

Beekzine

LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !

123 Avenue des Saules 59910 Bondues - 17/2/92 - 2,50 Frs - N4

Editorial numero 4... Voici Beekzine 4, dernier numéro avant les vacances de février... Un numéro assez axé sur les fanzines (dont beaucoup soutiennent Beekzine) Un test : Shadow Dancer et d'autres rubriques. Mais je dois vous dire que Beekzine est un énorme succès et que le cap des 100 lecteurs a été dépassé pour le numéro 3 ! A part ça quoi d'autre ? La rubrique Blagues Nulles a été retirée (provisoirement !) suite aux dizaines de plaintes !!! Le numéro 5 qui sortira le 10 mars sera, c'est juré, un numéro double... Le concours des numéros 1 et 2 est prolongé jusqu'au 5 mars... Voilà, c'est tout. Atchao.

3615 ALP1* FANZ bal BEEKZINE-3615 ALP1* FANZ bal BEEKZINE-3615 ALP1* FANZ bal BEEKZINE - 3615 ALP1* FANZ

ABONNEMENTS...

Abonnez-vous très vite à Beekzine, cela évite les éventuels changements de prix des timbres ! Envoyez donc un timbre à 2,50 Francs par numéro mais il faut un minimum de timbres : 5 et un maximum : 10 Merci.

MONSIEUR POKE...

Monsieur Poke est une marque déposée ! Il est strictement interdit de reprendre ce titre dans un autre fanzine sous peine des poursuites. C'est noté ? Très bien. Voici donc vos POKE et bidouilles pour CPC. A vos claviers et à vos Discologies !

- CRAZY CARS 2 : recherchez les octets C0 42 3E 06 35 et remplacez les par C0 42 3E 06 00 pour avoir le temps infini ou recherchez les octets 06 35 F2 8B 58 et remplacez les par 06 00 F2 8B 58 pour avoir du bonus à l'infini. Sinon faites POKE &5880.0 et POKE &5828.0

- GEE BEE AIR RALLY : pour avoir une super vitesse, faites POKE &0DCE.0

- GHOST HUNTER : pour avoir de l'énergie à l'infini, faites un petit POKE &82C1.0

- GRYZOR (superbe jeu !) : les vies à l'infini avec un POKE &1526.&A7.

- IKARI WARRIOR : pour avoir les vies infinies, faites POKE &5754.0. POKE &5755.0. POKE &5756.0. Pour détraquer les soldats, faites POKE &18BD.40. POKE &6EAB.&A6.

- JINKS : pour changer de tableau à chaque fois que vous perdez, faites POKE &02A5.0. POKE &02A6.0. POKE &02A7.0

- JACK THE NIPPER : vies infinies avec POKE &39FF.0. POKE &3A00.0.

Envoyez donc vos POKE les gars ! Merci.

QUELQUES ADRESSES...

- CPC Vrai : Nicolas Julien, Aux Granges, 23000 Guéret. C'est sur disc, ça "coûte" 4 Francs et un superbe numéro 9 va sortir début mai...

- Microboy : 4 allée Berny d'Houville, 93160 Livry Gargan. Disquette, 4 Francs en timbres.

- Helpzine : Nicolas Christin, 29 rue des Chênes Verts, 44510 Le Pouliguen.

- Ghasher : 84 rue Jean Jaurès, 76550 Offranville.

- CPC Free : Fabrice Goulneau, 37 rue André Malraux, 17250 Pont l'abbé d'Arroult. Une disquette et 4 Francs en timbres.

- Papi : Stéphane Levy, 14 Allée des Damades, 92000 Nanterre. Papier, 4 Francs.

3615 ALP1*FANZ bal BEEKZINE

PETITES ANNONCES...

- Recherche digits, graphismes Atari en noir et blanc sur disquette 3,5 pouces en format P11, P12, P13. Vos disquettes seront renvoyées à mes frais évidemment. Recherche aussi digits sur papier (comme en page 3), des fanzines qui viennent de paraître, des tests de jeux CPC, des articles divers ou même un petite bande dessinée pour la page de fin. Cette bande dessinée devra être de format 12,85X21 cm (de hauteur) Si je ne reçois rien du tout, vous pourrez toujours courrir pour un numéro 5 double !!! Je sais, c'est du chantage mais c'est très efficace. Je vous remercie quand même.

- Envoyez vos dons de matériel Club roumain. Ecrivez à Dimitru Manéa, BP 59-30, 72260 Bucarest, Roumanie. Merci. On tourne.

THE REponse...

Cela faisait bien longtemps que ça me démangeait mais, quand j'ai relu le Croco Déchainé numéro 17 (août-septembre-octobre 1991) ou plutôt l'article consacré à Micro Mag, le fanzine que je réalisais avant avec Antoine (qui continue sur disquette d'ailleurs) je me suis dit, quand même, que je me devais de répondre aux sordides attaques de ces odieux personnages, qui ont, par l'intermédiaire d'un certain Yann, écrit les conneries que vous pouvez lire à côté. Je vais donc répondre dans l'ordre à ces bêtes et honteuses attaques. Tout d'abord, il ne s'agit pas de Micro Mag #5 mais de Micro Mag numéro 4, numéro envoyé à mes frais aux rédacteurs du CD. On n'est pas aux Etats-Unis que je sache ! Ce numéro de Micro Mag contenait un article d'Antoine sur ce fanzine dans lequel il était écrit que si les rédacteurs mettaient moins de blabla et d'articles de défense entre membres de la rédaction ce serait dix fois mieux. Hélas,

ce que je n'avais pas prévu, c'est que, contrairement à Clandestine qui accepte toutes les critiques ou suggestions et en tire parti pour améliorer son fanz, les rédacteurs du CD auraient une réaction que je qualifie de préhistorique (dans le genre de la brute avec sa massue qui assomme sa femme et la traîne par les cheveux...) Réaction primaire donc. Mais, revenons à l'article proprement dit. "Du texte, du texte et encore du texte" était le slogan, l'esprit de Micro Mag. Si vous n'aimez pas, fermez votre gueule ! Il faut tout de même être tolérant vous croyez pas ? Oui, j'ai mon bac français à la fin de l'année et mon fanz n'est pas périodique, trimestriel ou bimestriel comme le votre. Bookzine est hebdomadaire et nombreux sont les fanzine-makers qui l'apprécient et le soutiennent. Passons... Je n'ai jamais dit que j'innovais en mettant une couverture et page de fin avec des illustrations. Il s'agissait à l'époque d'un effort pour rendre le fanz attrayant par rapport aux premiers et désastreux numéros. Oui, on passait de 8 à 12 pages ! Mais elles, elles étaient photocopées recto-verso... Et oui, moi je n'essaie pas, contrairement à vous, de retourner la photocopieuse pour faire du recto-verso, je retourne les feuilles qui ont déjà été photocopées au recto... Je n'ai pas non plus dit que je pouvais mettre des digits partout. Cela avait rapport avec le logiciel utilisé et non avec mes compétences... Je ne possède pas de digits et il m'est très difficile de m'en procurer... D'après vous, je fais un complexe d'infériorité par rapport aux autres fanz qui ont beaucoup de collaborateurs, de pages, de dessins... Quand on fait des digits qui n'ont rien avoir avec les articles (et Patrick Aubert est du même avis) on s'écrase. D'autre part, peut-être que Micro Mag était nul (c'est ce que vous entendez implicitement) et qu'il n'a pas été un succès mais je tiens à dire que, à cette date, les numéros 1, 2 et 3 de Bookzine ont été bien plus distribués que les premiers numéros de ce que vous appelez un fanzine, votre "fanzine", le Croco Déchainé. Vous pouvez être contents, vous n'avez pas reçu Micro Mag numéro 5 (sur papier) mais sachez qu'Antoine assure bien plus que vous avec son Micro Mag disc (4 rue d'Amsterdam 59700 Marca-en-Baroeul) Voilà... Je sais que cela ne va pas vous empêcher de débiller encore plein de conneries sur les autres fanzines mais j'avais vraiment très envie. Je pense que cette page en valait le coût... Sans aucune arrogance : bien amicalement. Olive

FANZ: MICRO MAG #5

Je précise avant de commencer que je n'ai lu que l'édito et juste "survolé" les autres rubriques. J'ai pris quelques exemples significatifs de ce fanz. "Du texte, du texte et toujours du texte": à part ça nous on baratine, c'est ça? Tu as ton bac de français à la fin de l'année? Tu te croies seul au monde? Moi aussi mon pote (et même bac tout court) à part ça j'assume. Et puis en plus, ils innovent: "une couverture et une page de fin avec des illustrations!". La nouvelle du jour: ils passent de 8 à 12 pages! On ose même pas rire... Quand il dit (c'est pas important "qui?", un des deux rédacteurs, on s'en fout après tout): "je pourrais parfaitement mettre des digits partout", fais le si t'es un homme! Pour conclure, tu ne nous ferais pas un complexe d'infériorité par rapport aux fanz qui ont beaucoup de collaborateurs, beaucoup de pages et beaucoup de dessins (bref les bons)? J'ajouterais que si tu ne veux plus avoir de contacts avec ceux qui te paraissent bizarres comme les membres du C.D., pas la peine de nous envoyer MICRO MAG #5 (le nom est d'un banal entre nous) vu ce qu'est devenu le #4!

YANN POUR LA REDACTION

FANZINES HEBDO...

Un numéro très axé fanzines cette semaine. Trois fanzines sont testés aujourd'hui. A vous de les demander.

- Croco Passion 7 est sorti sur disquette (une) et il confirme l'excellent numéro 6 (marquant le passage sur disquette) Le chargement est bref, Soeur Marie Thérèse des Batignolles vous accueille à chaque rubrique (Je l'adore !), les textes sont bien présentés et on a droit à des rastars et autres démonstrations graphiques quasi-inconnues quand j'avais mon CPC (jusqu'à fin 1988) Croco Passion 7 est tout simplement génial ! Voici les rubriques que vous pourrez trouver en demandant Croco Passion : Initdêmo (simple, précise), fanzines, les jeux en freeware, un compte-rendu d'un meeting à Lyon, un cours d'assembleur (plus intéressant que celui du Croco Déchainé), des tests de démos, les coups de coeur de Clandestine, des bidouilles, des blagues comme on les aime à la rédaction de Beekzine (Je suis seul mais assez mégalomane...) Il y a aussi des PA, une rubrique basic. Demandez vite Croco Passion au 3 rue des Hortensias, 91380 Chilly-Mazarin.

- Rootstrad (ex Microsoft) est, comme son nom l'indique clairement, le fanzine des jeux de rôle et de l'Amstrad. Comme Croco Passion, il est réalisé par une femme... euh... fille, Carole alias Eleasar. Non seulement Rootstrad est réalisé par un fille mais il se distingue des autres fanzines par son look. Carole ne veut pas que son fanz ressemble aux fanzines fait avec Oxford ou Pagemaker et elle a parfaitement raison. Donc, Rootstrad est réalisé sur PCW et comporte des photos d'écran et des dessins marrants. La couverture est faite sans micro et est tout-à-fait géniale. Vingt pages superbas, de présentation claire et très agréable. En plus, une fois qu'on la lit, on recommence ! En ma possession le numéro 8 de janvier/février 1992 dont les rubriques sont excellentes (les synonymes ne sont pas mon fort !) Pour le demander : un timbre à 4 Francs à Carole Duguay, Bel-égo, 44850 Saint Mars du Désert.

- Dernier fanzine : Le Petit Electro Jack. Un fanz de qualité bien présenté, aéré, portant bien sûr sur le CPC et contenant divers rubriques que j'adore (basic, fanzines, des PA, de la siglomantia...) Rien que du bon ! Les listings basic sont marrants (comme dans Microzine) L'intérêt du fanz est élevé. LPEJ, 3 Avenue des Cosmonautes, 45400 Fleury les Aubrais Et un timbre à 4 Francs ! Un ! Voilà voilà !

TOP FANZS...

Dernier Top Fanzs après les vacances. Après ces vacances, le Top Fanzs sera réduit à dix fanzines et ceci pour plus de facilités. Envoyez vos tops !

- 01 GAME OVER (PAPIER 6,00 FRS)
- 02 ARKADIA (DISC 6,00 FRS)
- 03 MICROZINE (PAPIER 2,50 FRS)
- 04 AMSNORD (PAPIER 4,00 FRS)
- 05 TAF (PAPIER 4,00 FRS)
- 06 CROCO PASS. (DISC 4,00 FRS)
- 07 BEEKZINE (PAPIER 2,50 FRS)
- 08 READ ONLY (PAPIER 4,00 FRS)
- 09 LE CROCO DECHAINE (BEURK II)
- 10 MICRO MAG (DISC 4,00 FRS)
- 11 RESET (PAPIER 4,00 FRS)
- 12 RUNSTRAD (PAPIER 4,00 FRS)
- 13 WISQUIPER (PAPIER 2,50 FRS)
- 14 FANATIC (DISC 4,00 FRS)
- 15 CPC VRAI (DISC 4,00 FRS)

Eh oui ! Bruno ! Voici le top must ! Le plus beau gadin : Runstrad (-11 !), dégommer par Game Over ! Plus forte progression : Micro Mag (-6) Meilleure entrée : Le Croco Déchainé (c'est vous qui décidez !) Game Over nouveau numéro 1 ! Arkadia sera-t-elle number one le 10 mars ? Commandez déjà Beekzine 5 pour le savoir !

Beekzine, une fois par semaine : 2 Francs 50 III

Voici une petite dipt de Nico de CPC Vrai. Légende : lisez Beekzine ou buvez (donc lisez Beekzine !) Merci Nico !





VOILA LE COURRIER DU JOUR ! MERCI DE VOUS ABONNER POUR PLUS DE FACILITES (POUR VOUS ET POUR MOI). 1 TIMBRE A 2.50 FRCS PAR NUMERO

LE TEST...

Bien ouais... Le test. Pourquoi Le Test et pas Le Test de La Semaine ? Tout simplement parce qu'un titre pareil ne tient pas dans une colonne de 6 centimètres de large. Bon, aujourd'hui c'est Shadow Dancer qui passe à la moulinette. Ce jeu devrait plutôt avoir comme titre Shinobi 2 mais il y a une certaine malice des éditeurs qui, voyant le flop de Shinobi (dont la meilleure version est, à mon humble avis, cépécienne et non pas cépéciste...) ont décidé de donner Shadow Dancer comme nom à ce jeu (sinon ça aurait pas marché). C'est simple non ? Que je vous raconte un peu le scénario... Joe Mushashi est un maître ninja dont les mains et les pieds représentent des armes mortelles (oh puté !) Au centre-ville de je ne sais quelle ville justement, un groupe de terroristes commet les plus atroces atrocités imaginables. Ils posent entre autres des bombes à retardement un peu partout dans la ville. Avec ses shurikens, son sabre Shinobi (c'est le nom du sabre) et son chien fidèle, pratiquement rien ne pourra arrêter Joe ! (en fait Joe c'est vous dans le jeu) a pris la courageuse décision de récupérer tous les explosifs placés par la bande de voyous et d'anéantir le syndicat qui les manipule. C'est pas zoll tout ça ? Le jeu est donc composé de plein de niveaux avec plein de stages. Bref, c'est pas trop la mer... pour finir le jeu. Pour vous battre, vous utilisez donc votre sabre, vous envoyez vos shurikens et vous pouvez même envoyer également votre clebs qui sautera sur l'ennemi et le neutralisera. Mais attention ! Il faut tuer cet ennemi sous peine de voir votre chien réduit à la taille d'Idéfix !! Je vous signale, que, au départ, votre chen à

plutôt l'air d'un berger des Pyrénées que d'un Idéfix. Mais, reprenons tout au début, ce sera plus simple pour vous. Chaque stage (il y en a plusieurs par niveau) comporte un dispositif explosif posé par les terroristes. Votre tâche consiste à les désamorcer tous et à les supprimer de chaque quartier avant de passer au suivant. Cette tâche est rendue plus difficile du fait que chaque bombe comporte un chronomètre et limite ainsi le temps pour chaque niveau. On a vu auparavant les possibilités d'armes mais il en reste une, surpuissante qui n'est utilisable que trois fois par vie : c'est la Magie des Chevaliers du Zodiaque et du Club Dorothée avec Jacky, Corbier, Ariane et... Dorothée à Bercy... Mais... Qu'est-ce qui m'arrive ? Sûrement une grave crise de débilité profonde... Où en étais-je ? Ah oui ! Cette arme surpuissante donc, est la Magie du Ninja et elle sert à éliminer tous les ennemis en vue mais il ne faut évidemment pas la gaspiller. Pour contrôler votre ninja, vous pouvez utiliser le joystick mais le clavier est aussi utilisable (sur notre cher CPC du moins) Le maniement sur Atari ST est excellent, les bruitages sont bons, les graphismes excellents. Bref, c'est un jeu super à qui je donne une note de 18 sur 20. On oublie vite l'horrible Shinobi. Sur CPC, c'est pas mal non plus mais je préfère largement Shinobi. Une note de 13 sur 20. Notez enfin que ce jeu est une adaptation du jeu d'arcade Shadow Dancer qui est assez dur (je dis ça pour les fous de salle de jeux) Passons très très vite à la suite et à la fin de BK n°4.

LES NEWS...

J'ai peut-être retiré la rubrique Blagues Nulles pour quelques temps mais vous n'allez pas couper à la nullité dans ce numéro. Voici des news des Nuls très nulles...

- Les pilotes de chez Air Inter ont déposé un préavis de travail (nul !)

- Adolf Hitler s'est suicidé, ça vous le savez mais pourquoi ? Tout simplement parce qu'il a vu sa note de gaz (toutes mes excuses à ceux qui ont souffert de cela)

- Jeannie Longo disqualifiée du Tour de France. C'est malheureux mais ça prouve que dans le petit monde de la pédale, on n'aime pas beaucoup les femmes.

Aie ! Arrêtez de me frapper ! Je ne recommencerai plus !

JUSTE UN PETIT MOT

Pour vous dire qu'on se retrouve le 8 mars avec sûrement un numéro double. C'est tout. Excusez la qualité médiocre de BZ n°4. Danke