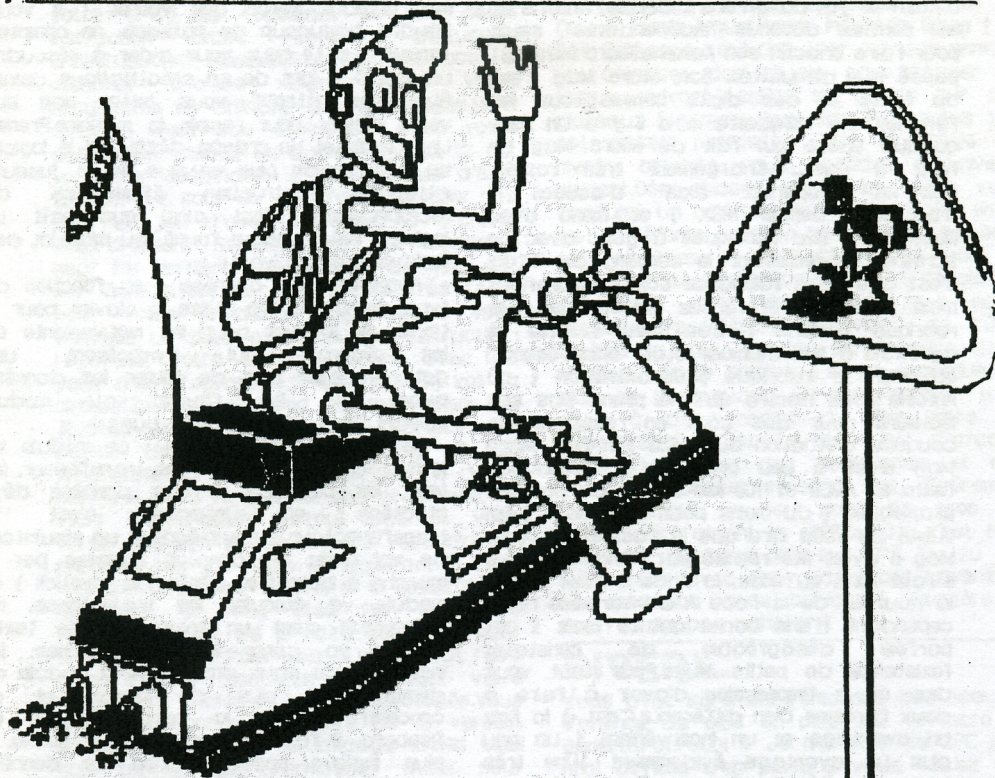


# BEEKZINE

**LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !**

123 Avenue des Saules 59910 Bondues - 16/03/92 - 2,50 FrS - N6



**Editorial numero 6...** Ce qui est marrant, quand on fait un fanzine hebdomadaire, c'est qu'à peine vous avez bouclé un numéro, il faut commencer l'autre et cela en s'occupant aussi du bac et des sports pratiqués ( pour moi Tennis et Basket-Ball.. ).J'espère que mes efforts pour la présentation vous plaisent ( dessin de présentation ) mais je préfère avoir du texte car j'ai toujours plein de choses à vous dire.A plus!

## TOP FANZS

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

Peu de changements mis à par les sorties de CPC Vrai ( oh ! ) et du Croco Déchaîné ( super, il sort ! ) Envoyez vos Top Fanzs !



## FANZINES HEBDO...

Un seul fanzine cette semaine, ce fanzine c'est Micro Mag dont je vous avais déjà parlé dans les numéros précédents ( dans tous les numéros de Beekzine en fait ! ). Mais, explorons un peu mieux ce fanzine réalisé par Antoine. Petite précision, il y a quelques mois Micro Mag était sur papier et j'en étais le rédacteur en chef et Antoine y participait activement. De gros problèmes d'Atari et j'ai dû arrêter... Depuis, Antoine et moi sommes devenus "indépendants", seuls pour faire chacun son fanzine. Micro Mag est passé sur disquette... Bon, Micro Mag c'est du texte et des digits comme tous les fanzines sur disquette mais il y a un petit quelque chose qui fait de Micro Mag un fanz à part... Chargement très rapide, éditorial superbe, digit d'accueil ( transférée depuis MSX ) et menu avec illustration... Des rubriques à gogo avec un scrolltext surpassant le scrolling de Titan, c'est dire ! Les rubriques sont très variées mais j'ai mes préférences qui vont pour la rubrique fanzine ( très très fournie et agréable à lire, l'humour étant omniprésent ) et pour la rubrique programmation ( où Antoine nous montre qu'il ne prend pas ses lecteurs pour des cons en recopiant les bouquins d'initiation au BASIC ). En fait, Micro Mag c'est à peu près 50 kilo-octets de texte en ASCII et 100 kilo-octets de données graphiques ( du moins pour la face A ). J'ai oublié de vous dire que la face B de Micro Mag 5 avait été réalisée par Force One mais il faut dire, qu' hélas, la face B n'est pas à la hauteur de la face A d'Antoine. Elle reste cependant d'une bonne qualité mais il est parfois désagréable de constater l'existence de petits bugs. Pour tout vous dire, on a l'impression d'avoir à faire à deux fanzines bien différents. C'est à la fois un avantage et un inconvénient ( un peu plus un avantage évidemment ). Une très bonne qualité de fanzine finalement avec des textes on ne peut plus marrants et intéressants, des graphismes beaux ( à la hauteur d'Arkadia et même un peu mieux qu'Arkadia... ). Un seul petit regret : l'absence d'effets graphiques comme des rasters ou des overscans ( du moins pour la face A ). Commandez vite Micro Mag 5 ! C'est un ordre ! C'est une disquette et 4 Francs en timbres ( n'oubliez surtout pas l'enveloppe ! ) ou 4, rue d'Amsterdam, 59700 Marcq en Baroeul ( et non pas Baroeul ou Baroeul comme j'ai vu dans certains fanzines... ). Le numéro 6 est en cours de préparation et je peux vous dire qu'il sera superbe et comportera une interview de Bruno Le Bourhis, rédacteur de l'excellent, que dis-je, étourdissant Microzine.

## CONSEILS...

Aux débutants... Qu'il soit d'arcade, d'aventure, éducatif ou de simulation, un logiciel doit être le plus agréable possible pour l'utilisateur. Il va naître d'une sensation d'un besoin et petit à petit, il va prendre forme, il va bouger. Il vous demandera des informations. Si celles que vous lui fournissez lui conviennent, il donnera le meilleur de lui-même. Mais vous resterez son créateur, ses erreurs seront les vôtres ! Il vous faudra beaucoup de patience, ne comptez jamais sur lui pour vous aider à résoudre un problème lors de sa création. Vous devez être très attentif, vous jetez pas sur votre clavier pour remplir la mémoire. Prenez une feuille et un crayon, découpez le logiciel en modules de plus en plus petits jusqu'à attendre l'instruction élémentaire du microprocesseur. C'est ainsi que naît un logiciel. Il est toujours formé, au minimum, des trois modules suivants :

- Acquisition des données : en fonction du type de logiciel on utilise le clavier pour le texte, le joystick pour les mouvements ou les icônes qui symbolisent une action. N'oubliez pas de filtrer les données avant de les fournir au module suivant. Sinon, attention aux bugs !
- Traitement des données : ce module va traiter les données, il va les transformer, les trier, les comparer à des données déjà stockées en mémoire, c'est le transformateur. Si vous écrivez un simulateur de vol avec les données fournies par le manche à balai ( en général le joystick ) ce module va calculer les trajectoires, les collisions. Si c'est un traitement de texte, celui-ci va gérer les paragraphes, les insertions de mots, etc... C'est le module qui demande le plus de travail et de concentration. C'est la partie cachée de l'iceberg, il faut qu'il soit le plus simple, le plus logique possible, sinon les données seront longues à traiter ou mal traitées. Bonjour les bugs !
- Représentation des résultats : le dernier module, c'est lui qui concrétise les transformations des données initiales ( un affichage de texte, un déplacement d'un personnage, une note, un changement de couleur... ). C'est la partie visible de l'iceberg. La représentation de l'information doit être la plus précise possible. Il est inutile d'afficher cinquante compteurs, trois pages de texte brut et quinze personnages. Il exploitez au mieux les possibilités de votre ordinateur, le graphisme, les couleurs, le son. Utilisez des logiciels existants pour générer vos dessins ou vos sons. Après cette première découpe de votre idée originale, reprenez chaque module et



écartelez-le un peu plus. Vous allez voir, il y a beaucoup de travail. Chaque découpe amène de nouveaux problèmes. Il faut beaucoup d'opérations pour faire marcher un personnage dans une forêt brumeuse infestée de monstres. Quand vous aurez déterminé toutes les phases de votre programme et que vous aurez analysé comment elles s'enchaînent, il sera temps de vous installer devant votre ordinateur. La première fois, utilisez le langage BASIC de votre CPC. Il est puissant et une seule instruction BASIC regroupe beaucoup d'instructions élémentaires. N'hésitez pas à identifier chaque module dans votre programme en utilisant des remarques. Si le langage n'est pas compatible avec votre application, utilisez un autre langage, ils ont tous leur spécificité, le BASIC risque d'être un peu lent pour un jeu d'arcade mais pas pour un jeu d'aventure. Pensez à archiver ces premiers modules soit sur cassette pour les derniers possesseurs de 464, soit sur disquettes, ils vous seront très utiles pour votre prochain programme. Je vous conseille un petit exercice très instructif : regardez votre logiciel préféré avec les yeux d'un programmeur, essayez de voir la circulation des données du mouvement du joystick et la réaction sur l'écran. Il s'en passe des choses !! Comment ? Ce programme a des lacunes. Alors, à votre clavier. Si vous rencontrez des problèmes, ne vous découragez surtout pas et vous verrez que l'on peut toujours résoudre un problème par soi-même en explorant à fond son ordinateur. Par contre, si le résultat est concluant, si vous êtes fier de votre œuvre, il s'agit de le faire connaître pour le faire éditer... Pour cela, il vous faut faire parvenir une disquette comportant votre logiciel, les fichiers étant déprotégés. Vous devez mentionner le numéro de la version, sa date d'écriture, le langage choisi ainsi que toutes les informations utiles pour pouvoir utiliser ou comprendre votre création (comme par exemple le but éventuel de votre jeu, les touches qui permettent de l'utiliser, les incompatibilités avec les autres machines de la série CPC par exemple, les phases manquantes pouvant être écrites par des programmeurs spécialisés : page de présentation, musique...). Ceci-dit, n'espérez pas faire fortune comme Nolan Bushnell ! On n'est pas à l'époque des concepts révolutionnaires (Pac-Man, Pong, Space Invaders...). Si jamais votre logiciel est commercialisé, n'espérez pas toucher plus de 9 à 10% de l'argent gagné grâce à sa vente (sur un jeu CPC disquette de 150 Francs, vous toucherez au grand maximum 15 Francs !). Bonne chance !!

## LE TEST...

Bon, étant donné que je suis fatigué après avoir écrit l'article sur les conseils aux débutants programmeurs, je vais vous repasser le test de Total Recall sur Atari ST que je vous avait fait dans Micro Mag 3 (ce qui nous rajeunit !). Let's go ! Total Recall est l'adaptation du film du même nom que vous êtes tous allés voir et qui vous a, c'est sûr, beaucoup plu. C'est un jeu d'arcade qui reprend certaines scènes du film et dans lequel vous incarnez Doug (en fait Schwarzi) qui doit tirer sur ses ennemis et ramasser des objets pour passer au niveau suivant. L'action se passe sur des plateaux (comme dans Rick Dangerous) et est assez rapide. Une fois la sortie du niveau atteinte, vous accédez au niveau suivant. Des phases dans lesquelles vous conduisez un taxi servent de transition entre les différents niveaux. Ces phases ne sont pas terribles et ressemblent de part le graphisme et l'animation au CPC (désolé les cépécistes mais cela situe pour nous possesseurs d'Atari, le niveau de cette course en taxi). Le jeu se compose de 7 niveaux (taxis compris) et se complique de plus en plus quand on progresse. On a le droit à des images du film entre les niveaux. Bref, c'est un bon jeu d'arcade sans plus avec des graphismes et des sons corrects. Le scrolling est légèrement saccadé. Voici un jeu pour les pros du joystick qui aiment la difficulté (c'est très très dur). À noter que sur CPC, le jeu est nul à chier avec des graphismes moyens et une animation catastrophique (j'exagère un peu !). À ne pas acheter !

## DIVERS...

Vous avez sûrement remarqué que Beekzine s'oriente de plus en plus sur la micro en général. Pourquoi ? Je n'ai pas de CPC et il m'est difficile d'en parler. Si vous voulez que je parle plus de CPC, envoyez moi vos articles et bidouilles en tout genre. Merci. Beekzine est décidé à combattre la pervésité de plus en plus de fanz-makers. Ne parlons ni des collectionneurs de timbres (PAP, Les Dieux du CPC, Croc en Chambre Read Only, The Amazing Fanzine, Hacker Mag et LMCP), ni des conneries (ah oui ! J'ai osé !) et autres grandes gueules tels que les rédacteurs de Runstrad, Noh de Croc et du Croco Déchainé (que l'on ferait bien d'enchaîner). Combattons la BAGO (Brigade Anti Game Over) avec Game Over et ne faisons confiance qu'aux personnes sûres et sympas (Bruno de Microzine, Feinders de Game Over, Greg d'Arkadia, Juju de CPC Vrai). Envoyez moi vos lettres de soutien !



## PROGRAMMATION...

Voici la suite d'Atterrissage du numéro 5...

```
160 LOCATE NH,Q-1
170 PRINT C$;
180 LOCATE NH,Q
190 PRINT C$;
200 LOCATE NX,Q
210 PRINT N$;
220 LOCATE NX,Q,1
230 PRINT M$;
240 NEXT Q
250 IF INT((NX-3)/10)-(NX-3)/10 THEN
GOTO 60
260 PEN 3
270 LOCATE NX,Q
280 PRINT C$;
290 LOCATE NX,Q-1
300 PRINT C$;
310 LOCATE HX-1,Q,1
320 PRINT H$N
330 PEN 2
340 LOCATE 2,7
350 PRINT "VOTRE NAVETTE S'EST
ECRASEE"
360 LOCATE 12,12
370 PRINT "SCORE :";S-1;
380 LOCATE 11,15
390 PRINT "UNE AUTRE ?";
400 FOR I=1 TO 100
410 NEXT I
420 IF INKEY$<>" THEN GOTO 420
430 SPEED KEY 30,5
440 D$=INKEY$
450 IF D$=" THEN 440
460 IF D$<>"N" AND D$<>"n" THEN
RUN
470 CLS
480 END
490 INK 0,1
500 INK 1,25
510 INK 2,22
520 INK 4,8
530 BORDER 1
540 PEN 1
550 CLS
560 GOSUB 770
570 B$=CHR$(32)
```

Bon, c'est pas fini mais je met la suite dans Beekzine 7, comme ça vous le demandez !

## TEST DE MATERIEL...

Bon, je vais vous parler de l'Ultimate Ripper, une sorte de hacker fonctionnant sur Atari STF, STE et Mega ST. Le ripper se présente sous forme d'une cartouche qui s'insère évidemment dans le port cartouche de l'Atari (sur le côté de la bête !). Le ripper permet d'interrompre tout logiciel en cours d'exécution et de l'explorer (pour ce faire, il faut appuyer sur le bouton reset de l'ordinateur). Une fois le logiciel interrompu, un menu vous offre un grand nombre de fonctions. Vous pouvez récupérer toutes les images, sprites, polices de caractères et autres dessins présents en mémoire au moment du reset et ceci grâce au ripper d'image(s). La capture est très précise et on peut effectuer une sauvegarde des dessins sous les formats Degas (P11, P12 ou P13). On peut, grâce au ripper de musique(s), rechercher les chips musique avec écoute possible, les sauvegarder ou bien rechercher des musiques au format soundtrack et les repasser sur Quartet (utilitaire musical) par exemple. On peut également rechercher les musiques digitalisées... Autre fonction de ce ripper : un éditeur de mémoire où toutes les possibilités vous sont offertes : recherche d'octets, de texte, de mots longs... On peut éditer un bloc mémoire, le copier, remplir une zone en hexadécimal, en ASCII... L'Ultimate Ripper comporte, enfin, un utilitaire disque avec lequel on effectue des lectures, des modifications, des impressions (hexadécimal ou symbolique) mais aussi des écritures sur tous secteurs ou pistes... Bref, un Discologie pour l'Atari... Dernière fonction du ripper : trouver des vies infinies dans un jeu et relancer celui-ci une fois les modifications faites. L'utilisation du ripper est on ne peut plus simple, l'ergonomie est excellente. Le ripper est efficace à 100%. Le prix, quant à lui, est de 490 Francs (dans un magasin à Lille). Voilà donc une cartouche bien sympathique à se procurer si on aime explorer les jeux et piquer des graphismes. Au fait, personne n'a vu mon ripper ? Tant pis !

## THE END...

J'espère que vous excuserez les fautes d'orthographe mais je n'ai vraiment plus du tout le temps de les corriger vu le boulot dû au succès du fanz mais aussi vu le travail à fournir en première (vive le bac !). Voilà, voilà ! On se retrouve dans Beekzine 7... A.