

MEGAMS

LE MEGA MAG

— NUMERO — 01 — PAGE — 1 —



EDITO :

Salut à tous.
Vous êtes sûrement en train de vous demander ce qu'est ce nouveau mag freeware! Eh bien ce nouveau mag n'est pas nouveau puisqu'il s'agit de la fusion de CPC-TNT et du RAPACE. Vous pouvez et vous devez contacter la (ou les) rédaction(s) pour nous communiquer TOUS vos trucs sur TOUS les genres de softs. Les contacts sont: David Liechti,

14 Square Gérard Philippe, 78190 TRAPPES (30.51.02.88 par le 16.1 pour les Provinciaux) ou Christophe au 76.71.23.81 (par le 16.1 pour les Parisiens) après 18h ou le 36.15 AMSTRAD bal ZYX. Les deux rédactions se sont associées pour ne pas disparaître alors aidez-nous en publiant MEGAMS partout partout partout partout !

Amusez-vous bien et que le Z80 soit avec vous.

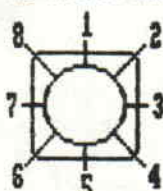


The Dark Side n'est autre que la suite de Driller. Votre but est de détruire le Zéphyr One; il vous faudra donc comprendre son système d'alimentation. Le Zéphyr One tire son énergie du soleil, vous trouverez donc de nombreux panneaux solaires sur Triscupid, la lune d'Evath sur laquelle vous vous trouvez et c'est ces panneaux qu'il faut détruire. Un conseil, le sous-sol est plein de passages qui peuvent se révéler très utiles. Mais je ne vous révélerai pas toutes les finesses de ce jeu splendide, cherchez vous-même ...

A/Z : Gauche/Droite — ESPACE : Mode Feu ↔ Mode Déplacement
P/L : Pour regarder vers le haut/bas
O/K : Avancer/Reculer — I : Pour charger, sauver une partie
J : Fusées dorsales On/Off — U : Demi-tour
N/T : Pour monter/descendre, quand les fusées sont allumées
Q/M : Augmenter/Diminuer l'angle de rotation
S/X : Augmenter/Diminuer la longueur des pas
W/, : Pour pencher la tête à gauche/droite — COPY : Feu

DOC : THE WAY OF THE TIGER

Voici tous les coups possibles dans les trois épreuves de cette bonne simulation de différents combats.



Le corps-à-corps (Unarmed combat):

Sans/Avec le bouton de feu:

- 1: Bond sur place/Coup de pied volant
- 2: Uppercut/Coup de pied haut
- 3: Marche en avant/Coup de pied moyen
- 4: Coup de poing bas/Coup de pied bas

5: Esquive en se baissant/saut en arrière

6: Pas d'effet/Pas d'effet

7: Pour se dérober/Pour se retourner

8: Coup au cou/Coup de pied haut en arrière

La lutte au bâton (Pole fighting):

1: Saut vers le haut/Saut vers l'avant

2: Pare un coup au-dessus/Coup haut

3: Pour avancer/Jab moyen

4: Coup bas/Coup bas

5: Pour esquiver en se baissant/Saut vers l'arrière

6: Pour esquiver en se baissant/Jab bas

7: Pour se dérober/Pour se retourner

8: Coup au-dessus/Jab haut

La lutte à l'épée des samourais (Samourai sword fighting)

1: Saut vers le haut/Saut vers l'avant

2: Pour parer un coup haut/Coup horizontal à la tête

3: Pour avancer/Coup horizontal au corps

4: Pour porter une botte/Coup horizontal aux jambes

5: Pour esquiver en se baissant/Saut vers l'arrière

6: Pour décrire un arc bas/Pour décrire un arc bas

7: Pour se dérober/Pour se retourner

8: La cérémonie des épées/Coup vertical à la tête

Au ce niveau il est possible que certains adversaires possèdent des aptitudes supplémentaires que vous n'êtes pas en mesure de reproduire alors faites attention à vous. Vous pouvez retourner au menu à tout instant en appuyant sur (CONTROL) et (ESCAPE). Maintenant, essayez donc de devenir un ninja !

Maitre ZYX
Maitre ZYX

PHOTOCOPIEZ-MOI , AFFICHEZ-MOI
DISTRIBUEZ-MOI , DONNEZ-MOI
VOUS ETES MON SEUL ROUTAGE

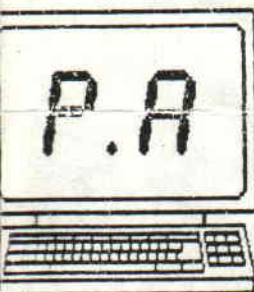
FOETS

THUNDER BLADE De US GOLD

De
TITUS

Titus a encore frappé. Et cette fois, le jeu est carrément dément. Vous pilotez une petite raquette et une balle doit détruire toutes les briques qui se présentent. Mais non, Titan n'est pas un bête casse-briques de plus, car la balle peut aller partout, tout au moins au début. Dès le 2nd tableau, on croit devenir fou tellement c'est bon! De plus certaines briques ont des propriétés spéciales. Ce jeu, c'est du délire. Titan est en mode D, tout bien coloré. Les graphismes sont très soignés, les effets sonores sont bons. L'écran a été redéfini style Arkanoid. Votre raquette ne bouge pas, c'est le décor qui scrolle, et à quelle vitesse! Si on ne s'arrête pas de temps en temps, on peut en attrapper mal à la tête tellement l'animation est fluide et rapide. Mais, j'y retourne encore....

NOTE: 19/20
Alli Gator.



A VENDRE CPC 6128 couleur, 1 an, très bon état + 58 disquettes (+ de 200 logiciels) + revues + joystick + doubleur de joystick. Le tout 5800Fr. Sylvio LOPEZ, 15 Avenue Washington, 38100 GRENOBLE (Pensez à ceux qui n'ont pas encore de CPC!!!)

POUR BIENTOT

Crazy Cars II va sortir d'ici peu sur nos CPC. J'ai déjà eu l'occasion d'y jouer sur ST (QUOI! Un Atari! Sacrilège!) et ça décoiffe un max! Si la version CPC est bonne, ce dont je doute pas vu les antécédents de Philippe PAMART, le programmeur, Crazy Cars II risque de déclencher des passions. Sur ST, la conduite de la Ferrari est très dure. Vous pouvez en toute tranquillité enchaîner 2 têtes à queues et repartir à plus de 200km/h. Vous avez à votre disposition 2 vitesses: L (low) et H (high), des voitures de police essaient de vous faire sortir de la route et quelques barrages la barrent quelquefois. Vous avez quelques minutes pour vous rendre jusqu'à l'arrivée, seul le temps importe, vous pouvez casser autant de F40 que vous le souhaitez!!!

Prix public conseillé (à tout hasard): 140 (K7) et 180 (disc)

Maitre ZYX
Maitre ZYX

On l'attendait avec impatience, la voilà! Mais de quoi s'agit-il? Tout simplement de l'adaptation de Thunder Blade sur nos très chers CPC. Eh bien, permettez-moi d'être déçu.

Après une page de présentation, vous choisissez de jouer avec le joystick ou les touches. Si vous choisissez le baton de joie vous pouvez commander l'accélération soit au clavier (E/D) soit au joystick. Pour le second cas, vous devez maintenir le bouton de feu appuyé tout en inclinant le manche à balai vers le haut ou vers le bas. Dans le jeu proprement dit, vous devez tout dégommer en parcourant différents paysages. Le graphisme est bon mais sans plus. Les sons collent bien à la situation mais l'animation laisse quelque peu à désirer. Ce jeu est à réserver au inconditionnels du genre. Moi, je vais me faire un petit Titan... NOTE: 12/20
Alli Gator.

CPC FUN CLUB

Le Club le plus branché, et sur 220V, ça décoiffe!!!

Le CPC Fun Club propose à ses adhérents:

- Des bidouilles, plans, pokes, trucs... pour tous vos jeux préférés (en tout 1237!!).
- Des listings (plus de 1000 lignes) pour les plus courageux d'entre vous.
- Des mini-listings (moins de 1000 lignes) pour ceux qui sont un peu moins courageux!
- Des conseils. Vous avez un problème avec votre CPC, demandez et on essaiera de le résoudre.
- Des concours.
- Des adresses. Toutes les adresses que vous désirez connaître (éditeur, revendeur...).
- Un hit parade.

L'adhésion au club coute 50F (les timbres et les photocopies ne sont pas gratuites) pour 7 mois à partir de 1er février.

Vous êtes intéressés? Oui, alors écrivez à Hervé COLLOMBAR, La Salle, 74110 MORZINE ou phonez à Hervé le mercredi matin au 58/79/09/62.

ELITE FIN

Vous voilà riche et puissamment armé alors voilà les dernières touches qui activent les différents armements et autres babioles utiles.

CME	: E
Bombe Energie	: TAB
Ordinateur arrimage marche	: C
Capsule de secours	: ESC
Effets sonores marche	: S
Effets sonores arrêt	: Q

SALUT A TOUS ET A TOUTES!

PHOTOCOPIEZ-MOI, AFFICHEZ-MOI
DISTRIBUEZ-MOI, DONNEZ-MOI
VOUS ETES MON SEUL ROUTAGE



LE COIN DU LM

(C CPM +

Brève introduction sur le cpm+ : le cpm est un programme en LM très souvent pour ne pas dire toujours, logé à l'adresse &0100. Il est placé sur le secteur &41 de la piste 0. Ce secteur sera chargé et exécuté par la fonction &cpm. En ce qui concerne le cpm 2.2, il suffit d'écrire son programme, sur la piste 0 secteur &42 et de recopier le format système.

DAMS -- CPM + --

```

ORG #100
LD HL, #100      implantation cpm +
LD C, #FF
CALL #BD16
CALL #BCC8       réinstallation des commandes fichiers
LD HL, #B0FF
LD C, #7
CALL #BCCE
LD HL, FINPROG
CALL #BCD4
LD A, #FF
CALL #1B
LD A, #0         mode
CALL #BC0E
XOR A           border
LD BC, #0
CALL #BC38
LD A, #0         les 16 inks
LD HL, COULADR
LD C, (HL)
LD B, C
PUSH AF
PUSH HL
CALL #BC32
POP HL
POP AF
INC A
INC HL
CP #10

```

```

JR NZ, COULVER
LD B, #C         chargement
LD HL, NOM1
LD DE, #C800
CALL #BC77
LD HL, #4000
CALL #BC83
CALL #BC7A
JP #4000         exécution TITUS.002
NOM1 DEFB TITUS .002
COULADR DEFB #0, #0, #0, #0, #0, #0, #0, #0
        DEFB #0, #0, #0, #0, #0, #0, #0, #0
FINPROG ADD A, C

```

L'exemple ci-dessus, mais sous CPM le jeu TITUS CLASSIQUES GAMES. Après avoir concocté votre fichier loader, vous irez placer celui-ci sur la piste 0 secteur &41.

PS : N'oubliez surtout pas le ADD A, C à la fin de votre programme source sous peine de RESUME MISSING IN .

Cette fois-ci ce fut long mais, l'intérêt est grand....

F.P et G.A.G voici un bon petit truc à vous mettre sous la dent.

Tous mes remerciements à mr
KEMMAT pour sa BD centrale

MOTOCOPIEZ-MOI , AFFICHEZ-MOI
DISTRIBUEZ-MOI , DONNEZ-MOI
VOUS ETES MON SEUL ROUTAGE

DOC EN FOUILLIE

CRAFTON & XUNK

Crafton & xunk est un jeu copyright 1986 ere informatique

Ce jeu se charge par run "crafton"
Il se joue soit au joystick soit au keyboard suivant les 4 options :

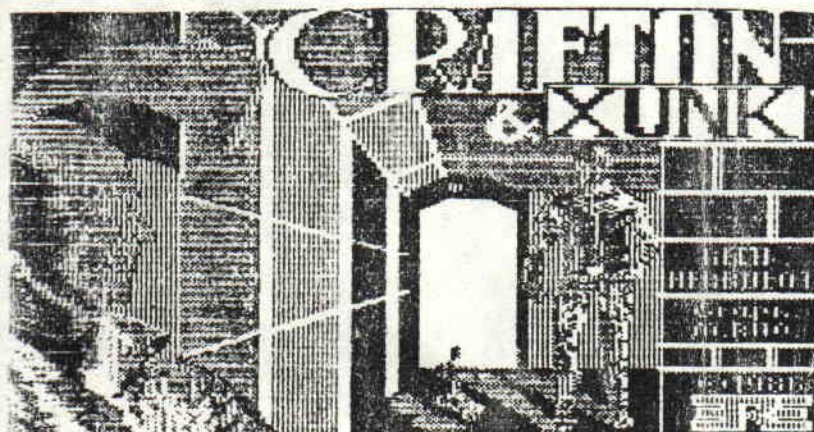
- 1: joystick directionnel
- 2: joystick tourne puis avance
- 3: curseur key directionnel
- 4: curseur key tourne puis avance

Le but du jeu est de voler l'ordinateur et s'enfuir. Pour cela il faut réunir un code qui donne les manoeuvres à exécuter.

P: POSER UN OBJET R: SIFFLER XUNK
[SPACE]: PRENDRE UN OBJET

Decodage du code

- | | |
|---------|-----------|
| 1: HAUT | 2: DROITE |
| 3: BAS | 4: GAUCHE |



BIBOUILLE WOLF

POINTE EN ACTION : LIVE AND LET DIE
POKE #748A, AFF: POKE #748B, #28
HAD MIX GAME POKE #4289, 8
ROLLING THUNDER POKE #4648, 8;
POKE #4728, 8
FROST BYTE POKE #E47, 8

MOEF EN ACTION : OPERATION WOLF

Remplacer en piste 7 secteur 5 : - octet 3A1 3D en 88
- octet 3B6 3D en 88
- octet 3FA 28, 3A en 88, 88

Le petit journal est devenu un MAG de la fusion du RAPACE et CPC-TNT, continué à le faire connaître et à envoyer DOCS, BIBOUILLES et SOLUTIONS. Merci à toutes les lectrices et lecteurs du MEGAMS. J'avais encore des choses à dire, mais la place n'y a pas. Tant pis, ce sera pour le prochain numéro.

BYE-BYE

MR D.L

L'ANTRE DU PIRATE

Pour éliminer la lecture du secteur de la protection STARTER dans QUAD poker en #6FF8 la valeur #C9.

Sur la lancée, vous prenez SPACE RACER et faites sauter les 2 protections : JARRY MASTER et STARTER. Vous allez avec disco en piste 8 secteur #47, là vous remplacez à l'adresse #1C CD.2B.AB par 88.88.88 lancez le programme, puis lorsque l'écran est noir tapez : INK 1,26 puis CALL #AB2B puis INK 1,26 puis POKE #3B4, #44: POKE #405, #2A: POKE #406, #5D: POKE #407, #2C: POKE #408, 8: FOR A=#423 TO #427: POKE A, 8: NEXT A: SAVE "SP2", B, #3A2, #3F70, #3A2

Un petit salut à MC SPE auteur de nombreux déplaçages pour son effet dans L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD, aux CRACK'ERS BEUL'1 pour leur scrolling dans INERTIE et à FERNIS pour sa dextérité à protéger son nom (ATF)

PHOTOCOPIEZ-MOI, AFFICHEZ-MOI
DISTRIBUEZ-MOI, DONNEZ-MOI
VOUS ETES MON SEUL ROUTAGE