

W S S W H E L P Z I N E W S S W

Le Journal des aventuriers en détresse...



Chers amis lecteurs, bonjour !

Eh oui ! Déjà le neuvième numéro de HELPZINE. Bon, passons tout de suite aux faits : la surprise annoncée dans le numéro de Septembre ne sera pas pour ce mois-ci, mais annonçons tout de même la couleur : ce sera un concours inter-fanzines, plus particulièrement dédié aux possesseurs de CPC. Vous trouverez le règlement quelque part dans ces pages. Prenez votre mal en patience. Comme vous allez le remarquer ce numéro est un

peu moins illustré que celui de Septembre, mais ça s'arrangera dès le mois prochain avec notamment une couverture. A propos, savez-vous pourquoi j'ai choisi ce dessin d'intro ??? Tout simplement parce qu'Octobre est traditionnellement le mois des vendanges. Ah ! encore une chose : il faudra désormais 1 timbre à 3.80 F pour recevoir HELPZINE en raison de l'augmentation du nombre de pages, mais cela est mieux expliqué quelques pages plus loin. Allez salut, et au numéro 10...

ZaX.

NAUPITI ISLAND

CHRONIQUE DONNEE PAR ZAX ET J.R

(c) LANKHOR 1990

Scénario : SYLVIAN

Programme : J.L.LANGLOIS, B.GOURIER & C.DROIN

Graphismes : D.SABLONS

Son : A.BESCOND & B.LANGLOIS

III - Additif no 1

Désormais ce cahier sera apériodique (en fonction de ce que je trouverai), et composé d'additifs.

Pour descendre dans le puits, prenez la corde dans le salon de Maguy, utilisez la pierre trouvée chez Marie dans le trou du puits, utilisez la corde sur l'arbre et ne descendez QUE si le bassin est vide. En bas, il faut appuyer sur le petit motif, pour que la grille s'ouvre.
Pour ouvrir la trappe (chez Maguy), tournez la lampe, examinez-la : une clé ! Utilisez la clé sur la trappe qui est sous le tapis, et vous irez dans les grottes (qui pourront être un sujet de conversation).
Pour aller dans la chambre de Lucie : ouvrez l'horloge chez Maguy, et examinez-la : une clef. Ensuite, vous pourrez aller chez Lucie.
De nouvelles caches : une latte de parquet chez Marie, examinez sous tout les oreillers, chez Sue, dans le petit vase, il y a une montre. D'autres caches prochainement...

SECRET DEFENSE : OPERATION STEALTH

SOLUTION EN PLUSIEURS EPISODES DONNEE PAR ZAX
(c) DELPHINE SOFTWARE 1990

Scénario : P.CUISSET & P.CHASTEL
Programme : P.CUISSET, P.CHASTEL & J.MARTINEZ
Graphismes : IMAGEX, M.BACQUE & E.LECOZ
Son : J.BAUDLOT & M.MINIER

Vous voici maintenant au centre-ville. Suivez la rue en haut à gauche de l'écran et entrez dans la banque. Utilisez la liasse de billets sur l'employé qui est au guichet. Effectuez cette opération deux fois. ressortez de la banque, et revenez devant le fleuriste. Utilisez la monnaie sur la vendeuse, et prenez un oeillet rouge. Il doit vous rester encore de la monnaie. Utilisez l'oeillet rouge sur John. revenez vers la banque, et allez en haut à gauche. Vous êtes dans le parc. Allez sur le banc. Après la séquence animée, partez vite si vous ne voulez pas être accusé de meurtre !!! Actionnez la carte et clé, et revenez dans la banque. Descendez les escaliers (au premier plan). Euh ! Zut ! Remontez. Utilisez la carte sur l'employé du guichet. Vous pouvez descendre. Utilisez la clé sur le bon coffre (numéro marqué sur la carte). Actionnez la calcu-

latrice. Prenez le boîtier et l'enveloppe, et... Vous voici dans la mine. Actionnez le sol. Utilisez les liens sur le morceau de métal... Libre !!! Actionnez le morceau de métal. Actionnez le pic sur la paroi rocheuse qui dégage un air frais. Sauvegardez puis entrez dans l'ouverture. Vous êtes au premier jeu d'arcade... Une fois ce (léger) obstacle passé, vous revoici au centre-ville. Allez en bas à gauche de la banque. Parlez deux fois à l'homme, utilisez la monnaie sur l'homme. Allez à l'hôtel, puis rentrez par la porte à battants. Actionnez la porte de l'escalier et montez au dernier étage. Là, allez à la troisième porte, que vous actionnerez... Sur le bateau, actionnez le bracelet. Vous allez être jeté à l'eau. Une fois au fond : actionner bracelet, actionner fille. Si vous avez été assez rapide un bateau va venir vous chercher. Suit alors une longue phase animée, à l'issue de laquelle vous vous retrouverez dans les labyrinthes. Vous avez un mois pour en sortir, jusqu'à notre prochain rendez-vous...

En proposant

- 1 solution complète (inédite),
gagnez 1 abonnement de 3 mois à HELPZINE.

- 1 réponse à une question de la rubrique Q-R,
ou un truc pour la rubrique EN VRAC,
gagnez 1 numéro gratuit d'HELPZINE.

DES LE MOIS PROCHAIN HELPZINE AURA UNE COUVERTURE ! GENIAL, NON ???



Attention ! Pour recevoir HELPZINE, il faudra désormais m'envoyer un timbre à 3.80 F, car votre fanzine favori va s'agrandir et donc, les frais de port vont augmenter. Pour ceux qui s'étaient abonnés avant cette mesure, de même que pour ceux qui ont gagné des numéros rien ne change...

Eh !!! Z'avez vu ??? C'est la première digit qui paraît dans HELPZINE. Il y en aura d'autres...

Les portes du temps

- TRUCS DONNES PAR ZAX -

(c) LEGEND SOFTWARE 1989

Scénario : O.MORAZE
Programme : R.SAINT-ARNAULD
Graphismes : A.SELO, D.QUENTIN
Son : D.ALONSO

Quelques trucs et astuces :

Au début : prendre lunettes, est, prendre carte, mettre lunettes, lire carte.
est, tapez (le code trouvé sur la carte : 27482 normalement) 27482, prendre
shoker, nord, utilise shoker, sud, ouest, ouest, descendre, entre 1 ou 2 ou 3
ou 4 (selon l'époque où vous voulez aller).

Au Japon, pour avoir un certificat de passage, tapez :

Est, est, monte arbre, utilise paralyso-pulseur, fouille ninja, descends, montre
ninja, ouest, ouest, nord, ouest, nord (s'il est plus de 10 h), demande certifi-
cat, achète certificat.

C'est tout ! Je sais, c'est mince, mais que voulez-vous...

J'aimerais bien, que l'on m'éclaire sur les points suivants :

Comment rentrer dans la grotte (préhistoire), comment utiliser le parchemin
d'invisibilité (trouvé au Japon), ~~comment ne pas se faire tuer chez les Mayas,~~
et je crois que ça suffit...

Abonnez-vous !!!

3 mois : 3 timbres
à 3.80 ff

6 mois : 6 timbres
à 3.80 ff

Parmi, les nouveaux
abonnés, chaque mois
un tirage au sort :
Gagnez un no gratuit
de HELPZINE.

Microzine

Un fanzine pour les passionnés de la
programmation sur CPC. Très bien réa-
lisé, il enchante les novices et experts
du code Cépécien...

Pour le recevoir :

MICROZINE : Bourg de Brech'h 56400 Auray

Frais : 1 timbre à 2.30 F

en vrac...

Rubrique très mince, ce mois-ci, car je n'ai pas
reçu grand'chose. Mais enfin, activez-vous !!!

Indiana Jones et le Temple Maudit :

Quand le message ' Stop tape : Do not rewind '
apparaît, taper JIMBO, puis appuyer sur FIRE. Si
vous ne désirez pas chercher les entrées des
autres niveaux, appuyez sur la touche '3'.

Régis GILLET.

Ghostbusters :

Taper OWEN et répondre YES à la question. Ainsi,
vous disposerez de 720 000 \$ au lieu de 10 000 \$

Régis GILLET.

QUESTIONS // REPOSES

Pas grand'chose là non plus, mais je reçois quand même plus de Questions que de Réponses, ce qui est ennuyeux.

QUESTIONS :

Head Over Hells :

J-L Buretti réclame des astuces pour ce jeu...

Ghostbusters II :
Rodrigue demande quelles directions faut-il prendre pour aller au musée avec la statue de la liberté.

--- operation O.C.R.a.a ---

C'est une opération qui fut lancée il y a de cela quelques mois par nos confrères d'AMSTRAD MAG. Elle consiste en ceci : si vous vous y associez, vous devez refuser systématiquement d'acheter un jeu piraté puis rediffusé par un Revendeur Amateur et Abusif. Si vous ne fournissez plus ces revendeurs, il n'y en aura plus. Non à la vente illégale de jeux !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Une démo d'information est disponible notamment à la rédaction de HELPZINE. Pour la recevoir envoyez un DK vierge plus 1 timbre à 3.80 F à :
HELPZINE : 29 Rue des Chenes Verts
44510 Le Pouliguen.

PHOTOCOPIEZ-MOI !
DIFFUSEZ-MOI !
NE ME JETEZ PAS !
NE ME VENDEZ PAS !

AMSTRAD MAG

C'est un fanzine génial sur disquette AMSTRAD. Beaucoup de rubriques, toutes intéressantes, et bien réalisées. Un fanzine indispensable pour tout AMSTRADien qui se respecte.
Pour le recevoir une seule adresse :
AMSTRAD MAG : 40, Rue Mansart 59200 Tourcoing.
Frais : 1 dk 3" + 1 timbre à 3.80 F

LE REGLEMENT

- DU CONCOURS -

Art 1. Ce concours est ouvert à toute personne désireuse d'y participer, et ce, sans obligation d'achat.

Art 2. Les fanzines concernés peuvent modifier ou annuler le présent règlement à tout moment, et ce, sans préavis.

Art 3. En cas d'ex-aequo, la question subsidiaire déterminera le vainqueur. S'ils sont plusieurs, ils seront départagés par tirage au sort.

Art 4. Si le vainqueur ne possède pas d'AMSTRAD CPC Disquette, le jeu ESPION sera remplacé par un lot équivalent.

Art 5. Les bulletins-réponses devront être retournés à l'un des trois fanzines concernés avant le 25 Décembre 1990 à Minuit, le cachet de la Poste faisant foi.

Art 6. Les bulletins-réponses ne pourront être retournés qu'à l'un de ces trois fanzines :

RESET : Mr Etienne JP - 'les fossés' -
Boulevard de l'Europe 72600 Mamers

RUNSTRAD : Mr Aubert Patrick - 58, Rue de la Briquetterie 17000 La Rochelle

HELPZINE : Mr Christin Nicolas - 29, Rue des Chenes Verts 44510 Le Pouliguen

Salut à JR, ILS, ALEX, RODRIGUE, RESET, RUNSTRAD, CROCO PASSION, AMSTRAD MAG...
et à GUILLAUME, of course !!!