerez que je n'ai pas  
tionné la console Konix, qui paraît-il existe...

## CONCLUSION

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



# HELAS

THE NEW LOGO

# GAME OVER

## Megadrive

### GRAND PRIX MONACO SUPER

pour rendre la vie plus agréable, voici deux codes pour rouler à bord

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

### SWAT POLICE BURNER

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

### THE LAST BATTLE

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



## Sega

### POWER STRIKE

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

### BURNER

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

### BOY

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

## PC Engine

### RUMBA

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

### BALL

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

### ZNIC

pour les codes des codes, oui mais de Consoles News: NXB T4 PGB et A8 M36

### DUST STORY

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



**END****BONNE ANNEE  
LOOK OUT FOR GAME OVER****INFOS FLASH****GAME  
OVER**  
LE FANZINE DES CONSOLES

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

Autre nouvelle: nous serons présents au salon de la micro et à l'Am-Expo 1991 (oui, on s'y prend à l'avance pour vous le dire, mais c'est pour ne pas oublier dans 8 mois...). À vos agendas...  
Redevenons sérieux voulez-vous, le concours "cados bos" étant très facile, j'espère que vous allez tous y répondre. Si le résultat est convaincant, Heaven-

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

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

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

**A PLUCHE**

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

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

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

Je vous rappelle une 40<sup>ème</sup> fois que si vous voulez recevoir le prochain numéro, vous devez écrire à Heavenly ! N'oubliez pas les 6,10frs en timbre, ou les 36,60frs en chèque...  
Puisque vous avez été sage, Game Over numéro 2 sortira début mars, avec ses 20 pages de délires, de tests, d'helps d'infos...  
Sur ce, à dans deux mois, et bonne année 1991 !

