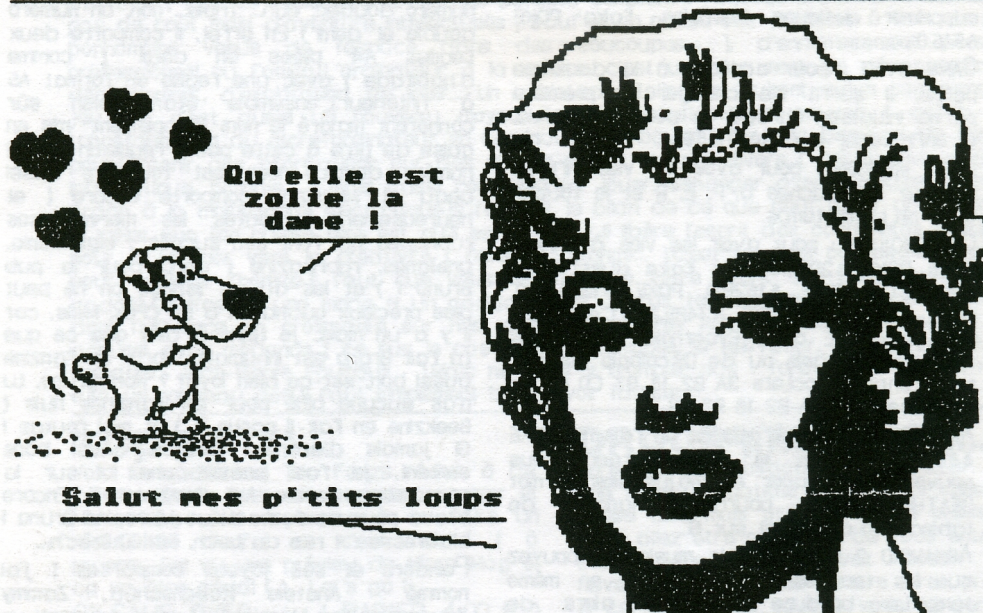


Beekzine

LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !

123 Avenue des Saules 59910 Bondues - 9/03/92 - 2,50 Frs - N5



Editorial numero 5... Vous allez rigoler, mais, j'ai un moment penser à faire de Beekzine un fanz mensuel de 16 pages avec plein d'illustrations... C'est alors que je me suis souvenu que l'originalité de Beekzine était le fait d'être hebdomadaire, avec du texte, un format A5 et un "prix" de 2,50 Francs... Je me suis aussi souvenu qu'il y avait déjà pas mal d'abonnés à 2,50 Francs.... Donc, pas de Beekzine mensuel. Tant pis ! En attendant, je vais essayer d'améliorer la qualité du fanz (souvenez-vous de l'horrible numéro 4 !) en mettant des illustrations... Voilà, c'est tout... Excusez le retard des vacances...

NEWS...

Quelques news croustillantes... Micro Mag 6 est en cours de préparation. CPC Vrai 9, c'est pour moi avec une grosse surprise ! Merci aux collectionneurs de timbres, les rédacteurs de LMCP et d'Hacker Mag à qui j'ai envoyé des timbres il y a presque un an. Croc en Chambre et Read Only ne m'ont pas fait très pressé de répondre non plus après que je leur ai envoyé Beekzine à mes frais. Pas de lettre d'encouragement,

pas de fanzine, bref, rien ! Je vous dit pas le respect du lecteur qu'ils doivent avoir tout comme le rédacteur de Noix de Croco qui m'a pratiquement engueulé à la suite d'une demande de son fanz sur papier et non sur disquette... Bref, le monde des fanzines ne s'améliore guère. Quoi d'autre ? Beekzine fait partie de la BABAGO, la brigade anti brigade anti Game Over. Ici, on aime Game Over et son style... Il faut dire que quand l'équipe de Game Over délire, ce n'est pas de mauvais goût comme le CD !

MONSIEUR POKE...

Monsieur Poke est de retour de Vulcain dans Beekzine 5... Voici vos bidouilles habituelles...

FLYING SHARK : pour avoir des bombes infinies, faire POKE &4D41.0 Essayez aussi un petit POKE &2EF7.1...

FORGOTTEN WORLD : pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, faire POKE &F2.0 POKE &F3.0 POKE &FC.0 POKE &FD.0 Pour supprimer quelques bestioles, faire POKE &F16.0...

GAME OVER : pour accéder à la deuxième partie, il suffit de charger la première partie, initialiser, charger la deuxième partie, et enfin taper le code 318868...

LAST MISSION : pour avoir les vies infinies, pressez les touches O, P, E, R et la touche COPY en même temps.

CYBERNOID 2 : pour avoir les vies à l'infini, faire POKE &2D68.0 mais faire aussi POKE &2AD6.&C9, POKE &162F.0, POKE &138A.&C9, POKE &28DA.&C9, POKE &34BE.&C9. C'est tout pour les POKE avec Cybernoid 2 mais les fous de Discobole ou de Discologie peuvent rechercher les octets 3A B2 18 B7 C0 et les remplacer par 3A B2 18 B7 C9...

ARKANOID : des vies infinies en faisant POKE &82F3.0 Une fois le jeu chargé, vous pouvez aussi taper en majuscules le mot DEATHSTAR. Vous pourrez changer de tableau en appuyant sur S...

ARKANOID 2 : pendant la musique, appuyez sur les touches T, A, I et O en même temps. La bordure changera alors de couleur. Pour changer de tableau, faire ESC. Pour avoir des vies infinies, faire POKE &32CC.0...

DIVERS...

Saviez-vous qu'il existait un serveur des fanzines vraiment digne de ce nom ? Il s'agit du 3615 ALPI* FANZ (3615 SELENA* FANZ). Des rubriques, des contacts, une bal Beekzine (contactez-moi) Tout y est... Allez-y vite pour oublier Amstel...

Abonnez-vous vite à votre fanzine préféré ou plutôt un de vos fanzines préférés (je suis modeste !). Beekzine. Envoyez des timbres à 250 Francs. Minimum : 5 timbres. Maximum : 10 timbres. Si vous le pouvez, mettez-moi des enveloppes. L'abonnement garantit toute augmentation de tarif des timbres comme on en connaît de nos jours (merci qui ?...)

Les anciens numéros de Beekzine sont à 4 francs les trois... Procurez les vous vite, il ne seront plus re-photocopiés ! Une autre rubrique ? Passons aux fanzines !

FANZINES HEBDO...

Microzine faite... euh... fête ses trois ans ! Bonne anniversaire et bravo Bruno pour avoir tenu tout ce temps ! Voici un numéro 19 exceptionnel... Toujours le format A5 qui réussit tant aux bons fanzines (Beekzine (!) Microzine et Game Over...), toujours de très bonnes photocopies et toujours la même qualité de rédaction. Mais, ce n'est évidemment pas tout ! Microzine 19 est un numéro double... euh... triple... non, un numéro double et demi ! En effet, il comporte deux feuilles A4 pliées en deux (comme d'habitude) avec une feuille en format A5 à l'intérieur. L'ensemble étant bien sûr cohérent malgré le nom "supplément" mis en guise de titre à cette petite feuille. Un grand numéro donc. Le look est toujours aussi beau et Microzine comporte encore (et heureusement) toutes les merveilleuses rubriques qui font son succès : siglomarka, unelignes, rubrikazine (merci pour la pub Bruno !) et les autres listings on ne peut plus précieux quand on a un CPC... Mais, car il y a un mais, je tiens à dire que ce que tu fais Bruno est inhumain... Sortir un fanzine aussi bon, est-ce bien loyal ? Non, Bruno, tu n'as aucune pitié pour les fanzines nuls (Beekzine en fait-il partie ?) et mal foutus ! Si jamais d'autres numéros aussi bons sortent, je fais passer une loi sur la concurrence entre les fanzines !! Encore bravo pour ce fantastique Microzine Bruno ! L'adresse : 1 rue du Loch, 56400 Brach'...

Feinders et ses joyeux comparses (j'ai nommé Anatole Kabenschutt, Zammy Yaverport, Ron Marshall...) nous ont sorti un très bon numéro 7 de Game Over, le Cash Suprême. Un format A5 excellentement choisi, des photocopies de qualité, une couverture et une page de fin à se tordre de rire (Aspirator 2, Le Retour du Fœtus qui se mange lui-même !), des articles-reportages passionnants font de Game Over 7 un numéro tout à fait à la hauteur des précédents malgré les dires de... Feinders ! Non, je ne rigole pas, je le trouve très bon et j'attends avec impatience Game Over 8, qui sera le Cash vraiment Suprême... Quoi d'autre ? Le tarif freeware de Game Over : 4 Francs ! Vous vous rendez compte ? 4 Francs pour le top absolu en matière de fanzine (avec Microzine), c'est vraiment cool ! L'adresse : 4 rue du Tintoret, 92600 Asnières.

Dernière chose pour ce qui est des fanzines, mon ras le bol partagé avec le Barbu (cf Microzine 19) pour ce qui est des fanzines et des collectionneurs de timbres. A propos, voilà deux mois que j'ai écrit à Amazing Fanzine. Pas de réponse...

LA QUESTION... Vous avez sûrement un micro-ordinateur puisque vous lisez Beekzine. Mais, en connaissez-vous toutes les facilités ? A quoi sert-il (c'est la question) ? Les incondtionnels de l'ordinateur vous répondront sans doute : " à tout ! ". Mais les autres ? Tâchons donc de voir ensemble à quoi peut servir un ordinateur. Tout d'abord une recommandation : ne raisonnez pas en termes d'amortissement (coût machine contre temps gagné grâce à la machine). La question ne se formule pas en ces termes. L'ordinateur vous conduit en réalité à un nouveau type de dialogue. Mieux ! Il s'adapte à votre caractère, à votre personnalité. Il aiguise l'esprit (jeux de réflexion...) Il aide à organiser le raisonnement (les systèmes experts), à prendre en charge la routine (utilitaires de gestion...) à simuler des situations données (logiciel de simulation électrique, simulateur de vol...) et à se distraire (logiciels ludiques...). Bref, une panoplie complète. Il faut donc penser en termes non pas de coût mais d'aventure intellectuelle (sauf si on passe ses journées à tuer de petits bonhommes venus de l'espace dans des soucoupes...). d'enrichissement personnel, professionnel ou familial. L'ordinateur à la maison, c'est un instrument de dépassement, de dépassement, d'exploration, de loisir... Un assistant intellectuel autant qu'un compagnon de jeu. Mais c'est aussi un nouveau moyen de communication. Vous pouvez (grâce à la transformation du micro-ordinateur en terminal) : dialoguer avec des banques de données pour obtenir des informations sur des sujets variés et très divers (diététiques, médecine, informatique, biologie...) mais aussi communiquer, jouer, échanger avec d'autres personnes grâce à la messagerie électronique. Si l'on fait le bilan de ce que peut offrir un ordinateur, le moins que l'on puisse dire est qu'il est positif : il libère l'esprit des contraintes routinières pour le tourner vers la créativité (fanzines, listings...). C'est un outil parfaitement conçu pour assister l'homme. Il faut que vous élargiez de votre esprit que l'ordinateur est un gadget. Ce n'est ni une mode ni un gadget, c'est un fait technologique et socio-économique dont l'influence va croissante sur nos vies. Comme toutes les nouvelles technologies, il est accueilli avec méfiance (ce fut le cas pour l'automobile, le téléviseur, le téléphone, Patrick Sabatier, Jean-Pierre Foucault...). Mais ne vous y trompez pas : l'ordinateur est un nouvel allié, un nouveau défi. Il faut simplement bien savoir l'utiliser...

TOP FANZ...

Voici le traditionnel Top Fanzs réduit à dix fanzines. Game Over est largement premier et Micro Mag disc commence à se faire une réputation d'enfer et c'est mérité (à propos, j'ai vu une préview de Micro Mag 6, ça va être génial !). Let's go !

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

Beekzine en numéro 4, c'est étonnant (d'autant que je ne vote pas !). Runstrad mérite mieux que la dixième place même si je n'aime pas trop ce fanzine et ses rédacteurs (que certains ont traité, et je suis d'accord, de cons dans des lettres sur le concours). J'en profite pour vous dire que quelques lettres me sont parvenues pour le débat (question : le CPC est-il mort ?) mais j'attends encore pour une super lettre méritant un abonnement de 4 numéros à Beekzine, le fanzine hebdomadaire ! Pub !

PROGRAMMATION...

Après un long voyage en apesanteur, poser une navette spatiale en douceur n'est pas chose aisée mais grâce à votre ordinateur, vous allez être en mesure de vous entraîner sans danger. Vous devez poser votre navette sur l'une des quatre aires prévues à cet effet. Vous pouvez vous diriger vers la droite et vers la gauche à l'aide des touches de contrôle du curseur ou du joystick. Programme en plusieurs parties...

10 REM

20 REM ATTERRISSAGE

30 REM

40 SPEED KEY 5,5

50 GOSUB 490

60 FOR I=1 TO 100

70 NEXT I

80 GOSUB 670

90 FOR Q=2 TO 23

100 D\$=INKEY\$

110 NH=NX

120 NX=NX+(D\$=CHR\$(242))*(D\$=CHR\$(243))

130 NX=NX+(JOY(0)>4)*(JOY(0)>8)

140 IF NX<2 THEN NX=2

150 IF NX<38 THEN NX=38

>

LE PIRATAGE... Chaque auteur a l'obsession du pirate qui, en quelques minutes, peut s'introduire dans son programme et profiter ainsi du travail de longs mois. Les estimations des experts montrent que plus de 50% des programmes, logiciels circulant à ce jour ont été copiés ou piratés. La loi de 1985 protège les logiciels contre le piratage. Cependant, il faut bien différencier les différentes sortes de piratage : on appelle piratage la reproduction d'une manière mécanique à des centaines d'exemplaires d'une oeuvre ayant la même représentation que l'oeuvre originale. Le piratage est interdit par la loi. Le plagiat est l'emprunt habile de l'idée ou de certains éléments qui caractérisent le logiciel. La protection d'une oeuvre contre le plagiat est plus complexe car, s'il est réalisé adroitement, il n'est pas répréhensible juridiquement. Le copiage est la reproduction d'un logiciel dans un but non commercial. Le copiage est autorisé par la loi à titre de copie privée (copie de sauvegarde). Il est souvent bien utile de pouvoir faire une copie de sauvegarde du logiciel acheté. Une fausse manoeuvre est si vite arrivée ! Les éditeurs s'ingénient à trouver des protections les plus inviolables les unes que les autres. Il y a deux types de protections : la protection hard et la protection soft. La protection des logiciels sur cassette (pour les possesseurs de CPC 464) se situe souvent au niveau des données. Un code est donné dans le premier programme de la cassette. Celui-ci indiquant qu'à un certain moment les informations devront être lues à une certaine vitesse pour être compréhensibles. La protection des programmes sur disquette est beaucoup plus étudiée. Certains éditeurs utilisent des disquettes spécialement formatées. Un code de lecture de la disquette est introduit quelque part dans les secteurs. Ce code correspond à l'ordre dans lequel les secteurs vont être lus afin de rassembler les différentes parties du programme. Dans ce cas, le contenu de la disquette peut parfois être copié sur une autre mais, bien entendu, le programme ne tourne pas. Une autre technique utilisée consiste à faire un trou microscopique dans la disquette. Le programme donne l'ordre de lire à cet endroit. Si l'endroit est détruit, le programme s'exécute normalement, si l'endroit est normal, cela veut dire que ce n'est pas la disquette originale et le programme s'arrête. Bien entendu, toute personne qui connaît parfaitement sa machine peut imaginer de récupérer des informations intéressantes en regardant directement dans les mémoires. Il faut pour cela interrompre le déroulement du programme au moment où il est implanté en mémoire. Cependant, la plupart des logiciels contrôlent parfaitement les saisies au clavier, ce qui rend l'interruption impossible (sauf avec Discologie ou un éditeur...). Le piratage est la cause de grandes pertes pour les éditeurs qui rivalisent d'imagination pour défendre leurs produits. Cependant, tout comme la protection juridique d'un logiciel, les protections hard et soft demandent parfois d'énormes investissements. Pour finir, les éditeurs les plus astucieux savent que le principal critère d'achat est la nouveauté, l'emballage, la publicité, et ils se prémunissent du piratage grâce à leur réseau de distribution qui met en vente un logiciel dans toute la France en peu de temps. Rien ne peut être plus vendeur qu'un produit parfaitement conçu. Et la beauté de l'emballage ainsi que le charme du produit neuf sont les meilleurs atouts des éditeurs contre le piratage... Ceci dit, il existe toujours des réseaux de crackers ou de pirates qui détruisent le travail de longs mois d'auteurs payés le smic ! Pour plus de renseignements sur le piratage et les virus en tout genre, contactez vite Jean-Bernard Condat, BP 8005, 69351 Lyon Cédex 08... Il se fera un plaisir de vous envoyer des documents. Il est président du Chaos Computer Club...

PETITE ANNONCE...

Recherche personnes possédant Micro Mag 6, 7, 8 (la revue) Recherche surtout le petit programme de dessin fractal (dix lignes) Recherche également "Comment exploiter les ressources de votre Amstrad CPC 464, 664, 6128" (photocopies payées ainsi que frais d'envoi) Flash Control Clément Frédéric, 15 rue des Allées, 68400 Riedisheim

Recherche articles intéressants pour passer dans un fanzine nul à chier, horrible, de très mauvais goût, de niveau intellectuel très bas. Contacter le Croco Déchaîné...

Recher petites annonces en tout genre. Contacter la rédaction. Merd...

THE END...

Encore un numéro nul qui s'achève, c'est triste ! Je voudrais m'excuser pour le retard accumuler pendant les vacances de février et pour les fautes d'autographe (je suis tellement à la bourre que je ne les corrige plus !). Bon, ceci dit, lisez Game Over et Microzine. A mort le Croco Déchaîné (non aux envahisseurs venus de la planète des cochons baveux !). La guerre à outrance...