

# EDITO

C'est en ce début de rentrée que Start CPC paraît pour le numéro d'août-septembre. Nous espérons que vous avez tous passé d'agréables vacances (pour nous, ça peut aller). Toutes les rubriques habituelles sont au rendez-vous de ce numéro 11. A part, bien sûr Harry Coover et les 5 bugs qui a connu le même sort que Sined et les 7 nains dans 100% (mais vous savez pourquoi). Pour vous détendre en cette période fatigante qu'est la rentrée, Eriorg vous a concocté des jeux sur papier pas mal du tout (surtout pour le temps qu'il y a mis !). Je vais maintenant répondre à une question qui nous est souvent posée : pourquoi Start CPC est imprimé uniquement en recto ? C'est tout simplement pour vous servir de bloc-notes, de fourre-tout, de pense-bête... Et aussi parce que la photocopieuse que nous utilisons ne fait que recto. Je vous rassure : ce n'est pas du gaspillage de notre part (de toutes façons, on en a pas les moyens...) c'est juste par obligation. Bonne rentrée en notre compagnie !

Start CPC



BIMESTRIEL N.11

# LE POKE

Alors, salut tout le monde !  
Ca va ? Ben moi, à peu près. Ce bimestre, nous allons étudier ( On ne fait que ça dans "LE POKE" ! ) la pile !

## LA PILE

En fait, elle se situe dans la mémoire. Le registre SP contient l'adresse où sera stockée la prochaine valeur 16 bits. Lorsqu'une valeur est mise sur la pile, SP est diminué de 2 ( 2 octets pour l'adresse ). Lorsqu'on sort la dernière valeur mise, ou, quand on a modifié SP, la valeur 16 bits pointée par SP, ce dernier est augmenté de 2. Très légèrement compliqué ? Une précision : l'utilisation de la pile est relativement lente.

## PUSH, POP ET TOUT LE BAZAR

PUSH permet de mettre la valeur d'un registre 16 bits sur la pile. ( PUSH BC,DE,HL,AF ). POP permet de sortir la valeur pointée par SP et de la mettre dans le registre 16 bits précisé ( POP BC,DE,HL,AF ).

Exemple :

PUSH BC

POP HL

Ceci mettra la valeur de BC dans HL. Cependant LD H,B et LD L,C sont plus rapides.



## CALL

Le registre double PC pointe sur le ou les octets qui sont à exécuter. Lors d'un CALL, un PUSH PC est exécuté, et lors d'un RET, un POP PC. Ce qui fait que dans un sous-programme, il ne faut pas faire un POP pour récupérer une valeur qui avait été PUSHée avant le CALL, sinon on risque de se retrouver avec un certain nombre d'erreurs, surtout au RET...

## CODES MACHINE

En hexadécimal, bien sûr, et nn veut dire valeur 16 bits stockée à l'envers.

31 LD SP,nn	D5 PUSH DE
33 INC SP	E1 POP HL
3B DEC SP	E5 PUSH HL
C1 POP BC	F1 POP AF
C5 PUSH BC	F5 PUSH AF
D1 POP DE	

## A LA PROCHAINE FOIS

En octobre ( ou en novembre, avec le retard... ) , nous étudierons probablement JR et JP, et en décembre-janvier, le registre F qui est sauvé sur la pile avec A...

Eriorg

# TESTS

Chers lecteurs, c'est avec un énorme plaisir (n'exagérons rien !) que je vous retrouve ce mois-ci. J'ai testé pour vous WINTER GAMES, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE ainsi que... (oui LANTARUS je m'dépêche !) je disais donc ainsi que ROBOCOP. Bonne lecture !!!

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Comme vous le savez surement INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE est l'adaptation du film du même nom (évidemment!!!) Edité par US GOLD, ce jeu d'arcade action dans la série des grands classiques, comporte des niveaux tout à fait détonnants dans lesquels vous prendrez la place de cet aventurier hors-pair. Ce jeu dans la version AMSTRAD CPC comporte 4 niveaux s'intitulant: "THE CROSS OF COLORADO", "THE ASCENT OF CASTLE BRUNWALD", "ON BOARD THE ZEPPELIN" et "THE HOLY GRAIL". Maintenant parlons de l'histoire. A travers les niveaux ce jeu reprend les moments les plus importants du film. L'ation débute en 1912 alors qu' INDIANA n'est encore qu'un scout. Grandissant, en 1938, INDY voit son père enlevé par la gestapo. En effet, succceptible d'aider HITLER dans la quête du GRAAL, Henry JONES a été kidnappé. Votre but sera de retrouver le temple du GRAAL pour ainsi sauver votre père d'une mort certaine. Vous serez parfait dans le rôle de l'homme au fouet.

La musique est la même que celle du film et est très bien adaptée sur CPC.

Les graphismes d'une haute définition donnent encore plus de plaisir à jouer.

INDIANA JONES est une superbe adaptation du film, tout au moins je déplore la restriction quant aux couleurs, en effet, seulement 3 par niveau. Enfin, un bon jeu tout de même.

### ZEUS, le DIVIN.

Mot à trouver (10 lettres) :  
sans définition.

J N I P P I P R U K G	ANNEAU
R M O R D O R B A I A	ARAGORN
B T E F A E R I E L N	BALIN
O N I R O L E L N I D	BILBON
M R L O I T K B N E A	BOMBADIL
B O I D M A S O A L L	COMTE
A G F O B N D N I E F	ELFES
D A C N R A A O E S O	ELESSAR
I R S A N Q L I C S R	FAERIE
L A E S O R U I N A E	FILI
N M A S E F L E N R I	FORET

PIPPIN	MORDOR	FRODON
ROSE	NAIN	GANDALF
SAM (3)	ORQUE	KILI
		MERIADOC

## WINTER GAMES

Jeux d'hiver, oui je sais c'est banal comme titre mais le contenu l'est beaucoup moins. Ce jeu est composé de trois parties, chacune contenant deux sports d'hiver. Je vais disséquer pour vous ces trois parties.

**PREMIERE PARTIE :** Elle se nomme WINTER GAMES 1. Vous remarquerez l'originalité du titre. En choisissant cette partie vous avez accès à un menu avec diverses options: pratiquer les sports en compétition, s'entraîner, etc... Ce menu vous sera présenté dans chaque niveau. Le BOBSLEIGH et le HOT DOG seront les premières épreuves. L'épreuve du BOBSLEIGH a été conçue de manière très fidèle avec la réalité. On retrouve les mêmes sensations. Vous suivrez vos progrès grâce à la carte mise à votre disposition et vous vous dirigerez en observant l'image de votre engin sur le parcours. Le HOT DOG ou saut à ski acrobatique vous permettra de vous surpasser et les juges vous noteront suivant les exploits que vous venez d'accomplir. La récompense suprême sera la médaille d'or, mais peut-être ne vous contenterez-vous que de la médaille de bronze.



**DEUXIEME PARTIE :** ou WINTER GAMES II, vous remarquerez l'originalité du titre (tiens, j crois que j l'ai déjà dit !!) Vous trouverez ici des épreuves de course sur patins à glace et du saut à ski.

La course est cette fois encore une adaptation fidèle qui se joue à deux. Vous serez chronométrés sur 250 mètres et deux écrans superposés vous permettront de surveiller votre progression mais aussi celle de votre adversaire. L'animation est à remarquer.

Le saut à ski, que vous pratiquerez dans un décor grandiose, est une épreuve sportive où vous devrez sauter le plus loin possible tout en soignant votre style. Je disais précédemment "décor grandiose", en effet les graphismes sont assez bien faits.

**TROISIEME PARTIE :** ou WINTER GAMES III, remarquez l'originalité du titre (il me semble avoir déjà lu ça quelque part ...). Les 2 épreuves sont regroupées dans le BIATHLON. Celles-ci sont le ski de fond et le tir à la carabine.

Le ski de fond : vous devrez faire plusieurs fois le tour d'un parcours combinant descentes, plats, côtes. Puis suivra le tir à la carabine où le but sera de tirer dans 5 cibles grâce à votre viseur mobile.

WINTER GAMES est un jeu qui se rapproche beaucoup de la réalité. Il possède des graphismes soignés, surtout dans le SAUT à SKI et le BIATHLON. Ces 2 qualités en font un jeu agréable à jouer. C'est un grand jeu de sports "divers".

ZEUS, LE TITAN

## ROBOCOP

ROBOCOP, héros célèbre, défenseur de la loi apparaît sur nos écrans. Dans cette adaptation, vous devez poursuivre le mal sous toutes ses formes en parcourant les niveaux tout à fait différents qui font de ce soft un jeu très complet. Divers hors-la-loi tenteront de vous arrêter dans tâche, mais vos capacités à défendre le bien élimineront les obstacles sans difficultés. Vous n'aurez nullement le temps de vous ennuyer car vous aurez à défendre des femmes en danger et à comparer des portraits robots afin d'arrêter le reste de la bande qui grâce à votre audace sera vite derrière les barreaux.

Ce soft édité par OCEAN est un jeu rapide avec une assez bonne animation et des graphismes somme toute assez convenables.

Un jeu attrayant!!!

ZEUS, toujours et encore

P.S:Le film ROBOCOP 2 vient de sortir, à quand la nouvelle adaptation ?

Voilà, c'est fini pour ce numéro. La rentrée approche après 2 mois où l'on s'est ennuyé. On retrouve l'école avec plaisir(d'accord LANTARUS, j'arrête d'en parler...)

Je vous quitte, à dans 2 mois.

ZEUS, toujours là

# FANZINES POUR NUITS BLANCHES

Langeais, le 12 août 1990,  
1h30 du matin.

Assis dans la pénombre et dans l'obscurité étouffante, Harry laissa échapper un soupir. Les seuls bruits qu'il pouvait entendre provenaient du ventilateur branché au maximum de puissance et d'une quelconque bête de la nuit qui hululait sinistrement dans le lointain, tapie à l'intérieur des bois. Une goutte de sueur ruissela de son front sur sa joue puis tomba sur une feuille de papier, située en dessous de lui, sur un bureau. Harry regarda les étoiles qui brillaient au-dehors par la fenêtre grande ouverte de la petite chambre où il était cloîtré. Il soupira encore. " Si seulement je pouvais dormir... pensa-t-il. Mais non! Il faut que le Boss m'enferme ici ! Ah je le retiens le Boss... - Il faut que tu aies fini ton article pour demain, aux lueurs de l'aube, sinon, je prendrais des mesures adaptées à la situation kidi.... Gnagnagna... Je lui en des mesures au Boss ! Tiens, peut-être qu'un peu de lecture peut me changer les idées..." Ses yeux venaient de tomber sur quelque chose qui ressemblait plus ou moins à un journal. Il lut la couverture :

# LISTINGS

## SUPER COLOR

Les deux listings qui vont suivre sont des rééditions de programmes déjà parus dans les numéros 1 (décembre 1988, que c'est vieux !) et 3 (avril 1989). Nous les republions pour les lecteurs qui n'auraient pas eu l'occasion de lire Start CPC à cette époque.

Il s'agit d'un utilitaire graphique créé par Eriorg. Vous dessinez avec le joystick ou le clavier en appuyant sur Fire ou Copy pour changer de couleur. Pour sauver l'image sous forme binaire on utilise Espace. Si vous avez sauvegardé votre dessin, pour le charger faites ceci :

```
10 MODE 0
20 LOAD"!":CALL &BB18
```

Faites Run et insérez votre image.

```
10 ' SUPER COLOR (c) Start CPC 1989 by Eriorg
20 ' Pour se déplacer dans l'écran sans dessiner, appuyez sur
30 ' SHIFT et les flèches de directions. Joystick: Fire.
40 BORDER 9
50 MODE 0
60 c=1
70 x=1:y=399
80 PLOT x,y,c
90 j=JOY(0)
100 IF (j=1 OR INKEY(0)=0) AND y<399 THEN y=y+1:DRAW x,y,c
110 IF (j=2 OR INKEY(2)=0) AND y>0 THEN y=y-1:DRAW x,y,c
120 IF (j=5 OR (INKEY(8)=0 AND INKEY(0)=0)) AND x>0 AND y<399 THEN x=x-1:y=y+1:
DRAW x,y,c
130 IF (j=6 OR (INKEY(8)=0 AND INKEY(2)=0)) AND x>0 AND y>0 THEN x=x-1
140 IF (j=4 OR INKEY(8)=0) AND x>0 THEN x=x-1:DRAW x,y,c
150 IF (j=9 OR (INKEY(1)=0 AND INKEY(0)=0)) AND x<639 AND y<399 THEN x=x+1:y=y+1:
DRAW x,y,c
160 IF (j=10 OR (INKEY(1)=0 AND INKEY(2)=0)) AND y>0 AND x<639 THEN y=y-1:x=x+1:
DRAW x,y,c
170 IF (j=8 OR INKEY(1)=0) AND x<639 THEN x=x+1:DRAW x,y,c
180 IF (j=17 OR INKEY(0)=32) AND y<399 THEN PLOT x,y,0:y=y+1:PLOT x,y,c
190 IF (j=18 OR INKEY(2)=32) AND y>0 THEN PLOT x,y,0:y=y-1:PLOT x,y,c
200 IF (j=21 OR (INKEY(8)=32 AND INKEY(0)=32)) AND x>0 AND y<399 THEN PLOT x,y,0
:x=x-1:y=y+1:PLOT x,y,c
210 IF (j=22 OR (INKEY(8)=32 AND INKEY(2)=32)) AND x>0 AND y>0 THEN PLOT x,y,0:x=
x-1:y=y-1:PLOT x,y,c
220 IF (j=20 OR INKEY(8)=32) AND x>0 THEN PLOT x,y,0:x=x-1:PLOT x,y,c
230 IF (j=25 OR (INKEY(1)=32 AND INKEY(0)=32)) AND x<639 AND y<399 THEN PLOT x,y
,0:x=x+1:y=y+1:PLOT x,y,c
240 IF (j=26 OR (INKEY(1)=32 AND INKEY(2)=32)) AND y>0 AND x<639 THEN PLOT x,y,0
:y=y-1:x=x+1:PLOT x,y,c
250 IF (j=24 OR INKEY(1)=32) AND x<639 THEN PLOT x,y,0:x=x+1:PLOT x,y,c
260 IF j=16 OR INKEY(9)=0 THEN GOSUB 300
270 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 330
280 IF INKEY(18)=0 THEN RUN
90 GOTO 90
00 c=c+1:IF c=16 THEN c=1
10 PLOT x,y,c
20 RETURN
30 SAVE"!écran.bin",b,&C000,&4000
40 RETURN
```

## SYMDEF

Ce listing sert à la fois à ceux qui n'arrivent pas à calculer les lignes de SYMBOL et à les calculer, ces lignes. Donc, vous créez, quand vous avez lancé le programme, votre caractère à l'écran en dirigeant, avec les touches ou le joystick, un curseur et le caractère à la taille normale s'affichera au bas de l'écran. Voyons les touches :  
Fèches ou Joystick déplacent le curseur.

Fire ou Copy affichent un point si il n'y a rien sous le curseur sinon, ça l'efface.  
Grand Enter: affiche les nombres correspondant au SYMBOL (attention, le numéro du caractère à changer ne s'affiche pas puisque vous pouvez mettre n'importe quel nombre !).  
Petit Enter : Efface le caractère en mémoire et recommence le prog depuis le début.



Ces deux programmes ont été réunis grâce aux archives Start CPC par Lantarus et Harry Coover.

```
5 'SIMDEF (c) Start CPC 1989 par Eriorg
10 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 1,24:INK 0,0:CLS:SYMBOL AFTER 254
20 DIM po(10,10)
30 GOSUB 1000
40 SYMBOL 255,0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 FOR i=1 TO 10:FOR j=1 TO 10:po(i,j)=0:NEXT j,i
55 FOR a=1 TO 8:n(a)=0:NEXT
60 a$=CHR$(143):b$=" ":c$=CHR$(255)
70 x=3:y=3:LOCATE x,y:PRINT a$::LOCATE 15,10:PRINT c$;
80 j=JOY(0)
90 IF (j=1 OR INKEY(0)=0) AND y>3 THEN y=y-1:LOCATE x,y:PRINT a$::IF po(x,y+1)=0
  THEN LOCATE x,y+1:PRINT b$::GOSUB 1000
100 IF (j=2 OR INKEY(2)=0) AND y<10 THEN y=y+1:LOCATE x,y:PRINT a$::IF po(x,y-1)
  =0 THEN LOCATE x,y-1:PRINT b$::GOSUB 1000
110 IF (j=4 OR INKEY(8)=0) AND x>3 THEN x=x-1:LOCATE x,y:PRINT a$::IF po(x+1,y)
  =0 THEN LOCATE x+1,y:PRINT b$::GOSUB 1000
120 IF (j=8 OR INKEY(1)=0) AND x<10 THEN x=x+1:LOCATE x,y:PRINT a$::IF po(x-1,y)
  =0 THEN LOCATE x-1,y:PRINT b$::GOSUB 1000
130 IF (j=16 OR INKEY(9)=0) AND po(x,y)=0 THEN po(x,y)=1:n(y-2)=n(y-2)+(2^(8-(x-
  2))):SYMBOL 255,n(1),n(2),n(3),n(4),n(5),n(6),n(7),n
  (8):LOCATE 15,10:PRINT c$::GOTO 80
140 IF (j=16 OR INKEY(9)=0) AND po(x,y)=1 THEN po(x,y)=0:n(y-2)=n(y-2)-(2^(8-(x-
  2))):SYMBOL 255,n(1),n(2),n(3),n(4),n(5),n(6),n(7),n
  (8):LOCATE 15,10:PRINT c$;
150 IF INKEY(18)=0 THEN LOCATE 1,13:FOR a=1 TO 7:PRINT n(a);",":NEXT a:PRINT n
  8)::PRINT SPACE$(20)::WHILE INKEY(6)=-1:WEND:LOCATE
  1,13:PRINT SPACE$(50);
160 IF INKEY(47)=0 THEN RUN
170 GOTO 80
1000 PLOT 32,368:DRAW 160,368:DRAW 160,240:DRAW 32,240:DRAW 32,368:RETURN
```

**NUMERO 2**

P.A.P.I

PETITES ANNONCES DU PAYSAGE INFORMATIQUE

Le journal des Petites Annonces pour tous  
Les Ordinateurs

✉ POUR LE RECEVOIR, JUSTE LE TIMBRE POUR L'ENVOI  
3.80 F

ACHATS  
CLUBS  
CONTACTS  
ECHANGES  
FANZINES  
MESSAGES  
SERVEURS  
VENTES

AMSTRAD  
APPLE  
ATARI  
COMMODORE  
CONSOLES  
PC

**EDITORIAL :**

Voici le Numéro 2, tant attendu, et je répète haut et fort ce que j'avais déjà dit au numéro 1, envoyez moi vos idées, vos dessins pour améliorer le journal, faites connaître ce Journal auprès de vos amis et correspondants micromaniques.

PAGE 1 : EDITO PAGE 2 : PA  
 PAGE 3 : PUB FANZINES  
 PAGE 4 : LES FANZINES

ENCART PUBLICITAIRE  
 AMSTRAD AND CO  
 START CPC  
 CROSSROAD

MR LEVY STEPHANE 14 ALLEE DES DAMADES 92000 NANTERRE

AVRIL-MAI 1990

MOTS MELES

Mot à trouver ( 8 lettres ) :  
défini par tous les mots de la  
liste ( sauf site ).

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

LISTE

BEAU (2)	JAMAIS VU
DEMENT	NOUVEAU (2)
FORMIDABLE	ROYAL (2)
GEANT	SITE
GENIAL (3)	SUPER (2)
INCROYABLE	SUPERBE
INIMAGINABLE	UNIQUE (2)

Fanzines pour nuits blanches

Harry retira une chose qui ressemblait plus ou moins à quelques feuilles A4 photocopiées et mal agrapées. Sur la couverture, en lettres énormes (pour ceux qui ont des problèmes de vue) s'étalait ce titre : "Les plus belles digits de Runstrad". Harry feuilleta ces quelques horribles digits et ne tarda pas à entrer dans une colère noire. De la fumée s'échappait de ses oreilles et tous ses muscles se raidirent : c'était atrocement nul. De la part de Runstrad (one of the best fanzine in France) ça peut étonner pensa-t-il, heureusement que Patrick Aubert le rédacteur de Runstrad n'a signé aucun de ces textes atrocement horribles, car ils sont nuls. Harry, en bon écolo, se posa une question :

Pas mal ! Oubliant tout autour de lui ainsi que son réveil qui affichait 2h15, il se lança dans une lecture passionnée et passionnante. Petites annonces cotoyaient avec fanzines et mille mots et images s'antraient dans son subconscient. Son visage grave et sombre d'il y a quelques minutes se transforma en sourire angélique: on parle de Start CPC. Avant de reposer le fanzine sur la table, il jeta un coup d'oeil à l'adresse :

M. levy Stéphane  
14, allée des Damades  
92000 Nanterre

"Il faudra que je le conseille à mes lecteurs car c'est en béton !" pensa-t-il. Certains disent que l'appétit vient en mangeant, et bien, quoi qu'on prouve le contraire, la lecture vient en lisant. il plongea la main parmi les trucs de son bureau et en retira une chose. Harry ne savait pas ce qu'il attendait...

# START

## CPC

### AFFRANCHISSEZ BIEN VOS LETTRES !

Chaque jour, nous recevons des lettres qui ne respectent pas les lois des P.T.T. Alors surtout, n'oubliez pas de joindre un timbre à 2,20 si vous voulez une réponse. Vérifiez le poids de l'enveloppe à envoyer et affranchissez-la en cause sans quoi nous ne répondrons à aucune lettre taxée. Faites attention !



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

**DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:** Louis Bix

**REDACTEUR EN CHEF:** Laurent Schneller

**REDACTEUR ADJOINT:** Grégoire Schneller

**MAQUETTE & DESSINS:** Olivier Texier

**TESTS DE JEUX:** David Guix

Depot legal n. 10 - 1989

PSSST, 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 : .....