

## LA FANTASTIQUE HISTOIRE DES JEUX VIDEO... où

on voit où tout a commencé... Sur la route du Sud, route menant de San Francisco à San José, se trouvait ce que les Indiens appelaient avant mais alors loin en arrière, la vallée riante. De riante, il ne reste rien, les dernières fleurs des prairies ayant été dévorées plus sûrement par les puces, que par les vaches. La vallée est devenue un vaste computer shop, on l'appelle maintenant la Silicon Valley. Prenons l'histoire par le commencement et au commencement qui avait-il ? Nolan Bushnell. Nolan Bushnell travaille à Santa Clara comme ingénieur chez Ampex, quand il a une révélation. Nous sommes en 1971. Jusque là il n'existe que des programmes aux allures de jeu développés par les chercheurs du MIT (Massachusetts Institute of Technology) qui étaient utilisés sur des appareils volumineux et horriblement chers. Et si je réalisais un jeu mettant en présence un vaisseau spatial et des soucoupes volantes, l'un devant détruire les autres ? Aussitôt dit, aussitôt fait, le Computer Space est né. Ce jeu semble promis à un avenir fantastique ! Et bien pas du tout, c'est un échec retentissant : à peine 2000 exemplaires vendus. Vous croyez que Bushnell se démorale pour si peu ? Pas du tout ! Fort de sa croyance dans son étoile, il décide de fonder sa propre société aujourd'hui internationalement connue : Atari (pour information, sachez qu'Atari veut dire échec dans le jeu de GO) ! Il a l'humour noir Nolan ! En 1972, Nolan construit le pong : point lumineux qui rebondit sur une petite barre blanche que le joueur déplace en bas de l'écran (sorte de ping-pong réduit de moitié) ! Le premier pong est installé dans un bar. Le soir même le tenancier lui téléphone furieux : "rien ne marche, qu'est-ce qu'il a votre jeu ?". Encore un échec ? Son étoile semble noire. Malgré tout Nolan se déplace pour voir ce qui ne fonctionne pas. Ça, le succès a été tel, que les pièces sont coincées dans la fente enrayant le mécanisme ! C'est le début d'un succès foudroyant : 100000 jeux vendus dans l'année. Tous les propriétaires d'arcade (arcade au départ désignait les galeries et les salles de jeux) réclament leur jeu vidéo. Nolan met en place la version domestique du Pong en 1975 mais devant la recrudescence de la demande et de la concurrence (les pirates veillent et les copies affluent sur le marché) il se résigne à s'associer à une grande puissance. Il vend donc (pas vraiment de galeté de coeur) sa société Atari à la Warner Communications INC. mais le temps des micros aux programmes préenregistrés est passé. Imaginez votre chaîne hifi avec trois morceaux de musique seulement, ce serait lassant ! L'électronique a avancé à pas de géants : elle a inventé... le microprocesseur. La grande affaire maintenant c'est le micro-ordinateur. Fin 77, l'ambiance dans la société change (les chapeaux de cow-boy c'est fini !), l'image de marque aussi. Bushnell le fondateur est évincé... Mais la grande aventure des jeux vidéo ne fait que commencer ! Nolan Bushnell ainsi évincé (il est retourné depuis à sa première passion : l'invention), le marché n'en continue pas moins à fleurir de façon extraordinaire. Tout le monde s'y met : Philips, RCA... Pas un seul n'est décidé à laisser passer la manne céleste ! Mattel annonce pour fin 1979 son système Intellivision. C'est la révolution. Des innovations technologiques sans japonais ? Cela ne s'est jamais vu ! Ils débloquent toujours pour casser la baraque au moment où on s'y attend le moins. Ils ont toujours soit moins cher, soit meilleur, soit le truc auquel personne n'avait pensé et qui fait un malheur une fois sur le marché. C'est comme ça, il faut s'y faire. Et là encore ça n'a pas manqué. Et qu'est-il arrivé ? Vous le saurez en demandant Beekzine 3 ! Eh ouais ! C'est comme ça les gars ! A plus

## LE DIX LIGNES CPC...

Comme je n'ai pas encore reçu de dix lignes, j'en ai piqué un dans Croco Passion deuxième du nom. Excuse moi Clandestine. Si le plat ! Je suis un pauvre pêcheur...  
10 AFFICHAGE TOURNANT  
20 MODE1:INK 3,18:INK 0,0  
30 DATA 204,163,61,102,0  
40 DATA 238,221,187,119,0  
50 READ A:IF A=0 THEN RESTORE:GOTO 60  
60 POKE &B72F:A:LOCATE 11,10:PRINT "LISEZ BEEKZINE III"  
70 IF INKEY\$="" THEN 50  
80 READ A:IF A=0 THEN RESTORE 40:GOTO 80  
90 POKE &B72F:A:LOCATE 10,3:PRINT "OLIVIER III"  
100 IF INKEY\$="" THEN 80

## BEEKZINE SUR MINITEL

Eh oui ! Beekzine possède déjà une bal sur minitel. Tapez tout simplement 3616 code SELENA\* FANZ (le serveur des fanzines) et rendez-vous à la bal BEEKZINE pour me laisser vos messages, POKE, OUT, tests, suggestions, infos... Et pour ne pas faire de jaloux sachez qu'il existe un autre serveur sur les Fanzines. Faites le 3616 code RTE\* AMSTEL... C'est le serveur de l'A.F.C...

## LE MOT DE LA FIN...

Ca-y-est c'est fini ! On se retrouve le 10 février avec peut-être un numéro double. Ça va dépendre de ce que je vais recevoir cette semaine. Sinon ce sera pour le numéro 4 ou le numéro 5. A la semaine prochaine ! OI.

# Beekzine

LE PREMIER FANZINE FREEWARE HEBDOMADAIRE !  
123 Avenue des Saules 59910 Bondue - 5/02/92 - 2,50 Frs - N2

**Editorial numero 2...** Eh oui ! Déjà le numéro 2 de Beekzine ! Remarque qu'une semaine ça passe vite !! Merci à ceux qui m'ont envoyé leurs tops mais il faut plus de courrier pour lancer le fanz !! Quoi de neuf dans ce numéro ? Un super test de Terminator 2, des petites annonces, une soluce pour les nuls (Oxphar), des adresses et quelques rubriques supplémentaires. Toujours pas de dessin ou de page de présentation car je n'ai vraiment rien à piquer dans des jeux et j'ai toujours pas retrouvé mon ripper. Si il y a des possesseurs d'Atari qui peuvent m'envoyer des pages écran sous format Degas (PC1, PC2 ou PC3), qu'ils m'envoient leurs disquettes. Une grande nouvelle pour terminer cet édito, le numéro 3 sera un numéro de huit pages sous réserve que vous m'envoyez de quoi le remplir évidemment... Alors tous à vos stylos et foncez... N'oubliez pas les abonnements à gagner ! Bye

## CONCOURS...

Un petit rappel des questions posées dans le numéro 1 de Beekzine. Je vous rappelle que vous avez jusqu'au 20 février pour répondre aux trois questions qui suivent et ceci pour gagner quatre numéros de Beekzine. Allez, allons-y gaiement...

- Quel est le plus ancien des fanzines consacrés ou plutôt dédiés au CPC ?
  - Qui a gagné le championnat américain de Basket-Ball (NBA) en 1991 ? Facile !
  - Une dernière question subsidiaire : Runstrad est-il un bon fanzine ? Soyez du même avis que moi les gars !
- Un tirage au sort sera effectué parmi les bonnes réponses. Bonne chance à vous tous !

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

## MONSIEUR POKE...

Des POKE, des POKE, oui mais des Monsieur POKE ! Quelques POKE et astuces pour aller à la fin de jeux un peu trop dure... Eh oui !

- RAINBOW ISLANDS : POKE &1C1E,0 : vies
- PINDBALL MAGIC : pour choisir son tableau de départ, remplacez les octets 1E 62 1D 00 par 1E 62 1D XX (XX entre 0 et 11)
- DONKEY KONG : POKE &8A18,0 : vies
- CONQUEST : POKE &77D7,&A7 : énergie
- TOTAL RECALL : pour changer de niveau en appuyant sur RETURN : POKE &800,1

## BIDOUILLES CPC...

Envoyer vos bidouilles, j'en ai grand besoin. Essayez d'envoyer des choses originales pour faire bien. En attendant, voici un petit rappel de bidouilles on ne peut plus connues chez les programmeurs...

- CALL 0 : réinitialisation de l'ordinateur.
  - CALL &BB06 : attente du programme (l'utilisateur doit appuyer sur une touche)
  - LOAD\*ECRAN,SCR\*,&C000 : chargement d'un écran de type Advanced OCP Art Studio.
  - POKE &BBEE,&C9 : empêche que quelqu'un entre dans un de vos programmes.
  - POKE 368,0:POKE 369,266 : protège le programme de telle sorte que l'on ne puisse voir que la première ligne de ce listing.
  - OUT &BC00,3:OUT &BD00,3 : brouillage de l'écran. Envoyez vos p'tites OUT !
  - OUT &BC00,0:OUT &BD00,64:OUT &BC00,3:OU &B D00,8 : reformatage de l'écran (génial !!)
  - PRINT #8,CHR\$(10) : avance votre imprimante DMP 2000 ou 2160 d'une ligne. Très pratique !!
- Voici maintenant un tout petit unelgne...
- ```
10 a=45:DEG:z1=COS(a):z2=SIN(a):fx=1:fx=0:gx=2:gy=10:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:BORDER 0:ORIGIN 320,200:FOR z=180 TO -180:STEP -gy:FOR x=-180 TO 180:STEP gx:y=SIN(x)*COS(z)*100:fx*(x-z)*z1|y=fx*(y-z)*z2|PLOT |x,y:1:MOVE |x,y:1:MOVE |x,y:2:DRAW |x,-200:NEXT x,z
```
- J'ai écrit vos dix lignes et autres programmes. A noter que le \* correspond à la touche sur votre clavier de CPC. A vos marques, prêts... Tournez la page !! Allez !!



## LE TEST DE LA SEMAINE...Après avoir testé WWF la semaine dernière,

je teste aujourd'hui Terminator 2 The Judgment Day. Pour les fous qui ne seraient pas encore aller voir ce superbe film et qui ont intérêt à trouver une salle qui le passe encore, je vais lire le scénario que l'on trouve dans le mode d'emploi du jeu... Cela se passe dans un futur très proche... La bataille fait rage entre l'homme et la machine. Malgré la puissance effrayante des machines, les rebelles sont en train de l'emporter... Jusqu'à ce que Skynet, l'ordinateur qui les contrôle, envoie un Terminator à travers le temps pour détruire (superbe la traduction !) Sarah Connor, la mère du chef rebelle vivant en l'année 1984. Ils échouent. Mais, pas découragés pour autant, ils envoient un autre Terminator en l'année 1994 pour atteindre John Connor, le futur chef rebelle qui n'était encore qu'un enfant à l'époque. Vous l'avez compris, dans ce jeu vous êtes le bon Terminator (un T-101 joué dans le film par le nabot de service, Arnold Schwarzenegger) qui doit protéger John Connor du très méchant T-1000, Terminator fait d'acier liquide et quasiment immortel ! Donc, pour l'emporter, vous devez triompher des huit niveaux qui composent le jeu. Voici la description des niveaux... Niveau 1 : on doit abattre le T-1000 temporairement pour permettre à John de s'échapper. Niveau 2 : sur la moto avec John... Il faut éviter les obstacles d'un canal à sec et échapper au camion conduit par le T-1000. Niveau 3 : un niveau bonus pour refaire le plein d'énergie en opérant le bras du T-101... On passe au niveau 4. Ici vous (le T-101, Arnie quoi) doit gagner assez de temps pour que Sarah et John puisse encore s'échapper par l'ascenseur du parking. Niveau 5 : encore un niveau bonus pour obtenir de l'énergie en reconstituant bloc par bloc la figure du T-101. Maintenant niveau 6 ! On doit déguiser des Laboratoires Cyberdyne en fonçant à travers d'une équipe SWAT armée jusqu'au dents... Attention niveau 7 ! Je vais citer le mode d'emploi... Le T-101 (le joueur) est en contrôle de la camionnette SWAT dans laquelle Sarah et John prennent la fuite. Le T-1000 (le méchant qui est aussi beau que votre grande amie télévisuelle, Dorothea) les poursuit en hélicoptère. Sarah peut tirer sur l'hélicoptère de l'arrière de la camionnette. Tu dois brouiller les fonctions de contrôle de l'hélicoptère en lui tirant dessus. Pour bien viser l'hélicoptère, tu dois stabiliser la camionnette pendant quelques secondes. Faites attention au trafic sur l'autoroute et aux rafales venant de l'hélicoptère... Compris ? Non ? Tant mieux, on passe au niveau 8. C'est le face à face final avec le T-1000 qui a perdu sa capacité à se régénérer après avoir été immergé dans du nitrogène liquide. Dorénavant, tous les dommages subis par le T-1000 seront permanents. Après cela, vous aurez le droit à un joli Game Over qui ne signifie pas comme beaucoup le croit que l'on a perdu mais tout simplement que le jeu est terminé. Mais je dois vous dire qu'aucun de mes pôtes n'a encore fini Terminator 2 sans trainer (de toute façon, c'est à mon avis une solution de facilité). Les graphismes sont fins, beaux et bien réalisés. Les personnages correspondent bien aux acteurs du film, la jouabilité est bonne mais les bruitages ne sont pas assez présents à mon avis. Ce qui nous donne une note totale de 15/20. Testé sur Atari ST. Terminator 2 existe aussi sur Amiga et sur CPC où je lui met une note de 14/20 (graphismes soignés, animation bonne mais comme sur ST, des bruitages assez moyens). La semaine prochaine : Lemmings I. The boss.....

## PETITES ANNONCES...

- Vends : CPC 464 couleur + manuel d'utilisation + Livre Micro Application tome 1 (trucs et astuces pour 464) + environ 90 jeux (sur cassette) + tableurs + un joystick + cassette de démonstration : le tout 1900 Francs | Vends également : Lecteur de disquette DDI-1 pour CPC 464 : prix vendu avec ordinateur : 800 Francs, prix vendu séparément : 1000 Francs. Le lecteur de disquettes ne sera pas vendu seul tant que l'ordinateur ne sera pas vendu. Contactez Arnaud Raffray, 31 rue Nicolas Appert, 29000 Quimper. Téléphonez au 98 53 52 49 vite ! Super offre !

- Vends 4 CPC 464 monochromes : 700 Francs pièce. Castel Club du Boix la Croix, 1 rue Gérard de Nerval, 77340 Pontault-Combault. Téléphone : 6028.73.10 (en région parisienne). Envoyez vos pa. | Gratos !

## UNE BLAGUE NULLE...

Encore plus nul que d'habitude !!! Envoyez vos blagues ou devinettes à la Carambar !

- Un jeune homme d'une vingtaine d'années rencontre son ami qui pleure...  
- Eh bien qu'est-ce qui t'arrive donc ?  
- C'est horrible ! Je viens de découvrir que mon grand frère est homosexuel !  
- Oh ! Mon pauvre ! Je suis de tout coeur avec toi dans ces pénibles moments !  
Le lendemain le même jeune homme rencontre une nouvelle fois son ami qui pleure à nouveau... Surpris il lui demande...  
- Qu'est-ce qui t'arrive encore ?  
- Figure toi que j'ai découvert que mon petit frère était aussi homosexuel !  
- C'est terrible ! Mais, il n'y a donc personne qui aime les filles dans la famille ?  
- Si ! Ma soeur ! Boouuuuuuhhh !  
Et si s'en va en pleurant. Elle est bonne non ?

## TOP FANZS...

Merci aux personnes qui m'ont fait parvenir leurs tops et qui font que ça (se) dégage pas mal cette semaine dans le classement. Envoyez vous aussi votre Top Fanzs. A partir du numéro 4, il y aura des abonnements à gagner. Comme quoi je suis généreux ! Voici le classement...

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

On se retrouve la semaine prochaine pour un nouveau top. Merci Bruno III De rien Yvan I.

## UN PETIT DEBAT ?

Eh oui ! Il faut dire que cela me démangeait... Bon, j'espère que l'on me répondra avec ferveur à ce débat et que l'on m'enverra de belles lettres bien argumentées. Voici la question, question cruelle, horrible, pénible, désagréable, d'actualité, honteuse... Comment ? Vous voulez que je pose la question ? Très bien. Donc, cette question si cruelle, horrible, pénible, désagréable... Quoi encore ? Mais non, je ne le fais pas exprès pour remplir ma page mais tout simplement pour bien vous montrer combien cette question est cruelle, horrible... D'accord, j'y vais et ceci avec angoisse... Le CPC est-il mort ? Eh oui ! On ne pouvait pas trouver pire question ! A vous de répondre. Merci ! Und schnell !

## QUELQUES ADRESSES...

Tout d'abord une toute petite rectification, la semaine dernière j'ai marqué Coco Passion. Il fallait évidemment lire Croco Passion. On y va ? OK...

- Runstrad : 58 rue de La Briquetterie, 17000 La Rochelle (sur papier, 4,00 F.)

- Micro Mag : 4 rue d'Amsterdam, 69700 Marçay-en-Baroeul (disc, 4,00 F.)

- Amnord : 38 rue du Docteur Martin, 59262 Sainghin en Méannois (à que 4,00 F.)

C'est tout pour aujourd'hui !!!!

3615 SELENA\* FANZ Bai BEEKZINE

## SOLUCE POUR LES NULS

Après SRAM 2 la semaine dernière, les nuls vont enfin pouvoir voir la fin d'un de leurs jeux préférés, j'ai nommé OXPCHAR (le plus beau jeu d'aventure réalisé sur CPC à mon avis et je sais que j'ai raison !)..

OXPHAR, PRENDS CB, E, METTRE CB DANS DISTRIBUTEUR, PRENDS : hameçon, couteau, deuxième clef, marteau, équerre, compas, poignard courbe, O, N, PECHE POISSON (ameçon), EVENTRE POISSON (couteau), CHERCHE BONHEUR, PRENDS SAC, O, TUER NAIN GALRUC (poignard courbe), O, BRISE ROX (marteau), O, 614253, N, DONNE EQUERRE BOCK (équerre), DONNE COMPAS BACK (compas), N, TIRE CHEVILLETTTE (prendre tous les objets), S, E, COUPE CARTE, PRENDS CARTE DU BIEN, E, INTRODUIS CLEF (clef), PRENDS CARTE DU MAL, S, E, E, E, S, POSE : sac de sable, ciseaux, hache, PRENDS : pistolet, argent, arbalète, NORD, TUE DRAGON (arbalète), O, O, O, N, N (appuyez sur une touche), LA VIE (pistolet), PRENDS BAGUE, O, ACCROCHE AMPHORE (amphore), PRENDS BOTTE, N, DONNE FEUILLE (feuille), PRENDS EPEE, O, EMBRASSE MOUDRA, VOLE COUPE, E, S, E, S, S, E, E, E, S, POSE : bague, coupe, argent, PRENDS : sac de sable, hache, ciseaux, O, O, N, N, ENFILE BOTTE, N, ELIMINE GUERRIER (hache), E, EQUILIBRE, BIEN, MAL, S, OXPCHAR, E, SABLIER, N, VIOLET, ORANGE, VERT, N, O, SOIGNE FOLIE (carte du bien, du mal), O, GRIMPE NACELLE (sac de sable), COUPE CORDE (ciseaux), S, E, PRENDS : coupe, or, bague, O, O, OFFRE OR, PRENDS COLLIER, O, DONNE ANNEAU, PRENDS COEUR, O, SAVANAH, DONNE : collier, coeur, épée, coupe, O. Ici O-ouest, E-est, N-nord et S-sud. Salut les super nuls !!! Atchao.