

## Edito

Alors, ces vacances, ça s'est bien passé? Nous? oui, merci... Comment? Vous n'avez pas reçu vos échos des mois de juillet et d'août??? Mais ma brave dame, nous étions en vacances!!! Allez, on ne va pas vous laisser sombrer dans le desespoir d'une rentrée très chargée (pour nous aussi: un à la fac, deux en TC, ça va être dur de maintenir à l'écho sa vitesse de croisière, vous nous pardonnez d'avance pour d'éventuels retards? Merci!!! vous êtes très chouettes!!!). L'Echo est là, et on va tout vous dire sur les nouveaux CPC (mais pourquoi AMSTRAD n'a pas lu l'écho No 13!? ça c'était de la machine! (les CPC+)), tout ce qu'il faut savoir pour s'endormir moins bête chaque soir etc...

Bien le bonjour à tous nos confrères fanzina-tiques qui sont très sympathiques et que nous espérons rencontrer aux deux expos à venir!  
Au mois prochain...

Zalko



YANN SERRA & Co

## Quoi de neuf ?

-**MICRO NEWS** nous prépare un nouveau journal: aucun rapport avec la micro, mais il y aura de tout: cinéma, télé, musique... ça devrait sortir mi-septembre et ça s'appellera...top secret (il sera abominable!!! Jeu de mot pour vous faire voir qu'on connaît le titre mais qu'on le laisse au frais!).

-**Amstrad** sort des pubs assez narrantes: Un croco tabassant un Japo-Taiwan-soleil levant-nais, ça veut dire ce que ça veut dire! La guerre est ouverte aux consoles japonaises... On espère que la pub suffira, car pour 300Fr de plus, la PC Engine... enfin bon, on verra bien!

-**Fighter Bomber** est superbe!!! C'était dur à imaginer sur CPC... Chapeau!

-**Revenons à Micro-News**: Tout comme TILT il n'y a pas si longtemps Micro News est redevenu mensuel depuis Septembre. Ca a vraiment l'air d'être de dur de rester bimensuel par les temps qui courent!

-Une nouvelle compilation vient de sortir: 13 jeux à un prix dérisoire... Encore!!! On en veut plus!

Jehn.

**ON RECHERCHE MISS CROCO**: si vous avez un indice quelconque, merci de nous envoyer ça vite fait à l'adresse habituelle, on ne peut plus vivre sans elle ici... Si vous nous donnez son signalement exact (en considérant qu'elle ne s'appelle ni Zalko, ni Yann, ni Stéphane...), vous avez déjà gagné un soft et toute notre admiration. De même, si vous nous envoyez un dessin mode 2 d'une miss encore plus belle que la notre (ce qui semble difficile, vous verrez peut-être à l'Amstrad Expo), vous venez également de gagner un soft Ubi Soft ou Esat Software ou Infogrames (précisez votre choix au cas où). Allez, zou, c'est parti!

Zalko.

## DEMOS---FREEWARE---DEMOS---FRE

On a reçu (nous étions les deuxièmes, merci à toi, Phil22) il y a peu de temps une disquette provenant de CLOD (de chez Syntax Error). Qu'est-ce que ça pouvait être??? On a pensé à une démo; et bien non! Un jeu alors? Non plus... C'est un "Roman-disc"! C'est donc un roman (enfin, c'est vite dit! Il ya beaucoup de commentaires de Clod mais ça ne gache rien!) sur disquette, avec tout plein de digits très très très jolies (j'insiste) et l'idée est très intéressante... A quand un concours de ROMAN-DISC tous plus superbes les uns que les autres? Ah j'oubliais: tout est en mode 2 (normal pour les digits) et en Overscan (Arghhh! c'est trop beau! Non, normal pour Clod!!!). Le tout, comme nos démos, est disponible à la rédaction (pour 3.80Fr en timbres et un disc vierge ou plein de démos)... On attend votre courrier, car Clod s'est vraiment défoncé pour ce travail de titan très joli et très sympa!

Zalko...

## Minitel

Une grande nouvelle pour l'écho: un concours permanent sur RTEL: vous allez en CLUB: L'écho des croc, sans passe(envoi), et ouvrez l'oeil, une dizaine de logiciel à gagner sans faire quoi que ce soit ou presque! Scasio et Sid-II

**News** Tout un paquet de news pour la rentrée, comme chaque année!

Commençons avec Nightbreed, 2 jeux tirés du film CABAL de Clive Barker: en octobre, un jeu d'arcade, et à la fin de l'année, un jeu de rôle (nous n'avons pas le droit au jeu d'Aventure-Action, réservé aux Amiga-ST-PC). Toujours chez Océan, Midnight Resistance propose un jeu à deux contre maintes envahisseurs.

Gremlin Graphics redonne vie à deux hits 16 bits: Switchblade, par les auteurs de Rick Dangerous, avec 132 écrans et un système (soi-disant?) unique de repérage du héros (Hiro, c'est son nom) dans le labyrinthe de l'action.

Le deuxième hit se nomme Supercars: 27 circuits pour une course de voitures vue d'au-dessus.

Un jeu de plate-formes nous arrive tout droit de chez Rainbow Arts et se nomme Apprentice: 30 niveaux et plein d'astuces.

Elite nous prépare Gremlins 2-The New Batch (Le film est marrant, un peu décevant, mais après un succès comme le 1... ça pouvait difficilement être mieux) et Robocop 2 ne va pas tarder.

Stunt Car Racer de microstyle (fantastique sur Amiga!) est déjà en vente, et un jeu vieux d'au moins 2 ans arrive enfin: Opération Jupiter qui se nomme désormais Hostages (comme ça, si le jeu est mauvais, ça ne fera pas de tort à la version 16 bits!). Voilà, vous savez en bref de quoi vous pouvez nourrir votre CPC, en n'oubliant évidemment pas DHT, qui s'avère être LE must de l'année 90.

Nous voudrions maintenant savoir par votre courrier si vous envisagez l'achat d'un CPC+, pour savoir si vous voulez qu'on vous informe des nouveautés en cartouche pour cette machine; en effet, nous avons joué à Burnin'Rubber (nanana nanana...heu!), et ben, on n'a pas été follement emballé. En effet, les 32 couleurs, faut les chercher, le son ressemble assez à celui auquel on est habitué, et voilà... C'est pas un mauvais jeu! Mais pourquoi ne pas mettre d'office un jeu comme Tennis Cup 2 avec les CPC+ qui lui a l'air de cartonner un maximum? Allez savoir... Stéphane.

**Cadeaux:** tout comme l'andernier nous vous proposons, aux 15 premiers à nous les demander, des entrées gratuites pour le

**Incapables!**  
Je vous ai déjà dit trois fois que je voulais mon Echo! Il arrive, oui?

**Le Salon De La Micro**, qui aura lieu du 26 au 29 octobre à la grande halle de la Vilette. Nous y serons, bien sûr!!!

**Demos** Snouf nous a envoyé la préversion de sa future démo (il n'arrête pas: Quelle activité!):

Loader spécial (à venir), une partie 3D avec un "Scroll au Gate Array" (dixit Snouf): d'ailleurs au passage, si Logon sort une démo avec une 3D part semblable, cherchez pas d'où elle vient: cette partie est une suite d'objets vectorisés animée en assembleur. Vient ensuite un sélecteur de musiques avec différents Vu-Mètres.

Il y a aussi un superbe écran (tête du porc de Shufflepuck) avec musique, 64 sprites qui défilent à toute allure et un scrolling multicolore avec fonte d'AMX: superbe; la vitesse du scroll et l'agitation ordonnée des lutins sont de plus sensibles aux pulsions du Joystick! Zalko

**Iron Bidon** Notre groupe de glandeurs préférés, autrefois brouillé avec le GPA (et notamment avec Syntax Error), s'est enfin réconcilié: la célébration eut lieu chez Scasio et la preuve de cette amitié cordiale renaissante sera concrétisée dans la WITCHCRAFT MEGADEMO, faite par le GPA et les IRON BIDON.

**FANZINES EN FOLIE:** On a reçu et adoré deux fanzines (dont on vous a sûrement déjà parlé):

**Le Croco Déchainé** (3.80F / 5 rue A. Tournade, 17000 La Rochelle): 11 pages très sympas!

**Les Dieux Du CPC Le Retour** (3.80 en timbres et 2.90 en liquide / Mr Mineau HLM Esc F Chemin des loups 60580 Coye La Foret): A posséder tout de suite!!



### Ragots

- Une mégadémo sur Amiga nous apprend la dernière bêtise née de chez Atari: la souris à ventouses: très pratique, elle prend peu de place sur un bureau; c'est tellement beau qu'on vous livre en exclusivité le schéma de la bête:



- Que de va-et-vient dans la presse micro: Cyril Drevet, récemment interviewé dans Amstrad 100%, ne s'est pas contenté de faire un passage à cette occasion, mais a bel et bien décidé d'y rester! Il y travaille maintenant. Quant à Carali (il travaille pour Micro News), il a envoyé vite fait bien fait son fils bosser chez Joystick: Y'est-il en tant qu'espion???

- Tiens! Saviez-vous que les éditeurs avaient un sens inné du commerce? En effet, le label jeu ACKERLIGHT Software avait beaucoup fait parler de lui de par la présence d'anciens crackers, et ce petit stand avait fait fureur au salon de la micro avec des jeux prometteurs... et bien ça a changé, ça s'appelle maintenant BLUE NIGHT SHADOW. Pourquoi changer le nom de quelque chose qui marche???

Zalko.

NE ME JETEZ PAS... NE ME VENDEZ PAS  
PHOTOCOPIEZ MOI ET DISTRIBUEZ MOI

# ESAT SOFTWARE

## Micro Bu\$ine\$\$ : Comment rouler sur l'or grace a votre CPC ??? (2)

Tout d'abord, nous voudrions mettre en garde ceux qui, ayant lu le début de ce dossier, se seraient empressés de penser: "Fric>>>école, donc je me mets à programmer et j'arrête de bosser scolairement". Les programmeurs professionnels sont formels: ce n'est vraiment pas une bonne solution. Il vaut mieux attendre d'avoir fini ses études, il y aura toujours des programmes à faire et de l'argent à se faire.

Nous allons voir ce mois-ci trois styles de petits boulots, tous très sympas: écrire des articles dans un journal micro-informatique, s'occuper d'un serveur micro. ou faire des dessins dans un journal micro.

Ecrire dans 100%, Joystick, Micro News, Tilt... N'est-ce pas merveilleux de lire des articles de soi-même ??? Et puis, c'est bien payé... Prenons un journal "Joytil New 50%": sachant qu'un feuillet correspond à 1500 caractères (lettres & signes), qu'une page représente A PEU PRES 4000 caractères (en moyenne quand c'est écrit petit), quel est l'âge du capitaine? Heu...non, c'est pas ça! Chez "Joytil New 50%", ils paient 220FF le feuillet. Pour une page, ça fait  $220 \times (4000/1500) = 586.66$ . Mais comme il faut toujours donner de l'argent à des gens qu'on ne connaît même pas, vous pouvez enlever vite fait bien fait 6%, ce qui nous donne 551.46 Frs. Ce qui est plus qu'honorable. Evidemment, prenez ces prix comme un exemple, ni comme un tarif établi et valable partout, ni comme une moyenne.

Maintenant, voyons le coté serveur: votre boulot consistera dans la plupart du temps à répondre à des lecteurs qui vous posent des questions, ou bien à "nettoyer" des rubriques (enlever des propos insultants, ceux n'ayant aucun rapport avec la micro...), ou encore faire des pages vidéotext...le choix est vaste! A vous de dénicher au bon moment l'opportunité d'un journal ou d'une boutique qui cherchera à se créer une dynamique sur minitel. A quel prix???

Tout dépend du journal... Sur 3615 Newtiljoy 50%, c'est un forfait par mois qui comprend une rémunération fixe et un remboursement des frais du minitel (pour les services rendus à Newtiljoy 50%, bien sur!). Cette rémunération s'élève à 500Frs au début et, disons, 90Frs pour les frais (tout se fait en 3614 pour le sys'anim (c'est le nom de ce bidouilleur: animateur système). Il faut évidemment enlever les inévitables 6%, ce qui nous fait  $500 \times (1 - 0.06) + 90 = 566$  Frs tout rond... Coquette somme, n'est-il pas? Un autre serveur, le 3615 GénéNewtick 57% propose une rémunération à l'heure: Je vous passe les calculs, ça faisait à peu près 24Frs de l'heure... J'en entends qui disent c'est peu; peut-être, mais vous êtes payés à faire des trucs sympas sur minitel, avec des jeunes de l'autre coté de l'écran qui ne demandent qu'à bavarder avec vous...

Vous dessinez comme un dieu??? C'est fantastique! Surtout que vous pouvez ouvrir n'importe quel journal micro, il est bien rare de ne pas trouver de nombreux dessins. Alors, débrouillez-

N'oublie jamais!  
L'Echo, un jour,  
te sauvera...



vous, téléphonez leur, envoyez vos oeuvres... Séduisez-les! Et puis, n'oubliez pas, ça peut vous ouvrir des portes chez les éditeurs de BD... cela n'a pas de prix! Tiens, parlons-en des prix:

Yann Serra, le rédac'chef de l'Echo, a dessiné pour trois revues: 100%, Micro Mag (aux débuts de ce journal), et Joystick (quand il était 'Hebdo'): Chez Amstrad 100%, le prix d'une demi-page était de 600Frs et celui d'une illustration était de 300 Frs. Une illustration, c'est un petit dessin, tout bête, tandis qu'une demi-page, c'est une BD sur une demi-page!

Chez Joystick Hebdo, le prix de tout dessin était de ... 50 Frs.

Par contre, chez Micro Mag, la page était cotée à 800 Frs.

L'explication d'une telle différence de prix chez Joystick Hebdo réside dans le fait qu'ils ne passent pas de BD, mais uniquement de nombreux petits dessins humoristiques qu'ils ne peuvent pas tous payer 500Frs (c'est logique).

Conclusion: Il y a du pain sur la planche et de nombreuses choses restent à faire! Dessinateurs, minitelistes, écrivains, à votre stylo/clavier, rien ne coûte d'essayer!

Zalko...

### FANZINES...

Nous avons reçu pour vous le dernier numéro de SYNTAX ERROR, si si!, daté du 23 Janvier 90 et intitulé (Nu, mais rot triste). C'était leur septième numéro, avec tout l'humour et les digits qui avaient fondés sa popularité... Clod (le boss) nous ex-

plique le pourquoi de cet abandon, tout en vous laissant une adresse (uniquement pour des messages perso., ou à la rigueur de protestation): Claude Pédron 13 rue Louis Castel, 92230Gennevilliers. Nous présentons nos plus sincères cond'oléances à ce fanz 'in' qu'était vraiment le met y' heure...

Salut CLOD de la part de tout l'Echo.

On continue avec M.B.M. sur disc... superbe! Il y'a de l'OVERSCAN partout, les fontes sont superbes... C'est assez court mais très joli! Tiens! On n'a pas de nouvelles de Micro Boy... hé! on en veut!!! Vous allez bien!? On veut voir de toute urgence votre dernier numéro!!!

Zalko.



Enfin elles sont arrivées ! Les machines révolutionnaires d'AMSTRAD que les rumeurs annonçaient depuis déjà au moins deux ans et demi ont fini par faire leur apparition. Mais malgré ce lourd retard, les nouveaux CPC sont-ils encore compétitifs ?

On remarquera tout d'abord le look aérodynamique cher aux machines populaires comme le ST ou l'AMIGA 500... ou encore les derniers THOMSON; en effet le CPC 464 PLUS ressemble à s'y méprendre à l'antique MO6. La couleur crème commune à l'unité centrale et au moniteur s'aligne tout à fait et enfin dans la mode actuelle. On retrouve le drive sur le côté droit du 6128 PLUS (cf ST/AMIGA 500) mais, dans un fatal moment de distraction, les techniciens ont oublié de déplacer la diode de celui-ci sur la face avant du CPC+ (autrement dit, il faut retourner le CPC+ pour vérifier si le drive est en lecture/écriture). On notera également un toucher amélioré maintenant presque au niveau des PC de la marque.

Les extensions BUS et drive (sur 6128) sont identiques aux actuelles, c'est-à-dire femelles et métalliques. La sortie CENTRONICS (imprimante) a enfin une norme standard (ST/AMIGA/PC) de 8 bits. Outre un port cartouche, on retrouve l'habituelle sortie stereo, par contre la prise magnéphone a disparu (adieu les digits sonores d'antan). On a désormais deux ports joysticks (numériques, comme sur les anciens modèles) et un troisième analogique (plus puissant) qui permettra par exemple de brancher directement une souris voire un joystick haute précision (8 VRAIES positions) et multi-boutons. Pour finir, on trouve un port pour phaser. Il s'agit donc d'une machine essentiellement tournée vers l'univers ludique comme le prouvent ces dernières nouveautés.

Du point de vue de l'architecture on retrouve au centre ce bon vieux Z80A -compatibilité oblige- appuyé par le AY 3-8912 version P pour le son, c'est-à-dire le même que précédemment mais avec des filtres supplémentaires pour une meilleure qualité. Le contrôleur

de disquettes est maintenant un FDC765A (ZILOG) plus rapide que l'ancien FDC765. Les composants mémoire ont également été changés pour les mêmes raisons, on a en effet maintenant affaire à quatre 4164 (chacun de 32 Ko) au lieu des seize 4164 (8 Ko).

La plus grande innovation électronique réside avec dans la puce ASIC. Celle-ci ne se contente pas en effet de juste remplacer le CRTC 6845 (vidéo) et le PPI (entrées/sorties), elle offre enfin des caractéristiques autrefois réservées uniquement aux 16/32 bits:

- Gestion de 16 sprites
- Palette totale de 4096 couleurs
- Le mode (0, 1 ou 2) des sprites est indépendant du mode de l'écran
- La palette des sprites (2, 4 ou 16 couleurs suivant le mode) est indépendante de la palette de l'écran, ce qui permet par exemple d'atteindre 32 couleurs en mode 0 (16 couleurs pour l'écran et 16 pour les sprites)
- Scrolling MULTIDIRECTIONNEL HARD de tout l'écran point par point !!

- Gestion HARD des interruptions pour définir une partie de l'écran dans un autre mode ou changer la couleur de l'encre ! (par exemple) à un endroit choisi de l'écran comme seul l'AMIGA pouvait le faire jusqu'à présent grâce au

COPPER. Il est à noter qu'également à l'instar des 16/32 bits, le processeur sonore utilise une architecture DMA ou autrement dit un accès direct à la mémoire sans passer par le Z80A, d'où un gain de vitesse (on pourrait presque parler de multitâche).

Le moniteur possède désormais deux haut-parleurs pour une restitution du son en stereo. L'écran est plus grand et le monochrome vert a laissé sa place au noir & blanc beaucoup plus agréable pour les yeux. L'alimentation de l'ensemble est toujours incluse dedans et on y trouve deux molettes de réglage pour le son et la luminosité.

Notons pour finir que même si la ROM est strictement identique aux versions précédentes, elle est dorénavant contenue sur cartouche ce qui laisse presager une évolution facile du système.

Toutes ces caractéristiques semblent hausser le CPC au rang des machines de rêve, MAIS... Car il y a un mais... En effet toutes les nouveautés apportées par le fameux ASIC seraient inutilisables sous BASIC (on s'en doute puisque la version du LOCOMOTIVE est la même que sur les modèles antérieurs) et seuls les cartouches auraient accès à ce PLUS et encore... uniquement si l'éditeur a reçu l'accord officiel de la firme britannique pour utilisation des vecteurs copyright AMSTRAD ! Autrement dit pas question de faire des démos qui exploitent toutes les nouvelles possibilités graphiques et si vous y arrivez quand même, vous seriez un génie mais un génie hors-la-loi, encore plus coupable qu'un simple pirate. De plus la compatibilité au niveau des jeux déjà existant est douteuse puisque tous les logiciels qui programmaient astucieusement et directement l'ancien CRTC 6845 ne fonctionneront pas !

Toujours au niveau ludique, on peut critiquer la qualité zedehikskatreuvinhainesque du pseudo joystick fourni (m'enfin, c'est gratuit).

Il faut également remarquer que si les logiciels ne paraissent plus qu'en cartouche cela va donner un coup fatal au piratage (les cartouches sont évidemment incopiables), ce qui risque de rebuter une certaine partie du public d'une part (autant acheter un STE pour avoir des jeux graphiquement équivalents, mais gratuits puisque copies) et d'augmenter à terme l'aspect "console" limite au détriment de l'atout créatif que peut apporter le concept "ordinateur", d'autre part. Et lorsque on ajoute à tout cela la disparition du connecteur cassette qui, outre charger des logiciels sur ce support, permettait de faire des digits sonores (de piètre qualité soit, mais des digits quand même...), l'absence toujours regrettable d'une diode sur la touche CAPS LOCK et d'une autre en haut du clavier qui signale le fonctionnement du drive, la faible capacité de ce dernier restée inchangée, la stagnation du système (AMSDOS et LOCOMOTIVE BASIC) qui a oublié d'évoluer, le CP/M et le CP/M PLUS qui ne sont plus livrés d'office et une technologie toujours 8 bits,

on se demande si, à la limite, on n'aurait pas plutôt intérêt à garder son bon vieux CPC et à acheter juste la console... Car n'allez surtout pas vous imaginer que maintenant vous allez pouvoir revendre facilement votre CPC vite-fait bien-fait. La course aux petites annonces va être lancée et les vieux AMSTRAD vont voir leur valeur

monétaire rapidement chuter au rang de ces machines françaises dont tout le monde riait le jour où THOMSON a décidé de les retirer du marché. Et encore... Il y aura certainement des revendeurs hypocrites qui essaieront de racheter votre vieux 6128 pour moins de 1500 frs, moniteur couleur compris. Ils le démonteront et récupéreront des éléments comme le drive, le clavier, le Z80A, etc... afin de s'en resservir sur les nouveaux CPC PLUS qu'ils revendront ou dans tous les SAV où on a pris l'habitude de vous faire croire que les pièces défectueuses ont été remplacées par des neuves et que c'est pour ça que ça va vous coûter un maximum. Quant au moniteur couleur, le tube cathodique sera remonte

sur un "nouveau" moniteur monochrome (à cause des dimensions) et la carte couleur sera connectée à tube plus gros pour vendre l'ensemble comme "nouveau" moniteur couleur. Ne parlons pas de l'alimentation qui reste inchangée. On estime ainsi qu'un revendeur qui procéderait à une telle opération lors d'un SAV ferait un bénéfice d'à peu près 300 frs par ordinateur !

En somme, on peut penser que si l'ASIC reste aussi inexploitable pour l'utilisateur moyen de CPC sur le plan créatif, il serait plus judicieux de conserver un vieux CPC et d'acheter la console. Toutefois les nouvelles performances au point de vue du graphisme et de l'animation sont tout à fait honorables et à la hauteur des 16/32 bits. Ces innovations alliées à l'image de marque AMSTRAD laissent presager un bel avenir pour ces machines qui révolutionnent le monde 8 bits.

YANN.

A NOTER: Les CPC 464 PLUS sont aussi livrés avec les NOUVEAUX bus (femelle) mais une interface lecteur de disquettes est désormais présente en standard sur la machine. On peut y connecter n'importe quel drive simple sans avoir à passer par une carte contrôleur (FDC765 et ROM AMSDOS), comme il fallait le faire sur les anciens modèles avec le DDI-1, puisque le FDC765A est désormais directement sur la carte du CPC et l'AMSDOS est contenu sur la cartouche vendue avec l'appareil.