

Beekzine

LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !
123 Avenue des Saules 59910 Bondues - 10/02/92 - 2,50 Frs - N3

Editorial numero 3... Hy !

Salut à tous ! Beekzine est de retour après une très très longue semaine d'attente ! Quoi de neuf chef ? Pas mal de choses... Un test de Lemmings, la fin de La Fantastique Histoire des Jeux Vidéo, des petites bidouilles, de l'actualité fanzines, le traditionnel Top Fanzs (envoyez votre top !) et quelques rubriques en plus. A vous de découvrir ce numéro ! Sinon qu'est-ce-que je pourrais vous dire... Ah ! Beekzine possède une boîte aux lettres sur minitel. Composez vite le 3615 ALP1* FANZ ou 3615 SELENA* FANZ (de toute façon c'est le même serveur mais pas les mêmes codes) et laissez moi tout ce que vous voulez en bal Beekzine. J'espère que ceux qui possèdent un minitel me laisseront beaucoup de messages mais aussi des bidouilles CPC ou des remarques (auxquelles je répondrai à chaque numéro de Beekzine). Ceci dit, demandez vite NMB, c'est génial (pour plus de renseignements allez vite à l'article Fanzines Hebdo...) et le superbe Micro Mag réalisé par notre ami Antoine (son adresse figure dans Beekzine 2). Voilà, c'est tout ce que j'avais à vous dire. N'oubliez surtout pas : Beekzine, une fois par semaine : 2 Francs 50 !!! Bon bon bon... Je vous souhaite une excellente lecture et vous donne rendez-vous pour Beekzine 4. Olive

QUELQUES ADRESSES...

- NMB : Bobby Baby/Entem, 15 ter Chemin des Petites Fontaines, 78250 Tessancourt (c'est sur papier et ça coûte 2 Francs en liquide et 6 Francs en timbres) A demander obligatoirement compris ? Merci !
- Freeware : 7, Grand Rue, 54150 Mance (1 petit timbre à 4 Francs les gars !)
- Wequiper : 66 rue des Slos, La Grive, 38300 Bourgoin Jallieu (2,50 Francs...)
- Anonyme Fanzine : 6 Square Henri Delormel, 75014 Paris (et un timbre à 4 Francs !)
- L'Elefan : Vincent Bossuet, 8 rue du Prieuré, 49250 Corné (encore un tout petit timbre à 4 Francs et votre adresse...)
Vous avez des adresses intéressantes ? Envoyez-les très vite à Beekzine !

BIDOUILLES CPC...

Continuez tous à envoyer vos bidouilles, nos chers CPC en ont très besoin ! Bon, trêve de plaisanteries, il faut que je vous dise que cette semaine c'est Bob de NMB qui m'a envoyé les meilleures bidouilles. Dommage qu'il fasse un fanzine et que je lui envoie Beekzine par ce qu'il fait ce fanzine car sinon il gagnait un abonnement à Beekzine. Vous savez ce qu'il vous reste à faire chers lecteurs !!! Bon, on y va avec un petit listing pour commencer :

```
10 MODE 0:INK 0,0:INK 1,16:BD00 0
20 PRINT " LISEZ BEEKZINE !!! "
30 OUT &BC00,8:OUT &BD00,1
40 CALL &BB06
50 OUT &BC00,8:OUT &BD00,2
60 CALL &BB06:CALL 0
```

Un RUN pour démarrer ça... On passe maintenant à autre chose d'accord ? Quoi non ? Moi je dis si et c'est tout !

Sur votre disquette d'OCP, vous pouvez récupérer une fonte au choix. Par exemple,

ici la font ALPBET... Faire tout simplement :

```
10 SYMBOL AFTER 32:LOAD'ALPBET.FNT',&9FFC
```

Allez, une dernière bidouille pour la route...

Pour faire disparaître un fichier sur un disc, on prend le copieur de Discobgle, on va à FICHIER puis à RENOMMER et on fait cela : (NOMFICHBAS) (choisir son fichier)

```
NOMFICHBAS : NOMFICHBAS(S)
```

On fait un reset puis CAT. C'est magique ! Tournez la page s'il vous plaît... Fainéants !

LA FANTASTIQUE HISTOIRE DES JEUX VIDEO...

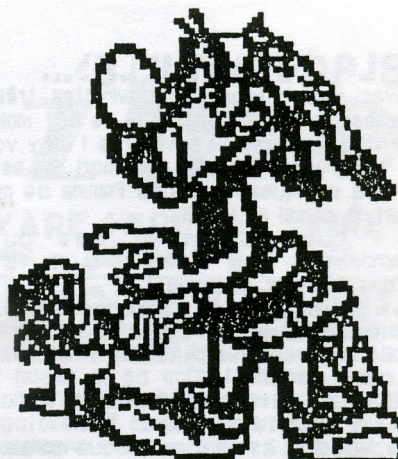
La semaine dernière nous étions quittés alors que les Japonais arrivaient sur le marché des jeux vidéo... Bien que pris en cours de route, le train japonais attaque dur et vite. L'objectif ? Les jeux d'arcades. Et ils visent juste et fort. Space Invaders, Pac Man, Donkey Kong, tous "made in Japan", font un malheur. L'Amérique tremble sur ses bases et même Atari en est ébranlé. Au quartier général, c'est le branle-bas de combat. Les Japonais ont fait une offensive, les Atariens répliquent avec Astéroïdes : 100000 exemplaires vendus, 700 millions de recettes, un CA doublé, une marge bénéficiaire multipliée par 10, c'est l'explosion. Les Japonais, bien décidés à prendre une part du gâteau, ne se laissent pas faire. Ils contre-attaquent avec Pac Man (gros mangeur de gaufrettes !). Les consoles japonaises (console désignant une machine d'arcade vous l'aviez deviné) avaient les pièces de 10 yens à une telle vitesse que, dit-on, la Banque Centrale de Tokyo a dû en réémettre. Mais Pac Man ne se limite pas au Japon, il envahit l'Amérique puis le monde entier. Atari, pas rancunier mais voyant plutôt une mine d'or à sa portée, rachète la version domestique... En 1981, tout est consommé. Atari double à nouveau son CA qui passe à plus d'un milliard de dollars. Imagic et Activision sont fondées par des dissidents Atariens, obtenant, chose jamais vue dans l'histoire des banquiers, un prêt de 10 millions de dollars avec pour seule garantie l'imagination de leur cerveau. Tout le monde s'y met jusqu'aux trusis cérébraux qui investissent dans cette "nouvelle poule aux œufs d'or". Et pourtant, il y a juste 10 ans, un homme, nommé Nolan Bushnell se demandait si les jeux vidéo, c'était vraiment une bonne idée... 1982/83 : Où l'on voit la France entrer dans la ronde... et par là-même les boîtes françaises que vous connaissez bien et qui ont fait le bonheur de vos CPC comme : Infogrames, Ere Informatique et bien d'autres encore... Voilà, c'est terminé. J'espère que cela vous aura plu et que vous m'enverrez des articles dans le genre de celui que je viens de vous mettre. Essayez de les faire en plusieurs parties. Merci Olivier

LE TEST DE LA SEMAINE...

Chose promise, chose due. Après WWF et Terminator 2, je teste cette semaine le superbe Lemmings de Psygnosis, la célèbre boîte anglaise. Attaquons directement. Que faut-il faire dans Lemmings ? Tout simplement aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles. Les Lemmings tombent d'une trappe et atterrissent sur chaque écran et, comme ce sont des animaux peu malins, ils ont besoin de toute l'aide possible pour survivre aux dangers. Pour aider ces adorables mais suicidairement stupides créatures, on utilise la souris pour sélectionner une action parmi les icônes situées en bas de l'écran. Une fois sélectionnée, vous choisissez alors un lemming parmi la centaine de l'écran pour accomplir cette action qui peut être : grimper, faire exploser un lemming, lui mettre un parachute, bloquer, construire un pont, creuser (horizontalement, verticalement ou en diagonale) ou détruire tous les lemmings. Vous devez récupérer un certain pourcentage de ces petits enqueteurs en un temps limité. Un esprit rapide, la possibilité de planifier à l'avance, un dévouement sans borne pour sauver les lemmings sont les éléments nécessaires pour repérer le bon lemming pour accomplir la bonne action au bon moment. Un "bloqueur" oublié ou un pont mal placé pourraient être désastreux pour tous les lemmings présents à l'écran ! A part cela, on peut faire plein d'autres choses : jouer seul, à deux (là, la partie devient carrément délirante et géniale !), sélectionner un niveau que l'on a déjà atteint auparavant (il faut entrer un code évidemment !) Que peut-on faire d'autre ? Jouer avec de la musique et peu d'effets sonores ou sans musique avec des effets sonores complets. On peut, enfin, sélectionner le style ou plutôt niveau de jeu : "Fun" est le mode facile, "Mayhem" le plus difficile et il existe un niveau intermédiaire dont je ne me rappelle malheureusement pour vous, chers lecteurs, pas le nom. Le niveau de jeu n'a pas d'effet lors d'une partie à deux joueurs. On peut aussi mettre le jeu en pause, faire défiler la zone de jeu (qui ne se limite pas à votre tout petit écran d'ordinateur !). Juste au-dessus des icônes se trouvent un indicateur de lemmings, le nombre de lemmings actuellement sur le niveau, le pourcentage de lemmings sauvés (il faut, je vous le rappelle atteindre un certain pourcentage). En mode deux joueurs, l'écran se divise. Le joueur de gauche contrôle les lemmings bleus, celui de droite, les verts. Chaque joueur doit sauver le maximum de ses 40 lemmings (plus certains de son adversaires !). On manipule tout cela à la souris mais le joystick est aussi admis évidemment. On passe maintenant à la critique technique. Les graphismes sont simples, précis colorés et très bien foutus (juste ce qu'il faut pour un jeu comme Lemmings), le son est excellent tout comme l'animation. Du côté de l'ergonomie alors là c'est le pied ! Tout répond à merveille, au 1/25ème de seconde comme dirait Jean-Benoît de Shots'n Bugs (aie ! Bon, j'ai rien dit JB !). Tout cela nous donne la fantastique note de 8/20. Euh, 18/20. C'est tout simplement génial !!! Alchao

UN PETIT RAPPEL...

Oui, je tiens à vous rappeler que le concours des numéros 1 et 2 est toujours valable, vous avez jusqu'au 20 février pour répondre et gagner quatre numéros gratuits de Beekzine (vous ne payez pas les frais d'envoi quoi !). Bon, quoi d'autre ? Un débat est actuellement en cours, j'ai déjà reçu quelques lettres intéressantes mais ça ne suffit pas. Envoyez vos avis sur la question suivante : le CPC est-il mort ? C'est une question, et je le disais dans le numéro 2, crueuse, pénible, épouvantable, effrayante, douloureuse... Bon, je crois que je vais m'arrêter là ! Ceci dit envoyez moi vite votre courrier et vos Top Fanzs... Un numéro double est actuellement en préparation et ce sera pour le prochain numéro ou pour après les vacances de février... Merci



TOP FANZS...

Voici le troisième Top Fanzs... Avec pas mal de changements en tête et dans le reste du classement cette semaine... Envoyez tous vos tops ! Il y a des abonnements à gagner pour ceux qui participent... Bien ouais !

- 01 RUNSTRAD (PAPIER 4,00 FRCS)
- 02 ARKADIA (DISC 8,00 FRCS)
- 03 MICROZINE (PAPIER 2,50 FRCS)
- 04 GAME OVER (PAPIER 8,00 FRCS)
- 05 CROCO PASS. (DISC 4,00 FRCS)
- 06 AMSNORD (PAPIER 4,00 FRCS)
- 07 READ ONLY. (PAPIER 4,00 FRCS)
- 08 TAF (PAPIER 4,00 FRCS)
- 09 BEEKZINE (PAPIER 2,50 FRCS)
- 10 RESET (PAPIER 4,00 FRCS)
- 11 MFC NEWS (DISC 4,00 FRCS)
- 12 FREWARE (PAPIER 2,50 FRCS)
- 13 L'ELFAN (PAPIER 4,00 FRCS)
- 14 WISQUIPER (PAPIER 2,50 FRCS)
- 15 MICRO MAG (DISC 4,00 FRCS)

MONSIEUR POKE...

Des POKE et des bidouilles pour vos jeux préférés... A vos claviers et Discologie...

- KLAX : POKE &0BEF,0 : crédits infinis.
- TURRICAN : POKE &C833,0 : vies et temps.
- SHADOW WARRIORS : POKE &D871.&B6 et POKE &D778.&B6 pour les vies infinies.
- STARWARS : POKE &4515,0 : vies infinies.
- DARK CENTURY : POKE &5728.&B6 : énergie.
- STYX : POKE &8B5E,0 : vies infinies.
- MAZEMANIA : POKE &2576,0 : vies infinies.
- SUPER SKWEEK : pour avoir les vies infinies, remplacez les octets CB E9 CD 5B 00 PAR CB E9 00 00 00. Chouette non ? Bon, c'est tout pour aujourd'hui ! A la semaine prochaine...

FANZINES HEBDO...

Cette semaine, je vais vous parler d'un fanzine qui s'appelle NMB (ce qui signifie New Micro Bests) Honte à vous si vous ne le connaissez pas car un fanzine avec une qualité pareille, ça ne passe pas inaperçu... Les trois principaux rédacteurs de ce fanzine sont Bobby Baby (pour la PAO, les dessins, les scannérisations, les digits...), Léon 2 (PAO, tests de jeux et de démos) et enfin SX Virus (programmeur...) En ma possession NMB numéro 5 (celui des mois de septembre et d'octobre 91) et une préview de NMB 6 qui promet beaucoup et qui devrait sortir d'ici peu. Mais revenons à NMB 5. Abs là, je suis vraiment étonné par le nombre de pages (34 !) et par la qualité du fanz. En effet, tout est clair, les articles sont mis là où il faut, des digits de bonne facture sont présentés à toutes les pages (ce qui est rare pour un fanz), l'humour est également présent avec des blagues très subtiles... Un seul petit regret, les fautes d'orthographe mais il faut dire que quand on fait un fanzine aussi gros, on n'a pas souvent le temps de corriger les fautes. De toute façon, cela n'empêche pas la lecture de ce superbe fanzine. Qu'il y a-t-il au sommaire de NMB 5 ? Une couverture géniale avec Roger Rabbit, des tests de démos et de jeux, une interview de Freeware, des concours, des tops, des news, une immense et excellente rubrique fanzines, plein de bidouilles, une bande dessinée (délirante !), des tests de machine d'arcade, des petites annonces... Je m'arrête là car il y a encore beaucoup de choses à mettre ! Pour l'adresse et le prix, reportez-vous aux adresses en page première. Faites moi plaisir. Demandez très vite NMB, c'est vraiment génial ! Allez on tourne...

BLAQUES NULLES...

Avec des blagues et devinettes très très nulles... Si vous voulez que ce soit moins nul, envoyez-moi vite vos histoires ! On y va...

- Une femme regarde son mari qui est mort il y a quelques heures. Sa femme de ménage est là aussi et lui dit...

- Qu'est-ce qu'on va faire du mort madame ? Mais qu'est-ce qu'on va donc faire du mort madame ?

- Ecoutez, tout d'abord on va venir le chercher avec un corbillard et on ne dit pas le mort, dites plutôt monsieur...

- Bien madame !

Et là, on sonne et la femme de ménage va ouvrir la porte et revient...

- Madame, ce sont les croque-monsieur...

Excellente non ? Allez, une autre blague...

- Quel est le comble pour un vampire ? Tout simplement perdre son sang-froid.

- Quelle est la différence entre une culotte de 1930 et de 1992 ? En 1930, on écartait la culotte pour voir la rale, en 1992, on écarte la rale pour voir la culotte !

- On a retiré le permis de conduire de Brigitte Lahaye. En effet, elle ne sait vraiment pas conduire, elle fait tout le temps des tête-à-queue.

- Les films de Brigitte Lahaye n'ont ni tête ni tête...

- Un français va à Genève voir un de ses amis suisses et ils vont se balader... Sur la route, le français voit un bar qui s'appelle "Au bar de la Marine".

- "Au bar de la Marine". C'est stupide, vous avez des montagnes, des petits ruisseaux, un lac mais pas de mer. Comment pouvez-vous avoir une marine ? C'est vraiment débile et étonnant tout cela !

Et le suisse de répondre :

- Vous avez bien un ministère des Finances vous les français !

- Jésus discute avec Saint-Pierre au paradis et Jésus lui demande pourquoi un petit vieillard pleure. Saint Pierre dit à Jésus d'aller lui demander pourquoi. Jésus interroge le vieillard qui répond :

- Je cherche mon fils !

- Bien. Mais que faites-vous donc dans la vie mon pauvre homme ?

Le vieillard répond le visage plein de larmes.

- Je suis charpentier...

Jésus tout à fait étonné :

- Papa !

Mouais, elle est pas géniale celle là !

- Greffe d'un nouveau foie en remplacement de l'ancien trop usé. La personne opérée n'est autre que Brigitte Lahaye. L'opération réussie à merveille. Normal, en vingt ans Brigitte Lahaye n'a jamais rejeté un seul organe... Bon, c'est tout mais je vous préviens, je reviendrai ! Ah ah ah ah ah !

PETITES ANNONCES...

Ou plutôt petite annonce... En effet, je recherche des illustrations en noir et blanc pour les mettre dans Beekzine. Elles devront être de la taille d'Astérix (que vous trouvez en page 3). De format P11 ou mieux P12 ou P13, elles pourront facilement être intégrées dans Publishing Partner sur Atari ST. A gagner : 6 numéros de Beekzine. L'adresse, vous la connaissez. Merci d'avance les ataristes !

MEDIA GREETING...

SALUT A YVON, NICOLAS, ANTOINE, JEAN-BENOIT, CEDRIC, FEINDERS, HEAVENLY, BOBY BABY, LEON 2, SX VIRUS, CPC VRAI, CLANDESTINE, TILT, JOYSTICK (MERCI DE PASSER LES FANZINES QUE L'ON VOUS ENVOIE SOUVENT !), AMSTRAD CENT POUR CENT, WISQUIPER, CAPTAIN FURILLO, FORCE ONE, AMSNORD, THE AMAZING FANZINE, BRUNO DE MICROZINE, PATRICK DE RUNSTRAD (QUE J'AIME BIEN TOUT DE MEME !), AUX REDACTEURS DU FAMEUX CROCO DECHAINE (NON ANTOINE, JE NE SUIS PAS FOU !), DOUDOU DE READ ONLY (MERCI DE M'AVOIR ENVOYE TON FANZINE !). SALUT EGALEMENT AUX TB CRACKERS, BIDIBULLE, ALF, ROOLSTRAD ET ENFIN GREGORY D'ARKADIA (MERCI POUR TON SOUTIEN GREG ! C'EST SYMPA !).

Beekzine, une fois par semaine : 2 Francs 50 !!!

ABONNEMENTS...

On peut s'abonner à Beekzine. C'est très très simple : vous envoyez un timbre à 2,50 Francs par numéro. Abonnement minimum : cinq numéros. Abonnement maximum : dix numéros.

LE MOT DE LA FIN...

Vous l'avez remarqué, ce numéro n'est pas un numéro double. En effet, je n'ai pas reçu assez de courrier pour en faire un. Ce sera sûrement pour après les vacances. J'espère que ce numéro 3 de Beekzine vous aura plu. On se retrouve dans une semaine pour le dernier numéro avant les vacances de février (pour nous, illois). Beekzine ne paraîtra donc pas du 22/02 au 9/03. A plus.