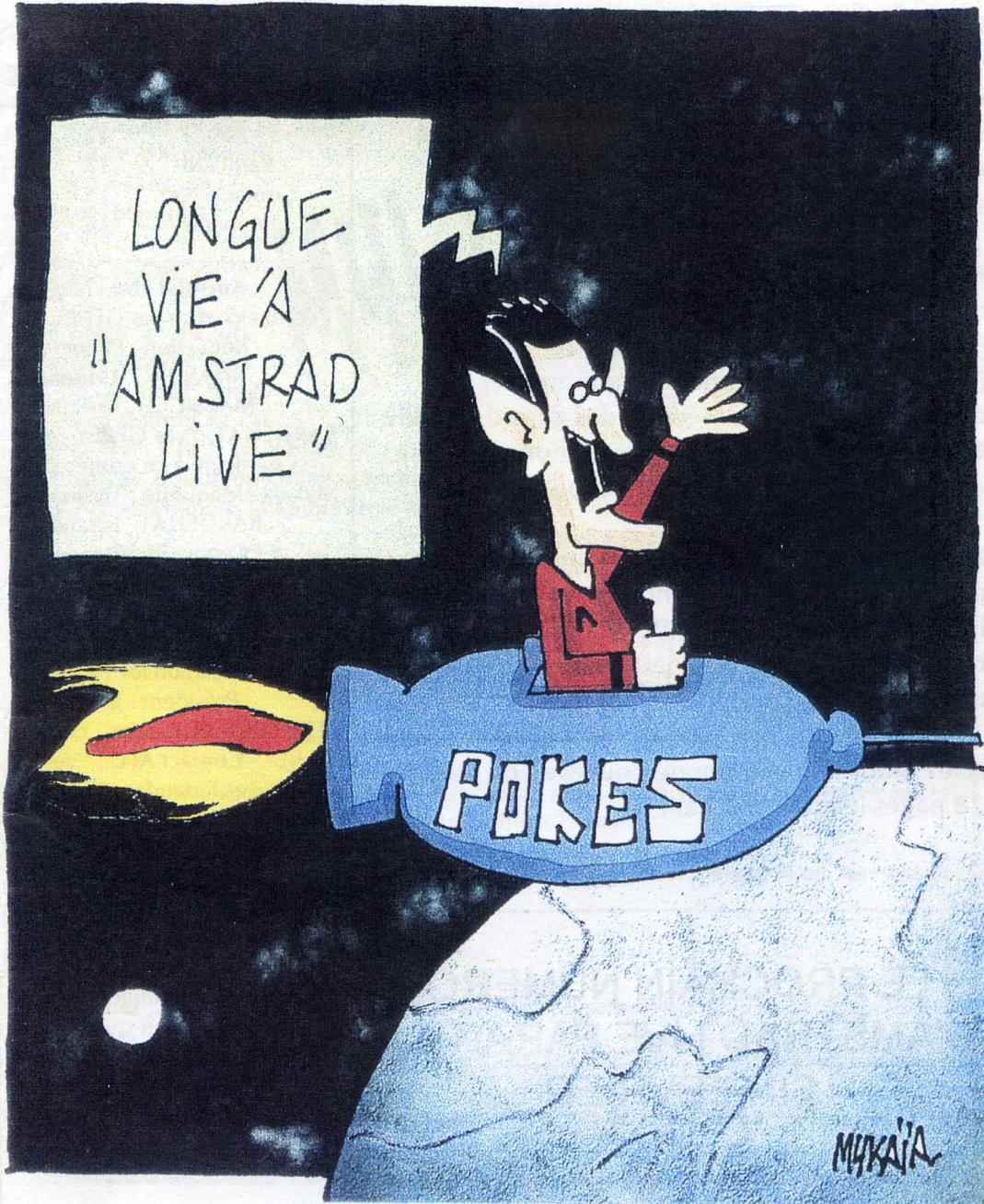


Amstrad Live

Gain the future and challenge the old



EDITORIAL

FORMIDAB' !

Eh bien, quel numéro que celui-ci... Non seulement le grand Mykaïa nous a accordé une interview, mais il nous a tous surpris en nous envoyant un original magnifique. L'envie a été trop forte : nous devons en faire notre couverture.

Rassurez-vous, il n'y a pas que ça dans ce numéro de Janvier : OffseT vous a préparé le listing des rasters, il y a aussi des actus, des jauges (eh oui, c'est une des nombreuses nouveautés de ce numéro...), des gags de Randy Glasbergen (publiés avec autorisation spéciale), etc... En bref et en un mot, un bijou.

Il eut été aisé de s'arrêter là... Eh bien nous allons plus loin avec deux tests inédits, un reportage sur le 31 décembre le plus "CPC" de l'histoire et... heu... la solution du petit jeu du mois dernier... mais bon...

Allez, pour finir une bonne nouvelle : on passe à 28 pages le mois prochain !

La rédac'

**LE PROCHAIN NUMERO
D'AMSTRAD LIVE PARAITRA
FIN FEVRIER**

&02

DAA	03
DAMS	05
Les Rasters	07
Vidéo	09
Reportage	0C
Jauges à projets	0D
Actus	0E
Z80	11
Ramcard	13
Contacts Net	15
Interview	16

Amstrad Live - N°2 -
Rédac'chef : Yves GEREY -
Rédaction : Philippe
RIMAURO, Laurent
MASSICOT, Thomas
BARDENAT, Yves GEREY - A
participé à ce numéro :
Mykaïa - Maquette : Thomas
BARDENAT - Ecrans :
CPCemu - Imprimerie :
Espace Repro, route de
Narbonne, Toulouse. -
Amstrad Live est publié par
l'AFC (association loi 1901) -
Président : Jacques
LEBRETON - Trésorier : Yves
GEREY - Contact AFC : Yves
GEREY, Les Pataudes, 87220
Boisseuil - Contact Amslive :
amslive@mygale.org - Site
Web hébergé par mygale :
[http://www.mygale.org/09/
amslive/](http://www.mygale.org/09/amslive/) - Illustrations n&b :
"Today's Cartoon by Randy
Glasbergen", publiés avec
autorisation spéciale.
[http://www.borg.com/
~rjgtoons/toon.html](http://www.borg.com/~rjgtoons/toon.html) -
Couverture : Mykaïa

Reproduction autorisée.

ASSEMBLEUR : A DAA DAA SUR MON BCD

N'ayant pas reçu d'acides critiques sur mon article basique, je lance dans la continuité en évoquant le codage BCD et la méconnue instruction DAA.

BINARY CODED DECIMAL

En Français, Décimal Codé Binaire. Soit un nombre, on considère son expression décimale. Puis chaque chiffre est codé en binaire.

Puisqu'il y a 10 chiffres différents en décimal, il faudra 4 bits en binaire. Les chiffres 0 à 9 seront écrits 0000, 0001, 0010, 0011, 0100, 0101, 0110, 0111, 1000, 1001.

Ainsi le nombre 125 sera codé 0001 0010 0101. Veuillez remarquer que cela correspond à &125 en hexa ! Je rappelle le jonc qu'il y a équivalence entre quartet et chiffre hexa.

AVANTAGES ?

Lors d'une transmission, la réception des quartets 1010, 1011, 1100, 1101, 1110, 1111, témoignera d'une erreur ou d'un signal spécial. C'est pas le Pérou, mais bon, pardonnons à ces hommes qui ne savent pas ce qu'ils font. Il suffit d'ORer &30 pour obtenir le code ASCII correspondant au chiffre.

COMMENT CODER ?

Comme exercice pratique, écrivons une routine qui code une valeur x dans un registre 8 bits, l'accumulateur du Z80 par exemple. Si x (compris entre 0 et 99) s'écrit &PQ en hexa et &BC en BCD, on a :

$$x = 16 * P + Q = 10 * B + C$$

On a $B = \text{INT}(x/10)$, puisque B représente le nombre de dizaines. Mais en arrangeant

cette expression, on trouve :

$$x + 6 * B = 16 * B + C = \&BC$$

Je sens que certains ne suivent plus, alors voici un exemple :

$$x = 78 = \&4E$$

En BCD, on doit obtenir &78 = 120. Or, $120 - 78 = 42 = 6 * 7$

Le seul problème reste la division par 10. Essayons 13/128 comme approximation de 1/10

On a $(x + x/2 + x/2/2/2) / 16 = x / 10$ (où la division est entière) vrai pour x pair entre 0 et 99. Comme il y a le même nombre de dizaines dans un nombre impair et le nombre qui le précède, il suffit de mettre le bit 0 de x à 0 pour rendre la formule toujours valable.

Il faudra tenir compte de la perte du LSQ (quartet de poids faible) due à la division par 16 lors du raccourci utilisé pour la multiplication par 6. Si vous trouvez ça tarabiscoté, n'oubliez pas qu'on ne fait pas de ski nautique sans mettre de slip de bain (04h13).



LD B,A ; Entrée : A contient la valeur à coder
 SRA A ; Le bit 7 est censé être à 0
 LD C,A
 RLCA ; Bit 0 à 0
 ADD A,C
 SRA C
 SRA C
 ADD A,C
 AND #F0 ; Ces 6 instructions correspondent
 RRCA ; à la division par 16 et à la
 RRCA ; multiplication par 6.
 LD C,A
 RRCA
 ADD A,C
 ADD A,B ; Sortie:A contient la valeur en BCD.

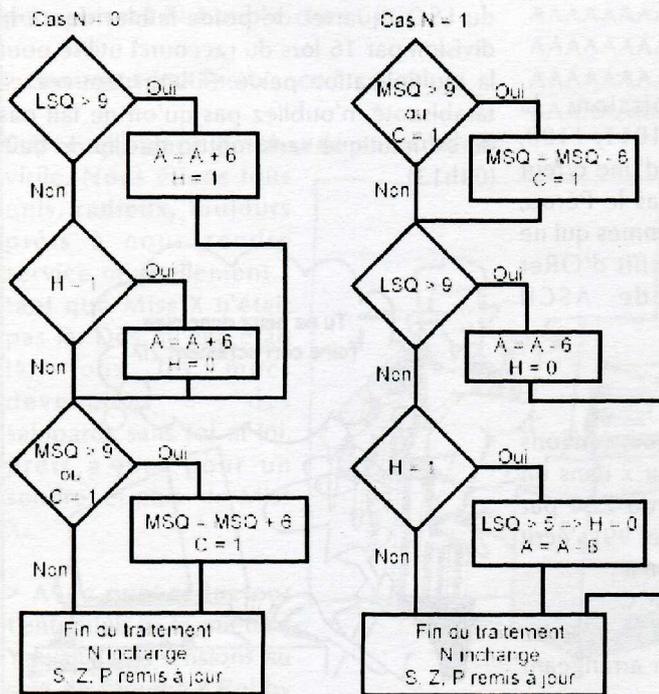
Fabriquons un compteur décimal
 (pour les scores de votre prochain jeu).
 Chaque octet ne contiendra qu'un chiffre.

On utilise la configuration N=H=C=0.

LD HL,COMPT ; Pointe sur le chiffre
 LD BC,#0F90 ; de poids faible
 LD D,0
 LD A,(HL)
 INC A
 AND B ; Si LSQ > 9, MSQ va être incrémenté,
 OR C ; dépasser 9, puis enclencher C qui
 DAA ; sera récupéré par ADC.
 LD (HL),A ; Attention, MSQ vaut 0 ou 9
 INC HL
 LD A,(HL)
 ADC A,D
 AND B
 OR C
 DAA ; ...

NE SERAIT-CE PAS PLUS SIMPLE AVEC DAA ?

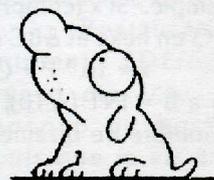
Si, mais il faut bien maîtriser cette instruction, Decimal Adjust Accumulator, très sensible puisque son exécution dépend des flags N, H et C. Rendez-vous compte :



Exercice de conclusion :
 comprenez la routine
 suivante (non, non ce n'est
 pas de la flemme).

OR A ; A contient un nombre
 DAA ; compris entre 0 et 15
 ADD A,#F0
 ADC A,#40
 ; Sortie : A découvrir !

Madram



CHOISIR SON ASSEMBLEUR : DAMS

Pour choisir un logiciel, on aimerait connaître ce qu'il vaut. Mais ses qualités et ses défauts ne se révèlent qu'après une longue utilisation. Alors laissez-moi vous faire profiter de mon expérience de DAMS du monde. (Suivront bientôt des articles sur les autres assembleurs)

L'EDITEUR

C'est lui qui vous permet d'entrer votre programme, appelé source (au masculin, même si votre routine n'est pas couillue). Assez déroutant au début, il se montre bon. DAMS utilisant des routines système pour lire le clavier, des KEY DEF et SPEED KEY bien placés permettront de résoudre de menus problèmes : pavé numérique, lenteur du curseur (surtout pour aller corriger des commentaires automatiquement tabulonnés à perpète et se déplacer dans son source).

La place réservée aux labels est assez courte, mais cela ne gênera pas ceux qui utilisent des laconiques LOOP ou encore PROUT.

A noter qu'on peut entrer dans son source à l'emplacement d'un label en désignant les premières lettres de celui-ci. Ceci implique un petit désagrément : si un label LINE_DIS se trouve avant un label LINE, vous ne pouvez pas atteindre directement ce dernier.

Vous pouvez COUPER/COLLER, et les fonctions de recherche/remplacement sont assez efficaces. La

plupart des erreurs de frappes sont repérées, c'est toujours plus confortable à corriger sur le coup qu'à l'assemblage.

Le source est partiellement codé : non lisible en tant que texte, il occupe environ 7 à 9 fois plus de place que le code machine qu'il va générer.

L'ASSEMBLEUR

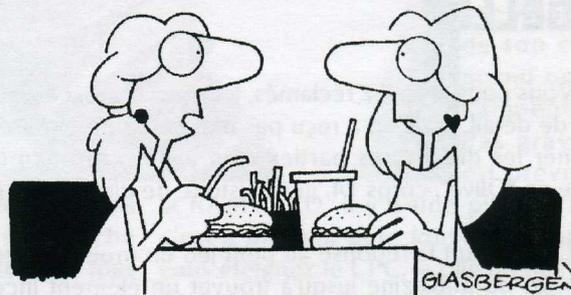
Il est un peu lent.

Une "table de symbole" est créée : table de correspondance entre le nom des labels et leurs adresses réelles. D'ailleurs ces adresses ne dépendent pas de l'adresse d'assemblage.

Exemple :

```
ORG #C000
TOURNE JP TOURNE
assemblé en #4000 donnera :
#4000 #C3
#4001 #00
#4002 #C0
```

DAMS gère les sources répartis en plusieurs fichiers. Dans les expressions algébriques, qui peuvent être assez



Roger est charmant, attentionné, ouvert, courtois intelligent, plein d'avenir... Mais il fallait qu'on se sépare : il est "Windows" et je suis "Mac"

complexes, les règles de priorités des opérateurs mathématiques ne sont pas respectées. $1 + 2 * 3$ donnera 9.

Des pseudo-instructions, dont une conditionnelle, permettent que des parties de source ne soient assemblées.

LE MONITEUR

Où l'on peut désassembler et lister à gogo les RAMs et les ROMs (le résultat est joignable ou non dans le source). Il n'y a pas de fonction catalogue. Le retour au basic pour utiliser CAT doit être réfléchi. On ne peut que charger des sources, et l'enregistrement du code machine semble merdouiller.

Outre les commandes classiques, il y en a une superbe :

LA TRACE, RECTA !

Il est possible se suivre pas à pas l'évolution du programme, tous les registres étant affichés (seul R ne peut pas évoluer de la façon qu'il le ferait en "réel"). Vous pourrez, après avoir chargé les registres, observer le résultat d'instructions inconnues de DAMS ou de vous.

POUBELLE

Vous nous les avez réclamés, les voici donc, ces fameux inter-titres. C'est peut-être un point de détail, mais on a reçu pas mal de commentaires à ce sujet : on n'arrivait pas à bien cerner les différentes parties d'un article. Alors, moi, je te-me-leur fous un texte majuscule en "Olive", corps 14, gras, histoire de dire... et ça ressort !

Concernant la réponse au petit jeu du mois dernier, je vous conseille de feuilleter chaque page du magazine jusqu'à trouver un élément incongru qui désignera le lieu où, pris d'un élan de folie, j'ai photographié la vespasienne...

Concernant cette rubrique, n'oubliez pas de nous faire parvenir tous vos commentaires au sujet d'Amslive, nous serons heureux de vous faire plaisir...

La Rédac'

DAMS vérifie les instructions, histoire qu'aucune ne lui écrive dessus. Le plantage est quand même possible, en sélectionnant une bank à l'endroit dans lequel s'exécutait DAMS, par exemple.

On peut aussi jongler avec la trace rapide (pour les boucles, les routines en ROM...) qui effectue une vérification mais n'affiche pas le contenu des registres et n'attend pas l'appui d'une touche pour passer à l'instruction suivante. Tout cela est assez formidable.

CONCLUSION

DAMS offre beaucoup avec ses 10 ko relogeables partout en RAM centrale, ce qui explique que ce logiciel de 85 (pardon, 1985) soit encore utilisé par les CPCiens actuels. A signaler un bug gênant : l'appui de la touche ESC provoque un plantage !

Et comme l'aurait dit mon petit-fils si Pierre Dac n'y avait pas pensé avant : il vaut mieux prendre ses désirs pour des réalités que son slip pour une tasse à café.

Madram

ASSEMBLEUR : LES RASTERS

Voici le programme promis la dernière fois. Il est entièrement commenté et je ne pense pas que vous aurez de problème pour le comprendre car il est assez élémentaire. Ceci dit, vous aurez droit aux split-rasters la prochaine fois...

```

                                OffseT
;
; Exemple de rasters relatif au cours
; de programmation d'Amstrad Live 1
; par OffseT / Futurs'
; Source Maxam quelques modifs
; à faire pour Dams
;-)
;

ORG &8000 ; No comment
LIMIT &9FFF ; (MAXAM)
NOLIST ; (MAXAM)

; On détourne les interruptions système

DI ; Disable Interrupt
LD HL,(&38)
LD (INTER+1),HL
LD HL,&C9FB ; Séquence EI,RET

LD (&38),HL ; On poke en &38
EI ; Enable Interrupt
LD BC,&7F00
; On sélectionne l'encre 0
OUT (C),C ; pour notre raster
; ici on peu mettre
; cette sélection hors
; boucle car on ne
; touche qu'à cette
; encre

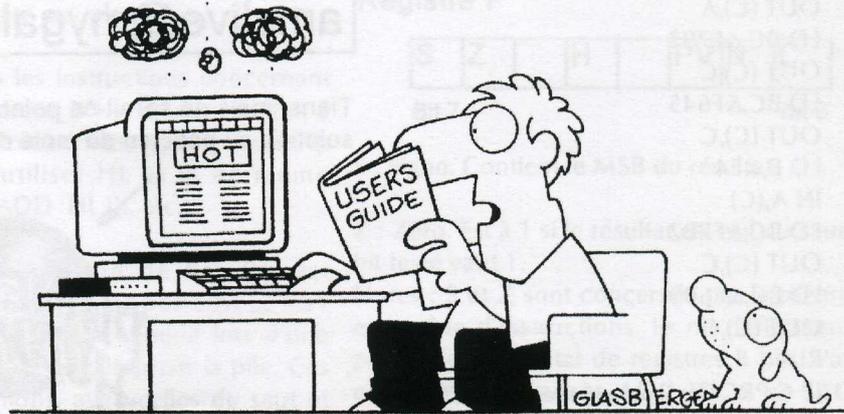
; Boucle principale du programme

PROG LD B,&F5 ; On attend le début
SYNCHRO IN A,(C) ; de la VBL
RRA ; avant d'entreprendre
JR NC,SYNCHRO ; quoi que ce soit...

LD BC,&7F00+64+20 ; On met le fond
OUT (C),C ; en noir
LD B,255 ; On attend un peu
WAIT DJNZ WAIT ; pour éviter le
; 1er HALT sur certains
; CRTCs

HALT ; On descend de 52 HBL
HALT ; Encore un coup !
HALT ; On est au milieu de l'écran
DS 32 ; On attend le début de la ligne

```



; Début boucle raster

```
LD B,&7F ; B=port Gate Array
LD HL,RASTER ; HL pointe sur data raster
LOOP LD A,(HL) ; on lit la couleur
OR A ; si 0 alors
JR Z,SUITE ; on a fini le raster ;
OUT (C),A ; sinon on envoie la couleur ; DATA RASTERS
INC HL ; on passe à la suivante ;
DS 50 ; on attend la fin de la ligne
JR LOOP ; on boucle (=64 nops !)
```

; Fin boucle raster

```
EXIT DI ; Inutile ici mais bon.
INTER LD HL,0 ; Automodif !
LD (&38),HL ; Hop là ! Tout est
EI ; en ordre...
RET ; Basic me voilà !
```

```
RASTER DB 64+20,64+4,64+21,64+23
DB 64+31,64+19,64+11
DB 64+10,64+14,64+12
DB 64+28,64+20,0
```



```
SUITE LD BC,&F40E ; On fait un petit
OUT (C),C ; test clavier hardware
LD BC,&F6C0 ; de la touche espace
OUT (C),C ; histoire de pouvoir
XOR A ; sortir du prog...
OUT (C),A
LD BC,&F792
OUT (C),C
LD BC,&F645
OUT (C),C
LD B,&F4
IN A,(C)
LD BC,&F782
OUT (C),C
LD BC,&F600
OUT (C),C
RLA
JP C,PROG ; Si pas espace : boucle !
```

UN PROBLEME
AVEC CETTE
RUBRIQUE ?

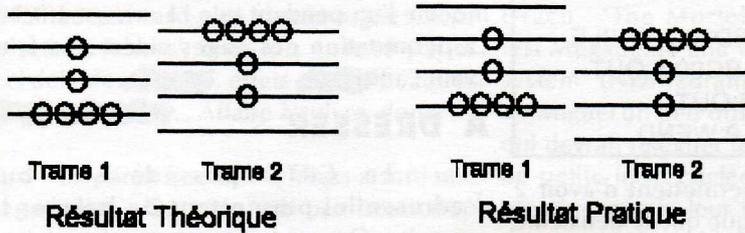
ENGUEULEZ
DIRECTEMENT
OFFSET PAR
E-MAIL :

amslive@mygale.org

Tiens, mais ne serait-ce point la
solution au petit jeu du mois dernier ?



LE BALAYAGE VIDEO



Doublement de résolution

Mêmes rem. que pour Reg8=1

Reg 8 à 3 : Mode "entrelacé et vidéo"

CANON LE BARBARE

Pour repérer le canon à électron, il suffit d'attendre qu'il soit à une position connue : le début de la VBL. Un CALL &BD19 se charge de cette mission en testant le signal VS (Vertical Sync) du CRTIC, relié au bit 0 du port B du PPI. Cela peut donner en assembleur :

```
LD B,#F5
FRAME IN A,(C)
RRA
JR NC,FRAME
```

Remarque : la boucle durant 8 μ s, on ne saura pas à sa sortie à laquelle des 8 premières μ s de la VBL on se trouve. On ne pourra donc pas s'en servir pour une synchronisation horizontale, mais ceci n'est pas gênant, on en a même carrément rien à faire.

Remarque 2 : il faut lancer cette boucle avant le début de la VBL, sinon on ne saura pas à quel moment de la VBL on en est.

Remarque 3 : on désigne aussi par VBL, à tort, la durée totale prise par l'affichage de la trame et le retour du canon : une routine dite tournant à 1 VBL dure donc moins de 1/50ème de seconde.

Comme le canon suit une course régulière, à une durée correspond une

distance parcourue par ce canon. L'unité de mesure employée sera une simple ligne (aussi appelée ligne raster). Je vous rappelle qu'elle dure 64 μ s et qu'il y en a 312 durant un balayage complet. Ainsi si votre animation se situe

verticalement entre la 100ème et la 150ème ligne à partir de la VBL, et que la routine associée dure 60 lignes, vous pourrez lancer celle-ci entre la 1ère et la 40ème ligne ou à partir de la 151ème.

Exemple :

```
10 INPUT Y:MODE 2
20 FOR X%=1 TO 79
30 CALL &BD19:LOCATE X%,Y:?"A";
40 NEXT
```

CALL &BD19 (FRAME du 6128) attend que le canon soit au début de la VBL : on a ainsi la même situation à chaque pas de la boucle. Si Y vaut 4 : le canon passe après que l'espace ait été affiché (donc le A précédant effacé) mais avant que le nouveau A soit affiché. On ne voit rien. Si Y vaut 5 : le canon passe avant que le A ne soit entièrement affiché : on ne voit que le haut. Il existe un vocabulaire assez technique, peu accessible des néophytes, pour décrire ces 2 cas : "Je me mange ce putain de balayage". Si Y vaut 1, 7 ou plus, pas de prob. Pour certaines valeurs : ça clignote. Je vous ai menti en disant que la situation était la même à chaque fois. Ce n'est pas le cas à cause de la variation du temps machine requeri par le system (Speed ink, ...).

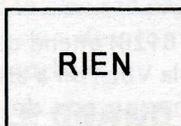
TRAVAIL PRATIQUE

```
Tapez sous BASIC :  
OUT &BC00,9:OUT &BD00,3:WHILE  
1:CALL &BB06:OUT &BC00,8:OUT  
&BD00,1:CALL &BB06:OUT  
&BC00,8:OUT &BD00,0:WEND
```

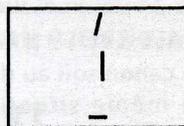
Les 2 premiers OUT permettent d'avoir 2 signaux VBL. On remarque que le deuxième n'est pas pris en compte par le moniteur car il est déjà calé sur le premier. Vous pouvez tourner donc V-Hold pour pouvoir observer les 2 VBL - là le moniteur n'est calé sur aucune ! Appuyez plusieurs fois sur une touche pour remarquer le décalage d'une demi ligne de la VBL (générée par le CRTC).

Mais si la routine dure elle-même 312 lignes ou plus, on est obligé de se bouffer le balayage ? Non, grâce à la technique du flipping (appelée double

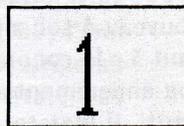
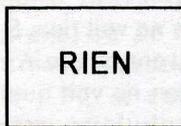
Ecran Affiché



Page de travail



On construit le premier écran.



L'écran 1 est fini, mais cela a duré plus de 0,02 s. Le canon a recommencé à balayer l'écran vide. On ne peut permuter les écrans maintenant faute de quoi seule la partie basse de l'écran 1 serait affichée. Est-on obligé de prendre un 3ème écran pour construire l'écran 2 ? Oui répond Offset. Non, pas forcément réponds-je à récuser. On peut travailler sur l'écran affiché : sur la partie qui a déjà été balayée. Il faut alors que la routine ne "rattrape" pas le balayage.

buffering sur la scène PC). Elle consiste à travailler sur 2 espaces mémoire : on modifie l'un pendant que l'autre est affiché. La permutation des pages vidéo sera faite avant l'affichage.

A DRESSER

Le CRTC possède son bus d'adresse lui permettant de balayer la mémoire. On peut changer, sous certaines conditions, la valeur de l'adresse. C'est le rôle des registres 12 et 13, et leur unique rôle : IL N'Y A PAS DE SELECTION DE TAILLE DE PAGE ECRAN, 16 ou 32 ko (appelé sur CPC mode OVERSCAN).

Ah, ça fait du bien de casser des légendes. En fait, le CRTC peut adresser 512 ko, linéairement ou non, grâce à ses 19 bits d'adresse. Ce sont leurs connexions (et non-connexions !) sur CPC qui ont imposé les caractéristiques d'une page écran.

Ces bits sont divisés en 2 parties : MA0 à MA13 (rafraichissement mémoire) et RA0 à RA4 (Raw Adresses, ou adresses de lignes).

COMPTEURS

Saisissez bien l'idée de compteurs, car le CRTC, ce n'est que ça ! Voici comment évolue l'adresse : l'adresse mémoire (MA) est incrémentée autant de fois que le définit le registre 1. A la ligne suivante, c'est l'adresse de ligne (RA) qui est incrémentée, tant qu'elle ne dépasse pas la valeur fixée par le reg 9. Si c'est ok, MA repart à la même valeur qu'au début de la ligne précédente. Sinon, RA revient à 0, et MA à alors été augmenté de la valeur du reg 1.

(Voir tableau ci-après)

Cette technique permet le mode texte : MA pointe sur une adresse de la

Ligne	RA	MA
1	RA = 0	MA : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
2	RA = 1	MA : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
3	RA = 2	MA : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
4	RA = 0	MA : 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
5	RA = 1	MA : 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

Tout ce passe comme si le CRTC travaillait avec des mots : un écran ne peut débuter par une adresse impaire, sa largeur en octets est forcément paire, etc...

mémoire vidéo, qui contient le code d'un caractère. Ce code détermine une partie d'adresse d'une ROM (ou RAM, pourquoi pas ?) de caractères ; RA établit l'autre partie de cette adr, celle qui concerne la ligne du chr. Soit $n = \text{reg } 9 + 1$, remarquez que MA balaye n fois les mêmes adr. En changeant 1 octet, on change à l'affichage les n octets qui composent un chr.

Sur CPC, c'est le mode graphique qui a été choisi. Puisque l'adr mémoire contient aussi des bits RA, à chaque adr CRTC correspond une adr mémoire vidéo différente. Par contre, le principe d'évolution de l'adr reste le même, ce qui perturbe plus d'un débutant.

CORRESPONDANCE

Normal s'il y a adresses, note mon facteur.

Z80	CRTC
A0	CCLK
A1	MA0
A2	MA1
A3	MA2
A4	MA3
A5	MA4
A6	MA5
A7	MA6
A8	MA7
A9	MA8
A10	MA9
A11	RA0
A12	RA1
A13	RA2
A14	MA12
A15	MA13

Le signal CCLK permet d'optimiser la récupération des octets. Le CRTC est cadencé à 1 MHz. A chaque période, soit toutes les μs , il met à jour son adr. Mais pour atteindre les résolutions disponibles sur CPC, c'est 2 octets qu'il faut lire en 1 μs . Comme on ne change que le LSB en incrémentant un nombre pair, CCLK permet de gérer ce changement d'adr très rapidement.

Seuls RA0 à RA2 sont connectés, ce qui ne permet que 8 adr de ligne (on parlera de blocs) différentes. Si $\text{reg } 9 > 7$, les mêmes lignes seront réaffichées. Ces bits sont placés à partir de A11, ce qui implique qu'on passe d'un bloc au suivant en ajoutant &800.

MA10 et MA11 ne sont pas reliés. Que se passera-t-il lors d'une incrémentation si MA0 à MA9 sont à 1 (c'est à dire, en considérant la programmation du CRTC par défaut sur CPC, après $1024 * 2 * 8 = 16 \text{ ko}$ balayé) ?

MA0 à MA9 reiventnent à 0, et :
 - Si MA10 ou MA11 est nul, le changement portant sur eux n'a pas de répercution : la même page écran est de nouveau balayée.

- Si MA10 = MA11 = 1, alors ils passent à 0, et le bit MA12 est atteint : on change de page écran. Comme MA12 est placé sur A14, cette page se situe &4000 après la précédente (à la retenue près).

Comme illustration, essayez sous BASIC :

```
OUT &BC00,7:OUT &BD00,0:OUT
&BC00,4:OUT &BD00,77:OUT
&BC00,6:OUT &BD00,255:OUT
&BC00,9:OUT &BD00,1:FOR X=1 TO
3:CALL &BB06:OUT &BC00,12:OUT
&BD00,&30+X*4:NEXT
```

Les OUT avant la boucle permettent de visualiser 4 pages écran.

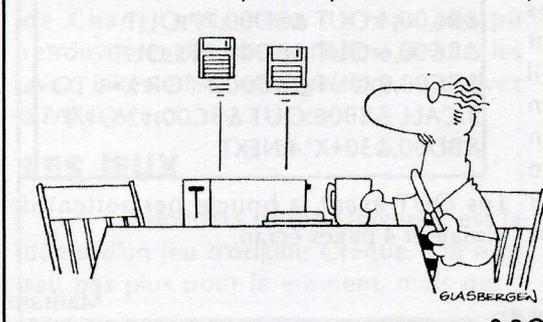
REPORTAGE : DEBUT D'ANNEE SUR CPC

Mardi 30 décembre 1997, chez SNN, se sont réunis certains membres de Futurs', un de Mortel et deux de DBT.

Alors, il y a Mat, OffseT, Zik, et moi. Ker est passé hier après-midi en coup de vent (de 15 heures à 19 heures), histoire d'être écrasé par OffseT sur le "jeu" GLOOM (Doom-like sur Amiga). Quant à Nicky, on l'attend demain matin (1er Janvier) sur le coup des 10 heures. Pour vous résumer les occupations de chacun, je dirai que Mat est au bord de la syncope quand il voit les dizaines de démos Amiga qu'a amené OffseT, lui même dégoûté par... la bouffe (merci, merci encore). Sur le plan "constructif", heureusement que Gilles et moi-mêmes sommes là : En effet, il a passé l'après-midi du 30 à coder un composeur d'AY-listes pour des samples PC (AY-listes) sur CPC+ pour mon p'tit jeu (S+).

LA BELLE JOURNEE DU 31

Dur de supporter l'effervescence quasi-nulle qui règne actuellement. Mat (qui n'a d'ailleurs pas dormi de la nuit) a passé l'après-midi à me grapher un logo SNN en 16 couleurs mode 2 avec HSD (ça en fait, des pixels !), tandis que Fifou cherchait désespérément dans les rocares de Toulouse un certain revendeur de composants électroniques et que Gilles et moi faisons les emplettes pour la soirée.



&OC

(Pommes de terre en cubes, et steaks hachés, c'est toujours mieux que les sacrosaintes huîtres qui remontent l'oesophage...) Suite à une bonne séance de Mister Bean (à la demande expresse de Mat), nous avons rejoint OffseT dans la salle d' "informatique" et là, stupeur, il dormait alors que minuit n'était pas arrivé. Scandale. Nous décidâmes de lui passer une musique douce pour qu'il se réveille avant minuit (Ricky Martins, Gala (1, 2 et 3)) rien n'y fit.

La solution finale survint : les cornes de brume. Réputées infailibles, elles durent pourtant voir la vérité en face : OffseT dormait. Ferme. Jusqu'à minuit 5. Bonne année : et pour fêter ça dignement, nul besoin de champagne : un bon Pepsi ("nouveau goût") et un café pour Mat (qui, rappelons-le, n'a toujours pas dormi). A trois heures du matin, tout le petit monde s'était couché et le lendemain, 9 heures, nous étions tous debout pour coder, quîètement, devant nos petits CPC... heu... et Amiga aussi... enfin, eux ne codaient pas vraiment, ils "décodaient-et-analisaient comment-faire-pareil-sur-CPC".

NICKY SERA LA A 10H

Midi moins vingt, le plus gersoï des CPCistes arrive (après avoir galéré quelques bonnes minutes dans mon bled). Il a droit aux démos Amiga (et rebelotte !), nous présente ses dernières nouveautés et après un repas que je qualifierai de... heu... que je ne qualifierai pas, se fit exploser par OffseT sur GLOOM. Sur quoi, toute la belle équipe sauf votre serviteur s'est rendue à Saint-Girons pour poursuivre ce mini-meeting fort délirant. A l'année prochaine...

SNN

LES JAUGES A PROJETS

Encore une exclusivité Amslive pour vous, chers lecteurs. Après moult coups de fil, lettres anonymes et insultes diverses, voici les jauges à projets des principaux groupes et développeurs CPCistes. Vous verrez ainsi, tous les mois, progresser les softs que vous attendez...

Inutile de préciser, je pense, que plus un soft se rapproche des 100%, plus sa sortie est proche. Et d'ailleurs, ça me rappelle que sur notre serveur, vous pouvez voir tous les jours la progression du numéro à venir. Original, non ? Allez, sans plus attendre, partons dans la salle des machines et retrouvons ces fameuses jauges...

Aventury / Futurs' / 20%



Soundtracker DMA / Futurs' / 65%



Hard Sprites Designer / Futurs' / 90%



Asic Inside / Futurs' / 40%



Virus (mégademo) / Mortel / 50%



Ping Pong / Mat / 1%



Demoizart / Arkos / 30%



Demoniak 6 / Arkos / 60%



Stormlord+ / Futurs' / 80%



Amnesia / DBT / 50%



Soul almighty / DBT / 85%



Hard Sprites Designer / Futurs' / 90%



Carte CPCISA / Siou / 65%



Gifcon 5 / Siou / 50%



On attend la jauge de VOTRE projet d'ici le mois prochain. Alors ne soyez pas en retard, écrivez-nous...

SNN

**VOUS AVEZ
MANQUE LE
NUMERO 1 ?**

**NO PROBLEM,
VOUS POUVEZ
ENCORE LE
COMMANDER !**

(Prix unitaire : 20 frs)

Ecrivez à l'AFC

LES ACTUS DE 1998

Bon, on était partis pour 2 pages, et puis, une chose en amenant une autre, les chips défilant, voilà : 3 pages. Ca vous fout en l'air une vie de maquettiste, ça.

LES CHEAT MODES

Je pensais qu'on aurait pu faire une rubrique entière avec ce thème (surtout avec celles de Chany) mais non, alors autant mettre ça dans les news, vu qu'une cheat part, c'est un peu comme une nouvelle démo... (tiré par les cheveux, ce raisonnement...)

SWEET MEGADEMO (Da Boxon Team)
Dans la Crazy Chess part, tenez appuyé D, B et T. Une jolie part avec un "fucking scroll" sur des split rasters...

BORDELIK 4 DEMO (info par Rainbird)
Il faut (si mes souvenirs sont bons, à vérifier), il faut appuyer sur les 4 flèches plus control je crois durant l'intro (on peut faire la méthode du j"écrase le clavier" je pense).

BURGER PARTY (SNN)
Pas vraiment une démo, mais enfin... Pour l'énergie infinie, à l'intro faire avec le JOY1 : Haut, Bas, Gauche, Droite, Gauche. Le Raster change, c'est enregistré.

J'ai parlé tout à l'heure des démos de Chany, mais nous n'avons pas pu retrouver les-dits cheat modes. Si vous les avez, faites amslive@mygale.org ou écrivez à l'AFC. Merci...

LES JEUX

Defenders of the Universe, est la démo d'un jeu d'origine Grèque. On n'en sait pas plus pour le moment, mais on

vous tiendra au courant...

Le grec FG BRain (Chaos) prépare un shoot-them-up mais ne le finira que s'il recoit assez de soutien moral.

Rudiger de DBT (Da Boxon Team) code un nouveau jeu qui répond au nom d'Amnesia. Il s'agit à nouveau (voir test de Lights Out) d'un jeu de type reflexion, dont les GFX, ziks et codes sont de Rudiger (avec une intro de notre Nicky national). C'est un jeu adapté de ej'graph (ancien jeu d'électro-jack) mais, dixit Nicky "en 100 fois mieux"... surprise donc !

LES DEMOS

Encore et toujours de DBT, on attend la Soul Almighty, une démo en 3 parts où il ne manque que quelques GFX...

La System Party Demo : la part de Rainbird est terminée, reste la finition de la part d'Eliot (il manque les GFX, "fignoler" les courbes, taper le texte et faire le chaînage).

La Bugs Hell Megademo : débutée au printemps 96, elle contiendra 3 parts (Antitec, Rainbird & Eliot). Ce dernier ralentissant la sortie de la démo par une flemme non dissimulée, vous pouvez lui écrire pour l'insulter.

"European Megademo" : dont l'idée a été lancée par THE VILLAIN fin 1995. Le principe est simple : faire la première megademo européenne ! Un tel projet est particulièrement difficile à coordonner, pourtant plusieurs parts sont prêtes ou en cours (7). Problème : aucune part Allemande ni Anglaise pour le moment : ça la fout mal !

Asic Inside sera, comme vous le savez peut-être, la première megademo sur CPC+. Le secret le plus absolu regne sur ce projet de Futurs!, mais on entend parler deci-delà de ~~.....~~, effets ~~.....~~ et autres ~~.....~~... Affaire à suivre, donc.

Il paraît que Chany nous a sorti une megademo... On n'en sait pas beaucoup plus pour le moment, mais nos reporters sont sur le coup...

Revenons quelques instants sur la Démoizart, au sujet de laquelle Dracu nous a sorti un petit commentaire que Madram m'a transmis et que je copie/colle :

"MORTEL apporte son soutien sur quelques parts de cette magnifique Megademo donnant un autre regard aux demos CPC". Quel poète, cè Dracu !

La démo Byte 96 (!) devrait sortir en Avril 98 pour annoncer le Byte 98 (Aout). Au code, on retrouve candy, Mat et Ramlaïd. Au GFX, c'est Mat, Fafa et Dracula. Au son, il s'agit de transferts PC & Amiga. Et l'idée est copyrightée "Mortel Corporation".

X-Files 2. Autre démo sur laquelle on n'a aucune info, sinon le team : Code de Candy. GFX de Mat, Fafa et Dracu. Sons transférés de ST, sur une idée de Dracu & Candy.



"La" Virus. Hop ! Un petit copier/coller pour la grande citation de Dracu : "The Mortel Team is proudly the first Megademo and the inscription of logon system" (NDMadram : encore une phrase de Miguel un peu obscure). Voilà une démo qui devrait relèguer la "THE DEMO" au rang de petite intro baclée (NDSNN : putain, la pression que je leur fous, là !!!). On attend donc cette méga-production Mortel (NDSNN : vas-y, enfonce le clou !) pour la fin 98/début 99.

LA PETITE ANNONCE

"Je suis à la recherche de cassettes de jeux et d'utilitaires et de tous documents, revues, livres concernant l'Amstrad CPC 464. Merci.

Fernande FUMENIER

Email (au travail) : FumeniF@BP.com"

LES UTILITAIRES

CPC Disc Master, un archiveur de Bollaware est sorti. Plus d'infos dès que possible...

BMP Converter d'Eliot. Comme son nom l'indique, cet utilitaire travaillera les images BMP sur notre CPC. Le logiciel gèrera aussi l'overscan ! Pour l'instant, pas grand chose de fait, sinon la gestion du menu... On attend néanmoins avec impatience...

Coté GIFCON 5, 'va falloir attendre, dixit Siou. L'enfoiré !

LES FANZINES

Amstrad Technical Magazine 2 est sorti. Désolé on a pas l'adresse, mais ce n'est que partie remise !

Digital Press 4 est à peine commencé (dixit Eliot : "Si je m'exprimais

comme Dracula, je dirais que le code de DP4 est prêt à 2%) mais les articles sont en cours. Ca parlera à 99% de CPC, beaucoup de programmation, des sujets peu courants, relatifs au CPC, un article sur la scène ATARI ST... En tout cas, il y aura pas mal d'intervenants dans ce numéro 4... Mais aucune date de sortie n'est prévue ! "Ca prendra le temps que ça prendra".

Quasar 13, toujours pas sorti au moment du bouclage d'Amstrad Live 2. Euh... C'est quand tu veux, Fifou ! D'autant que tu as mes articles, hein... tu peux pas dire que c'est moi qui ralentis le zine, ok ?

Tribal Telegramm est sorti : 100 ko, avec des textes en anglais et en allemand.

Amstrad Live 2 est sorti. Hein ? Quoi ? Vous le saviez déjà ? Flûte ! Une actu de moins...

Cracky lance "CPC Net". Une page. On n'en sait pas plus pour le moment, mais nous devrions en parler dès le mois prochain...

LE GRAND DEPART

C'est No Recess qui nous quitte. Victime d'une panne (assez grave) au Ze Meeting 97, l'ami Arnaud a proclamé qu'il arrêterait le CPC si celui-ci n'était pas réparable. Et lui d'emmerder (excusez-moi l'expression) Siou et Zik en les prenant pour Darty pendant une bonne moitié du meet. Résultat, un CPC en état de marche, et moins de six mois plus tard, un "au revoir" qui ressemble plus à un foutage de gueule qu'à autre chose...

L'ERRATUM PREVENTIF

Je pense que vous pouvez comprendre que nous n'avons pas pu voir tous les programmes dont nous parlons ici, pour la bonne raison que ce sont les auteurs eux-mêmes qui en parlent (parfois, c'est Madram et là c'est pire !). Il se peut donc que d'énormes erreurs se soient glissées dans cet énorme article (3 pages, tout de même). Alors, bon. Si vous en voyez une, écrivez-nous. Ok ? Merci.

1200 BALLE

C'est le prix de l'amende (à laquelle il faut ajouter 4 points du permis de conduire) que je dois payer à cause d'Amslive. En effet, j'ai grillé (accidentellement, croyez-le bien) un feu rouge alors que j'allais imprimer les planches de ce numéro...

C'est sur ces bonnes nouvelles que je vous dis... Rien.

Mais vraiment Rien.

SNN (texte) et Madram (infos diverses) qui remercient : Eliot, OffseT, Rainbird, Nicky



Vous êtes sur la Hot-Line de "Weight Watchers", si vous souhaitez perdre 500 grammes, pressez 18.500 fois la touche "1" de votre téléphone.

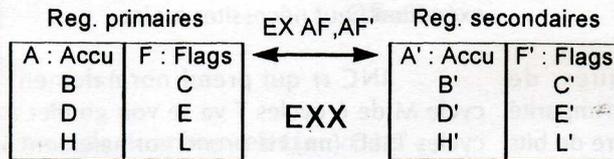
LE Z80

Ce mois ci, présentation des registres, et dissertation sur le temps machine pris par les instructions.

Si vous le désirez, on parlera de SP dans un article dédié à la pile.

Le registre d'interruption I sert au mode 2 (IM 2).

212 BITS



IX : Index
IY : Index
SP : Stack Pointer
PC : Prog. Counter
I R
Vecteur Rafrach. d'Interr. Mémoire

Registres du Z80

IFF1 IFF2
0 = Inter. interdites
1 = Inter. autorisées

IMFa	IMFb	Int. Mode
0	0	0
0	1	inutilisé
1	0	IM1
1	1	IM2

Le registre R est augmenté du nombre d'octets de chaque opcode (1 pour LD BC,nn 2 pour OUT (C),C ...). Il sert au rafraîchissement de la mémoire.

IFF1 est une bascule (1 bit) indiquant l'état des interruptions (DI le met à 0, EI à 1). Les instr. LD A,I et LD A,R copient IFF1 dans le flag P/V.

IFF2 stocke IFF1 pendant une interruption non masquable.

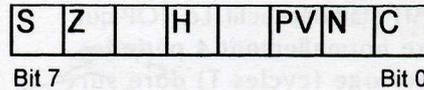
RETN fait l'opération inverse.

L'utilisation des registres secondaires se fait par 2 instructions d'Exchange : EX AF,AF' et EXX. On ne peut avoir un registre primaire et son équivalent secondaire simultanément. Attention sur CPC le système utilise les registres secondaires ; gare aux plantages.

IMFa et IMFb déterminent le mode d'interruption choisi par l'instruction IM.

LES FLAGS.

Registre F



S : Signe. Contient le MSB du résultat.

Z : Zéro. Est à 1 si le résultat est nul ou si un bit testé vaut 1.

Notes : S et Z sont concernés par le même ensemble d'instructions. Ils ne définissent pas seulement l'état de registres 8 bits. Par exemple, Z=1 après ADC HL,ss et SBC HL,ss si HL=0.

Toutes les instructions concernant IX (respectivement IY) sont construites à partir des instr. concernant HL (ou H ou L !). Impossible d'utiliser HL et IX en même temps (pas de ADD HL,IX, etc.).

La seule façon de lire PC est d'utiliser les instr. d'appel CALL, RST (n'oubliez pas le RST provoqué lors d'une interruption) qui le placent dans la pile. Ces mêmes instructions, avec celles de saut et de RETour permettent d'écrire dans PC.

RLA, RLCA, RRA, RRCA équivalent à RL A, RLC A, RR A, RRC A sans remettre les flags à jour.

H : Half carry. Dans les opérations arithmétiques 8 bits, ce flag contient la retenue des LSQ (quartets les moins significatifs). Il est aussi mis à 0 ou 1 suivant certaines instructions.

P/V : Lors d'opérations logiques, de décalages, ce flag contient le bit d'imparité (parité impaire) : est à 1 si le nombre de bits à 1 est impair. Lors d'opérations arithmétiques, ce flag représente l'overflow : dans le cas d'une addition, il est mis quand le MSB passe de 0 à 1. Je vous laisse deviner pour la soustraction.

N : Est à 1 si l'instr. précédente était/contenait une soustraction.

C : Carry. Concerne les débordements de capacité (retenue), et les décalages. A noter l'instruction IN F,(C) : ED 70.

J'AIME TANT MACHINE

Nous avons vu que le CRTC envoyait régulièrement des WAIT au Z80 pour s'accaparer des bus. Le ralentit-ce pour autant ? NON ! Pas forcément, pas exemple si WAIT était déjà actif. Le NOP qui dure normalement 4 périodes d'horloge (cycles T) dure sur CPC... 4 périodes d'horloge, soit 1 μ s.

D'autres instructions comme LD r,r DAA (etc...) ne sont pas ralenties car les WAIT interviennent alors que le Z80 n'a pas besoin des bus.

Puisque l'accès aux bus par le CRTC se fait tous les 4 cycles T, l'accès aux bus par le Z80 ne peut se faire que tous les 4 cycles T. C'est pour cela que chaque cycle machine (cycle M) commence 4 cycles T (ou $n * 4$) après le précédent. Autrement dit, chaque instruction va durer un multiple de 4 cycles T, alors que son exécution peut nécessiter moins.

INC rr qui prend normalement 1 cycle M de 6 cycles T va se voir gonfler à 8 cycles T. LD (nn),HL prend normalement 16 cycles T. Mais ils sont répartis sur 5 cycles M (4 + 3 + 3 + 3 + 3) et l'instr. dure 20 cycles T sur CPC.

Comment voulez-vous que la société aille bien après ça ?

Madram

RECTIFICATION

Je racontais la dernière fois que les interruptions masquables étaient autorisées après un RESET. C'est faux bien sûr, elles sont interdites.

Parfumerie



"Je veux que mon mari fasse plus attention à moi. Auriez-vous un parfum qui sente comme un PC ?"

LA RAMCARD

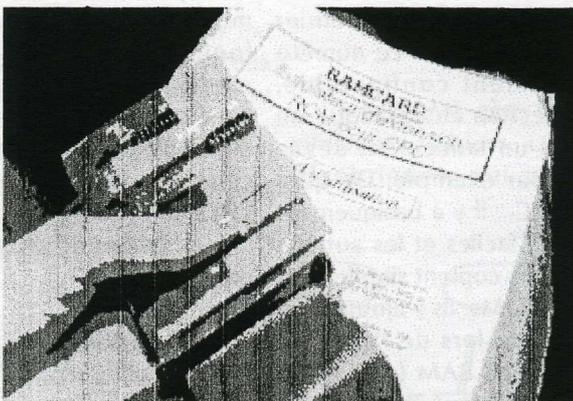
Bon, voilà que le téléphone sonne. Aie, c'est SNN... Quoi ? Un article presto subito ? Vous êtes tous témoin: Si ma carte CPCISA n'avance pas (j'étais justement en train de m'y mettre) c'est de la faute de SNN, na ! (NDSNN : Vrai ! Mais, chers lecteurs, vous verrez que ça en vaut la peine...)

Avez vous entendu parler de la RAMCARD ? Oui, bien sur mais j'en vois déjà qui se cachent pour ne pas avoir à expliquer ce que c'est vraiment.

Bon c'est sur c'est pas le premier article sur le sujet mais il faut mieux expliquer 2 fois qu'une... Commençons par un bref descriptif de la chose. C'est quoi au juste ? Vous n'avez jamais rêvé d'avoir toute la mémoire du CPC pour écrire un texte sur un super éditeur ou assembler avec un programme qui ne tienne pas toute la mémoire ? Ou bien encore de ne plus charger x programmes à partir des disquettes pour copier, décompacter, transférer des fichiers ? Et un CPC avec 256 Ko de RAM ça vous dit pas ? Avec la RAMCARD vous pouvez avoir tout ça dans une petite boîte noire (!) qui se branche derrière le CPC sur le bus d'extension (pas celui de l'imprimante !).

Le CPC contient des programmes stockés dans des composants appelés ROM. Ils ne peuvent qu'être lus mais pas effacés. C'est pour cela que vous avez le

BASIC à disposition lors du démarrage du CPC : Toutes les instructions du basic (et bien d'autres choses) sont dans la ROM BASIC qui ne s'efface pas quand vous éteignez le CPC. (Attention ça se corse...) Le CPC sait gérer 256 ROMs de 16 Ko mais n'utilise que celles implantées sur la carte électronique du CPC (ROM BASIC, ROM SYSTEME et ROM DISQUE). L'intérêt de la RAMCARD est de pouvoir ajouter des ROMs (8 en tout) pour disposer de programmes déjà prêts à être lancés à tout moment ou de tout autres données qui vous semblent bon de stocker dans les 8*16Ko à votre disposition. Mais alors si on stocke des données dans les 8 ROMs de la RAMCARD, on ne pourra plus les effacer ? Et si on change d'avis ? Et pourquoi on appelle ça une 'RAM'CARD ? En fait la RAMCARD fait une émulation de 8 ROMs. Dans la RAMCARD, il n'y a pas de ROM !



Que de la RAM (protégée en écriture si on veut)... Et ça revient au même, sauf que en temps normal une RAM se vide de son contenu quand on coupe l'alimentation... Pas grave, tout est prévu. Dans

la RAMCARD, il y a une pile (au lithium, c'est à dire qui dure longtemps) et quand vous éteignez le CPC, la pile prend le relais pour conserver les données.

On aurait pu construire la RAMCARD avec des ROMs (ce qui est connu comme étant une ROMCARD) mais le fait d'avoir des RAM sauvegardées

présente un intérêt considérable. Supposons que vous en ayez assez du BASIC du CPC, vous voulez du PASCAL à la place. Le seul moyen d'y arriver est de se programmer une ROM PASCAL, de dessouder (aie!) la ROM BASIC du CPC, de ressouder (c'est chaud) votre ROM PASCAL et d'allumer (et paf c'est grillé). Avec la RAMCARD, il suffit de basculer un interrupteur pour transformer la ROM de la RAMCARD en vraie RAM (c'est à dire de la déprotéger en écriture). Vous chargez à partir de votre disquette votre nouveau programme en RAM et après avoir rebasculé l'interrupteur, vous avez une ROM toute neuve ! Temps des opérations: 1mm environ... Rien ne vous empêche de laisser la configuration en mode RAM. Vous avez ainsi moyennant quelques lignes de codes, 128 Ko de RAM supplémentaires.

Concrètement, chacune des 8 ROMs est sélectionnable individuellement et il n'y a pas besoin de tout débrancher pour avoir son CPC comme au premier jour. Il suffit de tout dévalider. Le numéro de ROM est également configurable, permettant une détection automatique ou non par le CPC ou un lancement dès la mise sous tension par exemple. De quoi personnaliser son CPC... Il y a basiquement 2 types de ROM, les faciles et les autres : Certains programmeurs copient simplement des programmes en ROMs. Ils y ajoutent un peu de code pour que lors de l'appel le programme se charge en RAM (du CPC) à l'endroit où il se serait chargé si il avait été chargé depuis une disquette. Le programme fonctionne ensuite en RAM comme si la ROM n'existait plus. C'est un peu brutos, ça marche et ça a l'avantage d'être rapide à programmer. Mais l'avantage de la ROM est très réduit. Une fois lancé, les données en ROM ne servent plus à rien.

Le deuxième type de ROM est créé pour optimiser la RAMCARD. Le programme à placer en ROM est entièrement passé au peigne fin pour pouvoir tourner en ROM. Il n'est jamais chargé en RAM. C'est moins trivial à faire mais ô combien plus intelligent...

Pour terminer, je vais vous donner une petite liste des ROMs disponibles (sous forme de fichiers de 16Ko) à ce jour :

DES1 et 2 : bureau (avec souris)
PRÔTEXT : traitement de texte
RODOS : gestion de disque élaborée
PARADOS : gestion de disque tout format (jusqu'à près de 900 Ko / disque)
)HACKER : un hackeur
MAXAM : traitement de texte, assembleur
OXFORD1 et 2 : PAO
CRUNCHER : compacteur / décompacteur
FORMCOPY : copieur / formateur
ODDJOB : utilitaire disque
DOSCOPY : copie fichiers MS-DOS <-> CPC plus toutes les autres (il y en a au moins 60 sur ma liste) du simple copieur au logiciel de communication (avec un modem) en passant par la synthèse vocale. Sans oublier toutes les ROM personnelles fabriquées par nous tous. En résumé, une carte aux possibilités multiples mais surtout TRES pratique en évitant les fastidieuses manipulations de disquettes pour un oui ou pour un non.

La RAMCARD est fabriquée par RAM7 (qui détient le 'brevet') et qui fournit la carte avec logiciels d'installation et de test ainsi qu'une documentation très complète.

Siou

CONTACTS INTERNET

Crise de nerfs sponsorisée par :

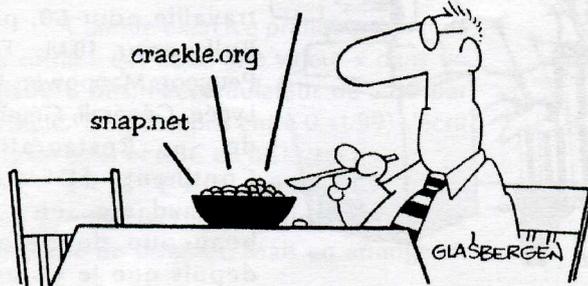


Je retire ce que j'ai dit le mois dernier ici même. Le PC est vraiment à jeter à la poubelle...

Je vais commencer en disant un petit mot du 3615 RTEL, joyeux serveur minitel à quelques centimes la minute et qui permet notamment à mon rédac'chef / phynancier / supérieur hiérarchique / calculateur de racines carrées (ne cochez aucune mention inutile) de recevoir et d'envoyer des e-mail (madram@rtel.fr). Notez qu'il n'est pas seul, car Eliot de Bénédiction (benediction@rtel.fr) vient de le rejoindre. Quelques inconvénients à ce service : le format du texte (eh ! c'est du 40 caractères/ligne), un léger manque de fiabilité dans le transfert des mails (mais seul Eliot pourrait vraiment nous en parler car Madram n'a jamais rencontré de difficultés) et un petit message ("Message transmis depuis le 3615 RTEL") à la fin de chaque mail. A part ça, c'est quand même moins cher (0,19 frs/min le soir) qu'un PC, même usagé. On encourage donc.

Ca y est, il est rentré de Hong Kong, le sieur Siou ! Je sais qu'il vous a manqué, ne niez pas. Mais saviez-vous que pendant tout ce temps, sa page Web vous tendait les bras ? Allons, allez-y vite, vous apprendrez tout de lui ! (Private Joke,

<http://www.pop.com>



comprenez qui peut, à part Siou, Ker et moi-même) Plus sérieusement, il y a là de quoi satisfaire votre curiosité concernant le GIFCON, la carte CPCISA, et les programmes spatiaux ('cherchez pas le rapport avec la choucroute). Et tant que je le tiens, il sera notre "interviewé" du mois de février. Na !

<http://siou.tlse.com/>

Ze Machine Room ! Site sympathique où vous découvrirez un peu mieux cette machine que vous aimez tant : l'Amiga (euh... non, c'est pas ce que je voulais dire... non ! Pas la tête ! Aïe !) http://www.tardis.ed.ac.uk/~alexios/MACH/INE-ROOM/Amstrad_CPC-6128.html

Chouette, on a reçu de nouvelles adresses e-mail. Les voici donc, sans fioriture... quoique. Un petit peu de fioriture, histoire de dire...



Nicky One : adernicky@minitel.net

Fumenier Fernande : fumenii@bp.com

Madram : madram@rtel.fr

Eliot : benediction@rtel.fr

Karyu : john-paul.voisin@inforoute.cgs.fr

Je finirai en parlant du site Amslive, tout simple car je ne m'en suis pas vraiment occupé. Vous trouverez à tout moment l'état de progression du numéro à paraître, certaines images (comme la couverture de ce mois-ci) ou les programmes à télécharger. Un must, donc.

SNN

INTERVIEW : MYKAIA

Y'a pas à dire, Amstrad Live a beaucoup de chance, décidément. Vous connaissez tous Mykaïa, qui a illustré pendant des années les rubriques du cahier central d'ACPC. Eh bien, voici l'interview exclusive qu'il nous a accordée... mais en plus, comme il est TRES gentil, il nous a dessiné la couverture du mois. Encore merci à lui, derechef...



> Bonjour Mykaïa, pourrais-tu nous dire comment tu es rentré chez Cent pour Cent ?

Par hasard. Comme beaucoup de débutants, à l'époque, je faisais la tournée des différentes rédacs susceptibles d'accepter mes dessins. J'ai rencontré Pierre VALLS qui a aimé mon travail et m'a proposé de collaborer avec eux. C'est aussi simple que ça et je n'ai presque pas couché pour arriver à être publié chez CPC.

> Comment était l'ambiance ?

Super ambiance de chaude camaraderie virile. Nous étions tous unis, radieux, toujours prêts à nous rendre service mutuellement... tant que Miss X n'était pas là. Dès qu'elle était là, tous les mecs devenaient des salopards sans foi ni loi, prêts à tuer pour un sourire -et plus- de Miss X.

> Avec quel rédacteur t'entendais-tu le mieux ? Y avait-il des tensions au sein de l'équipe ? Robby

était-il le plus beau ? (mon rédac' chef est en contact avec lui, ces jours-ci, donc, attention à ne pas dire d'hérésie !)

Les tensions étaient proportionnelles au décolleté de Miss X; Comme je considère que toutes les femmes sont mes frères, alors à plus forte raison les mecs... Surtout si mon gagne-pain en dépend. Donc, point question de choisir mais puisque tu me parles de Robby, dis-lui de me contacter pour qu'on se souvienne ensemble du temps où il était le plus beau et qu'accessoirement il me rende les 2000 dollars que je lui avais filés pour qu'il m'arrange un rendez-vous intime en porte-jarretelles avec Miss X (Miss X en porte-jarretelles, pas moi...)

> Alors, Miss X ? Arfff ? Ou pas-arfff ?

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
 AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
 AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
 AAAAAARRRRRRRRFFFFFFFFF !...



> J'ai découvert il y a quelques jours que tu bossais chez 60 (millions de consommateurs). Travailles-tu chez quelqu'un d'autre ?

Heureusement ! je travaille pour 60, pour Bull, pour IBM, Fiat, Peugeot, Manpower, Cité Lycée, Générali, Générale de Restauration, Continent, EDF/GDF, Dargaud, etc... etc... J'ai beaucoup de besoins depuis que je vis avec

Miss X. (Stoop !) Ca coûte cher, un écrin digne de sa beauté et bon, quand on aime, on ne compte pas, d'ailleurs, vous pouvez m'envoyer des sous...

> Question historique, comme dans chacun de nos interviews : si je te dis 1515...

J'ai dit 1515 fois de suite "Je t'aime" à Miss X avant qu'elle ne daigne me faire un premier bisou (sans la langue, bien sûr).

> As-tu un CPC ?

Au début de ma vie commune avec Miss X, j'étais assez raide financièrement et j'ai vendu mon CPC à un mordu... Ca m'a payé un peu de bon temps mais maintenant, je regrette amèrement... l'Amour rend fou !

> Merci beaucoup, Mykaïa, de nous avoir accordé ces longues minutes... Mais au fait,

pourra-t'on savoir d'où vient ce pseudonyme (si c'en est un...) ?

Un soir, en sortant du Ritz avec Miss X, dans ma voiture avec chauffeur, elle m'a posé cette même question... comme j'avais bu 12 bouteilles de champagne (pas mon chauffeur qui est sobre comme un chameau) et que j'étais éperdu d'amour, j'ai craqué et je lui ai tout dit. A ce jour, c'est la seule personne qui sache et même si tu es très sympa et charmant (!) tu crois pas que je vais craquer et te dire ce secret ? ... ou alors peut-être si tu as 12 bouteilles de champ ? ...

MYKAÏA

*Propos recueillis et transcrits fidèlement par SNN, le 5/1/98
Merci à Patrick Negroni, de 60 Millions de Consommateurs*

Abonnez-vous à Amstrad Live et recevez JOYPAD tous les mois !



Oui, je souhaite apprendre pendant 6 mois ! Je fais donc un chèque de 90 Frs à l'ordre de l'AFC et dès la fin février, je recevrai ce petit bijou d'au moins 24 pages.

Oui, je m'abonne pour 11 numéros. Je n'ai aucune sécurité, je vais peut-être me faire entuber, mais tant pis, je fonce, et vive le CPC !

Oui, je porte des strings roses et je vous emm... !

Mr et Mme ont un fils, comment l'appellent-ils ?

Adresse :

Code Postal : Ville : Membre du fan-club Hervé Villard : Oui Non

Amslive 2

