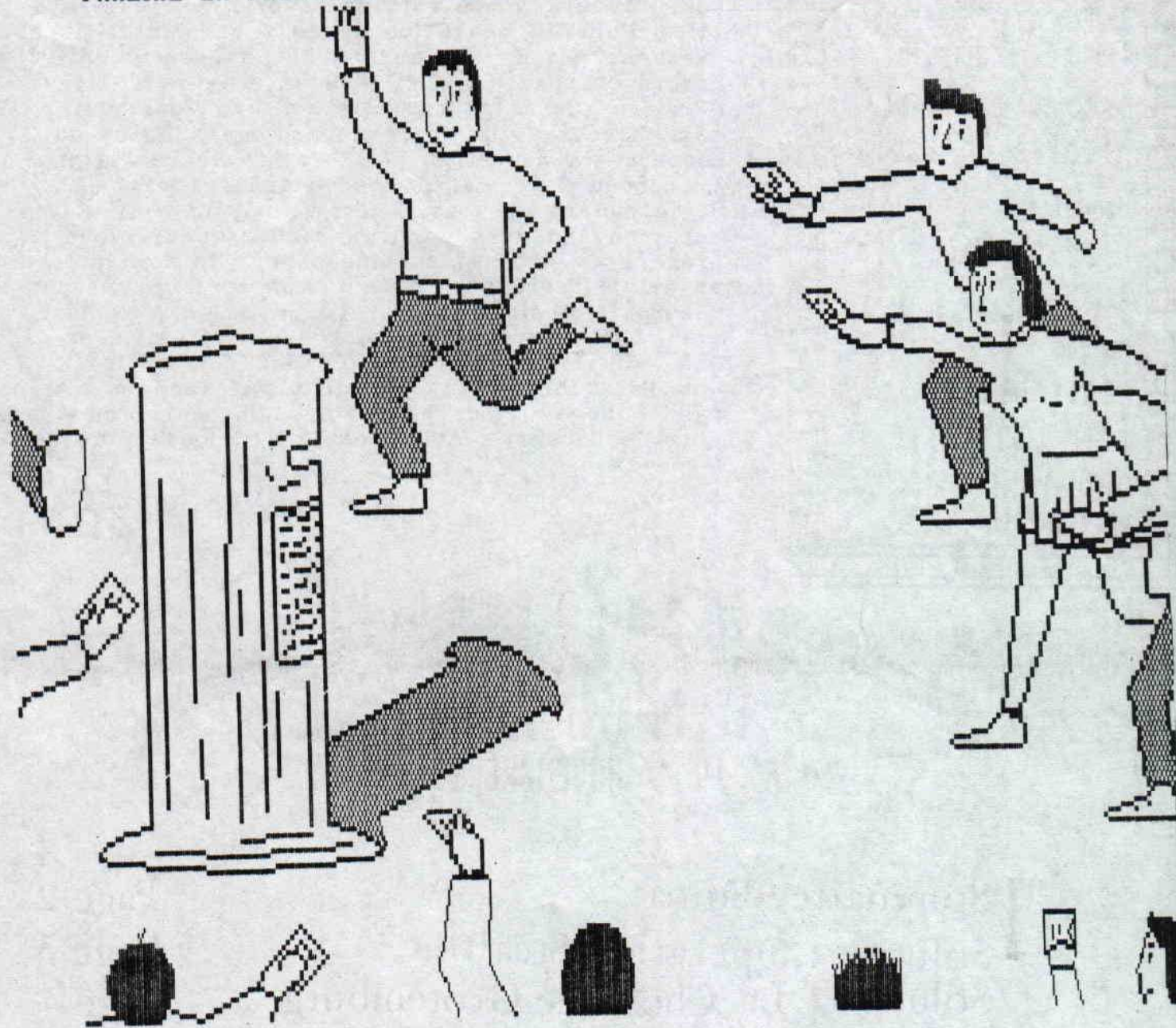


HELPZINE

Le Journal des aventuriers en détresse...

- FANZINE EN FREEWARE // HELPZINE No 10 : NOVEMBRE 1990 // MENSUEL -



Ce mois-ci...

Le concours !!!

- HELPZINE -

N° 10 / NOVEMBRE 1990

Nicolas Christin
29, Rue des Chênes Verts
44510 Le Pouliguen.

Redacteur en chef :
Nicolas Christin

Maquette :
Nicolas Christin

Ont collaboré à ce
numéro :

Régis Gillet,
Ivan Laumailié

Dépôt légal :
4e trimestre 1990.

- EDITO -

Salut à tous et à toutes !

Petit changement annoncé : il y a maintenant une couverture à votre fanzine favori, ce qui le gratifie d'une augmentation de deux pages, mais aussi (ce n'est pas de ma faute) d'une augmentation du timbre qui passe à 3.80 F (n'est-ce pas Rodrigue) J'espère que cette nouvelle mouture vous plaira, car j'ai essayé de faire de mon mieux en ce qui concerne la maquette, point faible de ce fanzine. Le concours est là, il vous attend en page 6. Si ce numéro ne vous satisfait pas (ce qui m'étonnerait quand même un peu), sachez que je vous prépare de grosses surprises pour le mois prochain, et que, sincèrement, vous auriez tort de manquer le numéro 11 de HELPZINE. Sur ce, je salue Alexandre, Ivan, Guillaume, Dominique, Rodrigue, Régis, Jordane, JP, Patrick, Furillo, et Sandrine. Que ceux que j'ai oublié ne m'en veulent pas trop, je n'ai pas 48 Mega-Octets de mémoire... On se retrouve au mois de Décembre, avec j'espère toujours plus de lecteurs.

ZAX.

SOMMAIRE

~ N° 10 // NOVEMBRE 1990 ~

Sommaire, Edito	Page 2
Solution: Operation Stealth	Page 3
Solution: La Chose de Grotemburg	Page 4
Astuces: En Vrac	Page 4
Astuces: Les Portes du Temps	Page 5
Concours	Page 6
Questions / Réponses	Page 6

SECRET DEFENSE : OPERATION STEALTH

SOLUTION EN PLUSIEURS EPISODES DONNEE PAR ZAX

3eme partie.

Vous etes enfin sorti de ces labyrinthes. Actionnez la porte en face de vous. Actionnez le bras de la statue. Utilisez le boitier et actionnez le bouton ON/OFF. Pour savoir, comment s'en servir, référez vous à la notice ! (mort aux pirates !). Actionnez le bouton valider. Actionnez le bouton ON/OFF. Prendre boitier, actionnez la porte du coffre, prenez la lettre. C'est alors que survient un nouveau rebondis-qui vous amènera à piloter un scooter des mers. Pensez à sauvegarder très fréquemment, c'est le seul moyen de ce tirer d'affaire. Enfin, vous parviendrez au sous-marin, où votre supérieur vous informera de l'état actuel des choses. Et c'est parti pour une petite trempette... Des que vous pouvez bouger, descendez d'un écran, et examinez les algues. Dans une d'elles, vous trouverez un tendeur. Une fois que vous avez celui-ci, allez tout à droite en évitant les requins (là encore, la sauvegarde...). Vous arriverez devant une grotte. Approchez-vous du palmier, puis examinez-le. Actionnez le bouton, et entrez dans le trou. Vous voici dans la base.

Actionnez l'écrou. Vous voilà dans une position fort inconfortable, mais ce n'est pas grave, vous avez l'habitude. Utilisez le stylo sur la serrure, utilisez la montre sur le mur (de droite), puis sur le mur (de gauche). Dirigez vous à droite du filin. Une fois devant la grille, actionnez-la... Voici un nouveau labyrinthe, infesté de rats, celui-ci. Vous devriez vous en sortir sans trop de problèmes, grace à l'entraînement que vous avez eu avec le premier... Vous voici dans une salle de bain, malheureusement, il y a quelqu'un : un garde. Actionnez le garde, prenez la serviette, utilisez la serviette sur le garde, prenez les lacets des rangers, utilisez les sur le garde. Prenez les rangers, et prenez les vêtements. Prenez le verre, et vous pourrez enfin sortir. Allez vers le bas, entrez. Actionnez le tiroir tout en bas à droite et examinez-le : des tampons vierges. Prenez-en un. Actionnez le tiroir de gauche de la 2e rangée en partant du bas, puis examinez-le : des lacets. Utilisez les lacets sur John, ça vous évitera des ennuis. Sortez, allez à droite, entrez. Actionnez débarras, prenez le canot de sauvetage. Examinez l'habit, prenez l'ordre de mission. Utilisez le verre sur la fontaine d'eau. Sortez, allez en haut. L'officier réclame à boire. Allez en haut, allez à gauche, entrez dans la porte de droite. Utilisez verre d'eau sur officier. Prendre tampon quand celui-ci a le dos tourné. Retournez dans la pièce de la fontaine, utilisez le tampon sur le tampon encreur (au-dessus du rouleau de papier). Utilisez le tampon encré sur l'ordre de mission. Sortez, allez en haut, actionnez l'étui à cigarettes, actionnez la première cigarette, utilisez le papier de cigarette sur le verre. Utilisez l'empreinte sur le dactyloscope. Passez le couloir. Utilisez l'ordre tamponné sur la boîte aux lettres : le garde vous laisse passer. Passez la porte laser. Dans le couloir, utilisez le câble électrique sur la prise de courant, actionnez le rasoir, et utilisez le rasoir électrique avec la poubelle. Passez la porte. Vous aurez droit à une superbe séquence animée. Vers 130, la ruse du rasoir sèmera le trouble. Profitez-en pour utiliser la cigarette explosive (la 4e) sur l'ordinateur. Une fois qu'il a explosé, actionnez rapidement Otto. Après le combat, utilisez le disque sur le lecteur laser. Passer la porte du fond. De nouveau une superbe séquence animée. Sur l'hélico, utilisez le tendeur sur la bombe. Une fois dans les airs, actionnez le canot pneumatique... THE END

ABONNEZ-VOUS !

3 mois : 3 timbres
à 3.80 F

6 mois : 6 timbres
à 3.80 F

1er avantage :

Chaque mois, 1 tirage au sort parmi les nouveaux abonnés : gagnez 1 no gratuit.

2eme avantage :

Vous pouvez annuler votre abonnement quand vous le désirez, nous vous renverrons les timbres.

La Chose De Grotenburg

SOLUTION DONNEE PAR REGIS GILLET

Oui, je sais ce n'est pas une solution totalement inédite, puisqu'elle était parue dans le AM-MAG no 34 (pfiiou ! c'est vieux, ça !). Mais enfin je préfère avoir des solutions qui ne sont pas inédites pour AMSTRAD que pas de solutions du tout. D'autant plus que cette soluce n'est pas hyper-ultra-archi connue. En revanche, je ne publierais pas celle de SRAM ou de SRAM II, vu qu'elle sont passées au moins 10 fois !

N=Nord ; S=Sud ; E=Est ; O=Ouest

N, Fouiller placard, Prendre camembert, Prendre cassoulet, S, S, Fouiller buissons, Tirer queue chat, Prendre souris, E, N, N, N, O, N, Prendre insecticide, S, E, E, Parler avec Sergio, O, S, S, S, O, O, Grimper sur mur, Fouiller décharge (hum !), Prendre pied de biche, Prendre pneu, O, Defoncer porte avec pied de biche, N, Monter escaliers.

Enlever ressorts matelas, Pousser matelas dehors, Donner souris, Sauter dehors, Soulever matelas, Prendre pigeon, O, Vaporiser insecticide dans creux, Fouiller creux, Prendre canif, Fouiller creux, Prendre jerrican, N, E, Donner pigeon, O, N, (à faire en une seule phrase :) 'Degoupiller grenade, Lancer grenade, S', N, N, N, Poser hibou, E, Prendre os, N, Tourner crane, N, Prendre fiole, O, O, Examiner radio, Appuyer sur REW, Appuyer sur PLAY, E, N, Fouiller fillette, Prendre clef, E, E, E, Donner os, Ouvrir grille, E.

S, S, S, S, E, N, Faire signe croix, Parler avec curé, Verser essence, Prendre eau dans jerrican, verser fiole dans eau, S, S, S, S, Ouvrir bouche d'égout avec pied de biche, Descendre.

Au Nord, il y a la Chose qui me tue, et c'est la fin pour moi. Comment tuer la Chose ???

EN WPAQ... 000

Bubble Bobble.

Quand vous jouez à deux, il suffit d'appuyer sur 1 ou 2 (pas sur le pavé numérique) pour avoir de nouvelles vies. Vous pourrez répéter cette opération six fois.

Régis Gillet.

Franck Bruno's Boxing.

Appuyez sur L pour Load (une fois le jeu chargé), puis tapez le nom de code SSS, et le code pour arriver à passer le boxeur.

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 1) MRMIOCMMS | 4) AJOIOBQAB | 7) NKPIIFKA9 |
| 2) BLQINFKFC | 5) NMBIN90F9 | 8) FLPIINAA |
| 3) 9PKIOCS17 | 6) CQLIIFMAB | |

Régis Gillet.



Ce fanzine bimestriel est un des tous meilleurs... Un petit arrière-gout de Runstrad (du à Pagemaker), ce qui montre bien sa qualité. Et c'est le seul fanzine réalisé par une fille ! A lire absolument... Prix : 1 timbre à 3.80 F pour frais de port. L'adresse : Mlle Sandrine COUTELIER 3, Rue des Hortensias 91380 Chilly Mazarin.

Les Portes Du Temps

ASTUCES DONNEES PAR ZAX

Eh oui ! Vous avez encore droit à une série d'astuces pour ce jeu. En effet, j'ai trouvé que ce que je vous avais donné le mois dernier était fort mince. Donc, je me suis défoncé, et je vous livre les fruits de mes efforts...

Chez les Incas :

Au début, utilisez le paralyso-pulseur sur l'Inca qui le mettra hors d'état de nuire. Prenez l'uncu, fouillez l'uncu, mettez l'uncu.

En Ecosse :

Jouez de la flûte (celle trouvée chez les Incas), devant le gnome bien entendu (Au Nord, lorsque vous arrivez). Ensuite, empruntez le chemin de glace (Nord). Devant la herse, tournez le crane : vous pourrez entrer dans le château (Nord). Une fois devant Stroff, parlez-lui, allez en haut pour vous retrouver sur les ramparts ou au Nord, pour pénétrer dans la chapelle.

Dans la chapelle, une fois devant le moine, qui fait des enluminures, tapez 'prendre Bible'. En fait, ce ne sera qu'un coffret contenant une clef !!! En haut sur les ramparts, entrez dans la Tour, et descendez les escaliers. Attention aux pièges ! Ne tirez jamais sur l'armure. En revanche, fouillez toujours l'armure de droite. Vous finirez par trouver un médaillon. Dans une pièce, vous trouverez un pichet de whisky. Prenez-le mais ne le buvez pas. Sous le lit de Stroff, vous trouverez un kilt, que vous pourrez mettre.

La Préhistoire :

Quand vous donnerez le pichet de whisky au garde, celui-ci, fin pété, vous laissera gentilement entrer dans la caverne. Vous trouverez aussi un cours d'eau, dans lequel vous pourrez plonger...

C'est tout pour ce mois-ci. J'espère que ça vous satisfera. Peut-être aurez-vous de nouveau des astuces sur ce soft dans les mois prochains, si je trouve des choses intéressantes...

START CPC

Un fanzine "costaud" : 10 pages, 5 rédacteurs. Le tout bien réalisé avec de superbes dessins...
A lire les yeux fermés (dur !).
Envoyez un timbre à 3,80 F à :
START CPC - Laurent Sch-neller
B.P.19 - 37130 LANGEAIS

Ne manquez pas
le numéro 11 de
HELPZINE,
disponible fin
NOVEMBRE.

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

N'oubliez pas le SALON de la MICRO du 26 au 29 Octobre
à l'espace nord de la Villette.
HELPZINE en sera...



LE CONCOURS

- EN COLLABORATION AVEC RESET ET RUNSTRAD -

DATE LIMITE
25/12/90
A MINUIT.

Eh oui ! Il est là et bien là, le bougre...Dieu sait s'il nous a donné du travail. Je vous rappelle que c'est un concours inter-fanzines qui a pu être réalisé grâce à la complicité de deux autres fanzines : j'ai nommé les génialissimes RESET et RUNSTRAD. Il vous faudra sans doute demander ces deux autres fanz pour pouvoir répondre aux 3 premières questions. Mon pseudonyme c'est facile, il est écrit un peu partout dans ce numéro !!! Pour éviter les mauvaises surprises référez-vous au règlement paru dans le no 9 de HELPZINE...

- 1) Quel est le nom de la rubrique qui traite des NEWS dans RESET ?
- 2) Quel est le pseudonyme du créateur de HELPZINE ?
- 3) Combien y a t'il de personnes qui travaillent à RUNSTRAD ?
- 4) Qui a édité SRAM I & II ?
- 5) Qui a programmé Captain Blood sur CPC ?
- 6) Quelle est la société qui garantit ses jeux à vie ?
- 7) Quelle est la première société de vente par correspondance ?

Question subsidiaire : Combien de bulletins recevront AU TOTAL les 3 fanzines concernés ?

Voici l'adresse des deux autres journaux concernés, ainsi que le prix de leur fanz :

RESET : Mr Etienne J-P - 'Les Fossès' - Boulevard de l'Europe - 72600 MAMERS
(envoyer 1 timbre à 3.80 F + 1 timbre à 2.30 F)

RUNSTRAD : Mr Aubert Patrick - 58, Rue de la Briquetterie - 17000 LA ROCHELLE
(envoyer 1 timbre à 3.80 F)

Sachez qu'il y aura de nombreux prix tels un jeu, des démos, des abonnements à gagner. Toutefois, la liste des prix n'étant pas tout à fait achevée (comme dit JP de RESET, faut bien garder un peu de suspens), elle ne paraîtra que dans le numéro de DECEMBRE (HELPZINE no 11)...

La liste complète des gagnants sera publiée dans le numéro de JANVIER (HELPZINE no 12)

QUESTIONS // REPONSES

Fort peu de questions et encore moins de réponses, à nouveau. J'aimerais bien recevoir plus de courrier au sujet de cette rubrique, d'autant qu'il y a un numéro à gagner soit 3.80 F en timbres d'économies pour ceux qui répondront à UNE question. Je sais que vous avez des réponses, mais que vous avez la flemme de me les envoyer. Pensez quand même à ceux qui n'ont qu'une envie : celle de balancer leur ordi par la fenêtre...

Blood Money :
Rodrigue réclame des astuces pour ce jeu. Faites vite, il va craquer !!!

Vous pouvez gagner des numéros gratuits, en nous envoyant des plans, des solutions, des astuces, des réponses aux questions de la rubrique Q/R.