

POWER MSX #10



(C) POWER MSX 1996

Sommaire

Power MSX # 10

Editorial	02
Les News	03 à 05
SPIRAL chez POWER MSX	04
Le DOS 2 : article 2	06 à 12
Les Jeux	13 à 15
L'émulateur MSX2 -> PC	16 à 17
Les démos	18 à 20
Courcelles sur Nied	21 à 23
Daziboa	24 à 27
Trucs et astuces	28
Annonces	29
POWER MSX disk # 5	29
La boutique MSX	30
ZANDVOORT : Les photos	31 à 32
Concours	33
POWER MSX # 11 ???	33
Explications disk # 5	33
Solutions de jeux	34 à 39

POWER MSX # 10 janvier-février 1996

Prix de vente : 25 FF

Collaboration : Sunrise Swiss, Stichting Sunrise, SD-Mexes, Club Hnostar, Huntix Software, Fred, Cobra Software, Gnosys, Abyss, Jipé, Mds, Msx Fun Club, Hervé Gérardin, Cap-Msx, MSX Fun Club.

Rédaction : Snatcher, Noldas, Nexus, Spiral, Pacha

Maquette : Snatcher

Images : Jipé et Snatcher

Impression : Snatcher

Direction, administration, et publication :

POWER MSX

8, rue des Capucines

57530 Courcelles sur Nied - France

87 - 64 - 52 - 60 le Week-end

EDITORIAL

Salut à tous !!!

Eh oui déjà 10 numéros... Le temps passe et POWER MSX s'embellit de numéro en numéro.

L'air du multimédia sur MSX montre le bout de son nez... De plus en plus de personnes ont un disque-dur, un CD-ROM, le MoonSound et le Graphic 9000.

C'est pour ça que POWER MSX va se lancer dans la production de CD-ROM MSX. En effet quel bonheur de disposer de 660 Mo de données ou nous pourrions y caser des fichiers pour Dynamic Publisher, des sons (MOD, MID, WAV, PCM...), des images (SC7, SC8, SCC...), des jeux...

Nous vous tiendrons au courant lorsque le premier CD-MSX sera terminé.

S'il y a des personnes qui désirent se monter des TOWER MSX, n'hésitez pas à nous contacter, il est possible que nous ayons des prix sur les interfaces IDE, boîtiers, disques-dur et CD-ROM si nous faisons des commandes importantes.

Bonne année à tous et rendez-vous dans 2 mois pour le numéro # 11.

SNATCHER



NEWS FROM ITALIE...

ZERO. THE ELECTRONIC EYE :

Attention à cette superbe démo car elle jette un max... Tout d'abord elle tourne uniquement sur MSX2+ car en fait c'est un slide show d'images en screen 12 entrelacées. Rien à dire sur la qualité, les images sont superbes : A posséder absolument !!! MK DREAM SOFT 1995 - 4*720K - STEREO - MSX2+.

WILE E.COYOTE DEMO : Une suite d'animations d'images en screen 12 sur le célèbre dessin animé du coyote. Amusant mais sans plus. A GASPARINI 1995 - 1*720K - FM - MSX2+.

VIDEOGRAPHIC ART # 1 DEMO : Une série d'images fractales en screen 8. La démo est bien ficelée mais des slides en screen 8 il y en a des centaines... IVANSOFT 1995 - 1*720K - MSX2.

TETRIS 2 : Le groupe RAM vient de terminer leur premier jeu qui est un Tetris pour MSX2+. La présentation est soignée, les graphiques fins et les musiques made in DANDAN, un des célèbres musiciens du groupe ABYSS. Voilà un petit soft sympa mais dommage que ce soit encore un Tetris. RAM 1995 - 1*720K - STEREO - MSX2+.

EXECUTOR : Petit programme sympa qui permet d'éditer et d'imprimer des cachets de Dynamic Publisher. Le tout avec une interface graphique assez sympa qui se compose de menus déroulant. MIRISOFT 1995 - 1*720K - MSX2.

NEWS FROM FRANCE...

CHARME DISK # 1 à 8 : Pour la première fois j'ai été déçue par une compil de Serge Troy. En effet les images contenues dans ces 8 disquettes sont ternes et manques vraiment d'originalité. C'est dommage !!! SERGE TROY 1995 - 8*720K - MSX2.

LUXURE : NEXUS a encore frappé avec un slide-show d'images vraiment HOT qui est bien sûr pour MSX2+. N'hésitez pas à nous la commander, elle vous coûtera la modique somme de 15 FF. NEXUS 1995 - 1*720K - MSX2+.

Un nouveau membre actif vient de rejoindre l'équipe de POWER MSX : Il s'agit de **Laurent KNOFF** qui s'occupera des résumés d'expos et des tests de fanzines.

Nom - prénom : KNOFF Laurent

Pseudo : PROFIL

Age : 27 ans

Statut : Musicien et Rédacteur

Jeux préférés : Illusion City, Space Manbow, King's Valley 2...

Démos préférées : The New Terminator Démo, Démo de Greatest Driver...

Machines possédées : Philips 8280 / 2+, Yamaha CX5M2, Goldstar FC200 MSX1, PC 486 DX2 66.

Périphériques : Moonound, Dos 2, SCC1, Music-Module, Lecteur externe, Caméscope, Imprimante Canon BJ10 SX.

Passions : Musique, automobile, Graphisme, collection des cartouches Konami et programmation.

Etudes : BAC+1.

NEWS FROM JAPAN...

Voici un passage de la lettre de Hervé qui m'a semblé très intéressant à publier.

Il y a deux semaines, je suis allé à une réunion MSX du club PCCM. J'ai été très déçu. Il n'y avait que 5 malheureux Turbo R (6 avec le mien), une trentaine de personnes environ et aucun autre MSX. Là-bas, j'ai pu y voir entre autres le dernier NEC Cambe de la gamme PC98 (le faut compatible IBM PC). Son système ressemble à un PC (DOS, Windows'95). Il a la couleur d'un PC. Mais ce n'est pas un compatible PC. J'y ai vu aussi une NEO-GEO-CD et une play station de Sony.

Bon je sais, je sais, c'est le MSX qui t'intéresse. Bref, bien que le jour ait été mal choisi, bien que l'organisation fût absente, j'ai pu voir quelques petites choses par-ci par-là dont voici les principales :

- Sur une fenêtre de la taille d'un sixième de l'écran, j'ai vu des petits films de 5 minutes environs avec le son. Bien sûr, ça tourne seulement sur Turbo R avec un disque dur.

- J'ai entendu dire que la nouvelle version de Multi-mente était faite, mais étant trop difficile à utiliser le créateur ne veut pas la distribuer avant de faire une simplification. Donc, il faut encore attendre.

- J'ai rencontré celui qui fabrique, depuis déjà deux ans, la carte du V9990 et de

l'OPLL4 avec Z80 ultra-rapide. Lors de la réunion, il a fait un meeting.

C'est dommage, car Il semble qu'il arrête le projet de l'OPLL. Autrefois, j'avais vu le prototype. ARGHH !!! Les européens ont été plus rapides. L'OPLL "Made in Europe" est plus simple mais semble assez efficace.

Après le meeting et la démonstration de son prototype, je lui ai demandé pourquoi continuer la carte du VDP 9990 puisqu'il y a déjà le graphic 9000.

A ce moment il y avait d'autres personnes qui ont toutes répondu : "le graphic 9000 n'a pas de sortie vidéo. De plus il faut attendre longtemps pour le recevoir. Et la poste ce n'est pas sûre". Du coup, j'ai pensé : "Qu'est-ce que je suis bête. Moi aussi je n'ai pas de prise RGB". Au Japon la prise RGB est devenue presque inexistante. Les Japonais préfèrent leur petite prise jaune, parce que c'est plus simple à utiliser. Et cela, même s'ils ont une image nul à ch...

Pour finir voici quelques réponses que Hervé nous a données :

Micro-Cabin a-t-il belle est bien arrêté le MSX ?

- Micro cabin a bien sûr arrêté. Micro cabin avait annoncé que le nombre de vente de sa dernière création déciderait de la fin ou non. (Le dernier programme n'était pas terrible. C'est normal qu'il ce soit mal vendu.)

Y-a-t-il des expositions MSX au Japon ?

- Il y a bien sûr des expositions MSX au Japon. Je suis mis au courant souvent trop tard voir bien après. Sauf pour celle du club PCCM.

Reste-t-il une revue qui parle du MSX ?

- La seule revue en vente qui parle un peu du MSX c'est un magazine de bidouille qui s'appelle GAME LABO (nouveau titre).

Ce magazine donne des plans et des programmes pour faire des modifs sur micro ou console de jeu. Il sort tous les deux mois. De plus il coûte cher (1000 Yens).

- Le club PCCM fait aussi une revue semblable à POWER MSX.

Un grand merci à GERARDIN Hervé pour toutes ses informations.

NEWS FROM HOLLANDE...

L'exposition en Hollande à TILBURG aura lieu le samedi 30 mars 1996 de 10 heures à 17 heures. Pensez à prendre congé car cette exposition rassemble plus de 1000 personnes... Le groupe OASIS travaille sur un patch disk pour Snatcher mais il ne save pas s'il sera fini pour Tilburg. Nop travaille sur un MOD-player pour Moonound. Il permettra de lire les MOD et peut être d'en créer. Affaire à suivre...

Le club MSX GOUDA qui avait arrêté le MSX revient en force. Actuellement il commercialise une interface SCSI, des disques durs et prochainement un slot expander X6 sur lequel Henrik Gilvad travaille.

Pour ceux qui ont accès à Internet, une nouvelle Mailing-list MSX vient d'être ouverte. Nous vous communiquerons plus d'infos dans le prochain numéro...

Le groupe Flying Eagle travaille sur une nouvelle carte graphique qui serait en 24 bits soit 16 millions de couleurs. Affaire à suivre de très près !!!

Cas Cremer et le groupe Umax travaillent sur le jeux Pumpkin Adventure 4 qui sera pour Graphic 9000 et Moonound.

NEWS FROM BRESIL...

ACVS Electronica fabrique une nouvelle carte mère MSX ou il y a de la place pour mettre de nombreux périphériques et divers kits MSX. Ce nouveau projet d'ACVS est seulement compatible avec les extensions Brésiliennes mais pas Européenne, par contre il est à 100% compatible avec les logiciels. Ce nouvel ordinateur est construit selon la philosophie PC. L'utilisateur peut l'équiper selon ses besoins ou ses moyens. Il n'a pas de slot externe. Par contre on en trouve 8 à l'intérieur du boîtier de type PC. Cet ordinateur est plus rapide qu'un MSX turbo R à condition d'opter pour le 14 Mhz. Les motivations pour la construction de ce nouvel ordinateur sont que le MSX doit continuer. Personne d'autres ne produisant, il fallait que quelqu'un le fasse... L'autre raison est que certains composants de MSX existant deviennent de plus en plus difficiles à trouver.

SNATCHER



LE DOS 2

ET SES COMMANDES

« deuxième partie »

- COPY -

Format : COPY [/A] [/H] [/T] [/V] [/P] fichier source fichier destinataire

But : Copie un ou plusieurs fichiers à un emplacement spécifié ou sur un autre disque.

Utilisation : La définition de la source est : fichier source : device le fichier source indique le ou les fichiers qui doivent être copiés. Si /H est donné, les fichiers cachés peuvent être copiés.

La définition du destinataire est : [D:] [path] (chemin) [nom de fichier] : device ou D/ est le chemin par défaut du lecteur courant et au répertoire respectif. Si une partie du nom de fichier est ambigu, alors le caractère approprié est substitué à partir du nom de fichier source pour permettre de renommer des fichiers dans ce procédé. Si le nom de fichier n'est pas donné, alors le nom entier du fichier source est utilisé. Si la destination est un répertoire non ambiguë, les fichiers sont copiés dans ce répertoire avec le nom de fichier *.*.

COPY lira autant de fichiers sources que possible en mémoire, avant de les écrire. Quand il ne peut plus lire (c'est à dire qu'il a utilisé toute la mémoire disponible), il écrira chaque fichier dans l'ordre où il les a lu. En créant chaque fichier destinataire, il affiche le nom de fichier source. Quand il ne peut pas créer de fichier destinataire, un message d'erreur s'affiche et l'opération de copie continue avec le fichier suivant. Si /P est utilisé, lorsque l'écran est plein, une pause est effectuée et vous devez appuyer sur une touche pour continuer la copie. Il peut y avoir beaucoup de raisons pour que COPY ne soit pas capable de créer un fichier destinataire, comme par exemple un fichier à

lecture seul existant avec le même nom. Parfois COPY refusera de créer un fichier destinataire parce que l'utilisateur peut avoir fait une erreur, par exemple, un fichier ne peut pas être copié sur lui-même ou plusieurs fichiers ne peuvent pas être copiés sur un fichier. Une erreur "Cannot create destination" (ne peut pas créer le destinataire) peut être donnée si la destination d'un fichier peut effacer un fichier source précédent ou un fichier déjà utilisé pour quelque chose d'autre (ex: le fichier BAT courant). Si un essai est fait pour copier beaucoup de fichiers sur un seul, un message d'erreur du type "Cannot overwrite previous destination files" apparaît, ce qui signifie que le fichier destinataire correspondait à un répertoire, dans ce cas donc le nom destinataire était mal choisi. Si /A est donné, alors une copie ASCII est faite. Cela signifie que les fichiers sources seront seulement lus jusqu'au caractère de fin de fichier (CTRL-Z) et que chaque fichier destinataire aura un seul caractère de fin de fichier. Il est possible de mettre /A au fichier destinataire ou sur n'importe quelle spécification de fichier, séparément, dans ce cas cela ne s'appliquera qu'à ces seuls fichiers spécifiés. /B annule l'effet de /A. L'option /V permet de vérifier l'écriture pendant la durée de la commande COPY (voir la commande VERIFY). Cela permet de s'assurer que les datas sont correctement écrits, mais ralentit beaucoup l'opération. Normalement, les fichiers destinataires ont la même heure et la même date que les fichiers sources. L'option /T permet d'avoir la date et l'heure courante. Les fichiers destinataires ne sont pas cachés ou lus seulement en regard des attributs des fichiers sources. La commande ATTRIB peut être utilisée pour les changer.

Si avec COPY un message du type "Not enough memory" (pas assez de mémoire) s'affiche. Il faut réduire le nombre de BUFFERS (voir la commande BUFFERS) ou retirer quelques outils d'environnement (voir HELP ENV à outils d'environnement) pour avoir assez de mémoire. Notez que la commande COPY est plus simple que celle du MS-DOS ou du MSX-DOS1, parce qu'elle ne contacte pas les fichiers. Pour le faire, il faut utiliser la commande CONCAT (voir la commande CONCAT).

Exemples :

COPY FILE1 B:

Le fichier FILE1 est copié à partir du répertoire courant du lecteur courant dans le répertoire courant du lecteur B:

**COPY /H MSXDOS2.SYS +
COMMAND2.COM B:**

Les deux fichiers cachés MSXDOS2.SYS et COMMAND2.COM sont copiés sur le disque du lecteur B:, ainsi le disque est "booter" en disque système.

COPY A:\DIR1 B:\DIR1 /V

Tous les fichiers dans le répertoire DIR1 à partir de la racine du lecteur A: sont copiés dans un répertoire similaire sur le lecteur B: avec vérification des écritures pour être sûr que les fichiers sont écrits correctement.

COPY /A AUX CON

Les caractères sont lus à partir de l'appareil AUX (qui peut être utilisé comme la RS 232 par exemple) et écrits vers l'appareil CON, qui est l'écran. La copie est faite jusqu'au premier caractère de fin de fichier. Si /A n'avait pas été donné, la seule manière d'arrêter la copie serait de presser CTRL-STOP.

COPY A:* .DOC B:/T

Tous les fichiers *.doc (par ex: FILE1.DOC, FILE2.DOC ect...) du lecteur A: du répertoire courant sont copiés dans le répertoire courant du lecteur B: avec la date et l'heure courantes à la place de celles des fichiers sources.

COPY *.BAT

AUTOEXEC.BAT -- File cannot be copied onto itself REBOOT.BAT -- File cannot be copied onto itself (ce fichier ne peut pas être copié sur lui même) Cette commande dit à COPY de copier tous les fichiers *.BAT (ici AUTOEXEC.BAT et REBOOT.BAT) à partir du répertoire courant du lecteur courant, sur le même endroit, et COPY affiche les messages

d'erreurs pour y prendre garde. Dans ce cas, aucun data n'a été copié.

COPY *.BAT DIR2

AUTOEXEC.BAT

REBOOT.BAT -- Cannot overwrite previous destination file (pas de fichier destinataire pour ce fichier)

Cette commande dit à COPY de copier tous les fichiers *.BAT (ici AUTOEXEC.BAT et REBOOT.BAT) dans un répertoire appelé DIR2. Cependant DIR2 n'existait pas et AUTOEXEC.BAT a été copié dans un fichier appelé DIR2, un essai a été fait pour copier REBOOT.BAT dans le fichier DIR2 et un message indique qu'une erreur a été faite (ici DIR2 a été créé en fichier car le répertoire DIR2 n'existait pas). REBOOT.BAT a été copié nulle part.

- DATE -

Format : DATE [date]

But : Indique ou change la date courante.

Utilisation : Si la date est donnée après la commande, la date prend la nouvelle valeur (voir le format ci-dessous). Si elle n'est pas donnée, la date et l'heure courantes sont affichées, en attente d'une entrée. Si aucune entrée n'est faite (touche ENTER pressez seulement), la date ne change pas. Autrement vous entrez une nouvelle date qui sera interprétée comme ci-dessus. Si la date n'est pas valable, un message d'erreur apparaît et la nouvelle date est en attente. La date doit avoir 3 nombres séparés par un des caractères suivants :

ESPACE TAB , - . / :

avec des espaces autorisés des deux côtés du caractère. Tout nombre manquant sera mis par défaut. L'établissement du siècle est calculé suivant l'année indiquée, le siècle prendra par défaut 19 si l'année est supérieure à 80 et 20 si l'année est inférieure à 80. Le format sous lequel la date est affichée et entrée peut être changé. Un outil d'environnement appelé

DATE est mis par défaut dans un format approprié au pays d'origine de votre ordinateur MSX (voir HELP ENV à outil d'environnement). Par exemple sur les ordinateurs Japonais, le format est : AA-MM-JJ (année, mois, jour). La commande SET DATE JJ-MM-AA change le format en format Britannique. Le format affecte également les dates affichées par la commande DIR.

Exemples :

```
DATE 18-6-91
```

La date courante est le 18 juin 1991.

```
DATE
```

Date courante est 18-06-1991
Nouvelle date (JJ-MM-AA) :19- -

Aucun paramètre n'a été donné, aussi la date courante 18 juin 1991 a été affichée et une nouvelle date est attendue. En réponse vous ne pouvez changer un seul des paramètres, soit le jour (comme dans le cas présent), le mois ou l'année, le reste ne sera pas changé

```
SET DATE AA-MM-JJ
```

Le format de la date a été changé en format Japonais.

```
DATE
```

Date courante est 19-06-1991
Nouvelle date (JJ-MM-AA) : A>
Aucun paramètre n'est rentré, aussi la date courante du 19 juin 1991 a été affichée dans le format Britannique et une nouvelle date est attendue. Aucune modification n'a été faite et la touche ENTER a été pressée, le prompt A> est affiché, en attente d'une commande.

- DEL ou ERA ou ERASE -

Format :

1/ DEL [/H] [/P] fichier source

2/ ERA [/H] [/P] fichier source
3/ ERASE [/H] [/P] fichier source

But : Supprime tous les fichiers spécifiés par le lecteur et le nom de chemin.

Utilisation : Le fichier source spécifié est le nom du fichier à supprimer.

L'option /H permet également d'y inclure les fichiers cachés. Durant l'opération de suppression, si un fichier ne peut pas être effacé (ex : s'il est marqué en lecture seulement), son nom est affiché avec une erreur, puis la commande continue avec les autres fichiers.

Si avec l'option /P, beaucoup d'erreurs se produisent ou si beaucoup de fichiers sont à supprimer, lorsque l'écran est plein, une pause est faite et vous devez appuyer sur une touche pour continuer.

Si le nom de fichier est : *,*, alors un message Erase all files (Y/N) (effacer tous les fichiers (O/N)) s'affiche, et attend votre réponse. Si votre réponse est autre que "OUI", l'opération ne se fait pas. C'est une sécurité pour empêcher la perte de tous les fichiers d'un répertoire.

Si par erreur, des fichiers sur le disque format, sous MSX-DOS2 sont effacés, la commande UNDEL, peut être utilisée immédiatement pour les récupérer.

Exemples :

```
ERASE FILE1.BAK
```

Le fichier FILE1.BAK est effacé dans le répertoire courant du lecteur courant.

```
DEL *.COM/H
```

Tous les fichiers marqués *.COM, y compris les fichiers cachés sont supprimés.

```
DEL B:\UTIL*.COM + B:\UTIL*.BAT
```

Tous les fichiers marqués *.COM et *.BAT sont effacés dans le répertoire UTIL sur le lecteur B:.

```
DEL B:\UTIL*.*
```

Erase all files (Y/N) ? (supprimer tous les fichiers (O/N) ?) Tous les fichiers dans le répertoire UTIL du lecteur B: sont effacés. Pour confirmer l'effacement de tous les fichiers, un message s'affiche.

DEL *.BAT

AUTOEXEC.BAT -- read only file (fichier lecture seul)

REBOOT.BAT -- read only file (fichier lecture seul)

Tous les fichiers marqués *.BAT sont effacés excepté pour AUTOEXEC.BAT et REBOOT.BAT qui sont marqués en lecture seulement.

- DIR -

Format :

DIR [/H] [/W] [/P] [fichier spécifié]

But : Affiche la liste des fichiers, des répertoires sur le disque.

Utilisation : Les fichiers spécifiés sont les fichiers qui doivent être affichés. Si l'option /H est donnée, alors les fichiers cachés peuvent être listés.

Dans la commande DIR, contrairement aux autres commandes, il est permis de ne pas donner le nom de fichier ou d'extension, ou à défaut *.*. Ainsi un nom de fichier "FRED" est l'équivalent de "FRED.*" et un nom d'extension ".COM" est l'équivalent de "*.*.COM". Notez que si le "." est donné à la fin du nom de fichier, alors l'extension doit être donnée aussi, car "FRED." n'est pas l'équivalent de "FRED.*".

Vous avez deux formats de listing. Si l'option /W est donnée, alors un listing "WIDE" (en largeur) est affiché, avec plusieurs noms de fichier par ligne. Aucune indication de sous répertoire, d'attribut, de date et d'heure n'est affichée avec cette option.

Si l'option /W n'est pas donnée, alors le nom des fichiers est affiché, un par ligne, avec ses attributs, sa longueur, la date et l'heure de sa création ou de sa dernière modification. Les attributs sont affichés avec un "r" si le fichier est en lecture seulement et avec un "h" si le fichier est caché (si /H est donné). Si l'heure est la date sont à zéro, ils ne sont pas affichés. La date et l'heure sont affichées suivant le format défini. Si la largeur de votre écran ne permet pas d'afficher tous les renseignements d'un fichier, ceux-ci sont tronqués aux nombres de caractère par ligne.

Au début de la liste, le nom de volume du disque et le nom du répertoire listés sont affichés. A la fin, le nombre de fichiers de ce répertoire et la longueur totale (en Bytes) de ces fichiers sont affichés, plus le reste d'espace libre disponible sur le disque.

Quand le répertoire d'un sous répertoire est affiché, les deux premières lignes sont deux sous répertoires spéciaux nommés "." et "..". Ils sont automatiquement créés lors de la création d'un nouveau répertoire, ce qui permet de donner "." et ".." en chemin de recherche (voir HELP SYNTAX à description de chemin).

Quand le nombre de Bytes s'affiche, celui-ci est affiché au Bytes supérieur.

Si l'option /P est donnée, une pause est faite lorsque l'écran est plein, et une touche doit être appuyée pour continuer la commande.

Exemple :

DIR

Tous les fichiers du répertoire courant dans le lecteur courant sont affichés dans la forme suivante :

```
Volume en drive A: est MSX-DOS 2 répertoire de A:\
MSXDOS2 SYS r 4096 19-06-86
2:45p
COMMANDE COM r 10496 19-06-86
2:46p
UTILS <DIR> 19-06-86
2:50p
```

HELP <DIR> 19-06-86
2:51p
14K en 2 Files 222K free

le disque contient les deux fichiers MSX-DOS2 système (ils sont en lecture seulement) et les deux répertoires UTILS et HELP.

DIR B:\HELP/W

Le format "WIDE" (en largeur) a été demandé pour le répertoire HELP du lecteur B:. Il s'affiche dans la forme suivante :

Volume en drive B: est MSX-DOS 2 répertoire de B:\HELP
BUFFERS .HLP ATTRIB .HLP ASSIGN
.HLP ATDIR .HLP CHDIR .HLP CD
.HLP SYNTAX .HLP ENV .HLP
BATCH .HLP EDITING.HLP
25K en 10 files 222K free

DIR UTILS + HELP/P

Tous les fichiers des répertoires UTILS et HELP sont affichés et une pause est faite lorsque l'écran est plein.

DIR .COM

Aucun nom de fichier n'est donné, il est par défaut *. Cette commande est l'équivalent de DIR *.COM.

DIR COMMAND2

Aucune extension n'est donnée, elle est par défaut *. Cette commande est l'équivalent de DIR COMMAND2.*.

- DISKCOPY -

Format : DISKCOPY [D: [D:]] [/X]

But : Copie le contenu d'un disque sur un autre disque.

Utilisation : Le premier lecteur est le lecteur source (ou par défaut le lecteur courant) et le second, le lecteur destinataire. Si aucun lecteur

n'est spécifié, alors DISKCOPY affichera un message pour changer les disques sources et destinataires pendant la copie.

Avant d'utiliser DISKCOPY, le disque destinataire doit être formaté au même format que le disque source, car si cela n'est pas le cas, une erreur sera donnée.

Si /X est donné, alors les différents messages normalement affichés durant la copie sont supprimés.

Notez que cette commande est une commande transitoire et doit être présente sur le disque lors de son exécution.

Exemples :

DISKCOPY A: B:

Insert source disk in drive A:

Insert target disk in drive B:

presser une touche pour continuer.

L'ordinateur vous invite à placer le disque source dans le lecteur A:, et le disque cible dans le lecteur B:.

Pressez une touche pour commencer la copie.

Cette commande copie le disque du lecteur A: sur le disque du lecteur B:, ce qui détruit toutes les données qui se trouvent sur le disque du lecteur B:.

DISKCOPY B:

Le disque du lecteur B: est copié sur le disque du lecteur courant.

DISKCOPY

Enter source drive : (mettre le disque source)
Enter target drive : (mettre le disque cible)

La commande DISKCOPY est donnée sans paramètre, la copie se fait sur le même lecteur et un message s'affiche chaque fois que vous devez changer le disque.

- ECHO -

Format : ECHO [texte]

But : Affiche du texte dans un fichier BATCH.

Utilisation : Le texte est simplement affiché sur l'écran. Si aucun texte n'est donné, alors juste une ligne vide s'affiche.

Cette commande ne doit pas être confondue avec l'état ECHO dans un fichier BAT, qui est contrôlé par un outil d'environnement nommé ECHO.

Exemples :

```
ECHO AUTOEXEC.BAT en exécution
```

```
AUTOEXEC.BAT en exécution
```

Le texte spécifié "AUTOEXEC.BAT en exécution" est affiché à l'écran.

```
ECHO
```

Aucun paramètre n'est donné, juste une ligne vide s'affiche.

- FIXDISK -

Format : FIXDISK [D:]

But : Transforme les disques au format MSX-DOS 2.

Utilisation : Le lecteur spécifié ou par défaut est le lecteur sur lequel FIXDISK opère.

Cette commande est utilisée pour rendre compatible les disques MSX-DOS1 en MSX-DOS2, mais seulement dans le format qui leur correspond (simple ou double face).

Bien que le format du disque MSX-DOS1 et MSX-DOS2 soit standard, MSX-DOS1 ne peut pas utiliser les informations inscrites sur certaines parties du disque (boot secteur), et ainsi ces informations ne sont pas

nécessairement correctes sur le disque MSX-DOS1. C'est la cause des problèmes quand vous utilisez ces disques avec MSX-DOS2.

La commande UNDEL ne peut être utilisée qu'avec des disques formatés sous MSX-DOS2 (ces disques ont une identification de "volume" dans le boot secteur) mais pas sur les disques MSX-DOS1 ou formatés avec d'autres systèmes.

Après l'utilisation de la commande FIXDISK votre disque est compatible MSX-DOS2, mais il n'aura pas la même longueur dans le boot secteur. Vous pourrez toujours lire et écrire sur ce disque sous MSX-DOS1.

Pour prévenir tout accident sur le boot du disque pour les autres systèmes, un message apparaît.

Exemples :

```
FIXDISK B:
```

```
Disk in drive B: will only be able to boot MSX-DOS 2
```

```
Presser une touche pour continuer.. (disque en lecteur B: ne pourra démarrer que sous MSX-DOS 2)
```

La commande FIXDISK change le format du disque du lecteur B:, en MSX-DOS 2. Mais comme le boot est d'un autre système, un message apparaît.

- FORMAT -

Format : FORMAT [D:]

But : Formate le disque du lecteur spécifié.

Utilisation : Le disque du lecteur spécifié ou par défaut est formaté, et toutes les données sur ce disque sont détruites.

Après avoir donné la commande FORMAT, deux options vous sont proposées afin de choisir le format de votre disque. La nature exacte de ce message dépend de la fabrication de votre ordinateur MSX.

Après formatage, il n'y aura aucun fichier ni répertoire sur le disque, et vous aurez le maximum d'espace libre à votre disposition. Le disque n'a pas de nom de volume, mais vous pouvez lui en donner un avec la commande VOL. Si vous désirez que ce disque soit un disque DOS2 système, vous devez copier les fichiers MSXDOS2.SYS et COMMAND2.COM avec la commande COPY et votre disque sera booté en DOS 2.

Exemples :

FORMAT B:

1 - single sided (simple face)
2 - double sided (double face)
? 2

All data on drive B: will be destroyed

Presser une touche pour continuer..

(toutes les données sur le lecteur B: vont être détruites)

La commande doit formater le disque du lecteur B: deux options sont proposées (entre simple ou double face), le choix 2 (double face) a été choisi et un message d'attente s'est affiché.

FORMAT

Le disque dans le lecteur courant est formaté et les mêmes messages que ci-dessus sont affichés.

- KEY -

Format : KEY[/h] [/b] [on!off]

KEY [<numéro de touche>,<chaîne de caractères>]

Fonction : Attribue une < chaîne de caractères > à une touche de fonction, affiche ou étend les touches de fonction .

Usage : KEY/h ==> affiche un message d'aide (en Anglais) .

KEY/b ==> réinitialise les touches de fonction .

Si on veut insérer un espace ou un slash "/" dans une <chaîne de caractères> , celle-ci doit être délimitée par un double guillemet (" ") .

Un caractère de contrôle peut être représenté par ses deux caractères hexadécimaux précédé par un anti-slash "\" .Par exemple , "\0D" est le code de retour chariot [RETURN].

Pour réinitialiser les touches de fonction sous BASIC; taper :

DEFUSR0=&h3E:A=USR(0):cls

Certains programmes réinitialisent et/ou effacent les touches de fonction (MED) . Pour les retrouver il suffit de taper : SETKEY

Snatcher



LES JEUX

- RETALIATOR -

Genre : Shoot'em Up
Editeur : MGF 1994
Machine : MSX2
Sort : FM
Support : 1*2DD
Prix : 140 FF

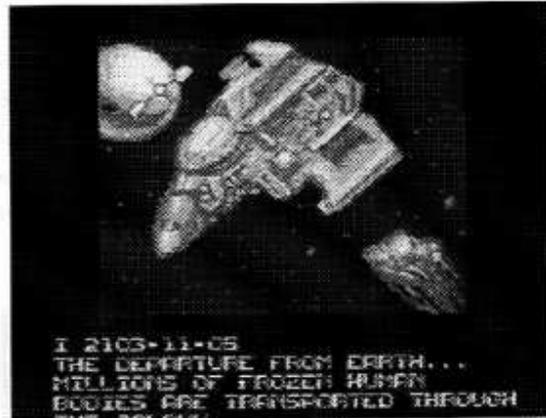
MGF m'avait épaté avec ses multiples music-disk de par leur qualité et je me réjouissais de savoir que ce groupe nous préparait un jeu.



Mais après avoir vu le résultat, ma joie fut vite anéantie...

Ce jeu est un shoot'em up et votre mission est de sauver le monde. Pour se faire il faut tuer le monstre ignoble qui vient mettre la miouse en éclatant d'abord la tronche à tous ses collègues de travail... Le scénario est des plus léger, mais avec un shoot'em up, il ne faut pas s'attendre à un Xak...

C'est donc l'esprit déterminé et vengeur que l'on commence à jouer et que l'on accède à la première planète, et par la même occasion aux premières déceptions qui concernent tout l'aspect technique.

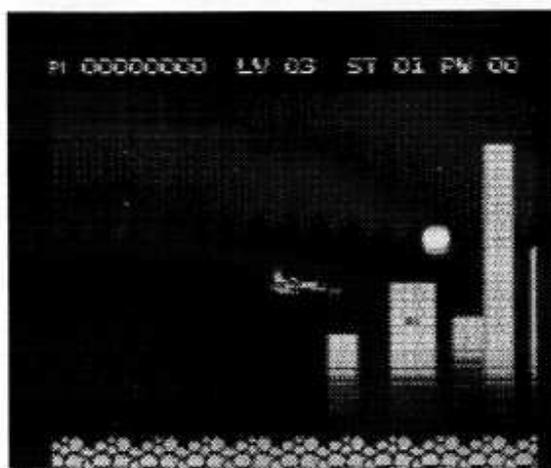


En effet, Retaliator ne brille pas par ses performances graphiques! Les tirs du vaisseau sont moches au possible (ils sont entourés d'un cadre noir lorsqu'ils passent sur le décor - très dépouillé entre parenthèse -), les armes ne sont pas légion et les destructions d'aliens approximatives. En effet, Lorsqu'on est persuadé d'avoir atomisé un alien, se faire allumer par le même alien, cela étonne car on se demande si à chaque ennemi tué correspondrait un revenant qu'il faudrait également dégommer alors qu'il est invisible ! Dur, vraiment dur... Mais ce qui déçoit le plus ce sont les graphismes. Ces derniers ont été fait en screen 4, ce qui était le mode réservé de Konami et qui a donc empêché la conception d'utilitaire(s) de dessin utilisant ce screen.



De ce fait, réaliser un jeu aux graphismes impossibles à réaliser par le biais d'un utilitaire relève de l'exploit ! Je reconnais la performance, mais faut-il vendre un jeu plus de 100 FF au titre d'une performance qui n'aura pas pour autant permis de concevoir un bon jeu ? Je pose la question.

Lorsque ce type d'exploit n'est qu'à l'état de foetus, je ne vois pas l'intérêt qu'il y a, à en faire un jeu. Il aurait fallu travailler plus dessus pour tenter de réussir quelque chose de valable.

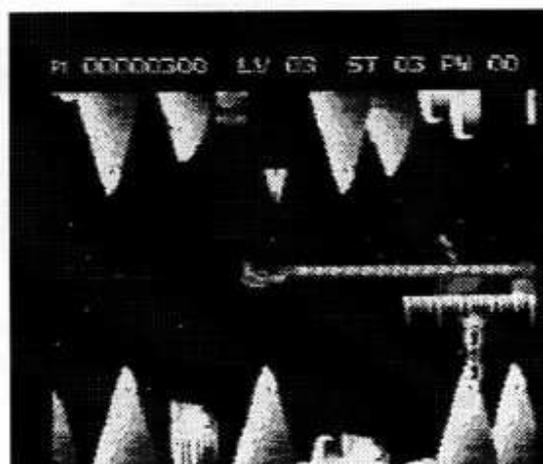


Mais ce qui me gêne le plus, c'est qu'il y a un manque de travail évident au niveau du graphisme, car lorsqu'on atteint la dernière planète on est surpris par la beauté relative de cette dernière. Car auparavant il aura fallu se taper 5 planètes plus ou moins moches... Ca aussi c'est dur, très dur...



Bien que les musiques soient d'excellente facture, ce jeu n'est qu'une curiosité de fête foraine. Le screen 4 est exploitable, soit, et c'est génial, mais alors qu'on le travaille d'abord avant d'en faire un jeu !

Et puis qu'on arrête de nous prendre pour des cons car avec cette histoire de dernière planète c'est bel et bien ce que l'on peut penser !



Ce jeu m'a dégoutté et ce groupe déçu. C'est mon avis et il n'engage que moi mais n'empêche, n'achetez ce jeu que si vous êtes collectionneur ou intéressé par cette curiosité de screen 4...

- PUMPKIN ADVENTURE III Promo -

Genre : Aventure / Action

Echelle : UMAX 1994

Machine : MSX2

Son : Stéréo - MoonSound

Support : 1*2DD

Prix : -

Dans le numéro 5 de votre magazine préféré, je vous avais présenté le deuxième volet de ce jeu, qui d'ailleurs s'apparente de plus en plus à une saga digne des YS ou des DRAGON SLAYER... Souvenez-vous, Pumpkin Adventure II m'avait fait une bonne impression et le groupe UMAX avait fourni un excellent travail pour produire une suite

dont la qualité générale n'était pas à mettre en cause, contrairement au premier.

Aujourd'hui, c'est le coeur rempli de satisfaction que je vous présente le troisième volet de cette série.

Pour les abonnées de la première heure (bravo les fidèles !), Sachez que ce numéro 3 ressemble au numéro 2 mais il a énormément gagné en qualité par rapport à ce dernier. Que ce soit au niveau du graphisme, des musiques, du scénario toujours plus élaboré ou encore de la jouabilité, qui était bonne sur le 2 mais carrément géniale aujourd'hui ! Et pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de Pumpkin Adventure, et bien sachez que le concept même du jeu est celui de Sd-Snatcher ou encore de Xak, à savoir un jeu d'aventure/action.

Cette promo vous donne un aperçu de ce que sera le jeu car il offre la possibilité de commencer à jouer et de remplir une première mission, appelée "Initiation". Une fois de plus, vous allez devoir sauver une contrée infestée de monstres qui ont pour but d'en devenir les maîtres absolus. Et bien sûr, c'est à vous qu'incombe la lourde tâche de détruire ces esprits diaboliques.

L'action du jeu est identique à celle d'Sd-Snatcher. Vous avez une vue du jeu de profil et vous vous déplacez horizontalement ou verticalement. Vous rencontrez évidemment tous les habitants de la ville de 'Sodom' (oui !) et vous aurez quelques indices sur le lieu des actions mortifères des monstres. Et votre premier contact avec ces êtres belliqueux se fera dans un hôtel que vous devrez libérer.

Graphiquement, c'est très proche d'Sd-Snatcher. C'est parfois plus beau qu'Sd, parfois moins beau, notamment en ce qui concerne les monstres. Quoi qu'il en soit,

cela reste superbe et on a qu'une envie c'est de baver devant la suite !

Et il n'y a pas qu'au niveau du dessin que l'on peut baver car la jouabilité est hallucinante - on peut régler la vitesse de déplacement du héros, et cela sans aucun ralentissement -, mais la folie technique vient des musiques. Celles de cette promo sont en stéréo. La Fm-pac s'accouple au Music-Module pour nous offrir des mélodies somptueuses. Jusque-là, il n'y a rien de révolutionnaire. En fait la folie, nous la connaissons dans la version complète du jeu car les musiques seront en Moonsound. Oui, en Moonsound !

J'ai rencontré des détracteurs des derniers bijoux Hardware sur MSX (Moonsound et Graphic 9000) qui gloussaient en disant qu'il n'y aurait jamais de jeu qui exploiterait ces cartes. Je n'ai plus grand chose à leur dire, car ce jeu leur rabaissera le bec en moins de deux, pour ce qui est de la musique. Pour ce qui est du Graphic 9000, il suffit de voir la liste des jeux qui sont actuellement en développement...

En conclusion, je dirais que cette promo m'a fait une excellente impression. Je me suis d'ailleurs empressé de le commander afin de ne pas louper ce hit incontournable. Son prix tourne autour de 220 FF. Sachez que tous les fichiers du jeu sont compressés (décompressés, ils tiennent sur 9-10 disks !) et que le jeu vendu tient sur 5 disks.

Enfin, je vous communique une info toute fraîche. Pumpkin Adventure IV est en préparation. Celui-ci tournera sur Graphic9000 et MoonSound et le groupe Umax fera appel à Cas "Magic" Cramers pour sa réalisation... Ce qui promet de cartonner... Mais comme cela ne se fera pas en une semaine, profitez d'abord de Pumpkin Adv III, un excellent jeu qui dépucelle l'année 1996 !

NEXUS

L'Emulateur MSX2 pour PC

Soft : MSX4PC V 2.4, datée du 23/09/95

Editeur : MSX Computer Club & Magazine

Machine : Compatibles PC (Pentium recommandé)

Tout le monde connaît déjà l'émulateur MSX 1 de CJS, qui est un petit bijou, mais qui reste cependant MSX 1. Un émulateur MSX 2 est maintenant disponible chez MSX Computer Club & Magazine.

Installation du soft

Pour installer l'émulateur, rien de plus simple. Il suffit de recopier le contenu de la disquette fournie sur votre disque dur.

Avant de pouvoir démarrer l'émulateur, il faut encore recopier les ROMs de votre MSX 2 favori (certaines versions de l'émulateur sont diffusées avec). Un programme (SAVEROMS.BAS) est fourni. Lancez le de préférence sur un MSX 2 standard (évités les turbo-R et MSX 2+). Recopiez les fichiers *.ROM obtenus sur votre disque dur.

Vous pouvez maintenant démarrer l'émulateur. Si vous le lancez depuis le DOS, vous devez disposer d'EMS, et vous prendre la tête avec votre config.sys et EMM386. De plus, vous serez limité à 128Ko de RAM. Il est préférable à mon avis d'utiliser la version en mode protégé de l'émulateur, qui autorise 1Mo de RAM et tourne avec une config standard. Pour l'utiliser, il faut être sous Windows. Utilisez le gestionnaire de fichier et double-cliquez sur MSXPROT.EXE.

Si vous lancez l'émulateur pour la première fois, armez-vous de patience : le programme formate son disque virtuel (un gros fichier de 720Ko nommé floppy.dsk), ce qui peut prendre pas mal de temps (votre disque dur doit tourner). Si tout se passe bien, on voit ensuite apparaître le

majestueux logo MSX. Si vous avez une disquette MSX dans votre drive A, elle devrait booter. Les choses sérieuses peuvent commencer...

Le test

J'ai commencé par tester la rapidité de l'émulateur, avec les petits programmes basic fournis. Voici les résultats sur un DX4/100 avec 8Mo de RAM et 512ko de cache :

Test	1	2	3	4	5	6
MSX 2 standard	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Turbo R	578%	606%	533%	277%	143%	558%
Emul. MSX 1 CJS	525%	711%		630%		512%
Emul. MSX 2	224%	209%	171%	152%	103%	206%

Test 1 : Manipulation d'entiers.

Test 2 : Manipulation de réels.

Test 3 : Tracé de lignes en screen 8.

Test 4 : Tracé de lignes en screen 2.

Test 5 : Commandes Copy en screen 8.

Test 6 : Affichage de sprites en screen.

Apparemment, l'émulateur ne se classe pas si mal. Il est certes moins rapide qu'un Turbo R, mais est tout de même deux fois plus rapide qu'un MSX 2 en manipulation de nombres et en tracé de sprites. Remarquez au passage les performances ahurissantes de l'émulateur de CJS (je sais bien que l'article ne lui est pas consacré, mais tout de même : deux fois plus rapide qu'un Turbo R en screen 2, il faut le faire !!).

Le problème est que dans la pratique, cette rapidité est pour le moins relative. En effet, dès que les sprites deviennent nombreux, l'émulateur ralentit un max. Un bon Pentium semble la configuration minimale pour avoir des jeux fluides (12.000 FF le MSX 2, c'est raisonnable, non ?).

Les points forts

Les screens 5, 6, 7 et 8 fonctionnent et ce n'est pas un mince exploit : les programmeurs ont utilisé des modes VGA non standards pour avoir 212 lignes à l'écran. Ça met du coup l'écran du PC en

"overscan", et il faut toucher aux réglages du moniteur pour avoir une vue correcte.

Le gros avantage de cet émulateur est de pouvoir stopper le MSX virtuel à tout moment en appuyant sur les touches [ALT] et [Fin].

On accède à un écran où est affichée la position mémoire courante. Il est alors possible d'exécuter les instructions du Z80 une par une ou de suivre le déroulement du programme. On peut aussi effectuer un dump de la RAM : ceci constitue l'outil ultime pour les bidouilleurs (mettre les vies infinies dans un jeu, localiser un plantage, etc... devient un jeu d'enfant).

Autre apport énorme : au lieu de booter depuis une disquette, il est possible de booter depuis un fichier, qui est en fait une image de disquette. Il vous faudra néanmoins un utilitaire non fourni (WIMAGE.EXE) pour transformer vos disquettes en jolis fichiers de 720 ko exactement. Une fois le fichier récupéré, il vous faut spécifier son nom dans le menu de l'émulateur (touche D), et spécifier de ne pas booter depuis le drive A (touche F). Faites ensuite un Reset (touche R), et le jeu démarre ! Pour changer de disquette, il vous suffit de changer le nom du fichier image dans le menu.

Il est également possible d'effectuer une sauvegarde de l'état du MSX virtuel à n'importe quel moment. Un gros fichier est alors créé, contenant toute la RAM, la VRAM et les registres du Z80 et du VDP, il est possible de se servir du fichier ainsi créé pour récupérer n'importe quelle image d'écran de jeu, avec la palette.

Nexus aurait évité plusieurs journées de travail s'il avait disposé d'un tel outil pour ses Pinksox Hard Shows !! Un programme de récupération automatique des images en fichiers BMP est disponible (contactez Noldas !). Dernier point : la souris et le joystick sont parfaitement émulés. Très classe !

Les bugs constatés

La plupart des jeux MSX 2 tournent sans gros problèmes sur l'émulateur (avec quelques ralentissements). Quelques petits bugs subsistent toutefois :

Le principal problème de l'émulateur est qu'il ne supporte pas les jeux utilisant les interruptions du scan horizontal (comme Aleste, Dragon Slayer 4, Psycho World...) : l'écran flashe en permanence, mais le jeu ne plante pas.

Le son est maintenant disponible, mais limité au PSG (alors que l'émulateur de CJS supporte la SCC, la FM-PAC et le Music Module). De plus, les sons trop aigus plantent et donnent un son grave, ce qui est gênant...

Le mode entrelacé n'est pas implanté (seule la page paire est affichée).

Les sprites déconnetent en screen 6 (ils laissent une traînée derrière eux). Ce qui n'est pas très grave vu le nombre de jeux en screen 6 !

La fonction set adjust n'est pas implantée (essayez Higemaru pour voir !).

Conclusion

Cet émulateur n'est pas encore l'émulateur ultime. Gardez votre fidèle compagnon à 8 bits !! Les jeux seront toujours plus fluides et plus clean que sur l'émulateur.

Mais ne boudons pas notre plaisir : bien qu'il rame un peu et qu'il reste quelques bugs, cet émulateur a des possibilités vraiment fantastiques. De plus, il va certainement évoluer encore. Peut être aurons nous un jour un émulateur MSX 2+ aussi rapide que celui de CJS et sans bugs ? L'avenir, MSX Computer Club et Adrian van Doorn nous le diront...

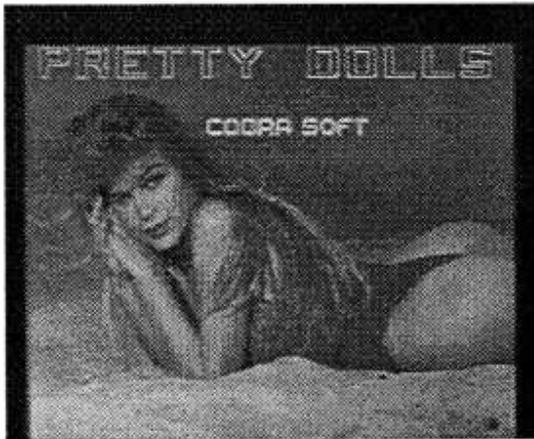
NOLDAS

LES DEMOS

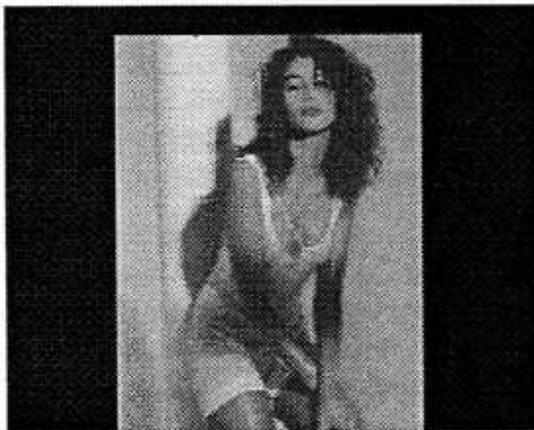
- PRETTY DOLLS -

COBRA SOFTWARE 1995 - 3*720K - MSX2+ - STEREO

Cette démo qui nous vient tout droit du Brésil n'est pas à laisser entre toutes les mains car elle ne s'adresse qu'aux plus de 18 ans !!



Les images en Screen 12 entrelacé (S'il vous plaît !) nous offrent de superbes jeunes femmes très légèrement vêtues et aux positions stimulantes...



L'on tombe même sur une acolyte de Lola Ferrari avec une paire de seins de mammoth ! Hallucinant, surtout quand on imagine le prix du silicone à la tonne !

Bien que les images soient, pour leur majorité, très bien balancées, on reste un

peu sur sa fin. Ce soft, sympa, en bref ça met en appétit...



J'ai eu beau chercher en vain dans le paquet venu du Brésil, je n'y pas trouvé de femelle en kit...

Ce qui a ravi ma copine dont je me suis occupé...

- SCREEN 12 HIGH RESOLUTION # 1 -

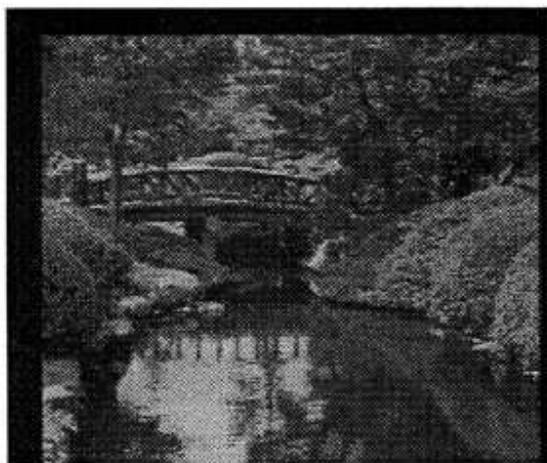
NWO 1995 - 3*720K - MSX2+

NEW WORLD ORDER est un nouveau groupe qui vient flirter avec les meilleurs car ce qu'il propose est un slide show de toute beauté !

D'une part, les images en screen 12 entrelacé sont irréprochables et la réalisation même du slide ne souffre d'aucune critique.



Un système de fenêtre permet de choisir un thème d'images (animaux ou paysages) et une fois le choix effectué, on en prend plein les yeux !!!



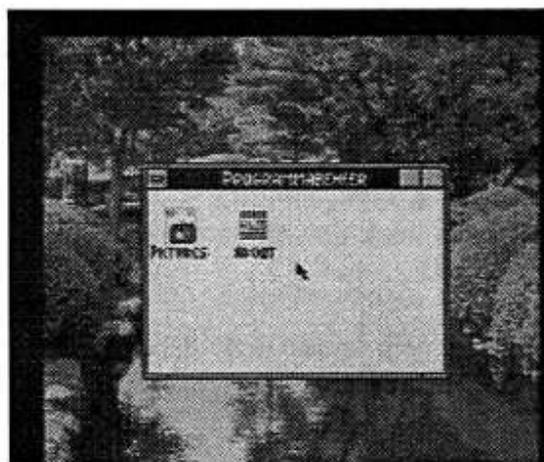
Je n'ai qu'un mot à dire, c'est tout bonnement splendides. Les bébés tigres sont trognons et la statue de la liberté presque réelle. Fascinant.

Merci à ce groupe et longue vie à lui !!!

**- SCREEN 12 HIGH
RESOLUTION # 2 -**

NWO 1995 - 3*720K - MSX2+

Ce groupe avait sorti Screen 12 High resolution I à Tilburg et voilà que pour Zandvoort, il remet ça ! A quel bonheur !



Merci merci et encore merci pour ces myriades de couleurs et cette qualité d'images ! Ce groupe confirme ce qu'il avait annoncé pour Tilburg !

De plus on a accès à un thème qui est interdit au moins de 18 ans. Tout un programme...

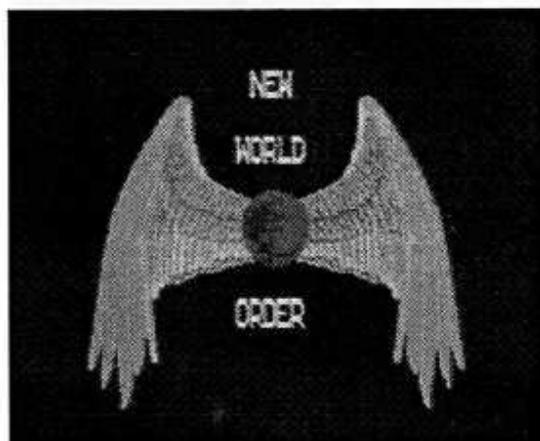


En tout cas, si vous avez un deux ou un Turbo-R, ne passez pas à côté de ce bijou...

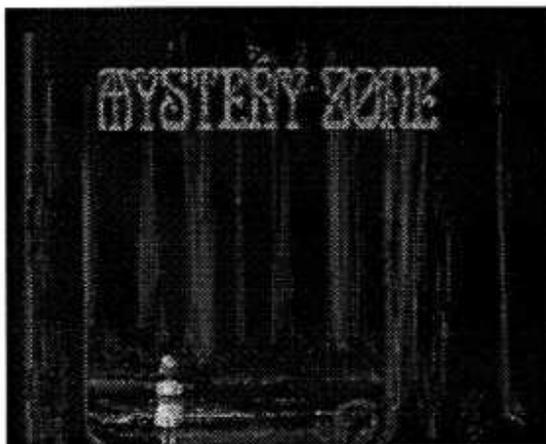
- MISTERY ZONE -

NWO 1995 - 1*720K - MSX2 - STEREO

En même temps que son premier slide show, ce groupe qui fait décidément beaucoup parler de lui ce mois-ci, proposait à Tilburg un music-disk qui a été conçu en 4 mois.



Après une intro aussi rapide que sympathique où un globe terrestre tourne sur lui-même à 100 à l'heure, on accède au replayer représenté par un lecteur CD de salon. Après l'avoir allumé, en avant la musique ! Le replayer comprend 20 musiques dont notamment une reprise de "Love Religion" d'U96.



Bien que la qualité d'écoute ne soit vraiment pas exceptionnelle, on sent une volonté de bien faire car ce groupe joue un maximum avec les effets de volume que propose le music-module.

Le replayer, quant à lui comporte certains "bugs". Les touches avance et retour rapide, quoique dessinées ne sont pas utilisables et lorsqu'on veut passer de la track 2 à la 13, il faut se taper le chargement des 12 tracks qui les séparent. C'est ce qu'on appelle des fautes de jeunesse.



- MUSICA FM # 1 à 4 -

BECCACIVETTA 1995 - 4*720K - MSX2 - FM

Alors là, attention c'est la méga daube. Je ne m'étendrais pas sur ces réalisations car elles n'ont franchement rien qui le mérite. Le replayer est dépassé et les musiques sont franchement nulles.



L'avenir de ces disks est d'être formatées car la FM n'est absolument pas exploitée pour deux sous. On pouvait pas faire plus rasoir !

- MOONBLASTER MANIA -

??? 1995 - 1*720K - MSX2 - STEREO

Ce music-disk qui nous vient tout droit d'Espagne a été réalisé par 2 garçons dont je n'avais jamais entendu parler auparavant. Et pourtant, ils ont l'air de toucher !

Bien que composé que de 10 musiques, le replayer de ce music-disk nous offre 2 superbes morceaux qui sont Exodus From Destruction et Only You.

De plus, en appuyant sur ESC, on a droit à un bonus track qui est un Rendez-vous de JM JARRE.

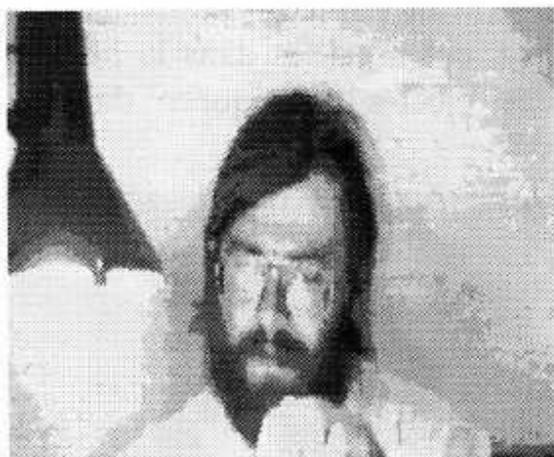
Un très petit music-disk qui j'espère engendrera d'autres plus conséquents avec la même qualité !

NEXUS

COURCELLES LE 28 OCTOBRE 95

Au départ, Christophe avait pensé organiser une exposition par an. Encouragé par le succès de la première et par l'intérêt de nombreux abonnés, il a décidé d'en programmer une seconde.

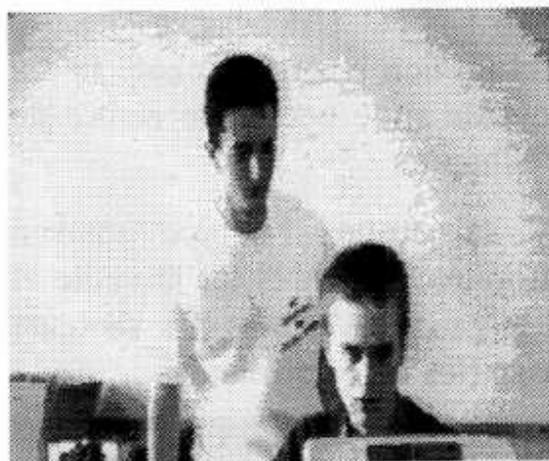
Il m'est difficile de donner une appréciation étant impliqué dans POWER MSX.



Quand on a travaillé sur un projet et qu'il est livré au plus grand jour, c'est que l'on croit qu'il est au top. (Avec le temps, on prend de l'expérience, d'autres idées peuvent venir, surtout avec les remarques des gens extérieurs.)

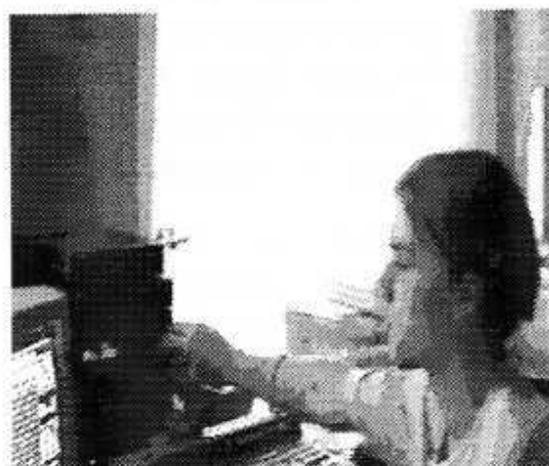
Sinon cela veut dire que l'on a manqué de temps. Là ça n'a pas été le cas, Christophe s'y est pris à l'avance et s'est occupé de l'organisation jusqu'au bout Il a

fallu choisir ce qui serait exposé sur le stand POWER MSX...



De toute façon, on ne pouvait pas ramener tout notre matériel pour des raisons pratiques (Laurent et Félix n'habitant pas juste à côté) et de bon sens. (Autant s'occuper d'une chose mais à fond).

Au niveau de l'exposition, il convient d'ajouter que POWER MSX a été bien épaulé par Jipé (avec le graphic 9000, ses digitalisations et son assistance technique mais peut-on parler d'assistance seulement ???) et le groupe ABYSS.



L'expo a commencé à 10 heures. Les tables et la buvette attendaient déjà les participants.

Tel un bon joueur d'échec, Jipé a tout de suite occupé le centre de l'échiquier.

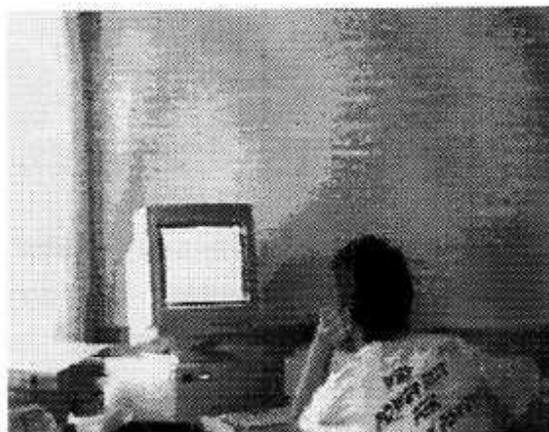
A sa droite, l'équipe maison installée depuis très tôt la veille et à sa gauche, l'équipe des visiteurs assoiffés de... nouveautés.



En ouverture de ce deuxième salon MSX de l'est, une épreuve de course a été décidée à la va-vite...

C'est avec joie que j'aurais sorti l'accu du caméscope si j'avais pu mettre la main dessus à temps et filmer. Parce que la piste sans les coureurs, cela manque de charme

Retour dans la salle, Félix présente sa dernière démo intitulée « Friquées Démo »... Je sais que ce n'est pas exactement le titre mais je censure comme je peux.

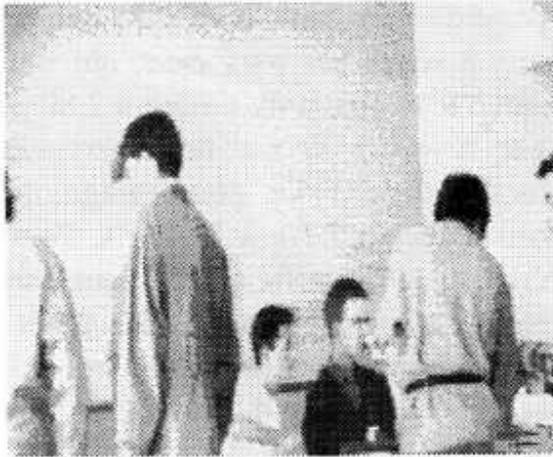


Par contre, Martial me fait essayer Match Maniac dans le cadre du potest. J'ai beau implorer sa pitié, me voilà collé à une chaise et à un clavier MSX. Ce serait le pied s'il n'y avait pas ces tuyaux dans le nez, ces aiguilles dans la peau et ces électrodes piquées dans le crâne.

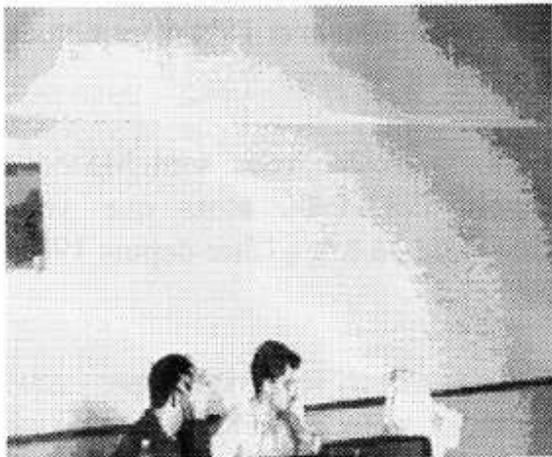


Et pour finir, Christophe a fait très fort, il a relié son multimédia MSX (Turbo-R + Graphic 9000 + MoonSound + Boitier midi SC55) à son PC. Si, si, je vous expliquerai par la suite. Maintenant que j'ai votre attention je tiens à signaler qu'il y avait plein de logiciels, de revues

et de livres en vente. Christophe devrait en trouver d'autres... Soyez vigilants...



Bon pour la liaison PC-MSX, c'est via la multi-prise. Formidable non ??? Je vous quitte là, je vous sens fâchés.



Profil

Pour finir cette article j'aimerais bien rajouter quelques mots...

Tout d'abord je tiens à remercier toutes les personnes qui sont venues et j'espère quelles y ont passé un moment agréable.

Je remercie Pacha et son frère pour leur présence et l'aide qu'il

m'ont apporté tout au long de la journée.

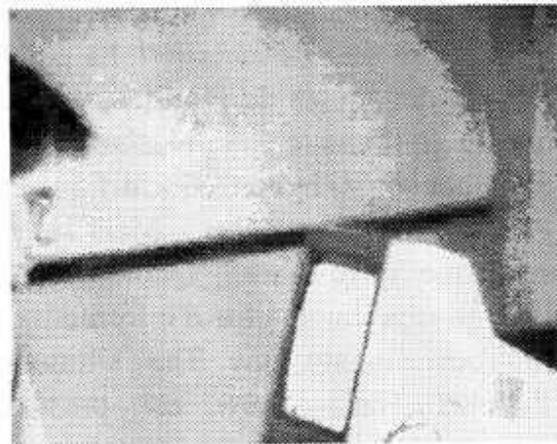
Ce second meeting a attiré une trentaine de Msxiens et une quinzaine d'autres personnes. Ce qui nous fait environ 45 visiteurs...

Parmi ces personnes; Il y avait des Belges, des Luxembourgeois et des Français qui n'ont pas hésité à faire de nombreux kilomètres.

Nous pensons organiser une troisième exposition MSX au mois de mai où nous aimerions bien vous présenter le graphic 9000, le Moonound, le Cd-Rom et le disque dur sur MSX tournant avec des applications à la hauteur de ces superbes matériaux.

Rendez-vous dans le prochain numéro pour plus d'infos...

Snatcher



DAZIBOA

Bonjour à tous !

Dans le dernier numéro, vous avez sûrement constaté avec horreur qu'il n'y avait pas votre rubrique préférée... Je sais, je sais, je sais et j'en suis l'unique responsable... En effet, le mois dernier je m'éclatais gaiement à Strasbourg. Et que faisais-je à Strasbourg, plutôt que d'assumer mon job à Power ? Et ben les gars, je passais mon examen final dans la sueur et la douleur...

Maintenant, vous n'en avez peut-être rien à fiche mais depuis 1 semaine je m'éclate comme un dingue parce que je suis diplômé d'état et que les études c'est Bye, bye ! En plus je règle quelques comptes avec ma mère qui rouspétait lorsque je faisais mumuse sur mon MSX2+ à la place de réviser... Comme quoi, le MSX n'empêche pas de réussir ! Et paf ! S'il y a des mères de familles qui me lisent, je tiens à les rassurer, Sd-Snatcher c'est hyper éducatif... Les Pinksox and Cie, aussi... Mais là, je sens que je m'égare... Quoique, pas tant que ça car à titre d'information, je vous signale que The Ultimate Pinksox Hard Show est presque terminé...

Mais revenons à notre rubrique, qui je vous rappelle est la vôtre ! Et à ce

sujet j'ai la joie de pouvoir vous rendre compte maintenant des résultats du sondage !

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je tiens à remercier tous ceux qui ont trouvé le temps et un timbre à 2,80 .- pour répondre et me faire parvenir leur sondage ! Le pourcentage de participation s'élève à 32,43 %. Pour certains, ce chiffre sera peut-être révélateur d'un certain désintérêt. Quant à moi, je trouve qu'un tiers des abonnés qui répond présent et qui s'investit, c'est pas mal !

* Pour ce qui est des âges, 42.2% d'entre vous ont entre 26 et 30 ans, 8.4% ont entre 15 et 20 ans, 17.8% ont entre 21 et 25 ans, 15.6% ont entre 31 et 40 ans et 16% d'entre vous ont plus de 40 ans.

* 80.4% d'entre vous sont MSXiens depuis 1983-1986 alors que vous n'êtes que 16.8% à l'être depuis 1987-1990.

* Concernant les MSX que vous possédez, vous êtes 58.8% à avoir un Turbo-R, 25.2 à avoir un MSX2+ et 16% à avoir un MSX2. Force est de constater que vous avez tous une 2° ou 3° voire 4° machine qui est un MSX2, un MSX1, un PC/Mac ou encore un Amiga.

* Au chapitre des périphériques, (je n'ai pris que les plus importants ou les plus récents) les chiffres se répartissent de la sorte:

- Fm-Pac : 84%
- SCC : 84%
- Music Module : 67.2%
- Imprimante : 75.6%
- Dos2.20 : 58.8%
- Interface SCSI : 50.4%
- Disque Dur : 50.4%
- SCC2 : 16.8%
- Graphic9000 : 16.8%
- Moonsound : 25.2%
- Scanner : 8.4%

* Les dépenses par mois vont de 0 à 250.- pour 67.2% d'entre vous, de 250 à 500.- pour 25.2% et plus de 1000.- pour 8.4%.

* Vos occupations sur MSX sont des jeux pour 84% d'entre vous, de la programmation pour 58.8%, du traitement de texte pour 16.8%, du dessin pour 8.4% et de la musique pour 16.8% ; ces occupations sont bien sûr cumulables... Je tiens à préciser que vous êtes quand même 8.4% à caler vos meubles avec votre collection de MSX1... Et vous êtes 8.4% à ne pas faire l'amour avec votre MSX, ce qui implique que pour en arriver à cette conclusion, vous avez dû essayer...

Et maintenant, passons à la partie qui nous intéressait le plus à la rédaction, à savoir vos critiques concernant le magazine.

* Concernant la présentation vous êtes 50% à la trouver excellente et 50% à la trouver bonne. En clair, 100% des sondés sont satisfaits !

* Au sujet des tests de jeux, à savoir mes tests, vous êtes 84% à les considérer justes et 16% à les trouver complaisants. J'invite les 16% d'entre vous qui veulent du sang entre les lignes à lire le test de Retaliator, histoire de se gargariser de plaisir...

* A propos de la partie "news", 84% d'entre vous la considèrent assez développée et vous soulignez en plus que nos informations sont au goût du jour et surtout concrètes !

Pour les 16% d'entre vous qui voudraient plus de news, je peux que dire que nous faisons le maximum avec ce que nous avons !

La situation du MSX à l'échelle mondiale se caractérise plutôt par une activité rebelle mais pourtant organisée que par une activité sponsorisée par Microsoft et Wall Street et les infos ne se dénichent pas en matant le Journal de 20H. Et comme nous ne voulons pas vous faire miroiter des illusions avec des articles sur des jeux qui seraient sortis style Parodius 2, nous préférons vous présenter une partie "news" qui à défaut d'être longue et alléchante à s'en faire implorer la langue, est claire et objective !

* Concernant les rubriques, aucune ne doit disparaître ! Vos demandes sont catégoriques. OK, on ne touche à rien ! Et pour ceux que l'assembleur épouvante... on va essayer de lancer une rubrique Basic. Mais on va avoir

du boulot à la rédac car vous avez faim les gars ! Parce que vous voulez:

- Une rubrique technique (modifs, connectiques, infos Dos 2.20 et Turbo-r). (Allô, Jipé ? Au secours !!! Martial, t'as deux minutes ? Non ? Ah, ben merde... Allô, Sony France ? " Le correspondant que vous..." Et Merde.....)

- Une rubrique musique... ("Rodolphe !!!!!, Laurent !!!!!")

Pour la musique, je veux bien essayer quelque chose, mais je ne vous promets rien. Cela risque d'être léger, mais en guise d'intro vous devriez vous y retrouver.

- Des aides et astuces en Basic, des listings.

- Un mégatroc qui je tiens à le préciser se crée petit à petit tout seul.

- Et enfin vous avez envie de trouver tous les 2 mois une rubrique "Traîtres". Je ne vous cache pas que ce désir nous a bien fait marrer à Power. C'est vrai qu'on pourrait, pourquoi pas. Car vous avez été nombreux (27% d'entre vous, exactement) à souligner et à condamner le photocopiage suite à mon article. C'est vrai qu'on pourrait le faire, mais nous ne le ferons pas.

Attention, je n'ai pas dit que nous passions l'éponge ! Nous savons à quoi nous en tenir maintenant avec certaines personnes et nous ne

sommes pas près de prendre de leurs nouvelles.

Plutôt que de déterrer la hache de guerre et de partir dans des discussions stériles et puérides comme il nous est donné d'en voir à l'Assemblée tous les Mercredis après-midi sur France 3, nous préférons nous investir dans une réalisation toujours plus affinée de Power MSX.

Et puis je considère que montrer du doigt telle ou telle personne est un acte faible et lâche et nous ne nous abaisserons pas aussi bas. De toute manière, s'il est donné aux dites personnes de lire cette rubrique, elles se reconnaîtront d'elles-mêmes et honte à elles !

Mais assez perdu de temps avec ces pitreries de concierges mal embouchés!

L'équipe se joint à moi pour tous vous remercier des encouragements et du soutien que vous avez manifesté à notre égard. Cela nous va droit au coeur et par ce temps quelque peu glacé, je dois dire que ça fait du bien !

En s'abonnant à Power, certains d'entre vous ont ressorti leur MSX du placard. Et ça, c'est un pari qui n'était pas facile à gagner. Mais c'est fait. Et comme pour mon diplôme, j'ai qu'un truc à dire, " Putain c'est cool ! On va courir chercher la bouteille !"

Mais ne vous inquiétez pas chers abonnés, nous n'allons pas nous reposer sur nos lauriers car nous avons du boulot en perspective !

Maintenant que nous savons que le magazine vous plaît, nous avons gagné une bataille. Mais pas encore la guerre. Rendez-vous le jour de l'armistice lorsque Power sera vendu en Kiosque !!

Avant de vous quitter je vais répondre à 2 questions qui sont revenues souvent dans vos courriers. La première concerne Mr BERTE, actuel directeur d'Okaz. Ce dernier était le chef de la rédaction et de la publication de MSX News et Micro News.

Et la deuxième concerne le coût de Power MSX. Alors là, avanti.

Depuis le 25 octobre 1995, 50 n° de Power MSX quittent Courcelles tous les 2 mois pour la France et l'étranger. Sur ces 50 n°, il y a 38 abonnés, 8 clubs étrangers avec lesquels nous faisons un échange de magazines et les numéros pour chaque membre de la rédaction.

Tous les 2 mois, les frais postaux de Power MSX s'élèvent à 3540.- sur l'année. De l'autre côté, il y a les abonnements qui à la date d'aujourd'hui font un total de 5700.- sur une année. Il reste donc 2160.- pour le papier, les disks, mais surtout

pour les cartouches tonner de l'imprimante laser...

Voilà, vous voyez s'est pas le Pérou, et au départ, il a fallu y aller de sa poche pour sortir les premiers numéros.

Maintenant, je vous laisse et j'espère que vous avez Passé d'excellentes fêtes de Noël et que nouvel an a été bien arrosé !

Bye et bonne année à tous !



NEXUS



Trucs et Astuces



- | | |
|----------------|---------------|
| 1 : NONE | 2 : CHAKRI |
| 3 : PHUKET | 4 : CHEDI |
| 5 : BAHT | 6 : SUKHOTHAI |
| 7 : VISAKHA | 8 : MAKHA |
| 9 : ASALHA | 10 : VIHARN |
| 11 : KULCHAREE | 12 : WASUN |
| 13 : SANGHA | 14 : KRYSTI |
| 15 : PINDAKAAS | |

- TROJKA -

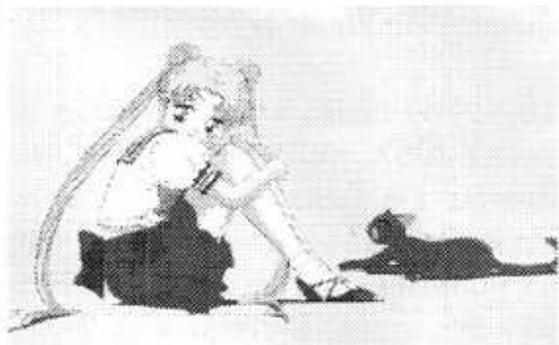
Nous avons déjà publié les 15 premiers codes, voici enfin la suite...

- Level 16 : TOERTSJIN
- Level 17 : KOELESJAV
- Level 18 : INGOESJI
- Level 19 : KABALEVSKI
- Level 20 : KRASNOJARSK
- Level 21 : SARATON
- Level 22 : TESJKENT
- Level 23 : KOSYGIN
- Level 24 : ZAMJATIN
- Level 25 : TOLSTOJ
- Level 26 : DAOEGAVA

- Level 27 : FLJITSJ
- Level 28 : LITUINOV
- Level 29 : JAVOSLAVL
- Level 30 : NACHODKA

- SHRINES OF ENIGMA -

- Stage 19 : QWKEDFSI
- Stage 20 : QWKECF TI
- Stage 21 : QWLECFUI
- Stage 22 : QWMECFVI
- Stage 23 : QWNECFWI
- Stage 24 : QWQECFXI
- Stage 25 : QWPECFYI
- Stage 26 : QWQECFZI
- Stage 27 : VEMBEEOS
- Stage 28 : VENBEEPS
- Stage 29 : VEOBEEQS
- Stage 30 : VEPBEERS
- Stage 31 : VEQBEESS
- Stage 32 : VERBEETS
- Stage 33 : VESBEEUS
- Stage 34 : QWGEAHBI
- Stage 35 : QWHEAHCI
- Stage 36 : QWIEAHDI
- Stage 37 : QWJEAHEI
- Stage 38 : QWKEAHFI
- Stage 39 : QWLEAHGI
- Stage 40 : QWMEAHHI
- Stage 41 : QWNEAHII
- Stage 42 : QWQEAHJI
- Stage 43 : QWPEAHKI
- Stage 44 : QWQEAHLI
- Stage 45 : QWREAHMI
- Stage 46 : QWSEAHNI



SNATCHER

ANNONCES

Cherche slot expander pour mon MSX turbo R de 1 vers 6 si possible. Vds pour PC, 2 contrôleurs IDE : 100 FF pièce, Simm 256 Ko 9bits X4 : 50 FF pièce ou 150 FF le tout. Carte 386 SX 33 : 250 FF, carte émulation minitel : 100 FF. Pour MSX : Plotter SONY 4 couleurs avec boîte et notice : 400 FF, une trentaine de livres, une cinquantaine de revues, une vingtaine de cartouches et une trentaine de disquettes. Le tout bien sûr en original. Disquettes vierges : 200 FF les 50 ou 350 FF les 100.

M. SCHLOUPT Christophe
8, rue des capucines
57530 Courcelles/Nied
Tél : 87 - 64 - 52 - 60

Récupère tout matériel MSX en panne.
Cherche MSX turbo R pour environ 2500 FF.

M. SCHLOUPT Pascal
14, place du Béarn
57530 Courcelles / Nied
Tél : 87 - 64 - 52 - 21

Vds FM-PAK coréenne : 250 FF, Jeux originaux : King-Kong 2, Nemesis 2, Troxx, 3 Square, Construction Craze, Not again et Egbert : prix à débattre. Imprimante CANON T22-A + 2 rouleaux neuf. Très peu servi : 200 FF.

M. DUFOUR Felix
2, rue des Acacias
68560 Hirsingue
Tél : 89 - 07 - 17 - 31

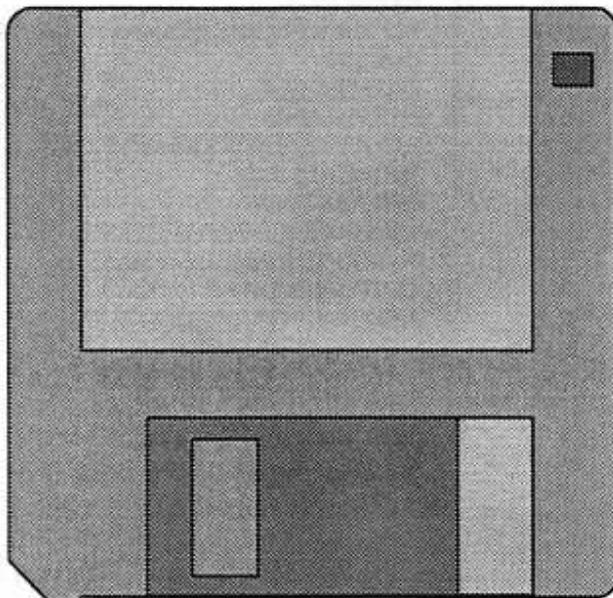
Vds Philips 8255 transformé en 2+ avec 1 Mo de mémoire et 2 lecteurs neufs : le tout 2000 FF, Music-Module avec 256 Ko : 450 FF, FM-PAK coréenne : 250 FF, lecteur ZIP 100 Mo SCSI + DOS2 + Interface SCSI : le tout 2000 FF. Cherche Philips 8220 à prix intéressant.

M. LANGLOIS Grégory
38, rue de l'hospice
66500 PRADES
Tél : 68 - 96 - 26 - 78

POWER MSX recherche un testeur de jeux sachant faire du bon boulot.

Si vous avez une petite annonce, n'hésitez pas à nous l'envoyer...

POWER MSX DISK # 5



SNATCHER

POWER MSX :

« La boutique »

- IMPORTATION DE LOGICIELS -

VIDEO TENDINE 2	50 F
FRANTIC	80 F
RICK DANGEROUS 1	50 F
RICK DANGEROUS 2	50 F
RICK DANGEROUS 1 et 2	65 F
DIX	80 F
BOZO'S BIG ADVZENTURE	80 F
MEGADOOM	80 F
MOONBLASTER V1.3	160 F
COLUMBUS (384 KB)	100 F
TROXX	80 F
PUMPKIN ADVENTURE 2	150 F
THE GREAT GIANNA SISTER	80 F
3 SQUARE	50 F
TEACHERS TERROR	65 F
TROJKA	50 F
ALADIN V 1.55 (512KB)	250 F
BLACK CYCLON	125 F
PIXESS	100 F
NOT AGAIN !	80 F
LOGI-BAL	95 F
BLADE LORDS	125 F
EGGBERT	80 F
AUDI WAVE # 3	35 F
METAL LIMIT	60 F
I LOVE YOU	50 F
OLYMPUS	80 F
CYTRON	125 F
SHUFFLE PUCK MSX2	50 F
SHUFFLE PUCK TURBO R	50 F
CONTRUCTION CRAZE	65 F
PSYCHO BALL	95 F
MSX2 BASE	230 F
SOLID SNAIL	95 F
BET YOUR LIFE	80 F
RETALIATOR	140 F
DUCK TALES	95 F
FRAY ENGLISH PACTH	50 F
AGE 8 V 1.01	120 F
CIRCUIT DESIGNER	155 F
DASS	170 F
TRAX PLAYER (256KB)	80 F
SAMPBOX V 4.4 MACRO	95 F
THE WITCH'S REVENGE	140 F
ZEESLAG	120 F
VELDSLAG	120 F
ZONE TERRA	125 F
SCREEN 11 DESIGNER	140 F
STREET SNATCH	50 F
CACHE GAMES	50 F
TED VERSION ITALIENNE	65 F
XAK 3 EN ITALIEN	65 F
FRAY EN ITALIEN	65 F
I LOVE 2	80 F
SEXI PUZZLE	50 F
OLYMPUS 2 (DOS.2 & 1Mb)	95 F
BABEL, THE ... MEGABLOCKS'	80 F
SCULPTURE 1	50 F

SCULPTURE 2	50 F
VOYAGE DISK 1	45 F
DA GIF / IN GIF	65 F
EGGBERT V 2.0	95 F
MULTITEX V. ITALIENNE	50 F
TED DEMO V. ITALIENNE	65 F
OMINO V 2.00 1 DRIVE	80 F
DOMINO V 2.10 2 DRIVES	80 F
DOMINO V 2.20 HARD DISK	80 F
CRUCIVERBA V. ITALIENNE	50 F
SEXY PORNO DEMO 1	65 F
SEXY PORNO DEMO 2	80 F
MAHJONGG V. ITALIENNE	50 F
ALBUM DIGITALE IN SCR 8	150 F
ARMA MORTEL	65 F
FREESOFT MUSIC DISK # 1	30 F
PINK SOX HARD SHOW # 1	25 F
PINK SOX HARD SHOW # 2	25 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	35 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	35 F
DUMMIELAND	95 F
PUZZLE MANIA	95 F
DA JPG (DOS2)	45 F
SUPER TED	65 F
COLUMBUS 2 BETA VERSION	65 F
THE SHRINES OF ENIGMA	125 F
JEU DU 31	45 F
AKIN	125 F
PUMPKIN ADVENTURE 3	170 F
DECEPTOR	125 F
XAK 2 V. ITALIENNE	65 F
MATCH MANIAC	80 F
COMPASS	180 F
ZERO THE ELECTRONIC EYE	65 F
LUXURE	15 F
TETRIS 2	125 F

- IMPORTATION DE MATERIEL -

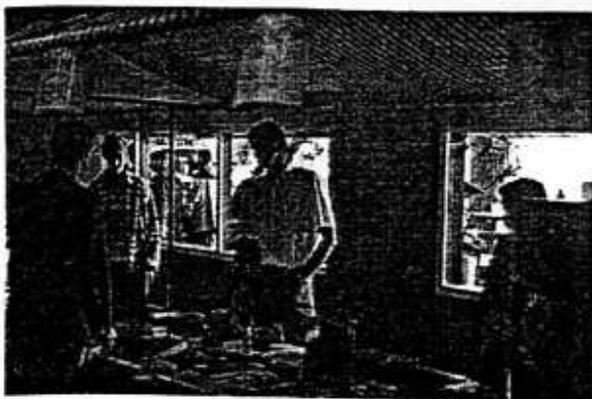
CABLE IMPRIMANTE MSX 1 METRE	80 F
CABLE IMPRIMANTE MSX 2 METRES	95 F
CABLE IMPRIMANTE MSX 3 METRES	120 F
RUBAN IMPRIMANTE (VW0030 / 1431)	60 F
RUBAN IMPRIMANTE (VW0020)	60 F
CABLE SCART (SONY 700 / T.R)	50 F
CARTE MUSICALE COVOX	100 F
KIT POUR ENCRER RUBANS	170 F
DOS 2.20	250 F
GRAPHIC 9000	1450 F
MOONSOUND	1250 F
DISQUETTES DD VERBATIM X10	45 F
INTERFACE SCSI	480 F
INTERFACE IDE	350 F
CD-ROM IDE DOUBLE VITESSE	750 F
HARDDISK IBM IDE 548 Mb 12 ms	1250 F
LECTEUR INTERNE 720 Ko	375 F
LECTEUR SYQUEST IDE 270 Mb	2500 F

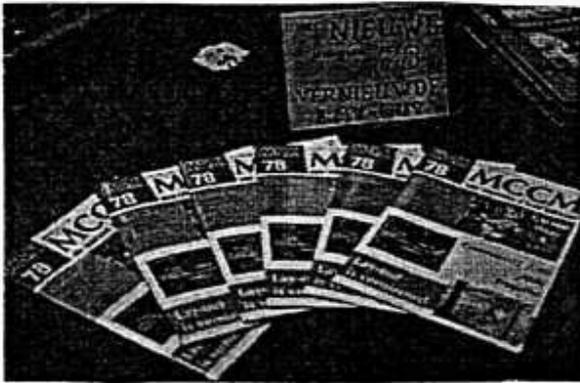
- POWER MSX # 1 à 9 -

Les numéros 1 à 8 sont encore disponible.
Le prix est de 25 FF pour la France et 35
FF pour les autre pays.

Snatcher

ZANDVOORT EN FOLIÉS





POWER MSX DISK # 5 EXPLICATIONS

- MIF Promo -

© Noldas - Power MSX 1996

Noldas travaille actuellement sur un utilitaire graphique dont les capacités sont poussées à l'extrême...

En avant première en voici la démo !!!



- Fichier .TXT -

Ivan Soft 1996

Sur cette disquette se trouve également un fichier .TXT que vous pourrez lister, soit sous dos, soit avec l'excellent traitement de texte TED.

Il comporte une liste de matériel que les Italiens vendent. Vous trouverez dans ce fichier toutes les adresses nécessaires pour commander.

Une dernière chose. Cette disquette est du Domaine Public donc copiable à volonté.

CONCOURS

Enfin un concours... De quoi s'agit-il ???

Il vous suffit de trouver 3 abonnés supplémentaires à POWER MSX qui s'abonneront en même temps et, en cadeau vous gagnerez une cartouche MSX ou 2 livres MSX ou 5 revues MSX...

Commencez dès à présent à contacter tous vos amis MSXiens et parlez leur de nous !!!!

DERNIERE MINUTE

Vds MSX2 Philips 8280 avec 2 lecteurs 720 Ko, transformé en MSX2+ et modification pour une bonne digitalisation. Prix : 2000 FF ferme, MSX1 Sanyo PHC-28S. Prix : 150 FF. Recherche images JPEG en 16 millions de couleurs, Midi-files et Mod-files pour réaliser un CD-ROM multimédia pour MSX.

SCHLOUPT Christophe
8, rue des capucines
57530 Courcelles / Nied
Tél : 87 - 64 - 52 - 60

POWER MSX travaille sur une compilation de logiciels MSX sur CD-Rom pour PC.

Ce CD-Rom contiendra environ 4000 disquettes. Le prix est fixé à 800 FF.

Vous pouvez dès à présent passer commande.

SNATCHER

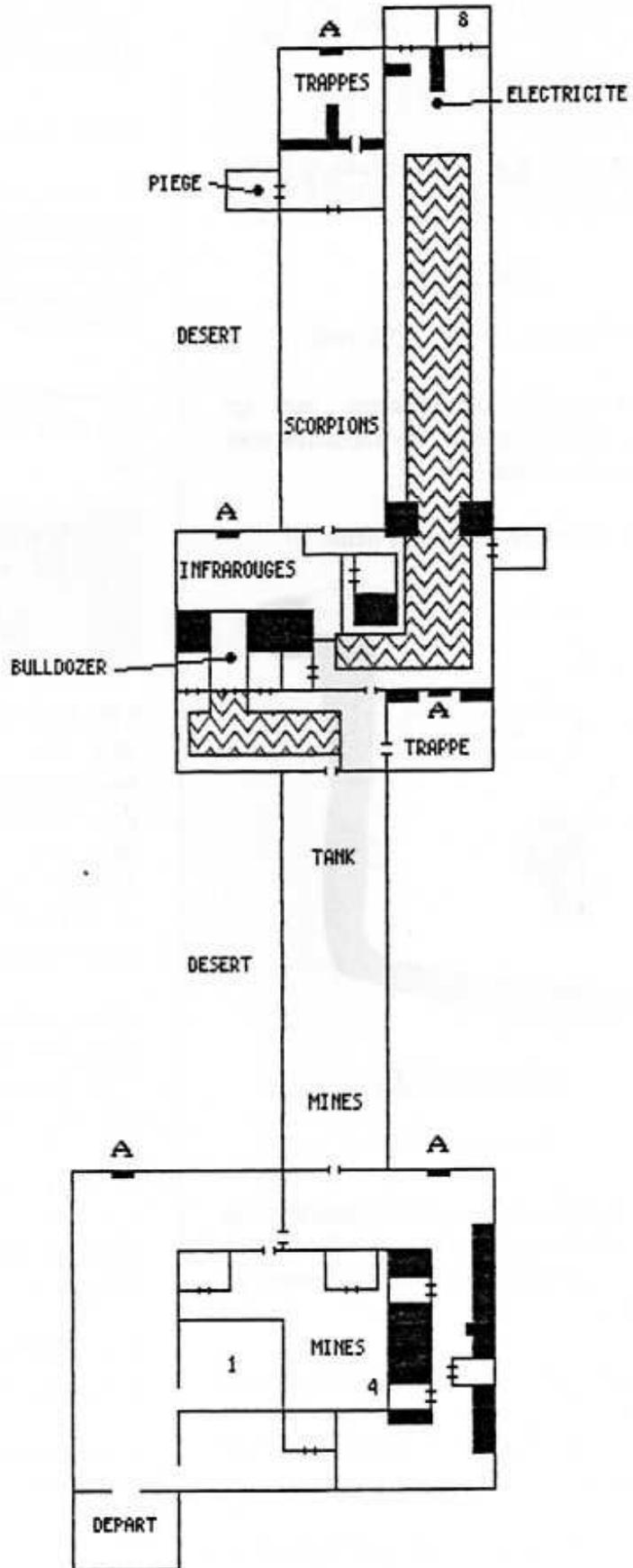
METAL GEAR

REZ DE CHAUSSEE

BATIMENT
N° 3

BATIMENT
N° 2

BATIMENT
N° 1

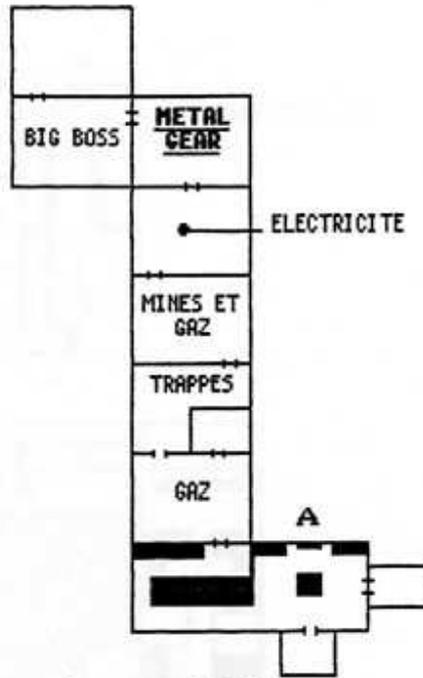


FR ED

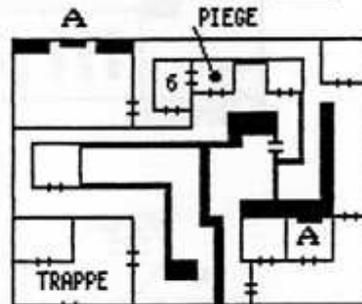
METAL GEAR

SOUS-SOL

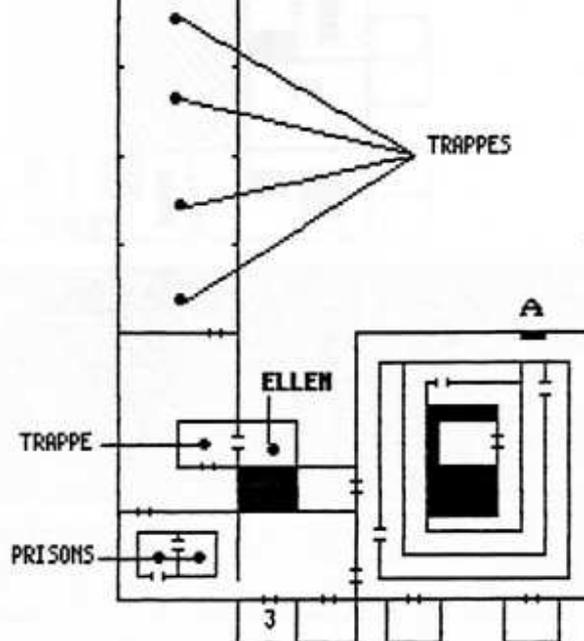
BATIMENT
№ 3



BATIMENT
№ 2



BATIMENT
№ 1

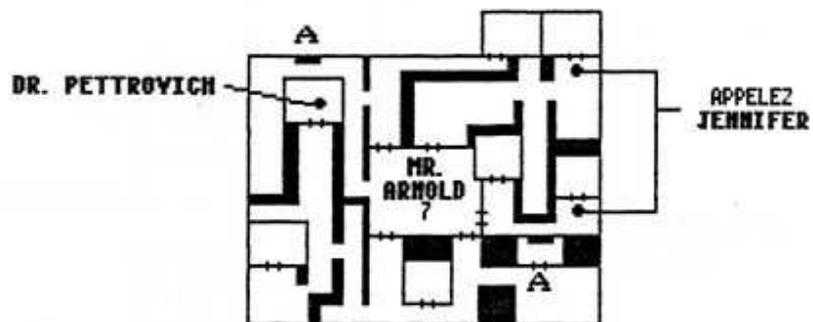


FR ED

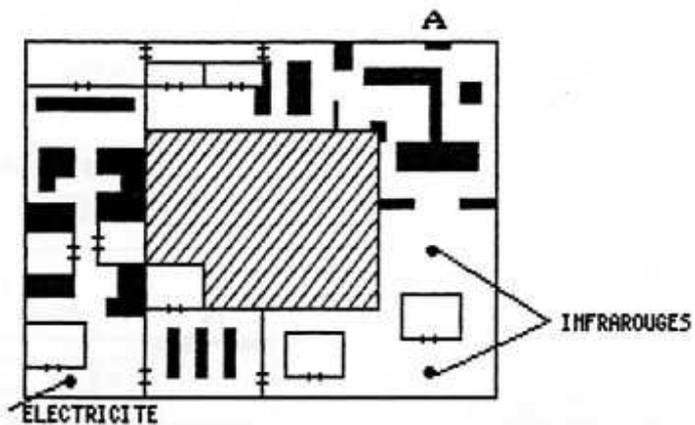
METAL GEAR

PREMIER ETAGE

BATIMENT
N° 2

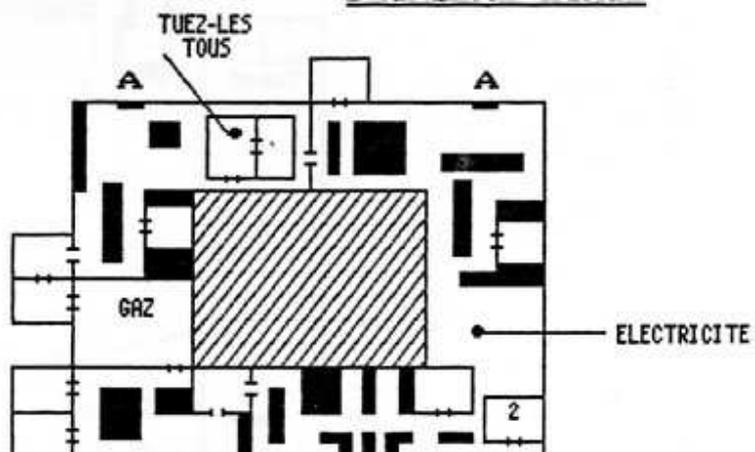


BATIMENT
N° 1



DEUXIEME ETAGE

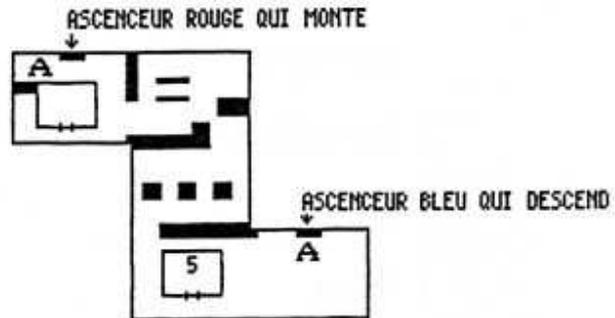
BATIMENT
N° 1



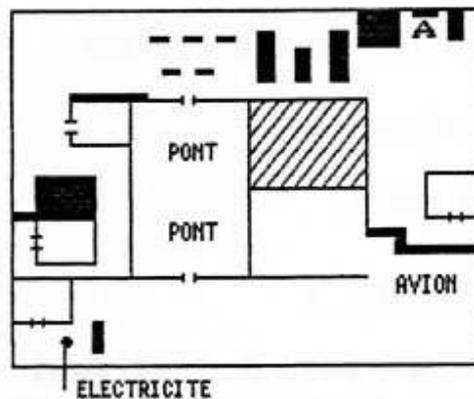
METAL GEAR

IOII

BATIMENT N° 2



BATIMENT N° 1



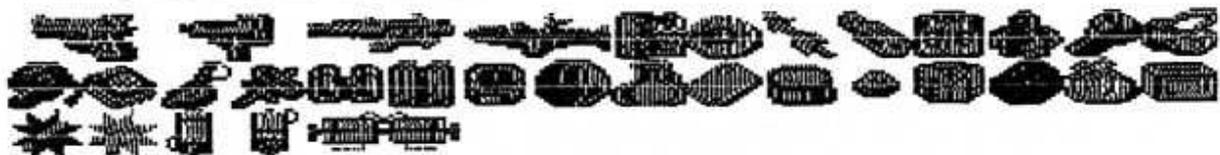
Communications dans le bâtiment n° 1 :

1 2 8 . 8 5 : **BIG BOSS**
1 2 8 . 7 9 : **MR. SCHNEIDER**
1 2 8 . 3 3 : **DIANE**

Communications dans les bâtiments n° 2 et 3 :

1 2 8 . 9 1 : **DIANE**
1 2 8 . 4 8 : **JENNIFER**
1 2 8 . 2 6 : **MR. SCHNEIDER**
1 2 8 . 1 3 : **BIG BOSS**

TOUS LES OBJETS :



INTEROGATIONS DES GARDES ET LES CAMERAS

PORTE DE PRISONS OU DE PIECES

PORTE D'ASCENSEUR



METAL GEAR

LEGENDE :



Un écran



Une pièce



Rien



L'eau



Une porte ou un passage secret



Les murs ou les caisses



Un ascenseur

1

Une carte

PETITS TRUCS :

Pour trouver la carte 3 , il faut se laisser capturer et donner des coups de poing dans le mur de la prison.

Pour détruire l'avion, utiliser des grenades.

Le tank explose après que 11 mines aient été déposées sous ses chenilles.

Pour entrer dans le bâtiment n° 2 , il faut mettre l'uniforme et aller vers la porte sans s'occuper des gardes.

Pour détruire le bulldozer, utilisez les grenades (8 au total).

Prenez la carte 7 en tuant **MR. ARNOLD** avec le lance-roquettes (l'homme à abattre est celui du bas).

Pour retrouver son chemin dans le desert des scorpions, il faut prendre la boussole.

Pour tuer le **METAL GEAR**, déposez des bombes au pied dans cet ordre : D,D,G,D,G,G,D,G,G,D,D,G,D,G,D,D.

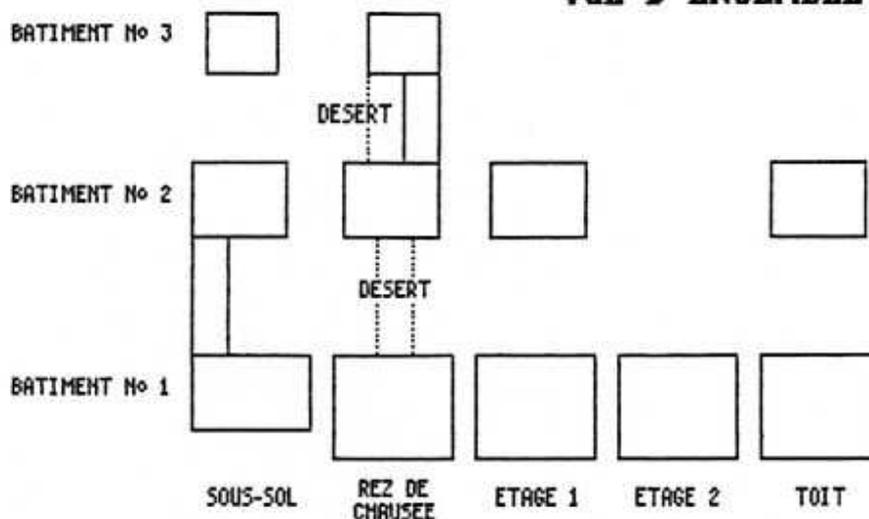
À partir du bâtiment n° 3 , le **BIG BOSS** mentira car c'est un traître, il ne faut pas l'écouter ; pour le tuer, prenez le lance-roquettes.

Pour ne pas être blessé ni par les scorpions ni par les obus du tank, il faut se mettre sur un des cotés et changer d'écran dès qu'il y a du danger. Attention, quand vous vous mettez à gauche et que vous changez d'écran, vous vous retrouvez à droite, ne soyez pas surpris !

FR. ED

METAL GEAR

VUE D'ENSEMBLE



HYPER TOP SECRET :

Quand vous récupérez votre équipement, vos ennemis ont placé un émetteur qui permet de vous repérer. Cliquez dessus pour le faire disparaître.

Appuyez sur F1 (pause) puis tapez "DS 4" (avec l'espace) et réappuyez sur F1, vous monterez en grade.

Si vous êtes blessé par un scorpion, utiliser l'antidote de la même manière que les rations (en cliquant dessus). Il n'y a aucune limite.

Après avoir détruit le Metal Gear, utilisez le paquet de cigarettes pour retarder l'explosion (de la même façon que les rations et que l'antidote).

Quand vous arrivez aux échelles, prenez donc la troisième.

