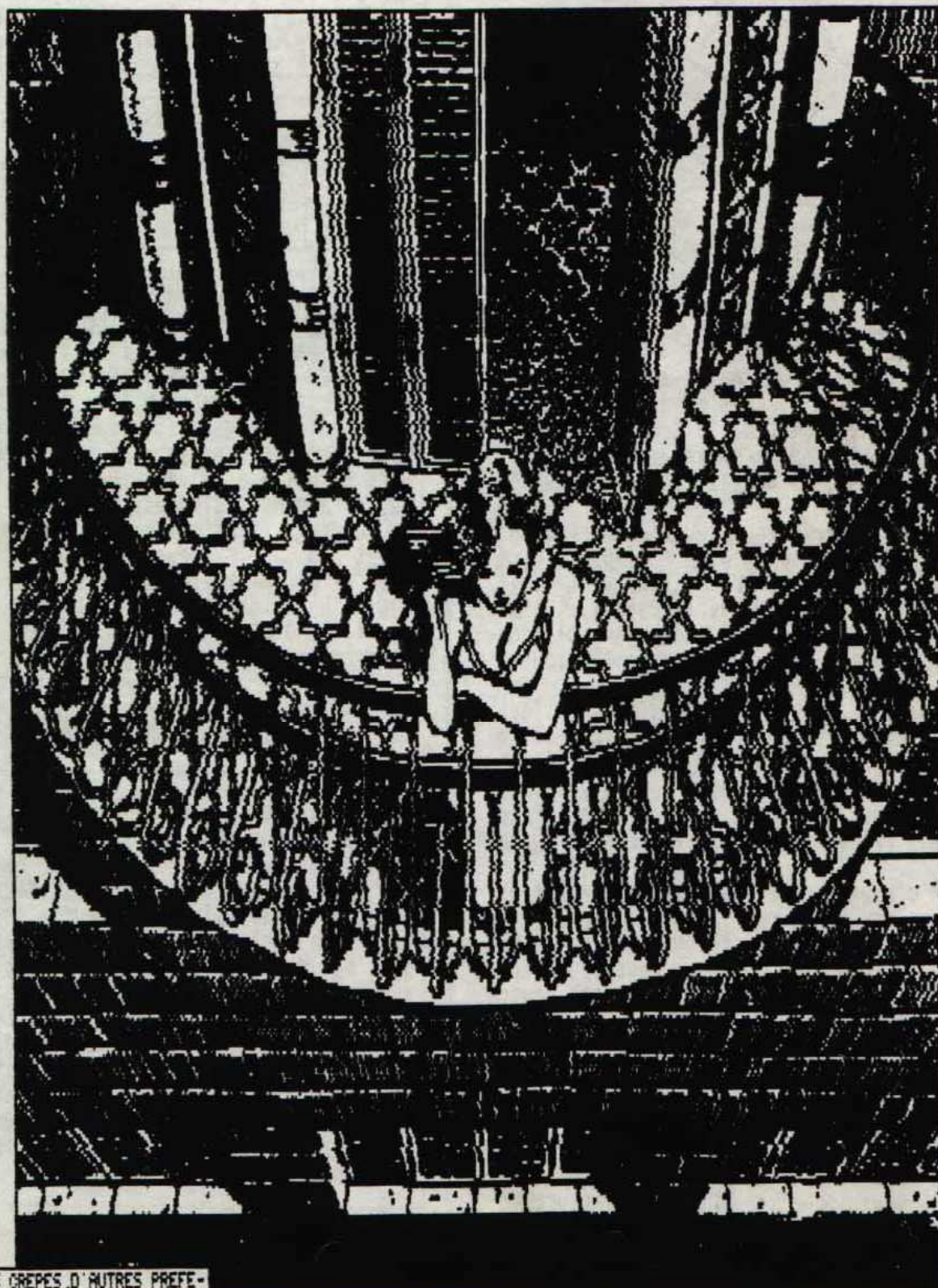


GAME OVER

LE CASH SUPREME



CERTAINS AIMENT LES CREPES .D' AUTRES PREFERENT LES SAUCISSES .MAIS TOUT LE MONDE ADORE GAME OVER .NORMAL C'EST LE CASH SUPREME!



vous avez de la chance vous savez !!! Vous êtes en possession du Game Over Remix.

ça y est, vous tenez dans vos mains le Game Over de fin. Côté changements, les centres d'intérêt. A partir de ce numéro, Game Over est un fanzine tous standards. Les tests (revus et corrigés) de jeux seront réservés aux nouvelles consoles. Voilà, c'est dit, nous n'y reviendrons plus.

Le changement de taille, notre prix. L'abonnement n'est plus obligatoire, mais le prix d'un numéro est fixé (pour un bon bout de temps) à 8 frs. L'abonnement simultané coûte désormais 39,60 frs (merci la Poste), et l'abonnement avec pin's 60,00 frs (aucun changement). Pour plus de détails, précipitez-vous sur la page 15, tout y est indiqué.

Quoi cette hausse de prix ? Pour deux raisons. Tout d'abord, nous en avons assez de perdre de l'argent du fait des abonnements gratuits. Ensuite, est venue de la hausse des prix des timbres. J'espère que vous comprendrez. Si vous êtes déjà abonné, bonne idée, ne craignez rien, vous recevrez le nombre prévu de Game Over.

Les salons de fin d'année approchent, et naturellement la majorité des membres de la rédaction de Game Over y va. Il vous sera facile de nous reconnaître: nous aurons sans doute des pin's Game Over sur nous, sauf Yéti qui aura un badge SCP à la place, et nous serons tous, à l'exception, déguisés en sapin de Noël.

Si vous ne pouvez pas venir à ces méga-giga-expos, je vous rassure, vous trouverez dans Game Over ? (snif, notre premier anniversaire... que le temps passe vite) un compte-rendu des événements s'y étant déroulés.

Je vous rappelle que les petites annonces sont gratuites et que vous pouvez en profiter à votre guise. Il ne reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, et précipitez-vous, Game Over c'est le Cash Supreme...



Fanatic serait le fanzine CPC D7 le plus connu qui peut signifier qu'il est un des plus appréciés à défaut d'être simplement le meilleur. On y rencontre les rubriques habituelles, ainsi qu'un jeu free ware en face 2. Dans le numéro 6, on avait le droit à un casse tête de première. A essayer. 9 allée D'Arzonville, 91200 Athis-Mons.

VICTORIA

Victoria est le premier fanzine que j'ai eu en possession. C'était en... qu'importe, après tout, vous n'étiez pas nés ! Le dernier numéro n'était franchement pas terrible, il faut l'avouer. Et j'ai bien raison, Nico explique ce que fait un horoscope, de printemps, dans un fanz, d'été ? Le reste est standard: listings basic pour CPC, rubrique cinéma, cours sur les sons sur CPC, interview (dans le numéro 22, celle d'Heavenly, faite par mes soins... oui, et alors ?), blagues, et surtout le top fanzins, un peu étrange (imaginez un peu... Game Over deuxième ? c'est fou ça ! Ca devait être une blague de Nico). Bref, ça pourrait être mieux. Dis Nico, tu le fais quand ? quelle année ton fanz de foot ? 32 rue des Tisserands, 77930 Fleury.

MICRO MAG

Vous commencez à bien me connaître, je dis toujours ce que je pense. Et je n'ai pas peur de dire que j'aime beaucoup Micro Mag, fanzine réalisé sur Atari STE et dédié aux STE et aux CPC. Pourquoi ? La réponse est simple: les rédacteurs ne cachent pas tout leurs mots, la mise en page est claire comme de l'eau de roche, les articles sont originaux, et sur les démos par exemple (NDRon Marshall et Zaxxon: faites-le taire !), le format A5 est utilisé à merveille (comme Microzine), l'impression est excellente et Micro Mag ne fait pas partie de la Brigade Anti Game Over (BAGO, pour les intimes). Bref, un fanzine qui mérite largement votre timbre à 4,00frs. Bon boulot ! L'adresse: Micro Mag, 123 avenue des Saules, 59910 Bondues.

DRAPÉ AU NOIR

Drapé au Noir est le premier fanzine pirate, et c'est pour cette bonne raison que vous ne verrez pas l'adresse de la redac' à la fin de ces lignes. S'il y a un truc que je ne comprends pas, c'est justement le fait de se dire "pirate" et de se donner l'air "hors loi", il paraît que ça plaît, quand on ne fait que voler des démos !? Il faudra que quelqu'un m'explique ! (vous connaissez tous mon aversion pour le démo-making quand on y connaît rien...), je ne jugerai donc pas le contenu. Le tout est assez mal présenté, sans originalité, il faut le dire, mais ce (petit, gros ?) défaut est surmonté par l'humour des rédacteurs. Bref, à trouver... si on sait où le trouver !! Pour CPC et CPC+.

MASTER MAG

Amstrad & Co est mort. Veuillez observer je vous prie une minute de silence. Master Mag le remplace, veuillez rompre la minute de silence. Amen. Master Mag est réalisé sur 520 STE et CPC, et est distribué aux ST et aux CPC... Et alors, c'est bien ? Disons que ça pourrait être mieux ! Le look n'est pas vraiment génial, et le contenu laisse un peu à désirer... J'aimerais qu'on me dise à quoi sert le fait de faire un fanzine si on n'a rien à y mettre dedans, et si plus on ne s'est jamais mis à la PAO ??? Le débat est lancé. Bon, eh bien, n'ayant absolument rien d'autre à raconter sur Master Mag, je vous mets immédiatement l'adresse: Olivier Petit, 23 rue Honoré Daumier 13090 Raphèle les Arles. (ND Ron Marshall & Zamy Yavenpoort: Feinders t'es chiant ! Tu trouves tous les logiciels nuls !)(ND Feinders: retournez jouer aux billes)

HELPZINE

Dans la série "ils n'aiment pas Game Over", voici le fanzine Helpzine, qui nous reproche notre mise en page "brouillon". Désolé, je n'arrive pas à faire mieux, mais fais ce que je peux ! Bon, que dire d'Helpzine, mis à part le fait que la mise en page est encore plus mauvaise que la notre ? Eh bien nous avons droit aux éternels tests de démos (ah, en voilà une chose originale !), qui nous expliquent que dans Trucauche Démo il y a tant de rasters et tant de couleurs avec tant de scrollings, au top des démos, aux solutions de jeux d'aventure (Amiga, ST, PC et CPC), aux news et à une bande dessinée. A noter la présence d'illustrations très réussies. Il fallait le signaler. Non ? Ah... 4,00 frs. L'adresse: Helpzine, 29 rue des Chênes Verts, 44510 Le Guesclin.

BOULI MAG

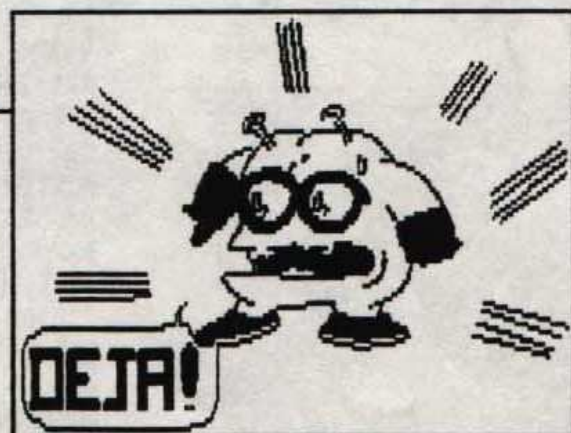


- 1- eh dites oh
- 2- good demos
- 3- demos qu'on attend.....
- 4- old demos !
- 5- intervilles
- 6- demos:recap

Bouli Mag est vraiment un fanz de merde, il faut le dire. Et je le dis. Pas question de baisser son froc ! Au programme, démos, démos, démos, et quelques fois aussi des démos. A noter la présence de collages, malgré le support (CPC D7). Bref, Bouli Mag est un fanz immonde réalisé par une équipe de deux batards. S'adresser à Zamy Yavenpoort et Ron Marshall. Pas cash du tout...

LES DIEUX DU CPC

Après le Cash Supreme (Game Over), après la merde absolue (Bouli Mag), voici les Dieux du CPC, fanzine comique à souhait réalisé par le non-moins comique Titi the King. Oui, c'est bien, c'est marrant, c'est cool, mais comme chez 75% des fanzines papier, c'est léger coté look. Aérez les gars, on s'étouffe !! Je ne dirai pas que c'est le bordel, mais c'est bien parce que je suis poli. Et le contenu ? C'est mieux, je dois le reconnaître, malgré les cours de programmation.... Déjà les cours me font plus que chier (ND Zamy Yavenpoort et Ron Marshall: il se dit poli...), mais alors imaginez des cours sur CPC. Mouais, bon, je préfère me taire pour une fois. L'adresse: Les Dieux du CPC, HLM escalier F, Chemin des Loups, 60580 Coye la Foret. 4,00 frs, en timbre. Bref, un bon petit fanz sympa, à essayer. Notamment pour le fun.



Micro Boy 8 est sorti, et c'est un des derniers, sinon le dernier, numéros sur CPC D7. Une migration Amiga D7 en 1992 ? Sans doute. 4,00 frs. Cyrille Tessier, 28 avenue des Paquerettes, 93370 Montfermeil. Ah Lyric, je regrette sincèrement que tu aies des problèmes avec ton clavier... C'est aussi ça Amstrad !



MINITEL MAXIFUN

DEUX REDACTEURS DE CHOC, ZAMMY "KILLER" YAVEN-
ET RON "TERMINATOR IF I WANT" MARSHALL VOUS
MENT: "NOUS VOUS RAPPELONS QU'IL VOUS FAUT DE-
TELEPHONE POUR UTILISER UN MINITEL". NON ???

Heavenly, c'est le dieu du minitel. C'est d'ailleurs par le biais de ce merveilleux outil de communication que nous nous sommes connus.

Pour ce numéro de Game Over, il vous a concocté un article spécial ALPI*FANZ, le tout dernier serveur des fanzines. De tous les fanzines. Et de tous les passionnés de micro-ludique. Heavenly, c'est à toi...

Me rendant compte que les fanzines existaient en nombre important, et que leur mouvement grandissait, je me suis dit, pourquoi pas créer un serveur pour les fanzines ? Ce que je fis... Donc voici détaillé pour vous le serveur "FANZ", pour n'avoir aucun problème lors de votre connexion.

Au sommaire général, vous trouvez:

Option numéro 1: le dialogue direct. Vous verrez sur votre écran tous les connectés au serveur FANZ avec à chacun un numéro attribué. Vous pouvez lui envoyer un message en tapant son numéro et envoi, et lire sa réponse en tapant * et envoi. Vous pouvez également vous créer votre CV visible par tous pour laisser un message (petite annonce...).

Option numéro 2: les bals (boîtes aux lettres). Vous pouvez lire votre courrier, écrire à quelqu'un, consulter l'annuaire, changer votre code, renvoyer votre courrier sur une autre boîte aux lettres, au cas où vous nécessitez plusieurs bals (NDFeinders: comme Gameover, Feinders et SCP, par exemple et au hasard), créer votre répondeur, vous mettre en absence ainsi que détruire votre bal si un jour maman décide de vous punir de minitel, vous mettre sur la liste rouge pour ne pas être dérangé (NDFeinders: par Ron et Zammy ??), gérer une liste de plusieurs pseudos pour gagner du temps ou signaler votre absence pendant les vacances.

La création de boîte aux lettres n'est pas obligatoire, mais vivement conseillée pour vous réserver l'exclusivité de votre pseudonyme, et être informé des changements sur le serveur.

Option numéro 3: les salons (plus communément appelés forums). Six salons vous sont proposés sur le

serveur (salons publics) et multitude de salons privés être tranquille. Les salons mettent un dialogue plus ra entre les connectés, et d'présents à cinq connectés maximum par page. Vous pouvez c vos mémos en *sal0.

Option numéro 4: le dialogue rouleau. Encore mieux que le lon, le rouleau permet à 128 sommes maximum d'être présente dans un genre de salon avec messages qui apparaissent en et qui montent jusqu'à disparaître en haut après l'écriture nouveaux messages par d'au connectés. En revanche, le rou n'utilise pas le mode graphi

Option numéro 5: les rubriques rubriques vous sont proposées avec pour chacune d'elles de nimateurs cools (voir la fi l'article). Toutes les cons et ordinateurs ont leur rubr et puis les rubriques anme actualités, cinéma, connectés, lires, humour, jeux de rôle, mé musique, pin's, poésie, sexe, sp télévision, RTC, fanzines, serv divers, programmation et SOS (NDFeinders: et oui, tout cela

Option numéro 6: le jeu conté, qui donne un cadeau au 20 connecté à y jouer.

Option numéro 7: le débat. Un bat sera ouvert tous les un mois sur un sujet précis. All et donner votre avis. Et si préférez proposer une idé débat, écrivez en boîte aux tres "débat". Des accès 3614 ront à gagner.

Option numéro 8: les petites nonces. Achetez, échangez, ven trouvez des contacts, etc... B passez-y vos petites annonc et vous recevrez vos répo directement en boîte aux tres.

Option numéro 9: les clubs Feinders: aucun rapport avec dont nous vous parlons dans Over !). Créez vous un club minitel après avoir cumulé minutes de connexions en 36 Un club vous permet d'avoir rubrique personnalisée, lis de tous avec un annuaire clubs existants. Vous bénéficiez d'un accès 36 14 perma pour animer votre club.

Option numéro 10: le top fanz Votiez pour votre fanzine pré (NDFeinders: dis Steph', moi a je peux voter ?).

on numéro 11: la boutique du serveur. Commandez-y pin's, jeux, fanzines, shirts, etc... en réservant votre cle. C'est tellement plus simple minitel.

on numéro 12: le méga quizz !!! Un z de 200 questions dont 30 tirées toirement par partie. Vous pourrez gner des consoles, des tee-shirts, jeux, des pin's, des accès 36 14,

on numéro 13: le serv'infos. Toutes infos sur le serveur FANZ en di. Idéal pour savoir les petits s avant les autres.

on numéro 14: le guide du serveur tel: tous les mots clefs sont dans guide, ainsi que les codes pour e vos propres dessins sur mini-

on numéro 15: l'adresse du respo- e du serveur (nous écrire).

on numéro 16: les ingos légales, rgent.

option 17 à 26, les options ré- ées aux fanzines, avec un choix ilégié pour l'AFC (NDFeinders: ou u' il en reste...), Game Over (ND ders: et ce qu' il sera), et le RTC 33 74 05 et tous les fanzines ré- orisés, ainsi que tous les RTC et clubs informatiques, ainsi que les eignements pour toi fanzine qui re être présent sur le serveur.

ices annexes: vous pouvez voter vos fanzines préférés en boîte lettres #hit, et consultez les ré- tats sur le prochain numéro de Ga- Over.

rubriques sont tenues et mise à e par quelques connectés, dont Hé- e, Heavenly et Gameover.

ci maintenant la liste de quelques s clefs:

permet d'accéder au dialogue di- t et à la messagerie, où que vous trouviez sur le serveur.

permet d'accéder au menu général boîtes aux lettres.

permet de consulter l'annuaire connectés.

permet de vous créer une boîte lettre si ce n'est pas déjà fait, que vous êtes nouveau sur le ser-

vous permet de lire les messages vous aurez reçu en boîte aux let- s durant votre absence.

vous permet d'accéder au salon éro 1.

vous permet d'accéder au menu éral de la rubrique salons.

GAG vous permet d'accéder au sa- privé GAG.

12 vous permet d'accéder à la ru- que numéro 12.

*MUR vous permet d'accéder au fantas- tique débat.

*PA vous permet d'accéder aux petites annonces.

*KEN vous permet de butter votre cor- respondant en messagerie en lui envo- yant une décharge électrique dans les doigts. Idéal si vous rencontrez Zamy Yavenpoort ou Ron Marshall en dialo- que.

Voilà le guide du serveur FANZ termi- né. Connectez-y vous au moins une fois vous ne le regretterez pas !

Voici maintenant quelques infos sur d'autres serveurs minitel...

LS
Les serveurs LS, c'est fini. Tant mieux car cela frisait l'escroquerie... Vous pouviez créer votre propre serveur en 30 secondes, mais ne voyiez jamais ve- nir les bénéfices réalisés !! Et bon- jour la note de téléphone vu que vous deviez gérer votre serveur et créer les pages le composant en 36 15, à en- viron un franc la minute (0,98frs)...

FLAMERONE ET ACPG
MSE a lancé il y a quelques mois déjà les serveurs 36 15 Playerone et 36 15 ACPG. Au programme quasiment les memes rubriques, mais pas de messagerie en mode direct, ce qui est un peu, voire beaucoup, embêtant, surtout à 1,25 frs la minute.

MÉGATEL
Mégatel est le premier RTC multivoies de Lille. Vous pouvez y accéder par le 20 57 54 60. Au menu, boîtes aux let- tres, messagerie, dialogues directs, té- léchargement sur PC, rubriques-à-brac, les meilleurs magasins micro-ludique, la fabrication de pin's (non ?), et un annuaire RTC. A noter que si vous té- léphonez de Lille après 22h30, vous ne paierez que 2,50 frs de l'heure.

BOULI
Non contents d'avoir fait un fanzine d'une nullité incomparable, Zamy Ya- venpoort et Ron Marshall viennent de créer le 33 69 Bouli, le serveur mini- tel des rares lecteurs de Bouli Mag. Vous pourrez y télécharger sur votre four à micro-ondes toute une variété de cartouches Néo-Géo, Mégadrive, Super Famicom, Gamate, Game Boy, Game Gear, Su- per GrafX, Core GrafX, Nintendo ES, Mas- ter System, etc... Bref, c'est génial !! Seule restriction le prix: 4096 frs la minute, ce qui est quand meme cher. N' est-ce pas ?

Heavenly, Feinders



ATTENTION ! LA DIGIT CI-DESSOUS N'EST QU'UNE VULGAIRE PROPAGANDE DU FANZINE "BOULI MAG, LA MERDE ABSOLUE" MERCI DE L'EFFACER AVEC DU TIPP-EX. LA REDAC



BOULI M... C'EST G...

LE MAG



GAME OVER

MAD DRIVER

C'est désormais officiel, Mad Driver, le fanzine du Punisher, n'aura pas de suite sur papier. Le numéro 2 verra le jour sur disquette Amiga. A suivre...

MEETINGS NORMAND

Pendant l'été s'est déroulé à Putanges (Orne) le meeting Arkadia-Game Over-Mad Driver. Au programme, présentation des fanzines concernés, démonstrations de jeux sur Mégadrive, Game Boy, Amiga et CPC, et vente de spaghettis à la Bolognaise. Le public, essentiellement féminin, a apprécié.

PIRE FIELD A LA PAROLE

Premièrement: Sonic n'est pas magique car je ne vais pas acheter de Mégadrive et ni revendre ma Néo-Géo... Par contre, j'ai vendu ma Super Famicom pour une cause: les jeux ne sont pas encore au top (pour l'animation) et j'attends impatiemment les nouveaux CD-Rom et autres CDI.

Secondo, la Mégadrive est actuellement supérieure à la Super Famicom (bien que Sonic soit d'une chiantise au bout d'un moment, et je sais ce que je dis). Content Feinders? (NDFeinders: devine!)

Tercio: je ne vendrais ma Néo-Géo que lorsque les jeux sur les autres consoles, futures ou présentes, seront supérieurs et ce, à tous les points de vues (vive les CDI, -Rom!!).

Quatro: 1941 sur Super GrafX est le top des jeux de tirs sur NEC et Mégadrive.

Quinto: c'est bon, j'ai fini.

VIRUS

Vous connaissez sans doute une multitude de fanzines et de revues dédiés à la micro ludique, mais je doute que vous ayez déjà entendu parler de "Virus, le désinfectant de l'annonce PAO" la revue mensuelle de petites annonces sur, pour, et avec la PAO. Vous pouvez contacter la rédaction à l'adresse suivante: Virus, 15 rue des Gobelins 75013 Paris. Le prix d'un numéro est de 15 francs.

LE GREN WARRIMENT SUPREME

C'est officiel, Game Over s'associe à l'émission de Radio Alpa "Ram Burger" pour le meilleur et pour le rire. Désormais, vous trouverez dans nos pages une rubrique Ram Burger dans laquelle les animateurs de l'émission se déchaineront. Autre bonne nouvelle, Laurent Toninello, le boss, démontrera ses talents de dessinateur à travers Fly

Tox, notre nouvelle mascotte. Y'a pas dire, les prochains numéros de Game Over seront en béton armé. En attendant n'oubliez pas d'écouter Ram Burger, lundi de 20h à 22h, et le mercredi de 13h à 14h30. 93,3 FM dans la région de Mans.

HEAVENMAG

J'ai lu dans plusieurs fanzines dément très mal informés qu'Heavenmag était mort avant d'être né. Heu, bouge pas les gars, j'arrive. En fait, la sortie d'Heavenmag 1 a été retardée, mais le projet n'est pas tombé à l'eau, pas du tout...

PELES TELEVISION MERO

Enfin une démo où nous n'avons pas un seul greeting... C'est sur Amiga, et c'est une parodie des émissions de télévision d'environ 30 minutes. A noter la présence de clips vidéo déments! Disponible à la rédaction de Mad Driver.

LA FLEME ?

Vous devez vous demander pourquoi il y a une pub en page 16 et un dessin en page 12. Non? Si, avouez-le. Le dessin en page 12 n'est qu'une bande annonce (on peut appeler ça comme ça) spéciale pour Fly Tox, dont vous pourrez suivre les folles aventures dans les prochains numéros de Game Over. La publicité de la page 16 n'est que la contrepartie directe de l'association entre votre fanzine et Radio Alpa. Si vous n'êtes pas content, c'est pareil. Imaginez un peu, nous aurions pu vous mettre la bande annonce du film autobiographique de Mamy Nova et une pub pour Radio Boulmiche. Grave...

MEETINGS AMSTRAD A LYON

Vous savez tous qu'il n'y aura pas d'Amstrad Expo proprement dit cette année. Du coup, les fanzines CPC et les Démomakers faisaient la gueule, et les comprends parfaitement, vu que AFC devait y avoir un stand. Heureusement, le fanzine MDC (Noix de Croco) eu une idée de génie: réunir plusieurs fanzines et plusieurs démomakers afin de faire un meeting colossal à Lyon en novembre. Etant invités, nous essaions d'y aller, et de vous raconter ce qu'il s'y est passé. Sympa.

SCANDALE

A l'université Paris X (Nanterre) 10 tickets-restaurants coutent désormais 115 balles au lieu de 100. Pour tant la bouffe est aussi dégueulasse



Micro Kid's est une émission de FR3 (tous les mercredis, vers 17h15), dans laquelle Jean-Michel Blottière (Tilt, Consoles Plus) vous présente les nouveautés en matière de jeux vidéo. Le tout est accompagné d'un jeu pas terrible où deux équipes s'affrontent par joysticks interposés, de previews, du top jeu (en voilà un truc original !), de helps et de... démos. Non ? Si ! Et alors, c'est bien ou c'est pas bien ? L'idée de faire une émission réservée aux joystickteurs et autres joypadéens est excellente, mais Micro Kid's n'est, à mon avis, pas à la hauteur. 8 minutes, c'est peu, surtout quand plusieurs secondes sont occupées par Mister Gadget, le brave local. Bref, c'est pas le délire, mais l'émission débute.

La chasse aux revendeurs pourris est ouverte ! Nous réserverons désormais quelques lignes à ceux qui permettent à nos machines de se nourrir en logiciels et autres softs.

Coconut, c'est vraiment la grosse artillerie. J'en veux pour preuve "Coconut Magazine", feuille de choux à mi-chemin entre le simple catalogue et le fanzine amélioré. 5 magasins à ce jour, deux à Paris (Coconut Étoile et Coconut République), un à Grenoble, un à Montpellier, un autre à Marseille, et encore, quelque chose me dit que c'est loin d'être terminé. Eh bien, justement, entrons dans ces magasins. Ceux situés à Paris sont beaux, tout est bien installé, mais dès que vous voulez un renseignement, tout se corse ! Impossible de tester ou même de voir un jeu, il faudra vous contenter des boîtes ou des rares démos de nouveautés tournant sur les téléviseurs dispatchés çà et là. Dur, dur ! Mais après tout, nous ne sommes pas là pour être renseignés, mais pour acheter.

Acheter ? Vous voulez acheter ? Le vendeur se réveille brusquement, et vous annonce les prix pratiqués. Vous voulez une Gamate ? Ah désolé, on ne l'a pas. Par contre, j'ai une Néo Géo à 2990 frs. Merci du renseignement... Blague à part, Coconut propose ses articles à des prix tout à fait standards, du moins en ce qui concerne les machines. Là où ça devient moins standard, c'est coté jeux, surtout si vous désirez acquérir le tout dernier hit qui vient à peine d'arriver, et qu'on vous présente dans un carton alléchant. Amis consoleux, préparez-vous à délester votre porte-monnaie. Amis micromen, affutez votre carte de crédit. Bref, faites attention, et faites jouer la concurrence.

COCONUT
MAGAZINE

GAME
OVER

CLUBS

Vous avez fondé un club ayant un rapport avec l'univers des jeux vidéo, et vous souhaitez étendre le nombre de vos adhérents ? Nous pouvons vous aider. Envoyez-nous un article dans lequel toutes les modalités d'inscription et tout ce que vous proposez seront présentes. Nous le publierons, en vous demandant simplement en retour de bien vouloir parler de notre fanzine à vos adhérents. Alors n'hésitez pas, envoyez dès aujourd'hui vos articles à : Game Over, François Drougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnières.

C'est le club "Fun Club" qui va inaugurer cette rubrique. Et je laisse immédiatement la parole à Roger Polguère, le président du club.

"Le Fun Club est une association par correspondance de joueurs dont le but est de permettre l'échange gratuit de jeux sur toutes consoles. Notre association a été créée afin de pouvoir effectuer les échanges en toute confiance (nous vérifions le bon fonctionnement des jeux et les membres sont rassurés sur leur interlocuteur), d'avoir un grand choix dans les échanges. Bien sûr il est plus grand que dans un échange avec un autre joueur et ce choix sera d'autant plus grand que nous aurons de membres. De plus, nous achetons aussi des jeux pour la bibliothèque du club. Notre fonctionnement est original : chaque membre a un compte qui est crédité lors d'une vente et débité lors d'un achat. A cet effet, nous publions une cote de jeux avec une seule colonne de prix puisque les échanges sont gratuits. Nous offrons actuellement deux services : le service échanges, dont le fonctionnement a été décrit plus haut, le service location qui permet de jouer avec des nouveautés pour une modique somme (10F). De plus, nous publions un journal d'information. Par ailleurs, nous étudions la possibilité d'étendre notre formule d'échanges de jeux aux ordinateurs compatibles PC, Amiga et Atari (pour les jeux acquis normalement évidemment). Nous hésitons encore car nous ignorons s'il y aura des joueurs intéressés par des échanges de jeux qui sont facilement copiables. Voici donc ce que vous propose le Fun Club. Intéressant, non ? Roger Polguère m'a envoyé la liste des softs disponibles (et je l'en remercie), et croyez-moi, il y a



le choix : CD Rom NEC, NEC, Super Fami Game Boy, Lynx, Mégadrive, Master System, Game Gear, NES... Très intéressant. Voici donc l'adresse du Fun Club : 13 avenue des Acacias, 77290 Mitry Mory. Téléphone : 80-97-43.

Parlons un peu du club que nous venons de créer. Si vous avez un CPC muni d'un lecteur de disquette, sachez que Game Over propose de vous copier le dernier numéro de Micro Boy, le 8, vu que Lyric ne peut pas le faire lui-même. Il vous suffit simplement d'envoyer une disquette et 4,00 F en plus à la rédaction. De même, vous pouvez nous le voulez avoir de la même manière tous les numéros de feu-Croc'Rom (4 numéros). On ne vous copiera pas Arkadia, Gregory Cann pouvant le faire tout seul à l'aide de personne (et deux disquettes est long...). A propos d'Arkadia, vous pouvez savoir que la rédaction a déménagé. Il faut désormais écrire à : Gregory Cann, rue Béranger, 29200 Brest. Autre offre : Club Game Over (nom très recherché... possibilité de recevoir pour 2,50 F un numéro papier de Mad Driver (2 pages). Enfin, nous distribuons Bouli Mag. Mais si vous n'envoyez rien, vous pourriez être déçu. Le fanzine CPC D7 Atlantis (ex-Gnash) dont nous parlerons dans Game Over 7 propose de recevoir contre l'envoi de quelques disquettes et de beaux timbres une série de slide shows tous plus intéressants et beaux les uns que les autres. Programme : le collège fou, fou, fou (l'émission favorite de Zanny Yavenpoort et Tony Marshall), Indra (dont vous avez peut-être entendu parler dans Game Over 5), Neneh Cherry (heu... oui), le collège historique, Dieu (avec mon autorisation évidemment), Windsurf (ah la plage, les vacances, le soleil, la mer, le pétrole...).

my love (le clip de Madonna),
s Eye (Atlantis serait-il spon
sé par une boîte japonaise ?),
onna Cherish, Blue Night 1 (à ne
confondre avec Blue Mag 1, même
c'est un slide show classé X),
malie Simon, Sea, la secte, SMW 91
16 teintes), Ninja Saga, Bebe
w (avec l'autorisation du Gros
e) et enfin les Simpsons (dont
jeu sortira aussi sur les con-
es Nintendo et Séga). L'adresse
club freeware Atlantis: 84 rue
n Jaurès, 76550 Offranville.

En suite de cette première rubri-
sur les clubs ressemble à un
aire, et nous nous en excusons.
s avons été pressé par le temps
s ce numéro et nous vous pro-
ons que notre septième édition
a plus sérieuse, et ne ressem-
ra pas uniquement à une démon-
ation de mise en page (n'est-ce
?)

Séga Club 93 vous propose loca-
s de jeux (ouvertes aux non-a-
ents moyennant un supplément
50%), réunions et contacts. Ecri-
Anthony Sage, 36 rue Loubet,
00 Saint Denis. Téléphone: 48 22
13.

Le club change de nom. Vous au-
désormais affaire à "l' Engine
". L'adresse: Engine Club, C3, Les
penches, 10 bis avenue Sainte-An
3700 Marignane. Téléphone: 42 31
16.

Vous avez une Game Boy ? Tentez a-
s le MAO of Game Boy, un club
vous propose des échanges de
x, des occases, des promotions, et
e un journal (yop! , un nouveau
ère !). Contactez Dao Bounxou,
ue Edgar Degas, 93 Aulnay sous

Bois. Téléphone: 48 22 16 43.
Philippe Bezon dirige une associa-
tion sur NES, Core GrafX, Game Boy,
Super GrafX, Game Gear et MSX !! La
création d'un fanzine trimestriel
est en projet. Chouette, ça nous fe-
rait encore un confrère de plus !!
Ecrire au 688 rue du Scarabée,
30000 Nîmes. Téléphone: 66 26 02 94.
Jean-François Attlogbe propose aux
possesseurs de Mégadrive et de Ga-
me Boy de changer de jeux pour 50
francs seulement. 104 rue Fontaine-
Saint-Germain, 36000 Chateauroux.
Téléphone: 54 22 69 08.

Vous voulez louer des cartouches
Mégadrive pour un prix raisonnable
(ça vaut mieux !) ? Contactez vite
le Club Indépendant sur Mégadrive,
14 rue des Cigales, 44510 Sainte-
Marie-sur-Mer. Téléphone: 40 82 52
07.

Enfin, Cédric Prigent cherche à fon-
der un club Séga Mégadrive et Mas-
ter System en Bretagne. 26 bis rue
Langevin, 29200 Brest (ça doit être
un club du Tonnerre).

Voilà la première rubrique club a-
chevée. Elle ne demande qu'à vivre.
Pour cela, envoyez-nous vos arti-
cles, n'ayez pas peur, on ne va pas
vous manger. Nous tenons tout par-
ticulièrement à remercier les pré-
sidents du Fun Club, Roger Polguère,
et du Séga Club 93, Anthony Sage,
pour leurs aimables propositions.
Merci aussi au "Chef", du zine
Atlantis, et à Josianne Bouchu,
pour le gâteau au riz le 23 sep-
tembre (NDZorro: qu'est-ce que c'
est que c'est que ce truc ?).

Zammy Yavenpoort, Ron Marshall et
Feinders.



LES FANZINES, C'EST NUL

SURTOUT CEUX DES AUTRES



LOGO SEGA CLUB 93

ILS L'ONT DIT...

Zammy Yavenpoort: "Tu vas quand même pas parler de Bouli Mag dans Game Over ?". Ron Marshall: "Ne me dis pas que tu vas faire de Game Over 6 un spécial Bouli Mag ?". Feinders: "Si...". Grégory Cann: "Game Over 5 est très très cash. Non franchement tu es, et je l'affirme devant tout le monde, le meilleur sur PAO Amstrad. Game Over 5, c'est une revue sans couleur. Et même mieux que ça...". Lyric: "T'as quelque chose contre les Red Skins ?". Lyric (le même): "Mais z'au fait: qui est Fasol ?". Fasol: "L'opresseur périra de la main du peuple. Je suis le Supreme Noie Ton Mouton". Lyric: "Mon poisson rouge encule ta baleine bleue". Patrick Aubert: "Ne nous méprenons pas, je cite ce fanz parce que c'est un bon exemple, mais il n'est pas le seul loin de moi l'idée de casser du Game Over, d'ailleurs, vous ne le connaissez probablement pas car il s'adresse aux consoles.". W-Mod: "Game Over a le meilleur look. Dans quelques semaines, il aura en plus les meilleurs articles. Vous révolutionnez le petit monde des fanzines.". Feinders: "Tous les goûts sont dans la nature."



MAGS

La bataille des magazines commerciaux fait rage, et elle ne fait que commencer... Après Mega Force, le Joy's Team recidive et cree Joypad ! Sans doute pour faire la nique a Consoles+ et a Player One. MSE semble en difficulté et augmente le prix de ses produits. Micro News se refait une santé. Tilt attaque sans faire semblant et Bouli Mag fait chier. Que faire ?



Les consoleux ont vraiment de la chance ! Voici une petite liste des magazines qu'ils peuvent consulter: Am'Star, Consoles +, Génération 4, Joypad, Joystick, Méga Force pour les Ségafans, Micro News, Player One et Tilt. En oublie-je ? J'espère que non ! Il est je pense inutile de vous présenter Am'Star, Consoles +, Génération 4, Joystick, Méga Force, Player One et Tilt, je m'attarderai donc pour ce numéro sur Micro News et Joypad. Honneur au petit dernier, et de fait à Joypad, le magazine des jeux sur consoles réalisé par le Joy's Team... Joypad, c'est 130 pages 100% consoles, mais vous deviez vous en douter. Plus précisément, on y trouve des dossiers (comme dans Joystick et Méga Force), une rubrique news qui vous dit tout, absolument tout sur les nouveautés à venir, et ce, par console. Vous y trouverez également des concours (j'aime !), une rubrique sur les coin-ops (jeux de café au cas où vous ne le sauriez pas encore) (hein ? mais non, je ne vous prends pour des abrutis !), des trucs et astuces, et naturellement, les tests de cartouches. Classique ? Oui, tout à fait. Délaissons le contenu, et voyons un peu le look du canard. Prenez votre Joystick dans

une main. Prenez Méga Force dans l'autre. Mélangez le tout, passez au four à gaz bonne dizaine de minutes (thermostat 9), et vous obtenez le look joypadéen. Ça non ? Oui, même si j'avoue préférer le look Joystick. Hum... que dire de plus. Le prix d'un numéro est de 30 frs et la périodicité mensuelle (oui, oui, comme Player One, et non pas comme Méga Force et Consoles Plus, au hasard...). Pardon ? Vous voulez que je mette une note ? Quelle merde de vouloir mettre des notes partout ! Je ne connais qui vont même qui vont jusqu'à noter les fanzines, et mettre 12 voir 12 et demi à Game Over... sur 20. N'ayant rien de tout ce genre d'humour, je ne noterai pas Joypad, et conclurai en vous disant que je préfère toujours mon Joystick à son Consoles News. Au début de l'année, je n'osais même regarder Micro News, tant j'avais la mauvaise impression d'avoir à faire à un magazine alliant d'une manière pitoyable l'informatique au sexe... Oui, oui, vous l'avez parfaitement vu, au sexe. Cet été, j'ai eu la remarquable idée de me rendre chez le libraire adoré (salut Beach Break), et de feuilleter Micro News. "Mais c'est pas du tout ça !" C'était dit ! Micro News avait changé de A à Y, et je ne le savais pas. La honte pour un rédacteur en chef de fanzine ! Bref, les Publications Georges Verdier ont repris le mag, et 80% des défauts passés ont été éliminés. Histoire de demander le changement, Micro News a même ménagé. Exit les locaux de Nanterre (Nanterre, sa préfecture, sa gare, sa fac) et bonjour la rue de Bellevue, dans le 19^e arrondissement de Paris (ah, Paris !). Bon, tout cela c'est bien, mais le contenu qu'est-il devenu ? Et le look ? Le pr

NUMÉRO
joypad
LES JEUX SUR CONSOLES

é contenu, on y retrouve les mythiques dossiers, la non moins hique rubrique Arcades (oui, oui, les coin-ops...), les news (...), la rubrique PC (Abondos), la rubrique 8 bits (Capitaine el, où les CPCiens d'entre vous, y'en a, pourrons trouver des tings basic), la rubrique Thomson (Major Thomson), la rubrique Spectrum (non, non, c'est une blague !), les tests de jeux, et pour micros et consoles, une rubrique vous décrivant les ées nécessaires à la réalisation d'un soft, samourai micro, un cours (j'aime... mais non je ne l'ai pas déjà dit !), deux pa réservés aux lecteurs soucieux de démontrer leurs talents s ou moins cachés de graphistes (screen chocs), des trucs et uces (ben voyons), des mots croisés (subtils à souhait), une rrique bande dessinée (j'ai déjà vu ça quelque part...), et lques bandes dessinées (Rosie Zounette, Bargon Attack, Zanny enpoort tire la chasse, etc...). Bref, il y a de quoi faire, et y en a pour tous les goûts !

paragraphe suivant est réservé aux anciens lecteurs de Mi- News. Matelots, je suis ravi de vous apprendre que "Sex Ma- ne" n'est plus. Vous ne verrez donc plus les seins de Saman- Fox ou les hanches de Sabrina dans Micro News... Il fallait signaler. Si, comme Blue Mag, vous n'achetiez Micro News que r celà, allez voir ailleurs...

Feinders, et le look, il est comment ? Absolument identique elui des anciens Micro News, c'est à dire clair, sans tralala avec de belles photos. Austère ? Peut-être, encore que ce soit question de gout. Sachez enfin que Micro News est mensuel, un numéro coute 25 francs, et qu'un numéro fait environ 150 es.

r votre information, sachez que Méga Force 2 est sorti début mbre, et que j'y ai noté plusieurs améliorations... Si vous z une console Séga, jetez-y un oeil, on ne sait jamais. Coté , c'est nettement moins brillant. Player One a augmenté de 10 ncs en un an, pour 30 pages en plus. Le pire, c'est que la mi- en page est toujours la meme. Quant à Anstrad Cent Pour Cent st de pire en pire. Il faudrait d'ailleurs que tous les fan- es le disent. Remarquez, personne n'y peut rien, les CPC sont 'agonie, c'est tout. Am'Star est égal à lui-meme. Génération 4 emble-t-il du mal à suivre Joystick/Joypad et Tilt/Consoles s, qui se livrent un combat de toute beauté. Qui va gagner ?? une idée, mais quelque chose me dit qu'aucun des deux ne ga- ra sur les deux tableaux... Quoi ? Vous voulez des nouvelles Bouli Mag ? Pas question. Un article en page 3 suffit large- t pour cette... "chose".

là cette revue de presse de fin d'année terminée. Vous trou- ez pour notre numéro-anniversaire un spécial revues étran- es. Si tout va bien.

...pour une fois, nous allons faire plaisir à nos lectrices vous parlant un peu d'Ok Magazine (Ok Age Tendre)... Sympa est-ce pas ?

, c'est la revue idéale pour se bidonner un coup. Regardez-y rtout les multiples rubriques courrier, c'est à mourir... de re. J'en suis à me demander qui peut envoyer à une revue de lles absurdités, du genre "faut-il se laver après le coit", encore "comment lui dire de mettre un préservatif", etc... aiment, je ne vois pas ! A moins de s' appeler Ron Marshall Zanny Yavenpoort (ou l'inverse), bien entendu.

us trouverez cette revue culturelle toutes les semaines, en osque, pour 5 francs je crois (je n'irai pas l'acheter pour rifier...), un numéro faisant une trentaine de pages. uais, eh bien je préfère encore regarder Santa Barbara, voi- le Juste Prix. France, ton avenir est assuré !

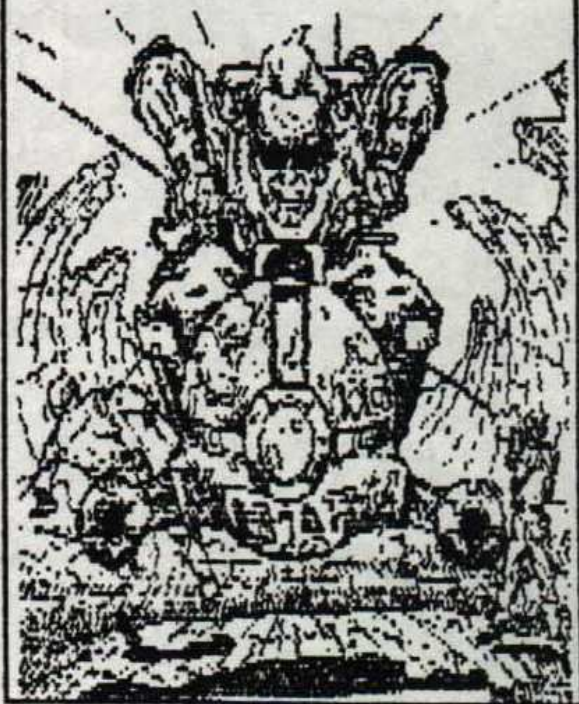
EDIE CET ARTICLE A MARIE, SOPHIE, SEVERINE, SOPHIE (2) ET STEPHANIE...

COUVERTURE SAME OVER NUMERO 1

NUMERO 4 - JANVIER 1983 - 6,00 FRS

GAME OVER

LE FANZINE DES
CONSOLES



Un numéro raté ? Foncez vite page 15

Envie de mourir ? Lisez Bouli Mag !!

Vive notre mise en page de merde ...



LOGO OK AGE TENDRE



Tests Fous

EN AVIONS UN PEU ASSEZ DES TESTS DE CAR
CHES. ALORS NOUS AVONS DECIDE DE TESTER CE
NOUS VOULIONS. APRES TOUT, ON FAIT UN FAN-
E DELIRANT, PAS UNE REVUE PRO. C'EST CASH !



GHOST PILOTS

Dans ce jeu tout est simple (NDM: en fin, si on veut!) il faut tirer dans le tas (youpi!).

Après une intro merdique (on a vu mieux), votre coucou s'envole vers le ciel ou la terre (au choix!), commence alors une folle guerre aérienne sans laquelle vous découvrirez des décors somptueux (mais aux couleurs un peu fades à mon goût). La musique se révèle de bonne qualité mais sans plus. Par contre, l'animation écrase tout: il y a un nombre incalculable de sprites en même temps à l'écran dans certains cas. En effet, des fois, il y en a tant qu'on ne peut plus rien faire et donc on crève, ce qui est du plus mauvais goût. Par exemple il se peut que des ennemis arrivent du fond de l'écran en zoomant pendant que d'autres arrivent d'en haut, de gauche, et de derrière le tout en vous minant la tête. De ce fait, le jeu pourrait être hyper-dur, mais c'est sans compter les continues infinis qui permettent de finir le jeu en trois quarts d'heure. Attention: sur certaines Néo-Géo le jeu peut bugger (yah! La crise). PS: on peut jouer à deux quand même.

| | | |
|-------------|-------|------------|
| Console | _____ | Néo-Géo |
| Testeur | _____ | Fire Field |
| Graphisme | _____ | 17 |
| Son | _____ | 17 |
| Animation | _____ | 20 |
| Maniabilité | _____ | 18 |
| Total | _____ | 87% |

SUPER R-TYPE

Encore un shoot-them-up mais pas n'importe lequel, le successeur de R-Type (référence en la matière s'il en est).

Le jeu, très bien adapté, présente ici tous les défauts et les qualités de la SFC. En effet, les décors, les couleurs, les sprites, les musiques tout cela est parfait, mais l'animation, une fois de plus, pêche par sa lenteur à certains moments (ceci étant assez fréquent sur SFC).

Je conseillerais donc à tous d'attendre avant d'acheter une SFC que ce problème soit résolu. Un bon jeu quand même, offrant de nouveaux tirs plus puissants et des boss gigantesques.

| | | |
|---------|-------|---------------|
| Console | _____ | Super Famicom |
| Testeur | _____ | Fire Field |

Graphisme _____

Son _____

Animation _____

Maniabilité _____

Total _____

CLAUDIA SCHIFFER

Pas de digit de la belle Claudia ces pages pour une seule raison: le vidi-man (Grégory Cann, un bien qui sait reconnaître l'hygiène des membres de la BAGO et la sincérité des membres de la SFC) a une nette préférence pour Nico Pfeiffer (pff...). Du coup, impossible d'avoir un digit de l'intéressée, étant incapable d'en faire moi-même (je ne sais que pomper encore, mal).

Assez palabré comme cela, venons au test. Le jeu s'affole très vite. Ici, pas question de réfléchir, il faut tirer et discuter après la fin de chaque ciel (il y en a 3). Vous rencontrerez enfin l'Extase, une sorte d'entité mythique. Déjà, la tel un yaourt lyricéen, et recommencez le jeu. Pour les pros du stick uniquement.

| | | |
|-------------|-------|-----|
| Console | _____ | Co |
| Testeur | _____ | Fei |
| Graphisme | _____ | |
| Son | _____ | |
| Animation | _____ | |
| Maniabilité | _____ | |
| Total | _____ | |

RON MARSHAL

Ron Marshall est un jeu minable. Pas question de profiter de la machine, mieux vaut essayer de se suicider. Le but du jeu: savoir comment...

avec le choix entre la course à pied, la suite avec Bat Skin, entre un jeu rendu en retard à Feinders et à la fin l'absorption du Big Mac. Non, rouge. Peu importe...

Les graphismes sont nuls (photo-graphiquement), les chants sont nuls, la maniabilité cool, mais l'animation est excellente. N'est-ce pas? Love

| | | |
|-------------|-------|--------------|
| Console | _____ | Vec |
| Testeur | _____ | Zanny Yavenp |
| Graphisme | _____ | |
| Son | _____ | |
| Animation | _____ | |
| Maniabilité | _____ | |
| Total | _____ | |

ès une intro vous montrant
ers bonus, vous choisissez en-
quatre niveaux de difficul-
et reprendre ou non une sau-
arde.

re mission (et vous l'accep-
) consiste à aller casser à
ps de lasers en tout genre, la
nche des pas beaux de servi-
Pour ce, vous disposez (après
avoir rudement gagnés) d'une
aine de configurations pour
re SYD-FX, qui, à présent, peut
re pas mal de dégât. L'arme la
s puissante vous permet d'ex-
ser tous les méchants à l'é-
n, alors que la plus faible ne
s permet que de rayer l'écran
c de puissants laser (si, si,
est la plus faible !).

t au long des 6 niveaux, vous
ez en prendre plein les mi-
tes : commençons par les gra-
smes qui utilisent une palet-
incroyablement riche. En effet
passe d'une vallée de lave,
s fond, à une base aquatique
millante de cascades (avec
bruitages pour le grondement
l'eau, je vous dis pas !) en
sant par un vaisseau gigan-
que survolant une lune.

r l'animation, no problem, à un
me à deux (et là, j'vous dis:
délire !)(NDFeinders: mais de
i parle-t-il ???) ça fuse, ça
me et rotationne de tous les
és sans une once de ralentis-
ent. Exemple, et pas des moins,
s, le deuxième niveau est en
tie constitué d'un vaisseau,
quatre écrans de large fai-
t toute la largeur.

nt au plan sonore, aie, aie, aie
c'est beau (parmi les meil-
res musiques que j'aie enten-
à ce jour). Les chants guer-
rs avec paroles robotisées et
nts d'église sont à pleurer
joie. Les bruitages pètent le
à tous les niveaux (explo-
ns, voix digits, tirs, etc...).
ref, il n'y a pas d'équiva-
t, meme (et c'est déjà bien !)
arcade. Le top, j'vous dis, le
!

| | |
|-------------|------------|
| Console | Néo-Géo |
| Testeur | Fire Field |
| Graphisme | 18 |
| | 20 |
| Animation | 19 |
| Maniabilité | 20 |
| Total | 95% |

Game Over 6 est un jeu fantasti-
que. Vous devez y retrouver votre
chemin, et éviter de vous perdre
dans les nombreuses rubriques s'
y trouvant. Un conseil, commencez
à le lire de la première à la
dernière page, et tout ira mieux.
Graphiquement, c'est le délire, le
noir et blanc lui allant à mer-
veille. L'animation est tout aus-
si excellente, il n'y a qu'à lire
la foule d'articles bidons pour
s'en rendre compte. La bande son
est nulle, mais ça, on pouvait
s'en douter. Difficile de trans-
crire le charme hardcore des ri-
mes du posse nicomouc sur du pa-
pier. La maniabilité est exem-
plaire, du fait du format choisi.
Bref, Game Over 6 est un jeu ab-
solutement génial, mais un peu trop
fun peut-être. Vivement la suite!

| | |
|-------------|----------|
| Console | SCP 92 |
| Testeur | Feinders |
| Graphisme | 20 |
| Son | 00 |
| Animation | 20 |
| Maniabilité | 20 |
| Total | 92% |

CRS AU PARC

Dans ce beat-them-up très hard,
vous incarnez un jeune CRS char-
gé de surveiller les Skins lors
des matchs du PSG au Parc. Vous
êtes armé d'une matraque, d'une
bombe lacrymogène et de trois ou
quatre kilos de tomates, et devez
sévir dès qu'un jeune hooligan
lève un peu trop haut ses docs.
Vous n'avez droit qu'à une seule
vie, faites donc attention.

Graphiquement, on pourrait s'at-
tendre à mieux. Les sprites sont
trop gros et trop larges, et na-
turellement, en découlent de nom-
breux ralentissements (dans le
niveau du métro notamment). Coté
son, c'est pas trop mal, mais tout
est gâché par une maniabilité 0
combien désastreuse, provoquant
plusieurs débordements. Un petit
jeu moyen, sans plus.

| | |
|-------------|----------------|
| Console | Game Ducky Boy |
| Testeur | Ron Marshall |
| Graphisme | 14 |
| Son | 14 |
| Animation | 11 |
| Maniabilité | 06 |
| Total | 75% |

Vous en avez
de la chance !! Vous
êtes à bord du fanzine
numero 1. Enfin je l'es-
père. C'est mon avis.
Hein ???



LE MOIS PROCHAIN, UN SPECIAL EXPOS

Tu verras,
CRS, c'est un bon
boulot. Tu peux ta-
per sur tout ce qui
bouge. Un truc pour
les excites

Ah bon ?
J'ai l'air
excité ?



Vous aimez les serveurs minitel et pouvez vous connecter tous les deux sur le télétel 2 ? Vous pouvez venir sysanim sur le serveur FANZ, contactez Heavenly, en bal.

Recherche fanzine "Get Buzy". Contactez la rédaction.

Recherche le manuel du parfait petit batard. Contactez Ron Marshall et Amy Yavenpoort (adresses honteusement taggées sur les murs du métro).

PCCool recherche personnes pouvant être intéressées par la création d'un fanzine sur PC. Ecrire à Jean-Philippe Huguet, allée des Fourvières, 290 Saint Génis les Ollières. Sur le serveur FANZ, bal "PCCool".

Cherche amigamen étant intéressés par la collaboration au fanzine "Madriver". Ecrire à Marc Geffroy, Le Châlier, 61210 Putanges. Tél: 16-33-35-14.

Cherche tous les Runstrad, un autre et AMX Pagemaker pour faire enfin un fanzine "à la hauteur"... Contactez Feinders le mal-aimé, le petit poïste, et accessoirement l'idole du monde SCP 29, SCP 61 et SCP 92. Sieg!

Cherche contacts Game Boy et fanas Super Mario Land. Richard Cursaz, Forge, 61210 Putanges.

Cherche contacts Lynx et Atari ST, terminateurs de pots de fleurs et autre solide. Aurélie Dufoulon, Luzy et Marne, 52000 Chaumont.

Cherche contacts Mégadrive. Ecrire Gauthier Bohain, 118 résidence Ile France, 59600 Naubeuge.

Cherche contacts Game Gear et CPC us. Ecrire à Cédric Fontaine, 5 rue de la Roche, 85000 La Roche sur Yon. Minitel: 3615 ALP1:FANZ, bal "Arkadia".

Concierge cherche appartement au 7^e étage pour descendre le courrier au lieu de le monter (PA bien connue par les habitués de la salle 103 du bâtiment G de l'université Paris X).

- Fire Field cherche le moyen de faire taire Feinders. Ecrire à Gilles Clavel, 55 rue du Malaz, 74600 Seynod.

- Club d'échanges par correspondance pour Mégadrive, Nec, Game Boy, Séga Master System, Lynx. Achète jeux et cherche membres. Fun Club, 13 avenue des Acacias, 77290 Mitry Mory.

- Adhérez vite au Séga Club 93. Locations de jeux, fanzine, réunions, contacts, etc... Un an d'existence et déjà plus de vingt heureux. Anthony Sage, 36 rue Loubet, 93200 Saint-Denis. 48 22 16 43.

- Cherche désespérément étoile filante. Grégory Cann, 9 rue Béranger, 29200 Brest.

- Cherche contacts sur Amiga. Ecrire à Enigmatix, Sébastien Jean, 21 boulevard Paixhans, 72000 Le Mans.

- Cherche simulation cycliste et soft sur Cyrano de Bergerac sur CPC. Ecrire à Emmanuel Lefèvre, Grande Rue, 61210 Putanges.

- Fly Tox cherche exterminatrice de bugs pour relation durable.

- Cherche contacts Super Famicom. Ecrire à Olivier Marchiol, BP 4, 57940 Metzervisse.

- Cherche jeux, démos et contacts sur CPC. Sébastien et Thibault Phan, 6 rue Gabriel Loubeuf, 78360 Montesson.

- Vous aimez le PSG ? Vous éclatez de rire en entendant le mot "Racing 92" ? Rejoignez la LPCBEN. Ecrire au fanzine Victoria, 32 rue des Tisserands, 77930 Fleury en Bière.

- Cherche fanzines, démos et softs sur CPC. Cyril Raineau, 66 route de Degree, 72000 Le Mans. Sur le serveur FANZ, bal "Pokepoke".

- Cherche fils capable de réparer mon clavier CPC Amstrad. Lyric, Micro Boy, 28 avenue des Paguerettes, 93370 Montfermeil. Tél: 43 32 52 76. Vends poisson rouge et baleine bleue.



Rédaction: François Dréard, 4 rue du Tintoret, 600 Asnières, 47 33 22 5

Abonnements, anciens numéros, pin's: Stéphane Coulet, Game Over, Avenue du Moulin, 65100 Lourdes, 62 82 92

Minitel: 3615 ALP1:FANZ, "Gameover"

Ingrédients: Scanner Da Vinci, Trameur OCP Art 90, Oxford PAO (d'où nous venons en page de merde)

Abonnements par chèque (à l'ordre de Mr Couralet): format simple: 39,60 frs. Format avec pin's: 60 frs. Pin's à l'unité: 30 frs. Par deux: 50 frs. Par cinq: 20 frs. Anciens numéros disponibles au prix de 9 frs. Prix Game Over au numéro: 8 frs.

Personnage "Fly Tox": Laurent Toninello

Collaborations de Grégory Cann, Fire Field, Zanny Yavenpoort, Ron Marshall, Zorro, Yéti et TNT.