

# HELP FANZ

numéro 1

## Edito

numéro 1

## Solutions :

1. ...  
2. ...  
3. ...  
4. ...  
5. ...  
6. ...  
7. ...  
8. ...  
9. ...  
10. ...  
11. ...  
12. ...  
13. ...  
14. ...  
15. ...  
16. ...  
17. ...  
18. ...  
19. ...  
20. ...  
21. ...  
22. ...  
23. ...  
24. ...  
25. ...  
26. ...  
27. ...  
28. ...  
29. ...  
30. ...  
31. ...  
32. ...  
33. ...  
34. ...  
35. ...  
36. ...  
37. ...  
38. ...  
39. ...  
40. ...  
41. ...  
42. ...  
43. ...  
44. ...  
45. ...  
46. ...  
47. ...  
48. ...  
49. ...  
50. ...  
51. ...  
52. ...  
53. ...  
54. ...  
55. ...  
56. ...  
57. ...  
58. ...  
59. ...  
60. ...  
61. ...  
62. ...  
63. ...  
64. ...  
65. ...  
66. ...  
67. ...  
68. ...  
69. ...  
70. ...  
71. ...  
72. ...  
73. ...  
74. ...  
75. ...  
76. ...  
77. ...  
78. ...  
79. ...  
80. ...  
81. ...  
82. ...  
83. ...  
84. ...  
85. ...  
86. ...  
87. ...  
88. ...  
89. ...  
90. ...  
91. ...  
92. ...  
93. ...  
94. ...  
95. ...  
96. ...  
97. ...  
98. ...  
99. ...  
100. ...

## BD :

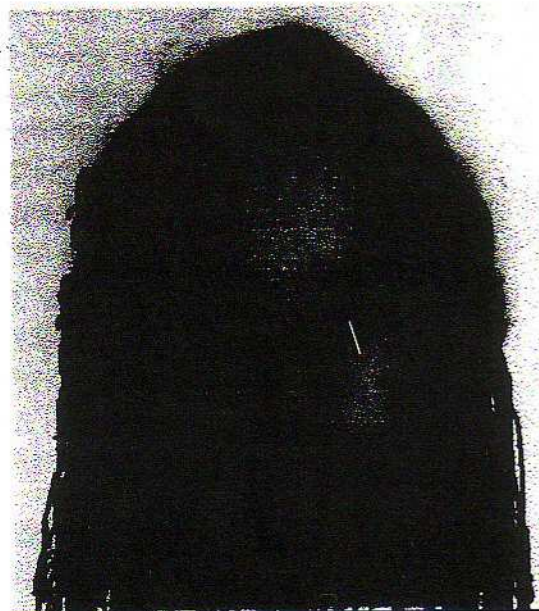
1. ...  
2. ...  
3. ...  
4. ...  
5. ...  
6. ...  
7. ...  
8. ...  
9. ...  
10. ...  
11. ...  
12. ...  
13. ...  
14. ...  
15. ...  
16. ...  
17. ...  
18. ...  
19. ...  
20. ...  
21. ...  
22. ...  
23. ...  
24. ...  
25. ...  
26. ...  
27. ...  
28. ...  
29. ...  
30. ...  
31. ...  
32. ...  
33. ...  
34. ...  
35. ...  
36. ...  
37. ...  
38. ...  
39. ...  
40. ...  
41. ...  
42. ...  
43. ...  
44. ...  
45. ...  
46. ...  
47. ...  
48. ...  
49. ...  
50. ...  
51. ...  
52. ...  
53. ...  
54. ...  
55. ...  
56. ...  
57. ...  
58. ...  
59. ...  
60. ...  
61. ...  
62. ...  
63. ...  
64. ...  
65. ...  
66. ...  
67. ...  
68. ...  
69. ...  
70. ...  
71. ...  
72. ...  
73. ...  
74. ...  
75. ...  
76. ...  
77. ...  
78. ...  
79. ...  
80. ...  
81. ...  
82. ...  
83. ...  
84. ...  
85. ...  
86. ...  
87. ...  
88. ...  
89. ...  
90. ...  
91. ...  
92. ...  
93. ...  
94. ...  
95. ...  
96. ...  
97. ...  
98. ...  
99. ...  
100. ...



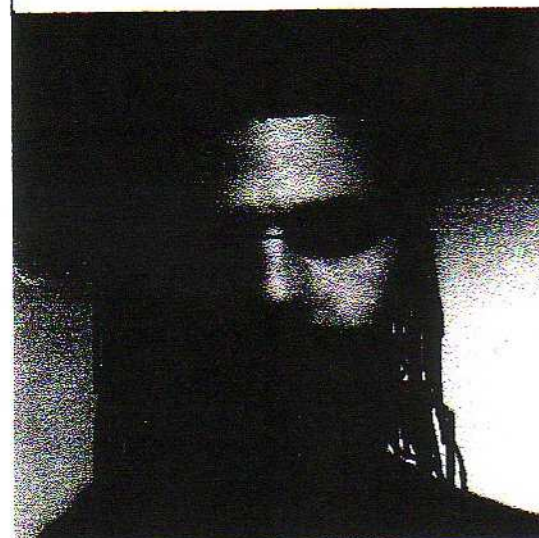
DIFFUSEZ-MOI ! réalisé par IRON . MASTER et RAGE !!!

# SOMMUAIRE

Edito :	p 3
Help 1 :	p 5/10
Super cauldron	
Help 2 :	p 11/13
Robocop 2	
Adresses :	p 15
Courrier :	p 15
BD :	p 16 /19
Crédits :	p 20



**012225548 IRON**



**022556668 RAGE**

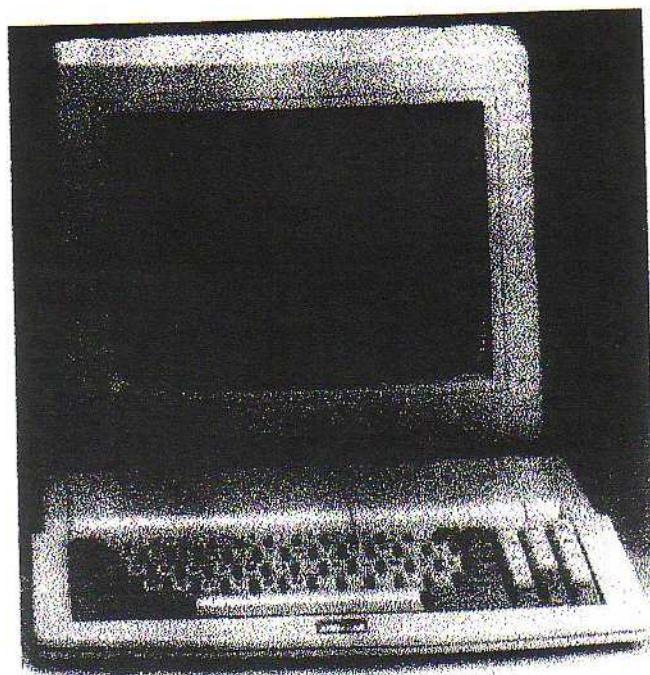
# HELPFANZI

**ENFIN, VOICI CE NUMÉRO TERMINE . DEPUIS LE TEMPS QU'ON Y EST, ÇELA COMMENÇAIT À DEVENIR UN PEU LONG !!! COMME LE DIT LE TITRE, IL SERA QUESTION DANS CE FANZ' DE VOUS FAIRE FINIR TOUT VOS JEUX, ET CE, SANS TRICHER: PAS DE VIES INFINIES OU AUTRES ASTUCES DE CE GENRE. POURQUOI CETTE IDÉE ? ME DIREZ-VOUS. CETTE IDÉE M'EST VENUE LE 23/2/99 , C'EST À DIRE, LE LENDEMAIN D'UN MEETING CHEZ ELIOT. EN EFFET, JE N'AI QUE TROP REMARQUE QUE LA PLUS PART D'ENTRE VOUS NE FINISSAIENT PAS DES JEUX AUSSI SIMPLES QUE SUPER CAULDRON OU ROBOCOP II. CE FANZ' EST RÉALISÉ PAR TROIS PERSONNES: MOI: IRON ET MON FRÈRE: MASTER AINSI QUE RAGE, UN NOUVEAU VENU SUR CPC. AINSI, POUR CE NUMÉRO CHACUN S'OCCUPE DE SA RUBRIQUE: MOI: LES SOLUCES ET MASTER DE LA SUTIL BD QU'IL A DESSINE PLUS LOIN . POUR RAGE, JE NE SAIS PAS DE QUOI IL VA VOUS PARLER. POUR CE PREMIER NUMÉRO, J'AI DÉCIDÉ DE VOUS DONNER LA SOLUCE DES DEUX JEUX CITÉS PLUS HAUT CAR, J'AI LA LÉGÈRE IMPRESSION D'ÊTRE UN DES SEULS À LES FINIR !!!**

**CE FANZ' NE PEUX BIEN SÛR CONTINUER QUE SI VOUS LE LISEZ ET PARTICIPEZ, QUE CE NE SOIT PAS TOUJOURS À NOUS DE CE TAPER LES PLANS ET AUTRES... IL POURRA ENSUITE DANS LES PROCHAINS NUMÉROS ÊTRE AJOUTE D'AUTRES RUBRIQUES, À VOUS DE NOUS EN DONNER L'IDÉE. AUSSI, NOUS DONNERONS LES SOLUTIONS DES JEUX QUE L'ON NOUS A LE PLUS DEMANDÉ.**

**NOUS VOUS SOUHAITONS DONC À TOUS UNE BONNE LECTURE EN ESPÉRANT QUE CE FANZ' VOUS PLAIRA ET QUE NOUS RECEVRONS DE NOMBREUSES LETTRES D'ENCOURAGEMENTS; D'IDÉES, VOIR MÊME D'INSULTES QUOI QUE DÉCONSEILLÉ !!!**

**IRON**



# SUPER CAULDRON

## L'INTEGRALE

### PAR IRON

#### I - L'HISTOIRE :

Les habitants du royaume magnifique de Cauldron, vivaient paisiblement depuis la nuit des temps dans un monde lointain. Ce royaume était gouverné par une grande famille de sorciers dont les pouvoirs puissants se transmettaient de génération en génération.

Ces pouvoirs leur permettaient de faire régner l'harmonie parmi la faune et la flore environnante. Ainsi, les crapauds, citrouilles, chauve-souris et bien d'autres cohabitaient paisiblement dans trois des quatre mondes de Cauldron : la forêt enchantée, la plaine des sortilèges, et Zythum, la capitale du pays.

Comme dans tous les mondes pacifiques, des êtres maléfiques en quête du pouvoir absolu cherchent à semer la terreur pour dominer le monde ou ils vivent.

Malheureusement, Cauldron ne put échapper à cette règle. En effet, voilà quelque temps, un sorcier maléfique du royaume sombre découvrit un coffre qui contenait des mauvais sortilèges. Les anciens avaient abandonné ce coffre car ceux qui l'utilisaient devenaient mauvais ou perdaient la raison. Il avait été enfoui depuis des milliers d'années afin que personne ne puisse s'en emparer.

Le sorcier se garda bien de dévoiler sa découverte et commença seul son apprentissage. Ses pouvoirs devenaient plus puissants chaque jour, jusqu'à ce qu'il trouve la formule qui lui permette d'atteindre un monde encore inconnu: celui du château des sortilèges, qui constitue le quatrième monde de Cauldron.

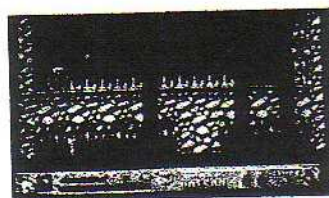
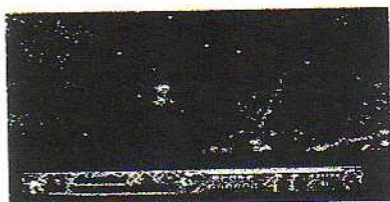
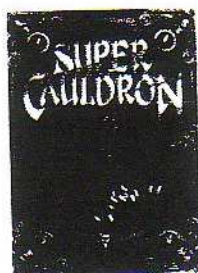
Il s'y réfugia afin de maîtriser ses puissants sorts, et parvint à répandre une malédiction sur le pays.

Depuis, Cauldron est un monde où règne l'angoisse et la désolation, les animaux et les plantes sont devenus agressifs et ne cherchent qu'à semer la terreur.

Cependant, le sorcier ignore qu'un plan vient d'être élaboré par ses prisonniers: Zmira, la fille du sorcier le plus respecté du royaume a été choisie pour apprendre à se téléporter vers la forêt grâce aux pouvoirs des sorcières. C'est ainsi qu'elle pourra peut-être délivrer le royaume de la malédiction et libérer les siens.

Une fois téléportée vers la forêt, Zmira devra parcourir les trois mondes de Cauldron pour y trouver des sorts qu'elle ne possède pas encore mais qui lui permettront d'affronter tous les démons qu'elle rencontrera.

Elle devra finalement parvenir jusqu'au monde du château pour combattre le sorcier et débarrasser à jamais Cauldron du coffre aux sortilèges. Ainsi, le royaume redeviendra un monde magique et paisible.



# SUPER CARTERON



Et bien on y va pour cette première solution de jeu en commençant par cet excellent jeu d'ÉLÉPHANT qui a définitivement marqué l'histoire du CPC. Non, puisque c'est la première fois que vous lisez cette rubrique, je vais tout d'abord vous expliquer comment celle-ci va fonctionner. Je vais donc vous donner toute la solution, niveau par niveau et stage par stage, chaque astuce pouvant vous aider à finir le plus facilement le jeu en question. Cette solution sera toujours accompagnée de plusieurs plans du jeu à aussi niveau après niveau et stage par stage. C'est donc parti pour le premier niveau de SUPER CARTERON !

Vous venez de charger le jeu et après avoir admiré la première page et sa fantastique musique, vous vous retrouvez dans la forêt du premier niveau. Attention, c'est parti !!

Allez à gauche (chargement) montez sur le monticule et prenez le balais. Envolez-vous dans les airs et trouvez en haut un peu à gauche un groupement d'étoiles en forme de croix. Allez au point de croisement. Vous vous retrouvez au stage 6. Sauter à gauche. Vous atterrissez sur une plate-forme. Laissez-vous tomber juste en dessous de celle-ci et vous tombez sur une autre où se trouve le soc de la scie circulaire. Laissez-vous de nouveau tomber, mais cette fois-ci à droite. Mettez-vous entre les deux poteaux et appuyez en bas. Vous réapparaîsses au monticule. Allez à gauche et à la première souche, appuyez en bas. Après le chargement, vous êtes au stage 5. Allez à droite en faisant attention car les souches dont on voit les racines sont dangereuses, donc sautez par-dessus. La difficulté de ce stage est de passer entre les citrouilles et les souches. Après avoir monté une pente et passé entre deux souches et citrouilles, montez sur la première souche ayant un sommet aplati. Faites de même pour les deux souches suivantes et sur la dernière, vous trouverez un balais avec lequel vous irez tout en haut, le plus à gauche possible et surtout le plus vite possible. Une fois arrivé à destination, vous trouverez dans les arbres au sommet d'un arbre le sort de téléportation. Laissez-vous ensuite tomber tout à gauche et une fois entre les deux poteaux, appuyez en bas.

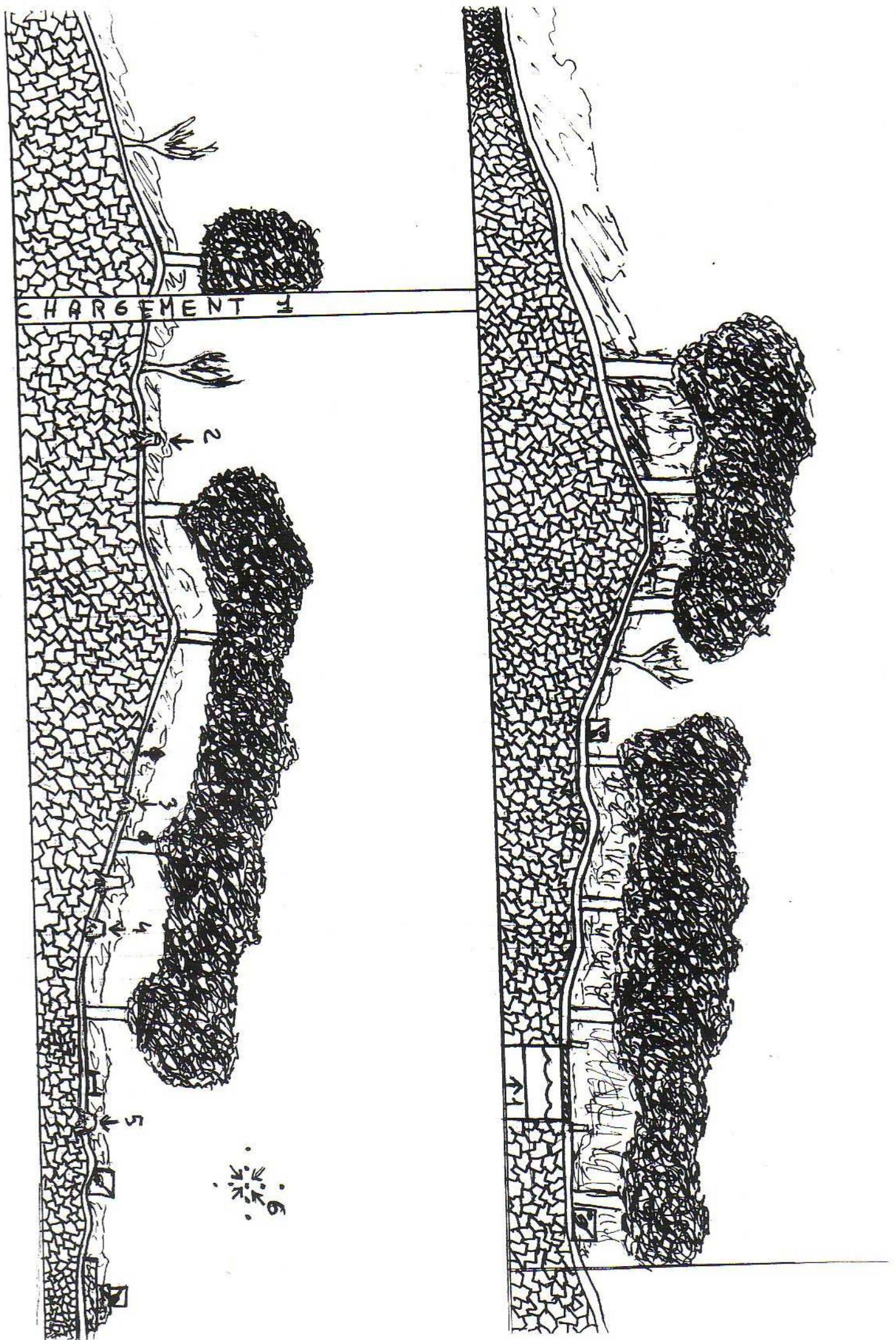
Nous réapparaissez au pied de la souche. Allez à gauche jusqu'à une autre souche (4 sur le plan) et appuyez de nouveau en bas. Vous êtes au stage 4 ou vous allez avoir le privilège d'utiliser les ressorts. Donc dans ce stage, rien de compliqué, allez toujours à droite en utilisant les fameux ressorts pour passer au-dessus des ennemis seule chose à se méfier: après être sauté par-dessus 3 groupes d'ennemis, des ennemis sortent du sol. Vous trouvez donc à droite le sort de la flamme. Entre les poteaux, procédez comme d'habitude ! Vous êtes de nouveau au pied de la souche. Vous faites une pause allez boire un coup etc... (pendant ce temps là, pensez que moi j'ai tout fait à la suite en faisant des plans. Imaginez le travail !!!)

On reprend. On s'était arrêté au stage 4. Donc, vous êtes au pied de la souche. Allez à gauche jusqu'à la deuxième souche. Procédez comme précédemment. Vous êtes au stage que personnellement, je trouve le plus beau: le stage de feu (Nommons-le ainsi). Dans ce stage, la difficulté est de sauter par-dessus les flammes et aussi entre les flammes. Allez donc vers la droite jusqu'au gouffre. Sautez sur la souche et tuez le serpent cracheur de flammes avec le sort de flamme. Une fois tué, débrouillez-vous pour voir l'autre bord du gouffre (pour cela, vous pouvez vous aider des flammes qui en sautant dessus ferons avancer le scroll) Utilisez alors le sort de téléportation (laissez appuyé le fire à fond et lâchez le quand la barre de sort est au maximum). De l'autre côté, sautez par-dessus les quelques flammes et récoltez le sort de bombe. Entre les deux poteaux, pratiquez comme d'habitude !

Bon, pour le reste, on va abréger, sinon, cela va nous prendre une place infinie Et on y serait encore demain. Donc, sachez que pour finir ce niveau, il vous faut : Aller sous le pont au début du niveau et une fois entre dans le niveau, allez à droite et quand vous arriverez devant la pièce où se trouve la clé, explosez le mur avec le sort de bombe que vous avez eut tout à l'heure. Prenez la clé et allez tout à droite et sortez du niveau. Il ne vous reste plus qu'à faire le dernier stage : à tout descendre et à remonter pour aller à la porte du boss que vous tuerez en vous mettant le plus à droite et en lui jetant le sort de scie circulaire.

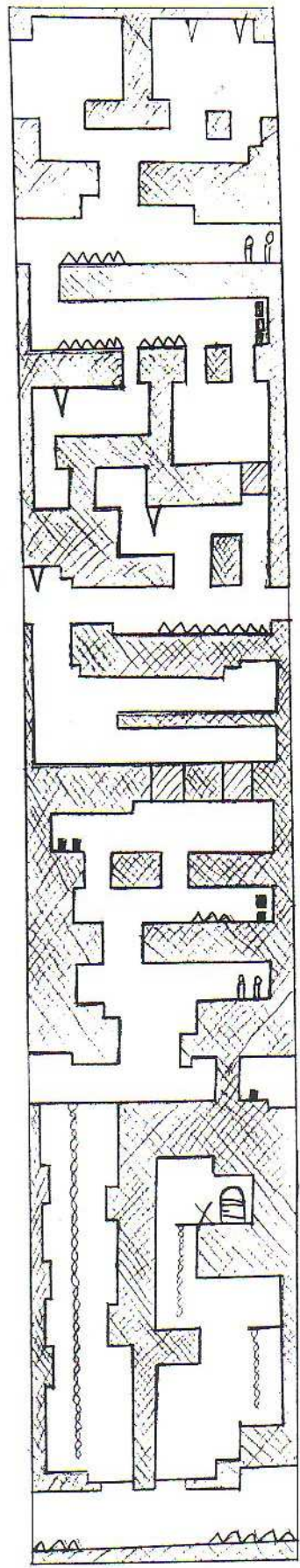
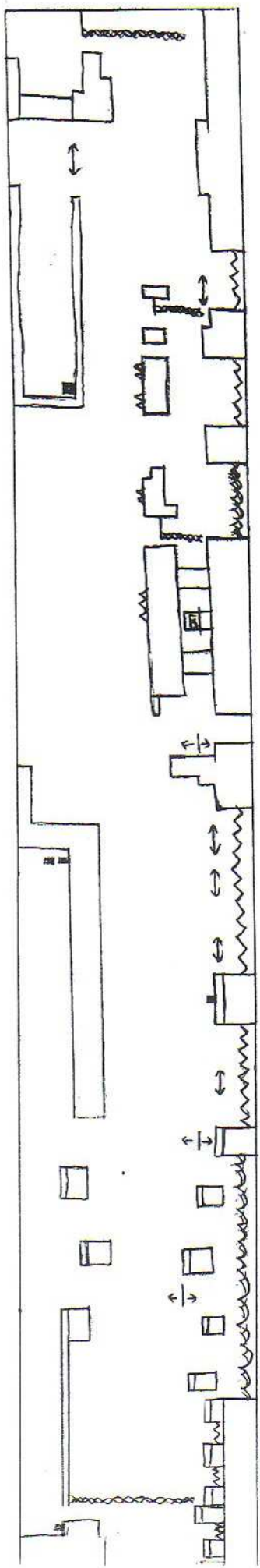
Voilà, vous arrivez à la fin du niveau 1 et je vous laisse donc essayer ce niveau un petit temps avant de vous donner la solution du deuxième niveau.

Donc, la prochaine fois dans ce fanz que vous attendrez un peu, vous verrez la suite de ce sublime jeu.





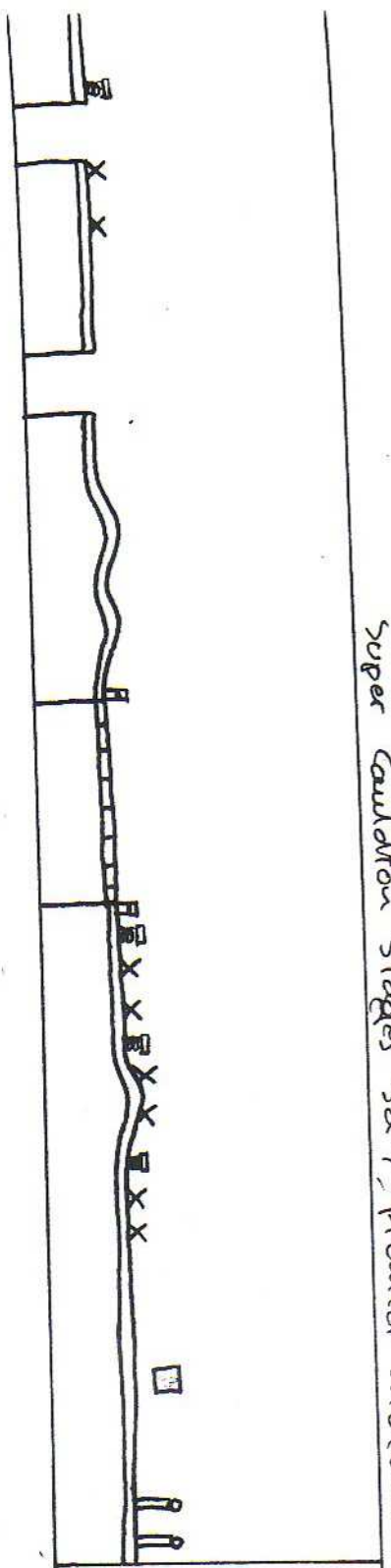
Super Cauldron ; stage 1



Super Cauldron  
stage  
2

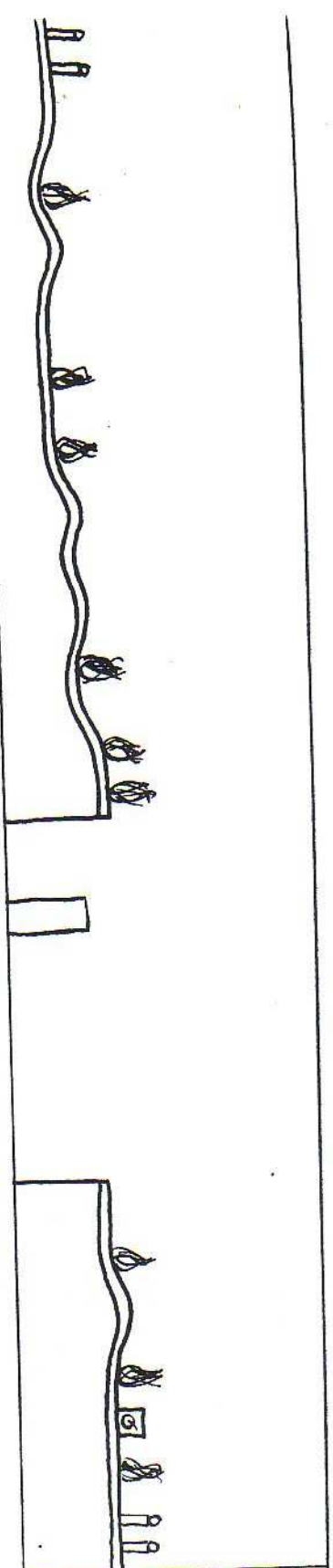
Bas

Super cauldron stages 3 à 7, premier niveau.

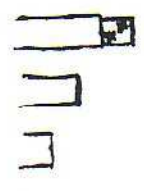


Stage 4:  
Sort de flamme.

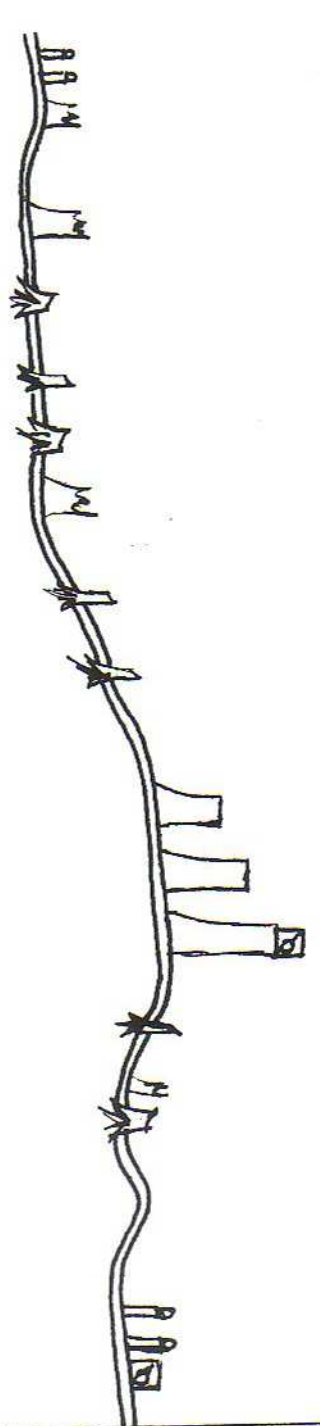
X = enroulés.



Stage 3:  
Sort de boue.



Stage 5: sort de teleportation



## ROBOCOP II

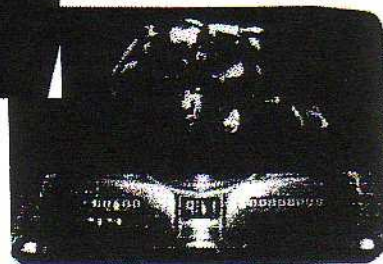
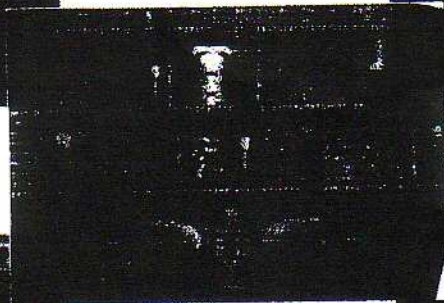
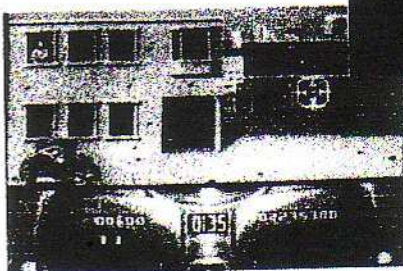
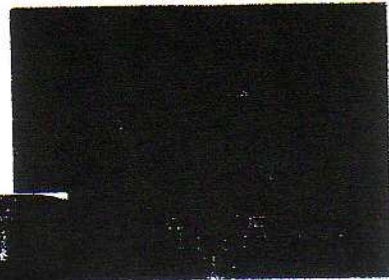
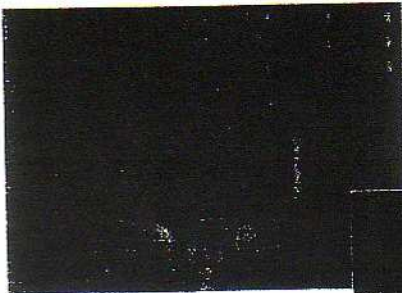
En voilà un jeu qu'il est bon. Ici, pas question comme dans SUPER CAULDRON de vous donner la solution niveau par niveau. Reportez-vous aux plans fournis. Pour le scénario, c'est le même que dans le film (logique). Beaucoup de personnes, dont moi considèrent ce jeu comme étant celui exploitant le plus les possibilités des CPC+ et GX4000. Entre autre la palette étendue est parfaitement utilisée et les sprites hard présents ( comme le personnage ). Du côté maniabilité, c'est parfait. Vous tirez avec le premier fire et sautez avec le deuxième ( sachant que je les compte de gauche à droite ). Du côté musique, c'est une pure merveille.

Passons aux astuces :

- pour sauvegarder votre partie en cour de jeu : pour ne pas reprendre au début à chaque fois que vous perdez: entrez dans chaque porte en appuyant en bas. Ainsi, à chaque vie perdue, vous recommencerez à la dernière porte ou vous êtes entré.

NIVEAU 1:

- dès le début: mettez-vous sur le bord du trou et laissez appuyé sur le fire 2 ( sauter ) et ce jusqu'au bout du "rez de chaussé"  
- une fois que vous êtes tout en haut, quand vous êtes sur la plate-forme lévitante, allez directement en haut à droite. Si vous vous y prenez bien, vous devriez arriver de l'autre côté . Voilà pour ce niveau.



## ROBOCOP II

**VEAU 2 : AU DÉBUT DU NIVEAU, PREMIER ÉTAGE, SAUTEZ PAR-DESSUS LA FLAQUE D'HUILE SANS LÂCHER LE  
E 2. PLUS HAUT, 1 ÉTAGE AU-DESSUS, APRÈS AVOIR DÉPASSÉ LES ESPÈCES DE RESSORTS, ATTENDRE QUE LES  
TONNEAUX TOMBENT EN MÊME TEMPS POUR PASSER SANS S'ARRÊTER ET ÉVITER DE CE REPRENDRE LES  
TONNEAUX UNE FOIS TOUT EN HAUT.**

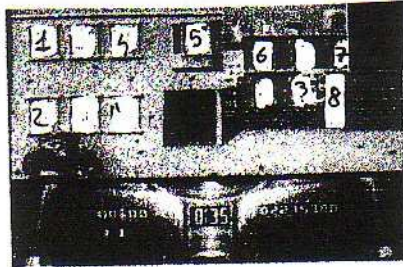
**VEAU 3 : FAIRE TRÈS ATTENTION AUX MISSILES. MIEUX VAUT ATTENDRE QU'ILS SOIENT PASSÉS POUR Y ALLER.  
SINON CE NIVEAU EST FACILE, DE MÊME QUE ROBOCOP 2 QUI EST ÉNORME MAIS QUE VOUS TUEREZ SANS  
PROBLÈME. A VOUS DE POUVOIR ALORS VOIR LA MAGNIFIQUE PAGE QUI VOUS ATTEND À LA FIN**

### LES STAGES ENTRE LES NIVEAUX :

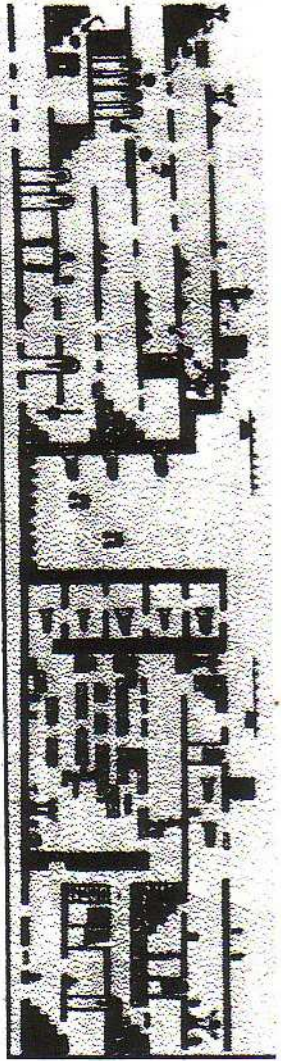
Memory banks: D=droite g=Gauche H=haul B=bas X=fire

```
# DH 6*G X+D X+D X+D 5*B X+H X+H 6*DHDHGGGGHGGG
# HHDDHD X+G X+G B X+D EBB X+D BBBGGGGG X+H X+H X+H X+H GGGHHH
# B X+D X+D X+D GGGGGG X+G X+G BB X+H X+H DD X+H X+H X+H DDDDHHD X+B D X+H X+B
  X+B HGHNDDDHHH X+B
# HHH X+G X+D GB X+D BBBGGGHGEBBDHD X+H X+H X+H X+H X+H DDDD X+H X+G X+B X+D
  X+B HDD X+H X+B H X+D X+D X+D X+D X+D X+D X+D X+D X+D HHDDDH
# GGGGGHHH 3*(X+G) 3*(X+D) G X+B X+H 5*B DD B 7*D HHHHGH
# HHGGGGH 6*D B X+B DDBBB X+D X+D GGGGGGH X+D GHGG
# HHHDHDDDBBBBBB X+H X+H GGGGGGGGG 3*(X+H) HDHGGGH
# HDH X+B GGG X+B GGGBBB X+G 4*(X+D) B 2*(X+G) BB 6*D H 3*D B (1 ERREUR ICI)
```

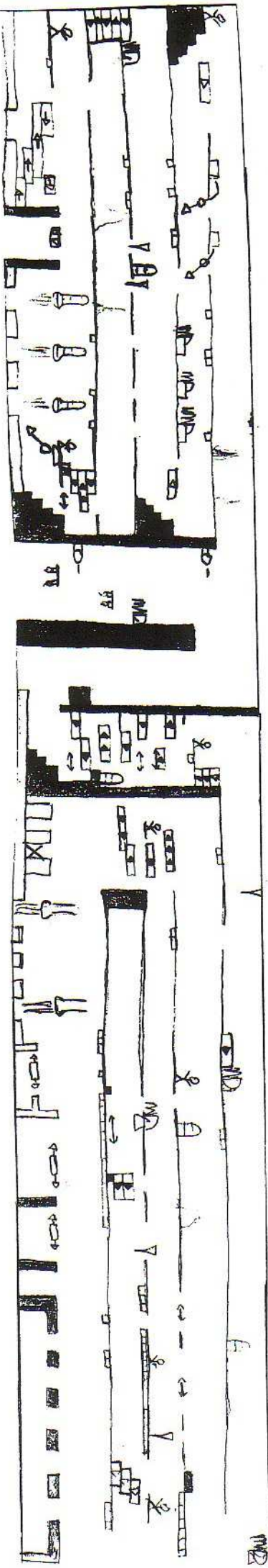
stages de tirs maximum possible : 87 % . le 100 % est impossible car vous ne pouvez pas tirer sur les 3 premiers.



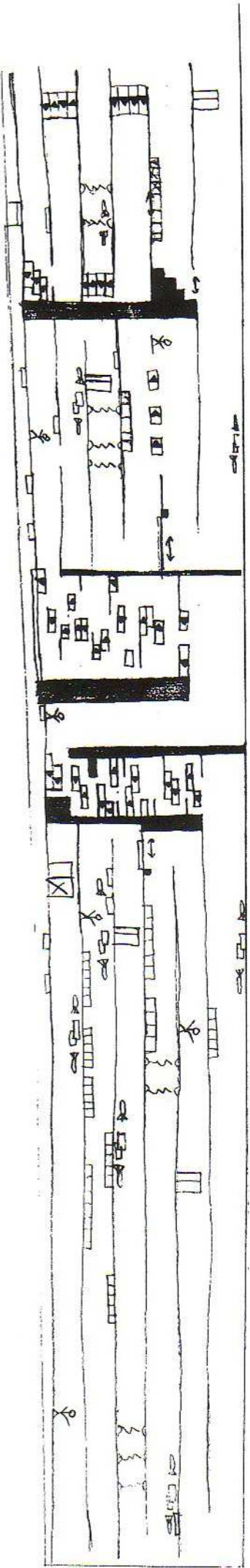
Robocop 2



niveau 1



niveau 2



niveau 3

# ADRESSES

**VOICI LA RUBRIQUE ADRESSE QUE TOUT LE MONDE ATTENDAIT POUR POUVOIR NOUS ÉCRIRE ET TOUT ET TOUT...  
BON, SANS TRÂNER, VOICI NOS ADRESSES :**

**Iron** : Durand Amaury  
20 rue de la 59<sup>ème</sup> div angl.  
14220 Thury Harcourt

Master : même adresse que Iron

Rage : Fernette Julien  
La trevée  
14220 Grimbosq

**POUR ALLER PLUS VITE, SI VOUS VOULEZ ME JOINDRE PENDANT LES PÉRIODES SCOLAIRES :**

**Iron** : Durand Amaury  
2, avenue de la Gare  
st Jean eudes  
14500 Vire

**VOILÀ, C'EST TOUT ...**

# COURRIER par rage

Oyé ,oyé braves CPCistes .Ici Rage qui ouvre la partie « courrier et concours » de notre cher fanzine.  
Si vous avez des plans de jeux surtout n'hésitez pas à me les envoyer mais attention :pas de plans issus de magazines (non mais et puis quoi encore !Plus fainéants qu'Iron !).  
J'attends aussi votre courrier pour savoir ce que vous pensez des annonces ou du fanzine en général.

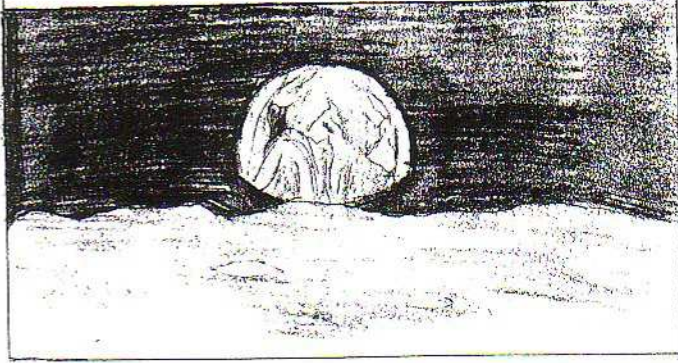
## **VOICI UNE LISTE DES JEUX QUE L'ON PEUT VOUS PROPOSER :**

- BLUES BROTHERS
- IMPOSSAHOLÉ
- RICK DANGEROUS 1 ET 2
- OBSIDIAN
- PREHISTORIK II
- SABOTEUR I et II
- SORCERY +
- SWITCHBLADE

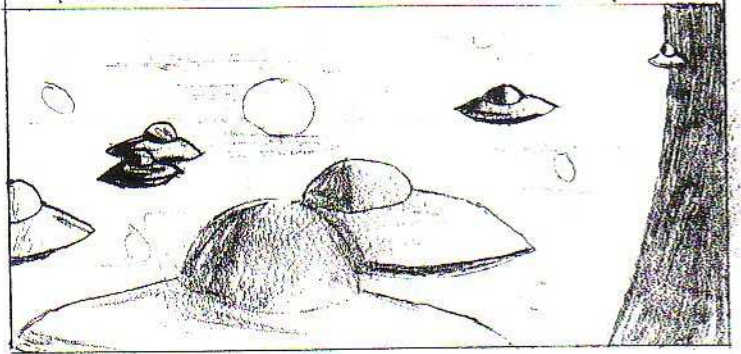


C'est moi : Rage

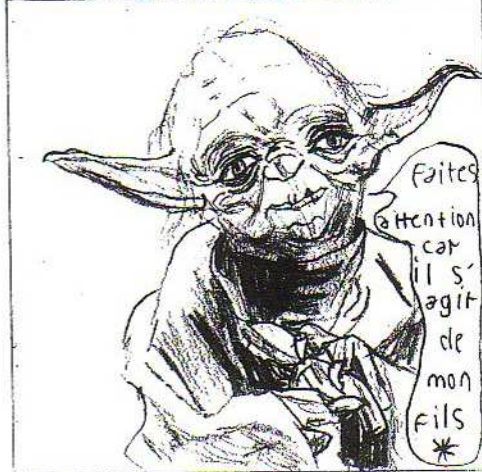
La terre vue de la lune si tranquille



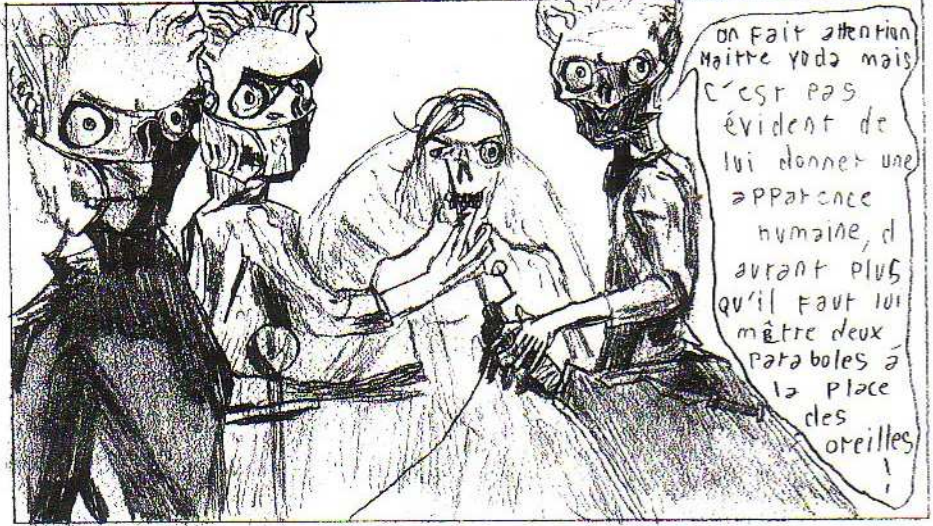
et pourtant si l'on s'écarte vers la face cachée de notre satellite !



à l'intérieur d'une des soucoupes volante



Faites attention car il s'agit de mon fils \*



On fait attention Maître Yoda mais c'est pas évident de lui donner une apparence humaine, d'avant plus qu'il faut lui mettre deux paraboles à la place des oreilles !

quelque heures plus tard :



Voilà Maître Yoda par contre il y a eu un problème due à la diminution du cerveau il est devenu un peu con désolé



ne soyez pas désolé ! nous connaissions les risques mais sera t'il apte pour la mission ? ne vous inquiétez pas pour cela, mais il lui faut un nom tertiaire ! il s'appellera Thierry !



Non Yoda tu ne sera pas le seul à lui donner son nom de suis quand même sa mère il s'appellera Dominique !



Puisque tu le prend comme ça il s'appellera Thierry Dominique, comme ça tous le monde est content

\* Pour une meilleur compréhension nous traduisons leurs langage

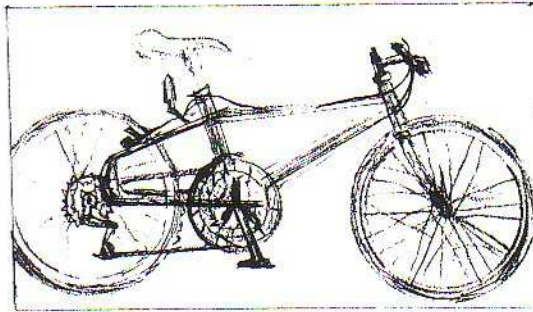
⊙ sa mère, c'est un thon



Peu après :

voici ton engin spécial thiermy

Nievin!



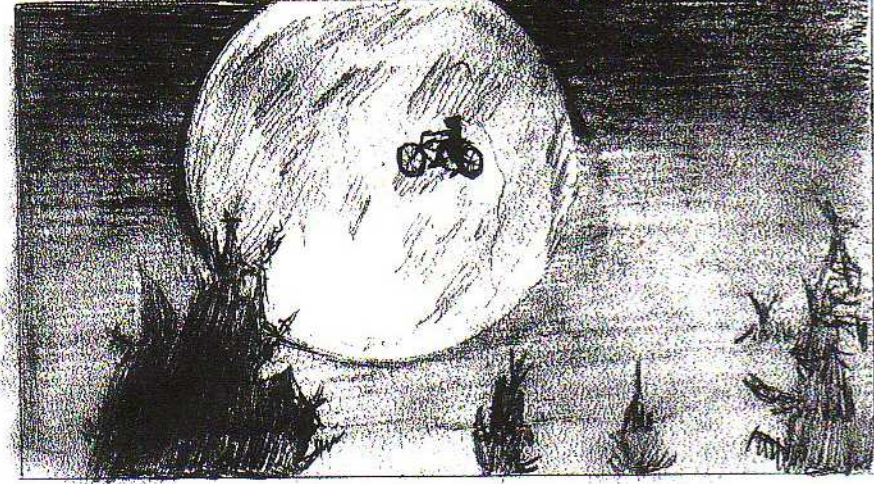
Je sais il est bizarre mais les terriens utilisent le même genre d'engin pour se déplacer

Nievin éheu YUN \*\*

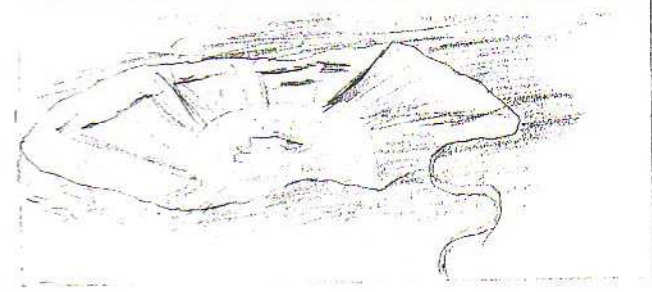
on aurait alors pu s'attendre à une panique générale à son arrivée sur terre! @



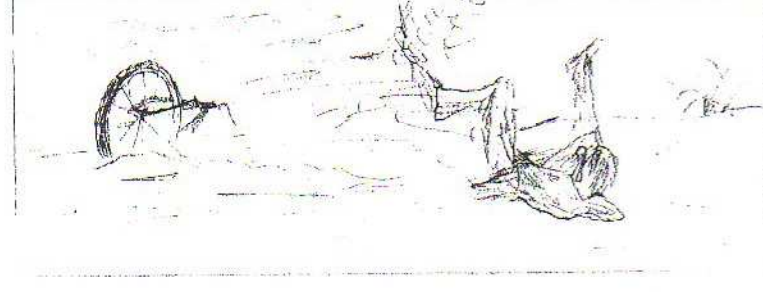
mais il en fut tout autre il inspira même un spectacle qui en fera un film.



on aurait aussi pu s'attendre à un atterrissage qui aurait laissé des marques



or ce ne fut qu'une gamelle, monumentale peu être mais rien qu'une gamelle!



Pourtant bien qu'elle fut médiocre la cascade involontaire du monsieur aux oreilles plein de charme, à en faire palir de jalousie le Prince Charles et son sourcil si féroce que si il allait chez le dentiste il y passerait sa vie, enfin passons ses traits, ou je n'en dirais pas, il avait été remarqué par un certain David Vincent (voir les envahisseurs)

encore un extraterrestre mais qu'est ce qu'il est laid!!



\* La langue de thiermy étant incompréhensible aux Français laisse à

\*\* voir les pages précédentes.

# REPORTS

<u>Edito :</u>	Iron
<u>Help 1 :</u>	Iron
<u>Plans help 1 :</u>	Iron
<u>Help 2 :</u>	Iron
<u>Plans help 2 :</u>	Iron <small>sauf niveau 1 ( cf. : ACPC n°42 p 27 )</small>
<u>Adresses :</u>	Iron
<u>Courrier :</u>	Rage
<u>Bd :</u>	<b>Master</b>
<u>Crédits :</u>	Iron
<u>Spécial thanks :</u>	<b>Tanuki</b>