

# START CPC

1 AN DEJA...

- LISTINGS  
- TESTS

ET **TINTIN**  
D'INFOGRAMMES!!



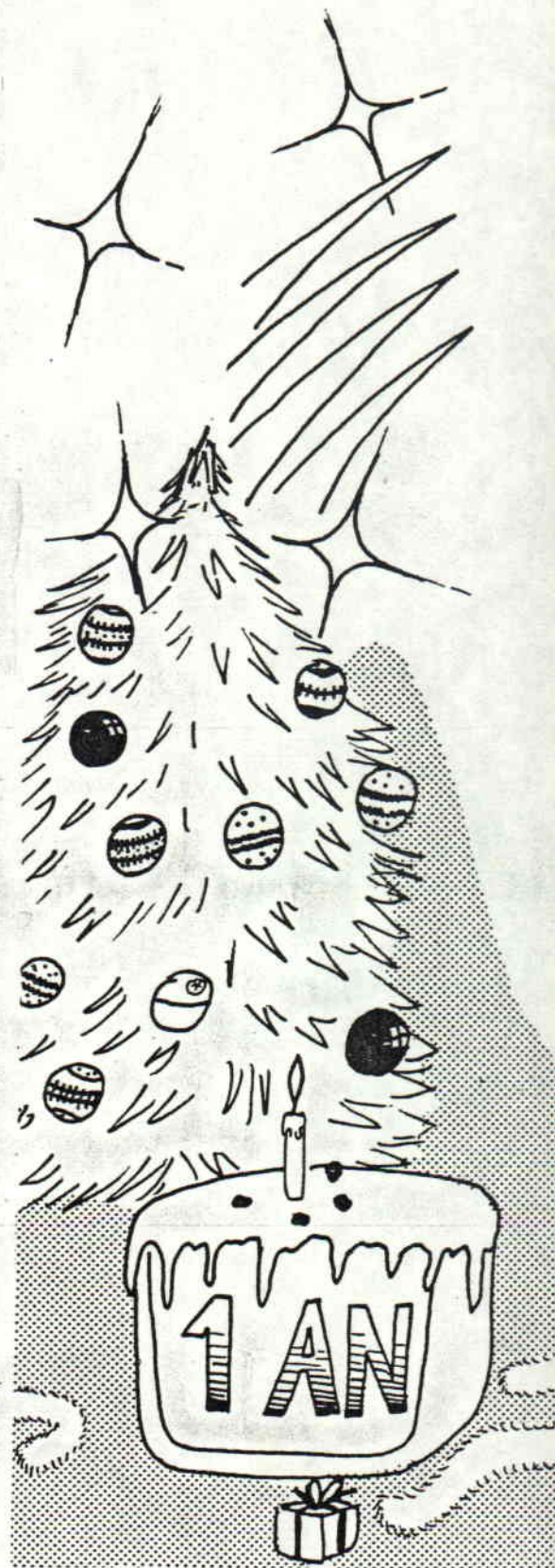


# EDITO

Un an. Oui, voilà un an déjà que paraissait le premier numéro de Start CPC. Champagne! Ca se fête hein ? C'est pas tous les jours qu'on a l'occasion de fêter son anniversaire (dommage...). Eh bien Start a décidé de vous faire plaisir en vous annonçant la parution du HORS-SERIE Start CPC ! Ce sera une publication irrégulière (environ tous les trimestres) entièrement consacrée à un sujet ayant rapport avec le CPC. Le prochain hors-série traitera des jeux d'arcade et de leur univers. Il sera disponible environ vers la fin décembre (juste pour Noël !). Bien sûr, tous les abonnés le recevront gratis. Je voudrais profiter de l'occasion pour remercier toutes les personnes qui ont collaborés de près ou de loin à Start depuis un an : Marc Barret, Eriorg, Téo, Zeus Xavier Renault, Gizmo, Lantarus (je me remercie moi-même !), Amstrad 100%, Amstar & CPC, l'association Etude et Progrès (qui nous a payé les frais de photocopies)...Et toutes mes excuses pour ceux que j'oublie.

A part ça, il ne vous sera plus possible d'acheter Start CPC en dehors de l'abonnement pasque les prix n'arrêtent pas de changer suivant les numéros mais l'abonnement reste le même. Et comme dirait Achille Talon : "Notre lecteur de Ploumanach n'a pas renouvelé son abonnement, et celui de Palavas-les-flots hésite fortement. Notre vente tombe de moitié !!!"

JOYEUX NOEL ET BONNE ANNEE DE  
LA PART DE TOUTE LA REDACTION  
DE START CPC





# AMSTRAD EXPO 89

AMSTRAD EXPO 89 :  
100 % DELIRANT !!!

Il était déjà 7 heures du matin lorsqu'un dénommé Lantarus et un dénommé Eriorg franchirent le quai de la gare de St Pierre des Corps. Ils étaient tous deux très agités et très énervés : aujourd'hui, dimanche 8 octobre, a lieu à Paris l'AMSTRAD EXPO 89.

Le voyage leur parut interminable. Le soleil était déjà bien haut dans le ciel quand ils arrivèrent à Paris. Ils s'engouffrèrent dans le trou béant et sombre du métropolitain. Et là, quelle surprise ! Les murs étaient couverts de publicités pour l'AMSTRAD EXPO ! Cela ne fit qu'accroître leur impatience. Une fois sortis du métro, ils ne purent pas s'empêcher d'avoir un petit frisson devant cette ville étrangère pour eux qu'était la capitale. Le parc des expositions ne fut pas difficile à trouver et en quelques minutes, ils étaient devant la caisse. Prix d'entrée : 35 francs. Lantarus prit son portefeuille et tendit un billet à la caissière. Il fut aussitôt prit en charge par deux charmantes hôtesses de l'AMSTRAD EXPO. Pendant que Lantarus était... hum... occupé, Eriorg partit en reconnaissance et fit le tour des différents stands présents. La première chose qui le frappa c'est l'énorme stand de Titus, qui semblait tout miser sur cette expo en apportant deux grosses bagnoles américaines, une vingtaine de bornes d'arcades et une bonne centaine de computers avec les jeux Titus déjà sortis et aussi le tout dernier, le fameux Knight Force. Impossible de jouer à quoi que ce soit, toutes les bornes et les computers croulaient sous la population déferlante. A ce moment-là,

Lantarus vint le rejoindre avec l'appareil photo à la main. L'impression que lui donna l'A. EXPO, c'est l'impression de grandeur... L'espace énorme réservé à nos bon vieux CPC nous fait envisager l'avenir avec espoir.

Le stand OCEAN occupait, lui aussi, une très grande place, avec plein de bornes d'arcade. OCEAN organisait un grand concours dont le gagnant était celui qui faisait le plus de score à la borne CHASE H.Q...

Et leur stand préféré était bien sûr présent et sans lequel ils ne seraient pas venus : LE STAND AMSTRAD CENT POUR CENT. Ils purent faire la connaissance avec une bonne partie de la rédaction ! Pierre, Lipfy, Robby (qui avait obtenu une autorisation spéciale de l'armée), Poum, Miss X (ah... Miss x...)...

Le dessinateur du CENT POUR CENT, Mykaïa pouvait dessiner un superbe dessin original sur votre simple demande !! Sur le stand du CENT POUR CENT, on pouvait regarder les meilleures démos du moment. Lantarus crut que la démo de LOGON SYSTEM provenait d'un écran d'AMIGA !! Cette superbe journée que Lantarus et Eriorg n'oublieront pas de sitôt s'est terminée par un match de Beach Volley (pour la promotion du soft du même nom d'OCEAN) qui opposait les journalistes de presque toute la presse informatique française (même Génération 4). Evidemment, AMSTRAD CENT POUR CENT gagnant !!!

Pour terminer cet article qui commence à me taper sur les nerfs (il est deux heures et demie du matin), je ne dirais qu'une seule chose :

RENDEZ-VOUS A L'AMSTRAD EXPO 90 !!!

Lantarus





# TINTIN

## SUR LA LUNE

### TINTIN SUR LA LUNE

Vous connaissez tous ce reporter hors pair qui dans beaucoup d'albums nous fait vivre des aventures palpitantes. Bien que son créateur soit décédé, son personnage existe toujours. Par tant d'éloquence, j'ai nommé : Tintin.

Un des plus grands éditeurs français, Infogrames, a sorti un jeu dont Tintin est le héros, tiré de la bande dessinée "On a marché sur la lune".

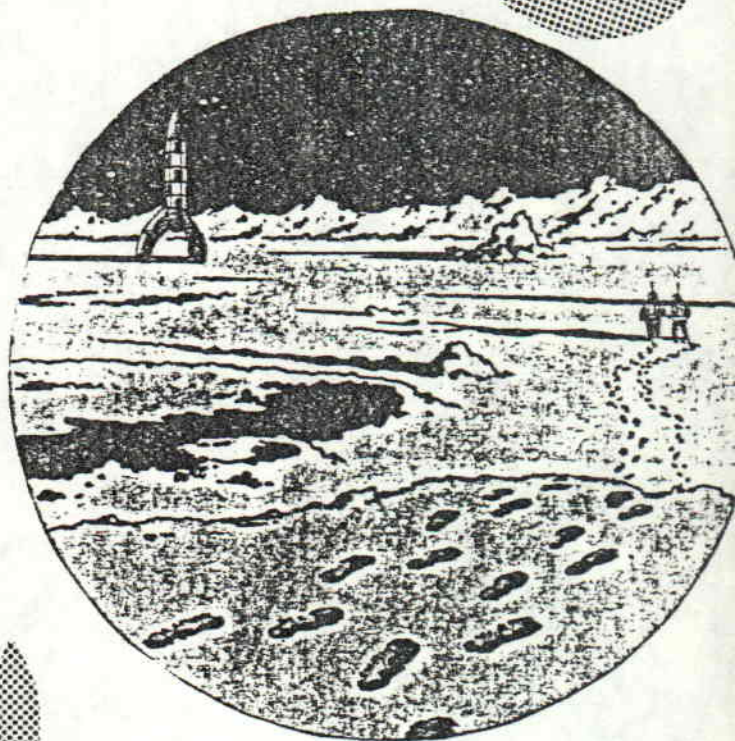
La fusée est prête à décoller. Du centre de recherches Atomiques de Sbrodj, en Syldavie, Tintin, le professeur Tournesol et le capitaine Haddock se préparent au décollage. Après les derniers réglages, le compte à rebours commence : 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 0. Dans un énorme brouhaha, la fusée s'élance dans le ciel.

Nos héros devront franchir plusieurs étapes avant d'atterrir sur le sol lunaire. Après le voyage dans l'espace puis la lutte contre le colonel Jorgen, vous devrez désamorcer des bombes, éteindre des incendies et capturer le fameux colonel. Enfin, vous devrez alunir.

**MON AVIS** : Tintin sur la lune est un jeu plus que bien, beaux graphismes, bon scénario, bref c'est un jeu qu'on apprécie. Infogrames, en sortant ce jeu, fera de bonnes affaires.

Alors n'hésitez pas, achetez !

Zeus, votre testeur  
en folie



Après avoir inséré la disquette de Tintin dans votre CPC préféré, attendez-vous à passer plusieurs nuits blanches dessus, c'est moi vous l'dit ! Zeus vous a en partie narré le scénario, je vais me contenter de donner mon avis sur ce jeu. Le jeu débute sur une fabuleuse démo représentant les préparatifs et le décollage de la fusée lunaire. Déjà, cette démo qui est géniale par son superbe graphisme, vous prouve les talents du programmeur qui exploite à fond les capacités du CPC.

Le décollage ayant réussi à merveille, vous devez piloter la fusée en récoltant le maximum de bonus. Cette partie est bien réalisée, surtout la gestion des déplacements des astéroïdes qui ne manqueront pas de vous écraser plusieurs fois.



Ensuite, vous aurez droit à une course-poursuite entre le colonel Jorgen et Tintin dans chaque étage de la fusée lunaire. Le graphisme est là tout simplement parfait : le graphiste a poussé les détails jusqu'à dessiner les livres dans lesquels sont cachées les bouteilles de whisky du capitaine Haddock !!!!! Juste une petite remarque cependant, la notice stipule la présence des Dupondts et de Milou dans la fusée, mais qui n'est pas dans la version Amstrad. Dommage, j'aurai bien aimé voir leurs barbes et leurs cheveux s'allonger...

La simple pression de "F1" vous permettra de mettre tous les personnages présents à l'écran en état d'apesanteur. Super marrant !

Oui, dans ce niveau, ça castagne dur et Tintin devra faire preuve d'imagination et d'habileté pour venir à bout de cet infâme colonel Jorgen (ah celui-là ! Grrrr !).

Quand vous aurez mené à bien votre mission, un écran final de toute beauté vient colorer votre écran : splendide !

Pour conclure on est en droit de dire que c'est l'adaptation de l'année de BD sur CPC. Et je n'exagère nullement ! Bref, si toi y en a pas acheter Titin sur la lune, toi y en a être vraiment idiot.

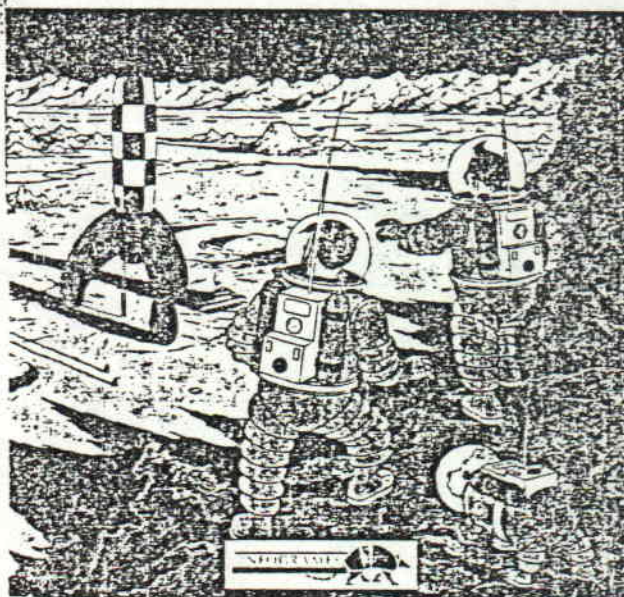
Lantarus

#### L'AVIS D'ERIORG :

Les graphismes sont superbes ! J'aime ce jeu que Zeus et Lantarus vous ont décrit. Pour l'instant, je n'arrive pas à grand-chose mais... Lantarus me dit qu'il a oublié d'écrire que les meilleurs scores se sauvent sur la D7, il y sont donc toujours quand on y rejoue ultérieurement. Pas mal, non ?



## TINTIN SUR LA LUNE



# VICTORIA

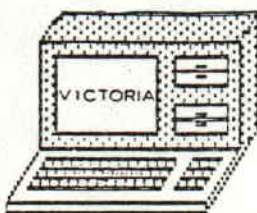
RASSEMBLER

AGIR

PROMOUVOIR

C'est.....

UN NOUVEAU TYPE DE JOURNAL  
INFORMATIQUE



Chaque mois, on y trouve des LISTING, des BLAQUES, des ANNONCES et bien d'autres choses...  
Alors N'HESITEZ PLUS!! ECRIVEZ-NOUS

VICTORIA  
32, rue des Tisserands  
77930 FLEURY EN BIERE



# LE POKE

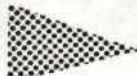
Ces mois-ci, nous allons étudier des instructions qui n'ont pas vraiment leur équivalent en langage machine.



## ORG

J'aurais dû vous l'apprendre plus tôt. Elle indique à l'assembleur à quelle adresse de la mémoire il faut mettre la routine.

ORG #4000 mettra la routine à l'adresse #4000 ( le premier octet sera à #4000, le second à #4001... ). Pour traduire ORG #4000 en langage machine, il faut faire poke &4000,n,poke &4001,n... jusqu'à la fin de la routine.



## LES ETIQUETTES

Les étiquettes sont des mots représentant des adresses. Comme ceci n'est pas clair du tout, voici un exemple :

```
ORG #4000
LD A,#50
EQUI LD B,#60
```

L'étiquette EQUI représentera l'adresse #4002, puisque LD A, ( #3E ) est en #4000, #50 ( #50 ) en #4001, et LD B, ( #06 ) en #4002. Pour le langage machine, calculer l'adresse.

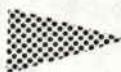


## EQU

Cependant, si après l'étiquette, il y a EQU, l'étiquette ne représentera plus l'adresse, mais la valeur qui suit EQU. Exemple :

```
TRUC EQU #60
```

Un LD A,TRUC mettra dans A #60.



## DEFB ( ou DB )

DEFB ( ou DB ) n mettra n dans l'adresse où est cette instruction. En langage machine, mettre directement n dans l'adresse. Parfois précédé d'une étiquette, car LD registre 8 bits, (étiquette) met dans le registre 8 bits,

l'octet de l'adresse représentée par l'étiquette. Exemple :

```
BONJO DEFB ( ou DB ) #43
```

Un LD A,(BONJO) mettra #43 dans A. Dans certains assembleurs, on peut mettre plusieurs valeurs dans le même DEFB ( ou DB ). ex:

```
DEFB #44,#56,#37,#01
```

mettra dans cette adresse #44, dans la suivante #56, dans la suivante #37, dans la suivante #01.



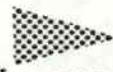
## DEFW ( ou DW )

DEFW ( dw ) est la même chose que DEFB, mais sur 2 octets ( et je ne crois pas qu'on peut mettre plusieurs valeurs dans le même DEFW(ou dw) ). Ex:

```
BTED DEFW ( ou DW ) #1480
```

```
LD HL,(BTED) mettra dans HL #1480
```

ATTENTION : pour le langage machine, mettre, dans l'exemple, #80 suivi de #14, donc mettre A L'ENVERS.



## DEFM

DEFM permet de mettre des caractères en ASCII dans l'adresse. EX:

```
RI DEFM ABC
```

mettra dans l'adresse RI 64, 65, 66. Dans certains assembleurs, au lieu de DEFM, il faut mettre DEFB (ou DB) et les lettres entre guillemets. ex :

```
DEFB "ABC"
```

```
DB "ABC"
```



## DEFS

Dans certains assembleurs, DEFS n,x mettra n fois la valeur x. ex :

```
DEFS 100,#40
```

mettra 100 fois #40 ( dans le programme ).

A DANS DEUX MOIS !!!!!

Signé:

Herr Iorg



# LA COMPIL'



"Il y a très longtemps, dans une lointaine galaxie" vous connaissez ? Eh oui, c'est bien du dernier DOMARK dont nous allons parler aujourd'hui et attention, car STAR WARS TRI LOGY, c'est explosif !!

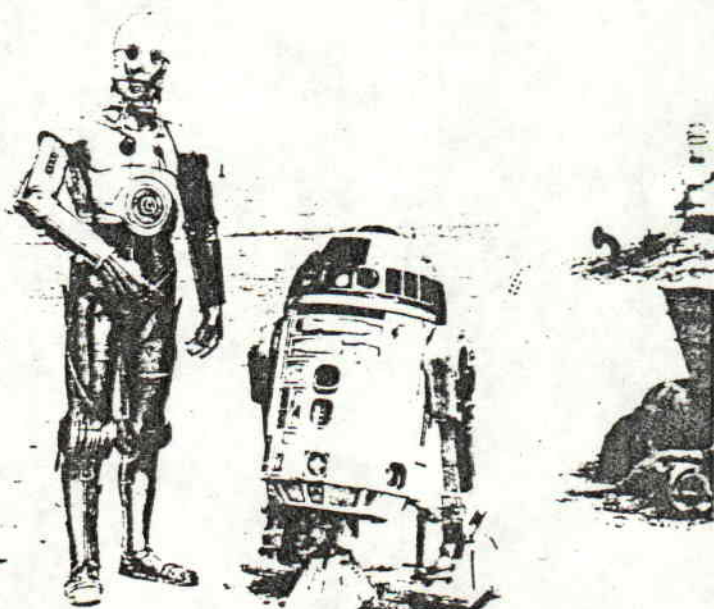
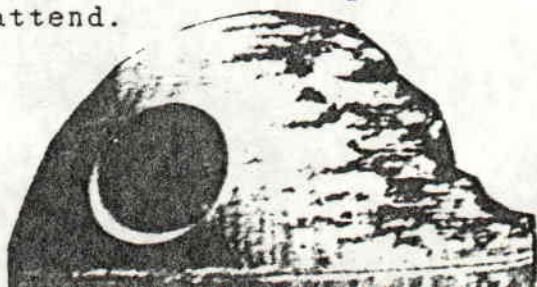
Tout d'abord, STAR WARS : aux commandes de votre chasseur X, vous devez détruire la tristement nommée étoile noire, mais auparavant, il vous faudra se débarrasser d'une escadrille de chasseurs TIE, survoler la planetoïde en évitant les lances missiles et autres tours laser et enfin (comme dans le film) se faufiler avec virtuosité dans la tranchée, pour balancer le pruneau final ! Rien à dire sur cette première partie, très bonne adaptation du jeu d'arcade, rapidité, maniabilité, tout y est !

Ensuite, on passe à EMPIRE STRIKES BACK, suite digne de STAR WARS, où nous retrouvons graphisme vectoriel et mode 0. Autant vous prévenir que ça castagne encore plus que dans la première partie !! Il faut être partout !! Divisé en quatre séquences, ce soft vous emmènera de la planète de neige HOTH où vous affronterez de gigantesques robots belliqueux jusqu'à un champ d'astéroïdes où un "ballet spatial" vous attend.

Et enfin, on constate avec surprise que RETURN OF JE DI n'est pas en graphisme vectoriel mais en pseudo 3D et en 16 couleurs, l'action y est là aussi omniprésente : slalom géant sur une moto spatiale et destruction du réacteur de la nouvelle étoile noire seront quelques un des passages que vous retrouverez, et là encore, notre rapidité et vos nerfs seront mis à rude épreuve.

Voilà, on est donc en droit de se dire maintenant que STAR WARS TRI LOGY est une excellente compilation, eh bien non !! En fait, la principale caractéristique de ces 3 jeux est en effet - qu'ils deviennent trop rapidement répétitifs car trop faciles : j'ai fait le tour de EMPIRE STRIKES BACK en 10 minutes ! Bien sûr, il y a le moyen de faire durer une partie, mais c'est rapidement lassant. A noter que la notice est exécration ! Ceux qui ont aimé les 3 films-monuments et les jeux d'arcades seront comblés ! Les autres...

Téo





# HARRY COOVER

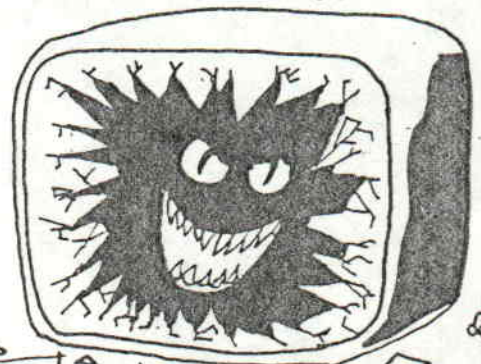
## ET LES 5 BUGS



Voilà une nouvelle rubrique qui vient encore améliorer votre Start. Mais pour une fois, elle va demander un petit effort de votre part. Un petit effort qui sera récompensé à sa juste valeur. Toutes les fois que nous avons fait une rubrique faisant appel à vous, nous nous y sommes cassés le nez. Peut être est-ce là aussi un échec, mais cela ne dépend que de vous. Si vous aimez cette rubrique, elle survivra. Je vais vous dire à peu près de quoi il s'agit. Harry Coover et les 5 Bugs reprend un peu le principe de Sined et les sept nains dans Amstrad Cent Pour Cent. Au lieu d'avoir sept petits listings, vous aurez droit à cinq listings mais un peu plus grands. Voilà, alors on compte sur VOUS, OUI, VOUS ! Tous les listings suivants ont été créés par Lantarus et Eriorg, mais dans le prochain numéro, ce seront VOS créations qui orneront cette rubrique. Je clos mon bavardage en vous informant que le premier qui va nous envoyer un Harry Coover et Les 5 Bugs RECEVRA UNE SUPER-MEGA SURPRISE START CPC.

ECRIVEZ-NOUS NOMBREUX.

Harry Zotto.





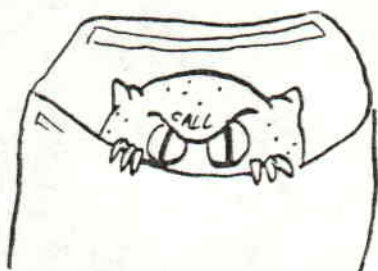
Ce petit programme dessine des lignes qui scrollent de haut en bas. Amusant !

```
10 ' LIGNANIMATION par Eriorg
20 BORDER 15
30 MODE 0
40 FOR a=0 TO 15:INK a,0:NEXT
50 col=0
60 FOR a=0 TO 399
70 PLOT 0,a:DRAW 639,a,col
80 col=col+1:IF col=16 THEN col=0
90 NEXT
100 FOR a=0 TO 15
110 INK a,15
120 CALL &BD19
130 IF a>0 THEN INK a-1,0:GOTO 150
140 INK 15,0
150 NEXT
160 GOTO 100
```



Tapez ce programme et regardez ce qu'il fait. Mon dieu ! Un reset ! Mais non ! Faites "LIST" et vous constaterez que le programme est toujours là...

```
10 'COMMENT GARDER VOS PROGRAMMES
20 'SI VOUS AVEZ FAIT UN RESET
30 'PAR LANTARUS ET ERIORG
40 '
50 MODE 1
60 MEMORY &3FFF:POKE &4000,&EF:POKE &4001,&5C:POKE &4002,&6
70 CALL &4000
80 PRINT " BASIC 1.0"
90 PRINT
```



Ce listing crée un petit dessin en 3 dimensions. Moi, il me fait penser à une enveloppe, m'enfin tapez-le et vous verrez bien...

## SAM STRAD

Savez-vous qu'en plus des fanzines il existe aussi des clubs qui vous proposent bon nombre de services ?

SAM STRAD en fait partie et pour recevoir une doc, il vous suffit de le contacter au :  
5, rue A.Tournade, Les Grdes  
Varennnes, 17000 La Rochelle.

```
5 'MINI 3D par Eriorg
10 MODE 1:INK 1,20:INK 2,14:INK 3,8
20 FOR a=0 TO 200
30 PLOT 0+a,400-a
40 DRAW 639-a,400-a,3
50 DRAW 639-a,0+a,1
60 DRAW 0+a,0+a,2
70 DRAW 0+a,400-a,1
80 NEXT
90 GOTO 90
```





Ah ! Robby est parti au club médi-terre-armée depuis presque un an. Et il va nous revenir en pleine forme j'espère très bientôt. Ce liteul programme affiche "VIVE ROBBY ET LE CACA !" à la façon de superman.

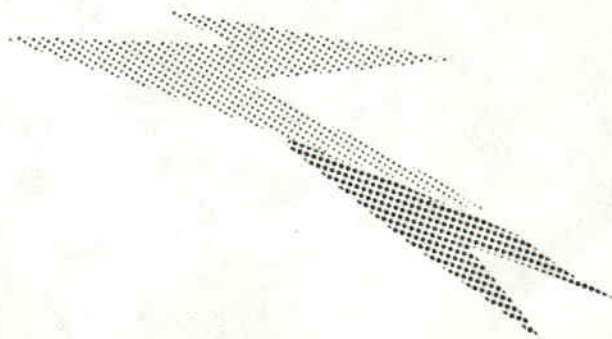
```
10 'PROGRAMME-HOMMAGE à ROBBY
20 'QUI EST BIENTOT DE RETOUR
30 'PAR LANTARUS
40 MODE 2:TAG:DEG:FOR A=1 TO 270
50 MOVE 200+190*SIN(A),300+190*COS(A):PRINT"VIVE ROBBY ET LE CACA !!";
60 NEXT
```

Comment ne pas vous tordre de rire devant ce super programme? Je ne sais pas. Moi, j'ai pas réussi. C'est un programme qui compose tout seul un poème ou plutôt des poèmes en infinité complètement hilarants. Vous pouvez tout à fait modifier les DATAS pour mettre les données de votre choix à condition de changer le numéro de la boucle en ligne 220. Amusez-vous bien.



5 MODE 2

```
10 DATA bidouille,prend,regarde,dit,mange,est,a,déconne,lit,s'assoit sur
20 DATA miaule,aboie,écoute,gueule,beugle,aime,adore,est fou,est débile
30 DATA est super,est génial,chante,voit,marche dans,pleure,rigole de
40 DATA joue à,dort avec,téléphone à,appelle,escalade,achète,rote sur
60 DATA Le Chef,Pierre,Sined,Robby,Lipfy,Poum,Lolo,Septh,Matt Murdock
70 DATA Miss X, Frank Einstein,Rubi,Rambo,Pip,le C.A.C.A,Xavier,Batman
80 DATA Indiana Jones,Clod,James Bond,le crocodile,le téléchargement
90 DATA l'inspecteur Budget,le club 100%,la méthode de Septh,un lecteur
100 DATA l'AMSTRAD,l'ordinateur,AMSTRAD 100%,Micro Mag,Joystick Hebdo
110 DATA à l'AMSTRAD EXPO 90,Génération 4,Amstar & CPC,Start CPC,Syntax Error
120 DATA Runstrad,Micro Switch,la disquette,le clavier,la cassette,casse
130 DATA détruit,bousille,explose,défonce,Loricel,Ubi Soft,Marion Vannier
140 DATA le tee-shirt,le soir,la nuit,un jour,à 4 heures,à midi,le poster
150 DATA le jeu,le soft,le pirate,dans le garage,dans la rédaction
160 DATA chez Al,dans la maison,dans sa tete,la télé,M.Houdbin,M.Granado
170 DATA le chat,Zorro,Fonzie,Richie,Ralph Malf,Howard Cunningham,Marion
180 DATA Chuchie,Potzi,Conspiration,Al,Laurie Bess,Jean-Michel Jarre
190 DATA Vibration,Alf,la radio,une BD
200 RANDOMIZE TIME
210 DIM a$(123)
220 FOR z=1 TO 117:READ y$:a$(z)=y$:NEXT
230 FOR k=1 TO 4
240 FOR l=1 TO 4
250 FOR m=1 TO INT(RND*3)+2
260 d=INT(RND*123)+1:PRINT a$(d);" ";
270 NEXT m
280 PRINT
290 NEXT l
300 PRINT
310 PRINT
320 NEXT k
330 CALL &BB18
340 CLS:GOTO 230
```





# MICRO SWITCH

Micro Switch est un fanzine sur papier. Belle présentation, belle rédaction, vous y trouverez principalement des tests de jeux, des articles sur d'autres fanzines (dans le numéro 4, un article sur votre journal préféré START CPC). Micro Switch est un journal à mon avis sérieux, avec de belles illustrations.

Une chose cependant me déplaît. On peut se permettre quand on s'appelle AMSTRAD 100% de mettre des notes sur des jeux. Mais Micro Switch ne devrait pas se permettre de telles fantaisies et la rubrique "La Poubelle du mois" n'est pas indispensable.

A part quelques points, c'est un bon journal qui vous coûtera 6 FRS par numéro.

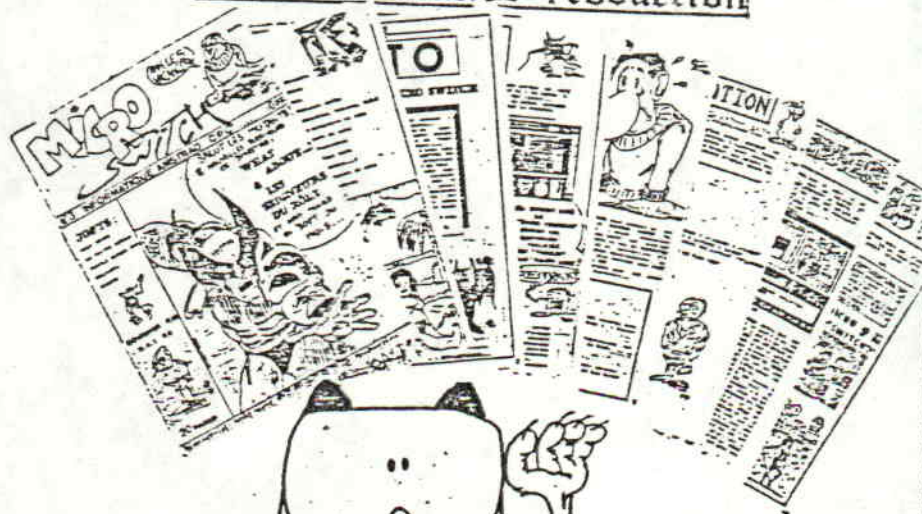
Achetez-le, je pense que ça vous plaira.

Zeus

# MICRO SWITCH

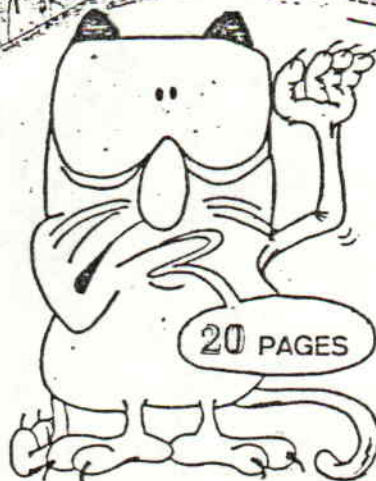
29 RUE CHAPPE  
LILLE 59800

AMSTRAD Production



36.15

COD  
AKELA



BAL

M  
SWITCH  
C  
R  
O

INFORMATIQUE AMSTRAD CPC .... :6FR



# MEURTRES A VENISE

C'est un super jeu d'aventures policières de chez Infogrames. Vous devez découvrir une bombe déposée par des terroristes et arrêter le ou les coupables et dénouer les fils d'une affaire qui vous dérouillera les neurones du cerveau. Vous devrez évidemment trouver la bombe et la désamorcer avant qu'elle n'explose.

Le jeu est fourni avec une multitude d'indices ce qui donne une image plus réaliste du jeu. Vous pourrez dialoguer avec des témoins et des personnages louches. Vous pourrez même les photographier pour les mettre dans votre album photo. Si le jeu s'appelle Meurtres à Venise, il y a une raison. En effet, le jeu se passe entièrement à Venise, vous vous baladerez du pont des soupirs à la place St Marks. Il a de beaux graphismes, un bon scénario et est agréable à jouer bien que difficile au début.

Si vous êtes sages, nous vous donnerons la solution complète dans le prochain numéro.

Le Croco Magnon,  
ZEUS

## L'AVIS DE LANTARUS :

Ah que voilà un jeu qu'il est bon! Il est vachement dur mais aussi vachement bon. L'un n'empêche pas l'autre.

Cette fois-ci, c'est papy Brocard qu'il s'en est mêlé. Et quand papy Brocard s'en mêle... L'atout majeur de ce jeu est qu'il possède des indices réels ce qui rend impossible toute forme de piratage. Bravo Infogrames, c'est peut-être là que se trouve la solution à cet abominable fléau.

Bref, comme dirait Robby, si vous n'achetez pas ce soft ça veut dire que vous l'avez volé.

Lantaros

VOUS AVEZ UN PROBLEME DE PROGRAMMATION ?  
VOUS NE COMPRENEZ RIEN A L'ASSEMBLEUR ?  
VOTRE PROPRE PROGRAMME NE MARCHE PAS ?

WOUAI!!!  
ET ALORS!?

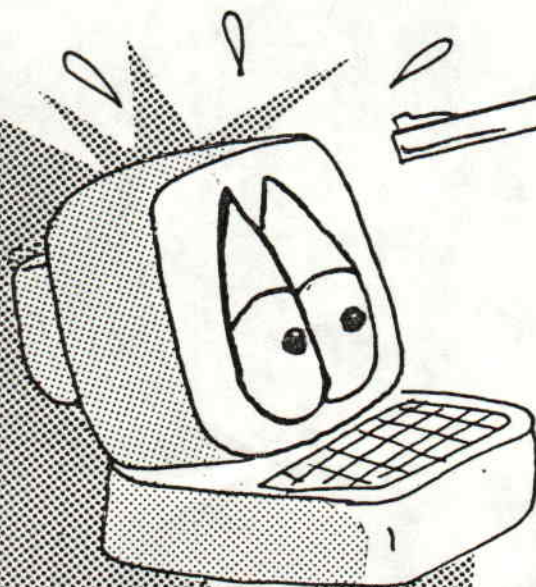
ALORS ERIORG PEUT VOUS AIDER !

Un nouveau service de Start CPC vient de se créer : Questions à Eriorg.

Alors, si vous avez un problème, écrivez-lui à :

Questions à Eriorg  
Start CPC  
Laurent Schneller  
La Retaudière  
37130 Langeais

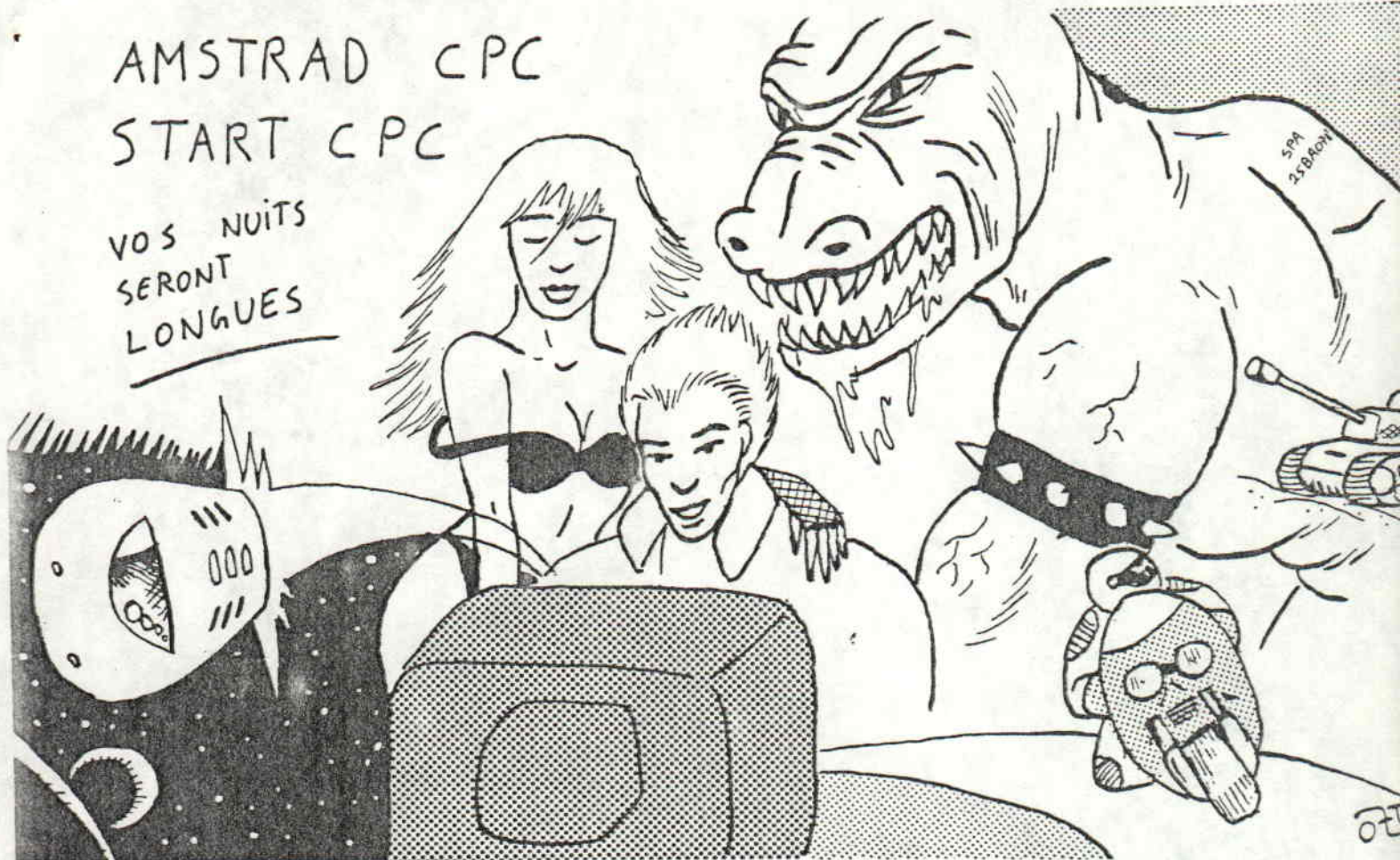
Eriorg répondra à 100% à toutes les lettres qu'il recevra (n'oubliez pas le timbre à 2,20 F ou à 2,30 F si c'est après le premier janvier 1990).





AMSTRAD CPC  
START CPC

VOS NUITS  
SERONT  
LONGUES





Savez-vous que le premier janvier 1990 le timbre à 2,20 f passe à 2,30 f ? Ah, il avait tenu longtemps, celui-là ! Alors surtout n'oubliez pas d'affranchir vos lettres en conséquence. Pour l'abonnement, si vous vous abonnez avant le 1er janvier, ce sera 12 timbres à 2,20 f, sinon 12 timbres à 2,30 f... Faites votre choix !!!



# START

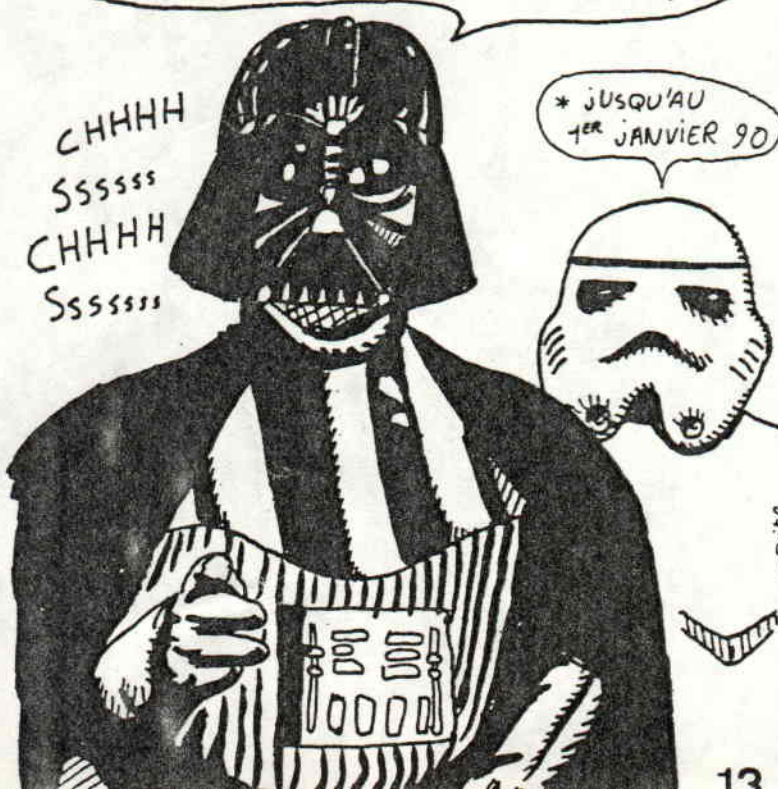
## CPC

LA RETAUDIERE, 37130 LANGEAIS  
TEL: 47-96-66-81

**DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:** Louis Elot  
**REDACTEUR EN CHEF:** Laurent Schneller  
**REDACTEUR ADJOINT:** Grégoire Schneller  
**MAQUETTE & DESSINS:** Olivier Texier  
**TESTS DE JEUX:** David Guix

Depot legal n. 10 - 1989

(POUR 26,40 F\* PAR AN,  
ABONNEZ-VOUS !!)



### BULLETIN D'ABONNEMENT

J'ai décidé de m'abonner !!!  
(en voilà une idée qu'elle est bonne !)

Je reçois tous les deux mois Start CPC, ce canard que vous lisez en cachette de peur qu'on vous le vole !!

Pour ça, il faut nous envoyer 12 timbres à 2,20 frs. (pour 4 numéros. Frais de port compris) Avec le bon d'abonnement ci-dessous:

NOM : .....  
PRENOM : .....  
AGE : .....  
ADRESSE : .....  
TELEPHONE : .....