

# START CFC

**NOUVELLE  
FORMULE**



27 PAGES !!!

TEXPER!



## EDITORIAL

Les heures tournent, les jours passent et les mois s'écoulent mais START CPC est toujours là, fidèle au poste.

Mais, cette fois-ci, START CPC change un peu de look car un nouveau dessinateur fait apparition dans la rédaction. Manu n'avait plus le temps de se consacrer au dessin car, en seconde, il faut bosser dur. Je vous présente donc le nouveau dessinateur. Il s'appelle Olivier Texier et nous a contacté par l'intermédiaire d'AMSTRAD 100%. Alors nous allons remercier une fois de plus AMSTRAD 100% pour son aide et sans lequel START CPC n'existerait pas.

Prenez l'AMSTRAD 100% numéro 16 à la page 39. La BD qui s'y trouve a été faite par Olivier lui-même ! Alors, Olivier, bienvenue parmi nous et concocte-nous de superbes dessins comme à ton habitude.

Rien qu'à voir la couverture, vous avez un avant goût de la qualité de dessin d'Olivier. Bon, vous avez remarqué que ce START CPC comportait plus de pages que d'habitude. Il en sera donc plus cher. Au moment où nous écrivons cet édito, nous ne savons pas encore le prix qui va être fixé, mais nous allons essayer de le mettre au plus bas, car on est gentils à START, hein ! Et pour les petis veinards qui se sont abonnés (z'avez raison les p'tits gars !), ils réalisent 60% d'économie sur ce numéro. Bien jugé ! Allez, vous aussi, abonnez-vous, on ne sait jamais... Et c'est toujours au même prix !

Nous allons une fois de plus remercier AMSTAR & CPC pour les nombreux abonnés qu'ils nous ont apportés. MERCI ! Allez, on va causer d'aut'chose. Toute la rédaction vous réserve une grande surprise, dans 2 mois car START CPC fêtera ses 1 an !

La Rédaction





# LE BASIC

## END AND STOP

Ah, ces initiations ! C'est fou ce que je manque d'idées ! RRRRZZZ... Oh, pardon, je me suis endormi. MEKESKENOUZALONHETUDIE ? END ! END arrête le programme. Fini, le programme ! STOP arrête aussi le programme, mais affiche "Break in " puis le numéro de la ligne où le listing a été interrompu, comme si vous aviez appuyé deux fois sur ESC.

## ASC

ASC a des rapports avec CHR\$. D'abord c'est une fonction, comme CHR\$ : on peut l'utiliser partout où il y a besoin d'une chaîne : alphanumérique pour CHR\$, numérique pour ASC. Ensuite elle concerne le même jeu de caractères. Elle sert à connaître le code ASCII d'un caractère. Syntaxe :

```
PRINT ( ou autre chose )  
ASC ( "caractère " )
```

## BORDER

... change la couleur du bord. Les numéros des couleurs devraient figurer dans votre manuel si vous n'avez pas piraté votre CPC !

A DANS 2 MOIS !

Eriorg

I AM-MAG, C'EST FINI !

Malheureusement, c'est dur à dire, mais toutes les bonnes choses ont une fin. Xavier Renault, rédacteur en chef successivement d'AMSTRADEMENT VOTRE, AMSTRAD MONTHLY et finalement d'I AM-MAG quitte définitivement la presse fanzineuse. Et c'est bien dommage...

Xavier détient le record de longévité d'un fanzine et aussi le record d'abonnés. En un an et demi d'existence, son fanzine avait aux environs de 218 abonnés. Y faut l'faire quand même !

Bref, pour résumer, c'est le leader de la presse fanzineuse qui disparaît ainsi. Xavier en avait visiblement "marre" et ça se comprend, j'avoue que même moi, des fois...

Il reste néanmoins une petite lueur d'espoir de voir Xavier reprendre un fanzine mais en attendant, vous le retrouverez dans deux mois dans Start CPC pour une grande surprise !

Laurent Schneller.

## PORTRAIT : ERIORG

Je ne m'étais jamais rendu compte que START CPC détenait un record dans sa catégorie. Et oui, je voudrais vous présenter Eriorg, personnage peu commun. Tout d'abord, il est journaliste dans Start CPC pour les rubriques techniques assembleur et basic. C'est bien, mais quand vous saurez qu'il a 10 ans !!! Il connaît l'assembleur sur le bout des doigts même s'il avoue qu'il y a certaines choses qui lui échappent.

" Tout ce que je sais en assembleur, je le dois au cours de Papy Sined dans Amstrad Cent Pour Cent, sans lui, je crois que je ne saurais presque rien. J'espère que Sined nous lit car j'ai un petit cadeau à lui faire : Que penses-tu, de " AS : SANS SOEURS " comme titre de rubrique ? Pas mal hein ! " Et voilà. Vous feriez mieux de l'imiter, à 10 ans il connaît l'assembleur, qu'est-ce que ça va être à 20 ans...

Harry Canner



# FANZINES EN FOLIE...

Les journaux sur disquettes se développent de plus en plus, certains sont meilleurs que d'autres mais on constate dans l'ensemble de gros efforts pour donner de l'allure à son fanzine. Dans Start CPC n.6, j'en ai testé 3. Ils sont tous gratuits mais ils vous coûteront quand même le prix d'une disquette et d'un timbre.



Metro Boutor Micro

CROCODILES

NEWS

No 6 ETE 89

FEIT JOURNAL GRATUIT EN FREEMARE

**OUT ! Ils l'ont prise !**



PAGE 2: EN DIRECT DU SCANNER DART  
LA PRISE DE LA BASILLE

exclusif...

**CROCO MAGNETO**

Le cadeau des pros !

UN SUPER JEU TRÈS TOTALEMENT FREE  
SUR LA FACE B DU CROCO D'ETE  
COPIER-LE POUR VOS AMIS!

si t'as le courage... (ESPACE) PAGE 8





M.B.M. 6 et 7

Faites run "Disc" et vous verrez apparaître quelque chose d'illisible. Illisible par le choix des couleurs et aussi par la méthode qui a été employée.

" Ca devait être original, on ne peut pas lire et ça fait mal aux yeux. "

Après cette présentation qualifiable de nulle, on voit apparaître, ô miracle, quelque chose de très clair. Dans M.B.M, on trouve plusieurs rubriques :

- des tests de jeux
- des articles sur les fanzines
- des pages de présentation de jeux.

Les tests de jeux et les articles sur les fanzines sont, à mon avis, trop critiqués. On doit tester les jeux et donner son avis sans exagérer et ne pas monter à l'échelon le plus haut de l'absurdité. En nous baladant dans M.B.M, nous-nous baladons dans les "fautes d'orthographe". Quel plaisir!!! Les tests de jeux sont accompagnés d'images d'écrans. C'est une chose qu'on apprécie. Dans ce que je peux appeler le début de la fin, on peut lire des renseignements utiles, voir de beaux graphismes... mais par la suite, nous retombons dans l'illisible.

On constate des efforts de programmation appréciables. Cependant, quand M.B.M aura fini de critiquer les créateurs de jeux et les journaux spécialisés, peut-être songera-t-il à être plus objectif dans ses articles. A lire si on a le temps.

Pour tous renseignements, écrire à :

M. Marty Régis  
10, rue de Kirovakan  
92220 Bagneux

Belle présentation digne d'un journal de qualité. On peut dire que la présentation est claire nette et précise. Dans CROCONEWS, vous trouverez des images digitalisées, des tests de jeux, de beaux graphismes, des articles passionnants et surtout quelque chose de vraiment super: des jeux. Dans le n.8, on vous donne un jeu à but non commercial, créé par des passionnés d'informatique qui est simple mais amusant : Crocomagnéto. Croconews est un journal gratuit, bien présenté, à lire absolument.

Vous pouvez vous le procurer à cette adresse :

Croco News  
21 rue Desportes  
93466 Saint Ouen

Micro Boy n.4

Micro Boy a quelque chose de plus par rapport aux autres journaux sur diquette. On ne peut pas dire qu'il soit mieux présenté, mais ça supériorité vient du fait qu'il est plus complet. De tous le journaux sur disquettes que j'ai pu voir jusqu'à maintenant, c'est celui qui propose le plus de choix à ses lecteurs :

- tests de jeux
- Annonces diverses
- Astuces pratiques pour le Basic
- des graphismes
- des images digitalisées
- de la musique
- des concours...

Autant de rubriques ce qui nous fournit un journal plus que complet que j'apprécie à sa juste valeur. Un très bon journal :

Micro Boy  
4 allée Berny d'Houville  
93190 Livry Gargan

Voilà, c'est fini pour les fanzines. A la prochaine,



# LES TESTS

## ▶ OBSIDIAN

La station orbitale l'Hépiss a été construite sur un astéroïde. On contrôle cet 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 leur plan 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...

Mon avis : beaux graphismes, bon scénario. Un bon jeu.

## ▶ LA FORMULE

Le professeur Nitro, croyant boire un verre d'eau, avale en fait une préparation chimique qui le rend si petit qu'il tombe dans la poubelle de son laboratoire. Vous devez rassembler les morceaux de la formule et les ingrédients qui la compose, pour rendre à ce savant sa taille normale.

Mon avis : La formule est un jeu, si je puis dire, qu'on a du mal à apprécier. Les graphismes ne sont pas super, le scénario non plus. Si on s'attendait à un bon jeu, on est déçu.

## ▶ LES DIEUX DE LA MER

Les dieux de la mer regroupe 3 épreuves de ski nautique présentées par Partice Martin. Ce jeu représente certains intérêts : il a de beaux graphismes, un caractère amusant. J'ai dit auparavant qu'il y avait 3 épreuves :

- le saut
- le slalom
- les figures

Certains aiment, d'autres non mais c'est en tout cas, un jeu intéressant dont on ne se lasse pas de jouer.

Mon avis : Un très bon jeu.

Tests de jeux réalisés par Zeus.





# LES PLANS

## DU

# KERNEL

LES PLANS DU KERNEL :

L'HISTOIRE D'UNE HISTOIRE

J'ai mis à peu près une semaine en travaillant 4 à 5 heures par jour pour écrire cette histoire. Il y avait longtemps que je rêvais de faire une telle histoire et c'est la première fois que j'ai le courage d'aller jusqu'au bout. Si vous le permettez, j'ai quelques remerciements à faire.

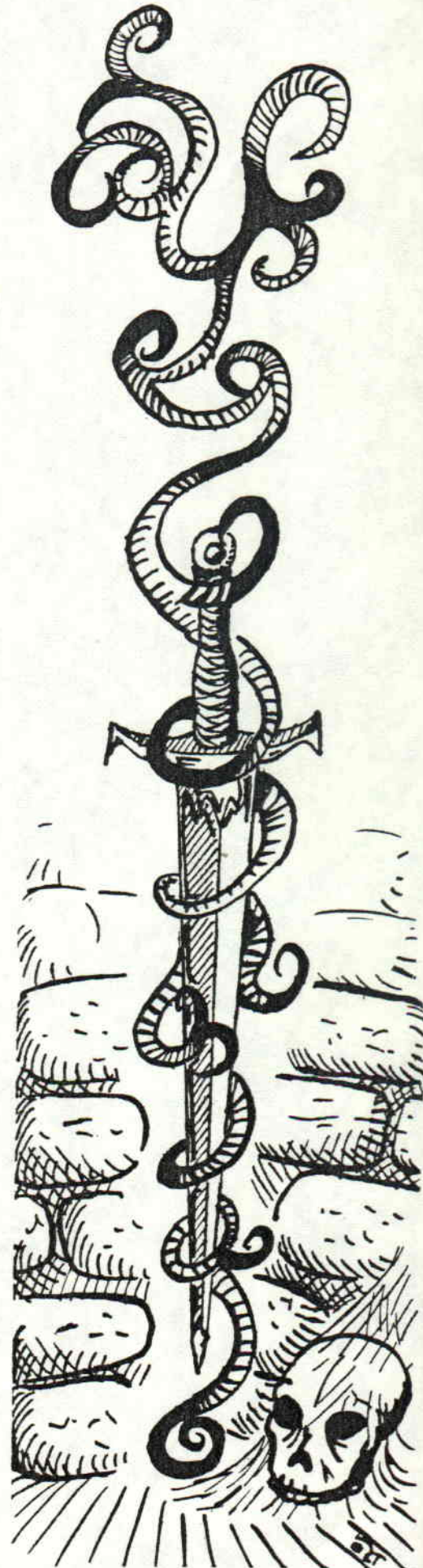
Tout d'abord Eriorg qui a corrigé l'ortographe et qui m'a encouragé et conseillé. Merci Eriorg !

Je voudrais aussi faire un petit clin d'oeil à J.H BRENNAN, le maître incontesté des livres dont vous êtes le héros qui m'a motivé dans la rédaction de cette histoire. Même avec l'arrivée des ordinateurs et des jeux d'aventure, les livres dont vous êtes le héros ont gardé une très grande place.

Enfin, je remercie tous les rédacteurs de fanzines et Amstrad 100%, le meilleur journal du monde (et tout de suite après vient START CPC hein !). J'ai écrit cette aventure presque entièrement sur la musique de Jean-Michel Jarre...

Alors, les lecteurs, écrivez-moi pour me dire si cette sorte de jeu vous a plu. Si oui, je serais prêt à en faire d'autres...

Lantarus





LES PLANS DU KERNEL  
UN GRAND JEU D'AVENTURE !

Ce livre n'est pas comme les autres. Vous ne vous contentez pas de lire, page après page l'histoire racontée par le livre. Non, c'est un livre magique. Il vous transporte en plein dans l'action et c'est VOUS qui en serez le HEROS ! (ou l'héroïne !). C'est VOUS qui déciderez des routes à suivre, des risques à courir, des créatures à combattre... Un crayon bien taillé, une gomme et une feuille de papier sont les seuls éléments dont vous aurez besoin pour mener à bien votre aventure.

BONNE CHANCE ET QUE LES DIEUX DU CPC SOIENT AVEC VOUS.

QUELQUES MOTS SUR VOUS

Dans cette aventure, vous incarnez le plus grand bidouilleur sur CPC du monde entier ! Vous savez tout faire. Vous êtes capable de créer un bon jeu d'aventure en un jour, de fabriquer un joystick à partir d'une boîte à conserves... Vous connaissez toute l'électronique complexe du CPC, tout, sauf... le KERNEL, le grand législateur, le dieu tout puissant du CPC, le grand fyncancier de la galaxie... Et justement, pour votre prochaine expérience, vous aurez besoin du plan de l'électronique du KERNEL. En effet, vous envisagez de le modifier et ainsi supprimer tous les bugs du CPC...

LE TERRIBLE CHATEAU DE ALLONS MICHEL SURGARE

Seulement, un seul être humain détient ces plans. Il s'agit de celui qui a créé le CPC, le génie du silicone, j'ai nommé: Allons Michel Surgare. Votre ambition est d'aller voir Allons chez lui pour lui demander une photocopie du plan du KERNEL. Comme c'est dans un but honnête, vous êtes sûr qu'il acceptera. Oui, mais il y a un hic. Allons Michel Surgare habite dans un château perdu en Ecosse sur lequel on raconte de curieuses légendes. Tant pis, vous irez quand même. Le temps de faire vos bagages, et vous voilà dans l'avion pour l'Ecosse ! Ah oui, au fait... Ca n'a sûrement rien à voir mais vous avez entendu parler de curieux enlèvements de personnalités informatiques.....



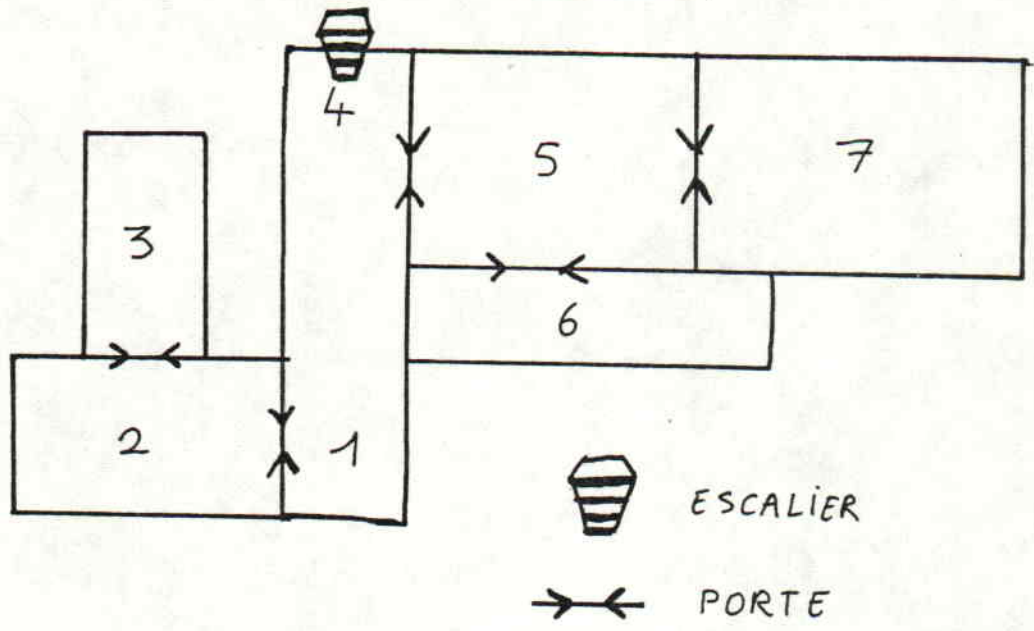
LES COMBATS SE DÉROULENT DE LA  
MANIÈRE SUIVANTE: LANCEZ DEUX DÉS  
POUR VOUS, MULTIPLIEZ LE RÉSULTAT  
PAR 2 ET RETRANCHEZ -LE DES  
POINTS DE VIE DE VOTRE ADVERSAIRE,  
FAITES DE MÊME POUR LUI ET AÏNSI  
DE SUITE JUSQU'À LA MORT D'UN  
DES DEUX ANTAGONISTES.

ET QUE LA MSTRAD SOIT AVEC VOUS !!!

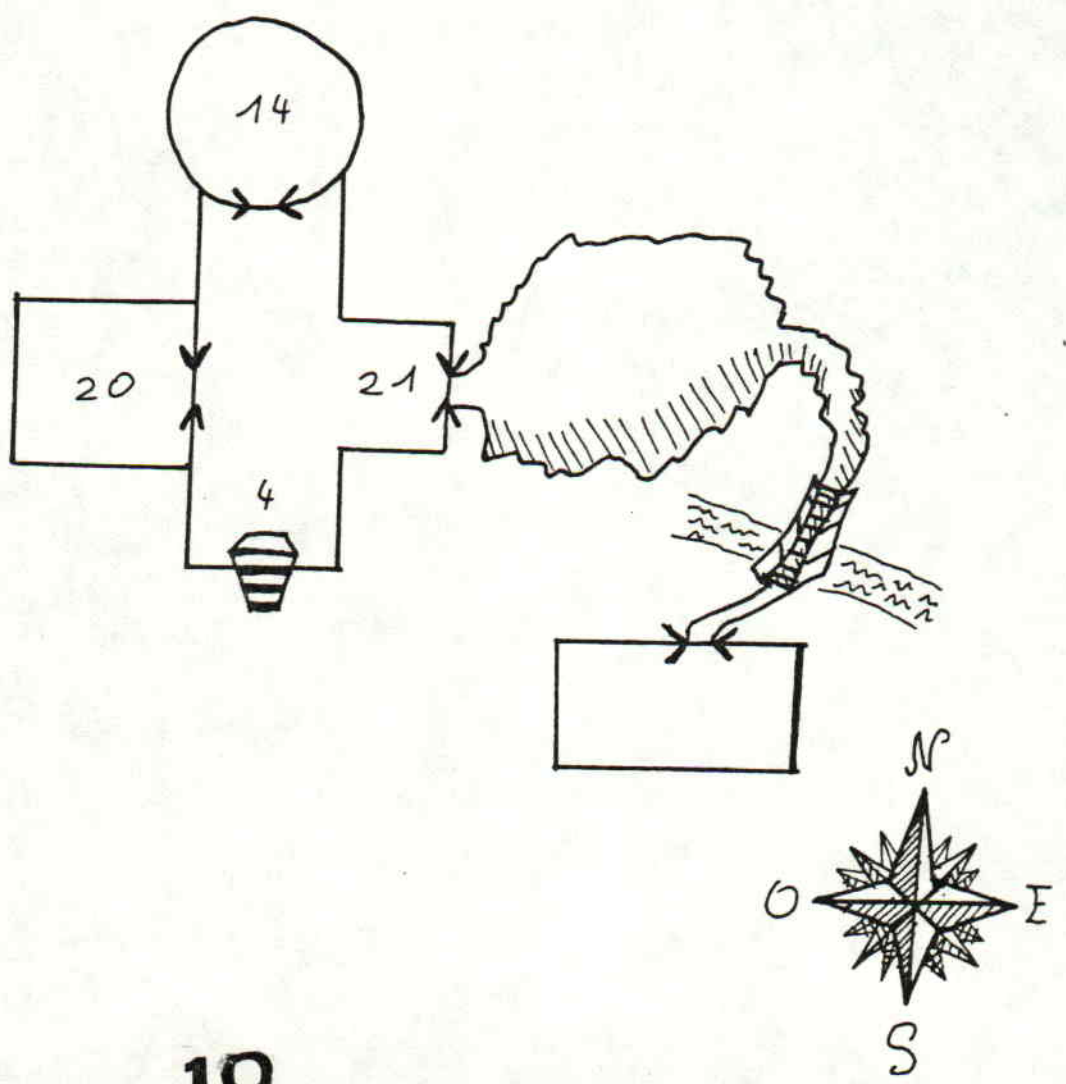
FEUILLE D'AVENTURE	
POINTS DE VIE: 1000,	
ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	NOTES



PLAN N°1



PLAN N°2





Vous venez d'entrer dans le mystérieux château. Vous pénétrez dans un long couloir éclairé seulement par quelques torches. L'univers du lieu ne vous inspire aucune confiance, dépêchez-vous de choisir une direction. Les murs est et ouest vous offrent 2 portes et vous distinguez vaguement un escalier au fond du couloir.

Au moment où vous êtes entré dans cette pièce, vous êtes assailli par une horde de chauves-souris... Avant que vous n'ayez pu faire un geste, leurs morsures vous infligent une perte de 50 points de vie.

Dépêchez-vous de choisir une direction !



Dans cette pièce seulement éclairée par un chandelier, vous voyez un homme robuste apparemment en train de manger ses Chocapics. Il vous dévisage un instant. Vous distinguez qu'il porte une lourde armure et une longue épée tachée de sang (à moins que cela ne soit que de la sauce tomate !!!). Vous le reconnaissez tout de suite : C'est Gringoire Splendeur de Start aux WC !

PUBLICITE : START AUX WC NETTOIE LES WC DU SOL AU PLAFOND !

Il a l'air féroce et assoiffé de sang. Il ne bouge pas, il reste impassible... Voulez-vous lui parler ? Si oui, RENDEZ-VOUS AU 10 Ou peut-être préférez-vous le combattre . ? RENDEZ-VOUS AU 11



Vous montez l'escalier glissant et vous arrivez à l'étage supérieur. Il en dégage une curieuse odeur de mort... Vous n'en croyez pas vos yeux mais il semblerait qu'il émane de cet étage une curieuse vapeur comme du brouillard. D'ailleurs, il fait une chaleur étouffante, ici... Vous vous reporterez maintenant au PLAN N. 2 car vous avez changé d'étage.

Il fait étrangement froid dans cette pièce !  
Ouh là là, je n'aime pas ça !  
Soudain, en regardant au milieu de la pièce, vous avez une vision qui vous glace le sang (c'est le cas de le dire d'ailleurs, car il fait de plus en plus froid !). Un homme se tient debout... emprisonné dans un glaçon ! Pétrifié par la glace !!!  
Cette tête ne vous est pas inconnue... Mais oui !! Il s'agit d'Arno Barilteau, le rédacteur en chef d'Hameçon Mag ! L'expression de son visage semble exprimer une si grande terreur qu'elle vous donne la chair de poule ! Qu'est-ce que vous allez faire ? Si vous voulez essayer de délivrer Arno de la prison où il se trouve RENDEZ-VOUS AU 8, sinon vous pouvez revenir sur vos pas ou essayer la porte sud ou est.

AHHHAHAH TCHOUM ! Mais oui ! C'est bien vous qui venez d'éternuer ! Vous avez attrapé un sérieux rhume dans la chambre froide ! Vous allez me faire le plaisir de retrancher 100 points à votre total de points de vie sioux plaît. Et plus vite que ça ! Il y a de fortes chances pour que le rhume dure pendant toute votre aventure... qui risque d'être courte car devant vous se dresse un énorme monstre aux yeux bleus(charmant !) avec une bouche anormalement rouge...  
Il n'a pas d'autre issue que le combat.  
MONSTRE AUX YEUX BLEUS: 275 POINTS DE VIE  
Si vous gagnez, RENDEZ-VOUS AU 9, sinon il n'y a plus grand chose à espérer. Recommencez l'aventure.





AHHHAHAH TCHOUM ! Mais oui ! C'est bien vous qui venez d'éternuer ! Vous avez attrapé un sérieux rhume dans la chambre froide ! Vous allez me faire le plaisir de retrancher 100 points à votre total de points de vie sioux plait. Et plus vite que ça ! Il y a de fortes chances pour que le rhume dure pendant toute votre aventure... qui risque d'être courte car devant vous se dresse un énorme monstre aux yeux verts(charmant !) avec une bouche anormalement rouge...

Il n'a pas d'autre issue que le combat.

MONSTRE AUX YEUX VERTS: 275 POINTS DE VIE

Si vous gagnez, RENDEZ-VOUS AU 9, sinon il n'y a plus grand chose à espérer. Recommencez l'aventure.

Vous essayez tant bien que mal de creuser la glace avec le couteau Suisse que vous transportez toujours avec vous. Au bout d'une heure, vous réussissez quand même à délivrer Arno.

Il reprend assez vite ses esprits. Vous engagez la conversation :

" Heu... Salut... Tu es bien Arno Barilbeau ?

- Ou... Ou... Oui... GLAGLAGLAGLAGLAGLA

- Mais que diable vient-tu faire ici ?

- Ben voilà... GLA GLA... J'étais tranquillement en train de discuter avec Mickaël Gruyère, mon adjoint pour Hameçon Mag lorsque Marion Panier m'a enlevé. C'est une vraie sorcière ! Elle m'a transformé en glaçon ! Une sorcière ! Je parierai même que c'est elle qui a kidnappé les autres. Mais pour te remercier de m'avoir libéré, accepte ce petit présent." Et sur ce Arno sort de sa poche un joystick QUICKSHOT TURBO II et vous le tends.

" Tiens, c'est le joystick préféré de Pinède le Bavard et si tu le rencontres, il pourra bien t'être utile."

Vous le remerciez chaleureusement et vous lui souhaitez un bon retour chez lui.

Vous pouvez maintenant partir par la porte sud, ouest ou est.



Ouf ! Il était coriace ! Mais vous l'avez tout de même pulvérisé, écrabouillé, coupé en petites rondelles, si bien qu'il n'en reste plus qu'un tas de chaire gluante (bedürk !). Vous pouvez maintenant examiner la pièce. Il n'y a qu'une table sur laquelle se trouve une étrange pierre et une clef de bronze. Super nouvelle : la pierre magique a le pouvoir de retrancher ou d'ajouter 2 à tous vos lancers de dés ! Pas mal, non ?

Il ne vous reste plus qu'à retourner sur vos pas...



"Heu... bon... bon... bonjour ...  
commencez-vous.

- Que veux-tu étranger ?

- Je... je voudrais savoir où je pourrais trouver  
Allons Michel Surgare...

- Ah! Ah! Ah! Tu ne risque pas de le trouver ici !  
Sa vraie demeure est au premier étage. Mais, tiens,  
voici quelque chose qui pourrait t'intéresser." Il  
vous donne une feuille de papier sur laquelle sont  
griffonnés des lettres qui n'ont aucun sens. Vous  
pouvez consulter la feuille de papier à tout moment  
de l'aventure EN VOUS RENDANT AU 12. A part, bien  
sûr pendant un combat ou si vous l'avez jettée ou  
perdue.

Vous quittez Gringoire et vous ne pouvez que re-  
venir sur vos pas car il n'y a pas d'autre issue  
dans cette pièce.

Je vous souhaite bonne chance car il a l'air  
très méchant...

GRINGOIRE SPLEINDER, rédacteur adjoint de Start  
aux Wc : 200 POINTS DE VIE

Au bout de 3 assauts, vous pouvez vous enfuir par  
la porte et revenir dans la pièce aux  
chauves-souris. Mais dites-bien ça :

Si vous choisissez cette option, VOUS N'AUREZ PLUS  
LE DROIT DE REVENIR DANS LA PIÈCE DE GRINGOIRE !  
Si vous gagnez le combat, RENDEZ-VOUS AU 13

Nbsjpo Qbojfs b vo  
apjou gbjcmp  
Fmmf bjnf rv po mb gmbuuf.

Code 1



Vous voilà débarrassé ! Vous fouillez Gringoire et vous trouvez une feuille de papier sur laquelle sont inscrites des lettres qui n'ont aucun sens. Vous pouvez consulter la feuille de papier à tout moment de l'aventure EN VOUS RENDANT AU 12. A part, bien sûr, si vous l'avez jetée ou perdue. Vous quittez la pièce, et vous revenez sur vos pas car il n'y a pas d'autre issue que la porte par laquelle vous êtes entré.

Vous entrez dans la pièce circulaire... Et là, vous restez bouche bée... Ca grouille de monde ici ! La pièce fait environ 500 m diamètre et est dans un désordre pas possible. Des micros partout et des gens s'interpellant dans tous les coins :

" Eh, Pinède, ça fait le cinquième joystick que tu casses depuis ce matin !

- Oui, je sais, je ne suis pas en forme aujourd'hui

- Liptu, on attend toujours ton test du jeu CRAZY FARSES II ! Eh ! Réveille-toi quand je te parle !

- Où est le jeu LA CHOSE DE CROTTE-EN-BOURG ?

- Va voir dans la poubelle !

- Qui a mis un sandwich dans mon dossier extra-spécial et ultra important ?

Vous n'en croyez pas vos oreilles. Vous êtes dans les locaux d'AMSTRAD 50 X !!!

" BOM !! AIE ! AIE ! OUUUHHH !

- Liptu, combien de fois faudra-t-il te dire de baisser la tête lorsque tu passes par la porte !!!

- Pardon messieurs, je m'appelle Gaston Lagaffe et je voudrais savoir si je suis bien dans le journal de Spirou !

- Que désirez-vous étranger ? ( C'est à vous qu'on parle !)

Vous regardez qui vous parle et vous voyez un véritable colosse 95 % de muscles et 5% de biceps.

- M... m... m... Moi ?

- Oui, toi. Tu es devant toi le célèbre Pinède le Bavard.

- Enchanté, Pinède. Voilà : Je cherche Allons Michel Surgare pour lui demander les plans du Kernel.

- Peut-être que je pourrais t'aider...

- Vraiment ?

- Mais à une condition : que tu joue avec moi au jeu BARBARIAN ! Si tu gagnes, je te dirais ce que tu veux savoir... Sinon....."

Vous voilà en mauvaise posture !

Allez-vous jouer à BARBARIAN avec Pinède ? Si oui, RENDEZ-VOUS AU 15.

Si vous préférez vous abstenir, RENDEZ-VOUS au 16



Vous acceptez son offre et vous le suivez jusqu'à un CPC 6128. Il vous donne un siège, et lui, il s'assoit sur le sien.

" Tu es prêt ? " vous demande-t-il.

Vous n'en croyez pas vos yeux ni vos oreilles : vous allez jouer à BARBARIAN avec Pinède le Bavard! Le combat se déroule comme un combat normal sauf que Pinède et vous possédez chacun 100 POINTS VIE qui n'ont rien à voir avec vos POINTS DE VIE normaux. Je vous souhaite bonne chance car battre Pinède n'est pas chose facile...

Si vous gagnez, RENDEZ-VOUS AU 17. Si c'est Pinède qui vous bat, RENDEZ-VOUS AU 18

"Molasson, trouillard, loque humaine ! Tu ne mérites pas de rester ici."

Et sur ce, Pinède vous flanque à la porte avec un coup de pied au derrière dont vous-vous souviendrez toute votre vie.

" Et surtout ne reviens plus !!!."

Vous revoilà dans le couloir. Mais ATTENTION : VOUS N'AUREZ PLUS LE DROIT D'ENTRER DANS LES LOCAUX D'AMSTRAD 50x.



Bravo !!! Bravo !!!! Vous êtes le seul à avoir décapité Pinède de toute l'histoire de la micro-informatique ! Quel honneur ! Vous recevez une bonne poignée de main de Pinède. Et pendant que vous êtes en train de recompter vos doigts, il vous vous dit :

" Je vous félicite ! Et comme Pinède tient toujours parole, voici des trucs qui pourront t'aider : Voici une clef de bronze, ça peut toujours servir et je vais te donner un conseil, ne te bats pas contre Laurent Spleinder de Start aux WC si tu le rencontres, ça pourrait être dangereux..."

Vous le remerciez chaleureusement et vous-vous apercevez que tous les gens qui se trouvaient dans les locaux ont formé une haie d'honneur pour votre départ (sauf un, Gaston Lagaffe bien sûr qui est en train de ronfler sur un siège bien moelleux)...

Vous vous retrouvez dans le couloir.



" Tant pis ! Ca sera pour la prochaine fois !" dit Pinède avec un peu de supériorité dans la voix. " Je vais quand même te dire quelque chose qui pourrait t'aider : surtout, n'attaque pas Laurent Splendèr de Start aux WC..."

Vous sentez une larme couler sur votre joue. Vous ne savez pas si c'est une larme de joie ou de tristesse. Vous avez perdu mais vous avez eu l'honneur de jouer avec Pinède lui même !

Avez-vous un joystick QUICKSHOT TURBO II ? Si oui, RENDEZ-VOUS au 19. Si vous ne possédez pas de joystick, vous n'avez plus qu'à faire vos adieux à Pinède et vous-vous retrouvez dans le couloir.

Vous vous souvenez soudain de ce que vous a dit Arno Barildeau et vous tendez le joystick à Pinède. " Ouahhhh ! Le QUICKSHOT TURBO II ! Mon joystick préféré !!! Tu me le donne ? oui ? Super ! Comment puis-je te remercier ? — Ah ! — je sais. Tiens, voici une potion faite par Gaston Lagaffe. Elle te redonne la totalité des POINTS DE VIE perdus depuis le début de ton aventure ! Pas mal, non ?" Vous le remerciez et vous le quittez et vous vous retrouvez dans le couloir et vous devez choisir une direction et j'en ai marre.

Quel drôle d'endroit ! On dirait une prison ! D'ailleurs, vous voyez le geôlier. Mais non, vous allez devenir paranoïaque ! Il est seulement endormi ! Ouf. Examinons maintenant les cellules où vous avez aperçu des silhouettes.

Vous voyez des hommes amaigris et affaiblis sans doute par leur détention et par les multiples tortures qu'on leur a fait subir. Mais toutes ces têtes qui sont tournées vers vous, vous les reconnaissez ! Mais oui ! Ce sont toutes les personnalités enlevées ! Vous apercevez Régis Partit de Métro Boulot Apéro, Gilles barquet rédacteur en chef du fanzine Le Scrash, Fabrice Pallais de Micro Girl, Patrick Auvert rédacteur en chef de Stopstrad... Et j'en oublie beaucoup d'autres.

Vous vous emparez des clefs du geôlier et vous ouvrez toutes les cellules. Les prisonniers vous serrent dans vos bras, tellement contents d'être libérés. Vous leur demandez où vous pouvez trouver Allons Michel Surgare. L'un d'eux prend la parole : " A mon avis, vous devriez essayer la porte de bronze..."

Vous le remerciez et vous les quittez. Ils s'en vont sûrement chez eux. Vous, vous vous retrouvez dans le couloir.



Vous êtes devant une porte de bronze. Oui, entièrement construite dans le bronze ! Vous apercevez la serrure de la porte qui doit accepter une clef de bronze. Et évidemment, la porte est fermée !

Mais peut-être avez-vous une clef de bronze ? Si oui, RENDEZ-VOUS AU 22. Si vous ne possédez pas cette clef, choisissez une autre direction dans le couloir.

Vous insérez la clef dans la serrure et vous ouvrez la porte.....

Il y a ici une lumière éblouissante ! Vous êtes obligé de vous servir de votre main comme cache soleil. Vous êtes dans une sorte de grotte aux parois qui émettent de la lumière. Il s'agit sûrement d'un minéral phosphorescent. La grotte est tellement grande que vous n'en voyez pas la fin. Soudain, dans un tonnerre effroyable et dans un éclair foudroyant, vous voyez une vieille femme sur un grand trône. C'est Marion Panier !

Oui, Marion panier elle-même !

"AH AHAHAHAHAHAH ! Te voilà enfin. Je t'attendais. AHHHHHHH!"

Une folle, pensez-vous. Il va falloir prendre une décision.

Voulez-vous l'attaquer avant qu'elle s'aperçoive de quelque chose ? Si oui, RENDEZ-VOUS AU 23.

Ou si vous préférez lui dire qu'elle a une jolie robe (?!?!?) RENDEZ-VOUS AU 24

Ouh là, là on dirait qu'elle veut se servir de ses pouvoirs magiques !

MARION PANIER : 70 POINTS DE VIE

Elle n'a pas beaucoup de POINTS DE VIE mais SI AU COURS DU COMBAT, ELLE SORT UN DOUBLE 6, VOUS ETES TUE INSTANTANEMANT PAR SES POUVOIRS MAGIQUES.

Good luck !

Si vous gagnez, RENDEZ-VOUS AU 25. Sinon, vous êtes mort et vous devez tout recommencer depuis le début.

"Ouhouhh ! C'est vrai ce que vous me dites là ? Hein, c'est vrai ??

- Oui c'est vrai. Mais elle n'est pas aussi jolie que vous mademoiselle. (tu parles !!!!!).

- Merci, vous êtes vraiment très gentil étranger. AHHHHHHH!!! Ah! ah! ah!ah!"

Et maintenant lancez un dé. Si vous faites plus de 3, RENDEZ-VOUS AU 26. Si vous faites moins, RENDEZ-VOUS AU 27



Bravo ! Vous avez éliminé Marion Panier ! Lorsque vous êtes en train de reprendre vos esprits, vous apercevez une petite table sur laquelle se trouve une corde de 500 m. Vous pouvez l'emporter si vous le désirez.

RENDEZ-VOUS AU 28

"Vous êtes vraiment très gentil. Tenez, je vous donne quelque chose dont vous aurez sûrement besoin par la suite." Elle vous donne une corde de 500 m. Après tout, c'est vrai, ça peut toujours servir. Vous la remerciez et vous vous empressiez de quitter ce pittoresque personnage. RENDEZ-VOUS AU 28

Marion Panier sort un énorme sabre de combat et crie "En garde étranger ! Tu m'as insultée". Je crois qu'il va falloir quand même vous battre contre Marion Panier. RENDEZ-VOUS AU 23

Vous arrivez enfin à ce qui semble être la fin de cette grotte et vous vous engouffrez dans un petit tunnel où vous pouvez à peine tenir debout. Vous le suivez pendant une dizaine de mètres lorsque il oblique vers la droite et continue pendant plus de 500 m lorsque vous arrivez à un pont de bois. Vous le traversez avec précaution car il n'a pas l'air très solide. Soudain, alors que vous étiez presque au bout du pont, il commence à s'écrouler !!! Si vous avez une corde, RENDEZ-VOUS AU 29. Si vous n'avez pas la corde de Marion Panier, vous tombez dans un énorme gouffre sans fin...

OÙ AI-JE  
MIS CETTE  
SATANÉE  
CORDE!!





Heureusement, dans un sublime effort, vous arrivez à attacher la corde à l'autre bout. Vous revenez vivant de peu donc à l'autre bout du pont. Il était moins cinq, n'est-ce pas ? Vous continuez votre progression dans ce tunnel lorsque vous arrivez devant une grande porte. Il y a un garde devant... MAIS... RENDEZ-VOUS AU 31

Vous entrez dans la pièce. Vous êtes sûr que c'est là la fin de votre périple. C'est là qu'il se trouve Allons Michel Surgare ! Oui, c'est là ! A votre plus grande déception, vous voyez 2 hommes accoudés à une table, visiblement en train de lire un vieux grimoire poussiéreux. Mais vous les connaissez ! C'est Xavier Penault, ancien rédacteur de Moutarde Montelit et Bernard Jolievalse d'un journal bien connu !

Xavier Penault engage la conversation :

" C'est toi ? Mais kestuvienfaireici ?

- Moi ? Euh... Je me baladais dans la région et j'ai vu de la lumière. Je me suis dit: pourquoi j'irai pas faire un tour chez mes anciens potes. Et vous, que faites-vous ici ????

- C'est une longue histoire... Nous te raconterons tout cela plus tard. Mais pour l'instant, nous avons un problème beaucoup plus grave. Nous avons trouvé ce message et il faut absolument le décoder, c'est très important !

Il vous tend ce mystérieux message et voici exactement ce que vous lisez :

" Por iri Ĉe Allons, sufiĈas prononci - tiujn kvin magiajn vortojn :

Ni iru Ĉe Allons kaj ni kantu. Poste iri al la numero tridek-kvar.

Ce message a été réalisé selon les lois qui unissent les peuples par le docteur Zamenhof, j'ai nommé : l'Espé....."

Le message se termine en plein milieu d'un mot comme si son auteur avait été dérangé par quelque chose... En tout cas, voilà une sérieuse énigme que vous allez devoir résoudre. Un conseil : servez-vous d'un dictionnaire ! Il y en a pleins sur la table où se trouvent Xavier Penault et Bernard Jolievalse.....



C'est Laurent Splendèr rédacteur de Start aux WC !  
 Vous l'avez tout de suite reconnu à son visage  
 horriblement boutonneux et à sa démarche, le dos  
 courbé en 2. Qu'allez-vous faire maintenant ?  
 Si vous voulez l'attaquer, RENDEZ-VOUS AU 33. Si  
 vous préférez lui parler, RENDEZ-VOUS AU 32

"AH! C'est toi Laurent ! Tu m'a fait une de ces  
 peur, vous exclamez-vous.  
 - Je sais, on me dis toujours que j'ai une tête à  
 faire peur... Mais entre donc..."  
 Il vous ouvre la porte et, lui, reste au-dehors  
 pour garder la pièce. RENDEZ-VOUS AU 30

## LAURENT SPLEINDER

300 POINTS DE VIE





Alors là, bravo. Bravissimo ! Décoder un message en Espéranto, c'est pas du gâteau. A moins que vous n'ayez triché ! Au moment où vous avez déchiffré ce message, une étrange fumée bleuâtre envahit toute la pièce et vous recouvre entièrement. Vous perdez conscience.

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous n'êtes plus dans la même pièce. Xavier Penault et Bernard Jolievalse ont disparu. Contrairement aux autres pièces du château, celle-ci est très bien éclairée. Vous voyez des ordinateurs partout et les murs sont couverts de schémas d'électronique du CPC. C'est alors que vous comprenez que vous êtes enfin arrivé au terme de votre aventure. Vous avez atteint votre but, vous êtes chez Allons Michel Surgare. D'ailleurs, vous l'apercevez ! Il est enfoui sous une tonne de papiers ! Il vous regarde et ne semble pas étonné le moins du monde.



" Alors, que désires-tu jeune aventurier intrépide pour avoir franchi tous les pièges et les monstres de mon château ?

- J'ai fait tout ce voyage pour vous demander une photocopie des plans de l'électronique du KERNEL.

- Pourquoi donc ?

- Ben je connais à fond le CPC et j'ai besoin des plans du KERNEL pour modifier la mémoire du CPC en espérant pouvoir modifier tous les bugs qui s'y trouvent.

- Hum... Tu m'as l'air très intelligent !"

Tout à coup, il se met à fouiller dans sa barbe qui lui arrive presque à la ceinture !!! Il en ressort LES PLANS DU KERNEL.

" Tiens, prends. Mais je crois que tu as mieux à faire. Je voudrais te montrer quelque chose."

Il vous invite à le suivre. Vous le suivez jusqu'à une porte marquée "ENTREE INTERDITE".

" Ici, c'est mon laboratoire secret. Et j'ai réalisé que tu pouvais m'aider pour un truc qui peut révolutionner le monde informatique AMSTRAD... La machine AMSTRAD 16 bits !!!! Voici le schéma du CPC 5004 (c'est son nom) qu'est-ce que t'en penses ?....."

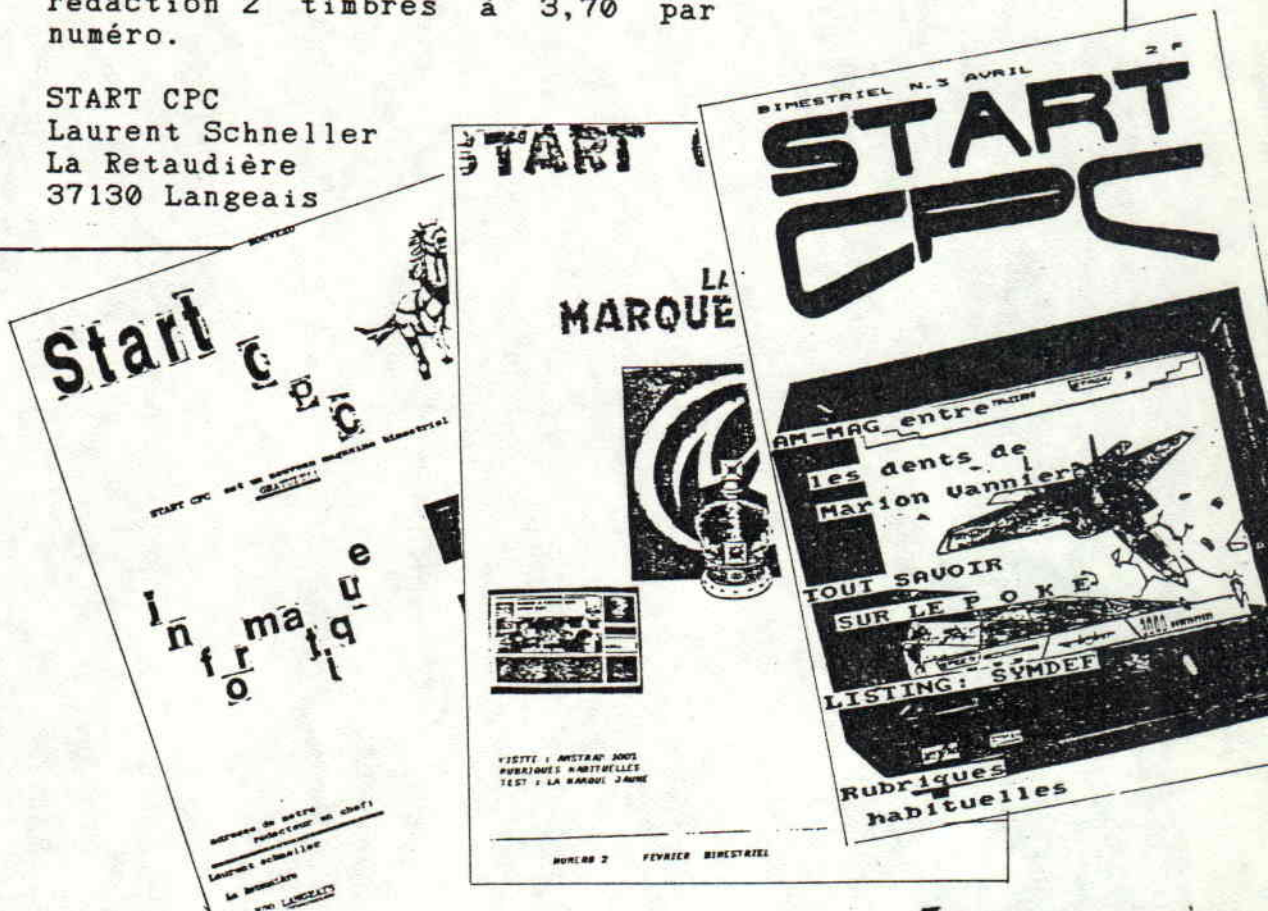
THE END



# COMMANDEZ LES PREMIERS NUMEROS

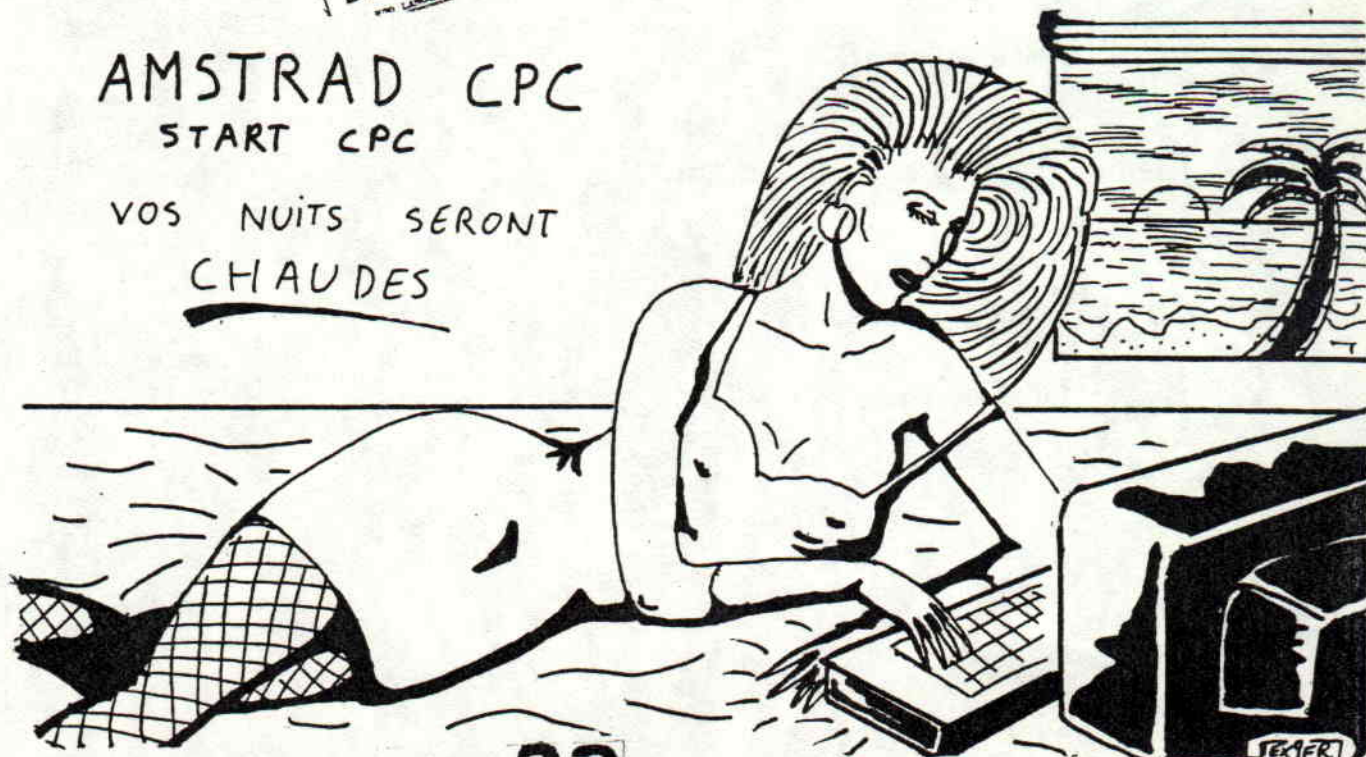
Oui, vous pouvez dorénavant commander les anciens numéros de START CPC. 5 numéros sont déjà parus. Il suffit d'envoyer à la rédaction 2 timbres à 3,70 par numéro.

START CPC  
Laurent Schneller  
La Retaudière  
37130 Langeais



AMSTRAD CPC  
START CPC

VOS NUITS SERONT  
CHAUDES





# FANZINES : LA JUNGLE DES MICROBES

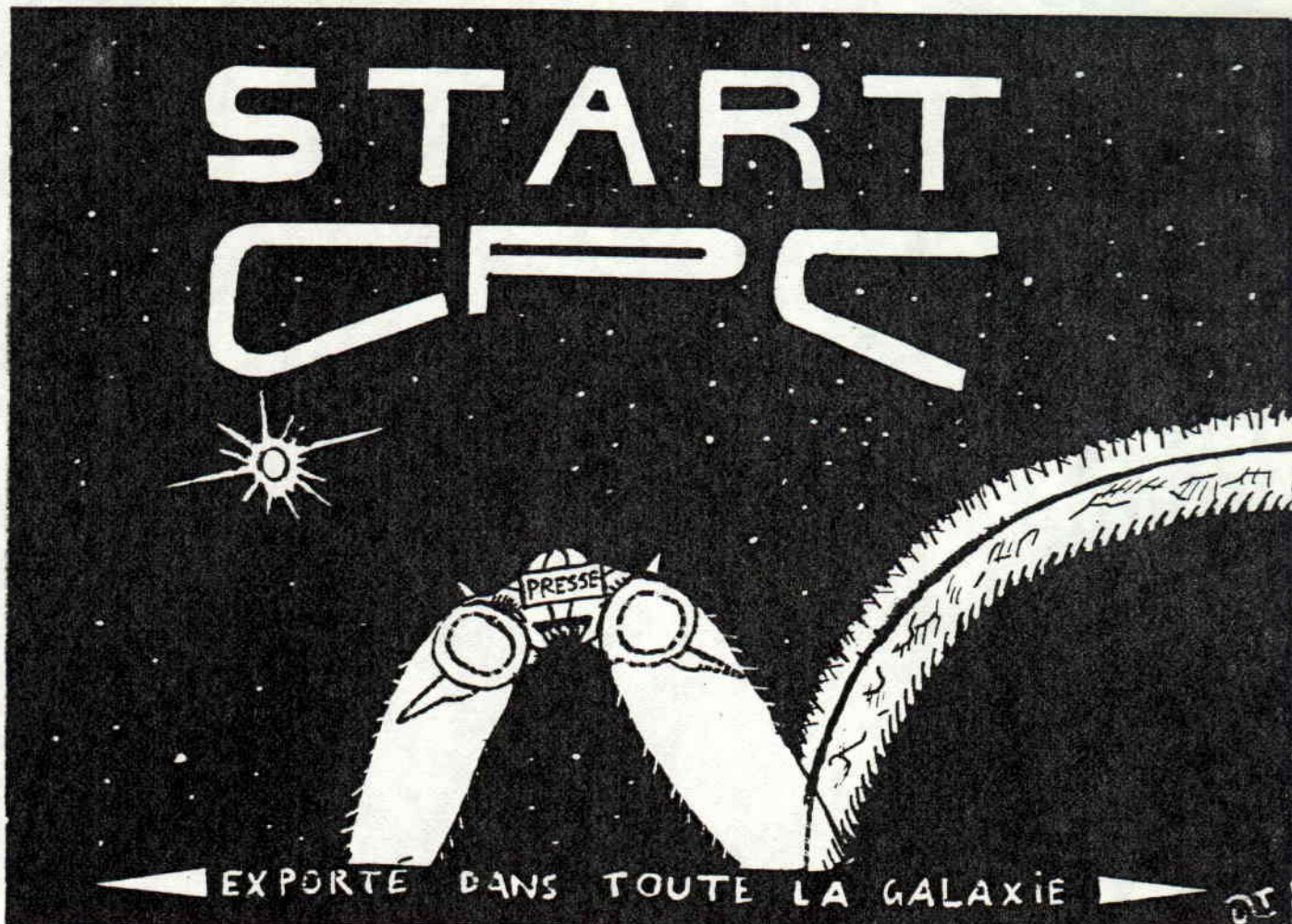
(SUITE)

Le nom "START CPC" a été inventé par accident !!. En fait nous voulions tout d'abord l'appeller "CPC STAR" mais suite à une lamentable erreur d'Eriorg, qui a mis un "t" au bout et inversé les 2 mots, vous avez devant vous START CPC. Le premier numéro était nul mais, au fil des mois, il devint un fanzine comme les autres, ni plus nul, ni mieux. Avec l'arrivée de notre premier dessinateur, le style du journal s'améliora et se caractérisa. Et je dois avouer que même notre style de

rédaction s'est amélioré ! Mais quoi qu'il en soit, Start CPC est encore jeune et peut toujours s'améliorer. Si Start CPC est ce qu'il est, c'est grâce à tous nos confrères de la presse fanzine et aussi "les grands". C'est un peu pour les remercier tous que j'ai écrit un grand jeu d'aventure que vous trouverez quelque part dans ce journal.

VIVES LES FANZINES ET AUTRES JOURNAUX D'INFORMATIQUE... ET VIVE L'INFORMATIQUE !!!!

LANTARUS





## MOTS MELES

Il faut trouver les mots (dont la liste est ci-dessous) cachés dans la grille (horizontalement (de gauche à droite ou de droite à gauche), verticalement (de bas en haut ou de haut en bas) ou en diagonale).

Une lettre peut être utilisée plusieurs fois.

Quand vous aurez fini, il vous restera quelques lettres.

Bonne chance !

Eriorg

ADRESSE	CYBERNOID	IY	PO (1 OU PLUS)
AIGLE D'OR	DJNZ (2)	JP	PRINT
ALIENS	EYE	JR	QUIN
AMSTRAD	FANZINE	LECTEUR	REC
BOMB JACK	FER ET FLAMME	L'OEIL DE SET	RET
CALL	FF	LORICIEL	REW
CASSETTE	GREEN	MONITEUR	RND
CAULDRON	HARD	PACMAN	SKWEEK
CLAVIER	HL	PE (2 AU MOINS)	SOFT
CONSPIRATION	IX	PLAY	TYPHOON

D J P E N O I T A R I P S N O C  
A R P I W D B O M B J A C K Y A  
R C U D N R E N I Z N A F B E U  
T Q A E O A S L Z N S U E R T L  
S Z T Y P H O O N J O R R U T D  
M I Q E A R F E J D N D E E E R  
A S T R I I T I D O B C T T S O  
I K N C G X A L I E N S F C S N  
Y W I L L L B D R E T S L E A I  
P E R L E H C E R E I V A L C G  
L E P A D R E S S E N A M C A P  
A K F C O R U E I I N O M L T Q



# LE POKÉ

16 BITS ?

Je vous avais promis de voir les registres 16 bits. Stop. Mais il paraît que certains n'ont pas compris les autres leçons et me demande de faire plus simple. Bon, alors je vais essayer.

Donc, les registres 16 bits, les voici :

BC,DE,HL

L'hexadécimal se signale par # sauf indication contraire dans la notice. Le binaire est rarement utilisable, mais quand il l'est, il se signale par % (avant le nombre comme # !).

H et L forment HL

En effet, si il y a #15 dans H et #43 dans L, il y a #1543 dans HL. Même chose pour B et C par rapport à BC et pour D et E par rapport à DE. Compris ?

Je tiens cependant, cependant (cependant n'est pas le mot qui convient) à vous dire qu'un registre 16 bits peut contenir de 0 à 65535 (de #0000 à #FFFF, ou encore de %0000000000000000 à %1111111111111111).

LD première leçon

LD est une instruction assembleur. Elle écrit dans un registre. Voilà le moyen de mettre ou de CHARGER (LD est une abréviation de LOAD) une valeur dans un registre (8 ou 16 bits).

Syntaxe: LD registre, valeur.

Ex :LD HL,#9007 mettra #9007 dans HL.

PREMIERS PAS  
EN LANGUAGE MACHINE

Pour faire les LD qu'on a appris en LM (LDA, LDB, LDC, LDD, LDE, LDH, LDL, LD BC, LD



DE, LD HL), il faut d'abord chercher dans la liste ci-dessous l'instruction qu'on veut avoir. Puis, si c'est un registre 8 bits, mettre la valeur qu'on veut charger dans l'octet suivant. Si c'est un registre 16 bits, mettre la valeur qu'on veut charger EN 2 OCTETS ET A L'ENVERS. Exemple: Vous voulez faire LD HL,#48A2 en LM, cela donnera : #21 (LD,HL) #A2 ( à l'envers !) #48. Compris ?

nn=valeur 16 bits, n=valeur 8 bits.

LISTE :

01: LD BC,nn  
11: LD DE,nn  
21: LD HL,nn  
06: LD B,n  
0E: LD C,n  
16: LD D,n  
1E: LD E,n  
26: LD H,n  
2E: LD L,n  
3E: LD A,n

Simple !

Ere ! ih ! Org !

## 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 Varennes, 17000 La Rochelle.



# START CPC

Laurent Schneller, B.P 19.

37130 Langeais.

Tel : 47-96-66-81

Directeur de la publication :

Louis Blot

Rédacteur en chef :

Laurent Schneller

Rédacteur en chef adjoint :

Grégoire Schneller

Dessinateur-Maquettiste :

Olivier Texier

Tests et rédaction :

David Guiot

*Nous remercions*

*Mme Amort pour son  
aimable collaboration*

*Dépôt légal n. 10  
1989*

"Pourquoi, mais pourquoi faut-il sacrifier les arbres de nos belles forêts pour en faire du papier destiné à des horreurs pareilles ??????????" Harry n'y tenant plus, jetta ces "Plus belles bêtises" dans la poubelle.

Harry tenta de se calmer et attrapa une feuille de papier imprimée recto-verso portant pour titre I AM MAG. Harry poussa un soupir de soulagement, il ne se mettra plus dans l'état pareil que tout à l'heure. Cette unique feuille A4 a beaucoup plus de valeur que les 17 pages qui gisent dans la poubelle se dit-il en souriant. Xavier Renault est un vieux routier des fanzines (3 ans déjà !) et après quelques essais de fanzines musicaux, il reprend I AM MAG. Le professionnalisme est au rendez-vous dans ce journal et vous trouverez des trucs intéressants (mais peut être qu'un effort au niveau des photocopies...). Harry se rappela l'adresse de ce fanzine :

Xavier Renault  
B.P 72  
22500 Paimpol

Des tonnes d'idées et de mots se précipitèrent dans sa tête et il décida d'écrire son fameux article. Et c'est aux premières lueurs de l'aube qu'il eût fini d'écrire l'article que vous venez de lire.

Harry Coover

Xavier Renault au micro  
de Radio Ploubaz F.M.

Start CPC digit.

## 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 : .....