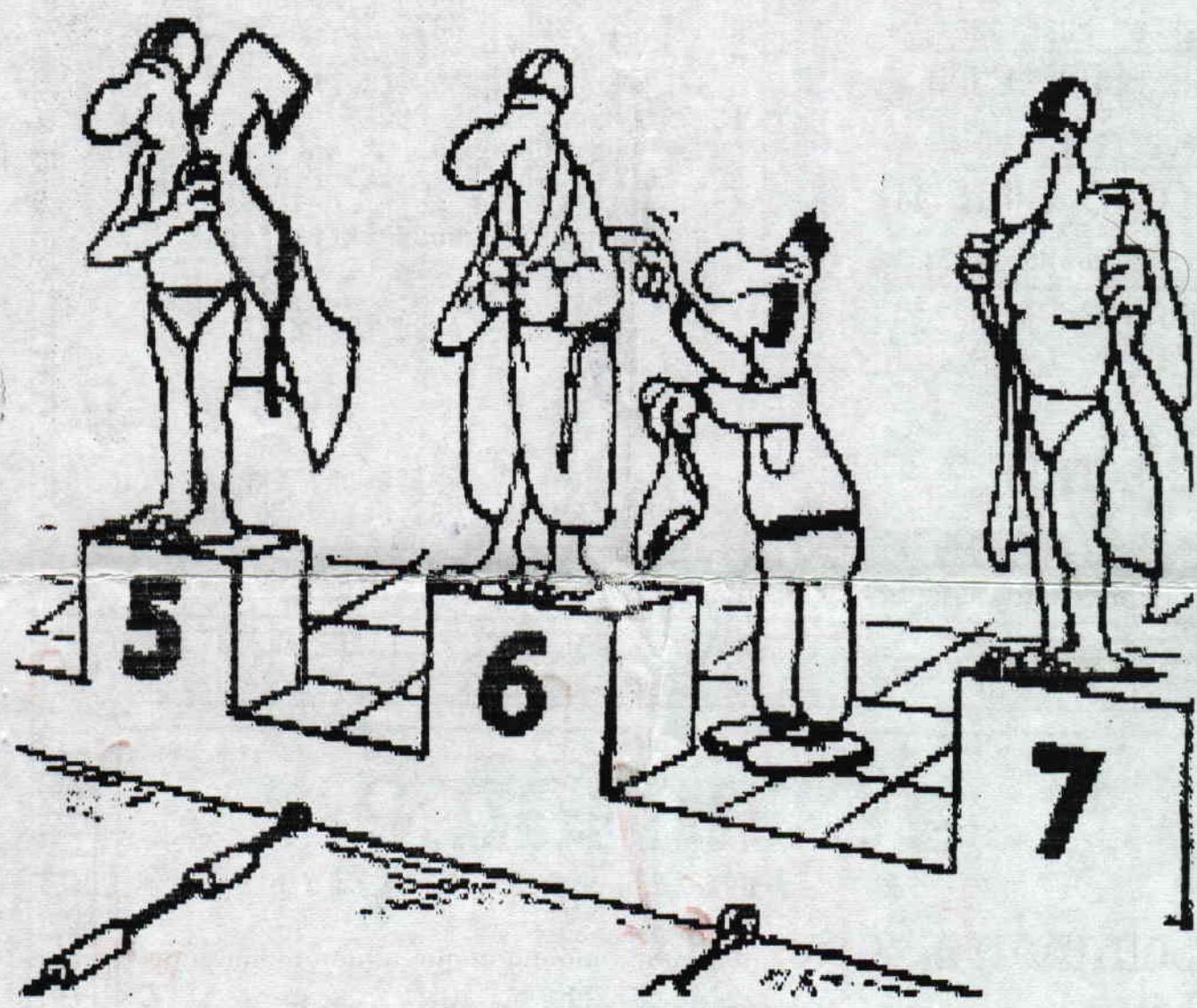




Le Journal des sports en de presse...

BIMESTRIEL - JAN-FEV 91 - HELPZINE 1 29, RUE DES CHENES VERTS 44510 LE POULIGUEN - FREE



1991 : Un Nouveau Depart...

Helpzine

N° 12 - JANVIER-FEVRIER
1991

REDACTEUR EN CHEF:

NICOLAS CHRISTIN

CHEF DE RUBRIQUE:

ALEXANDRE COVA

MAQUETTISTE:

NICOLAS CHRISTIN

ONT COLLABORE A CE N°:

LUDOVIC CANDELLIER

NICOLAS CHARTOIRE

HELPZINE

29, RUE DES CHENES VERTS
44510 LE POULIGUEN

Edito

OUF ! ENCORE UN NUMERO DE FINI. NOUS SOMMES DESORMAIS DEUX SUR LE COUP. QUE VOULEZ VOUS LE TRAVAIL DEVENAIT TROP DUR TOUT SEUL... MAIS IL L'EST ENCORE. ALORS NOUS AVONS DECIDE DE PASSER BI-NESTRIEL. MAIS NE DESEPEREZ PAS, CAR IL Y AURA PLUS DE PAGES DORENAVANT... NOUS VOUS ANNONCONS LA CREATION D'UNE NOUVELLE RUBRIQUE : LES P.A. QUI SERONT ADINEES PAR ALEX, NOTRE PETIT DERNIER. MAIS ON VOUS PREPARE UNE SURPRISE DE TAILLE POUR LE BINESTRE PROCHAIN ! ALORS, RENDEZ-VOUS EST PRIS POUR LE 15 MARS AVEC LE NUMERO 13 DE HELPZINE...

Alex & Zax.

PS : LES TARIFS AUSSI ONT CHANGE. POUR EN SAVOIR PLUS ALLEZ EN PAGE 3.

Sommaire

NO 12 - JANVIER-FEVRIER 1991

Sommaire, Edito.....	2
Murders in Space, P.A., Ils arrivent.....	3
L'Ange de Cristal.....	4
Loom.....	5
En Vrac, Questions / Reponses.....	6

Murders in Space

Pour commencer, quelques codes :

- BAL Amiot : 498842PA
- BAL Kamakura : TSUNAMI
- BAL Schmidt : 170855
- BAL Control : SYSTEM

Pour avoir de nouvelles phrases dans les dialogues :

Fouiller tous les placards des modules d'habitation.

Attention : Refusez de goûter au Pommard pendant la Fiesta.

N'oubliez pas de prendre la trousse de secours pour pouvoir sauver Andrew par trachéotomie.

Surveiller le CLISS car Ornella meurt à 07:00. Vérifier souvent COPS.

Et surtout, n'oubliez pas de lire **RESET** tous les 2 mois

Les PA sont une nouvelle rubrique qui vous est proposée par Alex. Attention ! Voici l'unique adresse pour les PA :

ALEXANDRE COVA
LYCEE GRAND AIR
77, AVENUE DU BOIS
D'AMOUR
44503 LA BAULE

UDS CPC 464 + MONITEUR GT65 + UTILITAIRES + JEUX + REVUES + JOYSTICK. PRIX : 1000 F CONTACTER LA REDACTION...

THE BITMASTERS RECHERCHENT DES MUSICIENS SUR CPC ET STF/STE POUR REALISER DES DEMOS. BON NIVEAU DEMANDE. CONTACTER : L. CADELLIER 17, RUE CADET 80110 THEZY-GLIMONT.

CHERCHE MONITEUR MONO SH 124 POUR ST FAIRE OFFRES A LA REDACTION.

Ils arrivent !

PAR ZAX ET ALEX

EN CE MOIS DE JANVIER, NOMBREUSES SONT LES NOUVEAUTES QUI VONT DEBARQUER SUR NOS CHERS PETITS ECRANS. BIEN EVIDEMMENT CE SONT ENCORE LES HEUREUX POSSESSEURS DE 16-BITS QUI VONT AVOIR UN CHOIX IMPORTANT. CEPENDANT, LES 8-BITS N'ONT - POUR UNE FOIS - PAS ETE OUBLIES. LET'S GO !!!

LES ST VONT ENFIN AVOIR LES ADAPTATIONS DES JEUX DE SIERRA : CODERAME ICEMAN, CONQUEST OF CAMELOT ET COLONEL'S BEQUEST. MAIS L'EVENEMENT PRINCIPAL SERA SANS AUCUN DOUTE LA SORTIE DE CROISIERE POUR UN CADAURE DE CHEZ DELPHINE SOFTWARE AVEC DES GRAPHISMES ET ANIMATIONS ENCORE PLUS DESENTS QU'AUPARAVANT. L'EQUIPE VA DESORMAIS TRAVAILLER SUR LES VOYAGEURS DU TEMPS 2 QUI DEURAIT ETRE FINI POUR JUIN. CROISIERE POUR UN CADAURE SERA ADAPTE POUR PC COURANT FEVRIER. DU COTE DE CHEZ SIERRA, ON VA BIENTOT NOUS PROPOSER KING'S QUEST 5 QUI AURA SANS DOUTE LES PLUS BEAUX GRAPHISMES REALISES A CE JOUR. UNE VERSION CD-ROM EST EGALEMENT PREVUE. INFOMEDIA MET LA DERNIERE MAIN A EXPLORA 3, MAIS CELUI-CI SEMBLE MOINS BON QUE LE 2 COTE SCENARIO.

ILS ARRIVENT (SUITE)...

SUR 8-BITS, ENFIN SUR CPC, LANKHOR VA SORTIR DEUX JEUX. IL S'AGIT DE SAGA (QUI RESSEMBLE A MIKE ET HOKO) ET DE SDAN, JEU FUTURISTE. DANGER HAUTE TENSION DE DEURAIT PAS TARDER LUI NON PLUS, ET IL EST VRAIEMENT GENIAL ! HAIT AND SEE...

ATTENTION !
CHANGEMENT DE TARIFS
1 No = 2 x 3.80 F
3 No = 4 x 3.80 F
6 No = 6 x 3.80 F

TOUJOURS EN TIMBRES, BIEN SUR !!!



L'Ange de Cristal

(C) ERE INFORMATIQUE
1 9 8 8

SOLUTION POUR CPC-ST-AMIGA

PARTIE 1 : LE BUT EST
RENTREZ DANS ANTINES.
FAUT POUR CELA GAGNER
CONFIDANCE DES SHAPPIS
VOUS DEVEZ REMPLIR PLUSIEURS MISSIONS POUR OBTENIR 99 POUR CENT DE CONFIDANCE.

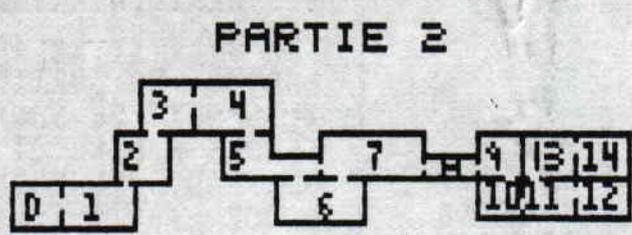
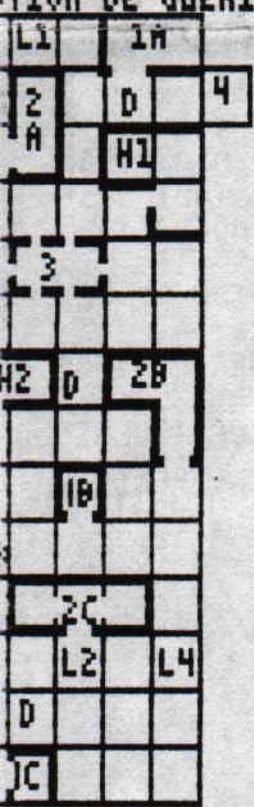
LA MAISON 1A DESIRE
RENDRE LE GRAND LIVRE
AUX SHAPPIS. VOUS REUNIREZ
D'ABORD LES 4 STATUES SITUÉES EN 3 (DEJA PLACÉES),
EN 2A (2e PIECE), L1
DERRIERE 2 CACTUS, H1
A TROUQUER AVEC LE SHAP-
PI. APRES AVOIR REUNI LES
4 STATUES, LES POSER SUR
LES COLONNES SITUÉES EN 3.
ECHANGER DU TROC AVEC LE
GRAND SHAPPI POUR OBTENIR
LE LIVRE. LE DONNER AU
SHAPPI DE LA MAISON 1A.
EN 1B ON DEMANDE UNE
POTION DE GUERISON.

VOUS DEVEZ LA FABRIQUER.
POUR CE FAIRE, COGNEZ
CRAFTON CONTRE UN ARBRE :
1 FRUIT TOMBE. PRENEZ-LE
ET POSEZ LE SUR LE TRANS-
DUCER SITUÉ DANS LE MAN-
GAR B. PRENDRE L'HERBE
JAUNE SITUÉE EN 3, ET LA
POSER EGALEMENT SUR LE
TRANSDUCER. ALLEZ PORTER
LA POTION AUX SHAPPIS
MALADES (1B).

- RAMENER L'OUAK EN BONNE
SANTÉ EST LE SOUHAIT DE
LA MAISON 1C. RAMASSEZ LES
OS SITUÉS EN 4, POSEZ UN
OS DEVANT LA MAISON ET
GARDEZ EN UN EN MAIN. AT-
TIREZ L'OUAK DINGO HORS
DE 2 (AVEC L'OS). VEILLEZ
À CE QU'IL VOUS SUIVE EN
POSANT L'OS DE TEMPS EN
TEMPS. FAITES LE ENTRER
DANS LE JARDIN DE 1C, A-
PRES AVOIR POSÉ TOUS LES

OS DANS CE LIEU EXCEPTÉ
CELUI QUI ATTIRE L'OUAK.
DÉMONTÉZ LE PORTAIL DE 2C,
ET REMONTÉZ LE EN 1C. LORS-
QUE L'OUAK PASSERA EN DES-
SUS, IL SERA GUÉRI.

**PARTIE 2 : PRENEZ LES PA-
TINS EN SALLES 4 (IL FAUT
BIEN ÉVIDEMMENT S'Y RENDRE
AU PRÉALABLE), PUIS ALLEZ
EN SALLES 5, EN 7, PRENEZ
LES OBJETS SITUÉS AU CEN-
TRE DU CHAMP MAGNÉTIQUE A-
VEC XUK. EN 8, DYNAMITEZ
LE ROBOT. EN 10, DYNAMITEZ
LES ROBOTS, UTILISEZ LES
LIVRES COMME ISOLANT POUR
TRAVERSER LE CHAMP MAGNÉ-
TIQUE. POSEZ-EN UN SUR LA
PREMIÈRE BOBINE. PRENEZ-EN 1
SECOND, MONTEZ SUR LA BOBI-
NE ET POSEZ-LE DE L'AUTRE
CÔTÉ (POSEZ EN UN 2ÈME AUS-
SI). FRANCHISSEZ LE CHAMP
ET REPRENEZ LE LIVRE SUR
LA PREMIÈRE BOBINE ET LAI-
SSEZ-LE SUR LA SECONDE. RE-
PÉTEZ L'OPÉRATION AVEC LA
BOBINE 2 MAIS NE METTEZ
QU'UN LIVRE DE L'AUTRE CÔ-
TÉ. RECUPÉREZ LE LIVRE SUR
LA BOBINE 2 POUR LE POSER
SUR LA BOBINE 3. APPUYEZ
VOUS SUR LE LIVRE POSÉ AU
SOL ET FRANCHISSEZ LE DER-
NIER OBSTACLE. EN 11, ALLEZ
EN 13 GRÂCE AU PASSAGE CA-
NOUÏLE. EN 13, ALLEZ EN 14.
IL Y A LÀ UN TOMBEAU ENTOU-
RÉ DE 2 GROUPES DE 5 TRIAN-
GLES MUSICAUX. JOUEZ LA PAR-
TITION SUIVANTE ET VOUS AU-
REZ GAGNÉ :
JAUNE-VERT-JAUNE-ROSE-BLEU
ROUGE-BLEU...**



VOUS AUSSI ENVOYEZ UNE
SOLUTION À HELPZINE ET
GAGNEZ AINSI 1 NUMÉRO
GRATUIT. VOUS POUVEZ AUS-
SI RÉPONDRE À UNE QUES-
TION ET LÀ ENCORE VOUS
GAGNEZ UN NUMÉRO GRATUIT
ALORS... À VOS CLAVIERS !

PARTIE 1

ZAX.

Solution Complète de Loom

**ATTENTION !
SORTS QUE VOUS
DU JEU CAR ILS**

**NOTEZ BIEN TOUS LES
ENTENDREZ AU COURS
RESSERVIRONT !**

DESCENDEZ AU VILLAGE. ALLEZ DANS LA HUTTE SITUÉE TOUT À GAUCHE. AVANCEZ JUSQU'AU LIEU DE LA RÉUNION. PRENEZ LA QUENOUILLE. OUVREZ L'ŒUF. SORTEZ. ALLEZ DANS LA HUTTE DE DROITE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA FIOLE (SORT DE VIDAGE). DOUBLE CLIQUEZ SUR LA MARNITE (SORT DE TEINTURE). PRENEZ LE LIVRE. SORTEZ. ALLEZ AU CIMETIÈRE (VERS LES ARBRES). ALLEZ JUSQU'AU TOMBES. DOUBLE CLIQUEZ SUR LES RONCES. DOUBLE-CLIQUEZ SUR LA TOMBE. ALLEZ À DROITE. DOUBLE-CLIQUEZ SUR LES TROUS (SORT DE VISION). ALLEZ DANS LA HUTTE DU MILIEU. TISSEZ LA TRAME DE VISION SUR L'OBSCURITE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA ROUE (TRAME DE LA PAILLE À L'OR). ALLEZ DANS LA HUTTE DE DROITE. TEIGNEZ LE TAS (EN BAS À GAUCHE). SORTEZ. REMONTEZ PRES DE L'ARBRE DU DÉBUT DU JEU. "OUVREZ" LE CIEL. ALLEZ SUR LA JETÉE (EN BAS, À CÔTÉ DU VILLAGE). ALLEZ SUR LE TRONC. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA TORNÉE (TRAME TORDUE). "DETORDEZ" LA TORNÉE. ALLEZ SUR L'AUTRE RIVAGE. DIRIGEZ VOUS VERS LES ARBRES VIOLETS, PUIS ALLEZ À GAUCHE. VOICI LES BERGERS (INVERSE DU SORT DE CANOUFLAGE). DESCENDEZ. ALLEZ VERS L'ÉDIFICE DE VERRE. ALLEZ À DROITE. LANCEZ LE SORT DE CANOUFLAGE SUR LES ARTISANS

(EN HAUT DE LA TOUR). ENTREZ DANS L'ÉDIFICE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA CONVERSATION. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE CRISTAL. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA FAUX (TRAME D'AIGUISEMENT). DOUBLE CLIQUEZ SUR LA CLOCHE DE GAUCHE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA BOULE DE CRISTAL. (SORT D'ÉPOUVANTE). DOUBLE CLIQUEZ SUR LA BOULE ENCORE DEUX FOIS. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA CLOCHE DE DROITE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA CLOCHE DE DROITE. DESCENDEZ LES ESCALIERS. ALLEZ EN BAS. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE CRISTAL DU FOND. POUR ARRIVER AU PREMIER PLAN. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE VERRE. REMPLISSEZ-LE. (INVERSE DE LA TRAME DE VIDAGE). REDESCENDEZ. SORTEZ DE L'ÉDIFICE. RETOURNEZ CHEZ LES BERGERS. LANCEZ LEUR LE SORT D'ÉPOUVANTE. ALLEZ À GAUCHE. DOUBLE CLIQUEZ SUR UN MOUTON (TRAME DE REVEIL). CONTOURNEZ LA BARRIÈRE. ALLEZ À GAUCHE. RENTREZ DANS LA HUTTE. DOUBLE CLIQUEZ SUR L'AGNEAU (TRAME DE GUÉRISON). RESSORTEZ. TEIGNEZ LES MOUTONS. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE DRAGON. CHANGEZ L'OR EN PAILLE. ENDORMEZ LE DRAGON. ALLEZ VERS LE FOND. QUAND VOUS AUREZ TROUVÉ LA PIÈCE AVEC DE L'EAU. DOUBLE CLIQUEZ SUR L'EAU (SORT DE REFLET). RESSORTEZ. UNE FOIS SORTI DU LABYRINTHE. "DETORDEZ" L'ESCALIER. DESCENDEZ LE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE GARÇON. REVEILLEZ

LE. LANCEZ LE SORT DU REFLET SUR RUSTY. REVEILLEZ LE. DESCENDEZ À LA FORGE. ALLEZ CHEZ MAÎTRE STOKER (TOUT AU BOUT). DOUBLE-CLIQUEZ SUR LA PAILLE. RAMASSEZ LA QUENOUILLE. OUVREZ LA PORTE. SORTEZ. DESCENDEZ LES ESCALIERS. QUAND EDGEWISE BRANDIT LA LÂME, ENOUSSEZ LA (INVERSE DU SORT D'AIGUISEMENT). OUVREZ LA CAGE. DOUBLE-CLIQUEZ SUR LA BOULE (PLUSIEURS FOIS). SORTEZ. DOUBLE-CLIQUEZ SUR MANDIBLE. RETOURNEZ VERS LA CAGE. RESSORTEZ. REFERMEZ LA GRANDE BRÈCHE. ALLEZ DANS LA 1ÈRE BRÈCHE. GUÉRISSEZ RUSTY. RESSORTEZ ET FERMEZ LA BRÈCHE. ALLEZ DANS LA 2È BRÈCHE. GUÉRISSEZ LES BERGERS. RESSORTEZ. REFERMEZ LA BRÈCHE. ALLEZ DANS LA 3È BRÈCHE. GUÉRISSEZ GOODHOLD. SORTEZ. FERMEZ LA BRÈCHE. ALLEZ AU LAC. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE CYGNE. ALLEZ DANS LE LOOM ET ALLEZ À DROITE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE LOOM. ATTENTION ! IL VOUS FAUT DESORMAIS NOTER ATTENTIVEMENT LES COULEURS QUI VONT APPARAÎTRE. RENDEZ LA PAROLE À HETCHEL (INVERSE DU SORT QUE VOUS VENEZ D'ENTENDRE). "DECUISEZ" LA EN EMPLOYANT LE MÊME PROCÉDE. DETRUISEZ LE LOOM. RENTREZ DANS LA BRÈCHE. UTILISEZ LA TRANSCENDANCE SUR BOBBIN...

THE END

en vrac...

Ce mois-ci, c'est Gizmo le Cracker qui nous propose quelques astuces pour nos jeux favoris...

DRAGON OF FLAME

- NOTEZ VOTRE ITINERAIRE POUR RESSORTIR DES SOUTERRAINS QUAND VOUS AUREZ L'EPEE.
- SI VOUS ARRIVEZ DANS UN CORRIDOR AVEC DES ANNEAUX ACCROCHES AU MUR, SUIVEZ-LE, IL MENE A L'EPEE.
- METTEZ STURM OU FIREFORGE EN PREMIER SI VOUS AIMEZ LE CORPS A CORPS.
- METTEZ BURRFOOT OU TANIS SI VOUS AIMEZ LES ARMES DE JET.
- PROTEGEZ BIEN RAISTLIN.
- SI GOLDMOON EST GRAVEMENT BLESSEE, RIVEIND PRENDRA SA PLACE.
- POUR COMBATTRE, LANCER UN SORT UN SORT D'IMMOBILITE APPROPRIE SUR L'ENNEMI PUIS FRAPPEZ-LE.
- QUAND IL N'Y A PLUS DE MONTRE PASSEZ EN MAIN MENU, SELECTIONNEZ "REST" ET GARDEZ FIRE APPUYE : L'ENERGIE DES PER-SONNAGES REMONTE.

BARBARIAN 2: LE BOUCLIER DU LEVEL 1 EST INDISPENSABLE POUR LA SUITE.

Questions/Reponses

ON NE PEUT PAS DIRE QUE VOUS MANIFESTEZ UN ENTHOUSIASME DEBORDANT QUANT A ALIGNER CETTE RUBRIQUE, CE QUI EST DOMMAGE CAR D'APRES LES PREMIERS RESULTATS DU SONDAGE, VOUS SEMBLEZ L'APPRECIER... ALORS, REHUEZ VOUS UN PEU SINON CETTE RUBRIQUE DISPARAITRA.

LEISURE SUIV LARRY III : LAND OF LOUNGE LIZARDS.

RODRIGUE, TOUJOURS RODRIGUE, QUI NOUS DEMANDE COMMENT ACCEDER AU PREMIER ETAGE DU BAR. EN ANGLAIS SUP !!!

COURRIER DES LECTEURS

Non ce n'est pas une nouvelle rubrique mais un ELARGISSEMENT DE Q/R. CETTE PARTIE CONCERNERA TOUS LES PROBLEMES QUE VOUS POURREZ RENCONTRER ET QUE VOUS DESIREREZ SOUMETTRE AUX AUTRES LECTEURS.

IL ROMERO NOUS POSE LE PROBLEME SUIVANT : SUR LE LECTEUR DM DES 6128 IL Y A UNE PETITE VIS CRUCIFORME SERRANT L'ANNEAU SUR LA VIS SANS FIN DEPLACANT LA TETE DE LECTURE. OR CELLE CI EST DESSERREE DONC L'ANNEAU JOUE AUTOUR DE L'AXE MOBILE. PEUT-ON REPARER SOI-MEME ? (CEN SERRANT LA VIS JE NE LA BLOQUE PAS.) OU DOIT ON CHANGER LA PARTIE MOTEUR DE LA TETE ET A QUEL PRIX ?

Peek Pocket

EST UN EXCELLENT FANZINE QUI FAIT UNE QUINZAINE DE PAGES. LES ARTICLES, LA MAQUETTE, LES DESSINS SONT SUPERS... BREF C'EST COMME DANS LE COCHON, TOUT EST BON !!!
LE BUG (BEN OUI, Y EN A UN) VIENT DE LA PARUTION QUI JUSTIFIE PLEINEMENT LE TITRE D' "APERIODIQUE".
ENFIN, A PART CA, ON NE PEUT QUE VOUS LE CONSEILLER.
C'EST UN TIMBRE A 3.80 F A :
PEEK-POCKET
4, RUE DU COURTILLET
60150 MACHEMONT

ZOMBI

PROTEGEZ BIEN LE PILOTE, LE BIDON D'ESSENCE EST DANS UN PLACARD A GAUCHE DANS LE COULOIR DU *** ETAGE.



PETIT PAR LA TAILLE, MAIS GRAND PAR LE TALENT ! IL EST APERIODIQUE, MAIS PARAIT ENVIRON TOUS LES MOIS ET DE HI. C'EST BIEN ALORS ENVOYEZ 1 TIMBRE A 2.30 F PLUS UNE ENVELOPPE A :
3 POUCHES MAG
4 RUE DU CDT LHERMINIER
33600 PESSAC