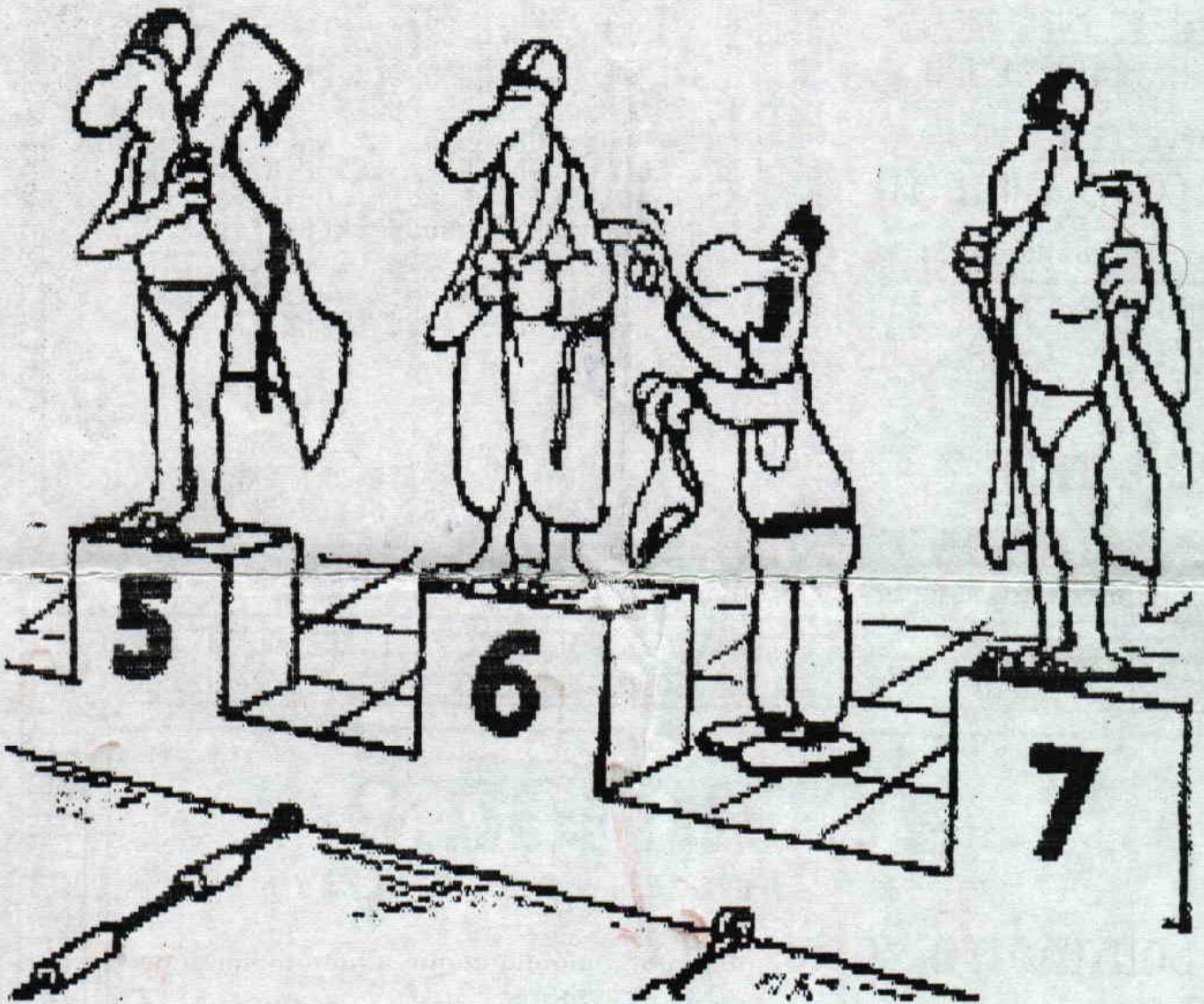




Le Journal des Ouvriers de Presse

BIMESTRIEL - JAN-FEV 91 - HELPZINE : 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

Petites Annonces...

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 MUSI-
CIENS SUR CPC ET ST/STE POUR REALI-
SER DES DEMOS. BON NIVEAU DEMANDE.
CONTACTER : L. CANDELLIER
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 nouveautés qui vont débarquer sur nos chers petits écrans. Bien évidemment 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 été oubliés. Let's go !!!

Les ST vont enfin avoir les adaptations des jeux de Sierra : CODENAME ICEMAN, CONQUEST OF CAMELOT ET COLONEL'S BEQUEST. Mais l'événement principal sera sans aucun doute la sortie de Croisière pour un cadavre de chez Delphine Software avec des graphismes et animations encore plus démentés qu'auparavant. L'équipe va désormais travailler sur les Voyageurs du Temps 2 qui devrait être fini pour juin. Croisière pour un cadavre sera adapté pour PC courant février. Du côté de chez Sierra, on va bientôt nous proposer King's Quest 5 qui aura sans doute les plus beaux graphismes réalisés à ce jour. Une version CD-ROM est également prévue. Infomedia met la dernière main à Explora 3, mais celui-ci semble moins bon que le 2 côté scénario.

ILS ARRIVENT (SUITE)...

Sur 8-bits, enfin sur CPC, Lankhor va sortir deux jeux. Il s'agit de Saga (qui ressemble à Mike et Noko) et de SDAM, jeu futuriste. Danger haute tension ne devrait pas tarder lui non plus, et il est vraiment génial ! Wait 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

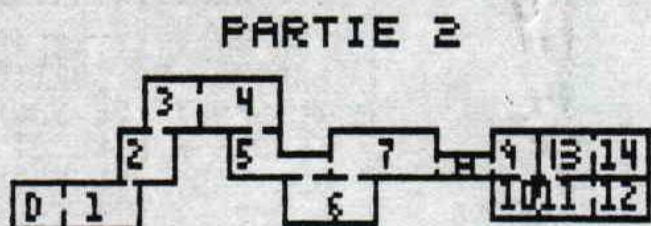
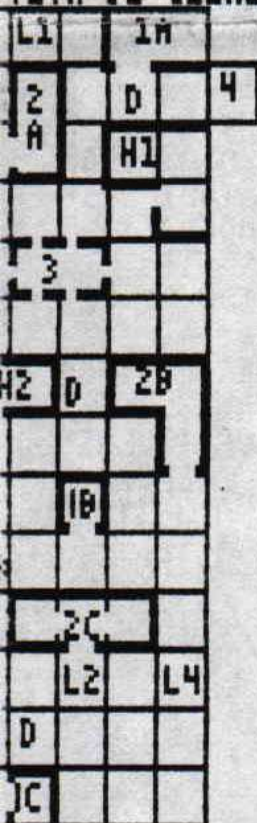
(C) ERE INFORMATIQUE
1 9 8 8

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),
2A (2^{ème} PIÈCE), L1
DERRIÈRE 2 CACTUS), H1
(TROUVER AVEC LE SHAP-
PI). APRÈS AVOIR REUNI LES
4 STATUES, LES POSER SUR
LES COLONNES SITUÉES EN 3.
ÉCHANGES 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 GUÉRISON.

VOUS DEVEZ LA FABRIQUER.
POUR CE FAIRE, COUPEZ
CRAFTON CONTRE UN ARBRE :
1 FRUIT TOMBE. PRENEZ-LE
ET POSEZ LE SUR LE TRANSDUCER
SITUÉ DANS LE HANGAR B. PRENDRE L'HERBE
JAUNE SITUÉE EN 3, ET LA
POSER ÉGALEMENT 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, AP-
RÈS 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-
SOUS, IL SERA GUÉRI.
PARTIE 2 : PRENEZ LES PA-
TINS EN SALLE 4 (IL FAUT
BIEN ÉVIDEMMENT S'Y RENDRE
AU PRÉALABLE). PUIS ALLEZ
EN SALLE 5. EN 7, PRENEZ
LES OBJETS SITUÉS AU CEN-
TRE DU CHAMP MAGNÉTIQUE A-
VEC XUAN. 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
1^{ère} BOBINE. PRENEZ-EN 1
SECOND, MONTEZ SUR LA BOBI-
NE ET POSEZ-LE DE L'AUTRE
CÔTÉ (POSEZ EN UN 2^{ème} AUS-
SI). FRANCHISSEZ LE CHAMP
ET REPRENEZ LE LIVRE SUR
LA 1^{ère} BOBINE ET LAIS-
SEZ-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-
MOUFLE. 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...



PARTIE 2

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

ZAX.

PARTIE 1

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 SITUEE TOUT A GAUCHE. AVANCEZ JUSQU'AU LIEU DE LA REUNION. PRENEZ LA QUENOUILLE. OUVEREZ L'OEUF. 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 CIMETIERE (VERS LES ARBRES). ALLEZ JUSQU'AU TOMBE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LES RONCES. DOUBLE-CLIQUEZ SUR LA TOMBE. ALLEZ A 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 A L'OR). ALLEZ DANS LA HUTTE DE DROITE. TEIGNEZ LE TAS (EN BAS A GAUCHE). SORTEZ. REMONTEZ PRES DE L'ARBRE DU DEBUT DU JEU. "OUVEREZ" LE CIEL. ALLEZ SUR LA JETEE (EN BAS, A COTE DU VILLAGE). ALLEZ SUR LE TRONC. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA TORNADE (TRAME TORDUE). "DETORDEZ" LA TORNADE. ALLEZ SUR L'AUTRE RIVAGE. DIRIGEZ VOUS VERS LES ARBRES VIOLETS, PUIS ALLEZ A GAUCHE. VOICI LES BERGERS (INVERSE DU SORT DE CAMOUFLAGE). DESCENDEZ. ALLEZ VERS L'EDIFICE DE VERRE. ALLEZ A DROITE. LANCEZ LE SORT DE CAMOUFLAGE SUR LES ARTISANS

(EN HAUT DE LA TOUR). ENTREZ DANS L'EDIFICE. 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'EPOUVANTE). DOUBLE CLIQUEZ SUR LA BOULE ENCORE DEUX FOIS. DOUBLE CLIQUEZ SUR LA CLOCHE DE 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'EDIFICE. RETOURNEZ CHEZ LES BERGERS. LANCEZ LEUR LE SORT D'EPOUVANTE. ALLEZ A GAUCHE. DOUBLE CLIQUEZ SUR UN MOUTON (TRAME DE REVEIL). CONTOURNEZ LA BARRIERE. ALLEZ A GAUCHE. RENTREZ DANS LA HUTTE. DOUBLE CLIQUEZ SUR L'AGNEAU (TRAME DE GUERISON). RESSORTEZ. TEIGNEZ LES MOUTONS. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE DRAGON. CHANGEZ L'OR EN PAILLE. ENDORMEZ LE DRAGON. ALLEZ VERS LE FOND. QUAND VOUS AUREZ TROUVE LA PIECE 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 GARCON. REVEILLEZ

LE. LANCEZ LE SORT DU REFLET SUR RUSTY. REVEILLEZ LE. DESCENDEZ A LA FORGE. ALLEZ CHEZ MAITRE STOKER (TOUT AU BOUT). DOUBLE-CLIQUEZ SUR LA PAILLE. RAMASSEZ LA QUENOUILLE. OUVEREZ LA PORTE. SORTEZ. DESCENDEZ LES ESCALIERS. QUAND EDGEWISE BRANDIT LA LAME, ENOUSSEZ LA (INVERSE DU SORT D'AIGUISEMENT). OUVEREZ LA CAGE. DOUBLE-CLIQUEZ SUR LA BOULE (PLUSIEURS FOIS). SORTEZ. DOUBLE-CLIQUEZ SUR MANDIBLE. RETOURNEZ VERS LA CAGE. RESSORTEZ. REFERMEZ LA GRANDE BRECHE. ALLEZ DANS LA 1ERE BRECHE. GUERISSEZ RUSTY. RESSORTEZ ET FERMEZ LA BRECHE. ALLEZ DANS LA 2E BRECHE. GUERISSEZ LES BERGERS. RESSORTEZ. REFERMEZ LA BRECHE. ALLEZ DANS LA 3E BRECHE. GUERISSEZ GOODMOLD. SORTEZ. FERMEZ LA BRECHE. ALLEZ AU LAC. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE CYGNE. ALLEZ DANS LE LOOM ET ALLEZ A DROITE. DOUBLE CLIQUEZ SUR LE LOOM. ATTENTION ! IL VOUS FAUT DESORMAIS NOTER ATTENTIVEMENT LES COULEURS QUI VONT APPARAITRE. RENDEZ LA PAROLE A HETCHEL (INVERSE DU SORT QUE VOUS VEVEZ D'ENTENDRE). "DECUISEZ" LA EN EMPLOYANT LE MEME PROCEDE. DETRUISEZ LE LOOM. RENTREZ DANS LA BRECHE. 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 KAISTLIN.
- 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 PERSONNAGES 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 ALIMENTER CETTE RUBRIQUE, CE QUI EST DONNAGE 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.

JE ROMERO NOUS POSE LE PROBLEME SUIVANT : SUR LE LECTEUR DK 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 DESERREE DONC L'ANNEAU JOUE AUTOUR DE L'AXE MOBILE. PEUT-ON REPARER SOI-MEME ? (EN 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
63150 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 MI. 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