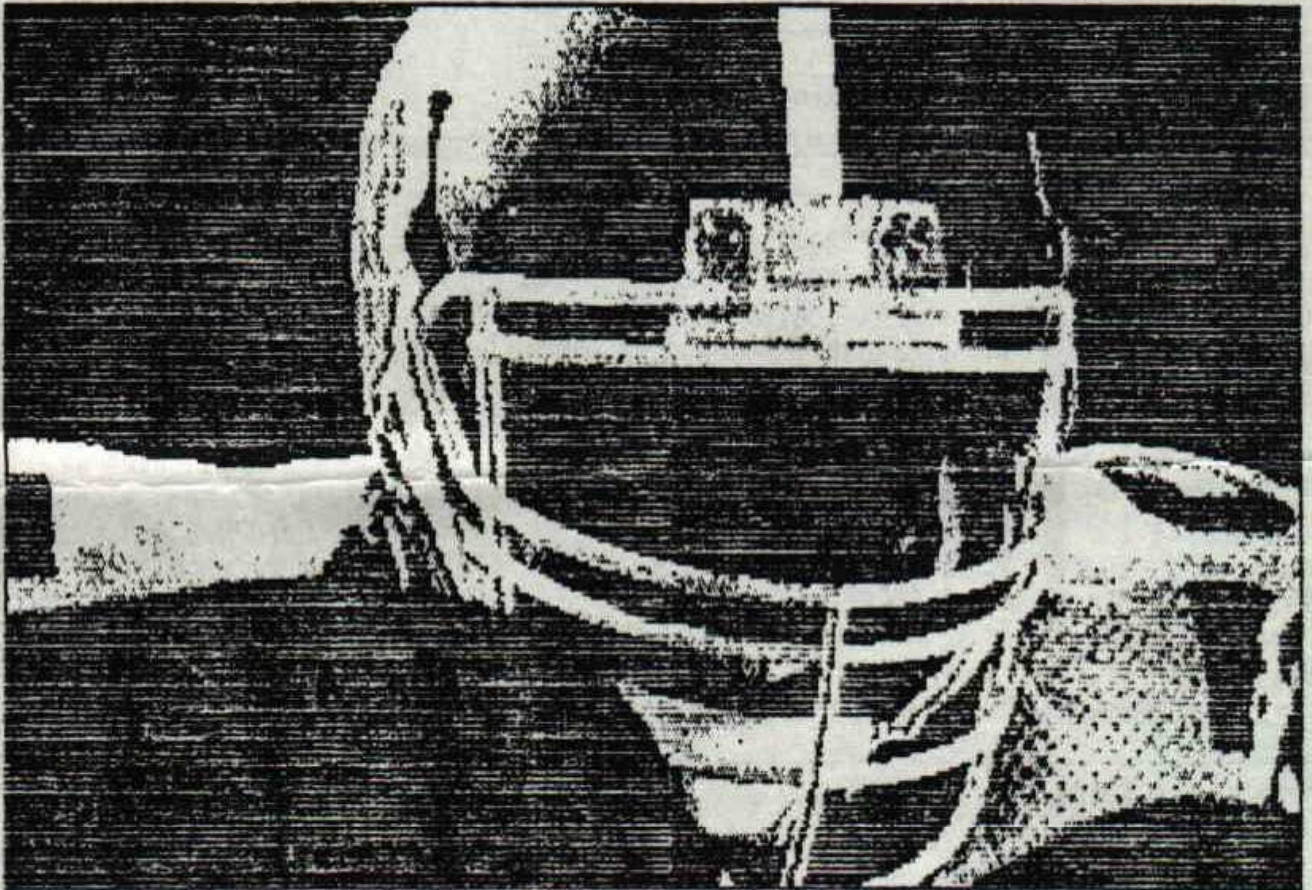


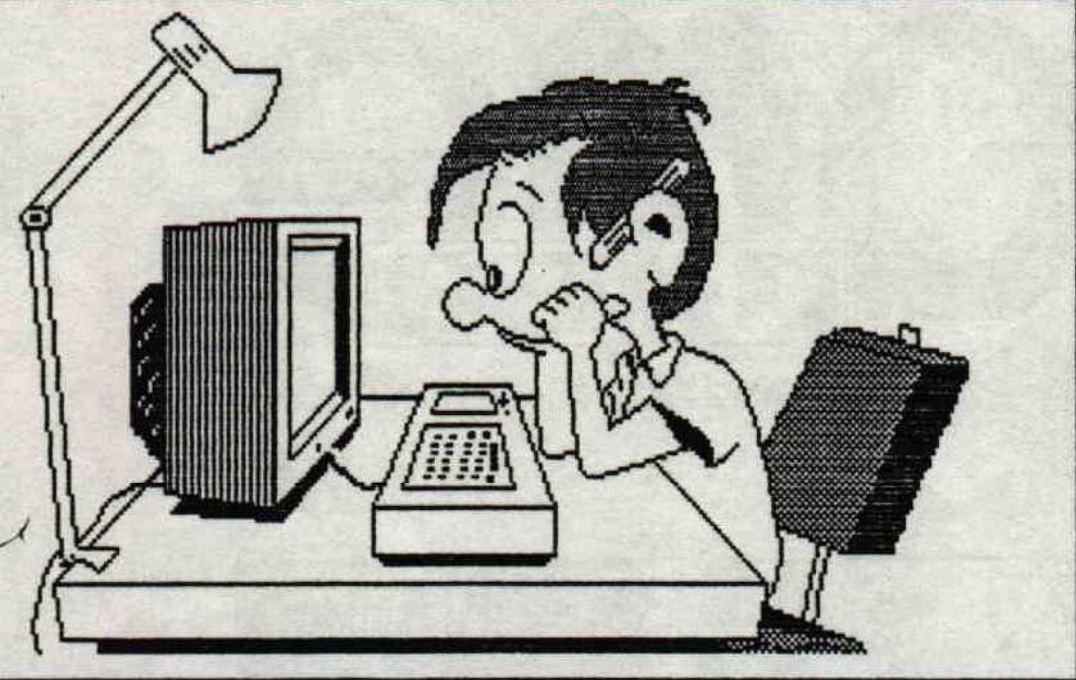
NUMERO 3 . MAI 91 . 6,10F

GOOME OVER

LE FANZINE DES CONSOLES



GOOME OVER



Comment va Sergio ? Toujours
 ndin ?
 Miss: Le plastique, c'est fan-
 tique, n'est-ce pas Daniela...
 coumet: Et un Big Mac, un ! Sans
 ce le hot-dog...
 ael: Je suis sûr que tu es un
 za. Denis aussi d'ailleurs.
 oche: A quand un numéro de 100
 es ?
 od: Comment se passent tes va-
 ces ? Comment va Noé ? Toujours
 s l'Arche de la Défense ?

M E S S A G E S P E R S O N N A G E S

Patrice: Ah! Voilà qui est mieux! Ca
 me manquait sérieusement.
 Proxy: Alea jacta est...
 Patrick: A quand la Digital Démo
 XXIX ?
 Pokepoko: T'as plus qu' à acheter
 un CPC +. On en parle dans le mag.
 Clandestine: Devine ce qu' il y a
 en page 7... oui, gagné !
 Sergio: Comment va Nico ? Toujours
 racingman...
 Péoman: Arkadia sera LE fanz disc
 sur CPC. Si, si. Et très bientôt !

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

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

GAME OVER



GAME OVER

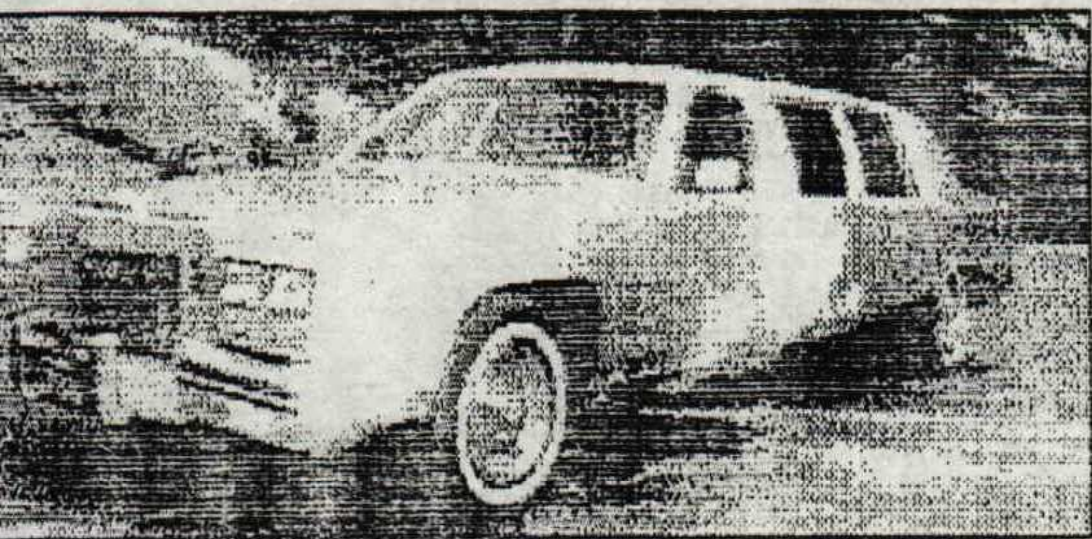
A mis de Game Over bonjour .
 poursuivons notre effort e
 vons concocté un numéro ex
 ordinaire.

Comment ça extraordinaire ? Qui
 que, merveilleux, fabuleux, magique,
 licieux, humoristique, caustique...
 la peine de faire la liste comp
 dans l'éditorial, vous verrez tou
 au long des 16 pages de ce numé
 Heavenly a trouvé que le numéro
 tait très pro-CPC. Oui, effectivem
 mais 90% des fanzines que je con
 sont sur CPC. Et d'ailleurs, Game
 est lui aussi réalisé sur CPC. Ou
 ai essayé de connecter mon impr
 te à ma Mégadrive, mais c'est pa
 joie... hum . Toutefois, il ne faud
 pas exagérer, la place prise par
 consoles est primordiale, et elle
 restera. Je lance donc un appel
 rares, fanz consoles, envoyez-moi
 oeuvres, pour que nous puissions
 ler de vous, quelle que soit la
 lité esthétique de votre mag.
 A noter qu'un confère a trouvé
 Game Over 1 était 50% Heavenmag
 Joystick et 25% Game Over. Mieux
 être ça que 100% ko vides.

Mais passons à autre chose. Conti
 de nous faire de la pub, c'est su
 et ça nous permettra de tirer le
 méro 4 à 600 exemplaires. Heaven
 fera un plaisir de passer une p
 à faire les photocopies...
 Vu que notre prochain numéro sor
 fin juin début juillet (ah, l'é
 vacances, la plage, les filles...
 me Over dit MERDE à tous ceux q
 joie, vont passer des examens. Ma
 vous rassure, le bac, c'est cool.
 chance donc à Yéti et Jeantos. Et
 autres. Bad Max par exemple. Good
 les mecs.

Coté look, quelques changements.
 exemplaires seront désormais in
 més sur des feuillets A3, ce qui
 liore le confort de lecture. L'ut
 té retirée de Game Over doit être
 timisée sous les contraintes ren
 trées (restes de sciences éco...
 Dernière chose: non, Game Over n'
 pas payant !! On touche pas de
 fices sur le prix de vente. Non
 J'aimerais vous y voir ! Carton
 ge. Grr !!

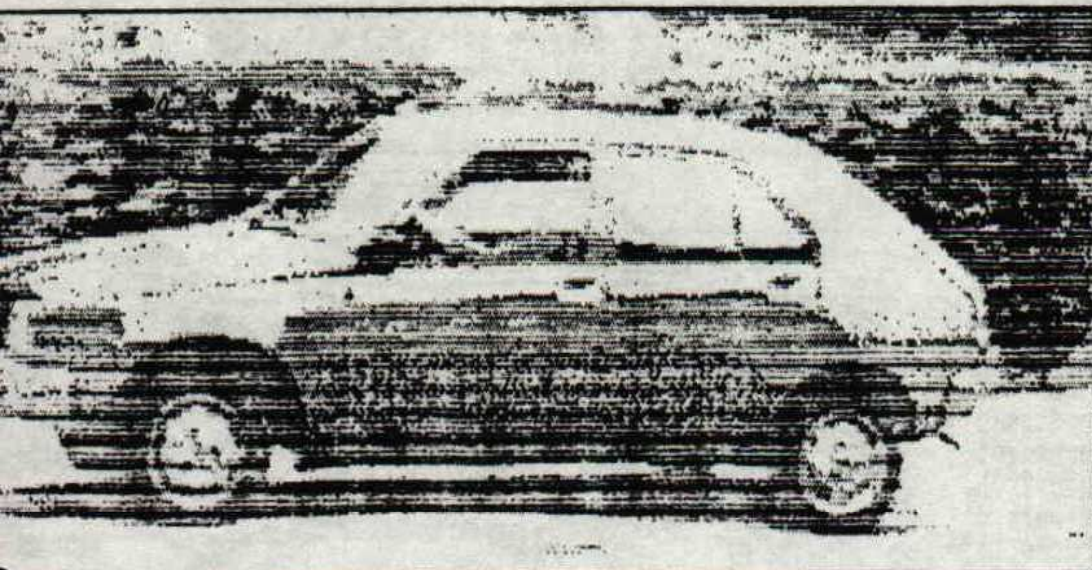
ATTENTION ! La rédaction recherche désespérément un scanner Dart... Si vous connaissez quelqu' un qui d
 en vendre un, contactez-nous. De meme, nous recherchons un testeur sur Super Famicom. Enfin, la rédaction peut r
 er certains jeux Mégadrive et Game Boy. Laisser un message sur ALP1*FANZINE, ou nous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



quement, vous auriez du avoir ici me-
e mode d'emploi de la création d'une
pro, de A à Z. Manque de pot, celui
devait me donner les renseignements
ssaires ne l'a pas fait. Dommage, cela
it pu être intéressant. Mais que vou-
vous, les directeurs de pub de magazi-
prennent les rédacs chef de fanzines
des faux culs voire des cons... Tant
on fera avec. Espérons qu'une ane cha-
ble voudra bien me donner ces rensei-
gnements. A bons entendeurs...

donc pensé à autre chose. Aimerez-
trouver dans votre fanzine adoré, fa-
chéri que vous aimez tant (celui-ci
ceux qui hésitent encore...), un ex-
sur des revues étrangères ? Tilt en
it un en février, et je trouve cette
iative très intéressante. D'ailleurs,
te paranthèse, Tilt a toujours des i-
formidables. N'oublions pas que les
nalistes de ce mag ont parlé de Game
dès qu'ils l'ont reçu, bien que nous
n'ayons eu aucune maissions aucun membre de la redac-
. Bon, je disais donc que nous allons

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



AM'STAR

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

GEN 4

Moins de publicité qu'avant, des
fos consoles en hausse, un prix t-
raisonnable pour un nombre de pa-
important, c'est le "nouveau" Gen
On regrette toutefois les photos
peu floues ou ratées, la mise en
ge à hurler (et pas de rire !),
notation "au pif" des jeux, et l'
portance de la rubrique BD. Progr

JOYSTICK

Toujours autant de pages, autant
tests de jeux consoles dans con-
les news (merci JM'Destroy), au-
de fun et d'humour, autant d'in-
mais toujours aussi peu de pub,
si peu d'articles sur les fanz-
et aucun défaut dans la mise en
ge. Bref, c'est presque parfait, e-
devrait le devenir rapidement.

PLAYER ONE

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

TILT

Enfin une revue qui a su compren-
ses erreurs et qui nous fait un
me back très impressionnant ! C-
de mieux en mieux. Et autant qu-
n'en souviens, c'est Tilt qui a
lé en premier de votre fanz pre-
ré. Infos, tests et petites annon-
très nombreux, on regrette toute-
le style un peu trop "coince".



CLUB NINTENDO

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

C'est clair. La nouvelle Nintendo, la superbe Super Famicom fait de plus en plus parler d'elle. Comme la Mégadrive lors de ses débuts, elle alterne le bon et le moins bon, mais ça, on pouvait s'en douter. Difficile de ne sortir que des hits, et ce, sur n'importe quelle bécane (même sur Néo-Géo). Oublions donc les quelques jeux baclés, et tombons d'admiration devant des merveilles comme Final Fight, LE jeu de baston, Populous, et il est inutile de parler, Big Run, simulation automobile basé sur le Paris-Dakar, et SD Master.

Donnons la Super Famicom pour parler un peu Mégadrive. Le CD Rom vous connaissez ? Eh bien, ça y est !! Merci également, même si on n'ose pas demander à Virgin la date d'arrivée officielle en France. Inutile de vous dire l'importance de cette extension, car vous la connaissez sur le bout des doigts. En bref, comme ce fut le cas avec NEC, la qualité des jeux est nettement supérieure à celle obtenue avec de simples softs cartouches. C'est le cas avec la nouvelle version de Super Monaco Grand Prix (Game Over 1) notamment. Le summum peut être. A propos, W-Mod pense que je devrais vous annoncer les news par machine. Non, ne le ferai pas, tout Game Over ne suffirait pas. Et en plus, je ne veux pas recopier bêtement les catalogues de jeu, Ultima ou Shoot-Again. Je préfère vous parler des

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

ALP1*FANZINE

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



BRAVO YETI !

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

nt attraper un la-
Il suffit de vous
muler dans un buis
t d'imiter le cri
carotte.

atch de foot oppose
équipes A et B d'
tes. A la mi-temps,
ore est de 0 à 0,
équipe A fait ren-
un remplaçant, un
-patte. A la fin du
, le score est de
0, tous les buts a-
été marqué par ce
açant. Le commenta-
demande alors à l'
ineur pourquoi n'
pas mis son super
uant dès le début
tch. "Oh, c'est sim-
l lui faut une heu
ur laisser ses chau
s".

e est la différen-
tre Gorbatchev et
M Hussein ? Saddam
in a toujours été
au sérieux.

t-ce qui est bleu
i descend la Volo-
Grégory Vuillemin
un sac poubelle.

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

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

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



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

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

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

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

INTERVIEW

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

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

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

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

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

Over: Que penses-tu des nouveaux freeemags nouvellement créés ? Cela signifie-t-il que la passion des micros est plus intense qu'auparavant ?

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

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

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

Over: T'intéresses-tu aux consoles ?

destine: Non, pas trop, je ne suis pas très joueuse. Over: Aujourd'hui, la mention très bien ne suffit plus pour un fanzine. Il doit être le meilleur pour être connu, reconnu de tous. Le look est aussi devenu primordial... penses-tu ? Cela pousse-t-il les rédacteurs à se dépasser ?

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

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

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

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

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

Over: Que sera Croco Passion cuvée 1991 ?

destine: Encore mieux que les précédents j'espère ! Pourquoi pas quelque chose sur disc ?

Over: un dernier mot...

destine: salut à tous, et vive les CPC ! Non mais...
 Pour lui écrire: Sandrine Coutelier, 3 rue des Hortensias, 92 Chilly Mazarin. Demandez-lui son fanz, Croco Passion, ça coûte que 3,80frs. Oui, c'est dédié aux CPC. Et alors ?

Voici 2 devinettes données par Fasol: quelle est la différence entre un pigeon ?? Il ne sait ni voler... Et quelle est la différence entre un lapin et un canard ?? Que si la biche en avait, on l'appellerait un cerf...
 Je vous ai écrit ces 2 devinettes mots pour mots ! Aucun mot ne manque, même si certains pensent le contraire. Bravo, bravo Fasol, y'a pas à dire, t'es le roi !



AVIS

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

ILS L'ONT DIT...

Eric Cantona: "Un jour je serai si fort qu'il faudra choisir entre lui et moi".
 Arnaud Philibert (Marioman): "Game Over: the best (et c'est vrai en pluche)".
 Hervé Martin (W-Mod): "Quand on y pense, c'est nul un zi. Mais ça représente tellement de boulot !".
 Marc Andersen: "Je suis contre les fanzines, car ils font mal à cause des moyens, ce que les revues font mieux eux".
 Frédéric Burtey (Yéti): "Game Over est nettement mieux Topmag".
 Emmanuel Lefèvre (Blue Mag): "La console Konix devrait mal marcher en 90".
 Thierry Morvan (Black Stallion): "C'est ce qu'on disait avec Punisher, la Mégadrive c'est bien, mais c'est quand même la Néo-Géo la meilleure console".
 Feinders (skuzez, je me cite): "C'est bien beau de dire que Game Over est le meilleur fanzine du quartier, mais il faut temps de le prouver une bonne fois pour toute !".

PIT FIGHTER

PIT FIGHTER se distingue des autres jeux de combat par sa réalisation. Ici, les combattants sont véritables acteurs, qui ont été réalisés pour servir vos instincts destructeurs. Cette particularité (merci Atari) permet sans doute à PIT FIGHTER de surclasser ses concurrents, comme le superbe et Smart notamment. Vous pouvez jouer jusqu'à 3 en même temps avec la possibilité d'incarner l'adversaire (Buzz), un kick boxer ou encore un karatéka (Kato). Au long de vos combats, vous pouvez ramasser divers objets d'armes (couteaux, barres de fer) pour vous en servir contre vos dangereux adversaires. Les coups dissimulés sont nombreux, et le plus probable reste sans doute le suicide, différent selon le

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

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

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



PIT FIGHTER

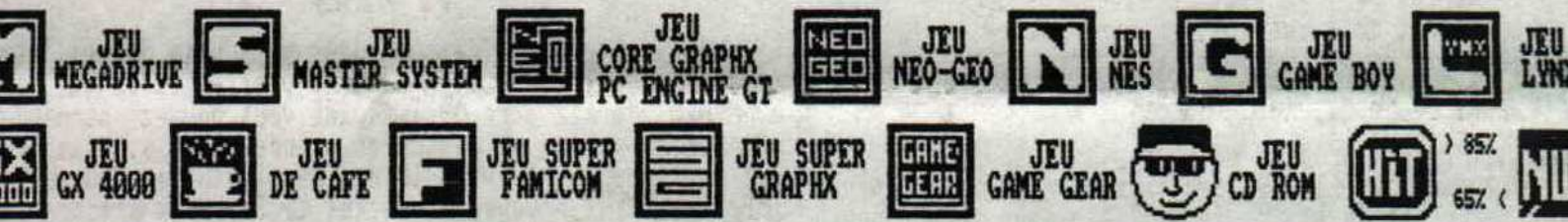
TESTEUR: FEINDERS



GRA: 18
SON: 17
ANI: 14

INT: 18
FUN: 18

85%



GREMLINS 2

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

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

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

GREMLINS 2

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

93%

TESTEUR: BELLEGUELE

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

MAIS AUSSI...

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

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

DICK TRACY (Mégadrive): MOURAIS BIEN ENCORE UN BEAT THEM UP BIEN REALISE. A VOUS SAYER AVANT D'ENVISAGER D'ACHETER.

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

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

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

PRO WRESTLER (Game Boy): LE REMEDIANT POUR TOUS LES HULK HOGAN EN REVE.

MOONWALKER

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

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

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

Prochains: Moonwalker 2 est attendu d'un moment à l'autre... Sur Mega (of course).



HT	GRA: 18	MOONWALKER		94%
	ANI: 19	SON: 20	TESTEUR:	
	INT: 18	FUN: 19	BELLEQUELE	

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

LE PRINCIPE DE CE FANTASTIQUE JEU EST ASSEZ SIMPLE: UN VILLAGE A ETE PARTAGE EN 2 SUITE A UN CONFLIT QUI TUA TOUS LES ENFANTS ET A PRESENT, HOMMES ET FEMMES SE REPARENT. VOUS DEVEZ ATTEINDRE LE SOMMET DE LA TOUR HAUTE DE 6 ETAGES COMPORTANT CHACUN 10 NIVEAUX CE QUI FAIT DONC 60 (PUTAIN LA BETE!) UNE FOIS VOUS Y ARRIVEZ, IL FAUDRA EN REFAIRE LES 60 NIVEAUX AVEC CELUI DE L'AUTRE VILLAGE, ET CE, QUE VOUS JOUEZ SEUL OU A DEUX, CAR L'ON PEUT JOUER A 2 SIMULTANEMENT. LE JEU MAKE OF TETRIS EST DUR, TRES DUR. HEUREUSEMENT IL Y A LES CONTINUS INFINIS, CAR IL FAUDRA PERSEVERER POUR FINIR LES 120 NIVEAUX ET VOIR LE PETIT DE DIEU EN FINAL (ET OUI, JE L'AI FINI, NANANERREUH!). LES MUSIQUES SONT FABULEUSES SURTOUT DANS LES NIVEAUX ELEVES, DE MEME POUR LES BRUITAGES. LES GRAPHISMES SONT TRÈS BEAUX ET HAUTS EN COULEURS, L'ANIM' S'ACCELERE AU FUR ET A MESURE AINSI QUE LA MUSIQUE. LE FAIT DE JOUER A DEUX NE CHANGE RIEN SI CE N'EST QUE L'ON A EN COURSE ENTRE VOUS ET VOTRE COPAIN. EN SOMME, UN TRES BON JEU, MAIS TROP CHER (1500FRS).

POPULOUS

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

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

HT	GRA: 18	SON: 17	91%
	ANI: 18	FUN: 19	
	INT: 19	BY BELLEQUELE	

FORGOTTEN WORLD

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

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

M HT	GRA: 18	SON: 18	91%
	ANI: 19	FUN: 18	
	INT: 18	BY BELLEQUELE	

QIX

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

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

CYBER LIP

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

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

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

MICKEY MOUSE

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

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

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



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

CYBER LIP TESTEUR: ODNETNIN-STARDE
GRA: 19 INT: 17
SON: 20 FUN: 20 **95%**
ANI: 19

SUPER VOLLEYBALL

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

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

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

ROBOCOP 2

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

ROBOCOP 2

GRA: 15
ANI: 15
INT: 10
FUN: 10 SON: 15
TESTEUR: PEOMAN

65%

Feinders: 65% ? Le NUL est évité !!



PRO WRESTLING

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

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

RUSH 'N ATTACK

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

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

77%

GRA: 11 FUN: 10 RUSH 'N
ANI: 12 INT: 10 ATTACK
SON: 11 BY PEOMAN

54%

SWITCHBLADE

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

SWITCHBLADE

GRA: 10 INT: 15
ANI: 10 FUN: 08
SON: 10 TESTEUR: PEOMAN

53%

NDLR NDLR NDLR

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



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

WONDER BOY

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

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

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

Il n'est pas inutile de vous dire que Wonder Boy est le meilleur jeu de plateforme disponible actuellement sur la Game Gear.



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

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

90%

RESCUE

es cons (NDFeinders: oh là!). Vous devez libérer des terroristes détenus dans l'ambassade. Il va falloir sauver vos hommes et montrer qui est le plus fort. Pour cela, vous allez devoir mener à bien différentes opérations. Il faut déjà mettre vos commandos à leur poste, et ce n'est pas si facile ! Ensuite, vous devrez tirer tel un tireur d'élite sur les fenêtres de l'Ambassade. Une fois cette plaisanterie effectuée, vous devrez vous laisser tomber du haut des toits pour finalement passer

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



GRA: 15
ANI: 15
SON: 13

73%

INT: 15 FUN: 15 TESTEUR: W-MOD





GAUNTLET

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

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

tre une dizaine de personnage, même avec des années 90 qui atterit dans un château plein de monstres. N'achetez pas ce jeu si vous êtes un incondonnel de Gauntlet. Par contre, si vous aimez le tchac-tchac-poum-poum, décrivez 275 francs (NDFeinders: quoi ! l'ami ose vendre cette m.... 275 francs !??).

Nul à chier (NDFeinders: mais quel langage dites moi, va falloir censurer)



GAUNTLET

GRAPHISME: 18

SON: 15

ANIMATION: 19

FUN: 04

INTERET: 08

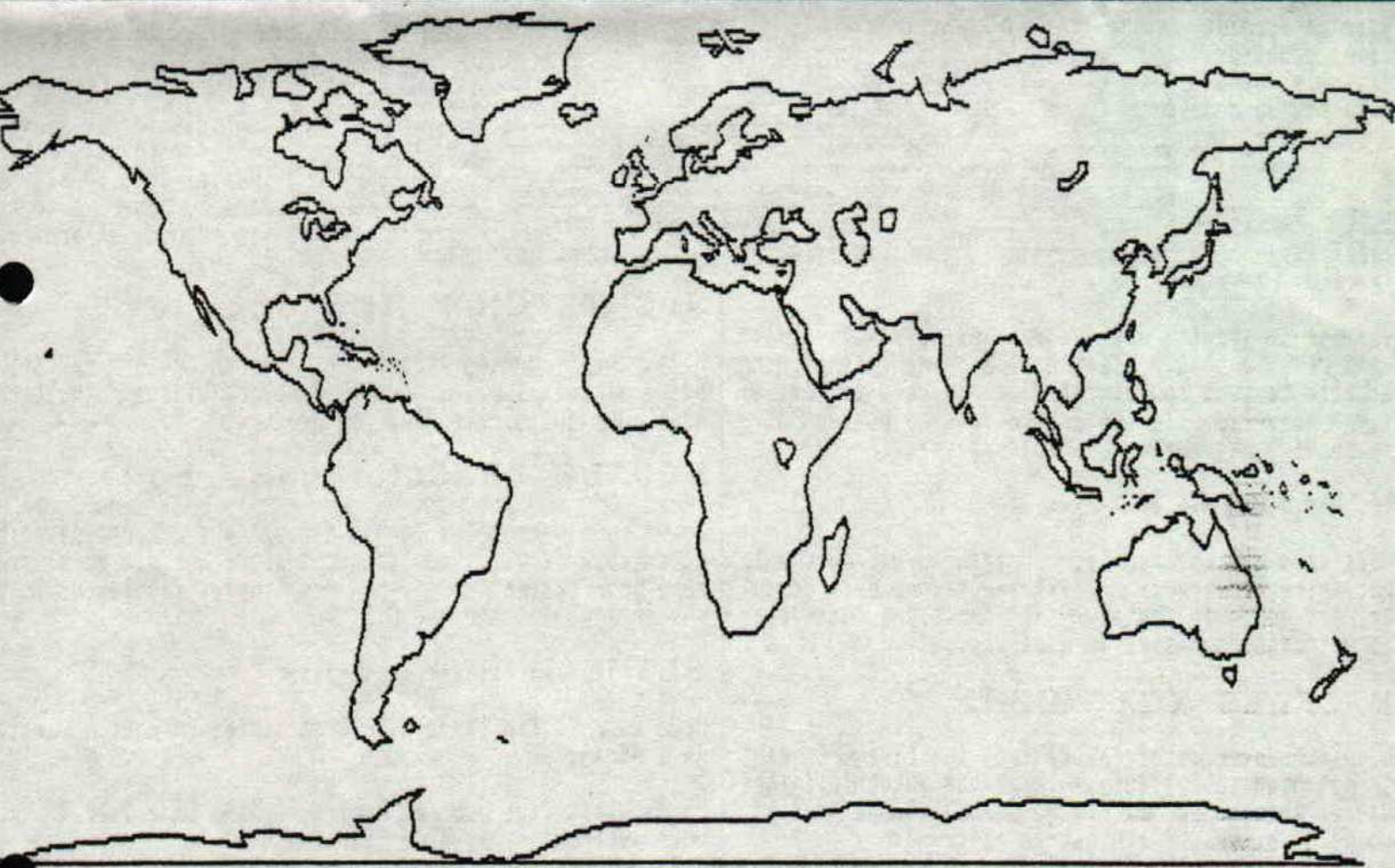
TESTEUR: HEAVENLY

64

TOUT LE MONDE LIT

GAME OVER

LE FANZINE DES CONSOLES



ST FIGHTER (coin ops)

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

SONWALKER (mégadrive)

Pour battre les boss de fin de niveau:
 Niveau 1-1: danse. 1-2: étoile magique et danse. 1-3: étoile magique et danse. 2-1: danse. 2-2: étoile magique. 2-3: étoile magique. 3-1: danse. 3-2: étoile magique. 3-3: étoile magique. 4-1: étoile magique. 4-2: étoile magique. 4-3: étoile magique. 5-1: étoile magique. 5-2: étoile magique.
 robot.

PULOUS (mégadrive)

Pour les codes, ça vous dit?
 HOBZJOB
 VERVELIN
 CALMELUG
 HOBMETLL
 HAMEAME

ARGOTTEN (mégadrive)

Pour avoir la formidable option continue dans le mode 2, appuyez sur le bouton 2 ou 3 fois.

PER VOLLEYBALL (mégadrive)

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

SH'N ATTACK (nes)

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

BUY SEALS (GX 4000)

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

WONDER BOY (game gear)

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

MICKEY MOUSE (mégadrive)

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

SUPER MARIO LAND (game boy)

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

ACTRAISER (super famcom)

Une fois le jeu terminé, faites un reset. Un code spécial vous permet de revenir lors de jouer à toutes les scènes d'arcade. La suite.

JACKIE CHAN (pc engine)

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

DOUBLE DRAGON (game boy)

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

SLIME WORLD (lynx)

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

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





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

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

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



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



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

