

LIBRAIRIE
TIQUE-NRHOIT

Secret of Monkey Island

UN GRAND DOSSIER ! - LE TOP DES DEMOS :
TOUJOURS PLUS FORT ! - ET AUSSI... LA
REVUE DES FANZINES, DES ASTUCES EN VRAC



EDITO

No 14

Confus... Oui c'est vraiment ce que nous sommes, après 6 mois d'une TRES longue absence. Pour notre défense nous dirons que des bouleversements rédactionnels importants ont eu lieu, avec notamment le départ de Lantarus et d'Eriorg sous d'autres cieux informatiques (ils n'auront participé qu'à un seul numéro, dommage...), et d'autres problèmes (virus, etc...) sur lesquels je ne m'étendrai pas. Enfin, bon, vous le tenez bien entre vos mains ce HELPZINE no 14 qui a bien failli ne jamais sortir ! C'est bien là le principal. Vous avez donc un numéro d'été, bien qu'il ne paraisse qu'aujourd'hui 10 Septembre, car le numéro 15 ne devrait pas trop tarder (espérons). Vous noterez que les rubriques Questions/Réponses et En Vrac ont disparu, ce n'est que partie remise ! En attendant, bonne lecture, et à bientôt...

ZAX

Sommaire

ABROAD.....	Page	7
LE TOP DES DEMOS.....	Page	7
THE SECRET OF MONKEY ISLAND.....	Page	7
ILS ARRIVENT.....	Page	10
LE MOT DE LA FIN.....	Page	11
RECAPITULATIF ADRESSES.....	Page	12
BD : BLAKE CRAWFORD.....	Page	12



Helpzine no 14

Redacteur en chef : Nicolas Christin
 Redac'chef adjoint : Alexandre Cova
 Redaction : Cedric Malecot
 Scannerisations : Francois Charrier
 Nicolas Christin
 Dessinateur : Olivier Texier
 Maquettiste : Nicolas Christin

HELPZINE - 29, Rue des Chenes Verts
44510 Le Pouliguen

ABROAD

Revoici la rubrique qui vous a tant plu, vos nombreuses lettres en témoignent... Alex et Zax, vont à nouveau passer au crible les dernières productions parvenues à la redac'. Contrairement à ce qui avait été annoncé au numéro précédent, cette rubrique ne sera qu'une revue de presse...

Bien, regardons un peu du côté de Game Over, le fanzine des consoles... C'est Alex qui s'y colle, et c'est pour le numéro 3.

La mise en page, tout d'abord : elle fait brouillon, du fait des scannérisations pas toujours judicieusement placées. Toutefois, les tests nous décrivent bien les jeux, bien que les notes soient un peu larges (65% ne correspond pas à une note nulle ! Et 75% n'est pas la moyenne !). Le contenu est dans l'ensemble assez irrégulier : parfois bon, souvent pas mal, rarement nul. Un bon point pour finir : quasiment TOUTES les consoles sont représentées, ce qui est quand même important. Note : 12/20.



Pict, en pleine forme visiblement.

La main de Zax (moi !) tombe alors sur quelque chose... le Magazine. Voyons ce qu'il vaut.

Je suis tout de suite frappé par la nudité des pages : il n'y a quasiment rien à lire !!! La maquette est inexistante, les digits sont rares (bien que le singe de la page 3 soit super). Deux articles méritent toutefois l'attention : le premier concerne le minitel, ou comment passer sur les 3615 au prix des 3614, et le second, l'Amstrad Expo 90 (c'est quand même pas récent), qui est le compte-rendu le plus complet qui m'ait été donné de voir (on y parle même de ce qui s'est passé au resto). Enfin, tout cela reste quand même assez faible dans l'ensemble. Ce n'est pas grave : ce n'est qu'un numéro 1 et le rédacteur est à l'armée. Attendons de voir les prochains numéros pour nous faire une meilleure idée. Note : 08/20.

Zieutons désormais Heavenmag (test d'Alex et de Zax). Attention ! Nous n'avions qu'une préversion sous la main !

L'impression en laser fait très pro, et c'est vraiment facile à lire ce qui est non-négligeable. Les dessins de Yacine (qui bosse aussi pour Joystick) sont sympas et marrants. Toutefois, la mise en page fait un peu vide (peut être est-ce du à la clarté de l'impression ?). Le prix aussi nous semble excessif : 8 Francs, c'est un peu cher ! Les textes sont assez intéressants. Ça ressemble beaucoup à Game Over, mais en mieux. Note : 14/20.



Il me tombe alors sous la main une D7. Je regarde : c'est Amstrad Mag...

Ça commence mal, la version que j'ai ne marche pas sur mon 464, mais Ramdisk heureusement m'a arrangé ça.

Fred Crazy,
petit mais costaud !





**Gozeur (Paradox),
au travail...**

→

Ensuite, voici la présentation. Pleine de cyclages de couleurs, type même de la programmation BASIC mal faite, elle ne donne vraiment pas envie de voir plus avant. Par contre l'image qui suit (la couverture) est cool, et le mode d'affichage est sympa. Le menu est médiocre, mais le contenu des rubriques est très correct (bien que la micro n'occupe pas toujours le premier plan). Ce numéro 7 est donc dans l'ensemble très décevant surtout après 6 mois d'absence, et après le numéro 6 qui était bon, lui. Les textes ne rattrapent que trop peu la présentation nulle à [CENSURE]. Espérons que le prochain sera meilleur. Note : 06/20

Bon, regardons maintenant quelques autres productions, en bref...

Croco Passion no 5 : Très bon, bien que je trouve que le niveau de la maquette ait un peu baissé. Sinon, les textes sont toujours aussi intéressants. Note : 15/20

Reset no 16 : Bravo ! Le fanzine fait maintenant 6 pages, et cela ne nuit en rien à sa qualité. De plus, ce fanzine ose dire tout haut ce que pas mal de gens pensent tout bas (phrase déposée), surtout au sujet de l'AFC. Note : 16/20

Drapeau Noir no 6 : Tout bonnement génial, c'est le délire le plus complet, et la crise de fou rire vous prend tout au long des 2 pages avec des infos toutes plus tordues les unes que les autres. Note : 17.5/20

Croco Déchainé no 15 : Bien, mais en baisse par rapport au numéro 14, qui lui était superbe. Ne faisons pas la fine bouche, c'est quand même l'un des fanz du moment. Note : 18/20

Read Only no 12 : Ce spécial anniversaire est parfait, que dire de plus ? Tout y est, la mise en page est claire, les textes sont excellents. Le meilleur des fanzines CPC. Note : 19/20

Curseur no 3 : Bien des progrès... Le fanzine parle aussi maintenant des CPC, et c'est tant mieux. On trouve encore quelques défauts de jeunesse, mais ce fanz' semble promis à un bel avenir. Dommage simplement que la place attribuée aux BD soit un peu trop importante. Note : 13/20

Si vous faites un fanzine, envoyez le à la rédaction, qui le testera. Et si la note n'est pas bonne, persévérez ! Nous signalerons tous les progrès effectués...

ALEX & ZAX



**Longshot,
l'homme qui
code plus
vite que
son ombre...**



Le TOP des DEMOS



Salut à tous zé à toutes ! Je suis encore là (hélas !...) pour vous tester quelques démos et intros. Avant d'entamer réellement cet article, je tiens à remercier tous ceux qui ont voté pour le top ! Un p'tit bonjour amical aux personnes suivantes : Syndrome, Spy Hunter, CMP, Snouf, Strooki, Gozeur, Pac Man, Syntax Error, les Logon System, tous les membres de PARADOX que j'ai oublié, Robby, Poum, Féfesse, les Krad'Os etc... Allez, go !

Sky Fire Démo 2 De Strooki et SSM.

Voilà ti pas que ce cher Strooki nous suort une superbe petite démo ! Première partie, gfx de Stéph' St Martin. Derrière le logo de Strooki (un big ST (?!)), apparait un mega raster de bleu qui monte et descend derriere le logo. En dessous, un damier en rasters se déplace de la gauche vers la droite en avançant. On peut faire joujou avec les touches ou le joy pour changer la direction du damier. Deuxième partie : elle est en mode 0 donc plein de couleurs (NDZaX : en haut c'est du mode 1) ! En haut un énorme scrolltext dont les lettres sont formées avec de petits logos NDC rebondit sur un raster de rouges, style AMIGA comme dirait l'ami Syndrome. En dessous, il y a un logo Sky Fire Demo 2 et un autre Strooki. Sur chaque côté de l'écran, il ya une planète (qui ressemble à celles de Cpt Blood) sur laquelle tourne une petite boule. Entre les 2 planètes, 2 textes s'affichent lettre par lettre. Entre les 2 textes, il y a des étoiles et des égaliseurs. Dernier détail : c'est tout en overscan. En conclusion, une excellente démo à posséder d'urgence !

Note : 17/20

MicroBoy Intro 6 Des Krad'Os Crack'Ers.

Aaah ! Voilà une très belle intro pour MicroBoy (un super fanz' sur D7) réalisée par les KC. Overscan comme d'habitude, il y a un logo Krad'Os, vertical, à gauche, et un autre Crack'Ers, également vertical. Entre les 2 une superbe poubelle (mode 0) qui tire la langue nous sourit (beurk !). En dessous, il y a 3 égaliseurs à aiguilles puis un scroll mode 2 avec une très belle fonte. Et pour finir un super logo MicroBoy 6 avec des lettres furturistes s'affiche. En résumé, une (très) bonne (petite) intro. Note : 16/20.



Virus, à bicyclette...



Malibu Demo 4 : Overscan Méga Démo
Des Malibu Coders.

Première partie : Un scroll avec une fonte assez banale et par dessus une petite boule se déplace. Pas de zic. No comment... Deuxième partie : En bas il y a un big scroll (en largeur) un peu trop rapide (enfin à mon avis). Au dessus il y a les noms des membres des Malibu en logo. Pour finir, il y a un big raster dont on peut paramétrer la vitesse et les mouvements. Une petite zic conclut le tout. Mieux que la première part'.

Troisième partie : C'est en MODE 2, il y a 25 scrolltexts avec plein de couleurs et une zic (Cyberoid 1). C'est pas mal.

Quatrième partie : Tout en haut, il y a un petit scroll. En dessous des égaliseurs en forme de boules (non, c'est pas dégueulasse (NDZax : Hem, hem...)) grossissent et rapetissent suivant la zic qui aurait pu être mieux. Ah, au fait, c'est du MODE 1.

Dernière partie : The best ! Overscan partout ! Big scroll qui monte et qui descend, plusieurs fontes, musique de Stormlord et couleurs sur les extrémités du moniteur (dégradé rouge). Cette partie est divisée en 3 sous parties : 1) En haut, il y a les sigles Naminu et Pigsoft et un logo Démo 4. Le sigle Pigsoft se déforme en vague, très bel effet. 2) Ça disparaît, arrive alors un logo Overscan Megadémo une bouteille de Malibu et un cochon Naf-Naf à coté duquel s'affiche un énoooooorme scroll ! 3) Hop ! Nouvel effacement ! Les couleurs des extrémités changent à nouveau. Il apparaît un logo Syntax Error (le fanz'), et un logo Amstrad 100%. En dessous, il y a une D7, et pour finir 4 petits scrolls différentiels. Espace et fin. Ouf ! C'est très très très bon ! Même génial ! A noter de nombreuses séparations d'écrans (mode 1 et mode 0 mélangés par exemple). Note : 16/20



Ugly Monster
revenant du
lycée...

Voilà c'est tout pour cette fois-ci. Pour terminer, il devait normalement y avoir un petit glossaire mais vu que Tilt vient de le faire dans son dossier démo (NDZax : d'ailleurs fort mal réalisé en ce qui concerne les CPC), on peut passer aux tops (eh oui, au pluriel)...

BRAIN 2



TOUTES CES
DEMOS SONT
DISPONIBLES
A LA REDAC'
SOUS 3 SEMAINES
(COFFRE RESERVEE
AUX ABONNES)

TOP 5 MEGADEMOS

- | | |
|------------------|----|
| 1. THE DEMO | E |
| 2. Yao Demo | -1 |
| 3. Terrific Demo | MM |
| 4. GPA Demo 3 | - |
| 5. Amazing Demo | MM |

TOP 5 LITTLE DEMOS

- | | |
|------------------|----|
| 1. LONGSHOT DEMO | +2 |
| 2. Revolution | MM |
| 3. Overflow 2 | MM |
| 4. Sky Fire 2 | MM |
| 5. Trash Demo | MM |

THE SECRET OF

MONKEY ISLAND

AMIGA (1Mo)
ATARI ST
PC EGA,VGA

© LUCASFILM
GAMES
1 9 9 0
1 9 9 1

Indy III, Loom, Maniac Mansion... Tant de grands succès qui ont fait de Lucasfilm l'un des "poids lourds" du jeu d'aventure. Zax profite de la sortie de leur petit dernier, SECRET OF MONKEY ISLAND, sur Amiga (et en Français) pour pour vous proposer un dossier dessus...

The Secret Of Monkey Island - Fiche d'identité

<u>Dates de sortie</u>	PC : Octobre 1990 - ST, Amiga (Français) : Avril 1991
<u>Auteurs</u>	Scénario : R.Gilbert - Programmation : D.Grossman, T.Schafer, R.Gilbert - Graphismes : S.Purcell, M.Ferrari, M.Ebert - Animations : S.Purcell, M.Ebert, M.Cameron - Musique : M.Land, B.Jones, A.Newell (Earwax Productions) - Traduction : J.Pitot
<u>Héros principaux</u>	Guybrush Threepwood, LeChuck, Gouverneur Marley
<u>Editeur</u>	LucasFilm Games Ltd.

Le jeu

L'action se déroule au XVIIe siècle. Vous êtes Guybrush Threepwood, un jeune homme venu sur l'île de Mêlée (Caraïbes) pour devenir pirate. Au début du jeu vous débarquez sur l'île, sans rien connaître de la mission qui vous sera impartie (ou plutôt que vous vous impartirez). Toujours est il qu'au début vous irez au Scumm Bar, et là le Conseil des Pirates vous

demandera de réussir trois épreuves : vaincre la Reine du Sabre, voler "l'Idole au Mains Nombreuses" dans la maison du Gouverneur, et enfin trouver le trésor légendaire qui est enterré quelque part dans l'île... Vaste programme ! Et



après l'histoire sera bien loin d'être terminée, puisque cela n'est que le début du jeu !!! Côté technique, les graphismes en VGA sur PC sont coooools, de même que ceux des versions Amiga et ST. Un savant emploi de trames fait croire à plus de couleurs qu'il n'y en a réellement. Version EGA : hum, no comment. L'animation ? Bon, elle n'a rien à voir avec un shoot'em up, bien sûr, mais

Gladiateur (ex-Micro Boy), dans ses oeuvres (à droite).



**Suivez nos
conseils si
vous ne
voulez pas
finir ainsi!**

cela reste très honnête toutefois. Les sons PC sont bien, sans plus, mais je dois avouer avoir été séduit par les magnifiques musiques Amiga (faites par des musiciens de chez Rainbow Arts). Dommage que les bruitages soient - comme d'habitude - toujours aussi restreints. Le système de jeu a été légèrement amélioré, et la disposition visuelle de la fenêtre de commande (verbes + objets) est plus agréable. Sinon, l'ergonomie est excellente. L'intrigue est prenante, l'humour n'a pas été oublié, et fait remarquable, la traduction française l'a entièrement retranscrit : bravo ! De plus, les fautes d'orthographe d'habitude omni-présentes dans les traductions sont peu nombreuses. Enfin, le jeu n'est pas trop difficile (ils annoncent 30 heures pour trouver la solution complète sur la boîte, personnellement ce chiffre me paraît excessif m'enfin...), ainsi il n'exclut pas du tout ceux qui veulent s'initier aux jeux d'aventure, au contraire. Les aventuriers chevronnés trouveront cependant la solution assez rapidement. Un jeu complet donc, bien réalisé, prenant, bref... un hit !

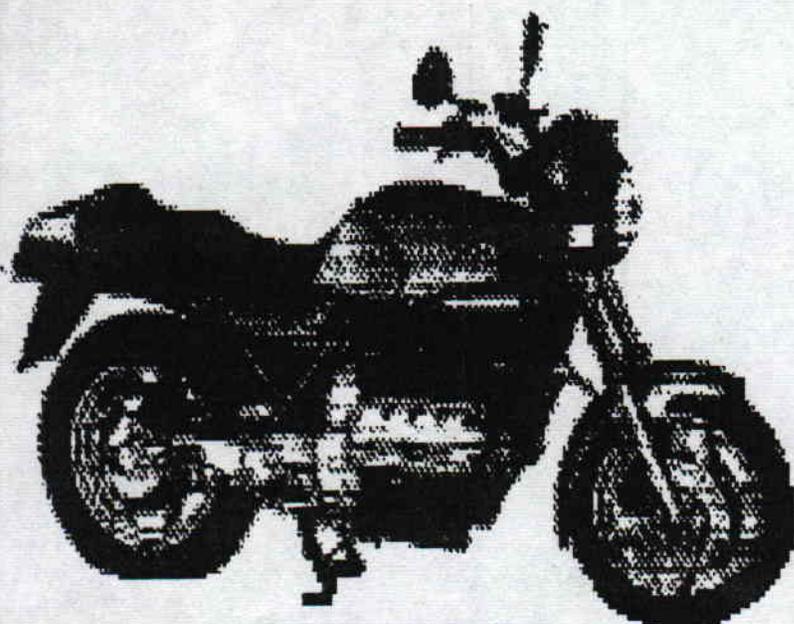
Scénario : 4/5 - Graphismes : 4/5 - Musiques : 4/5 - Ergonomie : 5/5. Note globale : 17/20

La solution

Nous allons la traiter bien évidemment en plusieurs épisodes, le jeu étant assez long. De plus, nous voulons vous laisser un peu le plaisir de jouer, donc plusieurs éléments sont laissés à votre appréciation. So, let's go !!!

1ère partie : Les Trois Epreuves

Après la séquence d'introduction (superbe, d'ailleurs), marchez sur le dock, et regardez l'affiche. cela fait, continuez à progresser vers la droite de l'écran, puis ouvrez la porte, et entrez. Vous voici dans le scumm bar, repaire de pirates plus ou moins connus. Discutez avec le pirate situé juste à côté de la porte (en rouge). Posez lui un maximum de questions concernant le gouverneur Marley. Lui n'a pas grand'chose à dire (continuez à parler jusqu'à ce qu'il en ait assez), donc allez vers le pirate situé au milieu de la pièce (celui qui a un oeil bizarre), et continuez sur ce sujet. Tirez en le maximum. Discutez avec le chien si ça vous amuse, mais bon... Allez à droite, vers le conseil. Demandez à devenir pirate, et exigez des précisions sur les épreuves si vous le désirez,



**Elle n'est ni à gagner à
un concours, ni à vendre !**

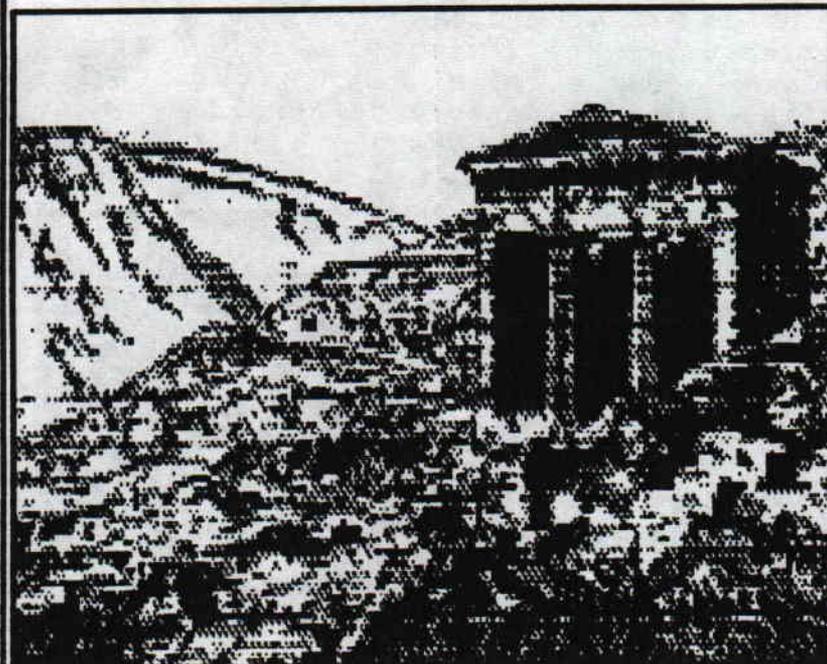




et ensuite, attendez que le cuisinier sorte de son antre pour vous rendre dans la cuisine, où vous prendrez la marmite (sous la table), et le morceau de viande. Rendez vous ensuite sur la petite jetée (à droite) et allez sur la planche qui bouge. Vous vous rendrez compte que l'oiseau s'éloigne de plus en plus à chaque fois, alors profitez en pour prendre le poisson que celui-ci consommait avec glotonnerie. Sortez de la cuisine, puis du scumm bar, et allez à gauche, pour vous retrouver sur le promontoire (bord de falaise). Gagnez alors le sentier, et allez dans la clairière. A la clairière entrez sous le chapiteau, puis interrompez la conversation des deux frères, demandez leur combien ils vous payent, puis repondez que vous avez un casque. Donnez leur alors la marmite... Cliquez sur ce que vous voulez, puis sortez du chapiteau : vous voilà en possession de 478 pièces de huit. Regagnez le village, puis allez vers le citoyen de mélée, et débrouillez vous pour lui acheter une carte (on vous laisse un peu libre, c'est plus marrant), traversez la rue, et discutez avec les pirates, demandez leur un rapport (ils vous donnent 2 pièces de huit pour s'en débarrasser !). Puis prenez la première porte à droite : étrange atmosphère non ? Chipez un poulet (en plastique !), et à droite demandez à connaître votre avenir si ça vous amuse... Ressortez, et passez sous l'arche, puis prenez la première porte à droite. Achetez l'épée et la pelle. Quittez à nouveau le vilage, puis une



Bonjour Starfox !



Un de ces lieux retirés où les demomakers vivent en ermite...

fois dans les sentiers tortueux de l'île de Mélée, rendez vous sur le pont et filez le poisson au garde. Allez à la maison, ouvrez la porte, demandez lui d'être meilleur que la Reine du Sabre, insistez plusieurs fois de suite, acceptez de payer les 30 pièces de huit, montrez lui votre épée... Répondez au hasard, puis ensuite rencontrez le maximum de pirates pour apprendre le plus d'insultes possibles. Allez alors au croisement, et vous trouverez la maison de la Reine du Sabre en cherchant un peu. Proposez lui alors de la combattre, et si vous arrivez à la battre tant mieux, sinon recommencez à apprendre de nouvelles insultes et réessayez jusqu'au succès... A SUIVRE...

ZAX

ILS ARRIVENT !

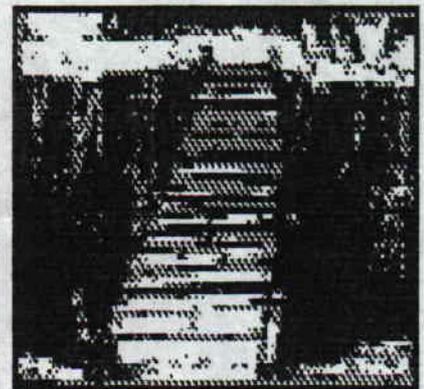
Cette fois-ci, c'est bon, CROISIERE POUR UN CADA-
VRE, l'événement de l'année en matière de jeu
d'aventure débarque sur nos écrans... Le 15 Sep-
tembre normalement sur Amiga. Mais les autres ?
Eh bien, lisez plutôt ce qui suit au lieu de vous
gratter pensivement le nez !



Sined le barbare au photomaton...

Buenos dias !!! Comme vous l'avez lu dans
l'en-tête, Croisière pour un Cadavre (Delphine
Software) sera disponible mi-septembre. On se
demande comment la presse a pu avoir des
versions "définitives" sous la main, mais
bon... Problèmes de bugs à ce qu'il paraît...
Mouais ! Enfin, ce jeu semble valoir la peine
d'attendre donc patience... Au niveau des
graphes c'est du niveau de Maupiti que je
considère comme la référence en la matière. Les
animations en 3D devraient être d'un excellent
niveau, et de plus très nombreuses et variées
(c'est pour cela que les programmeurs ont
préféré cette technique au bitmap). Pour les
sons, c'est Jean Baudlot (Voyageurs du Temps,
Opération Stealth) qui s'en occupe donc
faisons lui confiance... A part ça quoi de
neuf, docteur sous le soleil des aventuriers ? Eh bien pas grand'chose,
excepté peut-être l'ÉVÉNEMENT sur CPC : le jeu le plus glok réalisé en
matière de jeu d'aventure : il s'agit du "Trésor d'Ali Gator" (on
pourrait se croire dans une série réservée au moins de 36 mois, mais
non). Ce jeu a été programmé par notre cher ami Claude Le Moullec, bien
connu des (ex ?) lecteurs de Micro Mag ou CPC Infos car c'est l'une des
personnes qui pourvoient régulièrement en listings ces magazines.
Listings d'une qualité moyenne d'ailleurs si l'on compare les
productions Black System ou celles, bien évidemment, de Féfesse et SSM.
Ces programmes sont en effet en BASIC, et gageons qu'il a utilisé ce
langage pour réaliser ce "jeu". Le scénario est des plus simples (retrouv
er un trésor), mais entaché d'une mégalomanie
notoire de l'auteur qui se définit comme "le
maitre" (hum). Bref un jeu vraiment très
decevant, je dirais même en deça des
productions habituelles du "Professeur" (hum,
hum) Ali Gator, qui ferait mieux de s'occuper
de ses chevilles. Le Trésor d'Ali Gator est
édité par Lankhor, ça dégrade leur image de
marque et c'est dommage. Soukiya étant
toujours retardé (on croirait que c'est une
épidémie), Lankhor nous propose l'adaptation
sur ST & Amiga de La Secte Noire. Le système a
été revu et corrigé : on utilise maintenant
des icônes. Quant au graphismes ils sont
maintenant très bons. Black Sect (eh oui) sort
ces jours-ci. Chez Sierra-On-Line l'ordre du
jour est à la modernisation, à l'adaptation
et à la traduction, bref au ravalement de

neuf, docteur sous le soleil des aventuriers ? Eh bien pas grand'chose,
excepté peut-être l'ÉVÉNEMENT sur CPC : le jeu le plus glok réalisé en
matière de jeu d'aventure : il s'agit du "Trésor d'Ali Gator" (on
pourrait se croire dans une série réservée au moins de 36 mois, mais
non). Ce jeu a été programmé par notre cher ami Claude Le Moullec, bien
connu des (ex ?) lecteurs de Micro Mag ou CPC Infos car c'est l'une des
personnes qui pourvoient régulièrement en listings ces magazines.
Listings d'une qualité moyenne d'ailleurs si l'on compare les
productions Black System ou celles, bien évidemment, de Féfesse et SSM.
Ces programmes sont en effet en BASIC, et gageons qu'il a utilisé ce
langage pour réaliser ce "jeu". Le scénario est des plus simples (retrouv
er un trésor), mais entaché d'une mégalomanie
notoire de l'auteur qui se définit comme "le
maitre" (hum). Bref un jeu vraiment très
decevant, je dirais même en deça des
productions habituelles du "Professeur" (hum,
hum) Ali Gator, qui ferait mieux de s'occuper
de ses chevilles. Le Trésor d'Ali Gator est
édité par Lankhor, ça dégrade leur image de
marque et c'est dommage. Soukiya étant
toujours retardé (on croirait que c'est une
épidémie), Lankhor nous propose l'adaptation
sur ST & Amiga de La Secte Noire. Le système a
été revu et corrigé : on utilise maintenant
des icônes. Quant au graphismes ils sont
maintenant très bons. Black Sect (eh oui) sort
ces jours-ci. Chez Sierra-On-Line l'ordre du
jour est à la modernisation, à l'adaptation
et à la traduction, bref au ravalement de



The bridge to
the knowledge
(comme disent
les grands
bretons ...)





de facade !!! D'ailleurs, d'après les photos que nous avons pu voir de Leisure Suit Larry 1 et de King Quest 1, cela s'annonce prometteur. De plus, le système de jeu a été changé (on a laissé tomber l'analyseur syntaxique) et adapté au nouveau : celui de King Quest 5 notamment. Des traducteurs travaillent sur King Quest 5, on devrait bientôt pouvoir le trouver en français. Mais Sierra comptant un nombre astronomique d'employés, nous devrions bientôt pouvoir jouer à Leisure Suit Larry 5 (il n'y a pas de 4 : amnésie de la part du héros !!!!), à Police Quest 3, et à un jeu basé sur Robin des Bois (encore un !) dont les graphismes semblent "King Questiens" c'est à dire magnifiques. On prévoit également Iceman 2, la série des Police Quest s'arrêtant mais ce n'est encore qu'un projet. Revenons à Delphine Software qui va préparer Godfather, jeu d'aventure qui devrait inclure de nombreuses scènes d'arcade. Toujours aucune nouvelle malheureusement des Voyageurs du Temps 2 pourtant attendu (dans combien de temps) avec impatience par toute la rédaction. Eric Chahi le co-développeur de ces mêmes Voyageurs du Temps prépare pour sa part un jeu d'aventure (encore ! mais tant mieux) en 3D. Ca peut avoir des avantages mais cela a un inconvénient : on ne verra plus ses superbes graphismes. Tant pis ! Enfin la 3D a l'air assez détaillée, alors... Martians Dreams, le deuxième volet de la série "Worlds of Adventure" d'Origin est lui aussi en instance de sortie : fabuleux, tant au niveau scénario que technique. Sur PC uniquement pour le moment, bientôt (?) sur Amiga... Voilà, sur ce je vous laisse. A +++,

ZAX

- Le mot de la fin -



**Tout est bien
qui finit bien,
alors...
A la prochaine !**

Eh bien, voilà pour nous, c'est fini, ce numéro 14 de HELPZINE est enfin achevé, et pour vous il vous reste encore une page à lire avec la BD d'Olivier Texier qui entame une série... Le prochain numéro devrait sortir assez rapidement pour vous faire oublier le trop grand écart entre le numéros 13 et 14. Je peux vous dire que le contenu sera encore plus axé démos, puisque c'est ce que vous préférez semble t'il, mais démos MULTIMACHINE. Cool ??? Ben ouais... Tout ça pour vous dire que CMP le co-leader du PARADOX SYSTEM viendra également vous donner un petit cours de coding pour parvenir à faire des trucs sympas en assembleur, et que RAMDISK, également membre de PARADOX viendra griffonner quelques lignes dans votre canard favori... Tout cela pour pallier bien évidemment les départs de nos rédacteurs. Nous espérons que ce numéro vous aura plu et encore une fois pardon pour le retard...

La rédaction

Recapitulatif adresses

3 ^e MAG (2.30 F)	4, RUE DU CDT LHERMINIER 33600 PESSAC	++
AMAZING FANZINE	71 BIS RUE PARMENTIER 49000 ANGERS	+++
AMSNORD	36, RUE DU DR MARTIN 59262 SAINGHIN	++
AMSON	7, RUE DON HOCQUERAU 49280 LA TESSOULE	+
CROCO PASSION (D)	3, RUE DES HORTENSIAS 91380 CHILLY-MAZARIN	+++
CURSEUR (2.30 F)	102, RUE DU QUATRE SEPTEMBRE 62300 LENS	++
DRAPEAU NOIR (2.30)	DISPONIBLE A LA REDACTION	+++
LE CROCO DECHAINE	5, RUE A. TOURNADE 17000 LA ROCHELLE	++++
MEGA CLUB	SALVAYRE BONNAC 09100 PANIERS	+
MICROZINE (2.30 F)	BOURG DE BREC'H 56100 AURAY	++
PEEK-POKET	4, RUE DU COURTILLET 60150 MACHEMONT	++
READ ONLY	MAS PETIT REBATTU, NOULES 13180 RAPHELE	++++
RESET (2.30 F + 3.80 F)	"LES FOSSES" BD DE L'EUROPE 72600 NAMERS	+++
RUNSTRAD	58, RUE DE LA BRIQUETTERIE 17000 LA ROCHELLE	+++

Lorsque rien n'est specifié, le tarif est d'un timbre a 3.80 F.
Un D signifie que le fanzine est sur Disquette.

LES AVENTURES DE **BLAKE CRAWFORD**

ART: OTEXIER SCRIPT: AÉCEL

