

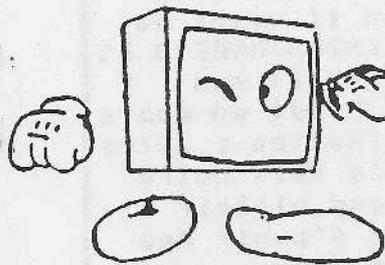
TECA

MSX

LE MAGAZINE DES COMPATIBLES MSX



SOMMAIRE



ABONNEMENT	2
INFOS	2
EDITO	3
MEGA - TOP	4
MEGA - TEST	5
MULTI - TESTS	6
B.A.L.	6
TRUCS ET ASTUCES	6
SCOOP	7
LISTING	8
HELP	9
P.A.	9

JUILLET-AOUT N° 17 F
1JA8807200

BON D'ABONNEMENT
AU VERSO

ABONNEMENT

BON D'ABONNEMENT A MEGA-MSX

Ce Bon est à retourner accompagné de votre règlement par chèque (Ne pas mettre à ordre) ou de deux billets de 20 francs à :

MEGA-MSX

99, avenue Ledru-Rollin
75011 PARIS

Oui, je désire m'abonner aux 6 prochains numéros de MEGA-MSX au tarif privilégié de 40 F au lieu de 42 F (soit une économie de 2 F sur le prix de vente au numéro)

M^r M^{me} M^{lle}

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date de naissance :



Nous déclinons toute responsabilité concernant les pertes ou vols de chèques ou d'argent et nous nous réservons le droit d'arrêter la publication de MEGA-MSX.

INFOS

Bientôt, ou peut-être déjà, vous pourrez voir au menu de votre revendeur préféré les jeux suivants :

CALIFORNIA-GAMES, enfin adapté sur MSX, vous propose différentes épreuves assez originales telles skate-board, freez-bee, patins à roulettes ou encore surf. Le tout s'avère assez plaisant et bien réalisé.

CRAZY-CARS est une simulation automobile qui hélas souffre de graphismes assez médiocres mais l'intérêt du jeu vous fera oublier ce bien

vite car la course est très prenante et difficile à souhait.

SUPER LAYDOCK, nouvelle version mais en cartouche cette fois-ci à ne pas manquer, graphismes de très haut niveau et ceci sur MSX1 et MSX2 et c'est de plus une cartouche 2 Mega.

Et pour terminer GUNSMOKE, vous revoilà parti dans le far-west pour une aventure qui se déroulera en 5 épreuves au cours desquelles vous devrez descendre tous les dangereux cow-boys et autres gangsters qui se promènent dans la ville, bon courage...

CRAZY-CARS et SUPER-LAYDOCK sont disponibles en cartouches et CALIFORNIA-GAMES ainsi que GUNSMOKE en cassettes. Le tout tourne sur MSX1 et MSX2.

Les japonais seraient ils à cours d'idées ? Au lieu de nous écrire des nouveautés ils nous écrivent des suites aux jeux qui ont déjà fait un malheur, car au Japon il vient de sortir KNIGHTMARE 3 et il paraîtrait que NEMESIS 3 est en cours de réalisation ; après tout cela fait notre plus grand plaisir à tous que d'avoir des nouveaux jeux.

Mega-msx est un magazine totalement indépendant. Il n'est affilié à aucune société. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiées dans Mega-msx est interdite.

Nous voici à l'aube d'une nouvelle vie. Ce numéro 1 a été créé dans la douleur mais, enfin le soleil se lève. Peut-être pensez-vous qu'il s'agit simplement de la ènième revue d'informatique consacrée aux ordinateurs MSX qui comme d'autres disparaîtront sans laisser de traces mais nous avons l'audace et la prétention de penser le contraire! Nous vous promettons de tout faire pour que cette revue puisse continuer à paraître régulièrement.

Jusqu'à maintenant coexistaient l'informatique familiale bon marché aux performances limitées, et l'informatique professionnelle efficace mais onéreuse. Voici qu'un standard d'une nouvelle génération offre des possibilités aussi bien professionnelles que familiales à des prix modérés. Ce standard c'est le MSX. C'est, nous le pensons, la grande révolution de l'informatique et c'est pour cela que nous avons décidé de créer Méga-MSX. Ce numéro 1 de Méga-MSX offre un panorama assez complet des domaines qui seront abordés.

Mais assez discouru, nous avons eu l'ambition de créer une publication à la hauteur du standard MSX. Espérons que nous saurons répondre à votre attente et que vous aurez autant de plaisir à nous accompagner que nous en avons à concevoir Méga-MSX.

J.P. Gildas

ECRIVEZ NOUS !

Voici notre adresse:

MEGA-MSX
99, Av. Ledru-Rollin
75011 PARIS

ATTENTION: Seul le epu-
rier peut être reçu à
cette adresse, en aucun
cas il ne peut s'agir
d'un lieu de rencontres

MEGA-MSX

En vente à la librairie
du 101, av. du GAL.
Michel bizot
75012 PARIS
Metro : Michel Bizot

VOUS AVEZ UN MINITEL ?
NOUS AUSSI

Laissez-nous vos messages
Minitel code : SMI*MSX
B.A.L. : MEGASOFT

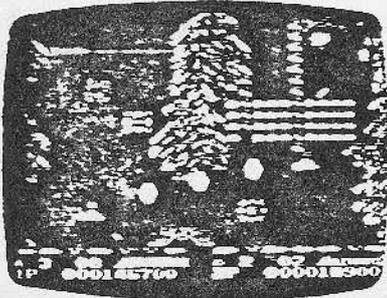
SALAMANDER™

© 1983 L&L

MEGA TEST

Graphisme : 17 Intérêt : 16
Son : 16 Originalité : 14
Animation : 18 Note globale : 16

Compatible : MSX 1 et MSX 2
Support : Cartouche
Catégorie : Arcades



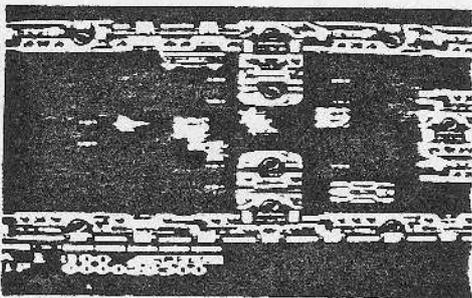
La planète EIONEUS

Il est 23H30 lorsque l'image du lieutenant Burton apparait sur l'écran de communication interstellaire. Il nous signale que les quatre planètes qui entourent Latis ont été attaquées par un groupe de combat inconnu appelé Salamandre. Il a installé une base fortifiée sur Odyseus et s'est emparé de Latis. Les rescapés qui vivent encore sur cette planète sont en train de se réfugier sur la station de relais transport Zot, en attendant il nous ont envoyé un ultime S.O.S.

Moi Yggy Rock et ma compagne Zowie Scott venons d'être désignés par l'empereur Lars XVIII de Némésis pour cette mission des plus dangereuses.

Le professeur Van Landroth Fremley, du centre scientifique de Némésis, nous donne ses dernières recommandations et ses derniers conseils avant que nous n'embarquions à bord de nos jets spatiaux.

Pourrons-nous sauver Latis ?



La planète LAVINIA

Après vous avoir conter l'histoire, parlons un peu du jeu en lui-même. Votre but est ici de détruire les forces ennemies qui ont élu campement sur les différentes planètes pour libérer les habitants qui tentent de survivre désespérément. Vous allez plonger dans de superbes écrans à travers la plus extraordinaire aventure cosmique.

Le jeu se déroule en cinq niveaux (six, si Némésis est enfichée dans le port cartouche n° 2).

Le premier niveau vous semblera très long et pénible. Le paysage au départ avec un scrolling horizontal se mettra à descendre à partir du milieu, mais tous vos efforts seront à chaque fois récompensés car chaque planète est plus belle et plus excitante à jouer que la précédente.

Heureusement, vous arrivez à la fin du deuxième tableau, et là, oh! surprise, vous avez le choix de la planète sur laquelle vous désirez vous rendre en premier, tout en vérifiant l'importance des forces qui s'y sont installées grâce à votre radar. Trois planètes vous sont offertes : Eioneus, Lavinia et Kierke. Mais n'oubliez pas que vous devez anéantir l'ennemi sur toutes les planètes.

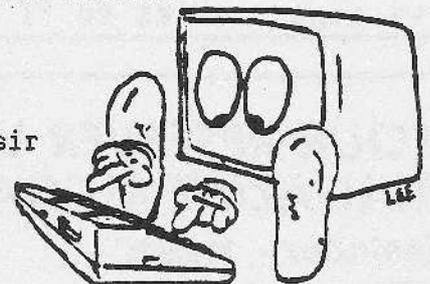
Et enfin, la dernière planète se rapproche. Tous les ennemis que vous n'avez pu abattre sont tous là et vous attendent pour un combat sans merci.

Triompherez-vous du mal? A vous de jouer.

Dans la lignée de VAMPIRE KILLER, NEMESIS et autres, SALAMANDER est sans nul doute l'une des meilleures cartouches du moment à se procurer sans tarder.

Souhaitons que NEMESIS II nous donne autant de plaisir à jouer que SALAMANDER.

R.C. et J.T.



MULTI-TESTS

ADDICTA BALL

ADDICTA - BALL

Voyage au travers des briques

Graphisme: 11 Interet : 14
Son : 10 Originalité : 13
Animation: 13 NOTE GLOBALE: 12

Compatible: MSX 1 et MSX 2
Support : Casette
Catégorie : Casse-Briques

En attendant Arkanoid 2, essayez donc cette adaptation d'Addicta-ball sur MSX qui est, avec Arkanoid, l'un des meilleurs casse-brique du moment. Le but du jeu est toujours le même, menez votre batte à la fin de chaque niveau, mais vous avez ici une particularité intéressante dans le fait que les briques descendent petit à petit sur vous donc vous devez vous frayer un chemin à travers le mur sous peine d'être écrasé par celui-ci.

Malgré un graphisme décevant ce jeu reste néanmoins attrayant. Arkanoid reste tout de même la meilleure adaptation de casse-briques.

J.T.



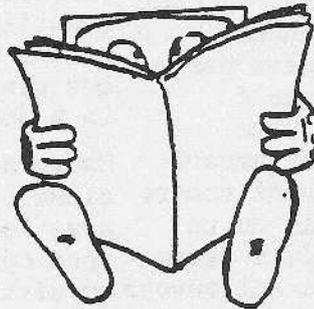
B.A.L.

Salut,
je tiens
tout
d'abord

à vous féliciter de cette merveilleuse décision d'avoir créé Mega-MSX. Je possède un MSX2 Philips, peut-on remplacer le lecteur simple face par un double face en ne changeant que la tête de lecture...

B.M.C.

D'après nous il est possible de faire cette modification mais sachez que la firme Philips n'apprécie pas du tout que l'on modifie leur appareil d'origine. Pour plus d'information nous vous communiquons le numéro de téléphone du service technique Philips : 68 05 90 11



Vous avez des suggestions des questions à nous poser, une opinion à donner ou tout simplement vous désirez nous écrire voici notre adresse pour le courrier (vous recevrez un questionnaire et une page volante Mega-MSX) :

Mega - MSX
99, Av. Ledru - Rollin
75011 PARIS

TRUCS ET ASTUCES

Voici un petit truc qui va vous permettre dans Salamander de garder l'option HOLD durant toute la partie. C'est très simple, il faut être en train de jouer à deux (Dualplay), un des deux joueurs prend l'option HOLD et pendant que le compte à rebours défile, l'autre joueur perd et le tour est joué.

POUR RESERVER VOS ESPACES PUBLICITAIRES DANS LE MAGAZINE MEGA-MSX

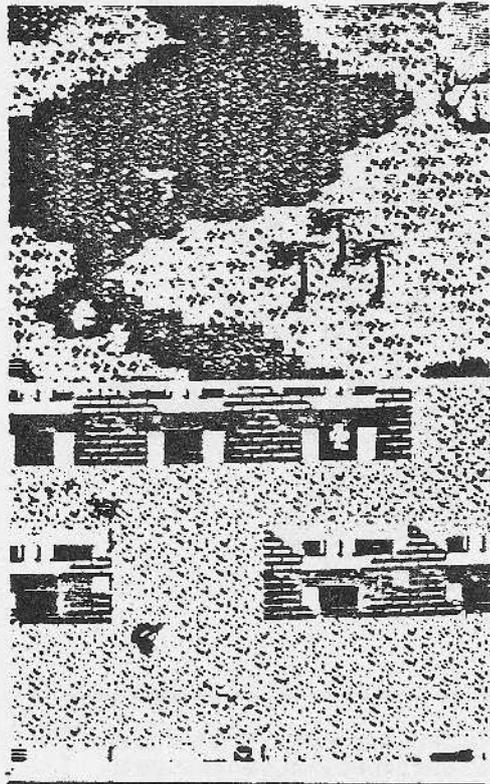
Contactez - nous

6

Votre interlocuteur pourra également vous assister dans la création et la réalisation de votre publicité.

Vos nouvelles aventures de la rentrée: SUPER LAYDOCK mission striker, 1942, Commando, A life M 36 planete Xanadu, Romancia, et bien d'autres. Voici les photos.

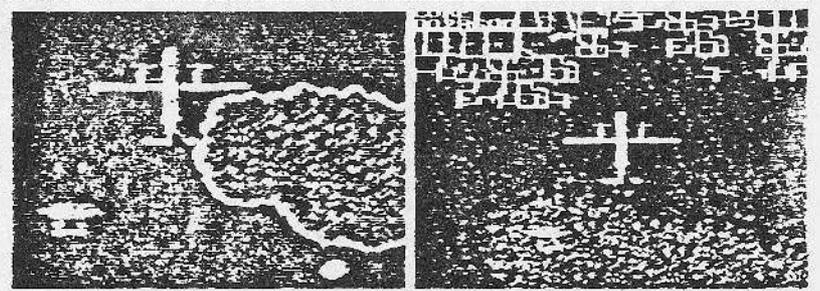
SCOOP



COMMANDO
Seul contre tous

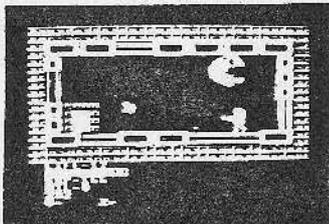
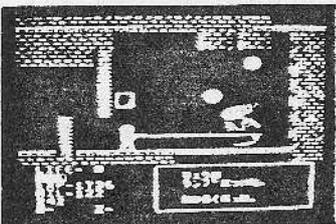


MSX 1
&
MSX 2



Adaptation
du jeu video
1942 pour

1942



MSX 1
MSX 2

A LIFE M36 PLANET

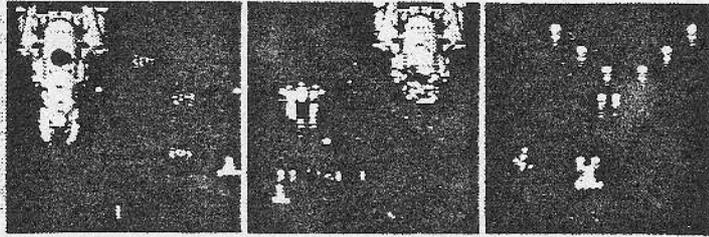


Le jeu le plus attendu et sans doute le meilleur : SUPER LAYDOCK MSX1&MSX2



Le nouveau oriental de chez Sony

Bientot du romantisme sur vos ordinateurs avec ROMANCIA



LISTING

Au Japon les musiques des Mega-Roms font fureur aussi bien en disque, cassette ou compact. Nous vous proposons ce mois-ci, la musique du jeu THE MAZE OF GALIOUS mais sur votre ordinateur et en basic.



```

10 *
20 * THE MAZE OF GALIOUS
30 * MAIN BGM
40 * (C) 1987 BY KONAMI
50 *
60 READ A$,B$,C$:IF A$<>" THEN PLAY
  A$,B$,C$:GOTO 60 ELSE RESTORE:GOTO
  80
70 DATA V1ST1S0L4D4.L16FGL4A05D,V14T
  150L4D3ALBAL1E04DEL4FA,S0M9000T150L8
  03DL1EDDL8CL1ECCLB02ANL16ANANL16A
  A
80 DATA 00462.,GE2.,LB03CL16CCLB02GL
  16GGLB03CL1ECCLB02GL16GG
90 DATA ANLBAWL1EAGL4ANLBAWL1EAG,GLB
  GL1EFDNL4GLBGL1EFDN,LB03DNL1E0DNLB0
  2ANL16ANANL1603DNL1E0DNLB02ANL16ANAN
  100 DATA L4AD2.,L4F03A2.,LB03DL1EDDL
  BCL1ECCLB02ANL16ANANL16AAL16AA
110 DATA DL8DL1EFDL4A05D,ALBAL1E04DE
  L4FG,LB03DL1EDDL8CL1ECCLB02ANL16ANAN
  LBAL16AA
120 DATA E04A2.,ARBL1E6DQNDDEFGR16D5C
  R16,LB03CL16CCLB02ANL16ANANL16AAL
  BGL16GG
130 DATA ANLBAWL1EAGL4ANLBAWL1EAG,L4
  04GLBGL1EFDNL4GLBGL1EFDN,LBGL1E6GGLBA
  L16AALBAWL16ANANL1603CL1ECC
140 DATA L4A05D2.,L4FAR2,LB0DL1EDDL8D
  L1EDDL8DL1EDDL8DL1E0D
150 DATA D4ANB.R1E1L1EAGFL4GAN,GF4D
  NG,DNDNDNDNR4LBDNL1E0DNLBDNL1E0DND
  160 DATA AL2DL1EFL8G,FL2D3AF4,LB0DL1
  EDDL8CL1ECCLB02ANL16ANANL16AAL16AA
170 DATA L4GNB.R1E1L1E6NGF0NL4FGN,L4D
  4FR4DNF,GNGNGNGNR4L8GNL1E6NGNL8GNL1E
  6NGN
180 DATA GC2.,CL203GR4,LB03CL16CCL8D
  L1EDDL8DNL1E0DNLBFL16FF
190 DATA ANB.R1E1L1EAGFL4GAN,L4D4GR
  4DNG,DNDNDNDNR4LBDNL1E0DNLBDNL1E0DND
  #
200 DATA AB.R1E1L1EAGFEL4FA,FR4DF,DDD
  DR4LBDL1EDDL8DL1E0D
210 DATA GB.R1E1L1E6FEDL4GNB.R1E1L1E6N
  GFE,ER4FR4,D2GGGR4GNNGNGNR4
220 DATA AZ.EFGA,ELN03AK4,A03A02AALB
  AL16AALBAL16AAAAAA
230 DATA L405DEL8FL1EEDLBEO4A,L1D4A,
  LB03DL1EDDL8CL1ECCLB02ANL16ANANL16A
  L16AA
240 DATA L405CDLBEL1E0CLB0D4G,LBAGG2
  .,LB03CL16CCLB02GL16GGLB03CL16CCLB02
  GL16GG

```

```

250 DATA L405DNFLBGL1EFDNLBFO4AN,GAN
  AN2.,LB03DNL1E0DNLB02ANL16ANANL1603D
  NL1E0DNLB02ANL16ANAN
260 DATA L1605DEFGV14DEFGV13DEFGV12D
  EFG,V14L16R1605DEFGV13DEFGV12DEFGV11
  DEFV14,LB03DL1EDDL8CL1ECCLB02ANL16AN
  ANL16AAL16AA
270 DATA V15L4DEL8FL1EEDLBEO4A,V14D4
  L1A,LB03DL1EDDL8CL1ECCLB02ANL16ANANL
  BAL16AA
280 DATA L405CDLBEL1E0CLB0D4G,LBAGG2
  .,LB03CL16CCLB02GL16GGLB03CL16CCLB02
  GL16GG
290 DATA L405DNFLBGL1EFDNLBFO4AN,GAN
  AN2.,LB03DNL1E0DNLB02ANL16ANANL1603D
  NL1E0DNLB02ANL16ANAN
300 DATA L1605DEFGV14DEFGV13DEFGV12D
  EFG,V14L16R1605DEFGV13DEFGV12DEFGV11
  DEFV14,LB03DL1EDDL8CL1ECCLB02ANL16AN
  ANL16AAL16AA
310 DATA SOLB04DL1EDDL8DL1E0DD03A04C
  FE03A04CD,S002D8L1EDDL8DL1E0DD01A02C
  FE01A02CD,LB03DL1EDDL8DL1E0DD02A03CF
  E02A03CD
320 DATA LB03GL16GGLBGL16GG04GDFANAD
  FG,LB01GL16GGLBGL16GG02GDFANADFG,LB0
  2GL16GGLBGL16GG03GDFANADFG
330 DATA LB0DL1EDDL8DL1E0DD03A04CFE03
  A04CD,LB0DL1EDDL8DL1E0DD01A02CFE01A02
  CD,LB0DL1EDDL8DL1E0DD02A03CFE02A03CD
340 DATA LB03GL16GGLBGL16GG04GDFANAD
  FG,LB01GL16GGLBGL16GG02GDFANADFG,LB0
  2GL16GGLBGL16GG03GDFANADFG
350 DATA ,,

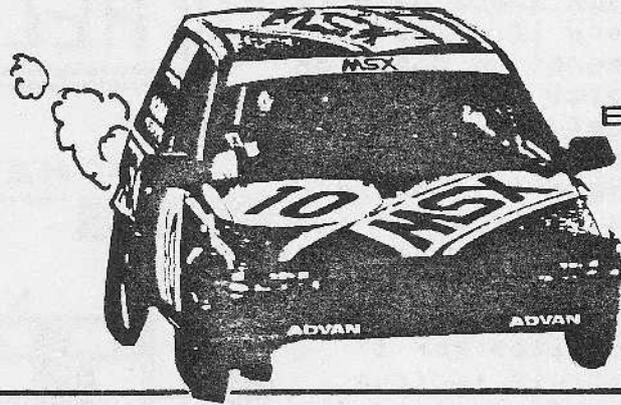
```

8c.

Vous aussi, vous pouvez si vous le désirez, nous envoyer vos programmes de jeux, d'utilitaires, d'éducation ou autres que vous aurez vous-même écrit, afin qu'ils paraissent dans cette rubrique. Qu'ils soient en basic, assembleur ou autre peu importe. Envoyez-nous donc vos programmes sur cassette ou disquette, sauvegardés plusieurs fois par face, n'écrivez aucune protection afin qu'ils soient listables et si possible accompagnés d'une sortie imprimante et d'un petit commentaire écrit sur le programme, et enfin n'oubliez pas de nous indiquer son nom de chargement.

Notre adresse se trouve en page 3.

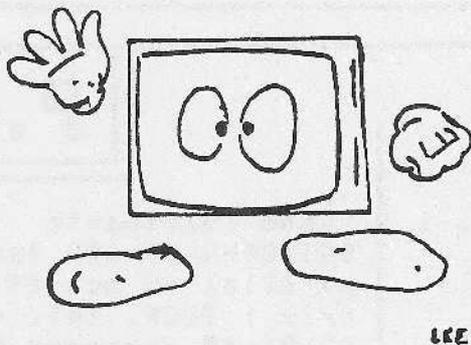
MSX toujours en tête



EN VOITURE POUR LE
PROCHAIN NUMERO.



MEGA-MSX PARAITRA LE LUNDI 5 SEPTEMBRE



DERNIERE MINUTE...

Une Petite annonce vient de nous
parvenir par courrier...

Vends MSX YAMAHA YIS 503 avec ex-
tention, mémoire YAMAHA 32 Ko.
Complet avec alimentation et noti-
ces : 1000 Francs.
Tél: 1- 43.74. Après 21H00

Comment vaincre le dédale de
CROSS BLAIM ?

Grâce à ce code il ne vous reste
plus qu'à vaincre le monstre
qui se trouve dans le vaisseau
spatial.

MEGA-MSX
Rédaction-administration
Siège social
PARIS

P.D.G. :
Luis
COMPTABLE :
Luis
REDACTEUR EN CHEF :
Roger Curse
REDACTION :
R. Curse, J. Tavernier, Elric S.
RELATIONS PUBLIQUES :
Elric Serra
MAQUETTES & MONTAGES :
R. Curse, S.
COUVERTURE :
R. Curse, Lee, O. Noshiro
ILLUSTRATIONS :
Lee
PHOTOGRAPHIES :
J.P. Gildas
ARCHIVES :
Elric Serra
CORRESPONDANTS :
K.D. Toshiko
ONT COLLABORE A CE NUMERO :
Mlle C. Jeannot, Y. Lebras
IMPRIMERIE :
Ektaprint-KODAK

Copyright MEGA-MSX, Paris
- 1988 -

10

UCTIYWJFXIAPSHBIA