

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 disez donc car vous allez mouiller MEGAMS et vous ne pourrez plus le distribuer autour de vous, ce qui aura pour effet de vous faire maudir jusqu'à la 5ème génération. Mais cessons de tergiverser et de tourner autour du pot (age). 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 Philippe
79190 TRAPPES - 16.1.39.51.82.88

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 au 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

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 et non à 3F70 comme certains Freewares.



Y. TSUNO

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 Gator.

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
STRENGTH	16	18	10	17	12	18	16	13
INTELLIGENCE	12	12	17	14	12	13	07	09
WISDOM	13	10	14	11	16	14	12	12
DEXTERITY	16	11	16	12	14	16	10	16
CONSTITUTION	12	17	10	16	12	13	18	14
CHARISME	15	15	10	12	17	13	13	11
ALIGNMENT	HEUT GOOD	LAW GOOD	HEUT GOOD	LAW GOOD	LAW GOOD	LAW GOOD	HEUT GOOD	HEUT GOOD
HIT POINTS	35	36	08	29	19	34	42	15
ARMOUR CLASS	04	06	05	05	06	05	06	06

Abréviations:

- TANIs
- CARAmOn
- RAISlin
- STORm
- GOLDmoon
- RIVERwind
- FLINT
- NEUTral
- LAWful

Maitre ZYX
Maitre Z Y X

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, niam!



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 ma 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. Robotop
9. Operation Wolf
10. After Burner

Ce Méga-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

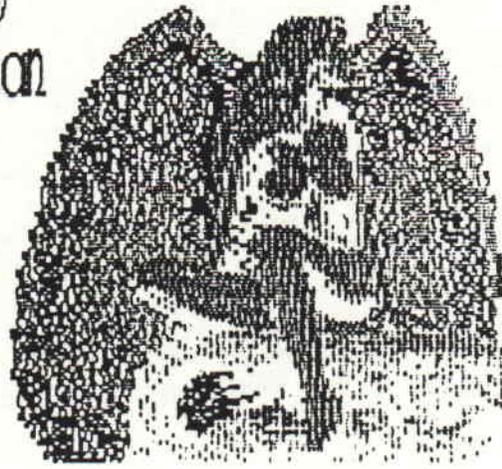
CPC FUN CLUB

CPC FUN CLUB

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

LISTINGS
BANDES SUR L'ecran

LISTINGS
FLASH ecran en 17K



SOURCE DAMS :

PROG BASIC :

```

ORG #A000
LD HL,ADRCOUL
LD (POINTCOU),HL
DURE
EI
LD A,#2F
CALL #BB1E
RET NZ
CALL ALCROUT
JR DURE
ALCROUT
DI
LD HL,(POINTCOU),HL
LD A,(NBCOUL)
LD D,(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
TEMPO
DJNZ TEMPO
RET ; RETOUR (Ecran RESTITUE)
POINTCOU
NBCOUL
ADRCOUL
DEFB 0,0 ; INK COURANTE
DEFB #54,#44,#55,#57,#57,#53 ; LES 7 INKS
DEFB #4B
    
```

```

10 MEMORY &3FFF:I=&A000: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=&A000:DL=1:GOTO 20
60 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2,5.
;3:PEN 2:LOCATE 10,1:PRINT"ALC -* MEGAMS N
03 *-0000"PEN 1:INPUT"Nom de l'ecran a
charger",N1
70 LOAD N1,A000
80 INPUT"Nom de sauvegarde ",S1
90 POKE &A00C,LEN(S1)
100 FOR A=1 TO LEN(S1):B1=MID$(S1,A,1):POKE &A027+A,
ASC(B1):NEXT A
110 PRINT"Insérer la diquette de sauvegarde et
presser une touche"
120 CALL &BB06:MODE 0:CALL &A000:CALL &A000
130 MODE 1:INPUT"Un autre ecran (O/N)?",Q1
140 Q1=UPPER$(Q1):IF Q1="O" THEN 60 ELSE IBASIC
150 DATA 21,34,A0,11,E4,A7,01,0C,00,ED,00
160 DATA 06,0C,21,26,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,00,C9,"ALC"
    
```



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

```

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
    
```

Le premier des deux programmes effectue un passage de bandes degradees sur tout l'ecran, y compris la bordure, quand au second il cree un ecran 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 deos qui non le plus plu :

THE LAST DEMO , BO , REMIX I (la plus belle), GEORGIOUS (avec leur scrolling de couleurs horizontales passant sur un message scrollant a contre sens) et la presentation de JLCS (un cracker allemand) et bien sur les deos 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 &8609,0

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 versions rechercher :
3A-F5-64-D6-01-32-F5-64 (01 en 00)
3D-32-F6-00-CD-0F-27-00-A7-C0 (3D en 00) (CD-0F-27 en 00-00-00)
CB-27-3D-32-F6-64-00-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-A1-0F (32 en 00)
TEMPS 3C-32-34-0F (3C en 00)

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!!
Four ce qui aurait une version compilée avec zenith en &1040 poke : &7256,&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 plombée idem code &E5E5

RENEGADE III

Rechercher pour : énergie infinie 3A-A4-0F-3D-FA-64-2B (3D en 00)
vies infinies 21-64-CE-35-FA-D7-A7 (35 en 00)
temps infini 36-32-2D-7E-FE-30-20-02 (2D en 00)
Quand à la version débloquée par mes soins les pokes sont en REM

ISS

Vies infinies, rechercher :
A7-C8-3D-32-2D-00 (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 :
01-30-03-32-6E-03-3A-00-03-D6-01 (01 en 00)
ou alors pokers lorsque le jeu est en &40 avant que le programme se reloge en &10 et s'exécute en &20
POKE &123,0; POKE &12D,0
Si votre version est plombée laissez tomber pour la recherche 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 BUGGY

POKE &2771,0

GOLIATH

POKE &41CC,0

MLM 3D

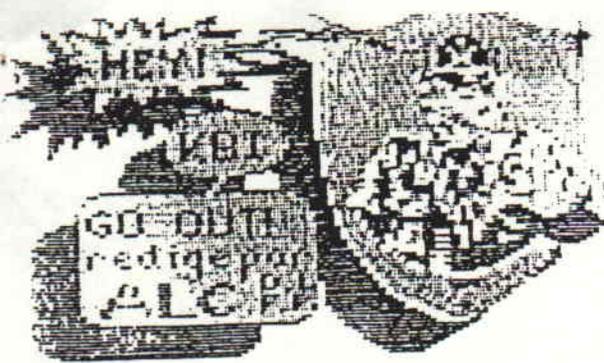
POKE &27FA,0

HUMPHREY

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

CHICAGO 3D

POKE &43DD,0 ou rechercher
C5-42-3D-A7-CA (3D en 00)



L'antre du pirate

reconnaitre une protection RET
 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 remede : aller triturer la copie de sauvegarde. Jusqu'a present nous n'avons pas vu d'autres verifications 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 la.

- 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 chaine suivante a rechercher 21-F8-25-11-00-28-01-00-13
 Une fois trouve, plusieurs solutions s'offrent a vous, la plus simple est de supprimer le saut conditionnel (JR NC ou JP NC), on peut aussi redefinir les donnees pour qu'il verifie un autre format ou supprimer la lecture, mais la si le prog reutilise la routine ou verifie la routine cela ne marchera pas.

KBI 2 : (FIRE AND FORGET)

- LD B,#13 ; 19 SECTEURS
- LD C,#00
- SECTSUI 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 change
- 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 modifie a la routine qui bloquait le jeu. Dans ce jeu, il avait mis un BI en 7CDE pour entrainer le bug. Pour enlever la protection il faut supprimer le CALL #7B0F ou mettre RET (C0) au debut de la routine.

KBI 3 : (28 090 LIEUES SOUS LA MER)

Rechercher un fichier de 2K ou 3K editez 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.

ZENITH II il ne faut jamais compiler un boran 22-24 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 voulu | LD DE,#BEB2 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 (#BEB2) |

Si vous empietez sur les adresses de 0 a #40 ou #A700 a #C000, il faudra rajouter DI au debut de la routine pour que celle-ci puisse se faire sans probleme. 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.

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



LE JUDO, C'EST VRAIMENT DUR DUR! (SOUPIR).

MAIS NON, JEUNE HOMME!
LE JUDO N'EST PAS DUR EN SOI.
LA SEULE CHOSE RÉELLEMENT DURE
DANS CE MERVEILLEUX SPORT,
C'EST LE SOI!



Kemmat

MESSAGE VAN BOB CRACKERS BAAOIS JICS

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