

# Beekzine

**LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !**

123 Avenue des Saules 59910 Bondues - 27/3/92 - 2,50 Frs - N7

**Editorial numero 7...** Eh oui ! Retour à une présentation austère pour ce Beekzine 7... Il faut dire que je n'avais rien de valable à vous mettre. On verra si on peut rien faire pour le prochain numéro. Voici déjà deux mois que Beekzine existe et j'ai déjà sorti sept numéros. Ce n'est pas que je sois fier de moi, mais je tiens à dire qu'il y a des mecs qui sortent leurs fanzines tous les cinq ou six mois ! En cinq mois, je vous sort une vingtaine de numéros ! Bon, trêve de plaisanteries, je tiens à dire que la situation est grave dans le monde des fanzines. Des lettres de plainte me sont parvenues et on retrouve toujours le nom des mêmes fanzines qui gardent les timbres ou bien répondent en trois mois. Même les fanzines AFC ( qui n'est vraiment pas une marque de qualité d'un fanzine ) ne vous répondent pas ! On demande à l'AFC d'intervenir ( comme pour récupérer des timbres envoyés à LMCP et aux Dieux du CPC ) et résultat : un an après, toujours pas de timbres ! Merci qui ? Tout cela est bien triste mais consolez-vous vite en lisant ce numéro de Beekzine, le fanzine qui ose !

## COURRIER...

François MEDE, un lecteur bien sympathique, m'a envoyé un courrier auquel je me dois de répondre. Voici sa lettre : "Je viens de finir la lecture de Beekzine. Je ne suis pas très d'accord avec le classement de Runstrad ( enfin à mon avis, ils méritent mieux que la première place ) En plus, ils ne sont pas drôles ( voir cons comme le pensent certains ) : si vraiment, tu es en panne, ils n'hésitent pas à te donner un coup de main : alors je ne comprends pas les gens qui les traitent de cons...". Bon, pour ce qui est du Top Fanz, il est évident que Runstrad pourrait faire partie des trois premiers mais, car il y a un mais, le Top Fanz est fait uniquement par les lecteurs de Beekzine qui votent généralement 9 ou 10ème pour Runstrad. Pour ce qui est de Patrick et de JLM ( les rédacteurs de Runstrad ), il faut dire qu'à mon avis, ils ont un caractère assez bizarre ( celui-ci change en fonction des jours et des personnes ) Exemple : Je demande ( il y a un an ) Runstrad, on me l'envoie en me répondant très gentilement et on me dit de m'abonner car ils ne prennent que des abonnés ( Je m'abonne ). Peu de temps après, Antoine ( de Micro Mag ) demande

de la même manière que moi ( en envoyant un timbre à 3,80 Francs à l'époque ) Runstrad. Un mois après, on lui répond ( en ayant maladroitement réutilisé son enveloppe ) grâce au timbre à 3,80 Francs qui devait servir à recevoir le fanzine. Que lui dit-on ? Tout simplement de s'abonner et ceci sur un ton n'étant pas des plus amicaux. Alors, je me pose une question, admettons que l'on ne connaisse pas un fanzine, pourquoi s'y abonner si on ne sait pas ce qu'il vaut et si on ne l'a jamais vu. Quelle aurait été la réaction d'un gars s'abonnant à l'Am Strad ( qui est nul ) en croyant que ce fanz est bien ? Mais, je médis du sujet. Beaucoup de rédacteurs de fanzines se plaignent des rédacteurs de Runstrad ( ainsi que certains lecteurs ) et je suis de leur avis. Je n'aime pas Patrick qui n'a jamais parlé de Micro Mag papier dans Runstrad malgré les quatre numéros envoyés. Pendant ce temps, messieur parle de The Amazing Fanzine et de Croc en Chambre ( deux fanzines qui ne connaissent pas le mot réponse... ) Comme quoi, quand on est con... La situation est grave dans le monde des fanzines et Beekzine tient à tirer les choses au clair. En tant qu'ancien lecteur de fanzines, je suis révolté des magouilles et vols commis par certains fanzine-makers.

## DIVERS...

Retrouvez tous les fanzines et la bal Beekzine sur le 3615 ALPI\* FANZ.

Abonnez-vous à Beekzine : 2.50 Francs par numéro ( si possible joindre les enveloppes ).

Les anciens numéros de Beekzine sont à 4 Francs pour 2, 3 ou 4.

Veillez excuser le décalage dans le titre de ce numéro ainsi que les fautes d'orthographe. Merci

Etant donné le peu de réponses au concours et au débat, je repose une dernière fois les questions. D'abord le concours :

- Quel est le plus ancien fanzine sur CPC ?
- Qui a gagné le championnat américain de Basket-Ball ( NBA ) en 1991 ?
- Runstrad est-il bien ?

Le débat... A votre avis, le CPC est-il mort ?

## TOP FANZS...

- |                  |                   |
|------------------|-------------------|
| 01 GAME OVER     | ( PAPIER 4,00 F ) |
| 02 ARKADIA       | ( DISC 6,00 F )   |
| 03 RUNSTRAD      | ( PAPIER 4,00 F ) |
| 04 BEEKZINE      | ( PAPIER 2,50 F ) |
| 05 MICROZINE     | ( PAPIER 2,50 F ) |
| 06 CROCO PASSION | ( DISC 4,00 F )   |
| 07 MICRO MAG     | ( DISC 4,00 F )   |
| 08 CPC VRAI      | ( DISC 6,00 F )   |
| 09 AMSNORD       | ( PAPIER 4,00 F ) |
| 10 READ ONLY     | ( PAPIER 4,00 F ) |

Ah les gars, je vous comprends vraiment pas ! Faire descendre Microzine à la cinquième place, cela me paraît vraiment injuste. D'autant plus que vous mettez Beekzine devant ( je considère Beekzine inférieur à Microzine évidemment ). Pour ce qui est du Top, pas mal de changements dont la ré-entrée de CPC Vrai qui fait deux disquette comme Arkadia...

## MONSIEUR POKE...

**GUERRILLA WAR** : pour avoir les vies infinies, recherchez les octets 21 3C 0F 1A 3D et remplacez les par 21 C3 0F 1A 00. Et pour faire plaisir à Monsieur Poke, faites également POKE & 3A5A.0

**GRAND PRIX SIMULATOR** : pendant la présentation, tapez le mot "TRACK" suivi de la lettre correspondant au circuit de départ ( A-N ). Tout en appuyant sur cette lettre, pressez 1 ou 2 pour démarrer le jeu.

**FREDDY HARDEST** : les vies infinies en tapant POKE & 8AFA & A7. Le code d'accès du second niveau étant 897653.

C'est tout pour cette semaine !

## FANZINES HEBDO...

Aujourd'hui, ont va faire de la pub à des gars qui en ont bien besoin, j'ai nommé Cédric et Jean-Benoît, rédacteurs de Shots'n Bugs, fanzine inconnu pour vous tous. Pourquoi inconnu ? Tout simplement parce que nos deux compères n'ose pas se lancer dans le monde des fanzines ( ou il n'y a pas de contraintes particulières, il faut le dire... ) Shots'n Bugs a été distribué pour le moment dans le lycée Kernanec et c'est tout ! Rappelons que le lycée Kernanec de Marçay-en-Baroeul est un vrai repère de fanzine-makers ( moi, Antoine de Micro Mag et donc Cédric et Jean-Benoît de Shots'n Bugs ) Bon il faudrait peut-être entrer dans le vif du sujet... Tout à fait Thierry ! Shots'n Bugs se présente sous la forme d'un format A6 ( la moitié d'un format A5 ) et quand on ouvre, surprise, Shots'n Bugs a un format A5 Original non ? Cédric et Jean-Benoît ont déjà sorti deux numéros de ce fanzine dont la parution est indéterminée. Shots'n Bugs... Voici un titre bien original. Shot vient de "tirer" et Bugs se rapporte aux sales petit microbes que contient parfois un logiciel. En fait, Shots'n Bugs est le fanzine du photographe et du pécéciste ( PC ).. Je vais vous parler du numéro deux... Un robot vous accueille en page de présentation, l'édito vous met en confiance et un petit sommaire vous indique le contenu du fanzine. En page 2 on trouve une rubrique parlant des objectifs d'appareils photo et de pratique photographique. Intéressant. Page 3, Bidouillage avec plein de bidouilles et de trucs pour Xenon 2 sur PC. Page 4, une page remplie de tests de jeu ( toujours sur PC ). Ces jeux étant Railroad Tycoon, Résolution 101 et Wing Commander. Les tests sont précis et prenants. Cependant, il faut dire qu'il y a quelques fautes d'orthographe ( il faut dire que je connais ça moi ! ) Page 5, une rubrique sur les photos sportives qui continue en page 6. En page 7, c'est la fin... Un bon fanz donc, qui mérite d'être demandé pour essayer. Envoyez vos enveloppes auto-adressées ( important ) et timbrées à 2.50 Francs au 64 rue du Grand Pavois ou au 81 Avenue du Maréchal de Lattre à Marçay en Baroeul ( 59700 )..

Tout à fait Thierry ! Une petite news nous provenant de la banlieue parisienne et plus précisément d'Asnières et de Feinders, rédacteur en chef de Game Over ( gloire à toi Dieu ! ) Game Over 8 est presque terminé, l'impression du fanzine va bientôt commencer et Game Over 8 sortira soit fin avril soit dans le courant du mois de mai ( fais vite Feinders ! ) Personne ne doute plus que le summum sera atteint avec Game Over 8 ! Tout à fait Thierry ! Aie ! J'arrête !

**LE TEST DE LA SEMAINE...** Vu que je suis encore plus fatigué que la semaine dernière, et, en attendant de pouvoir tester une news, je vous repasse encore un test fait dans Micro Mag papier numéro 3. Je vais vous parler de Golden Axe. Ce jeu est... sur Atari... Golden Axe est une adaptation du jeu d'arcade dans lequel vous devez délivrer le roi et la reine retenus par le monstrueux Death-Adder. Vous avez le droit de choisir différents personnages qui sont en tout ou nombre de trois : un guerrier, une barbare et un nain. Ces trois individus ont tous eu un membre de leur famille qui a été tué par Death-Adder et ils veulent se venger (en sauvant également le roi). Bon, vous choisissez un des trois selon votre préférence tout en sachant qu'ils ont chacun une arme différente et plus ou moins de magie, magie que l'on ramasse sous forme de fioles durant le jeu et qui sert à tuer ou blesser tout le monde d'un coup. Dès le premier niveau, des êtres horribles foncent sur vous pour essayer de vous tuer mais là, pas de problème, vous les découpez sans trop de mal. Arrivent alors d'autres ennemis chevauchant des animaux fantastiques comme des canaris-dragons ou des dragons qui crachent du feu ou lancent ces boules de feu. Vous l'avez compris, le contexte de ce jeu est fantastique, c'est de l'héroïc-fantasy. Vous rencontrerez toutes sortes d'ennemis : des squelettes vivants, des géants avec de gros marteaux, des nabots armés de massues... A la fin vous affronterez le puissant Death-Adder dans un combat sans pitié où il lancera du feu par terre. Le jeu est très varié et il est ponctué par différentes interludes où vous pouvez augmenter votre énergie ou votre magie en tapant dans des lutins qui transportent un grand sac. Une plume indiquera le chemin parcouru sur une carte et, à la fin, vous délivrerez la reine et le roi. Passons à la technique : les graphismes sont bons et fidèles à l'arcade. L'animation est bonne et le maniement (ergonomie) léger, rapide. Par contre, là où ça ne va pas mais pas du tout, c'est au niveau du scrolling qui est saccadé. En plus, quand il n'y a plus d'ennemis à tuer, il faut attendre quelques secondes qu'une flèche apparaisse pour pouvoir progresser. Les accès disquette sont beaucoup trop fréquents et le jeu s'en retrouve ainsi tout haché. C'est dommage. Cela aurait pu être un bon jeu mais, du fait de la nullité du scrolling et de la fréquence des chargements, Golden Axe (la hache d'or) reste moyen et a été mal converti. Alors, pourquoi confier la conversion de jeux toujours à la même équipe qui bâcle à chaque fois le travail ? C'est bête n'in ? Essayez tout de même Golden Axe pour voir... C'est fait par Virgin et ça coûte environ 200 Francs.

## MINI LISTING CPC...

Voici un petit listing qui va vous faire peur, vous, possesseurs de CPC 6128...

```
10 MEMORY &9FFF:FOR I-&A000 TO
&A000:READ A$:POKE I,VAL("&"*A$):NE
XT:CALL &A000
```

```
20 DATA ED,5F,F6,40,D3,BD,ED,5F,47,0
0,10,FD,18,F2
```

Un petit RUN... Ah ah ah ! Ça fait peur !

## CASIO FX...

Voici une nouvelle rubrique s'adressant aux nombreux lycéens possédant une calculatrice CASIO FX...

Tout d'abord un petit amusement graphique... On y va. Tout à fait Thierry !

Cls

```
Range 1,96,0,1,64,0
```

```
*****
```

```
32->A
```

```
32->B
```

```
Lbl 0
```

```
Plot 1,A
```

```
Plot 95,A
```

```
Line
```

```
Plot 1,B
```

```
Plot 95,B
```

```
Line
```

```
A-3->A
```

```
B-3->B
```

```
A<65->Goto 0
```

Et maintenant un petit programme très simple pour vous aider à remplir votre grille de bits... Etudiez-le bien pour vous en resservir.

```
Lbl 0:Int (Ran#x49)+1->A
```

```
A Disp
```

```
Goto 0
```

Un dernier petit programme pour la route...

```
Cls
```

```
Range (-)6,6,0,(-)32,32,0
```

```
*****
```

```
1->A
```

```
Lbl 0
```

```
Graph Y-(X2)-A
```

```
Graph Y-(X2)-A
```

```
A-2->A
```

```
A<32->Goto 0
```

Si vous avez des petits programmes, n'hésitez pas à me les envoyer (sur CASIO, TEXAS et CPC bien sûr) Tournez la page...

## PETITE ANNONCE...

Dans le numéro 5, je m'étais bien planté en mettant "Petite Annonce" et en passant en fait trois petites annonces ( dont une bidon il faut dire )Une seule petite annonce cette semaine, celle de François MEDE, 16 rue du Tonnelier, 59890 Quesnoy sur Deule.Francois distribue les Mégafrees qui sont au nombre de dix ( dix disquettes )Vous pouvez vous les procurer en envoyant un timbre à 4 Francs ainsi qu'une enveloppe auto adressée et un disquette par Mégafree.Voici les dix disquettes :

- 1 - Jaws : jeu d'aventure
- 2 - Démos
- 3 - Swiss Idées
- 4 - Slide Show
- 5 - Digital Démo ( laquelle ? )
- 6 - Digits Démo : jeu d'aventure
- 7 - Le Temps : jeu d'aventure et Cinémascope : overscan
- 8 - Enquête : jeu d'aventure et un casse-briques
- 9 - Juke Box : différentes musiques de jeux et 3D Construction Kit Démo
- 10 - Odysée : jeu d'aventure

## PROGRAMMATION...

```
580 N$-CHR$(240),CHR$(241)
590 C$-B$,B$
600 M$-CHR$(242),CHR$(243)
610 A$-CHR$(244),CHR$(244)
620 G$-CHR$(242)
630 X$-CHR$(243)
640 H$-CHR$(243),CHR$(241),CHR$(240),CHR$(242)
650 S=0
660 RETURN
670 FOR I=1 TO 20
680 NEXT I
690 CLS
700 FOR I=0 TO 3
710 LOCATE 3,I:10,25
720 PRINT A$:
730 NEXT I
740 S=S+1
750 NX=INT(RND(1)*36)+2
760 RETURN
770 SYMBOL 240,0,31,63,127,239,239,255,239
780 SYMBOL 241,0,224,240,248,220,20,252,220
790 SYMBOL 242,239,127,63,75,128,128,64,224
```

800 SYMBOL 243,220,248,240,72,4,4,8,28

810 SYMBOL 244,255,255,255

820 RETURN

Voilà... C'est fini pour Atterrissage mais pas fini pour aujourd'hui.En effet, voici Micropède.Vous essayez de diriger un mille-pattes robot le plus longtemps possible.Il doit se nourrir de fleurs vertes sans jamais sortir du cadre ou recouper son propre corps.Les fleurs rouges sont, quant à elles, empoisonnées.La difficulté vient de ce que la longueur augmente d'une unité à chaque repas, ce qui rend les déplacements de plus en plus délicats.Utilisez le curseur ou le joystick...

10 REM

20 REM MICROPEDE

30 REM

40 DIM TB(40,25)

50 GOSUB 610

60 X\$=INKEY\$

70 JY=JOY(0)

80 DX=(X\$-F1\$)-(X\$-F2\$)

90 DX=DX\*(JY-4)/(JY-8)

100 DY=(X\$-F3\$)-(X\$-F4\$)

110 DY=DY\*(JY-1)/(JY-2)

120 IF DX<>0 THEN X1=DX:Y1=0

130 IF DY<>0 THEN Y1=DY:X1=0

140 IF FL=1 THEN FL=0:GOTO 220

150 LOCATE A(1,X),A(1,Y)

160 PRINT N\$

170 TB(A(1,X),A(1,Y))=0

180 FOR I=1 TO L

190 A(I,Y)=A(I-1,Y)

200 A(I,X)=A(I-1,X)

210 NEXT I

220 A(L,Y)=A(L-1,Y)+Y1

230 A(L,X)=A(L-1,X)+X1

240 G=TB(A(L,X),A(L,Y))-M

250 IF G=B THEN 310

260 IF G<>N THEN 380

270 LOCATE A(L,X),A(L,Y)

## THE END...

Juste un petit mot pour vous donner rendez-vous dans sept jours pour Beekzine numéro 8.Envoyez-moi votre courrier et vos Top, bidouilles, articles ou abonnements... Atchao... Olivier.