

M
E
G
A
P
A
P
E
R

7

Présentation



Page 01

MEGA FARZ'

CPC +

464,664,6128



NEWSPAPER

CPC

Bimestriel



MEGA FARZ'

MEGA FARZ'



LE SOMMAIRE DE MFN# 7

PAGE 01:	PRESENTATION
PAGE 02:	SOMMAIRE.EDITORIAL
PAGE 03:	ADRESSES DE FANZINES
PAGE 04:	TEST DE FANZ'S
PAGE 05:	LES NEWS
PAGE 06:	ASSEMBLEUR...
PAGE 09:	LES PETITS PROGS
PAGE 10:	ELECTRONIQUE:
PAGE 11:	AMPLIFICATEUR STEREO
PAGE 12:	ET A PART LES FANZ'S
PAGE 13:	HELPISSIME
PAGE 14:	INTERVIEW: ELIOT
PAGE 16:	DELIRE BY KURTY
PAGE 17:	MOTORCYCLES
PAGE 18:	METAL FUSION

L'EDITORIAL:

Salut à tous et à toutes, dans ce nouveau numéro de Méga Fanz' Newspaper qui vous l'avez déjà remarqué sort dans un format jusqu'à lors inhabituel puisqu'il sera désormais et uniquement en version A4 horizontal. Grace a cette merveilleuse idée de Prince, ce fanz' a enfin quelque chose d'unique et fera peut-être enfin parler de nous et surtout qu'il vous plaise. Que rajouter de plus, sinon la venue d'un nouveau membre du nom de FLASH qui va va s'occuper de la rubrique News que vous retrouverez pour la première fois dans dans ce numéro. A noter également que nous avons crée une rubrique "DELIRE" où certains membre de la rédaction ont voulu s'exprimer et dont la plupart on peté les plombs, si vous me permettez l'expression. Enfin, tout ceci pour vous dire que nous avons beaucoup travaillé pour vous concocter un numéro plus complet, plus original et tout ceci pour votre plus grande joie et j'espère que vous serez conscient de ce travail. Sinon vous pouvez faire de la publicité sans relache pour MFN et ce n'est pas moi qui vous empêcherez.



Gegene



Les Adresses de Fanzines.

FANZINE PAPIER FRANCAIS :

BABA FANZ'
GEORGEL Gregory
6 La Sauteure
F-88640 GRANGES/VOLOGNE



BONSOIR LA PLANETE
TREHET Richard
15 Rue de l'Arquette
14300 CAEN

CPC QUEST
D'OLIVEIRA Diego
11 Rue de la croisette
62121 ERVILLERS

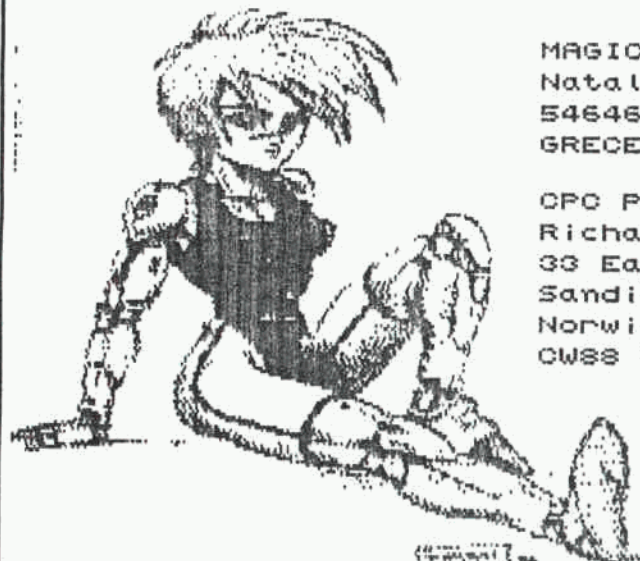
EUROSTRAD :
FOURNERIE Thomas
La Hamelinierie
F-50450 HAMBYE

EXIT
DUPOUY JO
Avenue Gustave Caliot
F-40200 PONTENX

QUASAR CPC
RIMAURO Phillipe
8 Chemin des Maillots
F-09200 SAINT-GIRONS

ROAD RUNNER
HAMET Stephane
La Carpentierie
50250 LA HAYE DU PUIITS

FANZINE PAPIER ETRANGER :

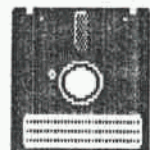


MAGIC MAG
Natalias Melia 4
54646 THSSALONIKI
GRECE

CPC POWER
Richard Wild
33 East Lane
Sandiway
Norwich Cheshire
CW8 2QQ

[SUITE]

RUNDSCHLAG OVERKILL / BIOS / POSTFACH 27 /
D-88475 SCHWENDI



FANZINE DISC FRANCAIS :

DRACULA FANZ' / FREMEAUX Miguel /
1 Rue de la Viale / 11610 VENTENAC
CABARDES

DEMONIAK
ORPHEE
NEVO Anthony
Le Louya
35290 GAEL

FANZ'Y
PISSEMBON Jean-Paul
Casino
1 Place de l'Eglise
04120 CASTELLANE

MAD MAG
TCHORYK Sebastien
14 Rue de la rue de
la mairie
25750 LEVERNOY

NEW ARCADE
EPSILON
KASTRIOTTIS Christophe
18 rue Pierre Curie
78400 CONFLANS SAINTE HONORINE

PHASER / BROUDIN Sebastien / 1 rue Emile
Combes / 60600 FITZ-JAMES

FANZINE DISC ETRANGER :

CPC CHALLENGE
POSTFACH 3741
2300 KIEL
GERMANY

AMSTRAD EXPRESS
SALMAN SANDHU
17 CROMER STREET
LONDON SW17 9JN



SI VOUS AVEZ DES
ADRESSES QUI
PEUVENT COMPLETER
CETTE PAGE, ALORS
ENVOYEZ-LES A LA
REDACTION ..Merci



Les Fanzines

sur CPC. EH OUI, IL Y EN A ENCORE BEAUCOUP !!



Eh bien pour commencer, commençons par un fanz' que j'ai particulièrement apprécié, il s'agit de ROAD RUNNER !! Ce fanz', dans un format A3 photocopié recto-verso, vous offre une multitude de rubriques au travers de ces 37 pages. Dans ces "quelques pages", vous trouverez les rubriques habituelles tel que solutions de jeux, fanzines, des interviews, tests de démos mais je ne vous en dirait pas plus car si vous en voulez plus alors commandez-le ...

ROAD RUNNER
HAMET Stéphane
La Carpenterie
50250 LA HAYE DU PUIT

Fanzine papier
Une enveloppe auto-adressée
affranchie à 4,40 Frs

18
—
20

BABA FANZ'
GEORGEL Grégory
6, Rue de la Sauteure
88640 Granges/Vologne

Fanzine papier
Une enveloppe auto-adressée
et affranchie.

Contrairement à la plupart des fanzines sur CPC, BABA FANZ' est entièrement réalisé sur PC ce qui est un peu dommage à mon avis pour un fanz' CPC, mais ce petit détail n'empêche pas qu'il soit très bien. C'est au travers de ces 29 pages que vous découvrirez de nombreuses rubriques tels que : Trucs et astuces, Actus, Demos, Fanzines ... Je tiens également à vous préciser que ce fanzine papier est uniquement réalisé par deux personnes.

15
—
20

BONSOIR LA PLANETE
TREHET Richard
15 r de l'Arquette
14300 CAEN

Fanzine papier
Une enveloppe auto
adressée et affranchie
à 5 Frs.

J'irais très vite pour ce fanz' par faute de place. Celui-ci fait donc 16 pages environ dont les différentes rubriques traitées sont: basic, test, listing, zikmu, interview, ect., ect.. Cependant dans ce numéro 10 de BLP, on peut regretter l'absence de la rubrique Electronique et Turbo-pascal mais néanmoins ce fanz' reste assez bon.

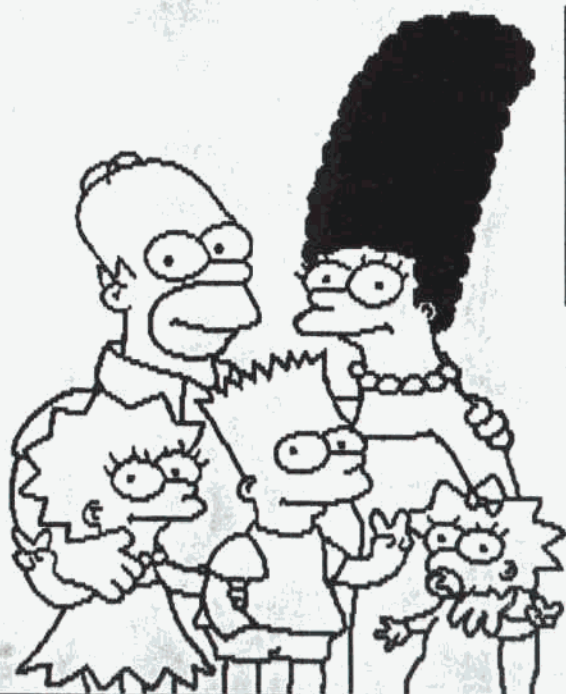
17
—
20

PHASER
BROUDIN Sébastien
1, Rue Emile Combes
60600 FITZ-JAMES

Fanzine disc
Une enveloppe adressée
et affranchie à 6,70 Frs
pour le n°5 (deux discs)

Je profite du peu de place qui me reste pour vous parler de ce fanz disc que j'ai trouvé pas mal du tout, avec beaucoup de chose original ce qui en fait un discmag assez original et plutôt réussit et très varie même si certaines zics sont très connues, mais ce n°date(94)

16
—
20





NEWS NEWS

SALUT, je me presente je suis FLASH, je suis le petit nouveau de la bande et vous presente comme vous l'avez certainement compris la rubrique NEWS, mais assez de bavardage et passent aux choses serieuses.

-Tout d'abord je tient a vous dire que XOR revient sur CPC, mais cete information n'est pas du tout confirmée, car je ne vois quels sont les nouveaux jeux qu'ils pourraient déployer.

-ACID FANZ est un nouveau dans les fanz amstradien il est réalisé par ELIOT.

-GHOUL'S WRITER: C'est un programme qui permet de creer de petites introductions. Il permet de lier en 1 seul fichier executable: 1 musique, 1 texte, 1 logo, un effet graphique, etc...

-S.T COMPIL: Sa toute derniere production il sagit d'une compilation de 34 musiques SOUNDTRAKKER recuperees dans des demos, jeux, fanzines.

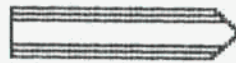
-SENTINEL DEMO: Une demo creee pour faire pour faire de la pub a "GHOUL'S WRITER & MULTI MARK"

-TRIBAL MAG & MAGNETIC MASSANGER est en train de devenir l'une des plus grosse production CPC en DISCMAGS. Rien que 2 disquettes pleines a craquees d'infos et de news dans le numero 3.

-DIGITAL PRESS: est un nouveau fanzine disk du groupe HJT.

Les textes seront ecrit en anglais et en allemand.

VOILA C'EST TOUS POUR LES NEWS PASSONT MAINTENANT AU MEETING ET AU FREEWARES.



BY FLASH

FREEWARES

-MASTER+, un integre multi-taches tres pratique et fiable, pour l'obtenir, contactez bonsoir la planete.

-ZACK'S COLLECTORS, beaucoup de musique genial recuperables sous basic. Pour l'obtenir, contactez DRACULA FANZ.

-PUSH, un jeu prise de tete conçoit par ELIOT du groupe POWER & AST SYSTEM.

INFOS: MEETINGS

AFC EXPO 2: en 95, mais secret pour l'instant
BABA FANZ MEETING: 12 et 13 aout 95 (VOGES)
BOXON MEETING: 14, 15, 16 Juillet 95 (GERS)
BUGS MEETING 3: Les 4, 5 et 6 Aout 1995
>CRACKY: 11, r de la croisette 62121 ERVILLERS
BORDELIX MEETING 4: en Aout
>ORPHEE: NEVO anthony Le Louya 35290 GAEL
FANZ'Y MEETING ou QUASAR CPC: en Juin





Assembleur

Comment gérer un périphérique tel que le clavier, en programmant directement les circuits intégrés du CPC via les ports entrées/sorties.

Le clavier est en fait divisé en dix lignes qui n'ont rien à voir avec les étages réels de touches. Chacune de ces lignes est reliée au processeur s'occupant de la gestion des entrées/sorties par l'intermédiaire d'un port 8 bits. C'est pourquoi 80 touches (8*10) peuvent être connectées et détectées par le système. Cette fameuse puce qui répond au doux nom de PPI 8255 A gère le balayage vertical du moniteur, les signaux cassette et imprimante, le clavier et enfin le mode de transmission des données.

Le PPI 8255 A :

Le PPI est divisé en trois canaux que nous appellerons par convention A, B et C. Ils sont tous trois connectés à des adresses différentes qui sont respectivement &F400, &F500 et &F600. De plus, le port d'adresse initiale &F700 contrôle le mode de transmission; c'est-à-dire qu'il indique à chacun des trois ports A, B et C (ports 8 bits), s'ils doivent être utilisés en sortie ou en entrée.

a) Le port A :

C'est tout simplement le port de données. Les lignes clavier arrivent au système par ce biais lorsque A est utilisé en entrée. Si A est programmé en sortie, il sert alors à envoyer au processeur sonore (PSG AY3-8912), les données nécessaires à l'émission de sons.

b) Le port B

Ce port qui ne peut-être utilisé qu'en entrée (on ne peut que le lire), est connecté à plusieurs organes vitaux pour les transmissions. Voici la description de ses bits:

- bit 0: est à la position high (à 1) lorsque le contrôleur vidéo génère une interruption pour indiquer le début du balayage vertical en haut de l'écran.
- bits 1 à 5: non connectés, donc inutilisables.
- bit 6: est à 1 lorsque l'imprimante est connectée (ON LINE) et à 0 lorsque l'imprimante n'est pas branchée ou détériorée ou OFF LINE.
- bit 7: c'est à travers lui que le CPC lit les données en provenance du lecteur de cassettes.

c) Le port C:

Il ne peut être utilisé qu'en sortie et contient les bits de commandes:

- bit 0 à 3: sélectionnent une ligne du clavier particulière. 4 bits donnent seize possibilités, mais nous n'avons que dix lignes. Les six autres possibilités sont donc inopérantes jusqu'à preuve du contraire.
- bit 4: on peut agir directement sur ce bit; à 1, le moteur du lecteur de cassette tourne et vice-versa.
- bit 5: utilisé lors de la sauvegarde de données sur cassette. Attention, on ne peut sauvegarder aussi simplement, il faut préalablement agir sur le port de contrôle (&F700).
- bits 6 et 7: ces deux bits nous intéressent au plus haut point, car ils vont nous permettre justement de programmer le processeur sonore pour le mettre OUT (seulement les registres sonores) un instant. Ceci en vue de lire la ou les ligne(s) du clavier par le port A. Voici leur description détaillée.

Voir figure 1.

BIT 7 BIT 6 FIG. 1

0	0	FIN D'UNE PERIODE AVEC LE PSG
0	1	LECTURE DU REGISTRE COURANT
1	0	VALEUR A METTRE DANS LE REGISTRE
1	1	CHANGEMENT DE REGISTRE

Il faut savoir que le PSG comporte quatorze registres (en fait, il en existe d'autres mais qui sont vraiment particuliers et n'entrent donc pas dans le cadre de cet article). Les treize premiers sont des registres sonores qui contiennent les fréquences des signaux, les amplitudes et les périodes. Mais seul le registre 14 nous concerne, car il s'occupe justement de la lecture des lignes clavier.

Chaque registre contient une valeur allant de 0 à 255. Prenons un exemple: soit la valeur &16 (22 en décimal) à placer dans le registre 5. (LIST. 1)

d) Le port de contrôle :

Connecté au cerveau du PPI, il permet de choisir le sens dans lequel les ports A, B et C doivent fonctionner (en entrée ou en sortie). On peut également choisir le mode de transmission des ports (aucun intérêt sur CPC) et enfin, chose originale changer la valeur des bits du port C (&F600). La sélection d'une de ces possibilités s'effectue en fonction de la valeur donnée au bit 7.

Bit 7=1 Sens et modes de transmission.

Bit 6: mode (0 ou 2) de transmission du port A (à 0: mode 0, à 1: mode 2).

Bit 5: mode (0 ou 1) de transmission du port A (à 0: mode 0, à 1: mode 1).

Bit 4: sens de transmission à travers le port A (à 0: en sortie, à 1: en entrée).

Bit 3: sens de transmission des bits 0 à 3 du port C (à 0: en sortie, à 1: en entrée). Toujours à 0 (sur CPC).

Bit 2: mode (0 ou 1) de transmission du port B (à 0: mode 0, à 1: mode 1). Toujours à 0.

Bit 1: sens de transmission à travers le port B (à 0: en sortant, à 1: en entrée).



Toujours à 1.

-bit 0: sens de transmission des bits 4 à 7 du port C (à 0: en sortie, à 1: en entrée).

Toujours à 0.

-bit 7=0. Positionnement d'un bit du port C à 0 ou à 1.

-bit 6, 5, 4: non connectés.

-bit 3, 2, 1: combinaisons donnant le numéro du bit à positionner.

-bit 0: indique si le bit de C, sélectionné par les bits 1, 2 et 3, doit être mis à 0 ou à 1 (bit 0=0 donc bit de C=0).

N.B: N'utiliser rien d'autre que le mode 0, sous peine d'essuyer un magnifique plantage

interruptions et libérée de l'interruption clavier produite par le système lui-même, provoque quelque chose d'assez intéressant comme le contrôle du clavier à tout moment.

Lors du retour, la zone A100-1109 contient les valeurs des dix lignes, soit toutes les touches disponibles sur le clavier également les joysticks). Si une touche est presée, le bit de la ligne concernée est à 0, sinon, il est à 1 (le tableau suivant donne les positions des touches par rapport aux lignes). Cette routine ne doit être utilisée que sous interruptions, ou bien dans un programme en Assembleur fermé (sans

proposé, correspond à l'adresse &A100. A utiliser seulement après un CALL &A000.

Correspondance clavier
azerty / qwerty :

Azerty	Qwerty
ù	!
é	<
è	>
à	@
ç	\

(Ce programme réalisé sur un clavier azerty nécessite peut-être d'autres correspondances) Reste un problème. Comment prévoir si l'utilisateur appuie sur la touche "?" (point d'interrogation), sachant qu'il faut "shifter" la touche "," (virgule), pour obtenir "?". C'est à vous de prévoir cette éventualité; à savoir la réalisation du test simultané des touches "," et SHIFT. En fonction du résultat, il faudra établir ce que l'on appelle une table de codes, qui seront justement les nouveaux codes des touches shiftées. Le système travaillant de cette manière, on ne peut espérer mieux au niveau programmation.

Stéphane Rodriguez
Paru dans MICRO-MAG n°5



List 1	A000	DI	* ON VIRE LES INTERRUPTIONS, OBLIGATOIRE !
	A001	LD BC, F405	* B=F4 (PORT A) C=5 (REGISTRE 5)
	A004	OUT (C), C	* ON ENVOIE AU PPI
	A006	LD BC, F6C0	* B=F6 (PORT C) C=C0 (BIT 7&6 A 1: CHANGEMENT DE REGISTRE
	A009	OUT (C), C	* ON ENVOIE CECI AU PPI.
	A00B	LD BC, F600	* B=F6, C=0 ON FAIT ATTENDRE LE PSG COR ON LUI
	A00E	OUT (C), C	* ENVOIE UNE AUTRE DONNEE.
	A010	LD B, F4	* B=F4 (PORT A)
	A012	LD C, 16	* C=16 (VALEUR A METTRE DANS LE REGISTRE 5).
	A014	OUT (C), C	* ON ENVOIE LE TOUT DANS LE PORT A.
	A016	LD BC, F680	* ON INDIQUE AU PPI QUE LA VALEUR DANS LE PORT A
	A019	OUT (C), C	* EST A METTRE DANS LE REGISTRE SELECTIONNE.
	A01B	LD BC, F600	* UNE FOIS LA TACHE EFFECTUE, ON "DECONNECTE" LE PSG.
	A01E	OUT (C), C	
	A021	EI	* ON REMET LES INTERRUPTIONS (FACULTATIF).
	A022	RET	* RETOUR A L'ASSEMBLEUR OU AU BASIC.

Application :

Ports A et B en entrée et C en sortie:

LD BC, F792

OUT (C), C

-Bit 4 de C à 1 (mise en marche du lecteur de cassette) en utilisant le port de contrôle :

LD BC, F709

OUT (C), C

La routine (List 2):

Au fait de toutes les possibilités de programmation du PPI, réalisons une routine relogeable, capable de faire son propre test clavier.

Nota Bene : Cette routine mise sous

retour Basic). Le Basic gêne en effet cette scrutation du fait que les interruptions sont déjà prévus.

Pour finir, un petit programme d'exemple pour tester si la touche ESPACE est pressée ou non. Si oui, il y a retour au basic, dans le cas contraire, on boucle. (List 3)

LIST. 3		
A200	CALL A000	* TEST DES 10 LIGNES ET SAUVEGARDE A PARTIR DE &A100
A203	LD A, (A105)	* L'ACCU. VA CONTENIR LA VALEUR DE LA 6EME LIGNE.
A206	AND 80	* ON TEST LE BIT RESERVE A LA TOUCHE ESPACE
A208	JR NZ, A200	* IL EST A 1, DONC ON BOUCLE.
A20A	RET	* IL EST A 0, RETOUR.

Tableau de correspondances
(fig 2) EXEMPLE: La ligne 1, dans la routine



List. 2

A000	DI	• Interruptions OUT.
A001	LD DE,A100	• Adresse de depart du buffer de rangement des lignes.
A004	LD BC,F40E	• Registre 14 sur le port A.
A007	OUT (C),C	
A009	LD BC,F6C0	• On indique au PSG le changement de registre.
A00C	OUT (C),C	
A00E	LD C,00	• On laisse le PSG se reposer un peu !
A010	OUT (C),C	
A012	INC B	• B=F7 A=92
A013	LD A,92	• A=IN, B=IN, C=OUT
A015	OUT (C),A	
A017	PUSH BC	
A018	SET 6,C	• Bit 6 du port C a 1 (on prepare la lecture du registre
A01A	LD B,F6	• 14, car les lignes sont lues par ce registre).
A01C	OUT (C),C	• On envoie au PSG
A01E	LD B,F4	• On lit la ligne que le registre C adresse (&40 a &49)
A020	IN A,(C)	• ceci par l'intermediaire du port A.
A022	LD (DE),A	• On sauvegarde les resultats dans DE.
A023	INC C	• On augmente le numero de ligne a scruter.
A024	INC DE	• On incremente le pointeur du buffer
A025	LD A,C	• On verifie si la ligne en cours est la 10eme.
A026	CP 4A	
A028	JR NZ,A01A	• Non, alors on recommence avec la ligne suivante.
A02A	POP BC	
A02B	LD A,82	• On met A=OUT, B=IN, C=OUT (B=F7).
A02D	OUT (C),A	
A02F	DEC B	• On dit au PSG de se reposer un peu (B=F6).
A030	OUT (C),C	
A032	EI	• On retablit les interruptions
A033	RET	

Fig. 2

	Bit 7	Bit 6	Bit 5	Bit 4	Bit 3	Bit 2	Bit 1	Bit 0
Ligne 1	.(point)	ENTER (SHALL)	3	6	9	↓	→	↑
Ligne 2	0	2	1	5	8	7	COPY	←
Ligne 3	CTRL	\$	SHIFT	4	#	ENTER (BIG)	*	CLR
Ligne 4	!	=	M	0	P	^)	-
Ligne 5	/	, (VIRGULE)	K	L	I	O	ç	à
Ligne 6	ESPACE	N	J	H	Y	U	è	!
Ligne 7	V	B	F	G	T	R	(1
Ligne 8	X	C	D	S	Z	E	"	,
Ligne 9	W	CAPS	Q	TAB	A	ESC	é	&
Ligne 10		DEL		JOY #1 FIRE	JOY #1 →	JOY #1 ←	JOY #1 ↓	JOY #1 ↑





s Progs Les Petits Progs Les Pet

Contrairement à ce qu'annonce le titre, les petits progs ont été remplacés par un prog un peu plus conséquent. Je vous propose donc un petit jeu du nom de "RAID DE NUIT", qui va rappeler certainement l'époque du SPACE INVADERS.

```

10 '***** RAID DE NU
IT *****
20
30 DEF FN$C(X,Y) = TEST(1
6*(X-1)+1,16*(25-Y)+1)
40 GOSUB 910
50 GOSUB 620
60 IF TR=1 THEN GOSUB 2
20
70 R$=INKEY$
80 IF R$<>" " AND TR=0 T
HEN XB=XA: YB=YA: TR=1
90 GOSUB 340
100 IF TR=1 AND EX=0 THEN
GOSUB 220 ELSE FOR K=
1 TO 20:NEXT K
110 IF FI<>1 AND ID<>IM
THEN 60
120 IF ID=IM THEN GOSUB
570
130 LOCATE #1, 10,3: PRI
NT #1,SC:
140 IF SC>MS(NV) THEN MS
(NV)=SC
150 FOR I=1 TO 1000: NEX
T I
160 LOCATE #1, 24,1: PRI
NT #1, "voulez vous";
170 LOCATE #1, 24,2: PRI
NT #1, "rejouer (O/N)"
180 R$=INKEY$: IF R$<>"N
" AND R$<>"O" THEN GOT
O 180
190 IF R$="O" THEN GOTO 5
0
200 END
210
220 '----- SP DEPLACEMENT
BOMBE -----
230
240 IF EX=1 THEN 290

```

```

240 IF EX=1 THEN 290
250 LOCATE XB,YB: PRINT "
"; YB=YB+1
260 IF YB>Y2 THEN SOUND 1
,2000,10: TR=0: RETURN
270 IF FN$C(XB,YB)=CF THE
N LOCATE XB,YB: PRINT
GB$; RETURN
280 EX=1
290 SOUND 1,200,5: LOCATE
XB,YB: PRINT " ";
300 ID=ID+1: YB=YB+1
310 IF RND(ZP OR YB)>Y2 TH
EN EX=0: TR=0
320 RETURN
330
340 '----- SP DEPLACEMENT
AVION -----
350
360 IF XA>X2 THEN 390
370 IF FN$C(XA+3,YA)<>CF
THEN GOSUB 450: RETURN
380 LOCATE XA,YA: PRINT G
A$: XA=XA+1: RETURN
390 LOCATE XA,YA: PRINT "
"; IF RND>0.33 THEN
YA=YA+1
400 IF YA>Y2 THEN 570
410 XA=X1
420 LOCATE XA,YA: PRINT A
$:
430 RETURN
440
450 'SP FIN DE PARTIE PAR
AVION DETRUIT
460
470 LOCATE XA,YA: PRINT "
";
480 FOR I=1 TO 15
490 LOCATE XA,YA: PEN I:
PRINT GA$:
500 SOUND 1,10*I,5

```

```

500 SOUND 1,10*I,5
510 NEXT I
520 FI=1
530 LOCATE XA+1,YA: PRINT
" ";
540 SC=INT(1000*ID/IM)
550 RETURN
560
570 '----- SP FIN DE PA
RTIE PAR VILLE DETRUIT
E -----
580
590 SC=1000+(Y2-YA)*100
600 RETURN
610
620 '--- SP INITIALISATION D
'UNE PARTIE-
630
640 PAPER 0: CLS
650 PEN #1,3: CLS #1
660 LOCATE #1, 3,1
670 PRINT #1, "niveau cho
isi (1 a 9)";
680 R$=INKEY$: NV=VAL(R$)
690 IF NV=0 THEN 680
700 PRINT #1, NV;
710
720 PEN 1
730 YB=Y2-NV-1: HM=0.5*NV
+4: IM=0
740 FOR X=X1+3 TO X2-1
750 YM=YB-INT(RND(1)*HM)
760 IM=IM+Y2-YM+1
770 FOR Y=Y2 TO YM STEP
-1
780 LOCATE X,Y: PRINT C
HR$(163);
790 NEXT Y
800 NEXT X
810
820 ID=0: TR=0: EX=0: FI=
0
830 XA=X1: YA=Y1: XB=XA:
YB=YA
840 PEN 2: LOCATE XA,YA:
PRINT GA$:
850 CLS #1
860 LOCATE #1, 2,2: PRINT
#1, "NIVEAU SCORE M-SC
ORE";

```

```

870 LOCATE #1, 4,3: PRI
NT #1, NV;
880 LOCATE #1, 18,3: PRI
NT #1, MS(MC);
890 RETURN
900
910 '--- SP INITIALISATIO
N DU JEU ---
920
930 BR=0: CF=0: CI=4 :CA:
6: CS=16
940 INK 0,CF: INK 1,CI: I
NK 2,CA: INK 3,CS
950 MODE 1: BORDER BR
960 X1=4: X2=38: Y1=1: Y2
=22
970 WINDOW #1, 1,40,Y2+1,
25
980 ZP=0.6
990
1000 SYMBOL AFTER 128
1010 SYMBOL 160,224,160,1
59,128,129,255,3,7
1020 SYMBOL 161,0,0,252,2
242,255,192,128
1030 SYMBOL 162,0,0,224,6
3,224,0,0
1040 SYMBOL 163,255,153,1
53,255,255,153,153,255
1050 A$=CHR$(160)+CHR$(16
1)
1060 GA$=" "+A$
1070 GB$=CHR$(162)
1080 RETURN

```

Dans ce petit jeu fort sympathique vous devrez largé des bombes sur des immeubles afin de tout raser pour pouvoir vous poser sans risquer d'exploser. Bonne chance.. P.S: Je tiens a remercier mon cher collègue de chantier Ben pour le choix de ce jeu. GeGeNe

ELECTRONIQUE: AMPLIFICATEUR STEREO

Ah, la revoilà enfin cette fameuse rubrique électronique qui avait disparu dans le dernier numéro. Mais la revoilà enfin pour votre plus grand bonheur à tous ! (du moins, je l'espère!). Donc, cette fois-ci, j'ai choisi de vous présenter un petit montage au combien connu et très pratique sur CPC, un amplificateur stéréo.

Comme vous avez déjà dû le remarquer, le côté sonore du CPC est très peu développé notamment lors vous jouez sur votre machine. Il en est de même lorsque vous branchez un casque sur la sortie prévu à cet effet, vous n'entendez pratiquement rien. Grâce à ce petit montage vous aurez dès lors une écoute confortable en casque et même bruyante sur haut-parleur de 8 Ohms (chacune des voies peut fournir jusqu'à 2,5 Watt). Ce montage a l'avantage d'être simple pour un prix de revient qui devrait être inférieur à 200 Frs; le tout fonctionnant sur une pile de 9 V.

FIG 1

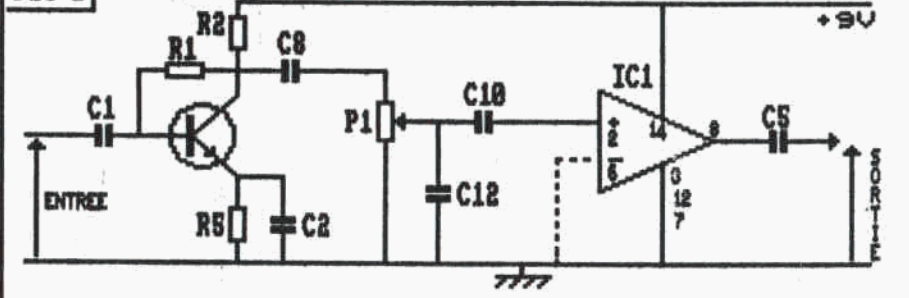
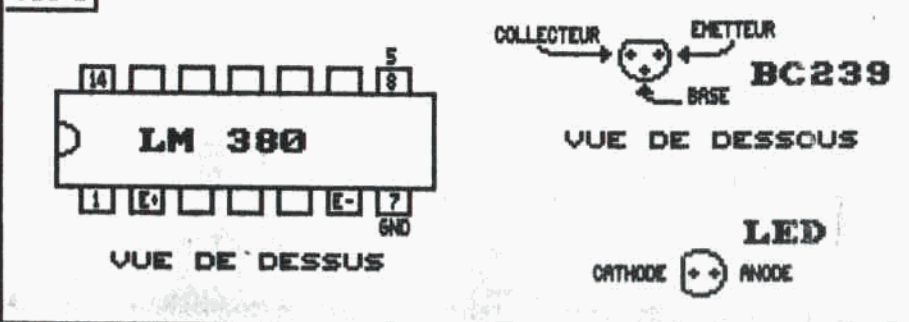


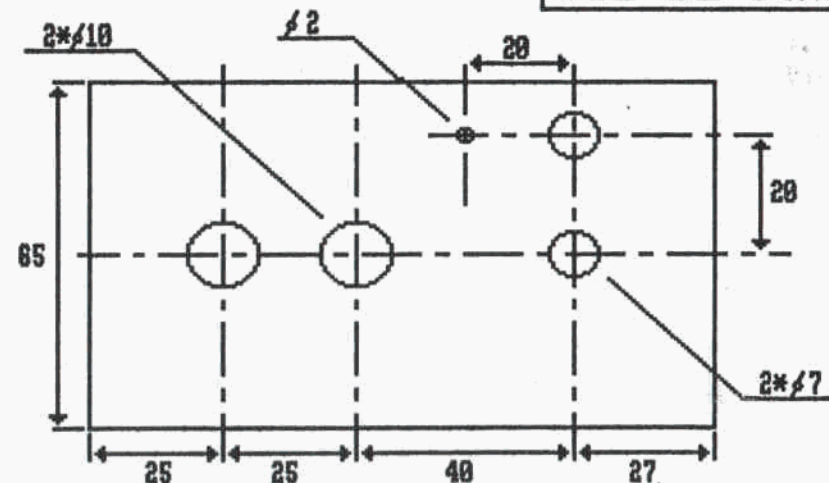
FIG 2



Le circuit vu côté cuivre est représenté à l'échelle 1. N'oubliez pas de vérifier les microcoupures ! Les trous pour souder les composants peuvent être percés en 0,8 mm. Pour les soudures commencez par fixer les supports de circuits intégrés, puis les résistances, les condensateurs (attention aux polarités!), les transistors (ne pas inverser collecteur et émetteur voir fig 2). Puis occupez-vous des fils de différentes couleurs partant de la plaque (fild de pile, P1, P2 et des entrées-sorties des voies droite et gauche) et enfin fiwez les circuits intégrés sur leur support dans le bon sens (fig 2). Après avoir terminé la plaque, travaillez le boîtier (voir fig 4). C'est un boîtier MMP que l'on trouve sous la référence 115-pm (117*140*60). Boîtier qui a l'avantage de posséder déjà un emplacement pour la pile. Sur la de facade la fig 4: les deux trous de 7 seront pour l'interrupteur et le bouton poussoir; le trou de 2 sera pour loger le led. Sur la vue de gauche: le trou de 7 à gauche servira à fixer le jack chassis stéréo; les deux autres seront pour les deux jacks mono.

Sur la vue de droite: le trou de 7 sera pour le jack chassis (entrée). Puis après avoir fixé les précédents éléments au boîtier on procèdera au câblage de la fig 3. Faites cependant des fils assez longs pour ouvrir le boîtier en cas de panne.

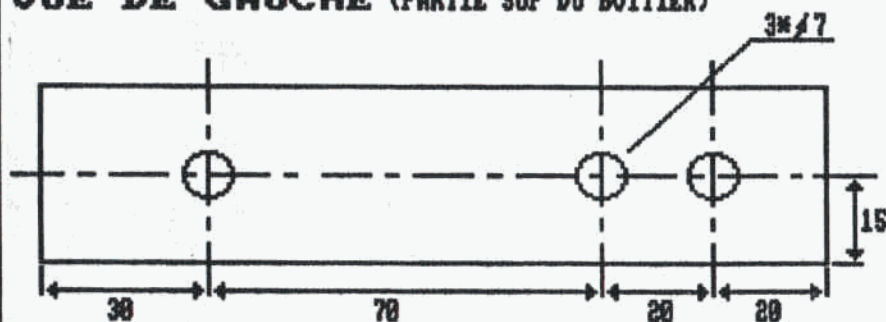
VUE DE FACE



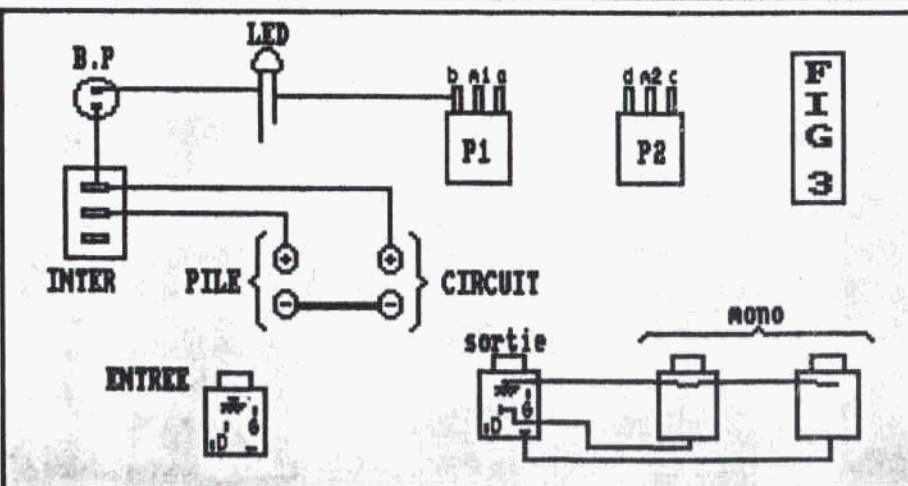
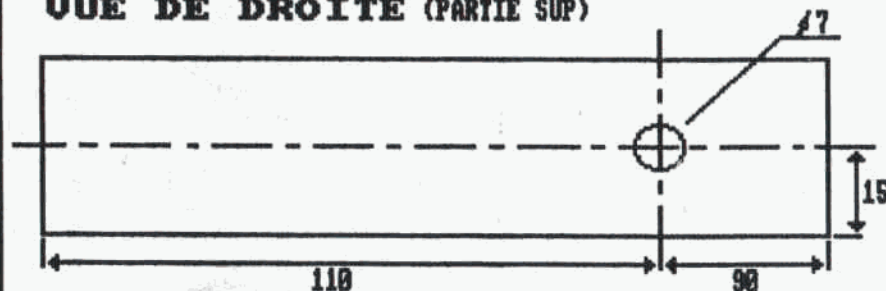


ELECTRONIQUE: AMPLIFICATEUR STEREO

VUE DE GAUCHE (PARTIE SUP DU BOITIER)



VUE DE DROITE (PARTIE SUP)



Attention: Pour simplifier le montage et les réparations, le circuit est symétrique, donc pour plus de sûreté montez d'abord une voie, essayez-la et si ça marche montez la deuxième voie. Mise sous tension: prenez un câble blindé d'un mètre environ et soudez-y des jacks mâles, 3,5 mm à chacun des deux bouts. Connecter un casque à la sortie de l'ampli et mettre P1, P2 au minimum. Mettez sous tension. Dans certains montages, on peut entendre un léger bruit de fond mais ce n'est rien. Programmez en direct sur votre ordinateur: SOUND 1,200,2000,15. Après avoir appuyé sur ENTER, montez petit à petit le son par P1 et P2; ajustez à votre seuil auditif. Le son doit être pur.

Cas de non-fonctionnement: Le bouton poussoir et la led ont un rôle essentiel. Lorsque le circuit est sous tension on appuie sur le b.p. Si la led s'illumine bien, c'est que la pile fournit un courant suffisant au circuit (On n'a pas branché le led en parallèle car sa consommation perturbe le montage). Si la led s'illumine faiblement c'est qu'il faut changer la pile. Si la pile est bonne et que le son n'arrive pas, opérez dans l'ordre: vérifier l'orientation des condensateurs, si le transistor est bien connecté (sinon, il y a de fortes chances pour qu'il soit détruit), et vérifiez si la marque du C.I est dans le bon sens.

Nomenclature:

Résistances:

R1-R3=4,7 M Ω (jaune,violet,vert)R2-R4=33 K Ω (orange,orange,orange)R5-R6=2,2 K Ω (rouge,rouge,rouge)

Condensateurs polarisés (160 ou 16V si vous voulez diminuez votre carte):

C1-C3=2,2 MF

C2-C4=47 MF

C5-C6=100 MF

Condensateurs non polarisés:

C7-C8-C9-C10=100 NF

C11-C12=330 PF

Divers:

Potentiomètres=2*100 K Ω

logarithmiques

Transistors: 2*BC239

Circuits intégrés: 2*LM380

et leur support

Une prise pour pile 9V

Plaque époxy 120*80

Un inter (switch)

Un bouton poussoir 190

unipolaire 1 contact travail

2 jacks mâles 3,5 mm:

2 jacks femelles chassis

3,5 mm

1 m de fil blindé stéréo

2 jacks mono 3,5 mm

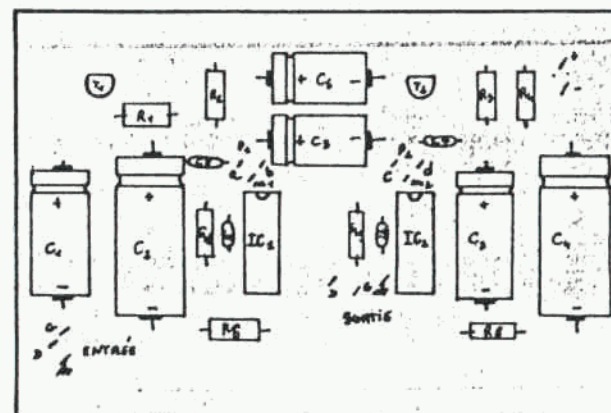
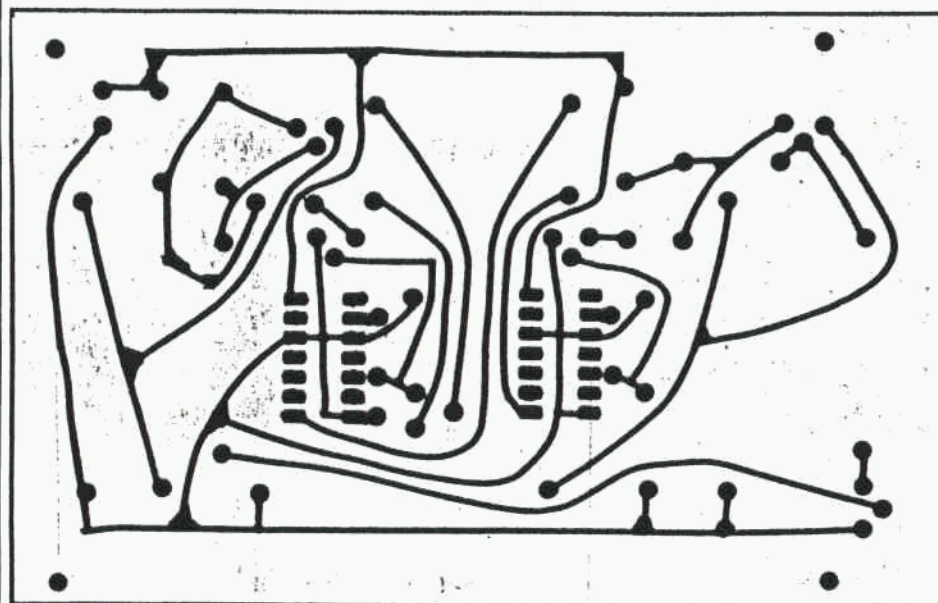
1 LED 3 mm (rouge ou verte)

Visserie, fil, etc.

Guillaume Pontice'lli



ELECTRONIQUE: AMPLIFICATEUR STEREO



Je profite du peu de place qui me reste pour passer une petite annonce Cherche scanner dart pour DMP, a environ 300 Frs et en bon état, cela va de soi ! Ecrire a la redaction urgent !!!

Merci à Grees

Une cote composants

Et a part les fanz's..

Eh oui, a part les fanzines disc ou papier, et les demos, il n'y a pas grand chose ne direz-vous. Figurez-vous que non. Vous ne direz alors, que ce n'est pas possible car il n'y a plus de maisons éditions pour les jeux sur CPC. Eh bien, il existe encore des personnes qui font encore quelque chose pour nos machines et ceci pour le plus grand bonheur de tous.

Tout d'abord, il y a Eliot (qui soit dit en passant est très cool) qui a codé un jeu de réflexion du nom de PUSH. Il a également sorti ACID MUSIC BOX et le n°2 devrait sortir dans peu de temps ...

Son adresse : FLOQUET Olivier / Chemin de l'église / 14130 DRUBEC.

Mais il y en a aussi du côté de chez Quasar CPC: Rendez-vous avec la M.O.R.T.(un jeu d'aventure/ 2 D7 + 10 Frs pour disc et frais de port), Kit 4096 v1.0 (utilitaire de colorisation d'image pour 6128+), H.S.D v1.0 (éditeur de sprites hard), De retour des ténèbres (jeu d'aventure/syntaxe) et pour finir Aventury. L'adresse: QUASAR CPC 8, Chemin des maillots 09200 SAINT-GIRONS Chez RADICAL SOFTWARE: les jeux =>

Megablasters => Prix: #13.95
Who Said That => Prix: #13.95
Masters Of Space=> Prix: #13.95

Star Driver => Prix: #9.95
Fluff => Prix: #7.95

Les utilitaires :

Smart Plus (uniquement pour CPC+) =>#13.95
Routeplanner:recueil pour plans de voyages pour machine de 128 Ko uniquement.
Lethal Moves: Beat'n'up du moyen âge qui devrait occuper environ deux disquettes.

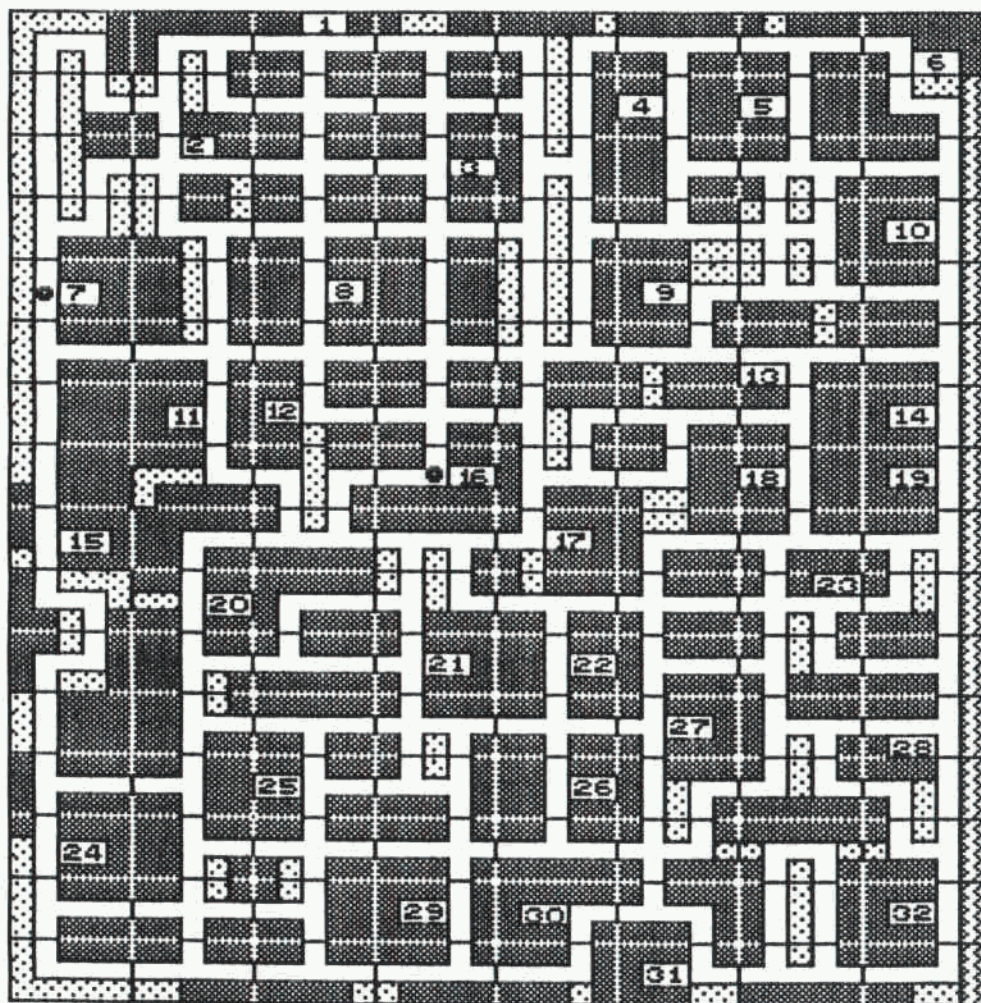
MAIS IL N'Y A QU'UNE
SEULE SOLUTION!



Merci a Grees, Bip Bip of ROAD RUNNER, Eliot, Le Rédacteur of Bonsoir la planète, Eurostrad et à tous ceux que j'aurais oublié. C&GNe



SPECIAL SOLUTIONS JEUX DE ROLE



La légende de MOMIE BLUES

- 1 Pomme
- 2 Régénérateur
- 3 Araignée
- 4 Elixir
- 5 Trappe
- 6 Manette des lasers
- 7 Laser
- 8 Porte
- 9 Trou
- 10 os

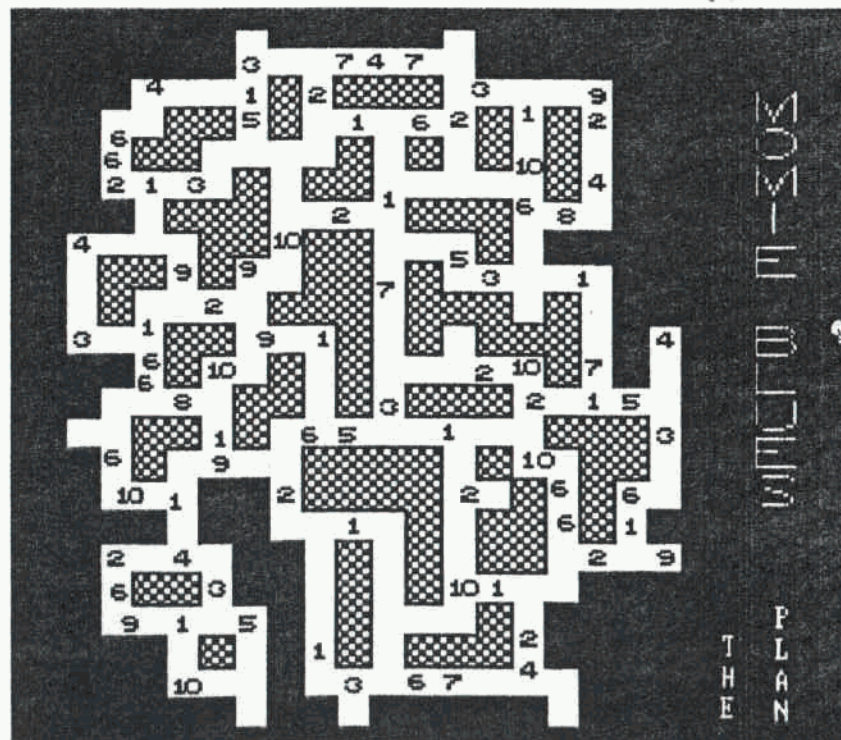
Qui est le célèbre rat disparu dans momie blues?



- : DEPARTS
- : PLAGE
- : PALMIERS, PARCS
- : MURS
- : LIEUX DE RENCONTRES
- 6: ACME HOUSE
- 8: PARK HOTEL
- 10: OCEAN HOUSE
- 12: GONZO CLUB
- 14: VIL HOUSE
- 16: VINES BAR
- 18: ROYAL CASINO
- 20: DIXIE BAR
- 22: POPS CLUB
- 24: EAGLE HOTEL
- 26: STARK CLUB
- 28: ISLAND BAR
- 30: SAM'S BAR
- 32: RICO HOUSE

- 1: HILTON JOHN
- 2: JOES BAR
- 3: PALM CLUB
- 4: STAR HOTEL
- 5: PALACE CASINO
- 7: CITY HALL
- 9: MIAMI HOTEL
- 11: FLAG HOTEL
- 13: MURK CLUB
- 15: SHARK CLUB
- 17: SIERRA HOTEL
- 19: INDIA HOUSE
- 21: STATE HOTEL
- 23: SURFER BAR
- 25: LAMP BAR
- 27: GRAND CASINO
- 29: HOSPITAL
- 31: FAT'S BAR

← MIAMI VICE OCEAN →



MOMIE BLUES

PLAN



Interview d'ELIOT By GEGENE

1. Tout d'abord nom, prénom, état civil ...

Mon nom est Olivier Floquet alias ELIOT. Je suis né en octobre 1976. En ce qui concerne mes études, je vais entrer en seconde année de BTS optique à Vire (14). Mes passions sont la poterie japonaise de l'ère Meiji, la peinture à l'huile sur coquilles d'escargot et la sculpture sur purée Mousline. J'aime également allumer mon CPC de temps à autres !

2. Quel matériel utilises-tu ?

J'ai le strict minimum: un CPC 6128 (avec un lecteur 3" pourri) équipé d'un lecteur 3,5" (pas pourri !). J'ai rajouté au haut parleur du CPC une énorme enceinte.

3. À part le Basic et l'Assembleur, travailles-tu avec d'autres langages ?

Le basic, je le connais de A à W. L'assembleur, ce serait plutôt de A à B! Le Turbo Pascal ne m'intéresse pas trop. En fait, en assembleur, je ne sais que modifier quelques variables dans une routine. Dans mes productions, je n'utilise qu'un compromis entre Basic et Assembleur. Je trouve le résultat honnête mais pas exceptionnel ! Chacun fait ce qu'il peut ! Il faut dire que je n'ai jamais essayé d'apprendre l'assembleur faute de temps et de professeur !

4. Depuis combien de temps travailles-tu sur CPC ?

J'ai eu mon CPC en Février 1990. Je n'ai fait que jouer et tripatouiller (du grec tripatouillis) le Basic ainsi que mes premières musiques avec Equinoxe. M'ennuyant tristement sur mon CPC (je pensais que le CPC était mort), j'ai contacté Epsilon (New Arcade 4) en Avril 1993. C'est lui qui m'a fait découvrir l'autre monde du CPC: demos, fanzines, utilitaires ...

5. Quelles sont tes plus grandes productions ?

Je ne sais pas si j'ai produit quelque chose de génial (ce n'est pas à moi de juger !). En tout cas, j'ai essayé d'obtenir quelque chose de parfait, d'agréable et d'inédit. Ça m'étonnerait que l'un de mes progs fassent par exemple un "Line doesn't exist in 260". Sans être le meilleur codeur sur CPC, on peut quand même

faire quelque chose de beau avec des GFXs et des zics inédites. Ce n'est pas dans mes productions que vous pourrez trouver la fonte de Made (utilisée dans 63 demos) avec une musique de Kangaroo (seulement entendue dans 16 fanzines différents !). Un petit rappel de mes principales productions: Equinoxe Song Player (18 zics magnifiques), Solomon's Key 3 (un jeu de plate-forme), Acid Music Box #1 (20 zics soundtracker) et Push (un jeu de réflexion pour 2 joueurs). C'est en 1 an que j'ai fait tout ça !

6. Quels sont tes projets, comptes-tu rester longtemps sur CPC ?

D'abord, je répondrais à la deuxième partie de la question ! (N'essayez pas de comprendre ma logique !). Tant qu'il y aura des prods, je serais là ! Une chose est sûre: ce n'est pas l'informatique que j'aime mais le CPC. La nuance est d'importance... Les autres machines ne m'intéressent que très peu. Pour moi, c'est une sorte de défi que de rester sur CPC alors que 100% des ordinateurs familiaux ont 62 fois plus de mémoire que le CPC et sont 10 fois plus rapides ! Je m'éclate plus avec une 2CV qu'avec une Mercedes ! Etant donné que je compte rester sur CPC, j'ai des projets ! (quelle logique !) Alors, il ya tout d'abord Acid Music Box #2 qui va cartonner très fort ! Ensuite, il va y avoir M.A.I un discmag codé par AST. Pour finir, une grosse surprise avec No Recess devrait, par son concept, être très réussie... Ces 3 productions sont en cours. Après, je pense faire pas mal de transferts d'images et de zics Falcon pour changer un peu. Je ne sais pas si j'aurais le courage de programmer Solomn 4, pourtant j'en ai très envie ! Je continuerai à faire des zics.

7. Que penses-tu des fanzines en général ?

On peut observer 2 phénomènes: d'une part, la qualité des fanzines ne cesse de croître, et d'un autre côté, leur nombre diminue et sont de moins en moins réguliers... On peut regretter la disparition de New Arcade, Mad Mag ou Disc Full... Heureusement que l'A.F.C est là pour pallier à ce manque en offrant à chacun de découvrir la possibilité de nouveaux fanz, démos, freewares... couvrir de





Interview d'Eliot By GèGèNe Suite

8. Quelles sont tes fanzines préférés (disc et papier) ?

Vous allez vous marrer car je suis véritablement arriéré au niveau des fanz ! En papier, je n'ai vu que BLP 9 et 10 et ROAD RUNNER 2 et 3. J'ai un petit faible pour RR qui excelle par ses digits et son originalité. BLP est plus sérieux et plus poussé (électronique, Turbo pascal, cours basic...). Dans les 2 cas, ce sont d'excellents fanzines et chacun trouvera son compte suivant ce qu'il recherche. Pour les discs, j'ai vu NEW ARCADE 4, 5 et 6 et MAD MAG 1 et 2, DRACULA FANZ 4, GOULSH FANZ 1 et DIGITAL PRESS 1 (Allemand). J'ai adoré MAD MAG 2 et NEW ARCADE 6, un peu moins pour son design. DRACULA FANZ 4, DIGITAL PRESS 1 et GHOULSH FANZ 1 ont encore à progresser.

9. Quelles sont tes demos, jeux, utilitaires préférés ?

Là encore, je suis en retard de plusieurs années ! J'ai eu THE DEMO il y a mois de deux mois ! VOYAGE 93, DREAM DEMOS, BUGS MEETING DEMO et tant d'autres : jamais vues ! La ULTIMATE DEMO est très bien, DIGITAL ORGASM, POWER SYSTEM MD, SWAB MEETING, PLASMA et MADNESS, BORDELIX 3 et WHY NOT ne sont pas mal non plus ! Les jeux que j'adore sont TRAIBLAZER, TETRIS, GRYZOR et TARGET RENEGADE. Les utilitaires que j'utilise sont OCP, SOUNDTRACKER, DISC'O'MAGIC, DIGITRACKER, SEMWORD, SPRITER et VIEWER. Je pense qu'ils sont les meilleurs dans leur catégorie respective.

10. Pour toi, quels sont les meilleurs codeurs, graphistes, zikos ?

Pour les graphistes, le choix n'est pas facile ! Bien sûr, il y en a beaucoup : Bogger (The firm), Rex, Camel, Rainbird, Joel Santune, Nicky One et les trois graphistes de Mortel (Dracula, Kaneda et Neus). Chacun a son style et il me semble ne pas connaître assez ces GFXmen pour dire lequel est le meilleur ! En ce qui concerne les codeurs, j'apprécie surtout ceux qui innovent. En effet, ras-le-bol des démos avec un scroll hard, trois rasters et des égalizers... Parmi les novateurs, il y a Orphée (Arkos) et puis...euh...si ! si ! il doit y en avoir d'autres ! Ah, oui ! Antoine de Pow!, AST par moment ou encore Offset dans la POWER SYSTEM MD. Mais là encore, je ne connais pas assez l'ensemble des oeuvres de chacun ! Ce qui m'intéresse dans une démo, c'est de voir un effet inédit. J'apprécie évidemment la BORDELIX 3, l'intro



de Only 2 et certaines parties de la P.S.M.D. Les quelques rares musiciens sur CPC sont évidemment les meilleurs fautes de concurrences !). Ce qui est dommage, c'est que le potentiel de création musical n'est pas exploité par les différents groupes. J'ai personnellement composé plus d'une soixantaine de musiques sur CPC (20 avec Equinoxe, le reste avec Soundtracker) alors que très peu ont été utilisées...C'est désolant, n'est-ce pas Dracula. C'est d'ailleurs pour ça que j'ai eu l'idée de faire Acid Music Box. Kangaroo, Targhon et Greg se débrouillent plutôt bien ! AST et Epsilon font des trucs sympas aussi ! Je ne sais pas quelle j'occupe (ce n'est pas à moi de juger !). En tout cas, je lance un message à tous ceux qui produisent quelque chose (fanz disc, démos, jeux... !). Adoptez un musicien ! C'est affectueux et si il est bien élevé, très propre !!! Plus sérieusement, la musique est aussi importante que les GFXs ou le code dans une prod. et c'est dommage de toujours entendre les mêmes morceaux... Chaque produc devrait avoir ses propres compositions ! Pour conclure, je demanderais à tous de continuer à produire sur notre CPC et à innover... Merci à GèGèNe de m'avoir permis de m'exprimer et je suis désolé d'avoir dû être aussi bref ! (NDGèGèNe: ????)

Eliot



rien ? Pour vivre, il faut avoir une passion, un but vague ou précis, peu importe. Le mien est d'avoir une famille derrière un rideau de perles ou bien enfermées dans un coffre en fer, sans fond dont la clef serait restée accrochée à la porte. Ça me semble me siffler mon stylo rouge. Chirac est élu, la France va mieux, la croissance est de retour. Que de phrases qui courent la guitare. Une pauvre imitation strato dont la décoration personnel fait penser à un bateau auquel on aurait rajouté une jupe de dentelle. D'envoyer une lettre d'insulte lui disant qu'il n'est pas beau... 5 remarquez, ça il le sait déjà). Mais il n'en demeure pas moins le GÉNÉ. Alors le temps m'est compté. Le + drôle dans l'histoire est qu'après avoir donné son manuscrit sur le totos, soigneusement emballé, j'ai eu un COUP DE GUEULE DU HURTY: Je vous prie de bien vouloir m'excuser amis lecteurs pour la rubrique Métal Fusion du n°6 qui s'est trouvée



by
BRUCE

MATAVVZAA

**WITH
FLASH**

Dans ce numero de MHN, je vais vous parler d'une moto que vous ne rencontrerez sans doute jamais dans la rue, mais par contre je suis sûr que vous en avez déjà entendu parler, cette moto n'est autre que la NR 750.

Lancés dans une lutte fratricide les 4 grands de la moto japonaise ont chacun leur vitrine technologique.

Tous choisissent la moto Super Sport de série la plus sophistiquée comme YAMAHA avec sa 1000 FZR, KAWASAKI avec la 750 ZXR-R ou SUZUKI avec, par exemple la 250 RGV, réplique des modèles de grand prix. Honda suit une voie un peu différente en optant pour des modèles de grande diffusion un peu plus sages et des versions extrêmes produites en série limitée.

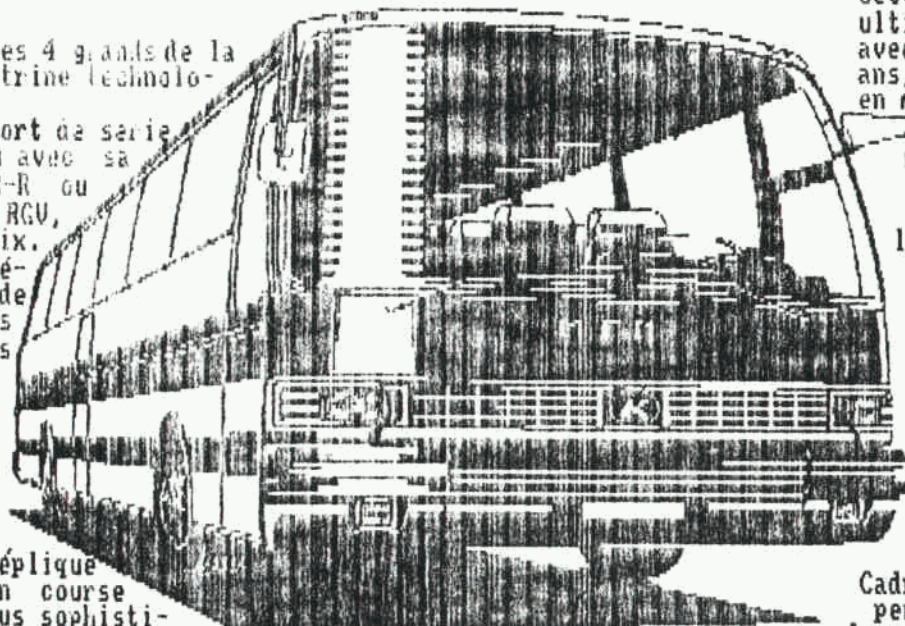
**Déjà une longue
histoire**

Après la RC 30, fabuleuse 750 V4 réplique fidèle des motos victorieuses en course d'endurance, voici la NR 750, la plus sophistiquée des motos jamais construites.

Son histoire commence en fait en 1979 lorsque HONDA revient aux GP de vitesse avec un 4 temps et quel 4 temps! Un V4 à pistons ovales menés chacun par 2 bielles, et huit soupapes par cylindre (en quelque sorte un V8 dont les pistons auraient été soudés 2 à 2!). La NR sera un échec en dépit de l'obstination de HONDA qui finira par la remplacer par un deux temps.

**L'aboutissement ultime
du V4**

SPECIAL NR



L'idée du V4 à pistons ovales, conçu par S. IRIMAJIRI, l'ingénieur à qui nous devons déjà la 250 SIX cylindres de GP de 1966 et la 1000 CBX SIX cylindres de série de 1978, réapparaît en 1990 avec la NR 750. Cette machine constitue l'aboutissement ultime du V4, une disposition défendue avec succès par HONDA depuis plus de dix ans, et réunit le meilleur de la marque en matière de design et de technologie en utilisant massivement les matériaux les plus nobles: TITANE ET MAGNESIUM pour le moteur, CARBONE pour les freins, le carénage et l'habillage.

CARACTERISTIQUES

Cotes caractéristiques la NR est très complète avec son 4 cylindre en V à piston ovales, 4 temps, 8 soupapes par cylindre, injection électronique, 6 rapports, régime maxi 15.000 tr/min, allumage transistorisé numérique, 2 bougies par cylindre.

Cadres double poutre aluminium, suspension ARRIERE monobras Pro-Arm, fourche inversée diamètre 45mm, jantes

en magnésium, carénage renforcés en fibre de carbone, bulle de carénage recouverte d'un film filtrant au titane (elle se teinte automatiquement au soleil), compteur avec mémoire électronique à affichage digital (le tableau de bords de la NR est semblable à celui d'un avion).

Voilà cet article entièrement consacré à la NR touche à sa fin juste un petit mot encore si un jour vous avez l'occasion d'essayer la NR ne partez pas à font les balais car cette moto vous fera MONTER L'ADRENALINE PLUS VITE QUE L'ESSENCE DESCEND DU RESERVOIR!

PRIX: 320000 FF

MOTEUR: 20/20

PRESENTATION: 20/20

EQUIPEMENT: 18/20

NOTES

MANIEMENT: 18/20

COMPORTEMENT: 18/20

CONSUMMATION (BUDGET): 08/20

**NOTE
16/20**



Metal Fusion

By Kurty & Jim

Salut pour commencer je vous présente Jim un petit nouveau: Comment t'appelles-tu mon petit? "Euh?... Jim" c'est bien, et maintenant parle nous de ton groupe préféré...

Salut les fusios-mans. Entre deux bouffées d'inspiration (n'en abusez pas) j'ai pu reprendre mon souffle pour ejecter de ma plume les quelques lignes qui vont suivre. En effet j'avais envie de vous parler de Body Count (BC pour les intimes et surtout pour le leader du groupe Tracey Marrow, plus connu sous le patronyme d'Ice-T), ce groupe explosif à tendance plutôt black. Et pour ce faire je vais m'exprimer sur leur dernier album Born Dead, qui j'espère ne va pas trop s'identifier au titre, sinon vous l'aurez compris Bye Bye B.C. Mon avis sur cette album est que en comparaison du précédent, et comme l'avais déclaré Ice-T lors d'une interview pour le mag Hard Rock (dix ans de métal), le style a été bien conservé avec une bonne évolution, de bons solos guitare (ex: Necessary Evil). Cet album pète encore plus que le premier et ça je dois dire que c'est du progressif. Autrement j'ai bien aimé la reprise de Hey Joe, qui n'a pratiquement pas été défiguré, contrairement à ce que l'on peut entendre via des chanteur bidons des seventies, français ou pas, on est pas la pour parler de ça. Sur le plan info, j'en ai une petite rapide sur Ernie C. Il était aux commandes pour la production de "forbidden" le prochain "Black Sabbath" jugez plutôt. Voilà et good luck à B.C qui n'a pas peur d'exprimer sa rage. Merci à tous.

Jim

THE CRANBERRIES (By Kurty) :

Petite femme d'Irlande, Dolous O'Riordan (libeuse de Cranberries), fille d'un père

accordéoniste et d'une mère chanteuse, conduit depuis bientôt 4 ans son groupe avec la hardiesse polie, la fausse assurance et la candeur inquiète que lui autorisent ses 23 printemps.

avec trois milloins d'exemplaires vendus de leur premier album " Everybody is doing it, so why can't we? ", Dolous et ses amis sont entrés dans le monde des reconnus. Dès l'âge de 5 ans, sa vocation était faite chanteuse ou rien. Elle commença à écrire sa première chanson à l'âge de 11 ans (rien que ça) puis entra dans un groupe au désespoir de ses parents qui la prédestinaient aux longues études, diplômes, ...

Le second album "No need to argue" est un disque plein de douleurs, de trahisons et d'illusions, c'est un peu comme le dit Dolores le livre de bord des Cranberries. Zombie qui est le titre far de cet album montre assez bien cet esprit de désillusion ressenti par le groupe.

Loin d'avoir les oreilles gonflées par la célébrité, Dolores est fière d'être reconnue comme une chanteuse, ou encore comme sex-symbol. Dolores ou Madame Dolores devrais-je dire (oui j'ai oublié de vous signaler pour ceux qui ne le savent pas déjà, qu'elle est mariée depuis peu, ceci mettant fin à toute tentative de séduction et autres...) Euh! merde où j'en était ... Ah! oui .. Dolores compte bien rester les pieds sur terre et ne pas ce faire bouffer par la starisation.

Good luck for the futur Cranberries.

Bête de sexe:

J'ai travaillé pendant un moment dans un sexe-shop new-yorkais et il n'y a pas grand chose qui puisse me surprendre. J'ai même vendu des gadgets à Cher et à Elton John... Billy Graziadei (BIOHAZARD)

Tentative de suicide:

Profitant du passage de PEARL JAM en Nlle Zélande, Eddie Vedder a failli se noyer en piquant une tête dans l'océan indien et

n'a dû son salut qu'à l'intervention du maitre-nageur .

Egoiste:

Il y a eu des fois où j'ai appelé ma mère en larmes en lui disant: " Je veux me buter, je peux le faire! " Et à chaque fois, elle m'a dit que vouloir se suicider, c'était de l'égoïsme à l'état pur et je me suis senti coupable. Phil Anselmo (PANTERA)

Pourquoi pas ?!

Ebloui lors d'un dîner par le charme de Janet Jackson, un sheik d'un pays du golfe a proposé un énorme paquet de dollars pour passer la nuit avec elle! (N.D.Kurty: je ne sais pas si elle a dit oui!)



Flash , GÉGÉNE , Jim , Kurty ,
Pat & Prince vous souhaite à
tous et à toutes de bonnes
fin de vacances ...

OK! TOUT EST
LÀ J'PEUX PARTIR
EN VACANCES.'



Alex