

Beekzine

LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !

123 Avenue des Saules 59910 Bondues - 30/3/92 - 2,50 Frs - N8

Editorial numero 8... Ben ouais ! Déjà huit numéros de parus ! On approche de la dizaine qui sera atteinte dans deux semaines... A part ça, quoi de neuf ? Quelques lecteurs m'ont écrit pour me raconter leurs déboires avec certains rédacteurs de fanzines. Le noms qui reviennent le plus souvent sont Hacker Mag, Noix de Croco, The Amazing Fanzine, LMCP et les Dieux du CPC. Remarquez que cela ne m'étonne pas vraiment... Continuez de me faire part de vos petits problèmes. Quoi d'autre ? Enfin une lettre intéressante et marrante pour le débat (le CPC est-il, d'après vous, mort ?) Vous pourrez lire cette lettre dans ce numéro. Continuez à m'envoyer vos Top Fanzs et à vous abonner (si possible fournir les adresses). Je peux, pour ceux qui le demandent, mettre de la colle U-HU par dessus les timbres (en passant le timbre à l'eau chaude, l'encre de la poste s'en, le timbre se décolle de l'enveloppe et est ainsi réutilisable) Sur ce, je vous souhaite une bonne lecture. A plus.

CONCOURS...

Bon, je vous sort un concours et vous n'en voulez pas ! Je repose une dernière fois les questions...

- Quel est le plus ancien fanzine CPC ?
 - Quel club est le champion de Basket-Ball américain en 1991 (NBA) ?
 - Runstrad est-il bien (ahah !)
- A la clef, quatre numéros de Beekzine gratuits. Ça ne se refuse pas !

LE DEBAT...

Comme je le disais dans l'édito, j'ai enfin reçu une lettre marrante envoyée par Jean-François Charbonnet de Bourg en Bresse et qui est bien entendu abonné à Beekzine. On y va ? Comment ? Quel est la question du débat ? C'est : le CPC est-il mort ? Maintenant, à Jean-François... "Qui dit mort dit enquête. J'ai donc endossé mon superbe imper rouge pour passer Incognito. J'ai parcouru la France entière sur ma trottinette à réacteurs et j'ai commencé mon enquête. Tout d'abord, j'ai visité les cimetières (ce n'est pas gai mais bon !). Je rajouterai qu'il n'y avait pas âmes qui vivent ! Passons... J'ai donc parcouru ces sinistres lieux et je n'ai vu aucune tombe de CPC. Plutôt rassurant ! Par contre, je suis tombé sur des noms d'ordinateurs qui ont fait notre bonheur. Il y a quelques années sur ce, j'ai enfin visité des hôpitaux. J'ai du faire la morgue (beurk ! C'est dur le métier de détective !) Mais là encore, pas la moindre trace de CPC. Je suis donc reparti sur ma trottinette décapotable avec essuie-glace incorporé (je n'ai pas de pare-brise mais ça fait plus classe) Mais alors, où se cache le CPC ? Un jour, lorsque j'écoutais Jacques Martin en concert sur la lune (concert spécial martien) retransmis en France, une idée me transperça le cerveau (aie !) Mon idée était de... Zut ! Je ne m'en rappelle plus... (deux heures après...)... d'écrire à des mecs et des filles sympas. J'ai donc pris mon stylo à capuchon interchangeable et ai commencé à écrire. Et là, quel bonheur, le CPC était présent. Même si il fête ses huit ans, le CPC à toujours l'esprit vert (ou couleur) Certes, il aurait tendance à perdre la mémoire et à avoir le clavier qui se ramollit, mais bon, le CPC est toujours vivant ! Voilà, j'avais donc retrouvé la trace du CPC et mon enquête se termina. Vive le CPC ! " Abs, c'est marrant vous croyez pas ? Bon, après un truc marrant et pour le CPC, j'aimerais (façon de dire) que quelqu'un me dise que le CPC est mort mais cela me paraît dur. Bien sûr les Atari et Amiga dominent mais il est bien agréable de retrouver un CPC. D'ailleurs, il n'y a que ça que j'aime en informatique !

BIDOUILLES/MACHINS CPC...Voici un petit listing de Rémi Forax de Pontault-Combault (merci Rémi)D'abord le listing et ensuite les explications...

```
1 REM POUR BEEKZINE PAR REMI FORAX
2 SYMBOL AFTER 0:FOR a=372 TO 389:READ b:POKE a,b:NEXT:DATA 1,192,32,
80,65,82,32,82,69,77,73,32,70,79,82,65,88,0:I=368:DEF FNi-PEEK(i)*256*PEEK(i+1)
WHILE FNi<0:IF PEEK (i+2)*256*PEEK(i+3)<10 THEN POKE i+2,0:POKE i+3,0
3 I=I-FNi:WEND:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,26:INK 2,3:INK 3,6:INK 4,7:PEN 1:MODE 0
PLOT 0,28:DRAW 638,28,2:m=1:j=1:k=1:l=1:x$="Remi Forax"
4 PLOT 0,4:DRAW 638,4,2:PLOT 0,8:DRAW 638,8,3:PLOT 0,10:DRAW 638,10,3:PL
OT 0,14:DRAW 638,14,4:PLOT 0,16:DRAW 638,16,4:PLOT 0,18:DRAW 638,18,4:PL
OT 0,20:DRAW 638,20,4:PRINT CHR$(22)*CHR$(1):PLOT 0,24:DRAW 638,24,3:PLOT
0,28:DRAW 638,28,3
5 a$="3e6ecda5bb16fe3e19cd5abb7acd5abb0e047ecd5abbbcd5abb230d2
0f51420e73efecd5abb3e0acd5abb3e08cd5abb3effcd5abb3e0bcd5abbc9
5abb3e0acd5abb3e08cd5abb3effcd5abb3e0bcd5abbc9"
6 DEF FNdeek(x)-PEEK(x)*256*PEEK(x+1):FOR i=1 TO 161 STEP 2-a=VAL ("&"
+MID$(a$,i,2):dou$=dou$+CHR$(a)NEXT:dou=FNdeek(a+dou$+1):x$=LEFT$(x$,
20):LOCATE 10-INT((LEN(x$)-1)/2),24:FOR i=1 TO LEN(x$):POKE dou+1,ASC(MID$
(x$,i,1)):CALL dou:NEXT
7 WHILE m=1:LOCATE1,49-24*j:PRINT CHR$(9+j):k=k+1:IF INKEY(47)=0 THEN
m=0 ELSE IF k=24-1 THEN k=1:j=3:i=i+1:IF i=23 THEN m=0
8 FOR l=1 TO 11:NEXT:WEND:FOR l=1 TO 1000:NEXT:PRINT CHR$(22)*CHR$(0):IN
K 0,1:BORDER 1:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,6:INK 4,26:MODE 1
```

Installation : tapez le programme et sauvez-le sans le demarrer.Lorsqu'il est sauvé, tapez RUNle programme devient invisible à la commande LIST.

Utilisation : pour changer le nom regardez ligne 3, à la fin x\$="Remi Forax". Il suffit de changer le x\$ (par exemple x\$="BEEKZINE" avec un maximum de vingt caractères)

Le programme est stocké dans les lignes 0 BASIC, il ne peut donc être listé.

On peut le mettre au début d'un jeu pour cela tapez le programme puis tapez MERGE et le nom du jeu.

Voici un petit codeur/décodeur maintenant :

```
1 REM POUR BEEKZINE PAR REMI FORAX
2 RESTORE 3:FOR a=372 TO 389:READ b:POKE a,b:NEXT
3 DATA 1,192,32,80,65,82,32,82,69,77,73,32,70,79,82,65,88,0
4 I=368:DEF FNi-PEEK(i)*256*PEEK(i+1):WHILE FNi>0:IF PEEK (i+2)*256*PEEK(i+
3)<7 THEN 6
5 POKE i,4,PEEK(i+4) XOR 255
6 I=I-FNi:WEND:GOTO 10
```

Tapez le petit programme puis sauvez-le : SAVE"CODE".Ladez ensuite le programme à coder (LOAD "X")Tapez ensuite RENUM suivi de MERGE"CODE".Lancez le programme, il y aura une erreur en ligne 10 c'est normalLe programme est sous forme codée.Pour le relancer en le décodant il suffira de taper RUN avant.Le programme devra avoir été sauver sous forme codée.Evidemment, les deux programmes (listings) sont à mettre en rapport...

BEEKZINE...

Suite à vos questions, je rappelle que Beekzine est fait sur Atari 1040 STE avec Publishing Partner et c'est tout ! Beekzine est imprimé avec une imprimante Canon BJ-10e (jet d'encre)Photocopies réalisées avec une photocopieuse Rank Xerox (c'est bien ça ?)Cependant, je reste fidèle au CPC (surtout pour ce numéro 8)C'est tout.

DIVERS...

Les anciens numéros de Beekzine sont à 4 Francs les trois.

Sur le 3615 ALPI*FANZ, retrouvez la bal BEEKZINE et écrivez-moi.

Envoyez-moi vos articles, fanzines, Top Fanzs, suggestions, critiques, bidouilles, listings, petites annonces... Merci.

LE TEST...

Cette semaine, je vais tester devant vous et sans trucage aucun Vroom, une simulation de course automobile (Formule 1 plus précisément) nous venant de chez Lankhor (qui est aussi l'éditeur du Manoir de Morteville entre autres...) Bon, insérons la disquette dans le lecteur du ST (car je teste le jeu sur Atari...) Chargement rapide, une page de présentation (une Formule 1) avec une musique digitalisée, spécialité de chez Lankhor, vous accueillent. Quelques secondes après apparaît le menu. Ce menu vous propose de jouer en différents modes. Les modes sont : racing (la course, la vraie), arcade (une sorte de course où l'on doit doubler le plus de voitures possible en utilisant le moins d'essence) et enfin training (entraînement sur les six circuits que comporte Vroom) On peut également faire tourner (façon de parler) une démo qui est agréable à voir... Diverses options accompagnent le jeu... On choisit, pour conduire, une boîte (de vitesses) automatique ou manuelle. Dans la plupart des cas, on choisit le nombre de tours à faire (training, arcade) On peut également relier un Atari à un autre grâce à un modem, ce qui est vraiment éclatant (ah ! le jeu à deux !)... Vroom est donc complet pour ce qui est des options et des situations de course (ou d'entraînement) On retrouve ainsi les mêmes circuits que ceux où Prost fait fureur... Comment ? Prost ne conduit plus pour le moment ? C'est pas vrai ça les gars ! Reprenons... On retrouve ainsi les mêmes circuits que ceux où Lauda fait fureur... Quoi encore ? Lauda s'est retiré... Depuis quand ? Bon. Pour la dernière fois, on retrouve les circuits où Mansell et Alesi font fureur... Passons au jeu lui-même. Quelle animation fantastique ! Du jamais vu sur un ordinateur (qu'il soit Amiga, Atari ou CPC) C'est splendide, époustouflant. Non, je n'exagère pas, l'animation est tout bonnement extraordinaire et je pèse mes mots. Les graphismes sont très agréables, mélange de sprites, de paysages et de 3D. Toutes les voitures sont visibles et ceci qu'elles soient à un kilomètre ou à un mètre. Les bruitages sont superbes eux aussi. Quand une voiture vous dépasse, on l'entend s'éloigner petit à petit... Tout est génial donc ! L'ergonomie est excellente, le maniement parfait et la difficulté va en s'accroissant au fur et à mesure où on avance dans le jeu. Bref, Vroom est splendide (je sais qu'il y a beaucoup d'adjectifs !) et il faut absolument se le procurer, possesseurs d'Atari ou d'Amiga. Quant aux CPC, quel dommage que Lankhor n'est pas penser à eux. Mince alors !

DIVERS...

Retrouvez la bal de Beekzine ainsi que tous les fanzines sur le 3615 ALP1* FANZ...

Abonnez-vous à Beekzine, c'est 2,50 Francs par numéro ! Si possible fournir les enveloppes (sinon ça ne fait rien !)

Soutenez Beekzine en envoyant votre courrier sur les collectionneurs de timbres ou de disquettes (comme TAF ou Hacker Mag par exemple)..

Les anciens numéros de Beekzine sont à 4 Francs les trois...

CASIO FX...

Vous aurez remarquer que pour ce numéro, j'ai mis le paquet en ce qui concerne la programmation... Mais voici tout de suite un petit amusement graphique pour calculatrice CASIO FX..

Cls

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

1->A

1->B

Lbl 0

Plot 95,63

Plot 1A

Line

Plot 1,63

Plot 95,B

Line

A.1->A

B.1->B

A<64->Goto 0

Marrant non ? Voici un traceur de disque, le rayon devant être compris entre 0 et 32...

Cls

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

"RAYON"

?->R

0->Z

.....

Lbl 0

48*(Rx(cos (Z)))>A

32*(Rx(sin (Z)))>B

Plot 48,32

Plot A,B

Line

Z+1->Z

Z<361->Goto 0

Bon, vous pouvez maintenant ranger vos calculatrices et vous remettre à vos claviers de CPC pour la suite de Micropède.

PROGRAMMATION...

```
280 PRINT M$;
290 TB(A(L,X),A(L,Y))-M
300 GOTO 60
310 GOSUB 1310
320 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
330 PRINT M$;
340 TB(A(L,X),A(L,Y))-M
350 L-L+1
360 FL-1
370 GOTO 60
380 GOSUB 500
390 LOCATE 11,10
400 PRINT "SCORE :":L*10-70;
410 LOCATE 11,15
420 PRINT "UNE AUTRE ?";
430 X$-INKEY$
440 IF X$<>"*" THEN 430
450 X$-INKEY$
460 IF X$="*" THEN 430
470 IF X$<>"N" AND X$<>"n" THEN R
UN
480 CLS
490 END
500 PEN 1
510 FOR I=1 TO 6
520 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
530 PRINT N$;
540 PRINT CHR$(7);
550 LOCATE A(L,X),A(L,Y)
560 PRINT " ";
570 TB(A(L,X),A(L,Y))-M
580 NEXT I
590 PEN 3
600 RETURN
610 INK 0.26
620 INK 1.16
630 INK 2.22
640 INK 3.2
650 BORDER 8
660 CLS
670 GOSUB 730
680 GOSUB 940
690 GOSUB 1030
700 GOSUB 1270
710 GOSUB 1310
720 RETURN
730 N$-CHR$(32)
```

TOP FANZ...

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

Suite à de nombreuses questions sur le classement. Je tiens à préciser que :

- Je ne vote pas et ne manipule pas le Top.
- si Arkadia est encore dans le Top bien qu'il n'existe plus. c'est que l'on vote toujours pour lui
- les 6 Francs d'Arkadia et de CPC Vrai sont dus au fait qu'il y a deux disquettes.
- Je reçois une dizaine de Top par semaine. Bon, c'est tout...

PETITE ANNONCE...

Envoyez vos PA, c'est gratuit !

Club de nordistes recherche de nouveaux correspondants sur Amstrad (disc) Envoyez vos listes. Le Club édite également un fanzine : "les Nordistes" et "les PA". Pour les recevoir, envoyez un disc et 5 Francs en timbre. Renvoi du disc assuré. Voici l'adresse : Club Amstrad 59, Olivier DEJAEGERE, 24 rue Henri Chesquières, 59115 Faches-Thumesnil, téléphone : 20.52.96.91 (après 18 heures)

MONSIEUR POKE...

HOT SHOT : pour avoir le temps infini, faire POKE &1540.0:POKE &1541.0:POKE &1542.0

HATE : pour avoir les vies infinies. faire un petit POKE &54D2.0

EQUINOX : pour avoir les vies infinies et les tirs infinis. faire POKE &21A0.0:POKE &2BE9.18.

DRAGON NINJA : 255 vies en faisant &17B6.255. Pour l'énergie faire POKE &1F16.0:POKE &2251.0

THE END...

Encore un numéro qui se termine. Les articles intéressants sont de plus en plus difficiles à faire... A vrai dire, j'ai comme qui dirait un trou en ce moment. Mais cela va s'arranger si vous m'envoyez votre courrier... Beekzine va sur ses dix numéros et j'en suis fier (surtout en deux mois) Bon, A plus.