

21240

START OFF



iiiiAAAAWW
AAHAAH

VIZZZZZ
UURAG

ALIEN KILL
ALIEN KILL

BIMESTRIEL N.10

ETIT

Chers lecteurs, nous avons le regret d'annoncer que LANTARUS sera absent de ce numéro. Notre rédacteur en chef a décidé de prendre quelques vacances. Mais rassurez-vous,

ZEUS sera là pour le remplacer. Vous retrouverez vos rubriques habituelles : ERIORG et ses initiations, TEO avec sa B.D., j'ai nommé TRIGGER, et ZEUS avec ses tests et dans ce numéro un récapitulatif de bons fanzines existants actuellement.

J'allais oublié: quelqu'un (malheureusement) a gagné le concours : "plus une faute dans START CPC". Ce quelqu'un s'appelle Ambroise THIELLY et habite à DOLE, il recevra son kit de téléchargement dans les plus brefs délais. La faute se trouvait en dernière page: une faute d'accentuation sur DEPOT LEGAL. Passez de bon moments en notre compagnie. Bonne lecture...

La REDACTION

SOMMAIRE

- LE POKE

- LA COMPIL'

- HARRY COOVER

& LES 5 BUGS

- TEST

- LA FANZINE MANIA

- B.D. : TRIGGER

BIMESTRIEL N.10

LE POKE

Bonjour tout le monde ! Ca va depuis 2 mois ? Moi très mal. Enfin ... Donc ces deux mois-ci, nous allons étudier les instructions INC, DEC, CALL et RET.

INC

Très simple ! Elle sert à incrémenter, à additionner 1 à un registre (8 ou 16 bits) précisé (exemple: INCA ajoute 1 à la valeur de A. Si A était égal à 255, il devient 0) ou éventuellement la valeur contenue dans une adresse pointée par HL : INC(HL)

DEC

La syntaxe est la même qu'INC, en remplaçant INC par DEC. Mais DEC enlève 1 (décrémente) et si la valeur était 0, elle devient 255.

CALL

C'est l'équivalent de l'instruction Basic GOSUB. Mais au lieu d'un numéro de ligne, c'est une adresse qu'il faut: CALL #4000 appellera la routine en #4000, et y restera jusqu'à ce que l'on rencontre un RET (équivalent de RETURN), où le programme reprendra où il s'était arrêté. En assembleur, je vous rappelle qu'il est possible de mettre une étiquette à la place de toute adresse, ou, avec EQU (numéro 7 de START CPC) de toute valeur. CALL MACHIN ira à l'étiquette MACHIN.

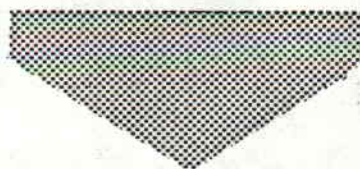
CODES MACHINE

Les codes machine, maintenant. Je vous rappelle que cette liste est en hexadécimal, et que nn veut dire valeur 16 bits stockée à l'envers.

03 : INC BC	23 : INC HL
04 : INC B	24 : INC H
05 : DEC B	25 : DEC H
0B : DEC BC	2B : DEC HL
0C : INC C	2C : INC L
0D : DEC C	2D : DEC L
13 : INC DE	34 : INC (HL)
14 : INC D	35 : DEC (HL)
15 : DEC D	3C : INC A
1B : DEC DE	3D : DEC A
1C : INC E	C9 : RET
1D : DEC E	CD : CALL nn

A la prochaine fois

ERIORG



QUESTIONS A ERIORG
Start CPC
Grégoire Schneller
B.P 19
37130 Langeais

LA COMPIL'

Je vais vous testé un compil' de chez INFOGRAMES, assez anciennes mais qui ne manque pas d'intérêts. Les FUTURISTES, c'est une compilation de 8 jeux dont certains ont déjà été testé dans START CPC.

BOB MORANE SCIENCE FICTION

C'est un rappel que je vais faire. En effet celui-ci a déjà été testé dans START CPC numéro 3. C'est un jeu d'arcade où vous devrez aller dans une prison de l'espace intersidéral pour délivrer votre meilleur ami Bill Ballantine. Votre tâche sera rendue difficile car robots et monstres de toutes sortes seront là pour vous barrez le chemin.

Bien heureusement pur vous, le colonel GRAIOR de la patrouille du temps vous a doté d'un pistolet laser et d'un bouclier magnétique. Le pistolet est auto-énergétique, c'est à dire qu'il vous permet de jouer sans vous préoccupé des munitions. Dans le jeu vous devrez diriger le viseur de votre pistolet sur les cibles. Je pense que l'on peut établir un parrallèle avec PROHIBITION, pour ceux qui connaissent. Ce qui m'a le plus impressionné c'est la pureté et la finesse des graphiques. C'est un jeu très rapide. Vos chances de réussite sont proches de zéro. Alors ... Bonne chance.

DESPOTIK DESIGN

Un homme, sans scrupule, a piraté les programmes nécessaires à la création de la vie. La Terre, menacée, vous donne donc pour mission d'aller tuer les imposteurs et de redonner aux ordinateurs leurs programmes initiaux.

Pour réinitialiser ceux-ci, vous devrez dans les salles qui se présentent à vous, redonner le bon ordre aux modules, pour ainsi les faire ressortir par les portes de la vie.

Bien conçu mais assez compliqué, DESPOTIK DESIGN est un bon jeu, mais patience ... Vous en aurez besoin ...

AUJOURD'HUI: TROIS
GENERATEURS A
REACTIVER, DEUX
SAVANTS A LIBERER
UNE BASE A
DETRUIRE, DES
VAISSEAUX A
SUPPRIMER ET
LA TERRE A
SAUVER.....





Z comme Zark Davor

Le scénario de jeu est d'une simplicité enfantine : les idiots, on pense à vous !

En effet vous devrez détruire des vaisseaux ennemis et après, en avoir eu 10 vous obtiendrez des bombes. Celles-ci quand vous en aurez un nombre suffisant vous permettrons de rentrer au hangar afin de pénétrer dans le tableau suivant.


C'est un formidable (hum! n'exagérons pas) jeu d'arcade avec des graphismes convenables. Et bien que le principe soit simple (progresser dans les tableaux) on s'amuse !!!




STARBOY

Vous venez de débarquer dans un univers inconnu ...

N'écoutez que votre courage, vous vous décidez à franchir différentes étapes qui se compliqueront au fil des tableaux. Les mines, les robots, les projectiles seront chargés de vous barrez le chemin, mais vous réussirez si vous êtes rapides et vigilants. Un jeu de plate-formes convenables. On peut établir une comparaison avec ANDROID II.

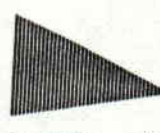


LE SYNDROME



Une source d'énergie nucléaire basée sur la Lune a quelques problèmes. Et l'ordinateur central subit quelques dégâts. Vous le justicier sans peur et sans reproche êtes jugés être le seul à pouvoir atteindre le poste de commande et à tout remettre dans l'ordre.

Pour atteindre votre vous devrez "visiter" 194 salles du complexe nucléaire et agir sur les terminaux responsables de la surchauffe du réacteur. Ce jeu n'a rien pour plaire, mauvais scénario que je trouve d'une rare originalité et des graphismes dont je parlerais pas car ils sont nuls !!!



OBSIDIAN

Là aussi il s'agit d'un rappel. La station orbitale l'HEPISS a été construite sur un astéroïde à l'aide d'un générateur de puissance. C'est une énorme structure protégée par un champ de gravité alimenté par les 5 moteurs du vaisseau. Un champ de radiation a désactivé le système de protection. Vous devrez, pour réactiver, initialiser les vaisseaux et refaire leurs plans de vol. A l'aide de certains objets, vous allez réactiver les sécurités. Le temps vous est compté et vous disposez d'une indépendance énergétique réduite. Bonne chance ...

HARRY COOVER & LES BUGS

CYBOR

Vous le CYBOR de type JMT61 on vous lance un appel pour une mission souterraine : vous devrez détruire immédiatement la pile thermonucléaire RAZ. Automatiquement tout ceux qui s'opposeront à l'exercice de votre mission sera évité ou détruit. Toutefois vous devrez surveiller vos ressources énergétiques. L'ordre de mission vous laisse de tout mouvements. Bon jeu bien que lent ... très lent.

CRAFTON & XUNK

Le but du jeu est de découvrir la chambre de ZARXAS, un ordinateur de contrôle galactique et de pouvoir y accéder. Pour cela vous devrez découvrir 8 chiffres détenus par des savants. Vous pourrez les interroger en utilisant des objets, qui judicieusement dirigés vous permettrons d'arriver à votre but, car dans le cas contraire l'ordinateur serait menacé de destruction. Vous CRAFTON et votre procéphale XUNK, êtes des spécialistes des missions dangereuses. Alors attention et au travail !

Ce jeu n'a pas des graphismes extraordinaires mais le scénario et le caractère attractif en font un bon jeu

Dans l'ensemble c'est une bonne compil', avec une réserve pour "LE SYNDROME", autrement c'est satisfaisant.

ZEUS, TOUJOURS ET ENCORE



Chers lecteurs, je suis très mécontent après vous. En effet la rédaction a eu le regret de constater qu'aucun de vous n'avait envoyé de listings. Si vous continuez ainsi la rubrique risque de mourir. Et maintenant plus d'excuses, les vacances approchent. Alors triturez-vous les méninges et envoyez-nous vos listings. Le kit de téléchargement est remis en jeu ainsi que l'abonnement.

ZEUS, L'INVULNERABLE

POP UP

Du nouveau chez INFOGRAMES: POP UP. Je l'ai testé pour vous. C'est un jeu comme on les fait chez INFOGRAMES, c'est à dire un bon jeu. Suite à ce test vous trouverez la présentation de 2 jeux, toujours chez INFOGRAMES, qui viennent de sortir sur CPC: SIM CITY et WELLTRIS.

POP UP est un jeu attrayant par son aspect original et innattendu. De toute manière comme à chaque fois avec INFOGRAMES vous ne serez pas déçu. Alors, faites leur confiance et faites moi confiance, POP UP est un bon jeu, achetez-le !!!

Tout d'abord, je commencerais par vous dire que POP UP est un jeu de plate-formes. Avec votre balle rebondissante, vous irez depuis le Big Bang jusqu'à la Préhistoire en passant par le Moyen Age, le XXe Siècle et enfin le Futur. Obstacles et dangers ne vous faciliteront pas la tâche et vous devrez les éviter en faisant fonctionner les neurones de votre cerveau (quelle horreur...), et en jouant d'une extrême habileté. Le but du jeu est donc de parcourir les tableaux. En rebondissant sur les plate-formes figurant sur les tableaux, outils et comestibles vous seront indispensables pour la suite de votre périlleux voyage à travers le temps. L'éditeur sera l'instrument idéal pour créer vos propres tableaux et avoir ainsi une infinité de combinaisons de jeux. Bien que le scénario soit assez simple, POP UP est un jeu qui m'a séduit. Sa conception permet tant aux grosses têtes qu'aux habiles de jouer longtemps sans se lasser. Les graphismes représentant chaque époque sont plus que corrects.



SIM CITY est un simulateur de ville. Le but du jeu est de prendre place à la tête d'une ville tout comme un maire, et de gérer les affaires de la ville. A partir de moyens divers vous devrez réaliser la ville de vos rêves.

Suite logique de TETRIS, WELLTRIS est un jeu conçu par le soviétique Alexey Pajitnov. Dans ce casse-tête, vous devrez

manipuler des pièces qui tombent d'un puits carré et de les emboîter dans le fond pour faire le plus grand nombre de lignes complètes.

ZEUS, L'ETERNEL

FANZINE MANIA

Amis lecteurs, dans le monde des fanzines, beaucoup de personnes passionnées tout comme vous de micro suent sang et eau afin de vous fournir chaque mois, tout les deux mois ou bien même tout les trois mois, un fanzine dans lequel ils ont mis toute leur énergie pour vous procurer à vous les fanas, un journal de bonne qualité. C'est pourquoi dans ce numéro de START CPC, la rédaction a décidé de faire le tour des meilleurs fanzines sur papier qui existent actuellement.

RUNSTRAD

Déjà testé dans START CPC numéro 4, il est bon de vous remonter RUNSTRAD dans ce numéro. En effet, ce fanzine mérite une attention toute particulière. La présentation est très correcte (pour ne pas dire super !). La première page est toujours construite selon le même procédé. Barbant me direz-vous ? Pas du tout, bien au contraire. Les digitalisations qui figurent sur cette première page (et ailleurs), font que tout les



mais les lecteurs de RUNSTRAD découvrent une UNE toujours différente mais aussi sublime que la précédente.

Son sommaire est très fourni, et les tests de jeux mérite que je m'arrête dessus un instant. En effet ces tests de jeux, précis, critiques mais justes, sont vraiment bien faits. Vous trouverez aussi des tests, des dossiers, des bidouilles et diverses autres choses. Si START CPC n'existait pas je vous dirai: c'est le meilleur.

RUNSTRAD

58, rue de la Briqueterie
17000 LA ROCHELLE

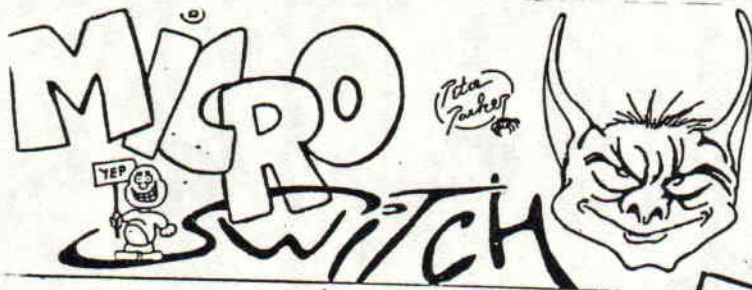


DEEK-POKET

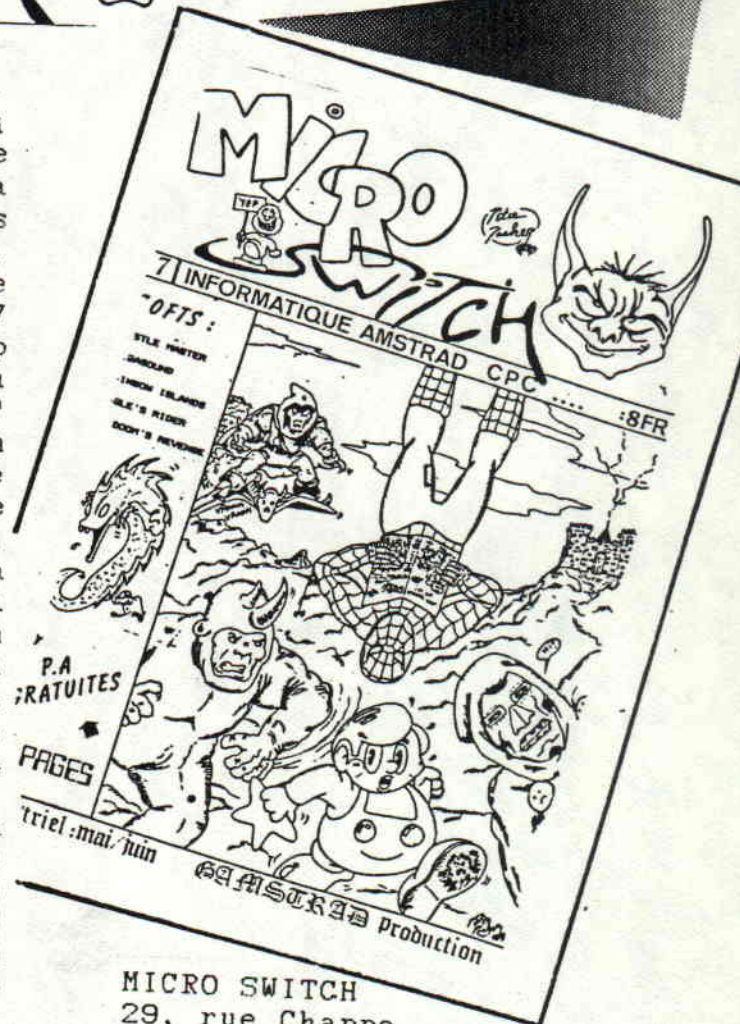
De même PEEK POKET a sans doute une des plus haute place dans le domaine des fanzines. Super présentation, très bonne maquette, nombreuses rubriques, ce journal a tout ce qu'il faut pour que nous le considérons comme un journal pro. Vous y trouverez des petites annonces, des hits, des bidouilles... Bref tout ce qu'il y a dans un bon journal. Et, malgré mon attachement à START CPC, PEEK POKET tient une grande place dans mon coeur. A se procurer absolument.

DEEK-POKET

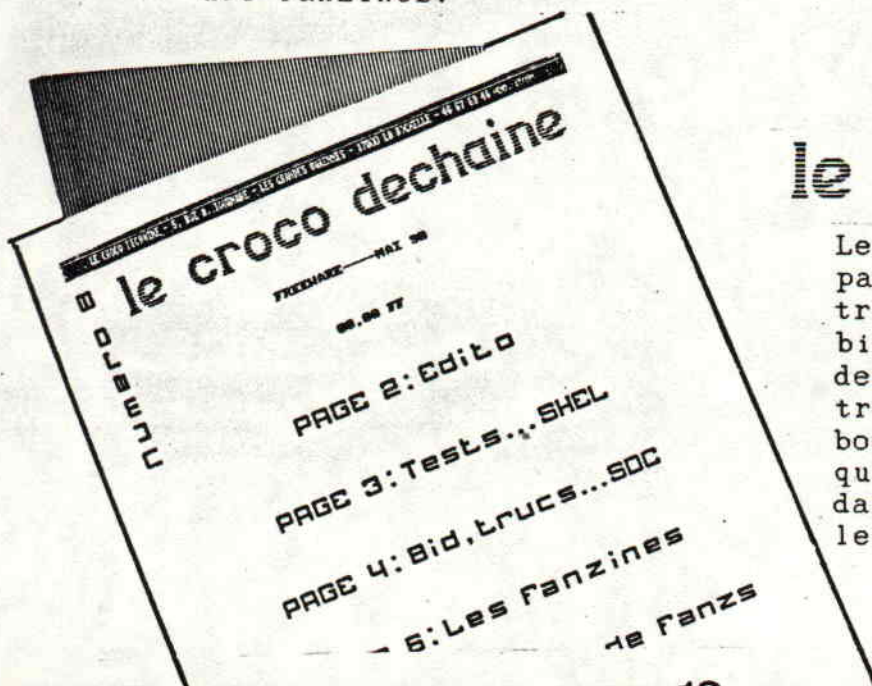
4, rue du Courtillet
60150 MACHEMONT



Différent mais tout aussi intéressant, MICRO SWITCH reste un bon fanzine. Ce qui m'a marqué le plus ce sont les tests de jeux. Nombreux, ceux-ci vous permettent de jeter, avec en moyenne 6 à 7 jeux par numéro, un coup d'oeil sur les nouveautés ou bien même sur les "ANCETRES" figurant sur CPC. Présentation correcte, avec un coup de chapeau au dessinateur qui joue vraiment bien son rôle. Cependant je déplore la présence de la rubrique: "la Poubelle du Mois". On donne son avis, soit, mais classer un jeu de cette manière pourrait frustrer certaines personnes aimant ce jeu. Le classer c'est mettre une croix dessus. Globalement, je pense que cela vous plaira, vous aurez le choix des rubriques (c'est un avantage), et malgré quelques détails, MICRO SWITCH reste en bonne place dans le hit parade des fanzines.



MICRO SWITCH
29, rue Chappe
59800 LILLE



le croco dechainé

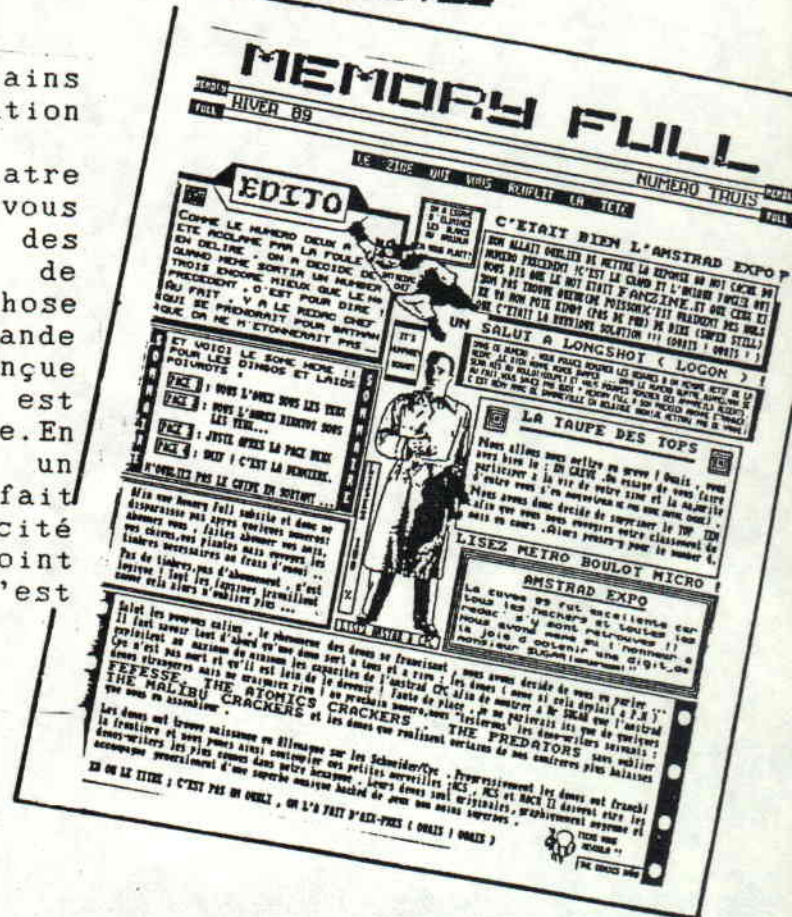
Le CROCO DECHAINED compte 2 pages. Dans ces 2 pages vous trouverez des tests, des bidouilles, des dossiers sur des fanzines. Ce fanzine est très clair, possède une assez bonne présentation et je pense qu'il a lui aussi sa place dans notre classement. Je vous le conseille, ça vaut le coup.

Le CROCO DECHAIINE
5, rue A. Tournade
Les Grandes Varennes
17000 La ROCHELLE

MEMORY FULL

MEMORY FULL possède certains atouts quant à sa présentation et à son contenu. Il est constitué de quatre pages dans lesquelles vous découvrirez, des tests, des informations, des annonces, de la programmation. Et, chose étrange et rare, une bande dessinée entièrement conçue sur ordinateur, vous est présentée. On apprécie. En résumé MEMORY FULL est un fanzine tout à fait intéressant qui doit susciter votre curiosité. Le seul point faible de ce fanzine c'est qu'il soit saisonnier.

MEMORY FULL
Centre Commercial Informatique
Rue J.J. ROUSSEAU
62680 MERICOURT



3 POUCE MAG
4, rue du cdt LHERMINIER
33600 PESSAC

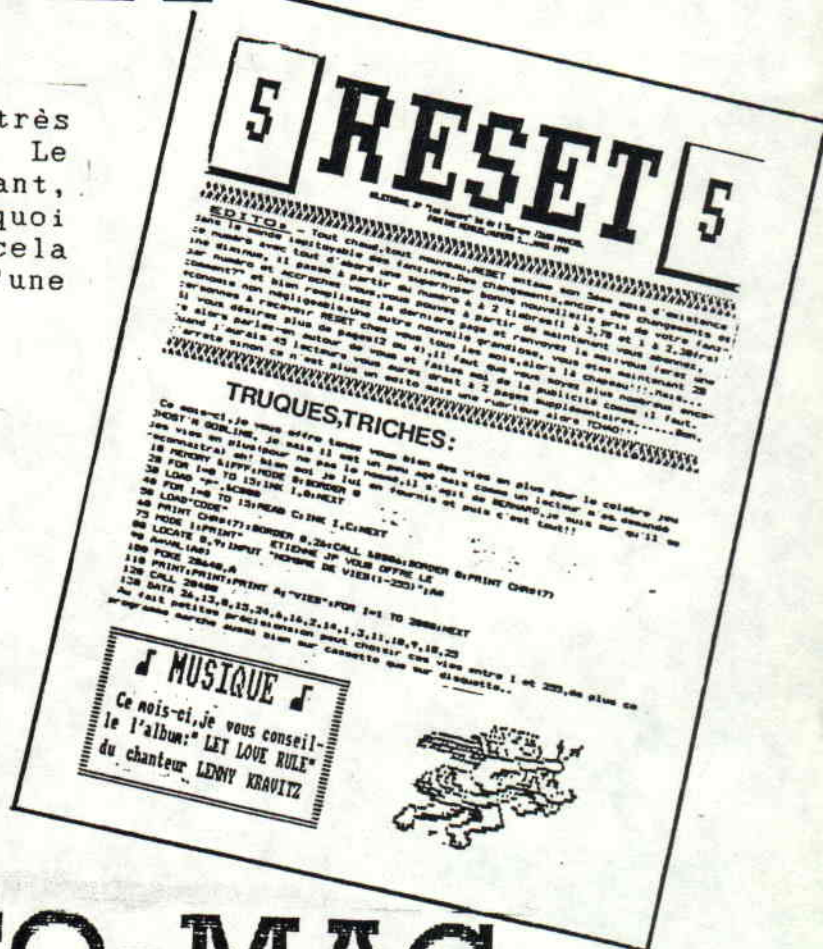
3 POUCE MAG est un fanzine, différent des précédents. En effet 3 POUCE MAG est un journal de poche. C'est un bon fanzine avec des articles convenables. Seulement l'impression laisse à désirer.



RESET

RESET, est un fanzine très complet tests, dossiers ... Le contenu est très intéressant, distrayant même, c'est pourquoi il est dommage que tout cela soit compromis à cause d'une mauvaise maquette.

RESET
Mr Etienne JP
"les Fossés" bd de L'Europe
72600 MAMER



CROCO-MAG



Composé presque exclusivement de test de jeux et de fanzines et de bidouilles, CROCO-MAG vient lui aussi s'ajouter à ce récapitulatif de fanzines. Ce fanzine est présenté tel un vrai journal. Humour et précision seront au rendez-vous pour vous faire découvrir et vous informer sur le monde de l'AMSTRAD. Bonne maquette mais cependant une chose est à regretter: l'impression laisse un peu à désirer. Bref, ce journal est très convenable et présente toutes les caractéristiques d'un journal de qualité.

CROCO-MAG

CROCOMAG-Laurent KNAUGHT
14, allé Collette
78260 ACHERES

Voilà, c'est fini. J'ai essayé d'être juste dans mes commentaires, j'espère que vous les apprécierez.

ZEUS, L'ETERNEL

DERNIERE MINUTE

Un nouveau fanzine vient de naître. Il se nomme "CROCO PASSION". Il présente une particularité : en effet ce fanzine est entièrement réalisé par une "fille", chose assez rare dans le monde des fanzines. Mais ne soyons pas misogines et souhaitons-lui la bienvenue dans notre monde. Maintenant parlons plus en détails de ce fanz. Une chose m'a agréablement surpris : ce journal pour son premier numéro est, au niveau de la maquette et de la présentation, capable de rivaliser avec beaucoup de journaux existants depuis beaucoup plus longtemps. C'est le premier point. Le contenu ne vous décevra pas, car avec tests, bidouilles, astuces et autres "CROCO PASSION" est un journal très complet.

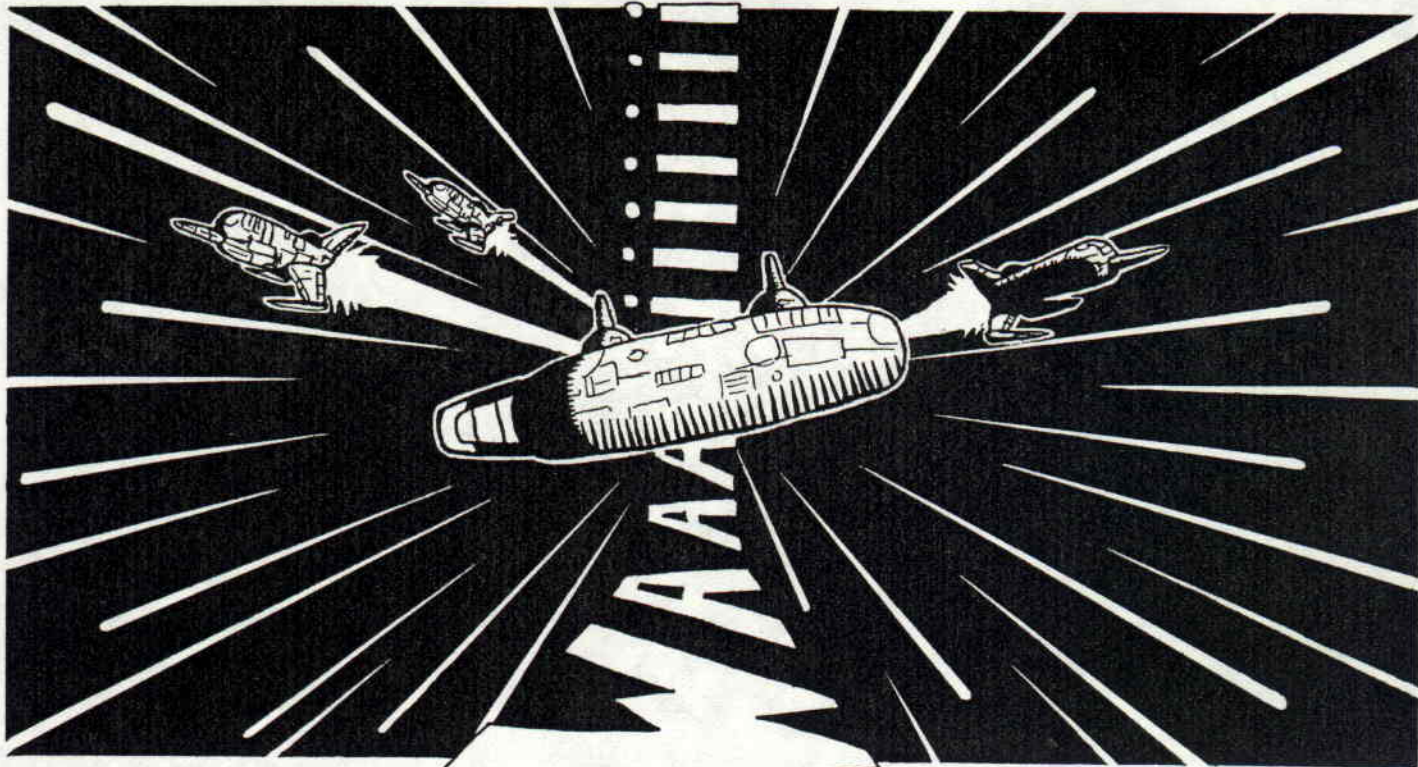
Bref, je ne peux qu'encourager cette unique rédactrice à continuer dans ce sens. Et encore une fois, bienvenue dans ce monde des fanzines, j'attends impatiemment le prochain numéro.



CROCO PASSION
COUTELIER SANDRINE
3, rue des Hortensias
91380 CHILLY MAZARIN

Tel: 69-34-62-91 après 18h30

ZEUS, L'ETERNEL



OU EST-CE QU'IL...



COLLISION - COLLISION

OUI, OUI, JE SAIS.....

DOMMAGES 27% - DOM...

FERME LA !!

FELICITATION VOUS MERITEZ BIEN VOS 90 000 CR

OUAIS..... MAIS IL Y A UNE CHOSE QUE JE NE COMPREND PAS : COMMENT ONT-ILS SU QUE VOUS ETIEZ A BORD?!

SIMPLE : MES HOMMES LEUR ONT DIT

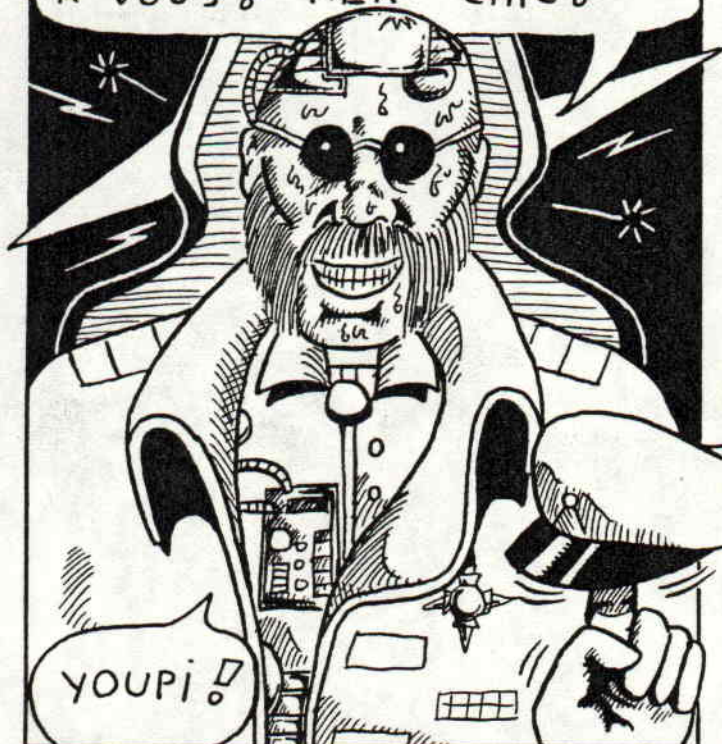
REPETEZ
MOI ÇA



A CETTE HEURE CI, MON
MAÎTRE DOIT ÊTRE DANS LE
277^{ÈME} SECTEUR, JI SUPPOSE



CHAI PAS MON P'TIT GARS,
MAIS MAINTENANT, CHUIS
A VOUS ! -KLIK- CHIC !



YOUPI !

JE ME PRÉSENTE : GARDE DU CORPS
TECHNOS DU GÉNÉRAL EL KAÏZERK
COMME JE LE DISAIS, VOUS ÊTES
PARFAIT..... COMME LEURRE !!



FAUDRA SONGER A
EN FAIRE VOT' METIER
MON P'TIT GARS

ET VOUS AVEZ UNE DIRECTION
PRÉCISE ?



ET EN PLUS IL DÉBLOQUE
(AUTODESTRUCTION ?)

DANS CE CAS, JE CROIS POUVOIR
FAIRE UN ÉCHANGE, UN
TECHNOS EN VAUT UN AUTRE,
NON ?

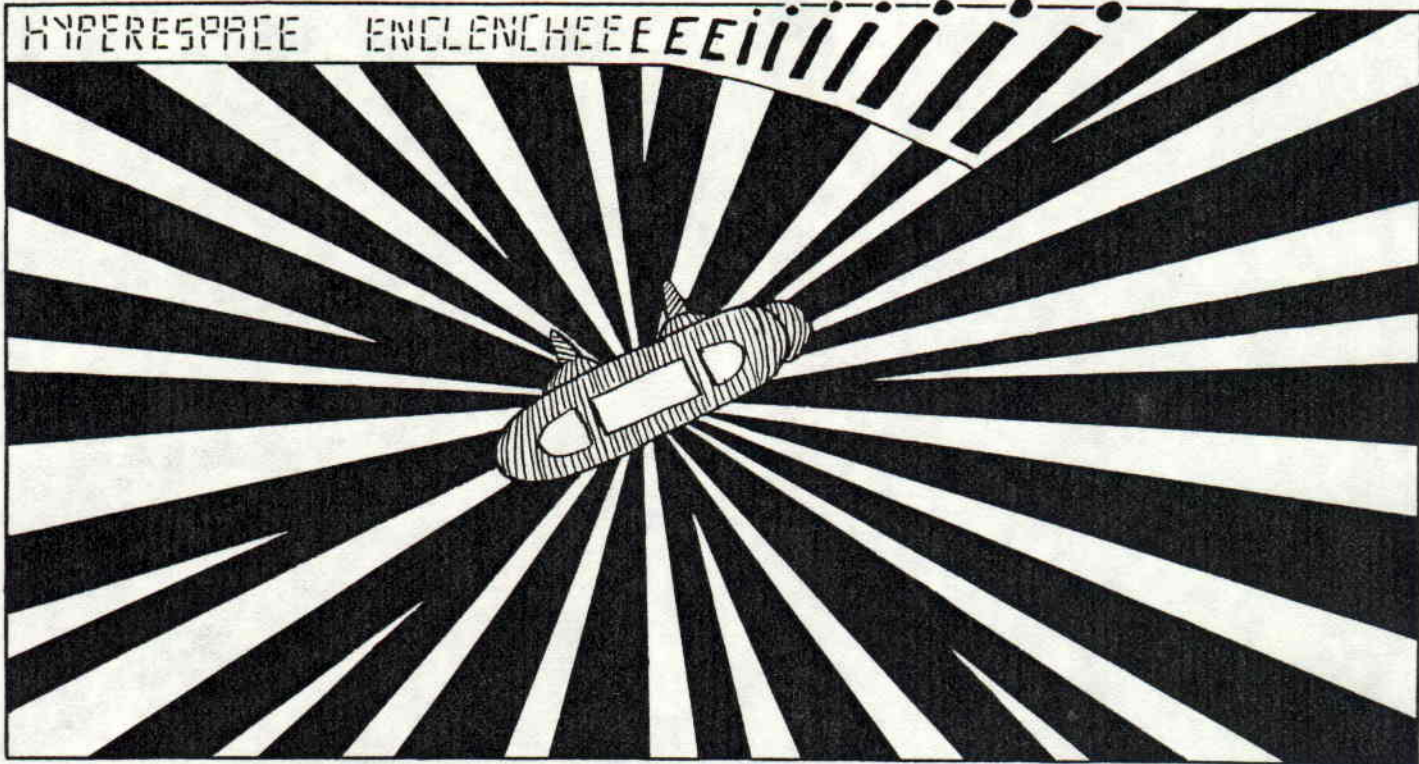


STELLA, LAISSE
TOMBER LES
FAUSSES COORDO-
NÉES, ON FILE
SUR DENEbola

TEXTE

HYPERESPACE

ENCLENCHEEEEEEEiiiiiii



PLUS TARD

AH JE LE RETIENS CE
FOUTU MÉTÈQUE !



J'ADMET QUE LE GÉNÉRAL
ÉTAIT EN MAUVAIS ÉTAT,
MAIS ME REFILER UNE
TECHNOS AMOUREUSE !

OH LIBÈRE-MOI, TRIG', JE TE FERAIS
DE GROOOOS BISOUS !



FIN

TEXTER 3-6-90



START

CPC

B.P 19, 37130 LANGEAIS
TEL : 47-96-66-01

DIRECTEUR DE LA
PUBLICATION : Louis Blot

REDACTEUR EN CHEF :
David Guiot

REDACTEUR ADJOINT :
Grégoire Schneller

MAQUETTE & DESSINS :
Olivier Texier

TESTS DE JEUX :
David Guiot

Nous remercions Mme. Amort
pour son aimable collaboration

Dépot légal n. 10 - 1989



ON S'ABONNE ?

AVEC QUEL
ARGENT

ON N'A MEME PAS 27.60F



BULLETIN D'ABONNEMENT

J'ai décidé, après avoir
mûrement réfléchi de m'abonner
à la merveilleuse revue Start
CPC. Je la reçois tous les
deux mois si j'envoie 12
timbres à 2,30F (pour 4
numéros. Frais de port
compris) et le bon
d'abonnement ci-dessous :

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