

Power Ymer

N°12 - Mai / Juin 1996 - 25 F.



NUMÉRO SPÉCIAL

40 pages et 2 disquettes

Sommaire

Editorial	02
Les News <i>Z380 pour Msx, Sunrise magazine, Modem PC pour Msx.</i>	03
La boutique	04
Tilburg <i>5 pages de photos et 5 pages de délire totale..</i>	05 à 14
Interview de PARALLAX <i>Cas Cremers et Patrick Smeets répondent aux questions de NEXUS...</i>	15 à 16
Les tests de jeux <i>Bombberman, The incredible Micro Mirror Men...</i>	17 à 18
Les magazines <i>Msx Spirit # 4, Futur Disk # 24, Eurolink....</i>	19 à 20
Le Dos 2 « 4^{ème} partie »	21 à 28
Les tests de démos <i>The New Screen Demo, Jungle Symphonic...</i>	29 à 31
Les tests d'utilitaires <i>Mif... Le nouveau standard d'images Msx !</i>	32 à 34
Index Power Msx # 1 à 11 <i>Récapitulatif des articles parus dans les numéros 1 à 11.</i>	35 à 36
Power Msx disk # 6 A & B <i>Magic Jipé's Dance Party, Somic Preview, The TILBURG 1996 demo...</i>	37
Petites annonces	38
Les expos Msx	38
Power Msx # 13	38
Sondage	39

EDITORIAL

Salut à tous !

C'est avec une grande joie que Power Msx fête ses 2 ans... Pour l'occasion le mag est doté d'une couverture en couleur et de deux disquettes.

Power MSX à la joie de vous annoncer la venue d'un nouveau membre actif. Il s'agit de Sink System que nous remercions déjà pour ses impressions en couleur. Toute l'équipe de Power se joint à moi pour lui souhaiter la bienvenue !

Bonne lecture, et n'oubliez pas de renvoyer au plus vite le sondage et votre feuille de réabonnement car pour la plupart d'entre vous, il s'arrête au numéro # 12 et cela peut poser des problèmes pour nous...

SNATCHER

POWER MSX # 12 mai - juin 1996

Prix de vente : 25 FF

Collaboration : Sunrise Swiss, SD-Mexes, Club Hnostar, Huntix Software, Fred, Cobra Software, Gnosys, Abyss, Mds, Msx Fun Club, Hervé Gérardin, MSX Fun Club, Freesoft, Msx ICM, Future Disk, MSX Dtc

Rédaction : Snatcher, Noldas, Nexus, Profil, Pacha, Sink System

Maquette : Snatcher

Images : 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



- Z380 Pour MSX -

Egor G. Voznesenski prépare une carte Z380 pour MSX. Cette carte est dans le même genre qu'un accélérateur Overdrive c'est à dire qu'elle sert à augmenter la vitesse du MSX.

Ce processeur peut être monté à la place ou en plus du Z80 sur n'importe quelle machine du standard MSX.

La carte a une surface de 100 cm² et contient en outre le Z380, la ram 16 bits ou deux barrettes Simm peuvent être installés et un Bios 16 bits.

Le Z380 a un mode compatible à 100 % avec le Z80 sauf au niveau de la vitesse. Les instructions sont exécutées 10 fois plus vite.

Pour la mémoire, les barrettes Simm de 30 pattes de 256 Ko, 1 Mo et 4Mo sont acceptées.

Un nouveau circuit doit être dessiné pour pouvoir y mettre des barrettes de 72 pattes. (32 Bits)

Il y aura certainement 3 connecteurs sur la carte, un de 40 pattes pour le Z80, un autre de 40 pattes pour l'IDE et un dernier de 68 pattes pour le bus d'extension 16 Bits en vue de connecter des périphériques plus rapides.

Oui, vous lisez bien, IDE interne avec une vitesse de 3.5 Mb par secondes. La Fat utilisée est de 12 Bits et elle sera bientôt de 16 Bits. Pour ce qui est des programmes, en juillet, sera terminée la gestion des fat 12 bits et des fat 16 bits.

Le prix avoisinera les 110 \$. Actuellement le groupe qui développe ce produit recherche des distributeurs.

- SUNRISE MAGAZINE -

Des rumeurs remettent en question la poursuite de Sunrise Magazine. En effet voilà de nombreux mois que la revue n'est pas parue.

Stefan Boer essaye de composer un nouveau groupe d'éditeurs pour continuer le disk magazine.

Power Msx espère que l'édition de Sunrise Magazine ne tombera pas à l'eau car il était le seul à écrire tous ses textes en Anglais.

- Un MODEM PC pour MSX -

Msx Fun club en Suisse, avec à la tête Paul Scharrer, a trouvé le moyen de connecter des Modems interne PC sans aucune interface. En effet les Modems internes contiennent une RS232C. Du coup, plus besoin d'en posséder une pour connecter le modem Pc.

Il existe une description qui vous permettra de faire vous même l'adaptation. Des tests à 2400 bps ont donné entière satisfaction.

Renseignements :

MSX Fun Club
Degersheimerstr. 18
9230 Flawil
Suisse

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
TRONX	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
PINEX	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
CONSTRUCTION CRAZE	65 F
PSYCHO BALL	95 F
MSX2 BASE	230 F
SOLID SNAIL	95 F
BET YOUR LIFE	80 F
RECALLATOR	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
NAK 3 - EN ITALIEN	65 F
FRAY EN ITALIEN	65 F
I LOVE 2	80 F
SENI 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
MULTITEN V. ITALIENNE	50 F
TED DEMO V. ITALIENNE	65 F
DOMINO 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
NAK 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
MLF	80 F
THE NEW SCREEN DEMO	30 F
THE ULTIMATE PINK SOX HARD SHOW	20 F
PACK POWER MSX TILBURG 1996	110 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 COVON	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 QUADRUPLE VITESSE	700 F
CD-ROM SEXTUPLE VITESSE	1000 F
CD-ROM OCTUPLE VITESSE	1600 F
HARDDISK IBM IDE 548 Mb 12 ms	1150 F
LECTEUR INTERNE 720 Ko	375 F
LECTEUR SYQUEST IDE 270 Mb	2500 F
MINI - TOWER	350 F
LECTEUR SYQUEST IDE 135 Mb	1500 F
CARTOUCHE SYQUEST 135 Mb	180 F
CARTOUCHE SYQUEST 270 Mb	420 F
HARDDISK SCSI 540 Mb 9 ms	1250 F
FM-PAK COREENNE	325 F
FM-PAK STEREO	375 F
MAPPER 1 Mo	875 F
MAPPER 4 Mo	1600 F
S-RAM 256 Ko	275 F

- POWER MSX # 1 à 11 -

Les numéros 1 à 11 sont encore disponibles.
Le prix est de 25 FF pour la France et 35 FF pour les autres pays.

Snatcher



Avant de commencer, je voudrais dédier ce dossier à tous ceux qui comme moi bavaient sur les publicités de Turbo-R parues dans les MSX Magazines du Japon et qui se disaient "Putain ! Jamais, jamais je pourrais m'éclater sur un Turbo-R ! Jamais j'en trouverais un !"

Cela faisait 4 ans que je rêvais d'un Turbo-R... A Tilburg j'ai dégoté le seul qui était en vente. Un rêve est devenu réalité et j'en hallucine encore. Alors à vous tous qui me lisez, et qui rêvez d'un Turbo-R, croyez-y dur comme fer car un jour, un rayon du pays du Soleil Levant se posera sur vos mains tremblotantes et vos yeux ébahis n'arriveront pas y croire. Pourtant vous aussi, vous en aurez un de Turbo-R !

Ce sentiment, je le dédie surtout à mon ami Supmsx que j'espère revoir un jour. Je tiens enfin à remercier Snatcher, Noldas et Profil sans qui rien de ce bonheur ne m'aurait été offert... Et maintenant laissez-vous emporter par la folie Tilburgienne !

Vendredi 15H. Je sors du boulot. 16H50, j'attrape le train qui me conduit sur Metz in-extremis. Trois heures plus tard le groupe est réuni. Accolades, rires et excitation seront le résumé d'une soirée folle ou personne n'arriva à trouver le sommeil facilement.

Samedi 30 MARS 1996, 3 Heures du matin. Douche, café noir et Vitamine C pour tout le monde. Une heure plus tard nous franchissons les frontières du Luxembourg et 5 heures plus tard après une conduite dans des conditions climatiques difficiles nos pieds se posent sur un sol vénéré... Nous sommes à Tilburg. Joie intense. Joie qui avait d'ailleurs commencé lorsque nous avons vu les affiches MSX de la fête de Tilburg placardées le long du périphérique. Ça paraissait irréel.

Je me souviendrais toute ma vie de ce sentiment plein d'espoir et de surprise qui est monté en moi (en faisant remonter par la même occasion mon p'tit dej !) lorsque nous avons franchi les portes du gymnase...

La foule, le bruit, et tous ces ordinateurs MSX qui semblaient s'affoler. Et la journée ne faisait que commencer... Maman !

Plus de 40 groupes s'étaient donné le mot. En faisant une moyenne de 4-5 personnes par groupe, cela faisait déjà presque 250 personnes qui s'agitaient comme dans une ruche, et les visiteurs n'étaient pas encore autorisés à rentrer. La folie.

10H00, Compoetania s'installe et mon rêve devient réalité. Merci encore Laurent !

Peu avant 11 heures, nos productions et surtout MIF trouvent leurs premiers acheteurs. 14 Heures, Noldas et moi nous n'en pouvons plus de causer Anglais et nos productions partent comme des petits pains. Petit break, histoire de se mettre keke chose sous la dent...avant de repartir au front en prenant le temps de faire un petit tour.



Stand 147 à 149 « KAKISOFT »
Présentation de « MSX WINDOW, l'interface scanner... »



Vue d'ensemble de la salle !

Voilà ce que nous avons pu voir...

- STAND 150 - OASIS -

Installé juste à nos côtés, nous avons fait connaissance avec le groupe OASIS que je vous ai présenté dans le numéro 11. Il présentait la plupart de ses patches mais l'un d'entre eux manquait à l'appel : celui de Snatcher. Aux dernières nouvelles, celui-ci est terminé mais il est actuellement en période de test afin de déceler les quelques bugs ou erreurs qui auraient pu être commis. Il ne devrait plus en avoir pour longtemps, alors patience ! En tout cas ces gars sont géniaux et nous les remercions pour leur accueil !

- STAND 142 - ESE ARTISTS FACTORY -

La surprise fut de taille lorsque nous sommes tombés sur des Japonais ! Leur groupe, ESE ARTIST FACTORY, était installé quasiment en face de nous et aller à leur rencontre fut un choc ! Nous avons appris qu'ils ont fait le voyage en avion du Japon jusqu'en Hollande avec tout leur matos. Et quel matos ! Disk-durs à gogo, Scanner A4 couleur et, et et....Cd-Rom. Hallucinant !

- STAND 141 - GALLEGOS, ELVIS -

Une surprise en amène une autre... Quelle fut la notre lorsque nous sommes tombés sur une promo de SONYC. Sur le coup, j'ai refusé d'y croire et j'ai cherché en vain une Megadrive. SONYC tourne bel et bien sur MSX et quel choc ! Le jeu exploite les capacités du MSX2+ ce qui permet d'avoir des scrollings très smooth et une vitesse d'action d'enfer. Maniabilité parfaite, les graphs sont magnifiques et il est quelque peu étonnant de pouvoir s'éclater avec le hérisson cher à Sega. Le jeu sera terminé d'ici l'été, on en bave... Ca tourne sur MSX2+ ou Turbo-R et les musiques seront certainement prévues pour MoonSound. Bref, ça va décoiffer ! Au chapitre des nouveaux disk mags, ils présentaient Eurolink leur premier numéro entièrement en Anglais. Celui-ci est très bien réalisé et promet de faire très mal !

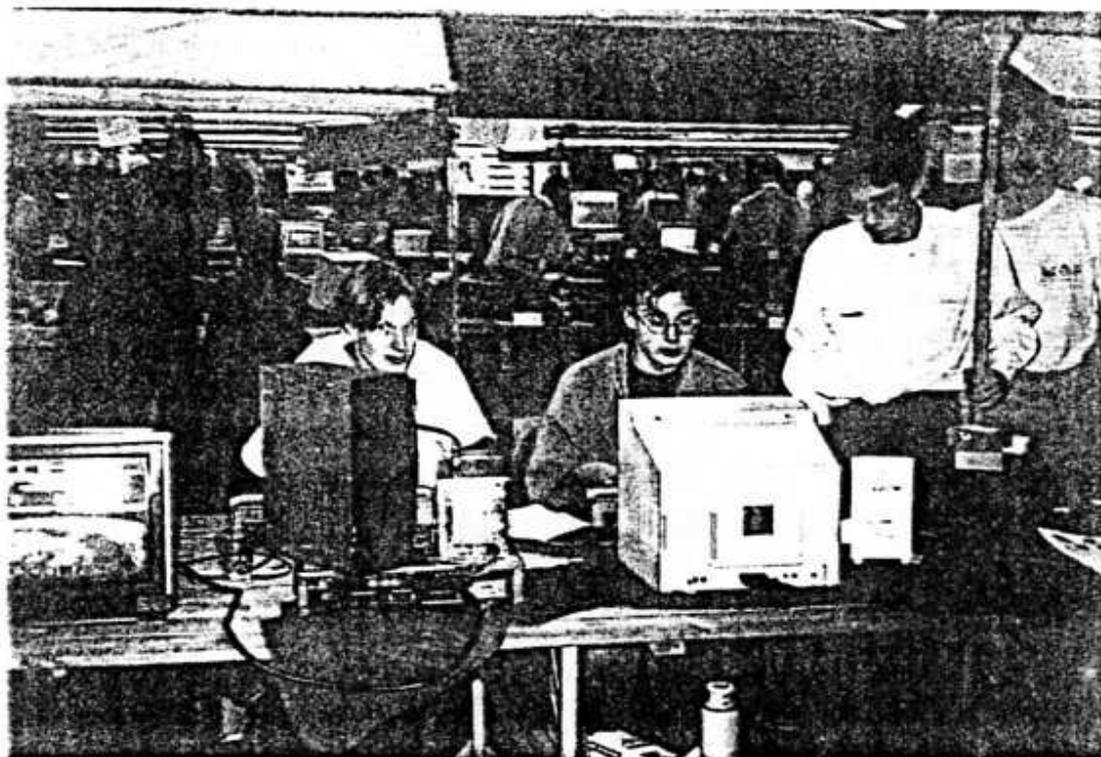
- STAND 163 + 164 - COMPJOETANIA -

Un peu plus loin, COMPJOETANIA présente son premier music-disk pour MoonSound, Jungle Symphonies. Pas moins d'une vingtaine de musiques en Wave et 20 bonus tracks en FM. On y trouve notamment le célèbre "Children" de Robert Miles ainsi qu'une musique tirée du Roi Lion. L'ensemble est génial, le son est d'une pureté à tomber par terre, c'est pour MoonSound et on en veut encore !

- STAND 162 - VENUS -

Un nouveau groupe, VENUS présente son premier music-disk, Burning Fire. On peut y dénicher 25 musiques stéréo et pour un premier coup sur la scène MSXienne, c'est pas dégeu !

- STAND 165 +166 - TOTALLY CHAOS -



Stand 179 + 180 « MGF »
Présentation de « MGF Magazine # 6 » et « The Orbit »



Une allée parmi tant d'autres...

Idem pour TOTALLY CHAOS TEAM qui semble étonner tout le monde avec son premier Disk Mag. Dommage que ce soit en Hollandais !

- STAND 123 - FUTURE DISK / STUFF -

Le groupe Future Disk présenté ses disks mags ainsi qu'une géniale compilation des meilleurs jeux que l'on peut trouver sur chaque numéro.

Nous avons fait un échange de mag avec l'équipe de Future Disk alors attendez-vous à un article complet sur ce groupe prochainement. Et puis sachez aussi que Patrick Smeet (Parallax) bosse dans ce groupe !

- STAND 128 - MSX MAGAZINE DTC -

Toujours en ce qui concerne les échanges de mag, nous avons fait connaissance avec un groupe de Hollandais vraiment très sympa. Ils éditent un disk mags qui sort a peu près tout les 2-3 mois et il est très bien réalisé. Un seul défaut, c'est tout en Hollandais mais alors, côté musique, ça cogne fort ! Nous leur envoyons toutes nos amitiés, surtout a Remco ainsi qu'a Jeffrey ! Hi Men ! Best greetx from us to you ! Nice to meet you in Zandvoord !

- STAND ??? - NOP -

De son côté, NOP présentait une petite bombe (une de plus !) qui me permet de vous dire ceci : Le MSX possède enfin son Lemmings ! Nous n'avons qu'une promo pour l'instant mais pour une promo, ça promet ! Les graphx sont en Screen 7 sur 2, voir 4 (et peut-être plus !) pages, je ne sais pas comment ils ont fait mais c'est canon ! Le jeu sera bientôt terminé, et ça tourne sur MSX2, 2+ et Turbo-r.

- STAND 177 + 178 - THE NEW IMAGE -

Toujours côté jeu, THE NEW IMAGE, qui est un groupe dont je n'avais jamais entendu parler, présentait le premier jeu pour Graphx 9000. Nous n'avons pas réussi à mettre la main sur une promo donc, je ne peux en dire plus mais ce qui tournait semblait être intéressant.

- STAND 179 + 180 - MGF -

IMPULS CORPORATION présentait lui aussi un music disk avec accrochez-vous 65 morceaux !!! Le tout en stéréo. Ca s'appelle The Orbit, et c'est à suivre de très près ! Aussi disponible leur dernier magazine à savoir le numéro 6.

- STAND 175 + 176 - NEAR DARK -

Le groupe NEAR DARK présentait des suites à son music-disk Near dark sous le doux nom de Near Dark 2 et 2 1/2. Near Dark 2 ½ comporte 34 musiques de très bonne facture et l'ensemble est très bien ficelé.

- STAND 129 - PARAGON -



Stand 151 + 152 « Power MSX »
Présentation de « MIF »



STAND 129 « PARAGON »
Présentation de leur jeu : « Bomberman »

Depuis quelques mois, une certaine effervescence s'était faite sentir autour de ce groupe concernant leur nouveau jeu... A Tilburg la spéculation a fait place à la réalité puisque nous avons eu la joie de découvrir leur dernier jeu qui n'est ni plus ni moins que le célèbre Bomberman ! Vendu 45.- et affichant une excellente réalisation, je vous invite à jeter un oeil du coté de la rubrique « Test »... En tout cas, bravo à Paragon !

- STAND 140 - FONY -

Ce groupe qui avait explosé sur la scène MSXienne avec leur jeu « Eggbert » était lui aussi présent à Tilburg. Il n'y était pas pour présenter un jeu mais une disquette dédiée au Graphic9000... Faute de Graphic9000, nous n'avons pas pu la tester en détail, mais à en juger par les utilitaires présents sur cette disk, ça promet ! On y trouve des viewers d'images au format screen 5, 8 et 12, VGA et notamment IFF, le format IFF étant le format de l'Amiga !

On trouve également un FLI-player qui permet d'utiliser les fichiers FLI dédiés au PC (!) et bien sûr, plusieurs utilitaires de dessin pour Graphics 9000 avec l'incontournable Paint 9000.

Le dernier point concerne un fichier que j'ai hâte de voir tourner car il s'agirait, je dis bien il s'agirait d'un clone de DOOM (!!!!). Affaire à suivre de très près ! Et tout cas Fony, avec cette disquette vient certainement de faire ce qu'on appelle un incontournable. Génial !

- STAND 155 - SUNRISE SWISS -

Qui ne connaît pas Sunrise SWISS ? Bien sûr qu'il était à Tilburg ! (D'ailleurs, il avait plutôt intérêt vu le succès de leurs productions Hardware !). Du Moonsound, du Graphics 9000, prototype de l'interface IDE, show de CD-Rom, préview de Wios à gogo ! Du bonheur à l'état pur pour tout MSXien !

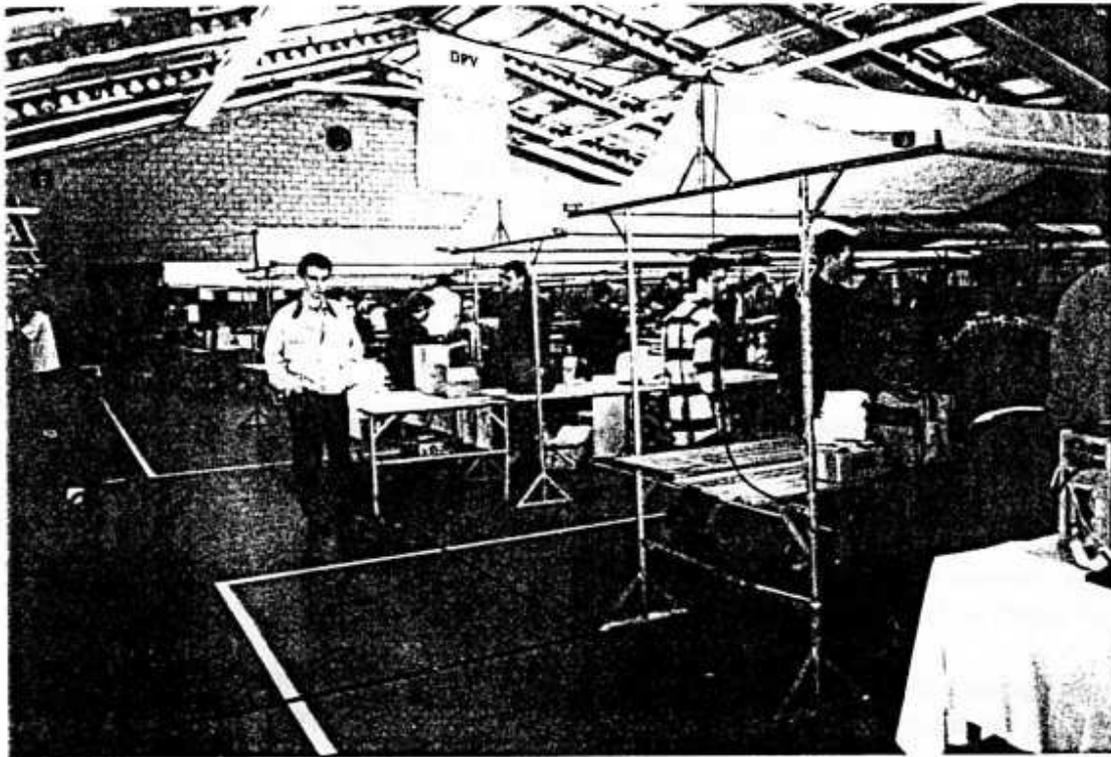
En plus les boîtiers pour Moonsound et Graphics sont enfin près et ils sont très classe ! Je n'ai qu'un regret, si vous voulez être servi ou avoir la chance de voir quoique se soit, venez à ce stand armé d'une batte de baseball. Vous ferez du vide !

De plus, Sunrise Swiss n'est pas venu tout seul car Stitching Sunrise était aussi de la partie en la personne de Stephan Boer. Ce groupe proposait divers abonnements ainsi que le nouveau jeu d'ABYSS: Match Maniac. Succès garanti et légitime au vu de la qualité de cette nouvelle production. En plus des Français ou des francophone font partie de ce groupe (Martial, Rodolphe, Philippe, Hervé et Olivier) alors c'est encore plus fun !

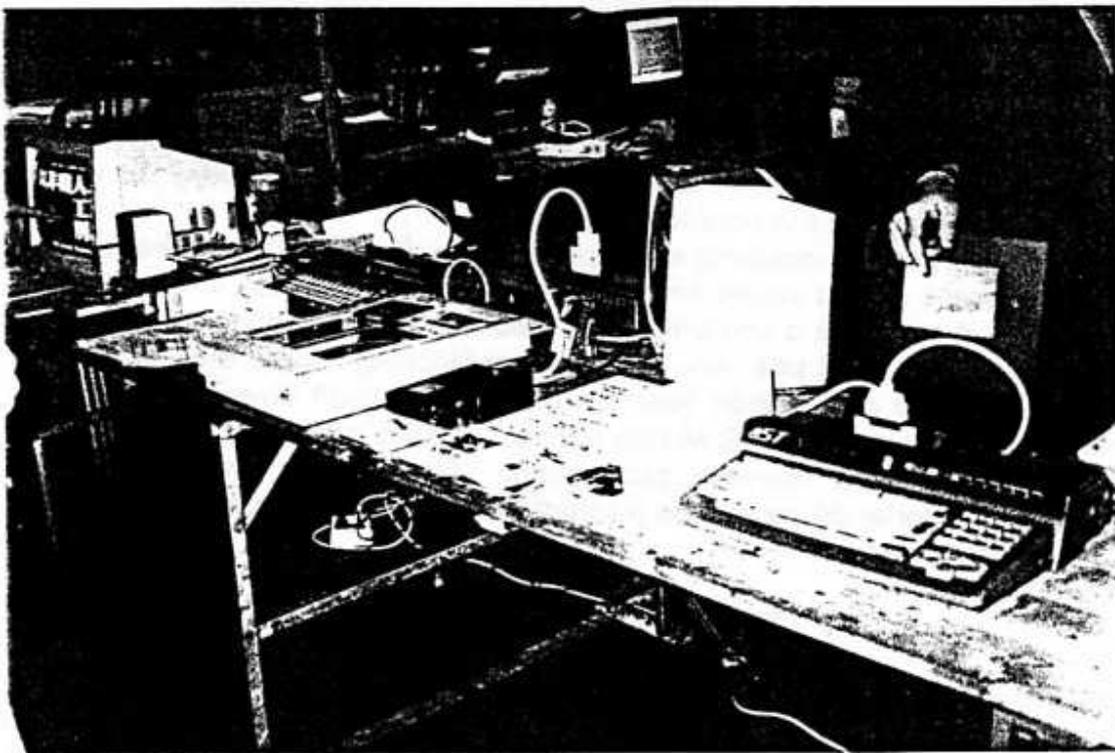
- STAND 109 à 111 - MCCM -

MCCM proposait une nouvelle version de l'émulateur MSX2 pour PC ainsi que leur superbe magazine MCCM qui n'a qu'un défaut: celui de ne pas être écrit en Anglais ! Ce qui est vraiment dommage car sa distribution pourrait être étendue bien au-delà des frontières des Pays-Bas !

- STAND 147 à 149 - KAKISOFT -



Dur réveil pour Noldas
« Préparation des stands »



Stand 142 « ESE ARTISTS FACTORY »
Turbo R, disques dur, Cd-rom, Scanner A4...

Tout au long de la journée, ce groupe à pu offrir à chaque visiteur une superbe démonstration de la nouvelle interface MSX pour Scanner ! Du super boulot qui ouvre la porte à de nouvelles applications pour notre doux standard pour un prix modique (environ 450.-)

STAND 138 + 139 - EGOR VOZNESSENSKI -

A ceux qui rêvent de la vitesse d'un Turbo-R sur un simple MSX2, sachez que ce cher Monsieur risque d'avoir fait beaucoup pour vous ! Pourquoi ? Et bien parce qu'il présentait à Tilburg la nouvelle carte qui contient le Z380 ! Z380 qui n'est rien d'autre qu'une petite bombe...

Voilà pour ce dossier sur Tilburg. Bien sûr, y aurait encore des milliers de choses à dire sur cette convention et des dizaines de groupes à présenter mais j'espère vous avoir fait part des choses les plus importantes. Et puis les photos sont là pour accompagner mes dires et certaines d'entre elles parlent d'elles-même, alors... Tilburg, ça vous flanque le feu dans la tête et c'est un plaisir de chaque instant. J'invite ceux qui n'y ont jamais mis les pieds à venir sur Tilburg car il serait de plus regrettable de louper une réunion pareille... Il y en a pour tous les âges et pour toutes les bourses et les gens y sont formidablement humain. A bientôt, donc.

NEWS DE DERNIERE MINUTE - NEWS DE DERNIERE MINUTE...

Mr Jean BINTZ que vous êtes nombreux à connaître car il vient nous rendre visite avec son compère Roger à chacune de nos Expositions nous a fait part de plusieurs choses qui risque fort de vous intéresser. La première, n'a rien à voir avec la seconde(!) concerne le dernier password pour Solitaire Royal. Celui-ci est le suivant :

AKB ZZH FFZ
FXC ACA CAC
ACA AYB AAA.

La seconde concerne une foule de manuels en langue étrangère (Espagnol, Allemand, Hollandais...) que Jean a pris le temps de traduire entièrement en Français ! En voici une liste, encore incomplète:

Trax player de NOP. Screen 11 Designer, Construction Craze, Pixess, Multi-menteHD, Menu 3, Halos, Soundtracker 1.0, 2.0 et Pro., Plotter disk, Video 2+, Video Texto et Circuit Designer (Programme entièrement traduit !) et autres...

Voilà pour une première liste. D'autres suivront dans les prochains numéro. Si vous voulez une traduction, n'hésitez pas à le contacter et envoyer-lui votre manuel en langue étrangère pour une traduction.

Son adresse: Mr Jean BINTZ, Rue de Kopstal, 25. L-8284 KEHLEN.LUXEMBOURG.

Il vous fera cela pour un prix modique ou en échange d'un jeu en original.

NEXUS



Stand 150 « OASIS »
Présentation de leurs « Patchs Disk » en Anglais



Stand 128 « MSX MAGAZINE DTC »
Groupe Hollandais très sympathique !

PARALLAX

Interview avec Cas Cremers et Patrick Smeets...

Nexus : Avant de commencer cet interview je voudrais vous féliciter pour tout le travail fantastique que vous avez fait, que vous faites, et que vous ferez sur MSX. De même, je voudrais vous remercier pour tout le plaisir que vous nous avez offert au travers de vos jeux, notamment avec Akin.

Cas & Patrick : Merci beaucoup ! C'est très sympathique de votre part !

Nexus : Bien, maintenant, rentrons dans le vif du sujet. Quand avez-vous découvert le MSX ?

Cas & Patrick : Holà ! Il y a bien longtemps !

Cas : Mon premier ordinateur fût un Commodore 64 et c'est un de mes amis qui m'a fait découvrir le MSX. C'est à partir de là que mon aventure sur MSX a débuté. Aujourd'hui je possède un MSX2 avec une Fm-Pac ainsi que d'autres périphériques.

Patrick : J'ai commencé avec un MSX1. Puis j'ai eu un MSX2 et maintenant, je possède un Turbo-R.

Nexus : A propos du Turbo-r, avez-vous des projets pour cette machine ?

Cas & Patrick : Non, aucun.

Cas : Je pense qu'un simple MSX2 peut faire beaucoup, alors pourquoi travailler sur turbo-r ? Et les utilisateurs de Turbo-R sont bien moins nombreux que ceux de MSX2, alors pourquoi priver le plus grand public, d'autant que les possesseurs de Turbo-r peuvent jouer avec des jeux exploitant le MSX2. Alors que l'inverse est impossible.

Nexus : Il est vrai que vous arrivez à faire des merveilles avec juste un petit MSX2 et vos jeux le prouvent. Black Cyclon était très bon, quoique peut-être trop dur, Blade Lors génial et Akin est fantastique. D'ailleurs à propos d'Akin, puis-je savoir combien vous en avez vendu ?

Cas : Environ 300.

Nexus : Ce qui est excellent quand on sait qu'il n'est sorti qu'à la fin de l'année dernière ! Mais peut-on dire que vous gagnez de l'argent avec vos jeux ?

Cas & Patrick : Non, pas exactement. Bien sur nous gagnons un peu d'argent avec nos jeux, mais cela est très faible. C'est de l'argent qui nous sert à acheter d'autres jeux ou d'autres périphériques. Mais nous ne gagnons pas assez pour pouvoir s'acheter une voiture ou pour vivre. Une chose est claire, nous ne faisons pas fortune avec ce que nous gagnons !

Nexus : Bien. Changeons de sujet et parlons des nouvelles cartes, à savoir la Moonsound et le Graphic 9000. Avez-vous des projets qui tireraient partie des ces 2 cartes ?

Cas & Patrick : Non, pas pour l'instant.

Nexus : Pourquoi ?

Cas & Patrick : Si quelqu'un nous proposait d'utiliser ces cartes pour réaliser un jeu, pourquoi pas ? Mais pour l'instant un MSX2 suffit et c'est au travers d'un MSX2 que le plus grand nombre d'utilisateurs peuvent s'éclater sur nos jeux, alors pourquoi aller dans une autre direction. D'autant plus que d'autres groupes

travaillent déjà avec ces cartes, alors pourquoi s'y rajouter ?

Nexus : Justement au sujet des jeux, quand et comment décidez-vous d'en faire un ?

Cas & Patrick : Au départ, il n'y a rien d'établi. L'un ou l'autre d'entre nous a une idée et tout peut alors se mettre en marche. Souvent, cela se fait sur un simple coup de tête !

Cas : Au départ, il n'y a qu'une idée ou une brindille de scénario. A partir de là, si l'idée est bonne, nous essayons de faire en sorte que tout le reste du jeu vienne se greffer sur l'idée première.

Patrick : Ce qui est très sympa, c'est qu'on peut vraiment faire ce que l'on veut. Un jeu peut être réalisé en quelques semaines comme en un an. Nous prenons le temps qu'il faut. Nous n'avons pas de chef de projet qui vient nous relancer pour accélérer le développement du jeu. Et puis nous n'avons pas à répondre à des attentes particulières. Il n'y a pas de stress, et nous sommes libres. Et c'est vraiment ce qui nous plaît sur MSX.

Nexus : En résumé on pourrait dire que la ou il n'y a pas de pression, il n'y a que du plaisir. Il y a donc du plaisir pour vous lorsque vous programmez, mais il y en a aussi pour nous, dévoreurs de vos jeux, dans la mesure où ces derniers risquent fort d'être bons voire excellents puisque vous vous êtes éclaté en les réalisant !

Cas & Patrick : Exactement !

Nexus : Pour finir, quels sont vos projets à court terme ?

Cas & Patrick : Nous travaillons actuellement sur la suite d'Akin. Et Blade Lords 2 est presque terminé.

Nexus : Voici d'excellentes nouvelles ! Et à plus long terme ?

Cas & Patrick : Nous aimerions réaliser un jeu qui serait un clone de Zelda.

Nexus : Voilà de quoi voir l'avenir sur MSX, les yeux plein d'espoir et de joie. C'est excellent !

Merci mille fois pour toutes ces informations. Je vous souhaite bonne chance et vous donne rendez-vous à Zandvoort ! C'était génial de vous rencontrer.

Cas & Patrick : Merci aussi à vous. D'ailleurs nous sommes agréablement surpris de voir qu'il existe encore des passionnés en France. Et puis merci pour le test d'Akin que vous avez fait dans votre dernier numéro.

Nexus : Mais de rien. A bientôt.

Cas & Patrick : A bientôt, bye !

BONUS !!!

Voici un petit cheat mode que m'a donné Cas Cremers pour Blade Lords ! D'autres cheat modes sont d'ailleurs communiqués dans le disk mag Future Disk # 24 et vous les aurez dans notre prochain numéro.

Alors voilà : à la page de présentation, faites avec les touches du curseur ou votre manette : HAUT, DROITE, DROITE, BAS, GAUCHE, GAUCHE, HAUT, DROIT, BAS, GAUCHE.

Choisissez le mode 2 joueurs et après un petit chargement, un menu apparaîtra ! Vous pourrez alors choisir une foule d'options dont un mode invincible ou encore la possibilité de pouvoir jouer avec 5 épées. Génial, non ?

NEXUS

LES JEUX

Le dossier sur Tilburg vous ayant mis l'eau à la bouche, voyons maintenant quelques jeux d'un peu plus près...

- SONYC Promo -

Genre : Arcade
Editeur : Elvis Gallegos
Machine : MSX 2+
Son : FM
Support : 1*2DD
Prix : 45 FF

A compter d'aujourd'hui, s'éclater sur Sonic n'est plus un privilège réservé aux possesseurs de Megadrive car un clone de ce hit débarque sur MSX sous le doux nom de Sonyc...

La question qui vous vient sûrement à l'esprit est la suivante: Comment pouvoir obtenir la qualité d'une Mégadrive poussée dans ses derniers retranchements sur nos bons vieux MSX ? A cette question, je n'ai pas de réponse mais je peux vous affirmer haut et fort que cela est bel et bien possible ! Néanmoins, je me dois de mettre en garde certains d'entre vous... Si vous n'avez qu'un MSX2, vous ne pourrez pas bénéficier du fun de ce jeu car il nécessite le VDP du MSX2+.

Ce choix est vite rendu légitime lorsqu'on voit la qualité des scrollings et de la jouabilité ! Le résultat est impressionnant car notre petit hérisson, mascotte chère à Sega, s'agite et s'excite de la même manière. Et oui SONYC sur MSX2+ ou Turbo-r fait aussi bien que sur Mégadrive !

Graphiquement, c'est identique sauf en ce qui concerne les couleurs des anneaux. Ces derniers sont en teintes marron alors que

sur Mégadrive, ils sont en jaunes. Mais franchement la différence est minime !

Testée sur Turbo-R, cette promo m'a donnée entière satisfaction alors que sur mon MSX2+, cette dernière posait quelques bugs. Mais les auteurs nous promettent un patch pour les jours à venir, alors...

Enfin, sachez que les musiques sont pour l'instant en stéréo mais elles risquent fort d'être pour Moonound dans la version finale.

Et la version finale devrait être terminée avant l'été ! Alors réservez quelques francs pour l'acquisition de ce jeu qui risque fort d'être le jeu de l'année !

- The Micro Mirror Men -

Genre : Arcade - Réflexion
Editeur : NOP 1996
Machine : MSX 2, 2+ & T R
Son : MOONSOUND / STEREO
Support : 1*2DD
Prix : 20 FF

Après le clone de Sonic, voici maintenant un clone de Lemmings ! Tilburg nous aura décidément sacrement gâté et ce n'est pas fini !

Et ce jeu n'est pas réservé aux possesseurs de MSX2+ ou de Turbo-R car il tourne sur un MSX2 ! Et de quelle façon !

Et effet NOP nous présente un jeu aux graphismes magnifiques en Screen 7 en 64 couleurs (est-ce réellement possible ??) sur 4 plans !

Le résultat est exceptionnel est les animations de nos petits Lemmings réellement superbes. Et lorsque les 30 bonhommes se trouvent sur la même ligne, il n'y a aucun clignotements alors qu'il devrait en avoir en pagaye ! Franchement hallucinant !

Le concept du jeu est le suivant. Vous devez conduire cette petite communauté le long d'un terrain accidenté jusqu'à destination, à savoir une porte de sortie. Pour ce faire, certains membres de cette petite communauté peuvent avoir des tâches bien spécifiques.

En effet, certains d'entre eux creusent, s'étirent jusqu'à former un petit pont, ou fabriquent des escaliers. Et comme le terrain n'est pas franchement accueillant (lave, précipice, oubliette...) certains des bonhommes sont voués à être sacrifiés au nom du groupe ! Heureusement nous disposons d'un pourcentage de perte !!

La réflexion et l'action se mêlent habilement et c'est un réel plaisir de jouer aux quelques mondes proposés par cette promo.

Nous attendons avec impatience la version finale ce jeu qui risque fort de faire du bruit ! C'est prévu pour MSX2, MSX2+ et Turbo-R.

Les musiques pour l'instant en stéréo sont prévues pour MoonSound. Et puis la démo présente avant de commencer à jouer est géniale !

Seul point noir, cette promo ne tourne pas sur Turbo-r !

- BOMBERMAN -

Genre : Arcade
Editeur : Paragon 1996
Machine : MSX 2, 2+ & T.R.
Sort : STEREO
Support : 1*2DD

Prix : 45 FF

Je ne répéterais jamais assez, ludiquement c'est la folie cette année !

Les jeux pleuvent et c'est tant mieux ! Bomberman débarque et le succès est presque garanti !

Le concept du jeu est de trouver la sortie de chaque stage au milieu d'un dédale de murs à abattre à coup de bombes. Des monstres sont là pour vous barrer la route et il faudra agir de même avec les murs et ces derniers pour avancer. En plus des monstres, le 2^o joueur (car on peut jouer à 2!) peut venir vous titiller en plaçant quelques bombes sur votre route ! Pour corser le tout, le temps vous est compté ! Agrhh !

D'un point de vue graphique, le résultat est plus que satisfaisant et les sprites sont bien dessinés. L'animation, bien que peut-être un peu lente, est de bonne qualité et les musiques soutiennent bien vos actions.

Seul, le jeu s'avère difficile. En choisissant l'option 2 joueurs et en faisant un pacte de non agressivité (!), la progression est fulgurante.

Cependant, il manque le « plus » qui a fait le succès des Bomberman, à savoir l'option « Tournement » où plusieurs joueurs peuvent s'éclater au milieu de bombes à gogo et autres bonus. Bah ! Peut-être verrons nous cela dans un BOMBERMAN 2...

Quoiqu'il en soit, le jeu en lui-même s'avère très plaisant et promet de vous faire passer d'excellents moments !

NEXUS

Les Fanzines

- MSX SPIRIT N°4 - *Janvier-Février 1996*

52 pages A4, N/B avec page de présentation en couleur. Photos et digits + 2 disquettes.

LOGICIELS :

GUNCANNON : (Wendy Magasine) FM-Pak - RPG. Traduction espagnole de Téo Lopez.

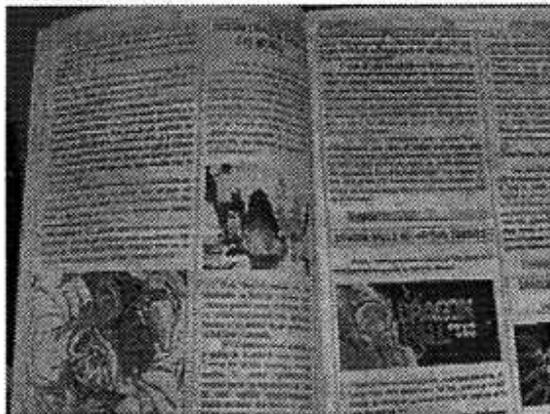
SANATORIUM OF ROMANCE : (Momokomi House) FM-Pak - RPG. Traduction espagnole de Téo Lopez.

OUTER LIMITS : Arcade. Traduction espagnole de Téo Lopez.

SIR DAN : (Daniel Zorita. 1995).

LILO, LA CONQUISTA DE LA FAMA : (KAI 1996)

LOGIBAL, STREET SNATCH, DRAGON SLAYER 6 (Falcom 1990) Version Patch.



OPINION :

CD Japonais de Dracula Battle Perfect Solution, Digital DB, DBZ 10 et 12 et Emerald Dragon.

SALONS :

-Résumé de la première réunion MSX de Cartagena du 30 septembre 1995.

-Huitième réunion de Barcelone.



LES FANZINES MSX :

FKD FAN #11
SD MESXES #5
CHIPCHAT
MOUSE Disk #0
HNOSTAR # 33
LE HENAK #6
POWER MSX
MSX I.C.M

Le coin des mangas.

TECHNIQUE : Photo CD

SERVEUR : BBS

MSX CD COLLECTION Volume 1.

CLUB MSX HNOSTAR

- N°35 -

Avril 1996

66 pages N/B A4 avec page de présentation en couleur sur papier glacé. Nombreuses photos, digits.

NOUVEAUTES :

Interface E-IDE
Lemmings NOP
SD MESXES 6



SALONS : Madrid 96

L'article est illustré de photos. C'est l'occasion de voir la variété du matériel exposé : Turbo-R, 8280, MSX2+, Imprimante Jet d'encre PC, Moonound,..

SAUVEGARDE DE DONNEES :

Un article sur les disques durs, sur les disques amovibles(Syquest, ZIP), disques optiques, CD-ROM, ...

En plus, en deuxième partie, l'auteur explique comment les relier à un MSX.

PROGRAMMATION : Turbo Pascal.

JEU COMPLET :

PUMPKIN ADVENTURE III : le plan complet en acquisition vidéo avec en prime un panorama des monstres.

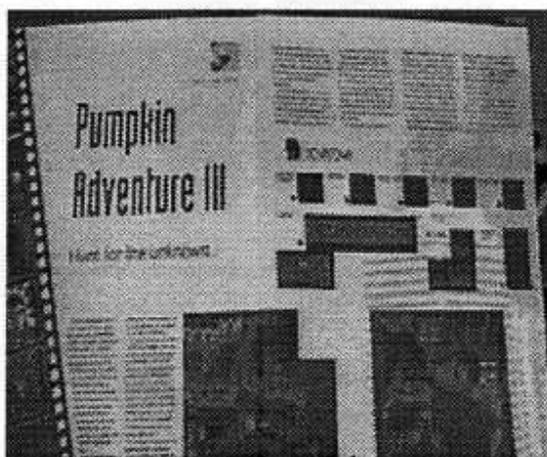
Trucs et astuces : Color=, Call, Poke, ...

MATERIEL : Interface SCSI MSX Club Gouda.

MIDI : relier un clavier midi au TURBO-R.

EDITEURS GRAPHIQUES : Paint 9000 et GFX Age

MSX FACE AU 8 BITS : Car Fighter(Casio 1995 MSX) à Super Spy Hunter (Sunsoft 1991 NES)



SOFT :

Golvellius 2 (traduit par Teo Lopez)
Exterlien
Metal Limit (Démo d'IOD)
CD Player (Club Hnostar)
El Poder Escuro (Majara Soft)

INFO TECHNIQUE :

Capturé sur Interne et présenté dans une fenetre type windows.

Contenu : les différentes versions de MSX, le cablage des connecteurs des lecteurs de disquette, le BIOS MSX.

PROFIL

LE DOS 2

ET SES COMMANDES

« quatrième partie »

- REM -

Format : REM [commentaire]

But : Introduit un commentaire dans un fichier BAT.

Utilisation : Le commentaire est simplement ignoré, et la commande suivante exécutée. Le commentaire consiste en une séquence de caractères d'une longueur maximum de 127 caractères par ligne.

Exemple :

REM ceci est un fichier AUTOEXEC.BAT

Cette commande peut être dans un fichier de type BAT ou TYPE, et ne fait que donner un commentaire ou une explication.

- REN ou RENAME -

Format : RENAME [/H] [/P] fichier source
fichier destinataire ou REN [/H] [/P] fichier
source fichier destinataire

But : Renomme un ou plusieurs fichiers.

Utilisation : Le fichier source spécifie le fichier qui soit être renommé et /H permet d'inclure à cette opération les fichiers cachés.

Le fichier destinataire est le nouveau nom du fichier source.

Un "?" dans le nouveau nom, indique que le caractère correspondant dans le fichier source est conservé dans le nouveau nom.

Un "*" dans le nouveau nom, correspond à plusieurs "?", indique que l'on désire garder soit le nom, soit l'extension du fichier source.

Si pour une quelconque raison le fichier ne peut être renommé (ex: si un fichier ou répertoire existe déjà avec le même nom) alors le fichier en cause est affiché avec un message d'erreur et l'opération continue avec les autres fichiers. Si avec l'option /P, l'écran est plein, la commande fait une pause, vous devez alors appuyer sur une touche pour continuer la commande.

Exemples :

RENAME FILE1 FILE2

Le fichier FILE1 dans le répertoire courant du lecteur courant est renommé en FILE2.

REN B:\DIR1*.DOC/H/P *.OLD

FILE2.DOC -- file exists (le fichier existe déjà)

Tous les fichiers marqués *.DOC dans le répertoire DIR1 dans la racine du répertoire du lecteur B:, inclus les fichiers cachés, sont renommés avec le même nom mais avec l'extension OLD. Le fichier FILE2.DOC ne peut pas être renommé car il existe déjà un fichier FILE2.OLD dans ce répertoire, et une erreur s'est affichée à côté de son nom. Si beaucoup d'erreurs se sont produites ou si beaucoup de fichiers sont à renommer, lorsque l'écran est plein, la commande fait une pause, vous devez appuyer sur une touche pour continuer la commande

REN DOC + FILE1 *.OLD

Tous les fichiers dans le répertoire DOC plus le fichier FILE1, dans le répertoire courant du lecteur courant sont renommés avec l'extention OLD.

RNDIR

Format : RNDIR [/H] [/P] nom source nouveau nom

But : Renomme un ou plusieurs répertoires.

Utilisation : Les fichiers spéciaux que le répertoire possède peuvent être renommés, et /H permet de voir les répertoires cachés qui peuvent être inclus dans l'opération de changement de nom.

Le contenu des répertoires reste inchangé.

Le second nom est le nouveau nom du répertoire. Un "?" dans le nouveau nom indique que le caractère correspondant dans l'ancien nom est gardé pour le nouveau nom.

Un "*" dans le nouveau nom et l'équivalent de plusieurs "?", ce qui revient à dire que le ou les noms ou extentions remplacés par "*" reste inchangés.

Si pour une raison particulière le répertoire ne peut pas être renommé (si le nouveau nom du répertoire est déjà utilisé), alors le nom du répertoire en cause est affiché avec un message d'erreur, puis l'opération de changement de nom continue avec les autres répertoires. Si avec l'option /P beaucoup d'erreurs se produisent, et si l'écran est plein, la commande s'arrête et vous devez appuyer sur une touche pour continuer.

Exemples :

RNDIR UTIL COM

Le répertoire UTIL dans le répertoire courant du disque est renommé COM.

RNDIR A:*.*/H/P *.OLD

UTIL -- Directory exists (le répertoire existe déjà) Tous les répertoires cachés ou non dans le répertoire courant du lecteur A, sont renommés avec l'extention .OLD. Le répertoire UTIL ne sera pas renommé car le répertoire UTIL.OLD existe déjà, une erreur est alors affichée. Si avec l'option /P beaucoup d'erreurs se produisent, et si l'écran est plein, la commande s'arrête et vous devez appuyer sur une touche pour continuer.

RNDIR COM + BAT *.OLD

Les répertoires COM et BAT sont renommés respectivement en COM.OLD et BAT.OLD.

- SET -

Format : SET [nom] (séparatif) [valeur]

But : Définit une variable d'environnement et lui affecte une valeur.

Utilisation : Si aucun paramètre n'est donné, alors toutes les variables d'environnement et leurs valeurs courantes mises par défaut (voir HELP ENV à outils d'environnement) sont affichées.

Si juste un nom est donné comme paramètre, alors la valeur courante de la variable d'environnement spécifié est affichée.

Si le nom est suivi d'un espace séparateur, alors le séparateur est ignoré et le nom est mis à la valeur suivante.

Si la valeur est vide (non donnée), alors la variable de l'environnement est effacée. L'espace de mémoire utilisé pour les variables d'environnement et seulement utilisé pour le disque buffers.

HELP ENV donne plus d'informations sur les variables, les chaînes et les valeurs d'environnement mises par défaut.

Exemples :

```
SET
ECHO=OFF
PROMPT=OFF
PATH=;
TIME=12
DATE=JJ-MM-AA
HELP=A:\HELP
SHELL=A:\COMMAND2.COM
```

Aucun paramètre n'est donné, ainsi toutes les chaînes de l'environnement sont affichées avec leur valeur par SET
FRED=WOMBAT

La valeur WOMBAT est donnée à la variable FRED.

```
SET FRED
WOMBAT
```

La valeur courante de FRED est affichée.

```
SET FRED=
```

La variable FRED est mise à la valeur nul, ainsi elle est supprimée de la liste de chaîne de l'environnement.

- TIME -

Format : TIME
[heure:minutes[secondes[centièmes]]]

But : Vous permet de définir ou de changer l'heure courante.

Utilisation : Si l'heure est donnée après la commande, alors l'heure est changée (pour le format voir plus loin). Si l'heure n'est pas donnée après la commande, alors l'heure courante de l'ordinateur est affichée à l'écran et un message de modification s'affiche à la ligne suivante pour une éventuelle modification.

Si rien n'est donné (si vous pressez RETOUR), alors l'heure n'est pas changée. Si vous vous trompez dans la syntaxe, un message d'erreur s'affiche et l'écran de modification réapparaît

L'heure est constituée de quatre chiffres séparés par un des caractères suivants :

ESPACE , - . / :

Vous pouvez utiliser l'un ou l'autre de ces caractères. Vous ne pouvez pas oublier un des quatre chiffres. Les deux premiers chiffres sont l'heure, les deux suivants les minutes, vous pouvez ajouter aussi : deux chiffres pour les secondes et deux chiffres pour les centièmes.

Un article d'environnement d'appel TIME est mis. Sa valeur est 12 par défaut, ce qui indique le format de l'heure. 12 étant le cycle demi-journée avec l'extension "a" (pour avant midi) et "p" (pour après-midi).

La commande SET TIME 24 a pour effet d'afficher l'heure au format 24 (c'est à dire 24 heures, 4 heures de l'après-midi s'affiche 16:00).

L'heure est utile lors de la création de fichier. Elle est affichée à côté du fichier avec la commande DIR.

Exemples :

```
TIME 16:45
```

Vous mettez 16 heures 45 dans l'horloge de l'ordinateur

```
TIME
```

Heure courante : 10:45a

Nouvelle heure :

Aucun paramètre n'a été donné, donc l'heure courante s'est affichée (le mode 12 heures est valide, puisque un "a" suit l'heure). Un écran de modification s'est affiché à la ligne suivante.

TIME 10-50-30-23

Vous mettez 10 heures, 50 minutes, 30 secondes et 23 centièmes dans l'horloge de l'ordinateur.

- TYPE -

Format : TYPE [/H] [/P] [/B] nom de fichier | device

But : Affiche le contenu d'un fichier texte ou d'un device à l'écran.

Utilisation : Cette commande permet d'examiner un fichier sans le modifier.

Spécifiez le nom du fichier qui doit être affiché, /H permet de voir les fichiers cachés. Si plusieurs fichiers ont le même nom alors il seront affichés l'un après l'autre.

Si /B est spécifié, alors les données seront lues et affichées sans modification à l'écran, jusqu'à la fin du fichier. Il peut y avoir des effets étranges avec certains programmes.

Si /B n'est pas spécifié, alors tout le fichier sera affiché jusqu'au caractère CTRL-Z.

Si /P est donné, alors le mode pause est activé et un message s'affichera à la fin de chaque page.

Exemples :

TYPE FILE1

Le contenu du fichier FILE1 est lu et affiché à l'écran ligne par ligne jusqu'à la fin du fichier.

TYPE *.BAT/H/P

Tous les fichiers BAT, inclus ceux cachés sont lus et affichés à l'écran, à la fin de chaque page, un message est affiché pour les écrans suivants.

TYPE AUTOEXEC.BAT + REBOOT.BAT

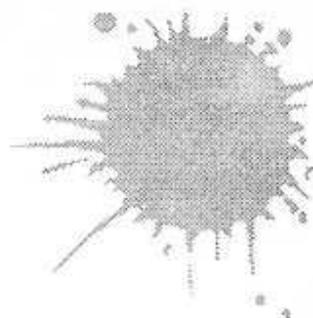
Les fichiers AUTOEXEC.BAT et REBOOT.BAT sont affichés.

TYPE /B DIR1

Tous les fichiers du répertoire DIR1 sont affichés à l'écran et les données des fichiers ne sont pas interprétées.

TYPE AUX

Les données du device AUX sont lues (qui peut être par exemple, un device RS232 SERIAL) et les caractères sont affichés à l'écran jusqu'aux derniers.



- UNDEL -

Format : UNDEL [fichier]

But : Restaure les fichiers qui ont été effacés (réaffiche dans le répertoire).

Utilisation : Le nom du fichier effacé doit être spécifié, ou à défaut *.*.

Seul les fichiers effacés avec MSXDOS2 peuvent être restaurés, il ne faut pas avoir fait de manipulation sur le disque (formatage, création de nouveau fichier, etc...) entre l'effacement et la restauration.

Chaque fichier et répertoire qui est spécifié par cette commande est restauré. Il peut y avoir un répertoire et un fichier avec le même nom à restaurer, il n'y aura aucun problème car chacun garde sa place initiale.

UNDEL peut donc être utilisé pour restaurer un répertoire déplacé par la commande RD ou RMDIR. Pour restaurer

le contenu du répertoire restauré, il faut de nouveau faire la commande UNDEL.

Notez que la commande UNDEL est une commande transitoire, c'est à dire qu'elle doit se trouver sur le disque pour être chargée.

Exemple :

UNDEL B:FRED.MAC

Restaure le fichier FRED.MAC dans le répertoire courant du lecteur B:.

UNDEL A:\DIR1

Tous les fichiers effacés du répertoire DIR1 sont restaurés.

- VER -

Format : VER

But : Affiche le numéro de la version du DOS.

Utilisation : Le numéro des trois principaux composants du MSX-DOS système sont affichés. Chaque numéro de version est composé de 3 chiffres. Le premier est le numéro de la version du DOS, pour MSX-DOS2, le chiffre 2. Le second chiffre est le numéro de version, qui peut être changé dans les versions futures. Le dernier chiffre est le numéro de la réalisation, qui peut être changée par l'apport de correction ou de traduction par exemple.

Pour connaître le numéro de la version, vous tapez simplement la commande VER. Le numéro de version est alors affichée.

Exemples :

VER

MSX-DOS kernel version 2.11
MSXDOS2.SYS version 2.11
COMMAND2.COM version 2.11
(all programs written by IS Systems Ltd.)

Le numéro de version de tous les composants du MSX-DOS système sont affichés.

- VERIFY -

Format : VERIFY [ON] ou [OFF]

But : Affiche/montre le disque courant et vérifie les écritures.

Utilisation : Si aucun paramètre n'est donné, alors la vérification courante (ON ou OFF) est effectuée à l'écran.

Si ON ou OFF est donnée, alors la vérification appropriée est effectuée.

La vérification est effectuée sur toutes les écritures du disque

Si OFF (l'état par défaut), les données sont simplement écrites. Si ON, alors après l'écriture des données sur le disque celles-ci sont comparées avec les originaux pour s'assurer qu'elles sont écrites correctement. Les écritures sont lentes avec VERIFY ON, car avec ce moyen chaque donnée est comparée avec celle écrite avant de passer à la suivante.

Exemples :

VERIFY

VERIFY=OFF

Aucun paramètre n'est donnée, l'état courant s'affiche à la ligne suivante, dans le cas présent c'est OFF.

VERIFY ON

L'ordre est donné de faire les vérifications d'écriture sur le disque.

- VOL -

Format : VOL [D:] [nom de volume]

But : Affiche ou change le nom de volume sur le disque.

Utilisation : Si aucun paramètre n'est donnée, ou si simplement le nom de lecteur est donnée, alors le nom de volume courant du lecteur spécifié est affiché.

Si un nom de volume est donné, alors le nom de volume sur le disque spécifié ou le lecteur courant s'il n'est pas spécifié est changé par celui donné.

Le nom de volume d'un disque est un nom donné à votre disque, en quelque sorte, une étiquette.

Exemples :

VOL B:

Volume en drive B: pas de nom

Juste le lecteur est spécifié, le nom de volume pour le disque s'affiche. dans le cas présent aucun nom n'est donné à ce disque.

VOL B:COPIEUR

Le nom de volume du disque sur le lecteur B: est changé en COPIEUR.

- XCOPY -

Format : XCOPY [fichier[fichier]] [options]

But : Copie les fichiers et les répertoires d'un disque sur un autre disque.

Utilisation : Les options utilisables sont :

(/A) (/E) (/H) (/M) (/P) (/S) (/T) (/W)

XCOPY est une commande étendue de copie (comparez avec la commande COPY) qui vous permet de sélectionner les fichiers et répertoires (les deux sont possibles) à copier. Le premier fichier donne le nom du fichier source, et si /H est donné, alors les fichiers cachés peuvent être copiés. Le

second fichier est le nom du fichier destinataire. Les fichiers peuvent donc être renommés durant cette copie (comme d'ailleurs avec la commande COPY).

/T donne au fichier copié la date et l'heure courante à la place de la date et de l'heure du fichier source.

Si /A est spécifié, alors seulement les fichiers avec l'attribut "archive" sont copiés. Un fichier a l'attribut "archive" de la même manière que l'attribut "caché" ou "lire seulement". Vous devez mettre /A à chaque fois qu'un fichier "archive" est mis à jour.

/M est similaire à /A, mais ôte l'attribut "archive" au fichier source après la copie. Quand vous utilisez cette option, vous devez régulièrement faire une sauvegarde de votre fichier sur un autre disque, mais seulement si vous l'avez bien mis à jour.

/S copie les répertoires et leurs fichiers. Avec chaque répertoire, les fichiers ou répertoires qui le compose sont copiés sur le disque destinataire de façon identique.

/E est à utiliser avec l'option /S, permet de copier tous les répertoires même s'ils sont vides.

/P fait faire une pause à XCOPY lorsque l'écran est plein, vous devez appuyer sur une touche pour continuer la copie.

/W fait faire une pause à XCOPY avant de commencer la copie, vous devez appuyer sur une touche pour commencer la copie. Notez que XCOPY est une commande transitoire, et doit être présente sur le disque lors de son appel.

Exemples :

XCOPY B:\

Tous les fichiers dans la racine du répertoire du lecteur B:, sont copiés dans le répertoire courant du lecteur courant.

XCOPY *.* /H /S /M B:

Tous les fichiers, inclus ceux cachés, sont copiés sur le lecteur B:. Les fichiers sont copiés et gardent les mêmes attributs. Non seulement tous les fichiers dans le répertoire courant sont copiés, mais aussi les répertoires et les répertoires descendants et leurs fichiers.

- XDIR -

Format : XDIR [fichier ou répertoire] [/H]

But : Liste et affiche tous les fichiers et tous les répertoires.

Utilisation : Tous les fichiers et les répertoires spécifiés seront listés, et si /H est donné, alors les fichiers cachés y seront inclus.

XDIR est similaire à la commande DIR, mais n'affiche pas à l'écran la date et l'heure des fichiers.

Le nom du répertoire est affiché, puis à la ligne suivante, avec un décalage les noms des fichiers de ce répertoire. Lorsque tous les fichiers de ce répertoire sont listés, alors le répertoire ou sous-répertoire suivant s'affiche avec ces fichiers décalés.

Cela permet de voir l'arborescence complète du disque.

Exemples :

XDIR

Tous les répertoires et leurs fichiers dans le lecteur courant sont affichés.

XDIR B:\DIR1

Tous les répertoires, sous-répertoires et leurs fichiers du répertoire DIR1 du lecteur B: sont affichés

XDIR *.COM/H

Le nom de tous les fichiers, inclus les fichiers cachés avec l'extension .COM sont affichés.

- EXIT -

Format : EXIT [nombre]

But : Sort du programme COMMAND2.COM (l'interpréteur de commande) et retourne au niveau précédent, s'il y en a un.

Utilisation : Le nombre est un code d'erreur, qui par défaut est 0, qui signifie sous MSXDOS qu'il n'y a pas d'erreur (voir HELP ERRORS).

EXIT sort de la commande de l'interpréteur (COMMAND2.COM) et retourne au code d'erreur (niveau précédent) du programme original chargé et l'exécute (voir la commande COMMAND2). Cela peut être un autre COMMAND2.COM, un autre programme ou normalement le MSXDOS2.SYS. Dans le dernier cas un message d'erreur approprié est affiché et COMMAND2.COM est simplement rechargé et exécuté.

Quand COMMAND2.COM est chargé, il sauve l'environnement courant et remet EXIT. Ainsi EXIT existe à MSXDOS2.SYS, l'environnement est nettoyé. COMMAND2.COM peut alors être rechargé et remet à nouveau l'environnement par défaut, il est plus judicieux de faire un RESET total pour recharger l'environnement initial.

Quand vous utilisez COMMAND2.COM pour lancer un nouvel interpréteur de commande, vous pouvez utiliser la commande EXIT pour revenir à l'ancien interpréteur de commande. De même durant l'exécution de certains programmes d'application, il est possible de lancer un nouvel interpréteur de commande puis de revenir au niveau initial.

Exemples :

EXIT

Sortie de l'interpréteur de commande, ce qui arrive à la sortie dépend de ce qui a été chargé précédemment.

EXIT 40

*** User error 40 (erreur utilisateur 40)

Sortie de l'interpréteur de commande avec un code d'erreur de 40. Puisque cela ne correspond pas à une erreur connue du système, un message d'erreur est affiché par rapport à l'interpréteur de commande chargé en première place (voir HELP ERRORS).

- HELP -

Format : HELP [sujet]

But : Permet d'être renseigné sur une commande MSX-DOS 2.

Utilisation : Si aucun paramètre n'est donné, alors la liste de toutes les commandes avec leur but est affichée. Il est inclus les commandes et explications particulières du système.

Si un sujet est spécifié, alors les explications concernant ce sujet sont affichées à l'écran. Le texte s'affiche par page et une pause est faite, vous devez appuyer sur une touche pour voir la page suivante.

Les fichiers d'aide sont du type suivant :

SUJET.HLP

et sont placés dans un répertoire nommé HELP.

Un outil d'environnement HELP est initialisé et se réfère au répertoire HELP (voir HELP ENV à outil d'environnement). Cela peut être changé avec la commande SET pour se référer à un autre répertoire.

Un autre sujet d'aide peut très bien être ajouté à la liste pour votre propre utilisation pour l'addition d'un fichier .HLP approprié dans le répertoire HELP.

Exemples :

HELP

La liste complète de toutes les commandes et des explications particulières du MSX-DOS 2 plus leur but est affichée par page.

HELP XCOPY

Les informations sur la commande XCOPY sont affichées. Y compris une description sur l'utilisation de cette option.

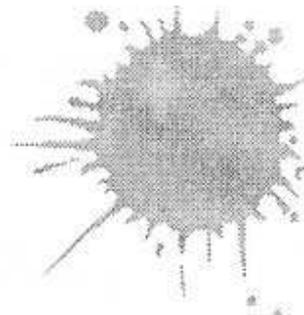
HELP ME

*** File for HELP not found (ce fichier HELP n'est pas trouvé)

La commande HELP recherche si le fichier ME.HLP se trouve bien sur le disque, mais ne trouve rien y correspondant, elle affiche un message d'erreur.

J'espère que ces 4 articles vous ont été utiles ou vous le serons...

Dans le numéro # 13, tous les messages d'erreurs du DOS seront décrits.



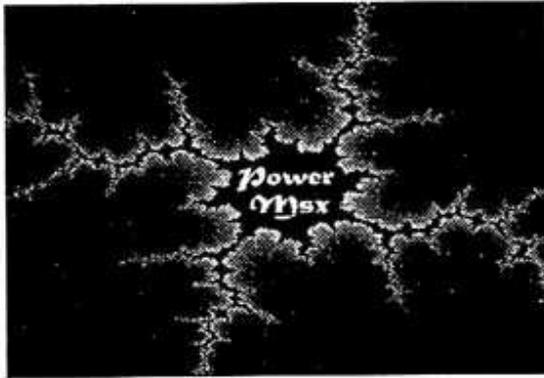
SNATCHER

- LES DEMOS -

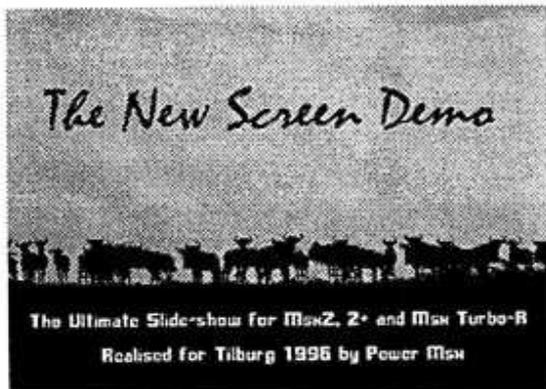
- THE NEW SCREEN DEMO -

POWER MSX 1996 - 2*720K - MSX2, 2+ & T.R

Au même titre que MIF et The Ultimate Pinksox Hard Show, The New Screen Demo fut conçue pour Tilburg où, comme les productions précitées, elle connut un vif succès.

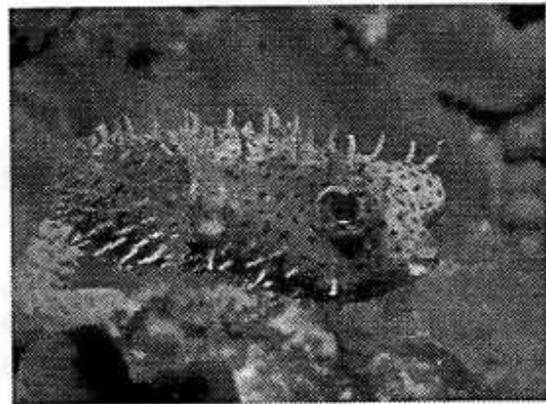


Les raisons de ce tabac sont multiples. D'une part, elle a été créée à partir de l'utilitaire MIF conçu par Noldas qui offre un rendu, une facilité d'exploitation et un taux de compression révolutionnaire. D'autre part, Snatcher a passé un temps fou à sélectionner et à trier les meilleures images converties au format MIF.



L'ensemble nous donne des images en tout genre et de tous styles. Ainsi nous ne sommes pas étonnés de voir qu'un magnifique poisson côtoie les héroïnes de Sailor Moon !

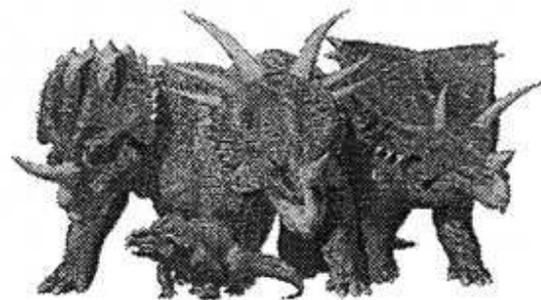
Cette démo tient sur 2 disquettes qui revendent pas moins d'une trentaine d'images, toutes en entrelacé.



On y trouve du Screen 7 (images étonnantes pour du 16 couleurs !) du screen 8 ainsi que du screen 12.

Je vous conseille d'ailleurs un MSX2+ pour bénéficier au maximum de la quintessence de cette démo !

Deux disks et des images qu'on ne se lasse pas de regarder !



- JUNGLE SYMPHONIC -

COMPJOETANIA 1996 - 1*720K - MOONSOUND
MSX2, 2+ & T.R

Attention chaud devant voici le 2° music-disk dédié au Moonsound ! Celui-ci est signé Compjoetania, groupe qui a déjà réalisé nombre de music-disks en stéréo et dont la qualité et l'expérience ne sont plus à démontrer ! Et avec Jungle Symphonies, une fois de plus c'est la folie !

Après une brève introduction avec rotation très sympa, le tout servit sur une magnifique musique, on entre dans le vif du sujet avec le replayer qui s'affiche sur une superbe image en screen 7.

On accède à une vingtaine de musiques en WAVE toutes plus belles les unes que les autres. D'entrée on a droit à une conversion du hit « Children » de Robert Miles qui s'avère être quasiment identique à l'original. Suivent des musiques tirées de jeux comme les YS et même une des musiques du Roi Lion ! L'ensemble est superbe et le son est d'une pureté, mais alors d'une pureté... c'est pas compliqué, c'est de la qualité CD ! Ni plus ni moins et il n'y a qu'une seule façon de s'en rendre compte, c'est de l'écouter !

Ce music-disk se termine sur un scroll vertical que l'on voit sur MSX pour la première fois agrémenté du morceau de dance « Lick it »...

Et lorsqu'on quitte la démo, (dur, dur de quitter !) et qu'on s'amuse à faire un Files on trouve plus d'une quinzaine de bonus tracks en FM, toujours pour Moonsound ! Et bien sûr, ces musiques s'avèrent être toujours aussi excellentes...

Un music-disk incontournable pour tout possesseur de Moonsound ou pour possesseur en devenir...

- BURNING FIRE -

VENUS 1996 - 1*720K - STEREO - MSX2, 2+ & T.R

Venus est un groupe qui fait son entrée sur la scène MSX et cela fait rudement plaisir ! Et lors carte de visite s'appelle Burning Fire.

Voyons ce qu'elle contient...

Après avoir défini toutes ses préférences (son stéréo, 50/60Hz, gestion à la souris...) et les avoir sauvegardé, on accède à une petite séquence animée en guise d'intro qui nous présente le style de Venus.

Sur le générique des films de James Bond, on voit le visage d'un gugus se faire cribler de balles, l'ensemble des impacts formant les lettres de Venus... Le ton est donné !

Après cette entrée en matière, les auteurs nous content une petite histoire à la façon de Compjoetania dans Cyber Sound, mais en moins beau. Néanmoins, on a droit à des graphx, en plus du texte et de la musique.

L'histoire nous mène dans une citée idyllique où les guerres et les querelles humaines courantes n'existent pas... Un beau jour, le Dieu de cette citée rencontre un ange en pleur. On apprend que la soeur du dit ange s'est fait enlever par les forces maléfiques du Diable ! (Bouh ! le vilain méchant !). Le Dieu, puisqu'il est Dieu, se porte bien évidemment au secours de l'ange.

Mais sans succès car le diable est plus puissant que lui. Et bien sûr, comme nous passions par là, c'est à nous qu'incombe la lourde tâche de délivrer la soeurette... On a que ça à foutre, hein ? Enfin bon, pourquoi pas ? Alors nous nous mettons en quête du vilain pas beau à qui on va flancher la tollée du siècle avec pour seule arme, la musique ! Et c'est ainsi qu'on accède au replayer qui comporte 5 parties différentes...

Chaque partie, dont le style musical est différent pour chacune d'entre elles comporte 5 musiques. Nous pouvons passer de la partie "Heavy" à la "Funny" ou encore de la "Nice" à la "Happy" pour terminer par la "Sweet".

Pas moins de 20 musiques à se mettre dans les esgourdes afin de terrasser le Diable !

Les musiques sont sympathiques et chacun peut y trouver son bonheur.

Mais celles-ci manquent de qualité et d'originalité. Dommage !

Lorsqu'on quitte le replayer, on retrouve notre histoire d'ange et de machin bidule chouette à sauver. La fameuse soeur se retrouve maintenant crucifié sur une croix et à chacune de ses mains sont attachés des kilos d'explosifs. Le diable est là, lui aussi et il commence un compte à rebours...

Arrivé à la 4ème seconde du décompte, celui-ci se rend compte de son erreur. S'il envoie l'ange en enfer, lui sera envoyé au paradis ! Paradoxe fatal ! Je vous laisse découvrir la fin !

Venus signe la une production pleine d'originalité et d'humour. Celle-ci n'est pas un music disk mais plutôt un story disk, genre tout a fait nouveau jusqu'à présent !

L'ensemble est bien réalisé mais les musiques ne sont malheureusement pas convaincantes. Mais Venus a un objectif: celui d'être le digne successeur du feu groupe Impact ! Avec un but pareil, on peut s'attendre à de nouvelles productions qui gagneront, j'en suis sûr, en qualité musicale !

Quoiqu'il en soit, Venus nous offrent la un story disk plein de fraîcheur, de nouveauté et d'humour qu'il serait dommage de laisser passer !

NEXUS

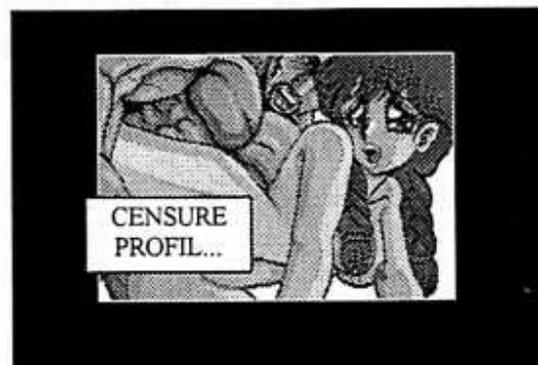
**- THE ULTIMATE PINK SOX
HARD SHOW -**

POWER MSX 1996 - 1*360K - MSX2, 2+ & T.R

The Ultimate Pink Sox Hard Show : honteux, scandaleux... On trouve sur cette démo des actes interdits dans beaucoup de pays et heureusement.



C'est que de la luxure, du c..., enfin quoi ce n'est pas détonnant pour un sou. De plus, c'était après MIF, songez au nombre incroyable d'images qui ont pu être rajoutées. Enfin, il y a des modifications inadmissibles dans les dessins. Affreux.



C'est vraiment le fin du fin, quoi... ça cache la décoration autour des sujets. Que vont dire les peintres ? Tu y as pensé Nexus ?

PROFIL



- MIF -

(c) NOLDAS 1996

Voici le test complet de MIF, l'utilitaire qui va révolutionner le graphisme sur MSX !!

Vous avez déjà pu apprécier quelques exemples d'images réalisées avec cet utilitaire sur la disquette du numéro 10, ce ne sont certainement pas les dernières ! La qualité des graphismes obtenus, la facilité d'utilisation des programmes de conversion font que MIF deviendra certainement LE format d'image standard sur MSX.

Avec MIF, plus aucun problème : Tous les screens sont gérés de façon transparente. Du screen 5 au screen 12, en mode entrelacé ou non, vous ne vous préoccupez plus de rien, il vous suffit de spécifier le nom de votre image pour l'afficher à l'écran.

MIF est livré sur une seule disquette, qui contient à la fois les utilitaires MSX (MIF.COM, MV.COM, BMV.BIN) et les utilitaires PC (BMP2MIF.EXE et MIF2BMP.EXE), ainsi que les fichiers de documentation pour chaque programme.

- MIF.COM -

L'utilitaire principal du package est MIF.COM. Ce programme, tournant sous DOS 1 ou 2, vous permet de traduire vos images MSX standard vers le format MIF, et vice-versa, mais aussi

de modifier des images MIF existantes. Il utilise une interface utilisateur agréable et efficace (clavier, souris ou joystick).

Son utilisation est des plus simple : un menu déroulant contient la liste des fichiers du répertoire courant. Il vous suffit de double-cliquer sur un fichier pour qu'il soit chargé à l'écran. Une fois le fichier chargé en VRAM, vous pouvez le sauver sous un autre format en changeant simplement son extension. Il est également possible de retoucher la palette d'une image, de l'ajuster à l'écran ou de la recentrer, ceci dans n'importe quel mode d'écran, entrelacé ou non.

Il est possible de lire et écrire à peu près n'importe quel type de fichier MSX avec MIF.COM : .SC? (palette et image dans un même fichier), .SR? & .PL? (image et palette dissociées), .PIC et .BSV (MSX Designer et BSAVE), .ILO et .ILI pour les images entrelacées, et même les .SRI de Graph Saurus (dans le cas des fichiers .SRI, il est toutefois nécessaire de les renommer en .RAW).

Une option permet également de faire défiler les fichiers à l'écran en slide-show (pratique pour retrouver une image), et de détruire un fichier (pour détruire vos fichiers aux anciens formats après les avoir converti en .MIF).

- MV.COM -

MV.COM (MV pour Mif Viewer) est l'utilitaire DOS qui vous permet de visualiser vos images MIF. Il est possible de l'utiliser de deux façons différentes :

- MV * par exemple, affichera tous les fichiers MIF du répertoire courant les uns à la suite des autres, en attendant que l'utilisateur appuie sur Espace ou sur le bouton 1 de la souris ou du joystick entre chaque image. Il est possible de quitter à tout moment en appuyant sur Esc, Graph ou sur le bouton 2. Le problème de ce type d'affichage est que l'on n'est jamais sûr de l'ordre d'apparition des images : l'ordre des fichiers dans un répertoire peut en effet varier si vous en détruisez, en créez de nouveaux ou utilisez DIRSORT. C'est pour ceci qu'a été prévue l'option -F

- MV -F LISTE.TXT va afficher à l'écran tous les fichiers contenus dans le fichier texte LISTE.TXT. Ceci vous permet d'être sûr de l'ordre d'apparition de vos images. Avec cette méthode, vous pouvez créer de magnifiques slides-shows en quelques minutes.

Le temps de chargement d'une image est très rapide, même sur un MSX 2 standard (5 à 6 secondes pour des images simples en screen 7 non-entrelacé, du genre Pink-Sox, 28 secondes maximum pour des digits en screen 7, 8 ou 12 plein écran entrelacé, test réalisé sur un VG 8235 avec lecteur de disquette). Ces temps ont été obtenus avec la nouvelle version de MV.COM (celle mise en vente à Tilburg était un peu plus lente).

- BMV.BIN -

BMV.BIN est l'équivalent de MV.COM sous BASIC. Pour l'utiliser, il suffit de le bloader. Les fichiers se chargent ensuite avec un USR(0). Voici un programme BASIC d'exemple d'utilisation de BMV.BIN (pour la Tilburg demo 96) :

```
10 screen 5
20 clear 100,&h8800
30 blood "bmv.bin",r
40 for i=0 to 13
50 a$=usr("tilburg"+hex$(i))
60 a$=input$(1)
70 next
80 goto 40
```

Ce simple programme BASIC va afficher à l'écran tous les fichiers TILBURG0.MIF, TILBURG1.MIF, jusqu'à TILBURGD.MIF, qu'ils soient en screen 7 ou 8, entrelacé ou non...

- BMP2MIF.EXE -

Ce programme pour PC 286 avec DOS 3.0 minimum est le plus puissant outil de conversion graphique PC vers MSX jamais créé. Son utilisation est aussi des plus simple. La seule contrainte actuelle est que votre image BMP doit avoir une largeur de 256 ou 512 et une hauteur de 212 ou 424 (pour coller aux dimensions des screens MSX). Elle doit également être en 24 bits (même si elle ne comporte que 16 couleurs !). A peu près n'importe quel utilitaire graphique PC (Paint Shop, Corel Draw, etc...) permet d'effectuer ces conversions.

Une fois que votre image a les bonnes dimensions, vous pouvez la convertir avec BMP2MIF :

BMP2MIF FICHER.BMP /X pour convertir en screen X
X pouvant être 5, 6, 7, 8 ou C pour le screen 12.

Une fois la conversion terminée, vous obtenez le fichier MIF compressé correspondant à votre image BMP. Vous pouvez directement le visualiser sur votre MSX favori.

Les autres options de BMP2MIF sont /Rn et /V.

/Rn vous permet de spécifier un coefficient de réduction de diffusion d'erreur. Si vous regardez bien une image générée avec MIF, vous vous apercevrez que les dégradés de couleurs très fins qu'elle comporte souvent sont en fait le résultat de plusieurs points de couleurs différentes très proches les uns des autres, donnant l'impression d'une nouvelle couleur. Cet effet est obtenu par un mécanisme nommé "diffusion d'erreur", qui donne dans la plupart des cas de bons résultats, mais qui à parfois des inconvénients (l'image est un peu "granuleuse"). Vous pouvez réduire cet effet en spécifiant par exemple /R0.9 (la valeur par défaut est /R1).

/V fait que BMP2MIF affiche l'erreur résultant de la conversion vers le format MIF. Vous pouvez ainsi savoir quel screen engendre le moins de pertes lors de la conversion.

- MIF2BMP.EXE -

MIF2BMP est le programme complémentaire de BMP2MIF.EXE. Il vous permet de traduire n'importe quelle image MIF vers le format BMP. Il vous suffit de taper MIF2BMP FICHER.MIF pour récupérer une image BMP visualisable sur PC.

En utilisant conjointement MIF.COM et MIF2BMP.EXE, vous pouvez donc convertir toutes vos images MSX au format BMP !!

Bref, le package MIF est vraiment l'utilitaire incontournable pour tous ceux qui s'intéressent au graphisme sur MSX ou qui désirent économiser des disquettes.

Pour commander le package MIF, comprenant tous les softs cités ci-dessus, les fichiers de documentation et les sources GEN80 de MV.COM et BVM.BIN pour les programmeurs, envoyez un chèque de 79FF (75FF + 4FF de frais de port) à l'adresse suivante :

Laurent HALTER
4, Eigenthal
57 870 WALSCHEID
FRANCE

Vous recevrez votre copie personnalisée de MIF sous une semaine.



SNATCHER

INDEX POWER MSX # 1 À 11

- LISTE COMPLÈTE DES ARTICLES PARUS DANS POWER MSX -

Tests de jeux :

DASS	1
Dead of the Brain	1
Teachers Terror	1
Black Cyclon	1
Brisk	2
Froxx	2
Gianna Sister	2
Mighty Battle Skin Panic	2
Pumpkin Adventure 1	3
Pixess	3
3 Square	3
Construction Craze	3
Eggbert	3
Psycho Ball	3
I Love You	3
Cowboyana Jones	4
Cytron	4
Not Again	4
Pumpkin Adventure 2	5
Castle of Blackburn	5
Solid Snail	5
Bet your Life	6
The Witch's Revenge	6
OK Fred !	6
Rick Dangerous 2	6
Starcon 2	6
Ducktales	7
Troxx	7
Sexy Puzzle	7
I Love You 2	7
Guncannon	7
Street Fighter promo # 3	8
Arma Mortel	8
Babel, The new Megablocks	8
The Shrines of Enigma	8
Blade Lords	8
Multiplex	9
Tetravex	9
Street Snatch	9
Rona Previewu	9
Retaliator	10
Pumpkin Adventure 3 promo	10
Tetris 2 demo	11

Akin 11

Tests de démos :

No Limit	1
The Ant Demo	1
Pesci Tropicali	1
Airborne Utopia	2
Airborne M. Music Collection	2
Arranger # 1	2
Arranger # 2	2
Arranger # 3	2
Moonblaster Muzax Disk # 2	2
Turnix	2
Houz	2
Micrologie	2
Demo Screen 12	2
Unknow Reality	2
The Sonix Party	3
Day of the Tentacle Demo	3
Photo CD Dole'Art # 1	3
Metal Limit	3
Tarzan Sexy Demo	3
Fractals Demo	3
Immagini digits in screen 12	4
Ray Tracing Demo	4
RMF Mega Demo # 1	4
Dawn of Time	4
Digits Motos, Fiction...	4
Scroll Disguinto	5
Visi Inediti	5
Album Digitale in Screen 12	5
Aerial	5
Airborne Crystal	5
Diaporama	6
Umf Music Disk # 1	6
Party Zone # 2	6
Trax Player	6
Fastway # 1	6
Play Boy Demo # 2	6
The New Era	7
Soepfiskje	7
Music Madness	7
Mgf Music Collection # 1,2,3	7
Graduis 3's Music Disk # 1	8

Coverflow	8
Carbuncle Big Bang	8
Heaven & Hell	8
Moonblaster Muzax # 3	9
Cyber Sound	9
Houz Data Disk # 1	9
Pretty Dolls	10
Screen 12 High Resolution # 1 & 2	10
Mistery Zone	10
Musiva FM # 1 à 4	10
Moonblaster Mania	10
Hotway	11
Photo CD by CD-Rom # 1 à 3	11
The last Dimension	11
Charme disk # 1 à 8	11
Wile E-Coyote Demo	11
Meits Best Of # 1 & 2	11

Tests d'utilitaires :

3D Studio	4
XDBG	7
Game caching program v 1.1	9
Dirsort	11

Divers :

Le Msx en France	1
Le Msx en Italie	2
Planète RTC	2
Interview du groupe FUC	3
Expos Msx	3
Le Phénomène Msx	4
Notice Vector Mania	4
Qui se cache derrière Power Msx	4
Le Msx en Espagne	5
FUC + IOD = Abyss	5
Daziboa # 1	6
Tilburg 1995	6
Courcelles le 30 avril 1995	6
Bilan des 1 an de Power Msx	6
Daziboa # 2	7
Sondage	7
Le Msx au Bresil	7
Daziboa # 3	8
Abyss News	8
Le Msx au Brésil	9
Zandvoort 1995	9
Rungis le 7 octobre 1995	9
Courcelles le 28 octobre 1995	10

Daziboa # 4	10
Zandvoort en folies	10
Daziboa # 5	11
Les Fanzines # 1	11
Cartagena le 30 septembre 1995	11

Articles technique :

Le VDP 9990	1
Cours d'assembleur # 1	3
Cours d'assembleur # 2	4
Moonsound	4
Graphic 9000	4
Internet et le Msx	5
Un CD-Rom sur Msx	6
L'émulateur Msx1 pour Pc	6
Le Jupiter	7
Le VDP 9958	8
Le Dos 2 et ses commandes (1)	9
Le Dos 2 et ses commandes (2)	10
L'émulateur Msx2 pour Pc	10
Le Dos 2 et ses commandes (3)	11
Le Scanner Msx	11

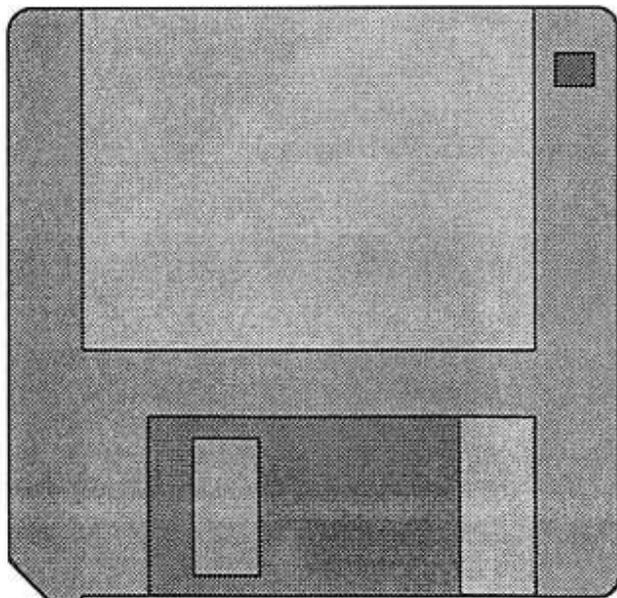
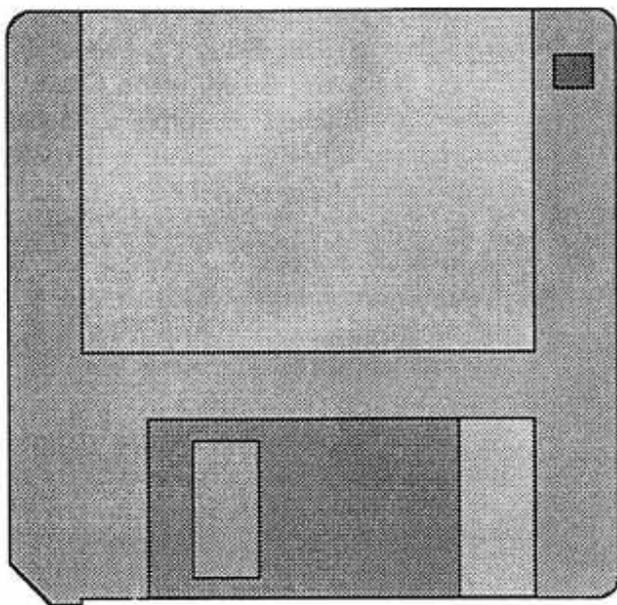
Solutions de jeux :

YS'3	2
3 Square	3
Brisk	3
Ninja Kun	4
Mister Ghost	5
Construction Craze	6
Solid Snail	7
Dragon Buster	8
Rastan Saga	9
Metal Gear	10

Dans chaque numéros se trouve une partie « News », « Power Msx : La boutique », « annonces » et dans certains, une rubrique « Trucs & astuces ».



POWER MSX disk # 6 A ET 6 B



POWER MSX DISK # 6 A :

- « MAGIC JIPE »'s DANCE PARTY : Démo pour MSX2+ avec Music-Module est Fm-Pak. Elle met en scène Magic Jipé dansant sur des musiques technos... Yeah !!! NEXUS 1996 - MSX 2+ - STEREO.

- « SONYC PREVIEW » : En avant première en France découvrez la démo de Sonym pour MSX2+. Attention ça décoiffe un max... ELVIS 1996 - MSX2+.

- Une multitude de fichiers compactés que je vous laisse découvrir...

POWER MSX DISK # 6 B :

- « The TILBURG 1996 demo » : Pour que Tilburg 1996 reste marqué à jamais, Power MSX a décidé de vous offrir ce slide show qui comporte tous les images de l'exposition. Ces images ont été réalisées avec l'utilitaire MIF; elles sont en screen 7 & 8. POWER MSX 1996 - 1DF - MSX2.



SNATCHER

ANNONCES

Vds pour PC, 2 contrôleurs IDE : 50 FF pièce, Simm 256 Ko 9 bits X4 : 50 FF pièce ou 150 FF le tout. Carte 386 SX 33 : 200 FF, carte émulation minitel : 100 FF, 2 Disque dur 40 Mo IDE : 200 FF pièce ou 300 FF les deux, Disque dur Conner 850 Mo avec tiroir amovible encore sous garantie : 1200 FF. Pour MSX, Plotter SONY 4 couleurs avec boîte et notice : 400 FF, MSX1 Sanyo PHC 28 S : 150 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. Vds Fm-Pak Stéréo Hollandaise : 250 FF.

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

Vds moniteur couleur Atari en bon état : 300 FF

M. BENOIT Martial
36, av. Maurice Gallais
93150 Blanc Mesnil
Tél : 48 - 65 - 02 - 11

Vds Fm-Pak et Tablette graphique pour MSX.

M. MENG Nay-Bour
10/24, rue Eugène Potier
59223 Roncq
Tél : 20 - 46 - 55 - 33

Vds cartouche S-RAM de 256 Ko : 250 FF.

M. HALTER Laurent
N°4 Eigenthal
57870 Walscheid
Tél : 87 - 03 - 76 - 31

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

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

EXPOS MSX

MSX BEURS van het OOSTEN 1996

Samedi 26 octobre 1996 de 10h à 17h.

Adresse :

MSX BEURS van het OOSTEN
Tijgaardenstraat 89
7572 AG Oldenzaal
Hollande

POWER MSX # 13

- Résumé de la troisième exposition à Courcelles sur Nied.
- Test complet de l'interface NOVAXIS SCSI du Msx club Gouda.
- Article sur tous les messages d'erreurs du Dos 2.
- Solution de Golvelius

....

Snatcher

Sondage...

Quel âge avez-vous ?

Depuis quand êtes-vous sur Msx ?

Quels ordinateurs possédez-vous et de quelle
marque s'agit-il ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Quels accessoires possédez-vous ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Quelle somme dépensez-vous chaque mois pour
votre ordinateur ?

..... FF

Que faites-vous avec votre Msx ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Comment trouvez-vous la présentation du
magazine ?

.....
.....
.....

Comment trouvez-vous les tests de jeux et
demos ?

.....
.....
.....
.....

Comment trouvez-vous la partie News ?

.....
.....
.....
.....

Quelles rubriques voudriez-vous voir naître ?

.....
.....
.....
.....

Quelles rubriques voudriez-vous voir
disparaître ?

.....
.....
.....
.....

Aimez-vous recevoir une disquette avec Power
Msx ?

.....
.....

Pour l'évolution de votre magazine préféré, il est souhaitable que vous répondiez à ce sondage et que vous marquez toutes les idées, remarques... qui vous passe par la tête au dos de cette feuille... Merci

« SNATCHER »

Sondage à renvoyer à M. Dufour Felix, 2 rue
des Accacias, 68560 Hirsingue