

## LE CPC 2 EST LA !



### Edito

Bonjour !

Dans ce numéro, treizième du nom (Vous en connaissez beaucoup des fanzines qui sont allés jusqu'au numéro 13??), vous allez trouver un reportage EXCLUSIF, que vous ne trouverez pas ailleurs avant un certain temps, sur le nouveau CPC, que nous avons baptisé CPC 2. Il fallait que nous soyons les premiers un jour, c'est chose faite. (En ce qui concerne les ragots et les commérages, les oreilles perdues dans les rédactions ou les mises sur écoute téléphonique, nous avons un certain don...).

Vous trouverez également 2 concours pour le prix d'un, tout sur les digitaliseurs softs, les habituels ragots...

Et le plus fort est à venir: dès le mois prochain, nous vous promettons 2 pages supplémentaires, une photocopie impec', plus d'articles, moins de blanc, des réponses plus rapides à vos lettres, et puis, pour que le doute s'insère dans vos esprits, ajoutons que le journal sera en couleurs et sur papier glacé.

Ca y'est, vous n'y croyez plus? Et bien, c'était évidemment un poisson d'avril, car sans tous les charmes sus-cités, L'Echo Des Crocos ne serait pas L'Echo Des Crocos!!!

ZALKO

### Quoi de Neuf?

Les consoles envahissent!!! Après les 8 bits SEGA et NINTENDO, la guerre des 16 Bits fait rage! En 8 et 16 bits on a le choix entre la Lynx, le GameBoy, la Sega MegaDrive, le PC Engine, le PC Engine Super Grafx, la Konix (dont on ne sait toujours pas si elle sera vendue un jour) auxquels s'ajoutent les Sega, Nintendo, Atari 2600 et XE system... Tout ça ne vaut pas un bon 6128 mais tout de même, ça laisse rêveur!

Micro Club, un nouvel éditeur, propose des compilations de vieux jeux que tout le monde possède, mais bon, c'est nouveau, ça coûtera 99F, et en plus il y aura des points à collectionner pour gagner des T-Shirts, des sacs à dos etc...

### Concours

Quel est le seul fanzine qui propose au moins un concours par mois? Ceux qui ont répondu Génération 4 ont perdu, ce ne sont pas des vrais concours (par contre, ça ressemble assez à un fanzine...).

Passons aux choses sérieuses: Premièrement, je vous rappelle le concours du mois dernier, pour ceux qui ne l'auraient pas vu: Vous nous faites une superbe démo L'ECHO DES CROCOS, et vous nous la faites parvenir avant le 1er Juin si elle est choisie comme étant la meilleure

parmi celles recues, elle sera diffusée avec les démos disponibles à L'Echo, vous gagnerez un logiciel Infogrames, un Esat Software, et si elle est vraiment bonne un abonnement à un magazine micro.

Le concours de ce mois-ci est plus pittoresque, puisqu'il va vous montrer que les gens de la micro ont parfois des talents cachés, et que vous allez devoir retrouver qui a fait quoi:

- 1) Qui a dansé le Rap le temps d'un texte (Ben oui, une chanson quoi...), délaissant ainsi son A100% D'or?
- 2) Qui a collé son oreille sur le Macadam pour savoir à quelle heure passait le prochain bus?
- 3) Qui a mangé 4 Big Burgers de suite à l'Amstrad Expo???

Voilà, ça suffit pour commencer, premier indice, c'est un journaliste, un Monsieur-éditeur, et un gros gourmand...

Iron Bidon Scasio nous a fait part de la préversion d'un programme qui pourrait bien faire fureur: Un CAO. C comme contact le reste comme Micro: C'est un substitut des petites annonces, sans les risques de timbres, APP etc... C'est pour les vieux crackers (les jeunes devront faire preuve de perspicacité avant d'avoir quelque adresse que ce soit) et c'est pour bientôt...

### Minitel

34 22 09 22: Ce n'est pas le dernier résultat du LOTO mais bel et bien un serveur 4 voies, voué corps et ame au CPC. Son nom c'est AMSTRAD TEL+ et c'est génial! Allez voir...

R.T.E.L. change de code T2: Vous étiez habitués en 3614 à taper fébrilement 135060318\*rtel hé bien c'est fini la gym des doigts sur le clavier: On tape désormais RTEL1 ou RTEL2. Vous remarquerez également que des modifications ont eu lieu...

Stephane.

**News** On commence les News avec **HARRICANA** qui est comme chacun sait le raid international motoneige, et qui est sorti sur CPC, tout en mode 1, et qui n'est d'ailleurs pas si vilain. Une carte est fournie avec le jeu et l'écran vous indique votre progression sur ladite carte. Pas mal, plein de sprites, une présentation sympa le tout chez Loriciel. On continue chez le meme éditeur avec **TENNIS CUP** qui est l'adversaire du très joli Great Courts (chez Ubi): Mode 1 également, graphismes très soignés et animation fluide rendent le jeu très attrayant. La possibilité de jouer à deux tient quant à elle au miracle. Très bon, mais Great Courts est excellent aussi: Achetez les deux!

## TECHNIQUE

Pour commencer cette rubrique, je vais expliquer quelques termes employés couramment.

**Binary digit (BIT):** C'est tout simplement l'un des deux chiffres utilisé en calcul binaire. C'est-à-dire 0 ou 1.

**Octet:** Groupe de huit BITS. Peut prendre une valeur entre 0 et 255.

**Random Access Memory (RAM):** Aussi appelée mémoire vive. C'est l'endroit où sont

stockées toutes les données. On peut en modifier le contenu à volonté mais, gare aux plantages.

**Read Only Memory (ROM):** Aussi appelée mémoire morte. C'est la mémoire de l'ordinateur, toutes ses commandes y sont stockées. On ne peut pas la modifier de façon SOFT.

**Software:** englobe tout ce qui est programme. **Modification soft:** Modification de la mémoire, grace à un programme.

**Hardware:** Regroupe tous le matériel nécessaire à un ordinateur.

**Bus:** Voie ou canal par lequel les données peuvent être transmises.

**Picture CELL (Pixel):** C'est la plus petite combinaison de point possible, l'élément de base d'un dessin.

Le mois prochain, je vous parlerai de la mémoire de notre cher CPC.

Stephane.



Nous avons testé à fond le jeu **STRIDER**, et c'est assez dément. Le trajet de l'épée au dessus de la tête est très bien rendu, le personnage avance, saute, grimpe sans problème. La difficulté

du jeu n'est pas très grande mais c'est cool, le niveau 1 se termine en 10 minutes max. (si vous avez un problème au niveau de la bestiole qui balance les lasers, sachez qu'il suffit de tirer avec fougue dessus, en restant à proximité (les lasers ne vous touchent pas) et vous verrez les graduations oranges s'éteindre une à une.

Et si nous parlions des derniers jeux **OPERA SOFT**? Ils sont fantastiques: tout est en mode 1, avec des nuances en marron-oranger, des graphismes hyper fins ET droles, des bruitages sympas et une difficulté... espagnole (C'est-à-dire très grande). Un coup de chapeau à cet éditeur méditerranéen qui avec AMC et Sol Negro fait parler de lui, en bien.

JEHN

## FANZINES

Alors que j'allais me lancer bêtement dans la rédaction des ragots mensuels, je suis tombé sur deux fanzines CPC sur lesquels je ne peux résister de donner mon avis en tant que rédacteur en chef de L'ECHO.

Le premier s'appelle **START CPC** et je ne l'aime pas beaucoup; la maquette est nulle et les rédacteurs écrivent mal. Il est d'ailleurs à noter la performance à laquelle ils parviennent quand ils se débrouillent pour faire tenir sur toute une page un article comme celui que vous êtes en train de lire. Seuls les dessins arrivent péniblement à sauver l'ensemble.

Sinon, j'ai littéralement eu le coup de foudre pour **MICROSWITCH**. Il est payant (8frs), soit, mais il fait quand même 24 pages bien remplies (elles)! Au point de vue des caractères une page de **MICROSWITCH** doit représenter une demi-page de L'ECHO, c'est vous dire!! Le tout est présenté sous forme d'un magazine (comme **START CPC**) et le design de la couverture est **GENIAL**, tout comme la maquette. Les rubriques sont très variées et intéressantes. Franchement bravo!

YANN.

Continuons dans les fanzines avec les 2 derniers reçus: **MEMORY FULL** et **RUNSTRAD**. Nous en avons déjà parlé mais ré-évoquons-les:

**Memory Full** est un petit frère de feu **Syntax Error** dont ils ont gardé le même genre de maquette (est-ce un bien?) mais pas le même humour décapant. Fred Crazy y participe (routine assembleur) et on y trouve une **ED** (retransposée du mode 0: Aie la catastrophe!) et une dernière page est consacrée à des jeux divers et des dessins de l'auteur (?). Un fanzine de qualité inégale où le meilleur cotoie le pire.

Passons à **Runstrad**, décrit par de nombreux autres fanzines comme le meilleur: une première page jolie, et sobre (un grand dessin et le sommaire); 11 pages (contre 4 pour **Memory Full**) de tests de jeux, d'initiation aux utilitaires, un coin des lecteurs, des trucastuces, et une dernière page de **PA** font de ce fanzine CPC un truc sympa, bien complet.

Pour se les procurer, envoyez 2 timbres à 2.30FF à: **Memory Full**, 4 rue J. Curie, 62680 Mericourt. Et **Runstrad**, 58 rue de la Briquetterie, 17000 La Rochelle. Zalko

## Les Digitaliseurs sur CPC : Mode d'emploi

SCASIO

Vous utilisez un digitaliseur, c'est-à-dire un programme qui enregistre la voix ou la musique provenant d'une cassette et qui permet de l'écouter sur son CPC, et vous voulez vous en servir dans vos propres programmes? Pas de problème, voilà les listings BASIC et assembleur des principaux échantillonneurs (mot français) SOFT (qui n'utilisent pas d'interface).

```
5 ' HOUSE MUSIC SYSTEM
10 OPENOUT"ECHO":MEMORY 1999 ' ORG #A400
20 LOAD"DIGITAL.BIN",&A500 ' ENT $
30 LOAD"DIGIT.HMS",2000 ' LD A,VITESSE
40 CLOSEOUT ' LD (#A35D),A
50 POKE &A53D,VITESSE ' LD A,VOLUME
60 POKE &A542,VOLUME ' LD (#A542),A
70 CALL &A500,2000,40000 ' LD HL,DEBUT
' LD DE, LONGUEUR
' CALL #A500
```

La première partie du listing est en Basic, la deuxième, après les "", est en assembleur. Pour la taper, il vous faut utiliser un assembleur.

On commence avec HMS, d'Esat Software. On appellera dans les listings "digit." votre fichier de sauvegarde et dans la version assembleur, il faudra auparavant avoir chargé la routine assembleur (ci-dessus, c'est DIGITAL.BIN).

```
10 ' ECHOSOFT
11 OPENOUT"ECHO":MEMORY 1999 ' ORG #A300
12 LOAD"ROUTUOC.BIN",&A410 ' ENT $
13 LOAD"DIGIT.ECH",2000 ' LD A,VITESSE
14 CLOSEOUT ' LD (#A430),A
15 POKE &A430,VITESSE ' LD A,VOLUME
16 POKE &A462,VOLUME ' LD (#A462),A
20 CALL &A410,DEBUT, LONGUEUR ' LD HL,DEBUT
' LD DE, LONGUEUR
' CALL #A41C
```

Voilà Echosoftware, qui nous vient du même éditeur (c'est en fait son prédécesseur). Même démarche.

```
10 ' DAZZLER
20 OPENOUT"ECHO":MEMORY 4999 ' ORG #1000
30 LOAD"DAZZLER.BIN",42000 ' ENT $
40 LOAD"DIGIT.DAZ",5000 ' CALL #A410
50 CALL 42000 ' LD A,VOLUME
60 @REPLAY,DEBUT, LONGUEUR,VOLUME ' LD HL,DEBUT
' LD DE, LONGUEUR
' CALL #A474
```

Enfin, DAZZLER qui est un listing d'Amstrad 100%, et qui marche très bien! Avant de vous donner quelques suggestions pour Méga-Sound (qui ne sera finalement pas édité chez Microïds, nous dit une source 'bien informée'), une application de tout ceci:

Vous mettez un écran de 17Ko sur votre disc, et sur le listing d'Echosoftware, vous rajoutez la ligne 19 comme suit:

```
MEGASOUND
INSTRUMENT: @REGLER,NB (Entre 7 et 13)
@BLOCK,DEBUT, LONGUEUR
MUSIQUE+INSTRUMENT: @REGLER,14,1
CALL &A290,DEBUT MUSIQUE,DEBUT INSTRUMENT
@JOUER,I,@ (Où I représente la touche qui interrompra la musique(47=ESPACE))
```

```
19 MODE 1:FOR I=0 TO 15:INK I,@:
NEXT:LOAD"ECRAN.SCR",&C000
```

Comme ça, vous avez déjà un écran et une voix. Votre démo avance! Bientôt, un récapitulatif des bidouilles et un mode d'emploi pour votre lère démo!!!

## Ragots

AAAAHHH ! Voici enfin votre rubrique préférée des ragots médians et autres bruits de couloirs qui sont parvenus jusqu'à nos chastes oreilles ce mois-ci. Notez qu'on fait quand même très fort dans ce numéro puisqu'on vous livre également en exclusivité ce que nous ont révélés certaines personnes bien placées.

-Attention, incroyable mais vrai: je trouve JOYSTICK mensuel très bon et c'est sans hésitation que je le place au même niveau que MICRO NEWS (c'est-à-dire bien au delà de TILT). Bon, bien sûr on retrouve les mêmes aneries habituelles de la part des rédacteurs qui ne connaissent visiblement rien en informatique, du style: "Ce jeu est en 4 couleurs sur CPC, il s'agit donc du MODE 2", ou encore "la version 1.4 du KICKSTART permettra à l'AMIGA d'afficher 1024x768 points en 256 couleurs parmi plus de 16 millions". Mettons les choses au point: KICKSTART est le nom d'un produit qui a pour qualité d'être le logiciel contenu dans la ROM de l'AMIGA et "1024x768..." est la qualité d'un produit qui a pour nom "Carte graphique couleur haute définition pour AMIGA" (qui est d'ailleurs obligé d'avoir sa propre ROM). Autrement dit, outre le fait que ça n'a RIEN à voir, on leur en veut pas, les photos d'écran (qui tiennent sur 2 pages chacune) sont très jolies.

-ATARI a sorti une console de poche, la LYNX, qui tient presque facilement dans un gros cartable et qui est fabriquée par des AMIGA. C'est une initiative SAM TRAMIEL!  
-OCP 3 devrait en fait sortir en même temps que le nouveau CPC 2 avec lequel il serait d'ailleurs vendu. Certaines de ses fonctions seraient pourtant exploitables par le CPC actuel.

-DANBISS et DANBOSS auraient avale mon abonnement à JOYSTICK alors qu'ils ingurgitaient leur dose habituelle BIG CHEESE ROYAL BURGER parfum coca à l'ail.

-Un nouvel AMIGA 1000 va sortir. Il s'agit en fait d'une rénovation de la carte qui contient désormais un BIG AGNUS, 1Mo de chip RAM, un bus SCSI (standard du disque dur) et un bus 100 broches pour processeurs rapides (comme sur AMIGA 2000). L'ensemble est fabriqué par un australien.

-Sachant que JOYSTICK consacre à chacune de ses rubriques un certain budget, on se demande ce que peuvent bien en faire DANBISS et DANBOSS à qui il ne reste même plus assez d'argent pour avoir un papier correct comme celui qui constitue les autres pages du magazine.

-SINED écrit désormais uniquement dans un fanzine qu'il a co-fondé avec BRICE (ex-rédacteur de Cent Pour Cent et de MICRO NEWS) et qui est dédié à l'ARCHIMEDES. ZYTHOUM travaille maintenant sur la commercialisation de jeux avec E.VIAU (ex-président de ERE INFORMATIQUE). ROBBY est depuis quelques mois le rédacteur-en-chef de MICRO PLUS. SEPTHE écrit dorénavant dans COMMODORE REVUE et CHRIS fait partie de l'équipe de notre confrère MICROBOY. C'est dans ce genre de cas qu'on se dit que PIERRE, POUH et LIPFY sont quand même des types bien accrochés pour faire toujours partie de la rédaction d'AMSTRAD 100%.

## Venir... AMSTRAD CPC 2

Voici en avant-première les caractéristiques du prochain CPC 2 qui nous ont été fournies par deux techniciens véreux d'AMSTRAD International dont nous taïrons le nom par pudeur.

D'un point de vue extérieur, l'unité centrale ressemble désormais à un boîtier cubique blanc casse qui vient se placer sous le moniteur dont il a la largeur. Le clavier est séparé et est relié à la machine grâce à une prise sur le côté gauche du CPC, à côté de laquelle on découvre, tenez-vous bien, DEUX interfaces joysticks ! La première des deux sert en fait à relier une souris identique au modèle trouve sur la gamme PC. Au milieu de la face avant se trouve une trappe qui permet l'insertion de cartouches. **Détail intéressant:** il s'agit d'un bus femelle en deux parties dont la première n'est autre que le bon vieux bus d'extension des CPC actuels et la deuxième permet la liaison avec les nouveaux processeurs. A droite de la trappe on trouve le drive au format... 3,5 pouces (comme sur ST, AMIGA, PC, MAC et ARCHI). Sur le côté droit se situe l'extension pour un second lecteur (la même que l'actuelle). Au dos de l'appareil se devaient successivement les interfaces série, parallèle et vidéo (toutes au format PC). L'alimentation est intégrée.

Lorsqu'on allume la machine (ou après un RESET) il y a plusieurs réactions possibles:  
- Soit il y a une cartouche insérée dans le bus et le logiciel qu'elle contient démarre immédiatement (telle une console de jeu)  
- Soit il n'y a pas de cartouche insérée et le CPC "boote" la disquette qui se trouve dans le drive.  
- Soit il n'y a pas de disquette non plus et alors il s'inscrit en blanc sur fond bleu un message de présentation suivi d'un "A". On se trouve en fait sous la dernière version de CP/M PLUS, compatible avec toutes les versions précédentes, même celles de CP/M. Il suffit de rentrer la commande "AMSDOS" pour se retrouver sous l'environnement habituel. L'AMSDOS, le CP/M PLUS, le basic LOCOMOTIVE ainsi qu'une foule de routines d'exploitation de la machine se trouvent dans 256 Ko de ROM. Les 640 Ko de RAM sont divisés en deux blocs: le premier de 128 Ko en chips 8 bits et le second de 512 Ko en chips 16 bits. Pourquoi un tel mélange, me direz-vous, tout simplement parce que la machine tourne avec DEUX microprocesseurs principaux. Le premier est notre bon vieux 286 (8 bits) qui ne peut utiliser que les 128 premiers Ko et qui

fonctionne indifféremment avec l'AMSDOS et le CP/M PLUS, et le second est un INTEL 8026 (16 bits que l'on trouve également sur PC 1512, 1640 et 2866) qui adresse l'intégralité des 640 Ko mais ne fonctionne qu'avec le CP/M PLUS. On trouve également 3 principaux co-processeurs: un circuit qui permet de déplacer très rapidement des blocs de mémoire (style BLITTER), un circuit VIDEO qui, outre une palette de 4895 couleurs, donne la possibilité d'afficher 640x256 points en 16 couleurs et 320x256 points en 256 couleurs (sans changer le nombre de couleurs on peut également afficher des modes de 512 lignes mais avec un moniteur spécial - il n'y a pas de mode entrelacé - et les résolutions actuelles sont encore disponibles), et un circuit sonore de 4 voies et 9 octaves (équivalent à celui de l'AMIGA). Lorsqu'on soulève le capot de la machine, on distingue un bus d'extension interne tout à fait différent de l'externe et qui servirait en fait à l'adjonction d'un autre processeur INTEL beaucoup plus performant que celui fourni d'origine: on peut ainsi faire évoluer la machine vers la plus haute technologie puisque l'on trouve désormais chez INTEL le

89286 (16/32 bits), le 89386 (32 bits) et le 89486 (32/64 bits, le plus performant du monde). A noter qu'un procédé similaire existe déjà depuis longtemps sur l'AMIGA 2880 avec les processeurs MOTOROLA.

Avant de conclure, signalons que la machine serait fournie avec les logiciels GEM 3 (une version spécifique qui permet de faire fonctionner une tâche 286 et une tâche 8886 en même temps), DCP Art Studio 3 (le célèbre logiciel graphique dont on vous a parlé en avant première il y a quelques mois) et un émulateur MS/DOS. Dans le cas du modèle bride de la console, il convient de retirer des détails techniques le drive, toutes les sorties (exceptées les prises joysticks et le bus externe), la ROM, le clavier, la souris et les logiciels qui seront remplacés par trois cartouches.

En somme si l'on peut prétendre qu'au point de vue sonore et graphique la machine dépasse le STE et atteint le même niveau que l'AMIGA, il faudra attendre sa sortie pour tester à fond sa rapidité. On peut en tout cas, si on ne nous a pas menti - on est en avril -, penser que cette machine créera une véritable révolution dans le monde micro comme le firent déjà les 464 et 6128. Sachez en tout cas qu'AMSTRAD ne peut pas sortir une machine pire que celle-là sinon il coulerait définitivement dans les profondeurs de fabricants de clones miteux. YANN.

## Demos-liste

### Suite

- Voilà les dernières démos mises à votre disposition par l'Echo: Magic Demo -> TAC
- A Georgous Demo 1 & 2 (UAC)
- Alf (Woolies)
- Famous Sorcer & Démo 1 (CACH)
- Message de Syntax Error
- Noel (ALC)
- Tech Demo 1 (Tech/Fch)
- Intro Chase HQ (JLCS)
- Intro GhostBusters II (Black Mission / CBS)
- Démo 1 (Exocet / BDR)
- Démo Ghost (Wachala)
- Démo 3 (Merlyn)
- et le Tondjo Sound Sampler 1.

Nous vous rappelons que vous pouvez recevoir toutes ces démos ainsi que les précédentes en envoyant un disc et 3.80F en timbres à l'Echo, fantastique n'est-ce pas?

Dans celles-ci, nous avons bien aimé l'Intro Chase HQ, la Démo Ghost, ainsi que la démo 3 de Merlyn et la démo Noel de ALC (dommage que les caractères soient si peu lisibles!). Pour la démo Ghost, ayez le courage d'attendre 4 minutes...

### ERRATUM : :: :: :: :: :: :: ::

Dans le précédent numéro, dans la rubrique RASTERS, 2 petites erreurs ont été commises: Le CALL & BD19 attend que le fée sot d'électron remonte et dé qu' ille étang eau, il redonne la main oh pro gramme.

Dans ces mêmes explications nous vous avons parlé de la façon d'exploiter ce programme directement en Assembleur. Pour ce faire, ne passez pas par DE mais uniquement avec les registres IX et ses petits frères.

Voilà, et si le programme BASIC ne fonctionne pas, vérifiez vos DATAS, car il marche chez nous!

REGION PARISIENNET

Scasio

## Petites Annonces

Jeux originaux sur Disk (Double Dragon, Beach Volley, A. D'Or, Opéra, ...)

Thunderbolt) de 98F à 110 F. Ecrire pour liste à Denis Gautier, 120 rue R. Losserand, 75014 Paris.

Vend orgue Yamaha 100 instru., rythmes, connex. HiFi, Casque. Excellent état. 46385454.

AVEZ-VOUS FAIT UN FANZINE? UN FREEWARE? UNE DEMO? N'HESITEZ PAS A NOUS ENVOYER VOTRE CHEF-ŒUVRE AU JOURNAL QUI SE FERA UN PLAISIR EN PARLER ET/OU DE LE DIFFUSER. TOUS LES ARTICLES/DESSINS SONT EGALEMENT LES BIENVENUS

# MICROÏDS