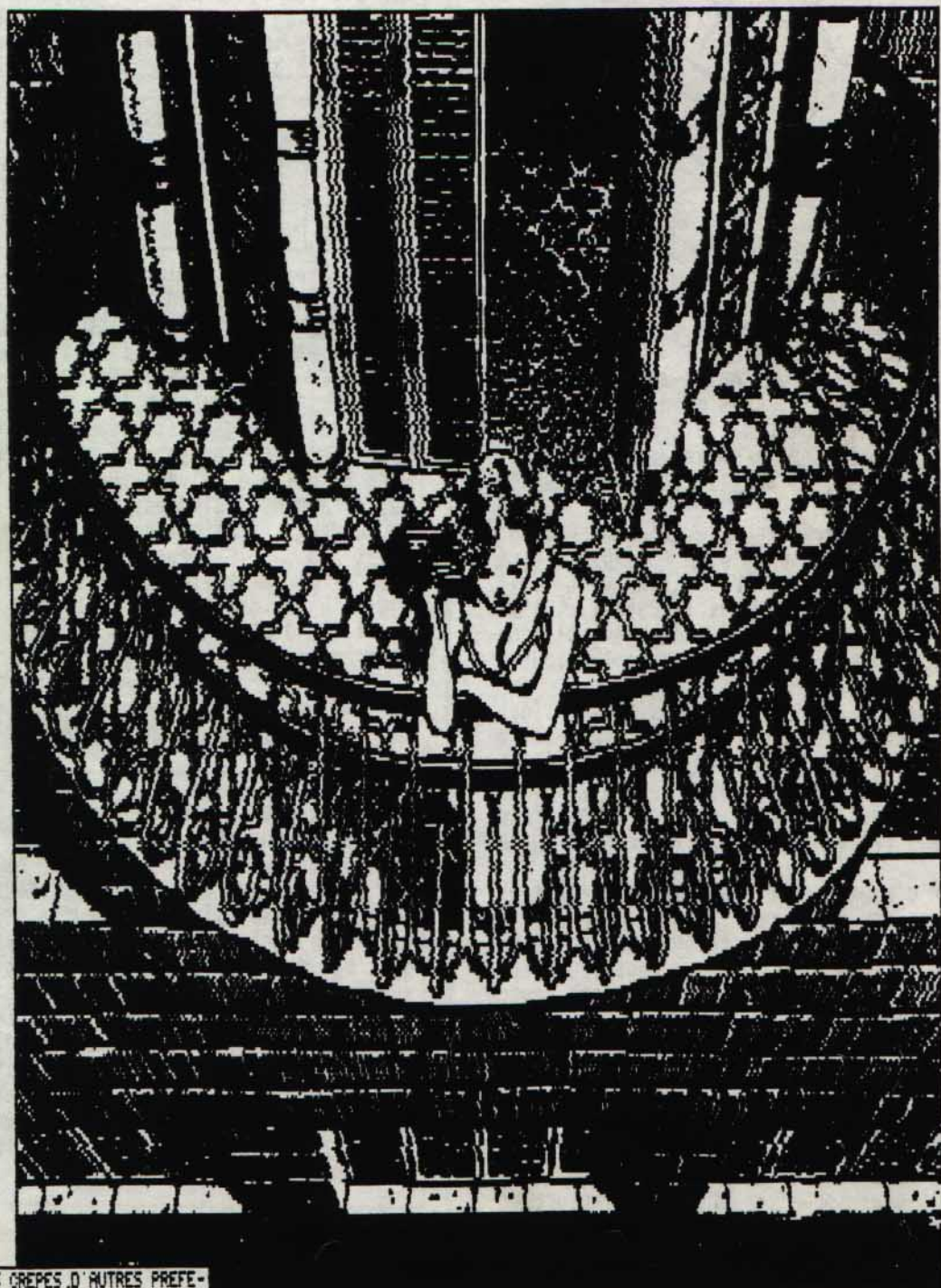


GAME OVER

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.

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

Autre 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 simple 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.

Pourquoi 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 Poste la hausse des prix des timbres. J'espère que vous nous comprendrez. Si vous êtes déjà abonné, bonne idée, n'ayez crainte, 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 sera. 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, sans exception, déguisés en sapin de Noël.

Si vous ne pouvez pas venir à ces mega-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 me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture, et rappelez-vous, Game Over c'est le Cash Supreme...



Fanatic serait le fanzine CPC D7 le plus connu, ce 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'Ozonville, 91200 Athis-Mons.

VICTORIA

Victoria est le premier fanzine que j'ai eu en ma 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'aimerais bien que 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... ben oui, et alors ?), blagues, et surtout le top fanzans un peu étrange (imaginez un peu... Game Over deuxième, c'est fou ça ! Ça devait être une blague de Nico). Bref, ça pourrait être mieux. Dis Nico, tu le fais en 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 machent pas du tout leurs mots, la mise en page est claire comme de l'eau de roche, les articles sont originaux, rien sur les démos par exemple (MDR on Marshall et Zamy Yavenpoort: 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

Drapeau 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 la loi", il paraît que ça plaît, quand on ne fait que parler démos !? Il faudra que quelqu'un m'explique ! Vous connaissez tous mon aversion pour le démomaking (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 voir... 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 dédié 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 en 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 13280 Raphèle les Arles. (NDRon Marshall & Zamy Yavenpoort: Feinders t'es chiant ! Tu trouves tous les fanz nuls !)(NDFeinders: 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, je 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 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 floues. Il fallait le signaler. Non ? Ah... 4,00frs. L'adresse: Helpzine, 29 rue des Chenes Verts, 44510 Le Pouliguen.

BOULI MAG

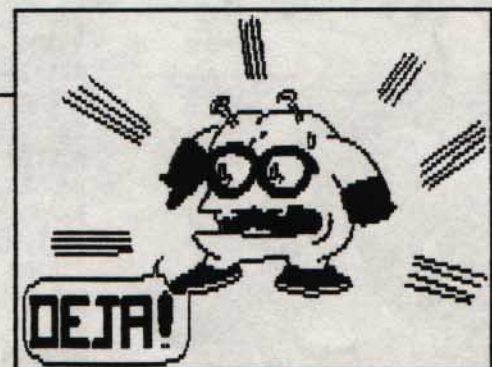


- 1- eh dites oh
- 2- good demos
- 3- demos qu'on attend....
- 4- old demos !
- 5- interilles
- 6- demos:recap

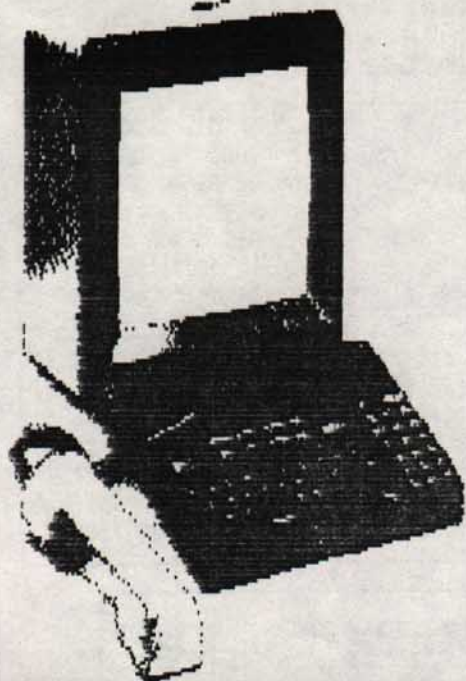
Bouli Mag est vraiment un fanz de merde, il faut le dire. Et je le dis. Pas question de baisser son froc ! Au programme, démos, démos, démos, et quelques fois aussi démos. A noter la présence de collages, malgré le support (CPC D7). Bref, Bouli Mag est un fanz immonde réalisé par une équipe de deux batards. 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 (NDZamy 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

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 trouverez :

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 bails (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 bails (NDFeinders: comme Gameover, Feinders et SCP, par exemple et au hasard), créer votre répondeur, vous mettre en absence ainsi que détruire votre bail 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 Zamy ??), 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 une multitude de salons privés pour être tranquille. Les salons permettent un dialogue plus rapide entre les connectés, et d'être présents à cinq connectés maximum par page. Vous pouvez créer vos mémos en *sal0.

Option numéro 4: le dialogue en rouleau. Encore mieux que le salon, le rouleau permet à 128 personnes maximum d'être présentes dans un genre de salon avec les messages qui apparaissent en bas et qui montent jusqu'à disparaître en haut après l'écriture de nouveaux messages par d'autres connectés. En revanche, le rouleau n'utilise pas le mode graphique. Option numéro 5: les rubriques. 34 rubriques vous sont proposées, avec pour chacune d'elles des animateurs cools (voir la fin de l'article). Toutes les consoles et ordinateurs ont leur rubrique et puis les rubriques annexes: actualités, cinéma, connectés, délires, humour, jeux de rôle, mémos, musique, pin's, poésie, sexe, sport, télévision, RTC, fanzines, serveur, divers, programmation et SOS jeux (NDFeinders: et oui, tout cela !).

Option numéro 6: le jeu connecté, qui donne un cadeau au 200ème connecté à y jouer.

Option numéro 7: le débat. Un débat sera ouvert tous les un-deux mois sur un sujet précis. Allez-y et donnez votre avis. Et si vous préférez proposer une idée de débat, écrivez en boîte aux lettres "débat". Des accès 3614 seront à gagner.

Option numéro 8: les petites annonces. Achetez, échangez, vendez, trouvez des contacts, etc... Bref, passez-y vos petites annonces, et vous recevrez vos réponses directement en boîte aux lettres.

Option numéro 9: les clubs (NDFeinders: aucun rapport avec ceux dont nous vous parlons dans Game Over !). Créez vous un club sur minitel après avoir cumulé 600 minutes de connexions en 36 15. Un club vous permet d'avoir une rubrique personnalisée, lisible de tous avec un annuaire des clubs existants. Vous bénéficierez d'un accès 36 14 permanent pour animer votre club.

Option numéro 10: le top fanzine. Votez pour votre fanzine préféré (NDFeinders: dis Steph', moi aussi je peux voter ?).

NOS DEUX REDACTEURS DE CHOC, ZAMY "KILLER" VAVENPOORT ET RON "TERMINATOR IF I WANT" MARSHALL VOUS INFORMENT: "NOUS VOUS RAPPELONS QU'IL VOUS FAUT DEJA UN TELEPHONE POUR UTILISER UN MINITEL". NON ???

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

Option numéro 12: le méga quizz !!! Un quizz de 200 questions dont 30 tirées aléatoirement par partie. Vous pourrez y gagner des consoles, des tee-shirts, des jeux, des pin's, des accès 36 14, etc.,...

Option numéro 13: le serv'infos. Toutes les infos sur le serveur FANZ en direct. Idéal pour savoir les petits trucs avant les autres.

Option numéro 14: le guide du serveur minitel: tous les mots clefs sont dans ce guide, ainsi que les codes pour faire vos propres dessins sur minitel...

Option numéro 15: l'adresse du responsable du serveur (nous écrire).

Option numéro 16: les ingos légales, hébergement...

De l'option 17 à 26, les options réservées aux fanzines, avec un choix privilégié pour l'AFC (NDFeinders: ou ce qu'il en reste...) , Game Over (NDFeinders: et ce qu'il sera), et le RTC 62 93 74 05 et tous les fanzines répertoriés, ainsi que tous les RTC et les clubs informatiques, ainsi que les renseignements pour toi fanzine qui désire être présent sur le serveur.

Services annexes: vous pouvez voter pour vos fanzines préférés en boîte aux lettres #hit, et consultez les résultats sur le prochain numéro de Game Over.

Les rubriques sont tenues et mise à jour par quelques connectés, dont Hélène, Heavenly et Gameover.

Voici maintenant la liste de quelques mots clefs:

*DIA permet d'accéder au dialogue direct et à la messagerie, où que vous vous trouviez sur le serveur.

*BAL permet d'accéder au menu général des boîtes aux lettres.

*ANN permet de consulter l'annuaire des connectés.

*CRE permet de vous créer une boîte aux lettres si ce n'est pas déjà fait, et que vous êtes nouveau sur le serveur.

*LIR vous permet de lire les messages que vous aurez reçus en boîte aux lettres durant votre absence.

*SAL 1 vous permet d'accéder au salon numéro 1.

*SAL vous permet d'accéder au menu général de la rubrique salons.

*SAL GAG vous permet d'accéder au salon privé GAG.

*RUB 12 vous permet d'accéder à la rubrique 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 correspondant en messagerie en lui envoyant une décharge électrique dans les doigts. Idéal si vous rencontrez Zammy Yavenport ou Ron Marshall en dialogue.

Voilà le guide du serveur FANZ terminé. 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 venir les bénéfices réalisés !! Et bonjour la note de téléphone vu que vous deviez gérer votre serveur et créer les pages le composant en 36 15, à environ un franc la minute (0,98frs)...

PLAYERONE ET ACPC

MSE a lancé il y a quelques mois déjà les serveurs 36 15 Playerone et 36 15 ACPC. Au programme quasiment les mêmes 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 lettres, messagerie, dialogues directs, téléchargement sur PC, rubriques-à-brac, les meilleurs magasins micro-ludique, la fabrication de pin's (non ?), et un annuaire RTC. À noter que si vous téléphonez 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, Zammy Yavenport et Ron Marshall viennent de créer le 33 69 Bouli, le serveur minitel 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, Super Grafx, Core Grafx, Nintendo ES, Master System, etc... Bref, c'est génial !! Seule restriction le prix: 4036 frs la minute, ce qui est quand même cher. N'est-ce pas ?

Heavenly, Feinders

G
O
U
L
I
M
A
G
E

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 REDACTION



BOULI MAG
C'EST GAI

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...

MEETING 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.

FIRE 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.

VARUE

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

HEAVENMAG

J'ai lu dans plusieurs fanzines décemment très mal informés qu'Heavenmag était mort avant d'être né. Heu, bougez 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...

FELEE 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 Namy Nova et une pub pour Radio Boulniche. Grave...

MEETING 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 je les comprends parfaitement, vu que l'APC devait y avoir un stand. Heureusement, le fanzine NDC (Noix de Croco) a eu une idée de génie: réunir plusieurs fanzines et plusieurs démomakers afin de faire un meeting colossal à Lyon, en novembre. Etant invités, nous essaierons d'y aller, et de vous raconter ce qu'il s'y est passé. Sympa.

SEANCE

A l'université Paris X (Nanterre) les 10 tickets-restaurants coutent désormais 115 balles au lieu de 100. Pourtant 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 joystickers 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 Gadjet, 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 chou à mi-chemin entre le simple catalogue et le fanzine amélioré. 5 magasins à ce jour, deux à Paris (Coconut Etoile 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 côté 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 Famicom, Game Boy, Lynx, Mégadrive, Master System, Game Gear, NES... Très intéressant. Voici sans tarder l'adresse du Fun Club : 13 avenue des Acacias, 77290 Mitry Mory. Téléphone : 64 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 se propose de vous copier le dernier numéro de Micro Boy, le 8, vu que Lyric ne peut le faire lui-même. Il vous suffit simplement d'envoyer une disquette et 4,00 F en timbre à la rédaction. De même, vous pouvez si vous le voulez avoir de la même manière tous les numéros de feu-Croc'Rom (4 numéros). On ne vous copiera pas Arkadia, Grégory Cann pouvant le faire tout seul sans l'aide de personne (et deux disquettes, c'est long...). A propos d'Arkadia, vous devez savoir que la rédaction a déménagé. Il faut désormais écrire à : Grégory Cann, 9 rue Béranger, 29200 Brest. Autre offre du Club Game Over (nom très recherché...), la possibilité de recevoir pour 2,50 frs le numéro papier de Mad Driver (2 pages). Enfin, nous distribuons Bouli Mag. Mais là, n'envoyez rien, vous pourriez être déçu.

Le fanzine CPC D7 Atlantis (ex-Gnasher), dont vous parlerons dans Game Over 7, vous propose de recevoir contre l'envoi de jolies disquettes et de beaux timbres toute une série de slide shows tous plus jolis et beaux les uns que les autres... Au programme : le collègue fou, fou, fou (l'émission favorite de Zanny Yavenpoort et Ronny Marshall), Indra (dont vous avez beaucoup entendu parler dans Game Over 5...), Neneh Cherry (heu...oui), le collègue préhistorique, Dieu (avec mon autorisation évidemment), Windsurf (ah la plage, les filles, le soleil, la mer, le pétrole...) , Jus-

tify my love (le clip de Madonna), Cat's Eye (Atlantis serait-il sponsorisé par une boîte japonaise ?), Madonna Cherish, Blue Night 1 (à ne pas confondre avec Blue Mag 1, même si c'est un slide show classé X), Nathalie Simon, Sea, la secte, SMW 91 (en 16 teintes), Ninja Saga, Bebe Show (avec l'autorisation du Gros Porc) et enfin les Simpsons (dont le jeu sortira aussi sur les consoles Nintendo et Ségà). L'adresse du club freeware Atlantis : 84 rue Jean Jaurès, 76550 Offranville.

La suite de cette première rubrique sur les clubs ressemble à un annuaire, et nous nous en excusons. Nous avons été pressé par le temps dans ce numéro et nous vous promettons que notre septième édition sera plus sérieuse, et ne ressemblera pas uniquement à une démonstration de mise en page (n'est-ce pas ?).

Le Ségà Club 93 vous propose locations de jeux (ouvertes aux non-adhérents moyennant un supplément de 50%), réunions et contacts. Ecrire à Anthony Sage, 36 rue Loubet, 93200 Saint Denis. Téléphone: 48 22 16 43.

Le Nec'lub change de nom. Vous aurez désormais affaire à "l'Engine Club". L'adresse: Engine Club, C3, Les Pervenches, 10 bis avenue Sainte-Anne, 13700 Marignane. Téléphone: 42 31 33 46.

Vous avez une Game Boy ? Tentez alors le MAO of Game Boy, un club qui vous propose des échanges de jeux, des occasions, des promotions, et même un journal (yop !, un nouveau confrère !). Contactez Dao Boumxou, 24 rue Edgar Degas, 93 Aulnay sous

Bois. Téléphone: 48 22 16 43.

Philippe Bezon dirige une association sur NES, Core Grafx, Game Boy, Super Grafx, Game Gear et MSX !! La création d'un fanzine trimestriel est en projet. Chouette, ça nous ferait 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 Game 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 fonder un club Ségà Mégadrive et Master System en Bretagne. 26 bis rue Langevin, 29200 Brest (ça doit être un club du Tonnerre).

Voilà la première rubrique club achevée. Elle ne demande qu'à vivre. Pour cela, envoyez-nous vos articles, n'ayez pas peur, on ne va pas vous manger. Nous tenons tout particulièrement à remercier les présidents du Fun Club, Roger Polguère, et du Ségà 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 septembre (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

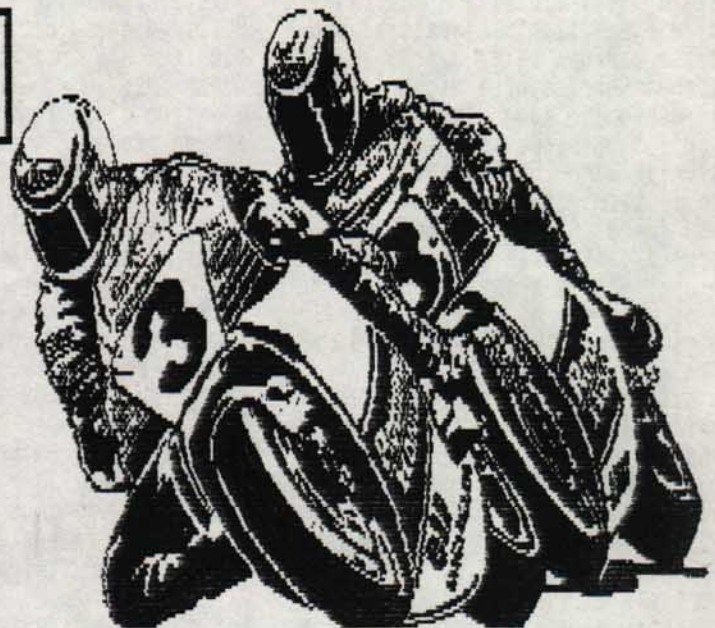
ILS L'ONT DIT...

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 crée Joypad ! Sans doute pour faire la nique à Consoles+ et à 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-t-on ? 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. Délaissions 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 une bonne dizaine de minutes (thermostat 8 ou 9), et vous obtenez le look joypadéen. Sym-pa 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 manie de vouloir mettre des notes partout ! J'en connais qui vont même qui vont jusqu'à noter les fanzines, et mettre 12 voire 13 et demi à Game Over... sur 20. N'ayant pas du tout ce genre d'humour, je ne noterai pas Joypad, et conclurai en vous disant que je préfère toujours mon Joystick adoré et son Consoles News.

Au début de l'année, je n'osais même plus 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 avez parfaitement vu, au sexe. Cet été, j'ai eu la remarquable idée de me rendre chez mon libraire adoré (salut Beach Break), et de feuilleter Micro News. "Mais c'est pas mal 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 Ventillard ont repris le mag, et 80% des défauts passés ont été éliminés. Histoire de marquer le changement, Micro News a même déménagé. Exit les locaux de Nanterre (ah, Nanterre, sa préfecture, sa gare, sa fac), et bonjour la rue de Bellevue, dans le 19^{ème} arrondissement de Paris (ah, Paris !). Oui, bon, tout cela c'est bien, mais le contenu, qu'est-il devenu ? Et le look ? Le prix ?

NUMÉRO 1
joypad
LES JEUX SUR CONSOLES

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

Le paragraphe suivant est réservé aux anciens lecteurs de Micro News. Matelots, je suis ravi de vous apprendre que "Sex Machine" n'est plus. Vous ne verrez donc plus les seins de Samantha Fox ou les hanches de Sabrina dans Micro News... Il fallait le signaler. Si, comme Blue Mag, vous n'achetiez Micro News que pour cela, allez voir ailleurs...

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

Pour votre information, sachez que Méga Force 2 est sorti début septembre, et que j'y ai noté plusieurs améliorations... Si vous avez une console Sèga, jetez-y un oeil, on ne sait jamais. Côté MSE, c'est nettement moins brillant. Player One a augmenté de 10 francs en un an, pour 30 pages en plus. Le pire, c'est que la mise en page est toujours la même. Quant à Amstrad Cent Pour Cent c'est de pire en pire. Il faudrait d'ailleurs que tous les fanzines le disent. Remarque, personne n'y peut rien, les CPC sont à l'agonie, c'est tout. Am'Star est égal à lui-même. Génération 4 a semble-t-il du mal à suivre Joystick/Joypad et Filt/Consoles Plus, qui se livrent un combat de toute beauté. Qui va gagner ?? Aucune idée, mais quelque chose me dit qu'aucun des deux ne gagnera sur les deux tableaux... Quoi ? Vous voulez des nouvelles de Bouli Mag ? Pas question. Un article en page 3 suffit largement pour cette... "chose".

Voilà cette revue de presse de fin d'année terminée. Vous trouverez pour notre numéro-anniversaire un spécial revues étrangères. Si tout va bien.

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

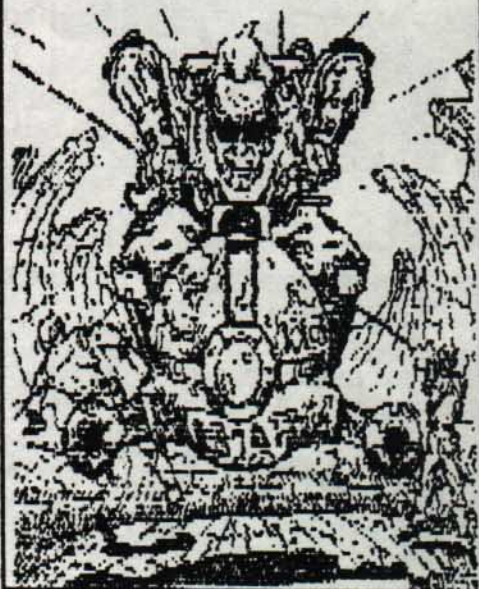
Ok, c'est la revue idéale pour se bidonner un coup. Regardez-y surtout les multiples rubriques courrier, c'est à mourir... de rire. J'en suis à me demander qui peut envoyer à une revue de telles absurdités, du genre "faut-il se laver après le coit", ou encore "comment lui dire de mettre un préservatif", etc... Vraiment, je ne vois pas ! A moins de s'appeler Ron Marshall ou Zanny Yavenport (ou l'inverse), bien entendu. Vous trouverez cette revue culturelle toutes les semaines, en kiosque, pour 5 francs je crois (je n'irai pas l'acheter pour vérifier...), un numéro faisant une trentaine de pages. Mouais, eh bien je préfère encore regarder Santa Barbara, voire le Juste Prix. France, ton avenir est assuré !

COUVERTURE SAME OVER NUMERO 1

NUMERO 1 - JOURNAL DE L'ESPECE - 8, rue de la

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 ...





GHOST PILOTS

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

Après une intro mœdique (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	18
Son	18
Animation	12
Maniabilité	15
Total	81%

CLAUDIA SCHIFFER

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

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

Console	Coin-op
Testeur	Feinders
Graphisme	19
Son	19
Animation	20
Maniabilité	19
Total	99%

RON MARSHALL

Ron Marshall est un jeu minable. Ici pas question de profiter de la vie, mieux vaut essayer de se suicider. Le but du jeu: savoir comment... Vous avez le choix entre la course poursuite avec Bat Skin, entre un test rendu en retard à Feinders et entre enfin l'absorption du Big Mac bleu. Non, rouge. Peu importe...

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

Console	Vectrex
Testeur	Zammy Yavenpoort
Graphisme	02
Son	01
Animation	20
Maniabilité	15
Total	69%

Tests Fous

NOUS EN AVONS UN PEU ASSEZ DES TESTS DE CAR TOUCHES. ALORS NOUS AVONS DECIDE DE TESTER CE QUE NOUS VOULIONS APRES TOUT, ON FAIT UN FANZINE DELIRANT, PAS UNE REVUE PRO. C'EST CASH!



Après une intro vous montrant divers bonus, vous choisissez entre quatre niveaux de difficulté et reprenez ou non une sauvegarde.

Votre mission (et vous l'acceptez) consiste à aller casser, à coups de lasers en tout genre, la tronche des pas beaux de service. Pour ce, vous disposez (après les avoir rudement gagnés) d'une dizaine de configurations pour votre SYD-FX, qui, à présent, peut faire pas mal de dégât. L'arme la plus puissante vous permet d'exploser tous les méchants à l'écran, alors que la plus faible ne vous permet que de rayer l'écran avec de puissants lasers (si, si, c'est la plus faible !).

Tout au long des 6 niveaux, vous allez en prendre plein les mirrettes : commençons par les graphismes qui utilisent une palette incroyablement riche. En effet on passe d'une vallée de lave, sans fond, à une base aquatique fourmillante de cascades (avec des bruitages pour le grondement de l'eau, je vous dis pas !) en passant par un vaisseau gigantesque survolant une lune.

Pour l'animation, no problem, à un comme à deux (et là, j'veus dis : le délire !)(NDFeinders : mais de quoi parle-t-il ????). Ça fuse, ça zoomme et rotationne de tous les côtés sans une once de ralentissement. Exemple, et pas des moindres, le deuxième niveau est en partie constitué d'un vaisseau, de quatre écrans de large faisant toute la largeur.

Quant au plan sonore, aie, aie, aie que c'est beau (parmi les meilleures musiques que j'aie entendu à ce jour). Les chants guerriers avec paroles robotisées et chants d'église sont à pleurer de joie. Les bruitages pètent le feu à tous les niveaux (explosions, voix digits, tirs, etc...). En bref, il n'y a pas d'équivalent, même (et c'est déjà bien !) en arcade. Le top, j'veus dis, le top !

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

Game Over 6 est un jeu fantastique. 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 merveille. L'animation est tout aussi 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 transcrire le charme hardcore des rimes du posse niconic sur du papier. La maniabilité est exemplaire, du fait du format choisi. Bref, Game Over 6 est un jeu absolument 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 chargé 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'attendre à mieux. Les sprites sont trop gros et trop larges, et naturellement, en découlent de nombreux ralentissements (dans le niveau du métro notamment). Côté son, c'est pas trop mal, mais tout est gaché 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'espère. C'est mon avis. Hein ???



LE MOIS PROCHAIN, UN SPECIAL EXPOS

Tu verras, CRS, c'est un bon boulot. Tu peux taper sur tout ce qui bouge. Un truc pour les excités.

Ah bon ? J'ai l'air excité ?



- Vous aimez les serveurs minitel et pouvez vous connecter tous les deux jours sur le télélet 2 ? Vous pouvez devenir sysadmin 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 Zanny 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, 69290 Saint Genis les Ollières. Sur le serveur FANZ, bal "PCCool".

- Cherche amigamen étant intéressés par la collaboration au fanzine "Mad Driver". Ecrire à Marc Geffroy, Le Chatelier, 61210 Putanges. Tél: 16-33-35-00-14.

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

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

- Cherche contacts Lynx et Atari ST, exterminateurs de pots de fleurs et platre solide. Aurélie Dufoulon, Luzy sur Marne, 52000 Chaumont.

- Cherche contacts Mégadrive. Ecrire à Gauthier Bohain, 118 résidence Ile de France, 59600 Maubeuge.

- Cherche contacts Game Gear et CPC Plus. Ecrire à Cédric Fontaine, 5 rue Foch, 85000 La Roche sur Yon. Minitel: serveur FANZ, bal "Arkadia".

- Concierge cherche appartement au 7^{ème} étage pour descendre le courrier au lieu de le monter (PA bien connue des 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, Sèga Master System, Lynx. Achète jeux et cherche membres. Fun Club, 13 avenue des Acacias, 77290 Mitry Mory.

- Adhérez vite au Sèga 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 LPCDEM. 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 Paquerettes, 93370 Montfermeil. Tél: 43 32 52 76. Vends poisson rouge et baleine bleue.



Rédaction: François Drougard, 4 rue du Tintoret, 92-600 Asnières, 47 33 22 56

Abonnements, anciens numéros, pin's: Stéphane Couralet, Game Over, Avenue Jean Moulin, 65100 Lourdes, 62 94 82 92

Minitel: 3615 ALP1:FANZ, bal "Gameover"

Ingrédients: Scanner Dart, Vidi Trameur, OCP Art Studio, Oxford PAO (d'où notre mise en page de merde)

Abonnements par chèque (ordre Mr Couralet): formule simple: 39,60 frs. Formule avec pin's: 60 frs. Pin's: à l'unité: 30 frs. Par deux: 25 frs. Par cinq: 20 frs. Anciens numéros disponibles au prix de 9 frs. Prix de Game Over au numéro: 8 frs

Personnage "Fly Tox": Laurent Toninello

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