

MEGAMS

LE MEGA MAG

-NUMERO-03-PAGE-1-

EDITO... DU TARD



Hep vous là, oui vous, ne pleurez pas de joie parce que vous tenez **MEGAMS** dans vos mains que l'usage trop assidu d'un joystick a rendu calleuse. Ne pleurez pas car vous allez, oh comble d'horreur et d'infamie (et peut-être de deux famies), je disiez donc car vous allez mouiller **MEGAMS** et vous ne pourrez plus le distribuer autour de vous, ce qui aura pour effet de vous faire maudire jusqu'à la 5ème génération. Mais cessons de tergiverser et de tourner autour du pot(âge). Nous vous rappe-
lons que vous pouvez (et que vous devez) nous faire parvenir tout ce que vous croyez être inté-
ressant:

David LIECHTI - 14, Square Gérard Philipe
78190 TRAPPES - 16.1.30.51.82.88

ou

Christophe - 76.71.23.81

ou

36.15 AMSTRAD bal ZYX
et n'oubliez pas de faire connaître **MEGAMS**
partout partout partout partout...

Que le **Z80** soit avec vous!

MAGAZINES

Alors que de plus en plus de journaux traitants du CPC font des articles sur les fanzines, j'ai décidé, en accord avec moi-même de vous causer des susdits journaux, avec pour bien commencer un test comparatif de **Amstrad 100%** et de **Amstar-CPC**. Je vais essayer d'être le plus objectif possible bien que le dernier cité aie publié **MEGAMS** alors que **100%** superbement ignoré. Commençons par les aspects généraux: deux ont le même prix (21F), **100%** est un peu plus grand que **Amstar-CPC** mais comporte quelques pages de moins. Les tests de softs sont aussi complets dans les deux, bien que **100%** soit plutôt axé sur le côté ludique alors que **Amstar-CPC** fait aussi pas mal de tests de softs éducatifs. A par ça, **100%** est plein de pokes, de trucs et autres solutions qui vous permettront de venir à bout de vos jeux, **Amstar-CPC** se soucie plutôt de la programmation, les programmes longs ou courts sont nombreux. Il est à noter que **100%** comporte aussi une BD (à suivre): que des articles sur les BD et les disques. **Amstar-CPC** propose assez souvent des concours. Je recommande donc **100%** fous de jeux et **Amstar-CPC** à ceux qui préfèrent programmer leur micro. (Ce test a été réalisé à partir des numéros de juin de ces mensuels.) J'espère que cela vous aidera dans votre choix de mensuel.

Maitre ZYX
Maitre ZYX



Y.TSUNO

Salut les amateurs de science-fiction; je sais que vous êtes nombreux à lire **MEGAMS** (généralement, les micro-maniacs aiment la SF) et cette rubrique est faite pour vous.

Je vais vous parler du Cycle du Programme Conscience de F.HERBERT et B.RANSOM qui contient "Destination: Vide", "L'incident Jésus", "L'effet Lazare", "Le facteur Ascension". Le premier des quatre se passe dans la nef spatiale Terra où quelques clones de scientifiques se trouvent obligés de créer une conscience artificielle. Les trois autres se passent sur une planète très inhospitalière: Pandore. Les normaux et les mutants sont confrontés à divers dangers venant aussi bien des créatures de Pandore (Capucins Vifs, Gyflotte, Névrags...) que de certains Humains. Il y a aussi l'Avata, la seule créature pensante de Pandore qui posera beaucoup de problèmes aux humains ne sachant pas trop quoi penser de lui.

SUITE P.2

MEGAMS, VOUS AIMEZ

OUI? Alors abonnez-vous. Si vous envoyez X timbres à la rédaction (avec votre adresse complète), vous recevrez **MEGAMS** X fois.

Génial, non?

Les timbres que nous vous demandons sont des timbres tout bêtes à 3F70 comme pour certains Freewares.

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

SUITE DE LA P.1

Parlons un peu du style. C'est à peu près le même que celui de Dune (normal, il s'agit du même auteur). J'explique pour ceux qui n'auraient pas lu ce chef-d'oeuvre (il va falloir combler cette lacune vite fait): l'histoire comporte beaucoup de personnages importants dans des lieux différents et le lecteur les suit tous, il se passe toujours quelques choses d'important pour le déroulement de l'histoire mais il faut lire au moins une cinquantaine de pages avant de comprendre ce qui se passe.

Pour finir, je trouve que ces bouquins sont très bien et que les amateurs de SF doivent absolument les lire ainsi que tous les livres de F.HERBERT.

LE FICTIONOPHILE.

THE GREAT GIANA SISTERS



Salut à tous les fêlés du joysticks, The Great Giana Sisters, jeu d'arcade à scrolling horizontal (fluide) vous attend. Le scénario a peu d'importance, le tout est de parcourir un maximum de tableaux (32 au total) en un temps qui ne doit pas excéder 100 secondes. Les graphismes sont très honnêtes mais les effets sonores sont malheureusement inexistant. L'animation, comme je l'ai dit plus haut est bonne et on prend beaucoup de plaisir à jouer à ce jeu qui n'a pourtant rien de révolutionnaire. Tiens, puisque vous êtes gentils, je vais vous donner le truc pour passer tous les tableaux: il faut appuyer simultanément sur S,I,I,E,R.

NOTE: 15/20

Alli Ghaton.

HEROES OF THE LANCE

Enfin, vous avez réussi à vous procurer ce jeu. Vos recherches ne sont pas restées vaines. Vous lancez le jeu, vous avez droit à la présentation des personnages puis on vous pose une question à laquelle vous ne savez pas quoi répondre. A tout hasard vous entrez n'importe quoi et là, horreur enfer et damnation le "game" est "halted". Non, ne mangez pas la disquette de désespoir, MEGANS va vous aider. Voici le tableau qui vous servira à répondre à toutes les questions que l'on vous posera. On dit merci à Stéphane P.

	TANI	CARA	RAIS	STOR	GOLD	RIVE	FLIN	TASS	Abréviations:
STRENGTH	16	18	10	17	12	18	16	13	TANI's
INTELLIGENCE	12	12	17	14	12	13	07	09	CARAMon
WISDOM	13	10	14	11	16	14	12	12	RAISTlin
DEXTERITY	16	11	16	12	14	16	10	16	STORM
CONSTITUTION	12	17	10	16	12	13	18	14	GOLDmoon
CHARISME	15	15	10	12	17	13	13	11	RIVERwind
ALIGNMENT	HEUT GOOD	LAW GOOD	HEUT GOOD	LAW GOOD	LAW GOOD	LAW GOOD	HEUT GOOD	HEUT GOOD	FLINT
HIT POINTS	35	36	08	29	19	34	42	15	NEUTral
ARMOUR CLASS	04	06	05	05	06	05	06	06	LAWful

Maitre ZYX
Maitre ZYX

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

Ce jeu est comme son nom l'indique une simulation de trial. Vous vous retrouvez au guidon d'une moto en mode 1 et vous devez parcourir un certain nombre de parcours en un temps limité. 6 joueurs peuvent concourir, l'animation est fluide et les mouvements de la moto sont très bons, on se déplace dans les trois dimensions et il faut faire attention à tout instant à sa vitesse. Bref, en voilà un jeu qu'il est tout bon, miam!



Un de vos copains veut s'acheter un 464 car il trouve que votre micro est vraiment génial. Ça tombe bien Stéphane (53-05-78-43) vient justement le sien avec le lecteur de disquettes 3" DD et de nombreux jeux. Alors pensez à votre copain qui comme ça ne viendra plus vous réveiller à 3h du matin pour pouvoir jouer à Target Renegade.

MEGA-HIT

Salut les jeunes, voici le 2nd Mega Hit qui est fait à partir de tous les hits de tous les journaux touchant au CPC. Il tient ainsi compte de l'avis d'un grand nombre de CPCistes.

1. BARBARTIAN I
2. Storalord
3. Les Justiciers
4. Skweek
5. Dragon Ninja
6. Forgotten Worlds
7. Last Duel
8. Robocop
9. Operation Wolf
10. After Burner

Ce Mega-Hit nous a été communiqué par le CPC Fun Club-La Salle-74110 MORZINE.

Au joystick sans le bouton de feu:

=> accélérer

=< freiner

Avec le bouton de feu:

=> lever la roue avant

=< lever la roue arrière

⇧ passer une vitesse

⇩ rétrograder

RECEIVED

CHINA

PHOTOCOPIER-MOI , AFFICHER-MOI
DISTRIBUER-MOI , DONNER-MOI
VOUS ETES MON SEUL ROUTAGE

LISTINGS

BANDES SUR L'ECRAN

SOURCE DAMS :

```

DURE
ORG #A000
LD HL,ADRCOUL
LD (POINTCOU),HL
EI
LD A,#2F
CALL #BB1E
RET NZ
CALL ALCROUT
JR DURE

ALCROUT
DI
LD HL,(POINTCOU)
LD A,(NBCOUL)
LD B,(HL)
INC HL
INC A
LD (POINTCOU),HL
LD (NBCOUL),A
LD BC,#7F00 ; OCCUPE TOI DU PAPER
OUT (C),C
OUT (C),D
LD BC,#7F10 ; OCCUPE TOI DE LA BORDURE
OUT (C),C
OUT (C),D
OR A
CP #6 ; LES 7 COULEURS SONT ELLES
RET NZ PASSEES
XOR A
LD (NBCOUL),A
LD HL,ADRCOUL
LD (POINTCOU),HL
LD B,#2 ; PLUS OU MOINS BANDE
DJNZ TEMPO
RET ; RETOUR (ECRAN RESTITUE)

POINTCOU DEF B 0,0
NBCOUL DEF B 0 ; INK COURANTE
ADRCOUL DEF B #54,#44,#55,#57,#57,#53 ; LES 7 INKS
DEF B #4B
    
```

LOADER BASIC :

```

10 LOAD "BANDE.BIN"
20 INK 1,2:MODE 1:LOCATE 10,12:PRINT "ALC -* MEGAMS N03 *- "
30 INK 2,6:LOCATE 12,25:PEN 2:PRINT "L I S E Z L E"
40 CALL #A000
    
```

LISTINGS

FLASH ECRAN EN 17K

PROG BASIC :

```

10 MEMORY &3FFF:DL=0
20 READ I:IF I="ALC" THEN 50
30 POKE I,VAL("&"+I):I=I+1
40 GOTO 20
50 IF DL=0 THEN I=&3000:DL=1:GOTO 20
60 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,6.
3:PEN 2:LOCATE 10,12:PRINT "ALC -* MEGAMS N
03 *-0000"PEN 1:INPUT "Nom de l'ecran a
charger",N1
70 LOAD N1,&4000
80 INPUT "Nom de sauvegarde ",S1
90 POKE &A00C,LEN(S1)
100 FOR A=1 TO LEN(S1):B1=MID$(S1,A,1):POKE &A027+A,
ASC(B1):NEXT A
110 PRINT "Insérer la diquette de sauvegarde et
presser une touche"
120 CALL &BB06:MODE 0:CALL &9000:CALL &A000
130 MODE 1:INPUT "Un autre ecran (O/N)?",Q1
140 Q1=UPPER$(Q1):IF Q1="O" THEN 60 ELSE BASIC
150 DATA 21,34,A0,11,E4,A7,01,0C,00,ED,B0
160 DATA 06,0C,21,28,A0
170 DATA CD,8C,BC,21,00,C0,11,00,40,3E,00
180 DATA CD,98,BC,CD,8F,BC,C9,41,4C,43,46
190 DATA 4C,41,53,48,2E,42,49,4E,AB,2C,ED
200 DATA EA,6C,37,3F,EC,9B,DF,7A,0C,"ALC"
210 DATA 21,00,40,11,00,C0,01,00,40,ED,B0,C9,"ALC"
    
```

A chaque fois que vous verrez un @ (control A) tapez (control J)

Le premier des deux programmes effectue un passage de bandes dégradées sur tout l'écran, y compris la bordure, quand au second il crée un écran de 17K qui s'affichera avec un flash (genre tensions en moins fourni). Puisque l'on est en plein effet voici deux mots sur les démos qui mon le plus plu :

THE LAST DEMO , BO , REMIX I (la plus belle), GEORGIOUS (avec leur scrolling de couleurs horizontales passant sur un message scrolant a contre sens) et la presentation de JLCS (un cracker allemand) et bien sur les démos de MCS.



END OF LISTINGS



BIDUILLES



SUPER SCRAMBLE

Temps infini (les minutes sont bloquées); Rechercher :
35-59-23-7E-D6-01 (01 en 00) ou alors pour une
version non compilée débutant en &C00 : POKE &8009,0

NETHERWORLD

Vies infinies, énergie infinie et temps infini :
version normale : POKE &27BF,0 vies infinies
POKE &25CF,0; POKE &25D4,0; POKE &25D5,0; POKE &25D6,0 énergie infinie
POKE &26D8,0; POKE &26DD,0; POKE &26DE,0; POKE &25DF,0
POKE &64B2,0 temps infini
Pour une version compilée avec zenith et loge en &1040
POKE &23AA,0
POKE &21BA,0; POKE &21BF,0; POKE &21C0,0; POKE &21C1,0
POKE &22C3,0; POKE &22C8,0; POKE &22C9,0; POKE &22CA,0
POKE &4AF6,0
ou alors pour toutes autres version rechercher :
3A-F5-64-D6-01-32-F5-64 (01 en 00)
3D-32-F6-08-CD-0F-27-08-A7-C0 (3D en 00) (CD-0F-27 en 00-00-00)
CB-27-3D-32-F6-64-08-CD-0F-27 (idem qu'au dessus une 2ème fois)
3A-FF-64-3D-32-FF-64 (3D en 00)

STORMLORD

Vies et temps infinis

Rechercher :

VIES 3D-32-A1-6F (32 en 3A)
TEMPS 3C-32-34-6F (3C en 0D)

Je lance un SOS pour ce jeu, en effet
je n'arrive pas à délivrer la 6ème
femme du LEVEL 2 celle coincée entre
le tremplin et la tête de mort. HELP!
Pour ce qui aurait une version compilée
avec zenith en &1040 poke : &2556, &3A
&7514,0

RYGAR

Rechercher : pour des vies infinies
3A-D1-11-3D-FE-FF-C2-3F-2C-AF (3D en 00)
pour la version plonquée idem code AESE5

RENEGADE III

Rechercher pour : énergie infinie 3A-A4-8F-3D-FA-64-2B (3D en 00)
vies infinies 21-64-CF-35-FA-D7-A7 (35 en 00)
temps infini 36-32-2D-7E-FE-30-20-02 (2D en 00)
Quand à la version déployée par mes soins les pokes sont en REM

ISS

Vies infinies, rechercher :
A7-C8-3D-32-2D-B0 (3D en 00)
20-17-DD-35-2D-DD-CB-2D-7E (DD-35-2D en 00-00-00)

FORGOTTEN WORLDS

Énergie infinie et par la même vies infinies
Rechercher :
01-38-03-32-6E-03-3A-00-03-D6-01 (01 en 00)
ou alors paker lorsque le jeu est en &40 avant que le
programme se relogue en &10 et s'exécute en &20
POKE &123,0; POKE &12D,0
Si votre version est plonquée laissez tomber pour la recher-
che car celle-ci est codée.

FIN DES BIDUILLES MAISON ET VOICI CELLES ENVOYÉES PAR LE CCO BELGIUM ..MERCI..

SDI

POKE &3A92,0 ou rechercher
7E-05-3D-FD-77 (3D en 00)

COLOSSEUM

POKE &68C4,0 ou rechercher
36-68-3D-28-35 (3D en 00)

MOON BUBBY

POKE &2771,0

GOLIATH

POKE &41CC,0

HUMPHREY

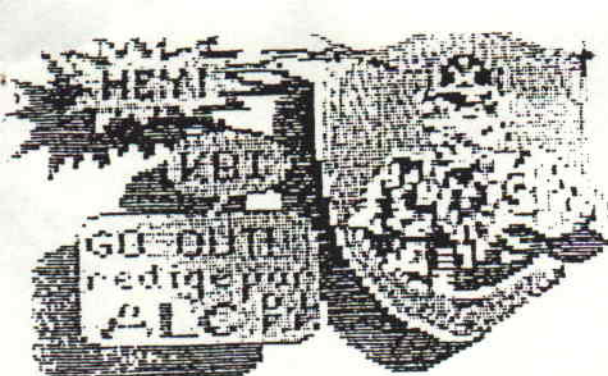
POKE &723,0 ou rechercher
C9-3F-3D-32-15 (3D en 00)

CHICAGO 30'

POKE &43DD,0 ou rechercher
C9-42-3D-A7-CA (3D en 00)

MLM 3D

POKE &27FA,0



L'antre du pirate

Reconnaitre une protection PET 4

La protection s'identifie sur la piste 40 ou se trouve 18 secteurs et un sous secteur (secteur cache).

Lors d'une copie avec DISCOLOGY celui-ci marque la copie risque de ne pas fonctionner. Contre cela un seul remède : aller triturer la copie de sauvegarde. Jusqu'à présent nous n'avons pas vu d'autres vérifications que les trois suivantes :

KBI 1 : Read fail (CRASH GARETT)

Cette protection est reconnaissable car au moment de lire la protection le lecteur patinera comme un read fail si le KBI n'est pas là.

LD HL,#25F8 ; GAP #3
LD DE,#2800 ; PISTE 40
LD BC,#1300 ; 19 SECTEURS

Après cela il y a DF pour le RST ROM (C0-3C)
Sous forme de code hexa cela donne la chaîne suivante à rechercher 21-F8-25-11-00-28-01-00-13
Une fois trouvée, plusieurs solutions s'offrent à vous, la plus simple est de supprimer le saut conditionnel (JR NC ou JP NC), on peut aussi redéfinir les données pour qu'il vérifie un autre format ou supprimer la lecture, mais là si le prog réutilise la routine ou vérifie la routine cela ne marchera pas.

KBI 3 : (28 000 LIEUES SOUS LA MER)

Rechercher un fichier de 2K ou 3K éditez le et enlever le premier C3-NN-NN ou NN est n'importe quel code. D'après CRAFTY dans DEPLOMBE KBI & SPEEDLOCK il faut rechercher un fichier ROUT2 ou ROUT3 rechercher C3-6E-9E est remplacer par 00-00-00.

KBI 2 : (FIRE AND FORGET)

LD B,#13 ; 19 SECTEURS
LD C,#00
PUSH BC
LD B,#01
LD D,#28 ; PISTES 40
LD HL,#1000
LD (HL),#69 ; GAP #3
CALL #7EBF ; sous programme de lecture
POP BC
LD A,(#1000)
CP #69 ; Le GAP #3 a t'il changé
RET Z
INC C
DJNZ SECTSUI
LD A,(#11FB)
CP #53 ; CHECK SECTEURS
RET NZ

Après la fin de la routine si tout concorde on remet correct le code modifié à la routine qui bloquait le jeu. Dans ce jeu, il avait mis un 01 en 7CDE pour entraîner le bug. Pour enlever la protection il faut supprimer le CALL #7B0F ou mettre RET (C9) au début de la routine.

ZENITH II : il ne faut jamais compiler un boran 32-24 option 6

LE COIN DU LM (relogeur)

1- LD HL,#4000	debut actuel	2- LD HL,#7FFF	fin actuelle	3- LD HL,#6000	debut actuel
LD DE,#C000	debut voulu	LD DE,#FFFF	fin voulue	LD DE,#EB02	debut voulu
LD BC,#4000	longueur	LD BC,#3FFF	longueur	LD BC,#100	longueur
LDIR	reloge toute	LDDR	reloge toute	PUSH DE	perd pas l'adresse
				LDIR	reloge toute
				RET	va en DE (#EB02)

Si vous empietez sur les adresses de 0 à #40 ou #A700 à #C000, il faudra rajouter DI au début de la routine pour que celle-ci puisse se faire sans problème. Vous pouvez aussi utiliser la routine pour remplir, il suffit pour cela de rajouter LD (HL),#NN NN est le code avec lequel remplir, juste avant LDIR.

COCHERREUR -> vos lettres sont sympas, merci à ceux qui ont envoyés des notices et en particulier à Sarrine. j'ai pris du retard d'en celui-ci sorry !!! une baf pour moi ... bye-bye - M.A. -



MESSAGE FOR FOR CRACKERS ABOUT JICS

Amstrad CPC contacts are seeked
for swapping of the newest stuffs.
I both 5 1/4 and 3" drives, both
Amdos driven. Knows most about CPC
machine code. Write in English or
german to: Jörn LORENTZEN,
- SAND HOLTVEJ, 27 - DK 2650
HVIDOVRE - DENMARK (JLCS)