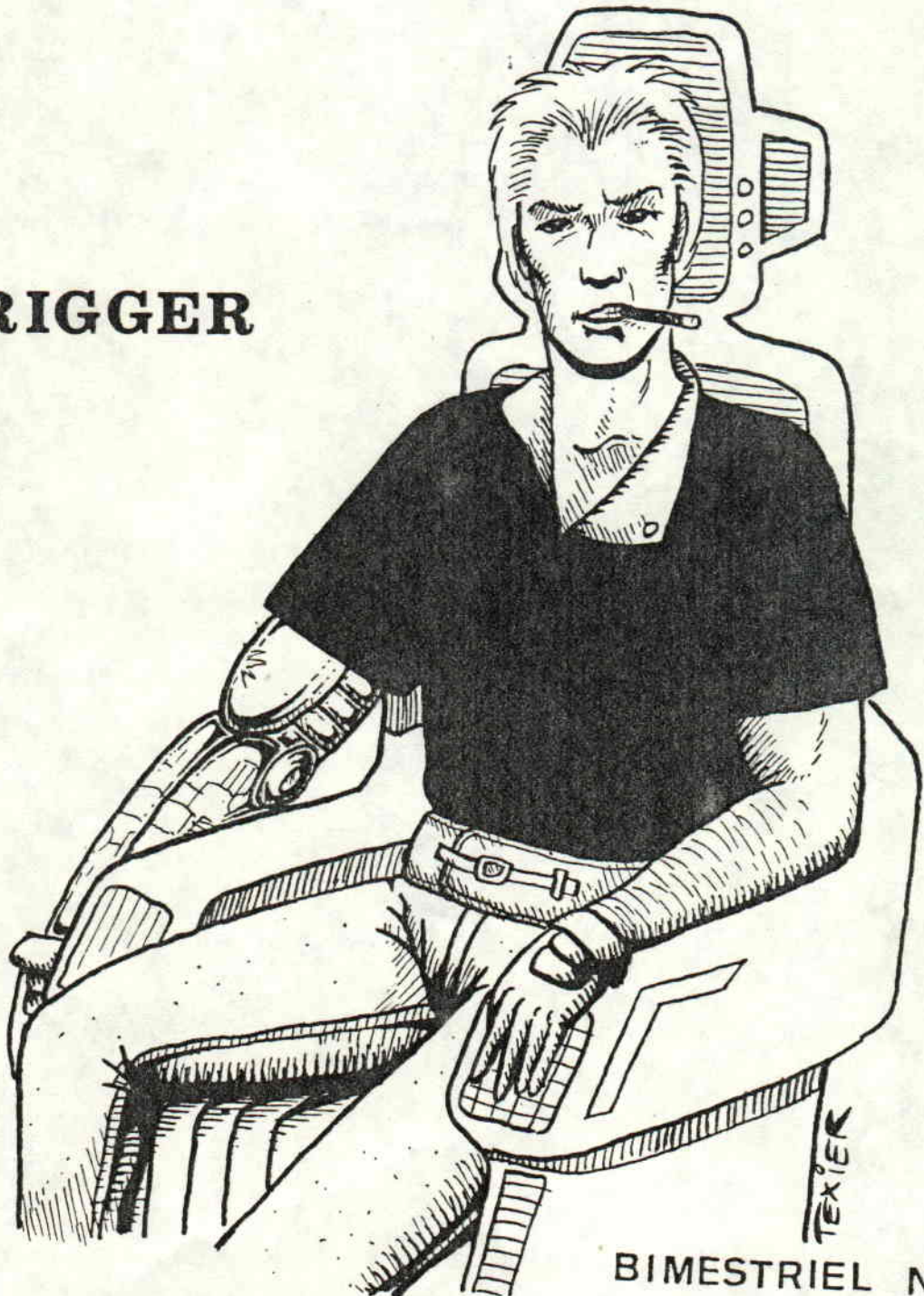
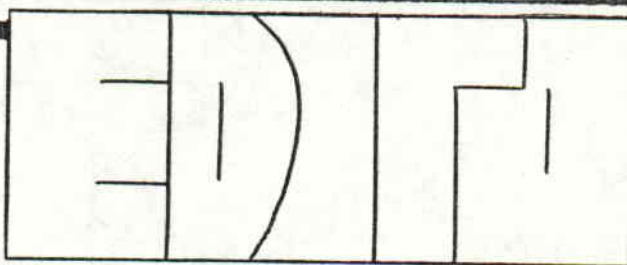


START CFC

TRIGGER



BIMESTRIEL N.9



Nous avons décidé d'un commun accord que ce numéro marquerait une nouvelle ère pour Start CPC. En effet, il est franchement désagréable, lorsque vous lisez Start CPC de trouver des fautes d'orthographe à chaque mot. A partir de ce numéro, vous n'en trouverez plus une seule ! Deux correcteurs vont passer au peigne fin tous les articles de nos chers Lantarus, Eriorg, Zeus ou Téo. Bonne nouvelle, car c'est l'occasion pour nous d'organiser un concours : si vous trouvez une seule faute d'orthographe dans ce journal, écrivez-nous et vous gagnerez un kit de téléchargement + un abonnement à vie à Start CPC + les félicitations de toute la rédaction+ le renvoi de nos correcteurs. Nous attendons votre courrier (mais il serait mieux pour nous qu'il n'y en ait pas du tout !). A part ça, ce bimestre, vous pourrez retrouver Eriorg pour ses initiations (auxquelles je ne comprends pratiquement rien mais qui font plaisir tout de même), Lantarus (dans ses délires informatisés), Téo (qui n'est pas si haut que ça d'ailleurs (cf son article de ce bimestre... Je blague !!)).

La Rédaction

SOMMAIRE

- LE POKE
- LA COMPIL'
- FANZINE :
 - LE CROCO DECHAINE
- HARRY COOVER ET L'IMMENSE BUG
- TEST : TEENAGE QUEEN
- TEST : PAC LAND ET PAC MANIA
- TEST : CYBERNOID I ET II
- B.D. : TRIGGER

LE PEEK

LD 3ème partie

Ben, y'a encore d'autres utilisations de LD.

Sachez qu'un registre double entre parenthèses provoque soit un PEEK, soit un POKE, suivant la place par rapport à la virgule. S'il est à droite, c'est un PEEK, s'il est à gauche, c'est un POKE.

Voyons les possibilités. Avec HL, elles sont plus grandes, commençons par elles.

LD ..., (HL) LD (HL), ...

Les équivalents de PEEK : possibles avec tous les registres simples. Syntaxe : LD registre 8 bits, (HL). C'est équivalent à registre 8 bits=PEEK(HL). Bref, ça lit dans la mémoire.

Les équivalents de POKE : Syntaxe : LD (HL), registre 8 bits. Effets : écrit dans la mémoire. Equivalent à POKE HL, registre 8 bits. Syntaxe : LD (HL), nombre 8 bits. Equivalent : POKE HL, nombre.

(DE) ET (BC)

Equivalents de PEEK : LD A, (BC ou DE) : équivalent à A=PEEK(BC ou DE)

Equivalents de POKE : LD (BC ou DE), A : équivalent à POKE (BC ou DE), A.

CODES MACHINE

Voici les codes machine en hexadécimal.

(n veut dire nombre 8 bits qui suit le nombre hexadécimal).

02 : LD (BC), A
0A : LD A, (BC)
12 : LD (DE), A
1A : LD A, (DE)
36 : LD (HL), n
46 : LD B, (HL)
4E : LD C, (HL)
56 : LD D, (HL)
5E : LD E, (HL)
66 : LD H, (HL)
6E : LD L, (HL)
70 : LD (HL), B
71 : LD (HL), C
72 : LD (HL), D
73 : LD (HL), E
74 : LD (HL), H
75 : LD (HL), L
77 : LD (HL), A
7E : LD A, (HL)

Voilà, c'est fini.

Eriorg



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

LA COMPIL'

LES AD'OR

CENT POUR CENT

Cette nouvelle compilation de chez Ocean vous fait vivre 4 grandes épopées, 4 grands bests-sellers du jeu Amstrad. Mais vous en avez sûrement entendu parler...



Opération loup ? C'est le grand frère d'Opération Thunderbolt qui vient tout juste de sortir. Je n'ai pas besoin de vous raconter le scénario... y'en a pas. Enfin plutôt si : toi y en a être parachuté dans une base de méchants vilains pas beaux afin de récupérer des otages, sans les tuer si possible... Je vous préviens tout de suite, c'est plus facile à dire qu'à faire ! Pasque les méchants vilains pas beaux, y z'arrêtent pas de vous tirer dessus et que y'a des hélicoptères et des chars partout. J'ai fini ce jeu seulement grâce aux vies, grenades et chargeurs infinis. Je suis sûr que sans cela, je n'aurais pas dépassé le niveau 3. Pour conclure, Opération Wolf est LE tchack-tchak poum-poum par excellence avec ses énormes sprites, son animation fluide et sa rapidité extrême.

AFTER BURNER

Une adaptation d'arcade comme Operation Wolf qui nous vient de chez Sega, ça promet ! En effet, aux commandes de votre superbe F-14, vous ressentirez les mêmes sensations qu'un véritable pilote de chasse grâce à la rapidité encore jamais égalée sur Amstrad, digne de la version Sega.

TITAN

Titan, c'est Arkanoid version Titus, un très bon casse-brique comme on dit, avec un scrolling vraiment très, très impressionnant. Je n'en dirai pas plus, histoire de vous laisser le plaisir de le découvrir vous-même.

R-TYPE

Lantarus : " Bon, alors R-TYPE. Evidemment, le scénario est hyper-original : Vous êtes aux commandes du plus puissant avion de combat, le R-9 et vous devez zigouiller toutes les horreurs de l'empire Bydos qui veulent devenir les maîtres de la galaxie.

Eriorg : La réalisation, elle, par contre, est très bonne.

L : Vous, pasque là, l'animation fluide (glaciale même !), les monstres horribles, décors (t'énervé pas Eriorg !) et les décors donc, sont fabuleusement riches.

E : Et pourquoi je m'énerverais, MOI ? JE SUIS CALME, MOI !!!!! Et attrape donc le bonus ! Qu'est-ce que tu dis ? On n'est pas dans le jeu ? Ca fait rien, attrape-le quand même !

L : Ouarf ! Génial ! Y'a plein de bonus ! Par exemple le laser à réflexion, le laser antiaérien, le laser au sol (plein de lasers, quoi !), les missiles à tête chercheuse, vitesse supplémentaire et orbites protectrices...

E : La fin est à voir absolument ! Bon, en conclusion, R-TYPE est un très bon jeu de tchac-tchac-tchac-poum-poum.

AMSTRAD

CENT POUR CENT



LE CROCO DECHAINED

Le croco se déchaine avec le numéro 7 qui vient de paraître. Il est constitué de tests de jeux, de superbes bidouilles (et j'insiste !) et enfin d'un dossier sur les fanzines. Eh bien, figurez-vous que les fanzines qui apparaissent dans cette rubrique ont une note sur 20 ! Start CPC a obtenu 18 ! (entre nous, c'est le premier 18 que je reçois depuis le début de l'année...). Tout cela prouve qu'ils ont très bon goût, au CROCO DECHAINED et que je ne saurais faire autrement que vous le conseiller.

Le Croco Déchainé
5, rue A. Tournade
Les Grandes Varennes
17000 LA ROCHELLE



Lantarus

HARRY COOVER

& L'IMMENSE BUG

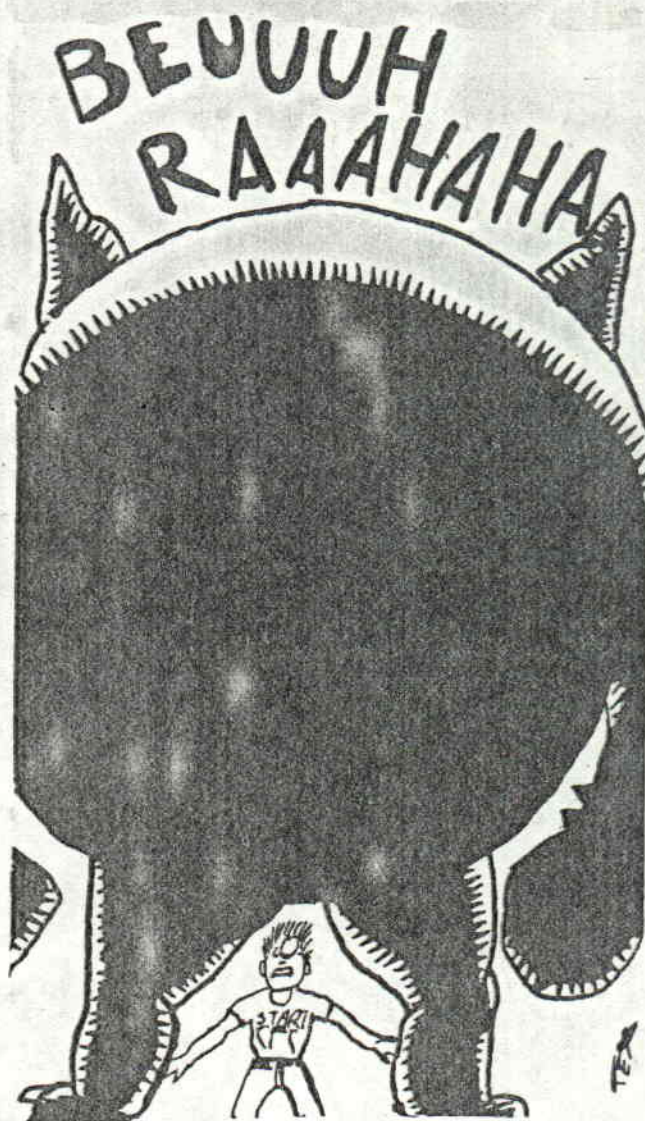
Ne craignez rien ! La rubrique Harry Coover & les 5 bugs n'est pas supprimée, elle est juste suspendue. Vous en devinez la raison je pense... Vous ne nous avez rien envoyé, comme d'habitude. Dommage, car il y avait un kit de téléchargement et un abonnement à gagner...

Je vous rappelle que si vous continuez comme ça, vous menacez la rubrique de mort... Bon, comme je suis gentil, je remets en jeu le kit et l'abonnement pour le prochain numéro. Ils seront à celui qui nous enverra le premier un programme basic ou assembleur pour la rubrique.

Bon, revenons au programme de ce numéro. Il est l'oeuvre des deux inséparables Eriorg et Lantarus qui n'arrêtent pas d'arrêter. C'est un grand cadeau qu'ils vous offrent : un désassembleur !! Un véritable petit bijou, le meilleur programme paru dans Start CPC ! Il sera extrêmement utile à tous les mordus du langage machine qui veulent faire des vies infinies dans les jeux ou tout simplement étudier à fond l'assembleur. Bon courage!

ATTENTION ! L'adresse d'entrée ne peut pas être inférieure à &5000 et l'adresse de fin ne peut pas atteindre &AC00.

Harry Golard



```

10 * DES AS -- copyright START CPC par Eriorg et Lantarus
20 * *****
30 'LISTE 1 !
40 DATA NOP,"LD bc,nn","LD bc,a",INC bc,INC b,DEC b,"LD b,n",RLCA,"EX af,af"
50 DATA "ADD hl,bc","LD a,(bc)",DEC bc,INC c,DEC c,"LD c,n",RRCA,DJNZ rel
60 DATA "LD de,nn","LD (de),a",INC de,INC d,DEC d,"LD d,n",RLA,JP rel
70 DATA "ADD hl,de","LD a,(de)",DEC de,INC e,DEC e,"LD e,n",RRA,"JR nz,rel"
80 DATA "LD hl,nn","LD (nn),hl",INC hl,INC h,DEC h,"LD h,n",DAA,"JR z,rel"
90 DATA "ADD hl,hl","LD hl,(nn)",DEC hl,INC l,DEC l,"LD l,n",CPL,"JR nc,rel"
100 DATA "LD sp,nn","LD (nn),a",INC sp,INC (hl),DEC (hl),"LD (hl),n",SCF
110 DATA "JR c,rel","ADD hl,sp","LD a,(nn)",DEC sp,INC a,DEC a,"LD a,n",CCF
120 DATA "LD b,b","LD b,c","LD b,d","LD b,e","LD b,h"
130 DATA "LD b,l","LD b,(hl)","LD b,a","LD c,b","LD c,c","LD c,d","LD c,e"
140 DATA "LD c,h","LD c,l","LD c,(hl)","LD c,a","LD d,b","LD d,c","LD d,d"
150 DATA "LD d,e","LD d,h","LD d,l","LD d,(hl)","LD d,a","LD e,b","LD e,c"
160 DATA "LD e,d","LD e,e","LD e,h","LD e,l","LD e,(hl)","LD e,a","LD h,b"
170 DATA "LD h,c","LD h,d","LD h,e","LD h,h","LD h,l","LD h,(hl)","LD h,a"
180 DATA "LD l,b","LD l,c","LD l,d","LD l,e","LD l,h","LD l,l","LD l,(hl)"
190 DATA "LD (hl),d","LD (hl),b","LD (hl),c","LD (hl),d","LD (hl),e","LD (hl),h"
200 DATA "LD (hl),l",HALT,"LD (hl),a","LD a,b","LD a,c","LD a,d","LD a,e"
210 DATA "LD a,h","LD a,l","LD a,(hl)","LD a,a","ADD a,b","ADD a,c","ADD a,d"
220 DATA "ADD a,e","ADD a,h","ADD a,l","ADD a,(hl)","ADD a,a","ADD a,b"
230 DATA "ADC a,c","ADC a,d","ADC a,e","ADC a,h","ADC a,l","ADC a,(hl)"
240 DATA "ADC a,a",SUB b,SUB c,SUB d,SUB e,SUB h,SUB l,SUB(hl),SUB a,"SBC a,b"
250 DATA "SBC a,c","SBC a,d","SBC a,e","SBC a,h","SBC a,l","SBC a,(hl)"
260 DATA "SBC a,a",AND b,AND c,AND d,AND e,AND h,AND l,AND a,XOR b
270 DATA XOR c,XOR d,XOR e,XOR h,XOR l,XOR (hl),XOR a,OR b,OR c,OR d,OR e,OR h
280 DATA OR l,OR (hl),OR a,CP b,CP c,CP d,CP e,CP h,CP l,CP (hl),CP a,RET nz
290 DATA POP bc,"JP nz,nn",JP nn,"CALL nz,nn",PUSH bc,"ADD a,n",RST 0/DW nn,RET
z
300 DATA RET,"JP z,nn",*2,"CALL z,nn",CALL nn,"ADC a,n",RST 08/DW nn,RET nc
310 DATA POP de,"JP nc,nn","OUT(n),a","CALL nc,nn",PUSH de,SUB n,RST 10/DW nn
320 DATA RET c,EXX,"JP c,nn","IN a,(h)","CALL c,nn",*4,"SBC a,n",RST 18/DW nn
330 DATA RET p0,POP hl,"JP p0,nn","EX (sp),hl","CALL p0,nn",PUSH hl,AND n
340 DATA RST 20/DW nn,RET pe,JP (hl),"JP pc,nn","EX de,hl","CALL pe,nn",*3
350 DATA XOR n,RST 28/DW nn,RET p,POP af,"JP p,nn",DI,"CALL p,nn",PUSH af,OR n
360 DATA RST 30/DW na,RET m,"LD sp,hl","JP m,nn",EI,"CALL m,nn",*4,CP n,RST 36/D
W nn
370 'LISTE 2 !
380 DATA RLC b,RLC c,RLC d,RLC e,RLC h,RLC l,RLC (hl),RLC a,REC b,REC c,REC d,5E
C e
390 DATA RRC h,RRC l,RRC (hl),RRC a,RL b,RL c,RL d,RL e,RL h,RL l,RL (hl),RL a
400 DATA RR b,RR c,RR d,RR e,RR h,RR l,RR (hl),RR a,SLA b,SLA c,SLA d,SLA e
410 DATA SLA h,SLA l,SLA (hl),SLA a,SRA b,SRA c,SRA d,SRA e,SRA h,SRA l,SRA (hl)
420 DATA SRA a,SLL b,SLL c,SLL d,SLL e,SLL h,SLL l,SLL (hl),SLL a,SRL b,SRL c
430 DATA SRL d,SRL e,SRL h,SRL l,SRL (hl),SRL a,"BIT 0,c","BIT 0,d"
440 DATA "BIT 0,e","BIT 0,h","BIT 0,l","BIT 0,(hl)","BIT 0,a","BIT 1,b"
450 DATA "BIT 1,c","BIT 1,d","BIT 1,e","BIT 1,h","BIT 1,l","BIT 1,(hl)"
460 DATA "BIT 1,a","BIT 2,b","BIT 2,c","BIT 2,d","BIT 2,e","BIT 2,h","BIT 2,l"
470 DATA "BIT 2,(hl)","BIT 2,a","BIT 3,b","BIT 3,c","BIT 3,d","BIT 3,e"
480 DATA "BIT 3,h","BIT 3,l","BIT 3,(hl)","BIT 3,a","BIT 4,b","BIT 4,c"
490 DATA "BIT 4,d","BIT 4,e","BIT 4,h","BIT 4,l","BIT 4,(hl)","BIT 4,a"
500 DATA "BIT 5,b","BIT 5,c","BIT 5,d","BIT 5,e","BIT 5,h","BIT 5,l"
510 DATA "BIT 5,(hl)","BIT 5,a","BIT 6,b","BIT 6,c","BIT 6,d","BIT 6,e"
520 DATA "BIT 6,h","BIT 6,l","BIT 6,(hl)","BIT 6,a","BIT 7,b","BIT 7,c"
530 DATA "BIT 7,d","BIT 7,e","BIT 7,h","BIT 7,l","BIT 7,(hl)","BIT 7,a"
540 DATA "RES 0,b","RES 0,c","RES 0,d","RES 0,e","RES 0,h","RES 0,l"
550 DATA "RES 0,(hl)","RES 0,a","RES 1,b","RES 1,c","RES 1,d","RES 1,e"
560 DATA "RES 1,h","RES 1,l","RES 1,(hl)","RES 1,a","RES 2,b","RES 2,c"
570 DATA "RES 2,d","RES 2,e","RES 2,h","RES 2,l","RES 2,(hl)","RES 2,a"
580 DATA "RES 3,b","RES 3,c","RES 3,d","RES 3,e","RES 3,h","RES 3,l"
590 DATA "RES 3,(hl)","RES 3,a","RES 4,b","RES 4,c","RES 4,d","RES 4,e"
600 DATA "RES 4,h","RES 4,l","RES 4,(hl)","RES 4,a","RES 5,b","RES 5,c"
610 DATA "RES 5,d","RES 5,e","RES 5,h","RES 5,l","RES 5,(hl)","RES 5,a"
620 DATA "RES 6,b","RES 6,c","RES 6,d","RES 6,e","RES 6,h","RES 6,l"
630 DATA "RES 6,(hl)","RES 6,a","RES 7,b","RES 7,c","RES 7,d","RES 7,e"
640 DATA "RES 7,h","RES 7,l","RES 7,(hl)","RES 7,a","SET 0,b","SET 0,c"
650 DATA "SET 0,d","SET 0,e","SET 0,h","SET 0,l","SET 0,(hl)","SET 0,a"
660 DATA "SET 1,b","SET 1,c","SET 1,d","SET 1,e","SET 1,h","SET 1,l"
670 DATA "SET 1,(hl)","SET 1,a","SET 2,b","SET 2,c","SET 2,d","SET 2,e"
680 DATA "SET 2,h","SET 2,l","SET 2,(hl)","SET 2,a","SET 3,b","SET 3,c"
690 DATA "SET 3,d","SET 3,e","SET 3,h","SET 3,l","SET 3,(hl)","SET 3,a"
700 DATA "SET 4,b","SET 4,c","SET 4,d","SET 4,e","SET 4,h","SET 4,l","SET 4,(hl)"
710 DATA "SET 4,a","SET 5,b","SET 5,c","SET 5,d","SET 5,e","SET 5,h"
720 DATA "SET 5,l","SET 5,(hl)","SET 5,a","SET 6,b","SET 6,c","SET 6,d"
730 DATA "SET 6,e","SET 6,h","SET 6,l","SET 6,(hl)","SET 6,a","SET 7,b"
740 DATA "SET 7,c","SET 7,d","SET 7,e","SET 7,h","SET 7,l","SET 7,(hl)"
750 DATA "SET 7,a"
760 'LISTE 3 !
770 DATA ?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
?,?

```

```

780 DATA "IN b,(c)","OUT (c),b","SBC hl,bc","LD (nn),bc",NEG,RET n,?,?,?
790 DATA "OUT (c),c","ADC hl,bc","LD bc,(nn)",?,?,?, "LD r,a","IN d,(c)"
800 DATA "OUT (c),d","SBC hl,de","LD (nn),de",?,?,IM 1,?, "IN e,(c)","OUT (c),e"
810 DATA "ADC hl,de","LD de,(nn)",?,?,?, "LD a,r",?,?, "SBC hl,hl",?,?,?,?,?
820 DATA ?,?, "ADC hl,hl",?,?,?,?,?,?, "SBC hl,sp",?,?,?,?,?
830 DATA "IN a,(c)","OUT (c),a","ADC hl,sp","LD sp,(nn)",?,?,?,?,?,?,?,?,?
840 DATA ?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
850 DATA ?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
860 DATA CPDR, INDR, OUTDR, ?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
870 'LISTE 4 !
880 DATA ?,?,?,?,?,?,?,?,?, "ADD i$,bc",?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
890 DATA "ADD i$,de",?,?,?,?,?,?,?, "LD i$,nn",?,INC i$,INC h$,DEC h$
900 DATA "LD h$,n",?,?, "ADD i$,i$", "LD i$, (nn)",DEC i$,INC i$,DEC i$, "LD i$,n"
910 DATA ?,?,?,?,?,?,?,?,?, "LD (i$+n)",DEC (i$+n)", "LD (i$+n),n",?,?, "ADD i$,sp"
920 DATA ?,?,?,?,?,?,?,?,?, "LD b,h$", "LD b,i$", "LD n,(i$+n)",?,?,?,?,?
930 DATA "LD c,h$", "LD c,i$", "LD c,(i$+n)",?,?,?,?,?, "LD d,h$", "LD d,i$"
940 DATA "LD d,(i$+n)",?,?,?,?,?, "LD e,h$", "LD e,i$", "LD e,(i$+n)",?,?, "LD h$,b"
950 DATA "LD h$,c", "LD h$,d", "LD h$,e",?,?, "LD h,(i$+n)", "LD h$,a", "LD i$,b"
960 DATA "LD i$,c", "LD i$,d", "LD i$,e",?,?, "LD l,(i$+n)", "LD i$,a"
970 DATA "LD (i$+n),b", "LD (i$+n),c", "LD (i$+n),d", "LD (i$+n),e", "LD (i$+n),h"
980 DATA "LD (i$+n),l",?, "LD (i$+n),a",?,?,?,?, "LD a,h$", "LD a,i$", "LD a,(i$+n)"
990 DATA ?,?,?,?,?, "ADD a,h$", "ADD a,i$", "ADD a,(i$+n)",?,?,?,?,?, "ADC a,h$"
1000 DATA "ADC a,i$", "ADC a,(i$+n)",?,?,?,?,?, "SUB h$,SUB i$,SUB (i$+n)",?,?,?,?,?
1010 DATA "SBC a,h$", "SBC a,i$", "SBC a,(i$+n)",?,?,?,?,?, "AND h$,AND i$"
1020 DATA "AND (i$+n)",?,?,?,?,?, "XOR h$,XOR i$,XOR (i$+n)",?,?,?,?,?, "OR h$,OR i$"
1030 DATA "OR i$+n",?,?,?,?,?, "CP h$,CP i$,CP (i$+n)",?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
1040 DATA *5,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
1050 DATA ?,?,?,?,?, "JP (i$+n)",?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?,?
1060 'LISTE 6 !
1070 DATA ?,?,?,?,?,?, "RLC (i$+n)",?,?,?,?,?,?, "RRC (i$+n)",?,?,?,?,?,?
1080 DATA "RL (i$+n)",?,?,?,?,?,?, "RR (i$+n)",?,?,?,?,?,?, "SLA (i$+n)"
1090 DATA ?,?,?,?,?,?, "SRA (i$+n)",?,?,?,?,?,?, "SRL",?,?,?,?,?,?,?,?
1100 DATA ?, "BIT 0,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "BIT 1,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1110 DATA "BIT 2,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "BIT 3,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1120 DATA "BIT 4,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "BIT 5,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1130 DATA "BIT 6,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "BIT 7,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1140 DATA "RES 0,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1150 DATA "RES 1,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "RES 2,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1160 DATA "RES 3,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "RES 4,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1170 DATA "RES 5,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "RES 6,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1180 DATA "RES 7,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "SET 0,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1190 DATA "SET 1,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "SET 2,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1200 DATA "SET 3,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "SET 4,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1210 DATA "SET 5,(i$+n)",?,?,?,?,?,?, "SET 6,(i$+n)",?,?,?,?,?,?
1220 DATA "SET 7,(i$+n)",?
1230 'CHARGEMENT DU PROGRAMME
1240 MEMOFY &4FFF
1250 MODE 2:PEN 1:PAPER 0: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,26
1260 LOCATE 37,1: PRINT "DES AS"
1270 LOCATE 1,6: INPUT "NOM DU PROGRAMME ? ", NOM$: IF LEN(NOM$)>16 THEN GOTO 1270
1280 LOCATE 1,8: INPUT "ADRESSE D'ENTREE ? ", ADDE: IF ADDE<20480 OR ADDE>44031 TH
N GOTO 1280
1290 LOCATE 1,10: INPUT "ADRESSE DE FIN ? ", ADDF: IF ADDF<ADDE OR ADDF>44031 TH
GOTO 1290
1300 LOCATE 1,12: PRINT "Imprimante ou Ecran ?"
1310 AS=INKEY$
1320 IF AS="E" THEN CAN=0: GOTO 1350
1330 IF AS="I" THEN CAN=0: GOTO 1350
1340 GOTO 1310
1350 LOAD NOM$,ADDE
1360 'LECTURE DES DATAS
1370 DIM LISTE$(4,255)
1380 FOR A=0 TO 4: FOR B=0 TO 255: READ A$: LISTE$(A,B)=A$: NEXT B,A
1390 CLS
1400 'LECTURE DES CODES MACHINE
1410 N=PEEK(ADDE): N2=PEEK(ADDE+1): N3=PEEK(ADDE+2): N4=PEEK(ADDE+3): NDN=1
1420 ASSE$=LISTE$(0,N): VRAI$=ASSE$
1430 IF INSTR(ASSE$,"rel")>0 THEN GOSUB 1540: GOTO 1470
1440 IF INSTR(ASSE$,"nn")>0 THEN GOSUB 1630: GOTO 1470
1450 IF INSTR(ASSE$,"*")>0 THEN GOSUB 1680: GOTO 1470
1460 IF INSTR(ASSE$,"n")>0 AND ASSE$<>"RET nz" AND ASSE$<>"SET nc" THEN nomb=INS
TR(ASSE$,"n"): VRAI$=LEFT$(ASSE$,nomb-1)+"#"+HEX$(N2,
2)+RIGHT$(ASSE$,LEN(ASSE$)-nomb): NDN=2
1470 PRINT#CAN,HEX$(ADDE,4); " ";
1480 PRINT#CAN,HEX$(N,2); " ";
1490 IF NDN>1 THEN PRINT#CAN,HEX$(N2,2); " "; ELSE PRINT#CAN, " ";
1500 IF NDN>2 THEN PRINT#CAN,HEX$(N3,2); " "; ELSE PRINT#CAN, " ";
1510 IF NDN>3 THEN PRINT#CAN,HEX$(N4,2); " "; ELSE PRINT#CAN, " ";

```



```

1520 PRINT #CAN,VRAIS
1530 IF ADDE+NDN>=ADDF THEN END ELSE ADDE=ADDE+NDN:GOTO 1410
1540 'DEPLACEMENTS RELATIFS
1550 NDN=2
1560 NOMB=INSTR(ASSE$, "rel")
1570 VRAIS=LEFT$(ASSE$, NOMB-1)
1580 IF N2>127 THEN N2=N2-256
1590 DRELA=(ADDE+1)+N2
1600 VRAIS=VRAIS+"#"+HEX$(DRELA)+RIGHT$(ASSE$, LEN(ASSE$)-NOMB-2)
1610 IF n2<0 THEN n2=n2+256
1620 RETURN
1630 'NOMBRES A 2 OCTETS
1640 NDN=3
1650 NOMB=INSTR(ASSE$, "nn")
1660 VRAIS=LEFT$(ASSE$, NOMB-1)+"#"+HEX$(N3, 2)+HEX$(N2, 2)+RIGHT$(ASSE$, LEN(ASSE$)-NOMB-1)
1670 RETURN
1680 'VOIR LISTE
1690 C=VAL(RIGHT$(ASSE$, 1))-1
1700 NDN=2:ASSE$=LISTE$(C, N2)
1710 VRAIS=ASSE$
1720 IF INSTR(VRAIS, "*")>0 THEN GOSUB 1870:GOTO 1760
1730 IF INSTR(VRAIS, "nn")>0 THEN GOSUB 1770:GOTO 1750
1740 IF INSTR(VRAIS, "n")>0 THEN GOSUB 1820
1750 IF INSTR(VRAIS, "$")>0 THEN GOSUB 1970
1760 RETURN
1770 'nn
1780 NOMB=INSTR(VRAIS, "nn")
1790 NDN=4
1800 VRAIS=LEFT$(VRAIS, NOMB-1)+"#"+HEX$(N4, 2)+HEX$(N3, 2)+RIGHT$(VRAIS, LEN(VRAIS)-NOMB-1)
1810 RETURN
1820 'n
1830 NOMB=INSTR(VRAIS, "n")
1840 NDN=3
1850 VRAIS=LEFT$(VRAIS, NOMB-1)+"#"+HEX$(N3)+RIGHT$(VRAIS, LEN(VRAIS)-NOMB)
1860 RETURN
1870 '2 FOIS VOIR LISTE
1880 C=VAL(RIGHT$(VRAIS, 1))-1
1890 NDN=3:ASSE$=LISTE$(C, N3)
1900 VRAIS=ASSE$
1910 IF INSTR(VRAIS, "n")>0 THEN GOSUB 1940
1920 IF INSTR(VRAIS, "$")>0 THEN GOSUB 1970
1930 RETURN
1940 NOMB=INSTR(VRAIS, "n"):NDN=4
1950 VRAIS=LEFT$(VRAIS, NOMB-1)+"#"+HEX$(N4)+RIGHT$(VRAIS, LEN(VRAIS)-NOMB)
1960 RETURN
1970 'x et y
1980 NOMB=INSTR(VRAIS, "$")
1990 IF N=&DD THEN C$="x" ELSE C$="y"
2000 VRAIS=LEFT$(VRAIS, NOMB-1)+C$+RIGHT$(VRAIS, LEN(VRAIS)-NOMB)
2010 RETURN

```

HEUREUSEMENT. QUE J'AVAIS
MON DESASSEMBL-EUR



TEENAGE QUEEN

A part quelques exceptions, dont l'excellent "tensions", le strip poker n'était pas vraiment le fort de notre cher CPC. Voici donc la version Amstrad du dernier logiciel d'ERE International, j'ai nommé: "Teenage Queen". De conception assez simple, le but du jeu étant d'effeuiller la charmante jeune fille qui a eu la folle idée d'accepter une partie avec vous, "Teenage Queen" est agréable, grâce surtout à de très bonnes pages écrans, gentiment coquines, représentant notre "teenager" de moins en moins vêtue et qui semble pourtant avoir de plus en plus chaud. On peut toutefois regretter une médiocre lisibilité des cartes et le fait que le niveau de difficulté ne soit pas excessif, mais qui oserait s'en plaindre?! "Teenage Queen" est donc un bon jeu qui vous promet de longues nuits devant votre écran, que vous aimiez ou non le poker...

Téo

J'EN AI MARRE,
J'ARRÊTE PAS DE
PERDRE

SI ON
FAISAIT
UN "TRIVIAL
PURSUIT"
PLUTÔT.

Dans la grande série des PAC-MAN, je vais vous présenter deux jeux de cette série: PAC-LAND & PACMANIA.

PAC LAND PACMANIA

PAC LAND ----- Tout le monde connaît PAC-MAN, cette petite boule jaune qui à travers nos écrans, nous fait vibrer à chaque instant . Il revient avec PAC-LAND .Pour aider une fée à retrouver son royaume, PAC doit affronter les fantômes qui ne cessent de lui donner du fil à retordre .En voiture, à pied, en avion, ils lui rendent la vie impossible .En ville, PAC affronte ses premiers ennemis .Dans des voitures-bulles ou des avions, ceux-ci sont très dangereux. Dans la forêt, les troncs d'arbres ralentissent votre progression .Des précipices se présentent devant vous (les AS du joystick vont se régaler!!). Son voyage est parsemé d'embûches. Vous devez jouer d'une extraordinaire adresse pour arriver à votre but .

Ce jeu aux couleurs vives et aux graphismes simples possède une musique qui, bien qu'agréable, devient tout de même vite lassante .Ce jeu qui paraît facile pourrait bien en énerver plus d'un .Alors, à vos joysticks. . .

PACMANIA ----- Plus "vieux" que PAC-LAND, mais tout aussi attrayant, PACMANIA peut se classer dans la catégorie des bons jeux .Ce jeu en 3D, est la version la plus classique, la plus employée pour faire apparaître ce dévoreur de pac-gommes. Dans ce jeu simple, vous devez tout simplement ramasser au fil des tableaux, toutes les pac-gommes et aller chercher les fruits qui apparaissent parfois à l'écran. Les fantômes lancés à votre poursuite vous causeront quelques ennuis ,mais grâce aux super pac-gommes votre tâche sera rendue plus facile.

Ce jeu composé de trois tableaux, qui reviennent à chaque fois en plus difficile n'est pas d'une grande rapidité et on peut le lui reprocher. Classique ,PACMANIA est un jeu correct ,graphismes et couleurs assez pauvres mais tout de même corrects .On s'amuse ...

Après vous avoir parlé de ces deux de la grande famille des PAC-MAN ,voici maintenant (d'accord . LANTARUS je m'dépêche) , voici que moi ZEUS (toujours imité ,jamais égalé), je vais tester pour vous

CYBERNOID

CYBERNOID I

Attention !!! Les pirates sont là. Ils ont dévalisé les entrepôts de la fédération. Tout à coup le téléphone sonne. La fédération vous charge de récupérer la cargaison. On met à votre disposition un superbe vaisseau spatial. La tâche sera difficile: les pirates ont activé tous les systèmes de défenses planétaires, et les pirates qui apparaissent devant vous seront sans pitié. Mais grâce à votre intelligence et votre sens du devoir vous récupérerez la cargaison et la foule vous acclamera ...

Bon scénario, beaux graphismes, CYBERNOID I a tout ce qu'il faut pour être un bon jeu. La richesse du jeu est due aussi à la grande diversification des armes et au niveau des tableaux qui présente des difficultés que les nerveux redouteront sans aucun doute.

CYBERNOID II

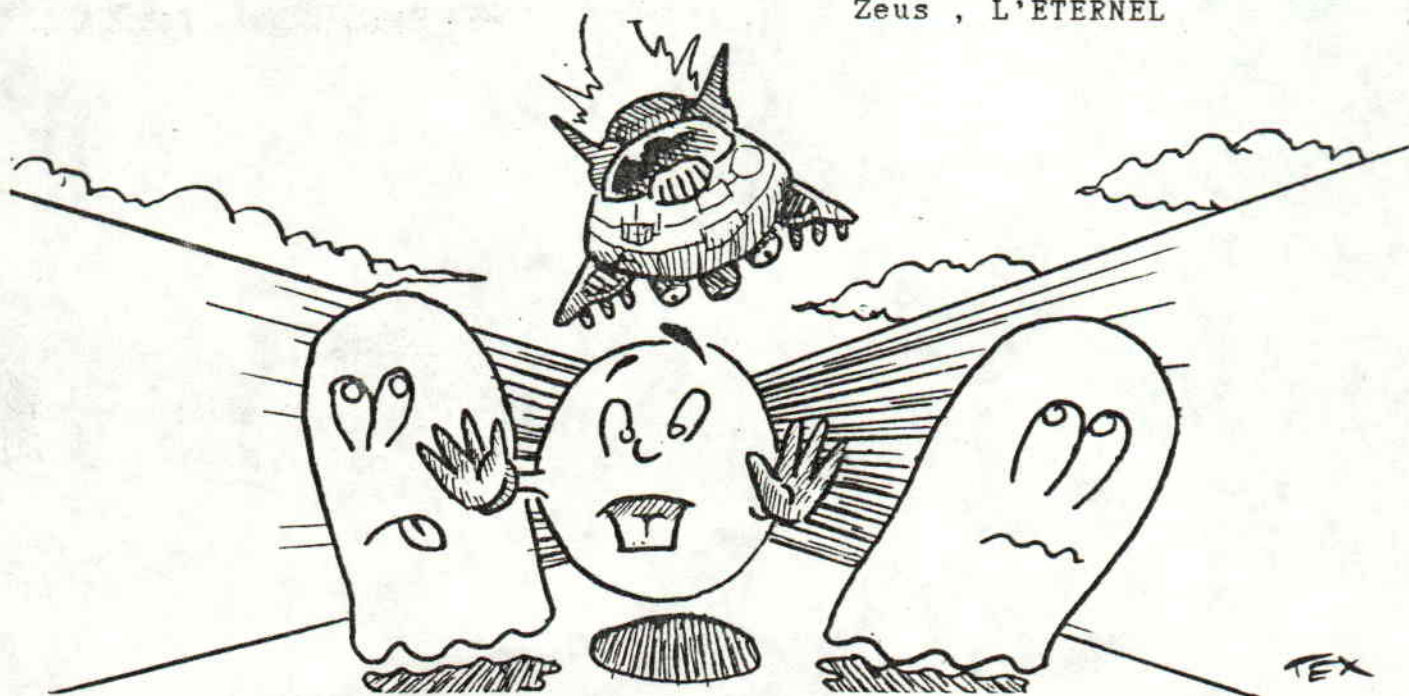
Dans la plupart des cas quand un jeu a une suite on s'attend à la continuité de ce jeu: nouveaux décors, nouveau scénario ... Dans CYBERNOID II, pas du tout. En somme ce qui change dans CYBERNOID II, ce sont les graphismes, ils sont quelque peu perfectionnés. On retrouve sous une forme assez similaire des tableaux apparaissant dans le I.

Ce jeu présente les mêmes intérêts que le premier, c'est un bon jeu, mais je ne vois pas la nécessité de le faire en double. Est-ce que ce ne serait pas un moyen de faire des bénéfices, messieurs les éditeurs...

Sur ces bonnes paroles je vous quitte.

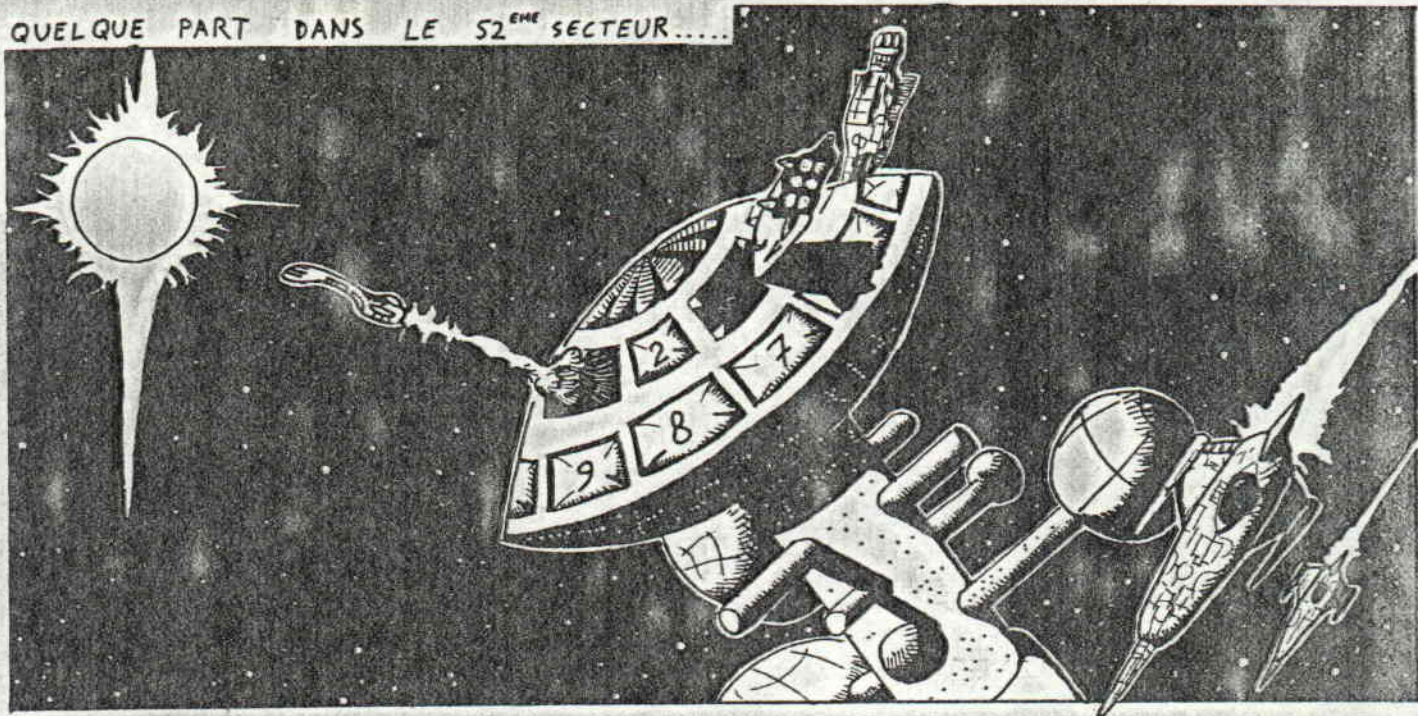
A dans deux mois

Zeus, L'ETERNEL



TEX

QUELQUE PART DANS LE 52^{EME} SECTEUR.....



TRIGGER

O L I V I E R T E X I E R







ÊTES-VOUS RAPIDE ?

RAPIDE !?! VOUS VOULEZ RIRE ? J'AI L'ENGIN LE PLUS RAPIDE DE CE SPACIOPORT !!



MMM, J'ESPERE QUE CA IRA , C'EST POUR UN TRANSPORT..... 80 000 CRÉDITS CASH!!



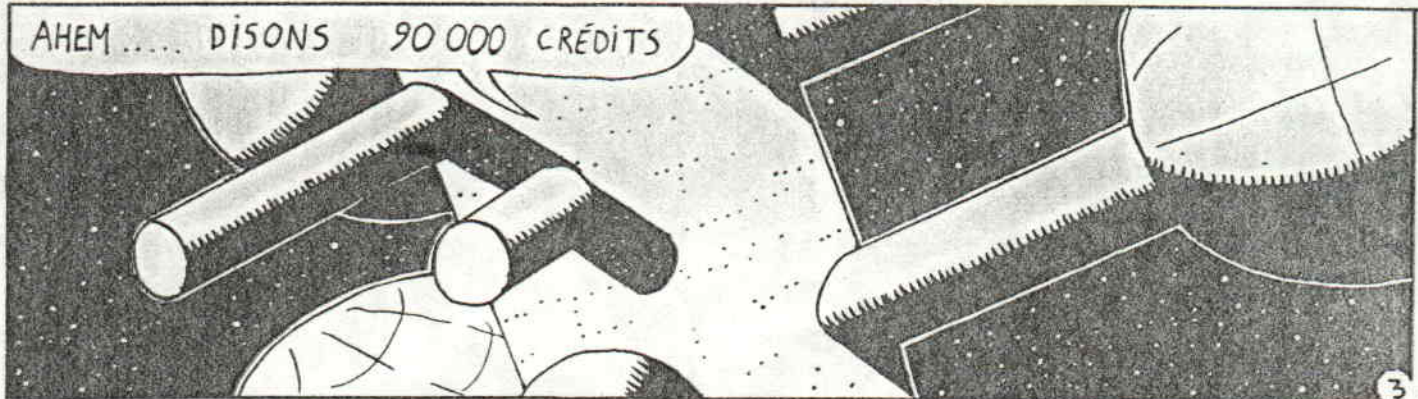
80 000 CRÉ..... VOUS COMMENCEZ A M'INTERESSER !! ET QUELLE EST LA MARCHANDISE ?



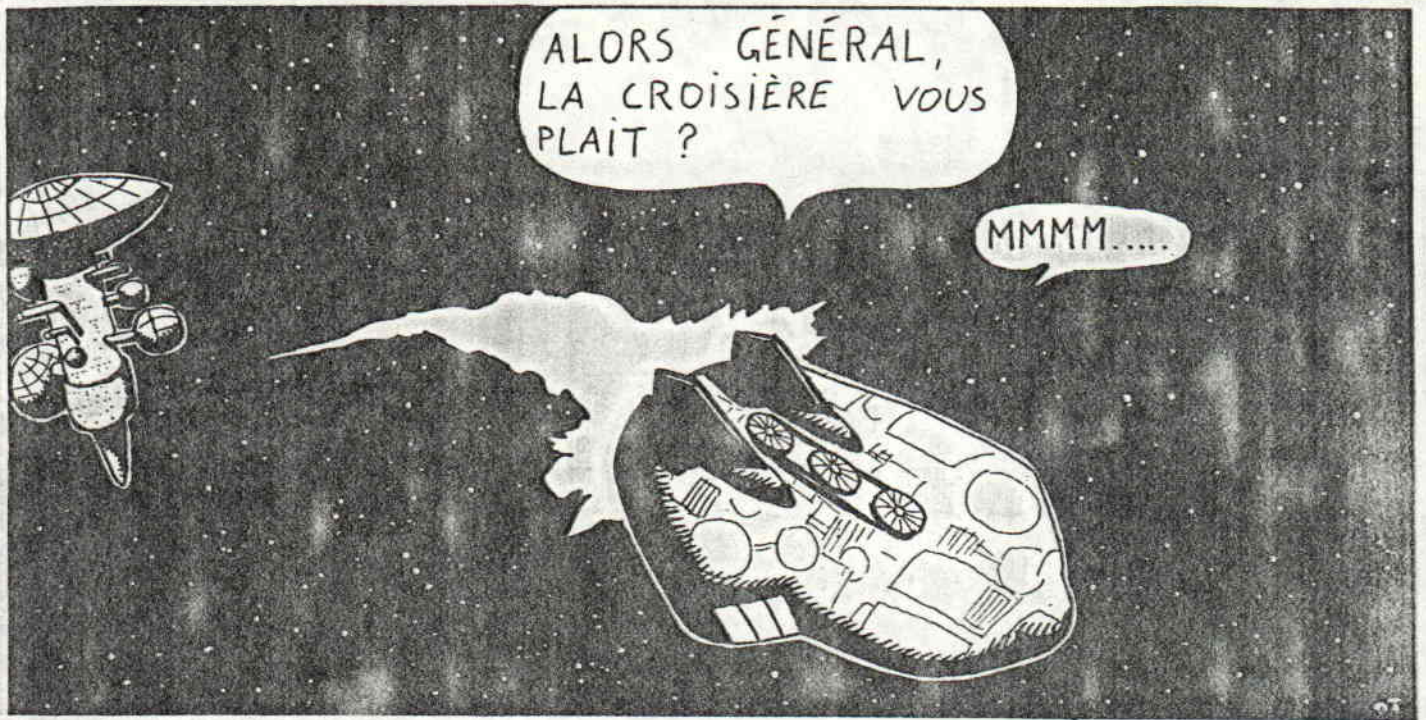
EL KAÏZERK, LE DICTATEUR GÉNÉRAL DÉCHU, "LE TIGRE DU SEPTIÈME SECTEUR"



CA MARCHE..... MAIS..... UNE MINUTE ET QUESTION RISQUES



AHEM..... DISONS 90 000 CRÉDITS



ALORS GÉNÉRAL,
LA CROISIÈRE VOUS
PLAIT ?

MMMM.....



PAS TRÈS
CAUSANT LE
POLITIQUEUX

BAOOM

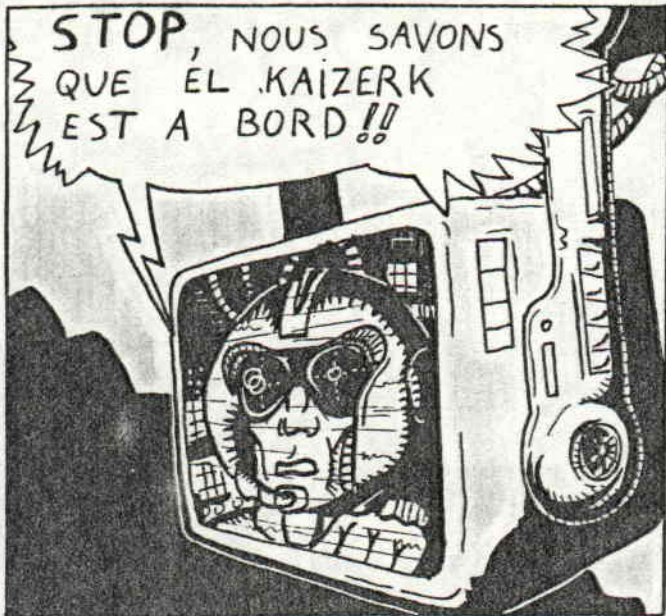


ENFIN..... 90 000 CRÉDITS!!



BORDEL!! J'AI LE
PALU OU.....

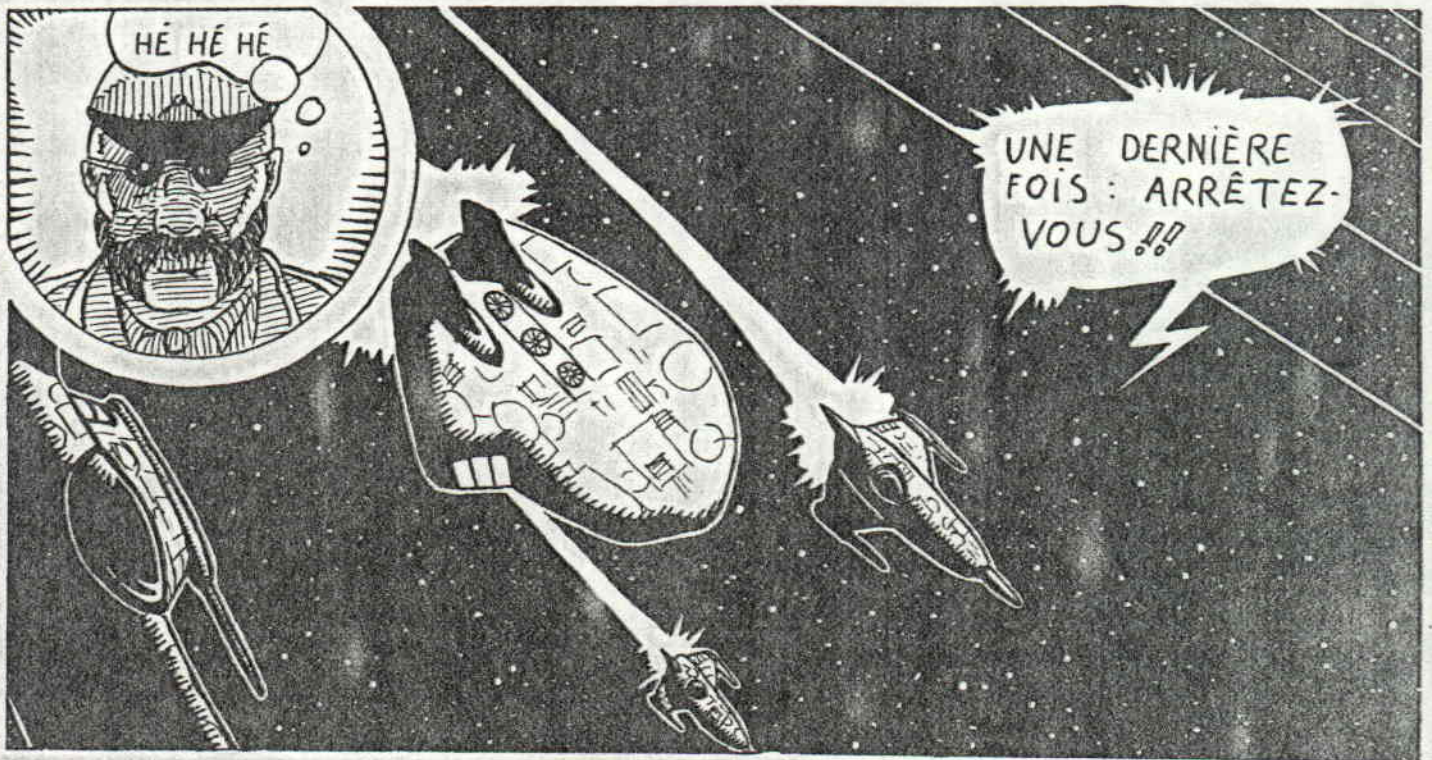
3 VAISSEAUX
ARMES REPERES
-GUBERNATOR-
COMMUNICATION
DEMANDEE



STOP, NOUS SAVONS
QUE EL KAIZERK
EST A BORD!!



LA DOUANE QUI RAPPLIQUE,
ACCROCHEZ-VOUS A VOS
GALONS, ON VA TRACER!!



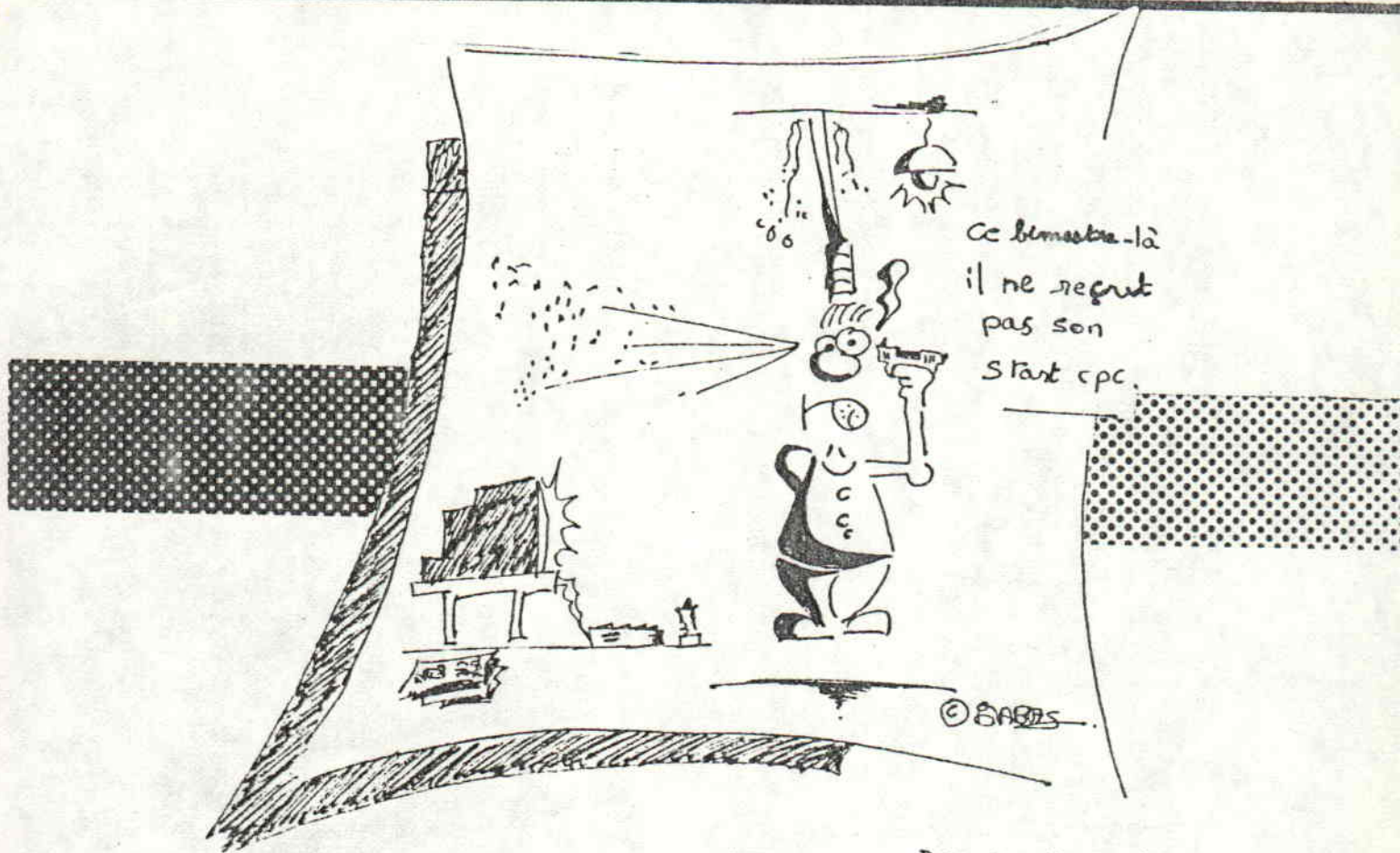
HÉ HÉ HÉ

UNE DERNIÈRE
FOIS : ARRÊTEZ-
VOUS!!



STELLA, CALCULE MOI
LES COORDONÉES POUR
LE "SAUT"

RATTRAPEZ - MOI
D'ABORD!!



Ce bimestre-là
il ne regrette
pas son
Start cpc.

Dessin de Yann Bassani

START

CPC

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

DIRECTEUR DE LA
PUBLICATION : Louis Blot

REDACTEUR EN CHEF :
Laurent Schneller

REDACTEUR ADJOINT :
Grégoire Schneller

MAQUETTE & DESSINS :
Olivier Texier

TESTS DE JEUX :
David Guiot

Nous remercions Mme. Amort
pour son aimable collaboration

Depot legal n. 10 - 1989

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 :