



ET # X50Z rawout

Sommaire & Editorial

Editorial	02
Les News	03
<i>Un nouveau jeu pour Graphic 9000 du groupe ABYSS, Prévieux pour Zandvoort...</i>	
Le DOS2 et ses erreurs	04 à 12
<i>Descriptif de toutes les erreurs du Dos 2.</i>	
Les tests de jeux	13 à 14
La boutique	15 à 16
<i>Les jeux, démos, extensions MSX...</i>	
Les tests de démos	17 à 18
Courcelles sur Nied	19 à 22
<i>Résumé de l'exposition Msx du 4 mai 1995.</i>	
Daziboa	23 à 24
<i>Un petit mot de Nexus...</i>	
Annonces	25
Les expos MSX	25
<i>Zandvoort, Courcelles sur Nied.</i>	
Power Msx # 14	25
Test de l'interface SCSI	26 à 27
<i>Descriptif des possibilités de cette interface...</i>	
Solution Golvelius (1)	28 à 29



Salut à tous !

Nous voici donc de retour avec pleins de bonnes nouvelles...

Tout d'abord nous vous donnons rendez-vous à Zandvoort pour une Giga exposition MSX !!! Si des personnes ne peuvent pas s'y rendre et désirent des logiciels ou du matériel, il faut se manifester avant le 15 septembre.

Le deuxième rendez-vous est fixé au mois d'octobre à Courcelles sur Nied avec une rétrospective du matériel Msx Philips que Roger Vaucasteren présentera.

Voilà. Je vous souhaite une bonne lecture de ce numéro # 13.

SNATCHER

POWER MSX # 13 juillet-août 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

Les News

- SUNRISE MAGAZINE -

Stefan Boer a réussi à former un nouveau groupe de rédacteurs pour le fameux Sunrise Magazine. Nous avons reçu le numéro # 18 qui est très intéressant. Si vous comprenez l'anglais, n'hésitez pas à prendre un abonnement...

- SUNRISE SWISS -

Sunrise SWISS nous annonce un tas de projets pour Zandvoort... Il y aura un digitaliseur pour Graphic 9000, un slot expander 4+4 livré dans un boîtier de type PC, la fameuse interface IDE que l'on attend depuis plusieurs mois et bien sûr les nouvelles séries de GRAPHICS 9000 et MOONSOUND. Le groupe travaille actuellement sur un Mapper de 4 Mo à base de SIMM 32 bits PC. D'après Peter Burkhard, cette extension ne sera pas fini pour Zandvoort.

- NEWS FROM FRANCE -

Le groupe Abyss travaille actuellement sur un Shoot'em'up pour GFX 9000. J'ai pu tester en avant première la jouabilité du jeu et je peux vous dire que ça décoiffe un max... Pour ceux qui ce rendent à Zandvoort allez donc voir le groupe Abyss, vous ne serez pas déçu !

A Zandvoort, POWER MSX aura la joie de vous présenter les logiciels suivant :

- Un jeu d'échec que Noldas est sur le point de terminer.
- Un Slide-show de Félix.
- Une nouvelle version de MIF avec quelques options en plus.
- « Japan MSX Collection » qui regroupera 1000 logiciels Japonais sur Cd-Rom.
- Power MSX # 14 et les anciens numéros.

Nous venons d'entrer en contact avec un groupe MSX Coréen . Nous pouvons dès à présent vous dire qu'il existe encore 5000 utilisateurs et que des sociétés continuent à développer pour le MSX. Dans le prochain numéro nous consacrerons un dossier sur le MSX en Corée.

ABYSS
36, AV. Maurice Gallais
93150 BLANC MESNIL
France

SUNRISE SWISS
Moosmatten 1
9244 NIDERUZWIL
Suisse

STICHTING SUNRISE
Postbus 178
1530 AD WORMER
Hollande

Le DOS 2

ERREURS ET MESSAGES D'ERREURS

S n a t c h e r

- ERREURS DISQUE -

Les erreurs disque arrivent quand une commande ou un programme essaye d'accéder au disque et échoue pour une quelconque raison, comme un disque n'étant pas dans le lecteur par exemple. Quand cela arrive, un message avec un prompt apparaît, qui autorise l'utilisateur, soit à refaire l'opération qui peut entre temps marcher (ex: le disque a été introduit dans le lecteur), soit à ignorer l'opération, soit à annuler la commande entière.

L'exemple de message d'erreur et de prompt qui suit peut être donné si le disque a été retiré lors de l'accès du lecteur A:

Not ready reading drive A: (Lecteur A: pas prêt en lecture)

Annul, Refaire ou Ignore (A/R/I) ?

La partie "pas prêt" du message, indique pourquoi l'opération disque a échoué, d'autres possibilités existent (voir ci après). "Reading" (lecture) indique que la commande a essayé de lire le disque. Peut être remplacé par "writing" (écriture), si c'était ce que elle faisait. "Drive A:" indique le lecteur où la commande essayait d'accéder au disque.

Le prompt "Annul, Refaire ou Ignore" est les différentes actions possibles de l'utilisa-

teur, sélectionnées en appuyant sur les touches "A", "R" ou "I".

Si "A" (annul) est sélectionné, toutes la commande est abandonnée et le message "Opération disque annulée" (disk operation aborted) est affiché avant qu'une autre commande soit tapée.

Si "R" (Refaire) est choisi, l'opération sera simplement renouvelée et pourra soit échouer de nouveau, soit marcher si une action corrective a été prise (par ex: introduire le disque absent).

"I" (Ignore) signifie que l'opération sur le disque défaillant est ignorée par la commande. Dans beaucoup de cas, ignorer une opération n'est pas recommandée et l'option "I" (Ignore) ne sera même pas proposée même si elle peut être choisie. Le faire peut causer de mauvais fonctionnement et même détruire des données sur le disque. Il faut utiliser cette option avec précaution et quand tout a été essayé avant. On l'utilise seulement lorsque les données du disque sont abîmées et que c'est la seule possibilités d'en récupérer tout ou partie.

Quelques erreurs qui impliquent généralement un endommagement du disque par mauvaise manipulation sont automatiquement abandonnées et remplacées par le message approprié (ex: Bad file allocation table) (mauvaise table d'allocation des fichiers).

Les erreurs disque possibles et leurs significations, sont par ordre alphabétique les suivantes :

- Bad file allocation table (mauvaise table d'allocation des fichiers)

Le disque contient une FAT incorrecte. La FAT est un espace sur le disque où se trouvent stockées les données de chaque fichier. Par conséquent, si la FAT est incorrecte, il ne peut plus lire de données, ce message signifie que le disque a été endommagé.

- Cannot format this drive (ne peut formater ce disque)

Un essai de formatage a été fait dans le lecteur ne supportant pas le formatage. (ex: la commande FORMAT a été faite sur le RAM-DISK).

- Data error (erreur de données)

Les données ont été lues et écrites sans erreur, mais le contrôle CRC a échoué. Cela veut normalement dire que le disque a été endommagé.

- Disque error (erreur disque)

Les données ne peuvent pas être lues ou écrites sur le disque.

- Incompatible disk (disque incompatible)

Un essai de lire un disque 720K dans un lecteur 360K a été tenté. D'une manière générale, cela veut dire que le disque n'est pas compatible avec le lecteur. Si le DOS peut lire un disque 360K dans un lecteur 720K, par contre il ne peut pas lire un disque 720K dans un lecteur 360K.

- Not DOS disk (pas un disque DOS)

Le disque n'est pas au format lisible par MSX-DOS. Par ex: bien que le MSX-DOS puisse exécuter les programmes CP/M, il ne peut pas accéder aux disques ayant le format CP/M.

- Not ready (pas prêt)

Le disque n'est pas dans le lecteur utilisé. Le disque doit être introduit dans le lecteur et le choix "R" (refaire) choisi.

- Sector not found (secteur non trouvé)

Le MSX-DOS a essayé de lire ou d'écrire un secteur inexistant. Peut indiquer que le disque a été endommagé.

- Seek error (erreur de recherche)

La piste recherchée n'a pas été trouvée. Peut indiquer un disque endommagé ou un lecteur défaillant.

- Unformatted disk (disque non formaté)

Le disque n'a pas été formaté. Utilisez la commande FORMAT sur le disque avant d'y accéder.

- Verify error (erreur vérification)

Apparaît seulement avec l'option VERIFY sur ON, signifie que lors de la vérification les données écrites sur le disque, sont différentes de celles écrites.

- Write error (erreur d'écriture)

Une donnée n'a pas été écrite correctement.

- Write protected disk (disque protégé contre l'écriture)

Un essai d'écriture sur un disque protégé contre l'écriture a été tenté. Le disque doit être déprotégé et le choix "R" (Refaire) choisi.

- Wrong disk and wrong disk for file (mauvais disque pour ce fichier)

Le MSX-DOS a déjà accédé au disque et a essayé de nouveau sans succès. Insérer le bon disque et faite le choix "R" (Refaire).

- ERREURS DE COMMANDE -

Les erreurs de commande arrivent lorsqu'une commande ne peut être accomplie pour certaines raisons.

Si une erreur arrive dans la commande, il n'est pas bon de continuer, aussi un message d'erreur approprié apparaît et la commande suivante est lue.

Exemple de message d'erreur :

```
*** File not found (fichier pas trouvé)
```

Les trois étoiles (***) sont d'abord affichées pour indiquer qu'il y a une erreur, puis le message s'affiche suivi du prompt normal sur la ligne suivante. Les erreurs possibles sont indiquées ci dessous.

Quand une erreur de commande arrive dans une situation particulière, un message peut apparaître. Par exemple, quand un fichier ne peut pas être trouvé sur le disque, le message "File not found" (fichier non trouvé) est affiché comme dans l'exemple ci dessus. Cependant, si le fichier est un fichier spécifié par symbole de redirection "<" (voir HELP IO à redirection et chaînage), le message sera le suivant :

```
*** Redirection error : File not found  
(erreur de redirection : fichier non trouvé)
```

Voici les types d'erreurs possibles :

- Batch file error : (erreur de fichier BATCH)

Une erreur de lecture d'un fichier BATCH a lieu, par exemple une erreur de disque et "A" (annul) a été choisi.

- Piping error : (erreur de chaînage)

Il y a eu une erreur durant une opération de chaînage, certainement en connection avec les fichiers temporaires que le COMMAND2.COM a créés. Par exemple, l'outil d'environnement n'a pas fait référence à un lecteur valide ou à un répertoire.

- Redirection error : (erreur de redirection)
L'erreur a eu lieu durant l'opération de redirection. Par exemple, un nom de fichier invalide a été spécifié après un symbole de redirection "<", ">" ou ">>", ou le fichier d'entrée spécifié n'a pas été trouvé.

- Standard input error : (erreur d'entrée standard)

Une erreur a eu lieu sur l'entrée standard d'une commande ou d'un programme, après qu'une redirection ou qu'un chaînage soit établi. Par exemple, l'entrée standard a été redirigée à partir d'un fichier et la fin du fichier a été atteinte.

- Standard output error : (erreur de sortie standard)

Une erreur a eu lieu pour la sortie standard d'une commande ou d'un programme, après qu'une redirection ou qu'un chaînage soit établi. Par exemple, la sortie standard a été redirigée vers un programme et le disque est plein.

Beaucoup de commandes agissent sur des fichiers et des répertoires, et si un nom de fichier ambiguë est donné, la commande agit sur plusieurs fichiers ou répertoires (par exemple, les commandes RENAME et COPY). Souvent une erreur arrive quand on essaye d'exécuter la commande sur un des fichiers sans y arriver sur l'un ou l'autre. Dans ce cas, le nom de fichier est affiché suivi du message d'erreur et la commande continue. Par exemple :

```
COMMAND2.COM -- File cannot be copied  
onto itself
```

(ce fichier ne peut être copié sur lui même)

Les erreurs de commande possible sont par ordre alphabétique les suivantes :

- Cannot concatenate destination file (ne peut pas concatener le fichier destinataire)
Cette erreur donnée par CONCAT, signifie que l'un des fichiers sources concaténé, est le fichier destinataire. Il n'est pas forcément mauvais, mais indique une erreur dans la commande.

- Cannot create destination file (ne peut pas créer un fichier destinataire)

Donnée par COPY, signifie que le fichier destinataire, s'il était créé, effacerait un fichier déjà existant. Celui-ci peut être un fichier source déjà connu, mais peut être un autre fichier, comme le fichier BATCH à ce moment là.

- Cannot overwrite previous destination file (ne peut écrire avant le fichier destinataire)

Donnée par COPY, signifie que le fichier destinataire, s'il est écrit, effacerait le fichier destinataire du fichier qui a été auparavant copié. Cela veut dire, que le destinataire était

un répertoire, mais que son nom a été mal écrit.

- Cannot transfer above 64K (ne peut transférer plus de 64K)

Cela ne devrait normalement pas arriver avec les commandes.

- Command too long (commande trop longue)

Une commande donnée est trop longue. Ceci n'arrive pas en tapant les commandes au clavier, mais peut arriver avec un fichier BATCH. La longueur maximum d'une commande est de 127 caractères, après le paramètre "%" de substitution.

- CTRL-C pressed (CTRL-C pressé)

La commande est interrompue par CTRL-C.

- CTRL-STOP pressed (CTRL-STOP pressé)

La commande est interrompue par CTRL-STOP.

- Directory exists (répertoire existant)

Une commande a essayé de créer un nouveau fichier ou répertoire avec un nom déjà existant.

- Directory not empty (répertoire non vide)

La commande RMDIR (RD) a essayé d'effacer un répertoire qui contient des fichiers ou d'autres répertoires. Ceux-ci doivent être tout d'abord effacés avec les commandes ERASE et RMDIR, car les répertoires doivent être vides avant d'être effacés.

- Directory not found (répertoire non trouvé)

Une commande de répertoire (ex: RNDIR) n'a

pu trouver le répertoire spécifié.

- Disk full (disque plein)

Il n'y a plus de place sur le disque, les fichiers devront être effacés et la commande refaite.

- Disk operation aborted (opération sur le disque annulée)

Erreur sur le disque, le choix "A" (Annul) a été fait, abandonnant toute la commande.

- Duplicate filename (double nom de fichier)

RENAME (REN) ou RNDIR ne peut se faire car le nouveau nom est le même qu'un fichier déjà existant. Peut également arriver avec MOVE ou MVDIR car un nom de fichier existe déjà dans le répertoire destinataire avec le même nom que le fichier ou le répertoire à déplacer.

- End of file (fin de fichier)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Environment string too long (chaîne d'environnement trop longue)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Error on standard input (erreur sur l'entrée standard)

Normalement n'arrive pas avec les commandes, signifie qu'une erreur a eu lieu quand une commande a essayé de lire à partir du clavier.

- Error on standard output (erreur sur la sortie standard)

Normalement n'arrive pas avec les commandes, signifie qu'une erreur a eu lieu quand

une commande a essayé d'écrire à l'écran.

- File access violation (violation d'accès à fichier)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- File allocation error (erreur d'allocation de fichier)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- File cannot be copied onto itself (ne peut copier le fichier sur lui même)

Avec la commande COPY, le fichier destinataire est le même que le fichier source.

- File exists (fichier existant)

MKDIR (MD) a essayé de créer un nouveau répertoire mais un fichier avec le même nom existe déjà dans le répertoire indiqué.

- File for HELP not found (fichier pour HELP non trouvé)

La commande HELP a recherché un fichier pour obtenir le texte d'aide, mais n'a pas pu le trouver. Les fichiers HELP sont normalement gardés dans un répertoire appelé \HELP sur le disque de lancement.

- File handle not open (manipulation de fichier non ouvert)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- File is already in use (le fichier est déjà en utilisation)

Une commande a essayé de modifier un fichier qui est déjà utilisé pour un autre but,

comme par exemple le fichier BATCH d'exécution courante.

- File not found (fichier non trouvé)

Une commande n'a pu trouver le ou les fichiers spécifiés.

- Internal error (erreur interne)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Invalid BDOS call (appel BDOS incorrect)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Invalid attributes (attribut incorrect)

Signifie qu'un attribut "+/-" spécifié, est incorrect dans les commandes ATTRIB ou ATDIR.

- Invalid date (date incorrecte)

La date tapée dans la commande DATE, n'est pas valable ou a été tapée dans un mauvais format.

- Invalid device operation (opération de device incorrect)

Une commande ne peut atteindre sa fonction sur l'un des systèmes device, ex : un fichier ne peut être appelé "CON".

- Invalid directory move (déplacement de répertoire incorrect)

MVDIR a essayé de déplacer un répertoire dans un de ces propres répertoire descendant, ce qui ne peut pas être fait.

- Invalid drive (lecteur incorrect)

Un lecteur n'existant pas a été spécifié.

- Invalid environment string (caractère d'environnement incorrect)

Le nom d'un outil d'environnement contient des caractères non valables. Seul les caractères valables pour les noms de fichiers, sont valables pour les noms d'outil d'environnement.

- Invalid file handle (manipulation de fichier incorrect)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Invalid filename (nom de fichier incorrect)

Un nom de fichier contient des caractères non valables. Ceci peut être un nom de fichier donné explicitement ou le résultat d'un essai de renommer un fichier avec un nouveau nom ambiguë.

- Invalid number (nombre incorrect)

Un nombre donné dans une commande contenait des caractères non numériques

- Invalid option (option incorrect)

Une lettre non valable a été donnée après un "/" sur une ligne de commande.

- Invalide . or .. operation (opération . ou .. incorrecte)

Une commande ne peut atteindre sa fonction sur les répertoires spéciaux . et .., présents au début de tous les sous-répertoires.

- Invalid parameter (paramètre incorrect)

Le paramètre pour une commande n'est pas valable pour celle-ci, de cette manière.

- Invalid pathname (nom de chemin incorrect)

Un chemin indiqué sur une ligne de commande n'existe pas ou a une syntaxe incorrecte.

- Invalid process (procédé incorrect)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Invalid time (heure incorrecte)

L'heure tapée dans la commande TIME n'est pas valable ou a été entrée sous un mauvais format.

- Missing parameter (paramètre absent)

Une commande n'a pas trouvé le paramètre attendu.

- No spare file handles (manipulation de fichier non prêt)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- Not enough memory (pas assez de mémoire)

Ce message est possible pour la commande donnée. Par exemple, un programme important, trop long pour entrer dans la mémoire ou pas assez de mémoire pour une chaîne d'environnement.

- Not enough memory system halted (pas assez de mémoire, système arrêté)

Ce message spécial d'erreur, est affiché quand MSX-DOS essaye de démarrer et trouve qu'il n'y a pas assez de mémoire pour continuer. Comme le suggère le message, il faut faire un RESET. Cela peut arriver à certain moment.

- Pathname too long (nom de chemin trop

long)

Un chemin est trop long, ou la longueur du nom de chemin donné dépasse 100 caractères, ou la longueur total d'un chemin à partir du répertoire racine jusqu'à un fichier dépasse 63 caractères.

- RAM disk already exists (le RAMDISK existe déjà)

Normalement n'arrive pas avec les commandes.

- RAM disk does not exists (le RAMDISK n'existe pas)

La commande RAMDISK a été utilisée pour voir la taille courante du RAMDISK, mais il n'y a pas de RAMDISK.

- Read only file (fichier à lecture seul)

Un essai pour modifier ou écrire sur un fichier marqué "lecture seul" a été fait. La commande DIR montre les attributs et la commande ATTRIB peut les modifier pour les rendre modifiable à l'écriture.

- Root directory full (répertoire racine plein)

Le nombre maximum fixé de fichiers dans le répertoire racine (64 ou 112) a été atteint. Les autres répertoires n'ont pas cette limite.

- System file exists (le fichier système existe)

Un essai pour créer un fichier a été tenté, qui, s'il avait été fait, écrirait par dessus un fichier marqué comme fichier système.

- Too many parameters (trop de paramètres)

Tous les paramètres qu'une commande attendait, ont été trouvés sur une ligne de com-

mande, mais il y avait encore des paramètres laissés à la fin de la ligne.

Unrecognized command (commande inconnue)

Une commande donnée était, ni une commande interne, ni une commande externe COM ou BAT, trouvé sur le chemin de recherche courant mise par la commande PATH.

- Wrong version of COMMAND2.COM (mauvaise version du COMMAND2.COM)

Après avoir exécuté un programme, le COMMAND2.COM a essayé de se recharger à partir du fichier COMMAND2.COM sur le disque et a trouvé que ce n'était pas la même version.

- Wrong version of MSX-DOS, system halted (mauvaise version du MSX-DOS, système arrêté)

Ce message d'erreur, est affiché quand le MSX-DOS essaye de démarrer et trouve qu'une partie du système est une version antérieure à celle requise. Comme le suggère le message, il faut faire un RESET. Ceci ne devrait normalement jamais arriver.

En interne, les erreurs sont représentées par des nombres d'erreurs. Les nombres correspondent aux erreurs ci dessus, démarrent à 255 et décroissent Si un nombre d'erreur n'a pas de message, il est alors affiché. Les nombres au dessus de 64, sont réservés pour les futures versions du MSX-DOS et sont appelés "erreurs système". Les nombres au dessous de 63 sont utilisables par les programmes externes du commerce et sont appelés "erreurs utilisateur". Les erreurs utilisateur en dessous de 32 n'affichent jamais de message. Les deux messages par défaut (qui ne

devrait jamais arriver avec les commandes) sont :

System error 64 (erreur système 64) et User error 63 (erreur utilisateur 63)

Ou le 64 et le 63 sont des nombres d'erreur. La seule commande qui utilise des nombres d'erreur, est la commande EXIT. Une liste des nombres actuels pour les messages du dessus existe dans la spécification T.P.I (Transit - Programme - Interface).

- MESSAGE PROMPT -

Il y a plusieurs cas où une action de l'utilisateur est nécessaire pour que le système continué son travail, notamment en insérant un disque. Aussi beaucoup de commandes peuvent être dangereuses, et un message demande de confirmer avant de continuer leur opération. Ces messages du système sont donnés ci dessous.

All data on drive A: will be destroyed (toutes les données sur le lecteur A: vont être détruites) Presser une touche quand prêt..

Ce message est donné par la commande FORMAT pour éviter un formatage accidentel. Pour abandonner la commande FORMAT, appuyez sur CTRL-C ou CTRL-STOP.

Destroy all data on RAM disk (Y/N) ?

(détruire toutes les données du RAMDISK (O/N) ?)

Une commande RAMDISK a été introduite pour installer un RAMDISK, malgré l'existence d'un RAMDISK. Si la réponse est "Y" (Oui) toutes les données du RAMDISK existant seront détruites. Une réponse "N" (Non)

ou un CTRL-C ou CTRL-STOP abandonnera la commande.

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

(le disque dans le lecteur A: ne pourra être lancé que par MSX-DOS 2) Presser une touche quand prêt..

Ce message est donné par la commande FIXDISK, qui réduit le risque de transformer un disque non MSX-DOS 2. Pour abandonner cette commande appuyez sur CTRL-C ou CTRL-STOP.

Erase all files (Y/N) ? (effacer tous les fichiers (O/N) ?)

Ce message apparaît quand une commande DEL (ERA ou ERASE) est donnée pour l'ensemble des fichiers d'un répertoire, ceci afin de réduire le risque d'effaçage accidentel important.

Insert COMMAND2.COM disk in drive A: (mettre le disque COMMAND2.COM dans le lecteur A:) Presser une touche quand prêt..

Ceci peut arriver après le lancement d'un programme et demande un disque avec le COMMAND2.COM dans le répertoire racine, présent dans le lecteur spécifié. Avec le disque système dans le lecteur et en pressant une touche, le système continuera normalement. Si le COMMAND2.COM a été copié autre part (ex: dans le RAM-DISK), alors l'outil d'environnement SHELL peut être mis pour recharger le COMMAND2.COM à partir du RAM-DISK (voir HELP ENV à outil d'environnement).

Insert batch file disk in drive A: (mettre le disque du fichier BATCH dans

le lecteur A:) Presser une touche quand prêt..

Ceci peut arriver pendant l'exécution d'un fichier BATCH et signifie que le système a besoin de lire la commande suivante du fichier BATCH et qu'il n'a trouvé qu'un mauvais disque dans le lecteur. Après insertion du disque dans le lecteur et en pressant une touche, l'exécution du fichier BATCH continuera normalement.

Presser une touche quand prêt..

Ce message apparaît quand une action de l'utilisateur est nécessaire, et est affiché normalement après qu'un autre message soit également affiché, décrivant l'action à faire. Affiché également par la commande PAUSE. Pour annuler la commande ayant créé le message, appuyez sur CTRL-C ou CTRL-STOP.

Terminate batch file (Y/N) ?
(fichier BATCH terminé (O/N) ?)

Quand le MSX-DOS abandonne une commande prématurément (CTRL-C ou CTRL-STOP) et que la commande exécutée était dans un fichier BATCH, ce message apparaît. Si la réponse est "Y" (Oui) le fichier BATCH sera abandonné. Si la réponse est "N" (Non) le fichier continuera avec la commande suivant celle abandonnée.

Snatcher



Les tests de Jeux

Articles de NEXUS

Power MSX # 13

**F.O.A Promotion
ESE ARTISTS FACTORY 1996
MSX2/2+/T-R + FM
1*720 Ko**

Ceux qui ont lu l'article sur Tilburg paru dans notre numéro 12 doivent se souvenir du nom de ce groupe. Non ? Alors pour les amnésiques et ceux à qui ce nom ne dit rien, et bien sachez qu'ESE ARTISTS FACTORY est un groupe du Japon ! Oui du Japon ! Vous voyez bien que ca bouge encore la bas !!!

Parlons maintenant de ce jeu...

F.O.A est un shoot'em up à scrolling vertical. Lorsqu'apparaît l'écran du jeu un sentiment de désolation nous emporte. Pourquoi ? Simplement parce qu'on croirait voir un jeu MSX1...

Passé ce premier point négatif, l'action peut démarquer... Et en jouant, on s'aperçoit vite que ce jeu n'est pas prévu pour MSX1 car ça bouge dans tous les coins avec une rapidité vraiment appréciable. C'est d'ailleurs le point fort de ce jeu. L'action et la jouabilité sont présent à chaque instant !

Malheureusement ceci ne nous permet pas d'avancer dans le jeu car on se fait démonter méchant par les différentes salves d'ennemis...La difficulté de ce jeu en ravira plus d'uns mais risque fort également de rebuter pas mal de monde. En plus cela est renforcé par le fait que l'on ait qu'une arme a notre disposition et celle-ci se retrouve vite impuissante face aux aliens...

De plus, je ne sais pas si la version que nous avons dénicher à Tilburg est une promo ou la version finale du jeu.

Au départ, un écran vous offre la possibilité de choisir votre premier stage mais je ne suis pas arrivé à valider mon choix. Faut-il d'abords terminer le jeu pour pouvoir recommencer comme on le désire ? Bof ! Un peu nul comme concept.

Dans le cas ou F.O.A ne serait qu'une promo, j'attend impatiemment la suite ! Au même titre que la version finale de Rona, bien meilleur que F.O.A !

En conclusion, F.O.A craint graphiquement mais peut se vanter d'avoir un degré de difficulté très élevé, en plus d'une réalisation dépourvue de tous clignotements. A voir.

**FD GAMES COLLECTION
FUTUR DISK 1996
MSX2/2+/T-R + FM + AUDIO
2*720 Ko**

Future Disk, groupe bien connu pour son disk mag à proposé à Tilburg une compilation de ses meilleurs jeux parus dans leurs disks-mags.

Le tout tient sur 2 disks et on à droit a un petit paquet de softs bien sympa.

Voyons d'un peu plus près de quoi il en retourne...

Après un petit message en PCM (pour Turbo-R, merci !), on accède au menu.

Ce dernier nous propose de choisir parmi Junker Squad, Betonvraete, Revolve Revolution, Souren Look Alike #3 et Little Programs...

Testons-les dans l'ordre...

Junker Squad

Ce petit jeu qui semble tout droit sorti des entrailles de Konami remet en selle le mythe Snatcher... Il n'est absolument pas question de jeu d'aventure ou de RPG mais d'un jeu de tir style Teacher Terror. Armé d'un pistolet, vous devez dégommer les robots Snatcher qui apparaissent sur des cibles.

C'est très bien réalisé, les musiques SCC rappellent le bon temps de Snatcher et les graphx sont pompés du jeu...

Vraiment très sympa. Bon carton..nostalgique !!!

Betonvraete

Derrière ce nom incompréhensible se cache une course à pied ! Nous avons le choix de courir contre un pote ou contre l'ordinateur dans un parcours semé d'embûches.

Les sprites des coureurs sont énormes (6,5cm de haut sur un écran 14") c'est très bien dessiné et plein d'humour.

On se lasse vite mais la joie de bousiller le pad comme avec Hyper Sport & compagnie vous y fera rejouer !

Revolve Revolution

A l'inverse de ce qu'on a pu voir précédemment, Revolve Revolution n'est pas un jeu mais un utilitaire de dessin pour screen 5.

Vous pouvez charger un image en *.GE5 (DD-Graph) et faire toute sorte de rotation. Bien sûr, vous pourrez la sauvegarder ! La gestion se fait au clavier avec les touches F1 et F2...

Très fun !

Souren Look Alike #3

J'ai rein capté, c'est tout en Hollandais. Passons.

Little Programs

Cette rubrique contient quelques petits jeu sympa comme SDAmiga qui vous permet de détruire un Amiga 3000 comme dans Sd-Snatcher, Tactom qui est une espèce de jeu des dames ou encore Hit'm qui vous offre la possibilité de taper sur des tronches qui sortent de 9 trous avec un marteau. Amusant mais court.

Le disk 2 contient quand a lui 2 jeux très sympa.

On y trouve un Black Jack Très réussi ainsi que le Street Snatch testé dans Power MSX numéro 9...

Quel dommage que ce jeu n'est pas été développé !

Dans l'ensemble, on ne peut qu'être enthousiaste à la vue de cette compil. L'initiative est excellente et j'espère en voir un deuxième volet rapidement!

Du tout bon !



TOP 5 Jeux de SNATCHER

- 1 - MATCH MANIAC de Abyss
- 2 - SONYC Promotion de Analogy
- 3 - BOMBERMAN de Paragon
- 4 - PUMPKIN ADVENTURE 3 de U-max
- 5 - TETRIS 2 de Ram

La boutique MSX

Toutes les news disponibles...

- IMPORTATION DE LOGICIELS MSX -

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
PINEXS	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	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
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
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
M.I.F	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 MSX -

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	200 F	GRAPHIC 9000	1450 F
MOONSOUND	1250 F	DISQUETTES DD VERBATIM X10	45 F
INTERFACE SCSI	525 F	INTERFACE IDE	350 F
LECTEUR INTERNE 720 Ko	375 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
INTERFACE SCANNER	450 F	S-RAM 256 Ko AVEC SCC	300 F
SCANNER PC POUR MSX	450 F	SLOT EXPANDER X4	875 F

Power MSX distributeur MSX & PC

- PC-COM PENTIUM CD6 -

Configuration comprenant :

- Carte mère PENTIUM PCI 256 Ko cache pipe line
- chipset INTEL 82437FX TRITON
- Bios Flash 1 Mo - Intel Processor Integrator
- 8 Mo de Ram EDO 60ns extensible à 128 Mo
- lecteur 3 ½ 1.44 Mo
- disque dur 1.3 Go 8ms PIO MODE 4 - 16.6 Mo/s
- carte contrôleur disque PCI EIDE / FAST IDE 22 Mo/s
- Mini-tour 5 emplacements 200 Watts
- clavier 105 touches spécial WINDOWS 95
- moniteur SUPER VGA COULEUR 15 MPR-2
1024*768 Non Entrelacé pitch 0.28mm
- SVGA PCI 64 bits 1Mo ext 2Mo CIRRUS 5436
- 2 ports série 16550 / 1 port parallèle EPP
- souris compatible MicroSoft Type II
- lecteur de CD-ROM 6X GOLDSTAR

- MATERIEL PC POUR MSX -

- MINI - TOUR : 300 F
- CD-ROM IDE 4X : 300 F
- CD-ROM IDE 6X : 471 F
- CD-ROM IDE 8X : 982 F
- CD-ROM SCSI 4X : 800 F
- CD-ROM SCSI 6X : 1450 F
- DISQUE DUR IDE 540 Mb : 850 F
- DISQUE DUR SCSI 540 Mb : 1250 F
- LECTEUR SYQUEST IDE EZ-135 Mb : 900 F
- LECTEUR SYQUEST 270 Mb Externe SCSI : 1800 F
- LECTEUR ZIP Externe SCSI 105 Mb : 1100 F
- CARTOUCHE SYQUEST 135 Mb : 120 F
- CARTOUCHE SYQUEST 270 Mb : 300 F
- CARTOUCHE 105 Mo pour ZIP : 110 F

- Configuration MSX -

1/ IDE :

- Mini tour + Syquest 135 Mb + Cd-rom 4X : 1500 F
- Mini tour + HD 540 Mb + Cd-rom 4X : 1250 F
- Mini tour + Cd-rom 4X : 600 F
- Mini tour + Syquest 135 Mb : 1100 F
- Mini tour + HD 540 Mb : 1000 F

2/ SCSI : Nous consulter !

- PRIX -

- PENTIUM 100 : 6029 F
- PENTIUM 133 : 7224 F
- PENTIUM 150 : 7948 F
- PENTIUM 166 : 8792 F

- OPTIONS -

- Moniteur Goldstar 14 : - 350 F
- Moniteur Goldstar 17 : + 1800 F
- Moniteur Goldstar 20 : + 5500 F
- 8 Mo EDO : + 350 F
- Cd-Rom 8X : + 350 F
- Sound Blaster 16 PnP : + 450 F
- Sound Blaster AWE 32 PnP : + 1400 F
- Modem 28800 externe PnP : + 1115 F
- Matrox Millenium 2 Mo : + 1200 F

- MATERIEL PC -

- CD-ROM IDE 6X : 471 F
- CD-ROM IDE 8X : 982 F
- CD-ROM SCSI 6X : 1450 F
- DISQUE DUR IDE 1.3 Go : 1200 F
- DISQUE DUR SCSI 1.1 : 1500 F
- SIMM 4 Mo 32 Bits : 180 F
- SIMM 8 Mo 32 Bits : 350 F
- SIMM 16 Mo 32 Bits : 900 F
- SIMM 4 Mo EDO 32 Bits : 180 F
- SIMM 8 Mo EDO 32 Bits : 350 F
- SIMM 16 Mo EDO 32 Bits : 900 F
- Sound Blaster 16 PnP : 450 F
- Sound Blaster AWE 32 PnP : 1400 F
- Matrox Millennium 2 Mo : 1600 F
- Moniteur 14p Goldstar : 1731 F
- Moniteur 15p Goldstar : 2039 F
- Moniteur 17p Goldstar : 4209 F
- Moniteur 20p Goldstar : 8081 F

PRIX TTC, hors frais de ports pour les pièces PC, les configs PC et les configs MSX.

Les prix des configurations PC/Msx et du matériel est sans cesse à la baisse... Il vaut mieux téléphoner pour les prix !

SNATCHER

Les tests de Démos

Articles de NEXUS

Power MSX # 13

NEAR DARK 2 «1/2»
NEAR DARK 1996
MSX2/2+/T-R + FM + AUDIO
1*720 Ko

Je vous avais présenté ce Music-disk dans notre précédent numéro de Power. En voici le test !

Après une petite intro sympathique on accède au replayer qui représente un Jugde-Box...des années 50. J'aurais préféré un ibg chargeur CD mais bon, je vais pas en faire un caca nerveux

Ce Music-disk contient pas moins de 34 musiques plutôt bien balancées avec un nouveau morceau d'Illusion City ! Ce n'est pas LE morceau mais il vaut le détour, au même titre que les autres musiques d'ailleurs.

La majorité de ces musiques sont signé "Meits" qui fait son bonhomme de chemin en devenant de plus en plus une référence sur la scène musicale MSXienne !

Mais ce qui fait extrêmement plaisir, c'est d'apprendre que Meits n'a pas fait ce Music-disk tout seul. Se sont joint a lui Johnny Hassink, Chip et Dos que je ne connaissais pas auparavant. Et croyez-moi, ils touchent aussi ces gars là !

La suite promet ! En tout cas, un produit signé Near Dark est un gage de qualité, alors n'hésitez pas !



THE ORBIT
IMPULS Corp.
MSX2/2+/T-R + FM + AUDIO
1*720 Ko

Je vous avais également présenté ce Music-disk dans notre numéro 12... Voilà de quoi il en retourne...

Ce groupe aura mis 5 mois pour accoucher de cette demo. Et croyez-moi il n'a pas accouché d'une souris !

En effet, le replayer ou plutôt les replayers vous permettent de goûter aux délices auditifs de 65 musiques ! Sympa, non ?

Au départ, un menu vont permet de choisir entre une rubrique info qui vous présente rapidement la démo et qui contient les crédits ainsi que les greetings, une rubrique UU sur laquelle je reviendrais plus tard et le fameux replayer.

Ce dernier se compose d'une vue de la terre (relativement moche comme image, il aurait fallu la retravailler !) et du sélecteur de musiques, d'équaliseurs, de soundchips et de fréquence (50/60Hz). C'est à mon goût trop simple et surtout déjà vu !

Le replayer UU est par contre beaucoup plus sympa ! Vous sélectionnez une musique parmi la liste des 65 (pas très pratique, mais bon...) et après vous sélectionnez un effet pour la musique. Ces derniers sont au nombre de trois. Vous choisissez soit une animation de 9 triangles en 3D faces pleines (moyen), une animation d'une figure géométrique linéaire (pas mieux) ou l'effet Total Chaos qui est ni plus ni moins une image avec le titre de l'effet qui change de couleur a chaque BPM (Beat par Minute)...Très fun comme effet !

The Orbit ne rentrera pas dans les annales du MSX mais cette demo peut se vanter de proposer une

réalisation correcte et soutenue par 65 musiques très agréables !

**MUSIC POWER # 1
DATA X 1996
MSX2/2+/T-R + FM + AUDIO
1*720 Ko**

Nouveau venu sur la scène MSXienne, (qui a dit que le MSX était délaissé ? quelqu'un veut que je le prenne pour un monstre de Doom ?) ce groupe présentait 2 réalisations dont Music Power # 1.

Ce nouveau Music disk n'a rien de révolutionnaire mais pourtant on s'y attarde...Alors que franchement, il n'y aurait pas de quoi ! Tout a été programmé en basic, c'est le premier music-disk du groupe...mais pourtant...

Tout commence par une image d'un sous marin bercée par la musique d'U96 "Das boot"... Ca débute en 50Hz mais une petite pression sur la touche F1 passe le tout en 60Hz et ça repart de plus belle ! Un petit coup sur Space et le menu apparaît et en avant le replayer !

Ce dernier est vraiment très sommaire mais il a le mérite de nous proposer 30 musiques excellentes dont un très bon "Remix" !

L'ensemble est simple, clair mais surtout efficace...pour du basic ! Excellent travail ! Vivement la suite !

Dans Music Power, on a également droit à une promo de leur deuxième production dont voici le test...

**SAMPLE DISK 2.10
DATA X 1996
MSX2/2+/T-R + AUDIO
1*720 Ko**

Mais qu'est-ce que donc que ce disk ? tout simplement un disk plein à craquer de samples ! Exactement 91 si je ne me suis pas trompé ! Des Samples mais pour quoi faire ? Et bien pour les utiliser avec une musique dans Moonblaster 1.4 ! Vous trouve-

rez des sons, mais alors des sons ! Tzac boum, Tzac boum d'enfer !

Je sais qu'à l'heure du Moonsound, travailler encore avec Moonblaster 1.4 c'est ringard mais on peut encore faire des trucs sympa en stéréo !

Et puis en plus vous savez quoi, c'est du Domaine Public donc c'est gratos et on peut utiliser les samples dans ses propres musiques sans avoir de comptes à rendre à personne !

Merci, merci et encore merci ! Bravo DATA X !

**BEST OF MEITS # 1 & 2
MEITS 1996
MSX2/2+/T-R + MOONSOUND
2*720 Ko**

Je sais, je vous ai déjà présenté ces deux réalisations dans le numéro 11 mais je recommence ! Pourquoi ? Parce que c'est en Moonsound !

En stéréo, c'était déjà génial ! Mais en Moonsound c'est hallucinant ! P..... ce son mais ce son ! Raaah, lovely ! Surtout Frikandel Special qui est absolument génial !

Bravo a Meits ! A posséder absolument. Demos non remboursées par la secu. Je dit ca au cas ou...

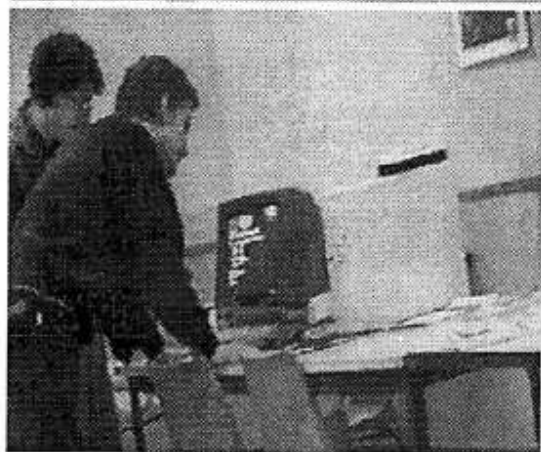


Courcelles sur Nied

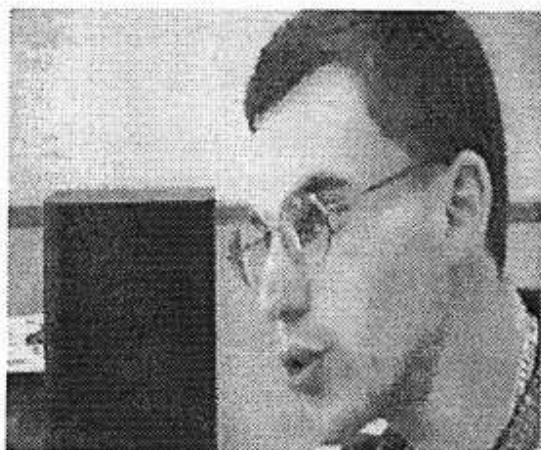
le 4 mai 1996

RÉSUMÉ DE PROFIL

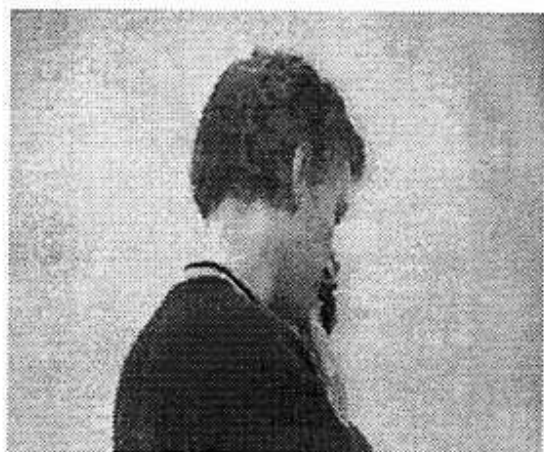
PHOTOS : SNATCHER & PROFIL



NOLDAS & BIACCHI Hervé
*MSX TURBO R 1Mo avec lecteur SCSI
SYQUEST 270 Mo*



PACHA en pleine discussion...



NOLDAS

Si la date de la réunion convenait au départ à une grande majorité de MSXiens, progressivement, des désistements se sont faits connaître. Le nombre de participants s'est cependant élevé à quinze.

Du côté de la buvette, cela a fait plus de sandwiches et de boissons pour les présents. Le service était compris dans le prix. La participation pour la location de la salle n'a pas été augmentée pour autant. Power MSX s'est chargé de la différence.

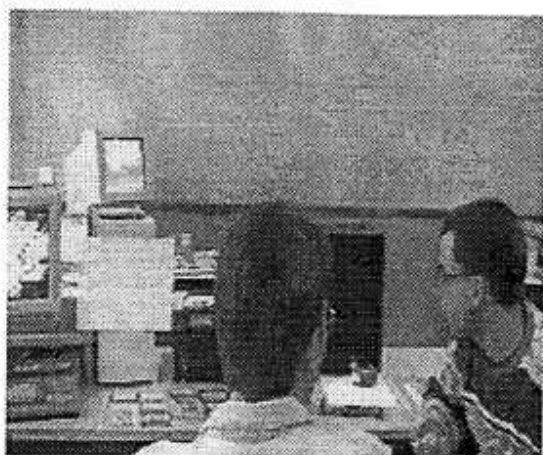
En démonstration, toutes les nouveautés de Tilburg traînaient à droite et à gauche dont MIF et les démos présentées par Power MSX en Hollande.

Au niveau matos, malgré les absences de Frank, Jipé et Martial, 4 turbo R + disques durs de 105 Mo et 270 Mo en SCSI + HBI-V1, Moonound, Slot Expander étaient visibles. En matériel moins < démodé >, Christophe avait ramené son PC pour présenter l'ébauche final de son CD PC remplis de programmes MSX.

Ca fait plaisir de voir de la vrai micro informatique, un vrai avenir pour l'ordinateur au lieu de vieilles bécanes poussives, mais je m'égare...

En vente, il y avait des revues MSX diverses, jeux, démos, imprimante couleur, Moonound,...

Et au passage je voudrais remercier et féliciter Bintz Jean pour son excellent travail avec Dynamic Publisher pour sortir en français des manuels de logiciel de dessins (Halos surtout).

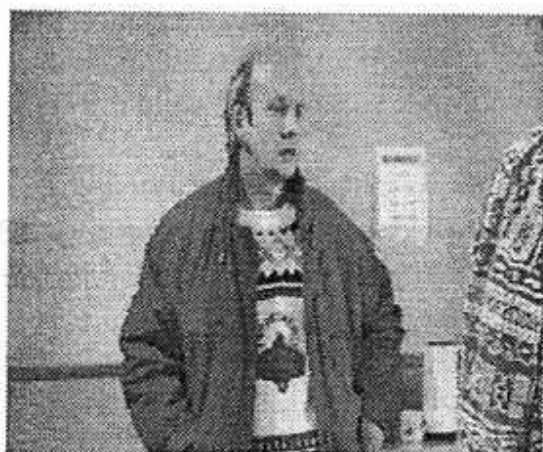


STAND POWER MSX

*Moonsound, Slot Expander, Turbo R,
Boitier Midi, les nouveautés de Tilburg...*



**Le fils de Vincent FORTE
THIERRY François**



VANCASTEREN Roger

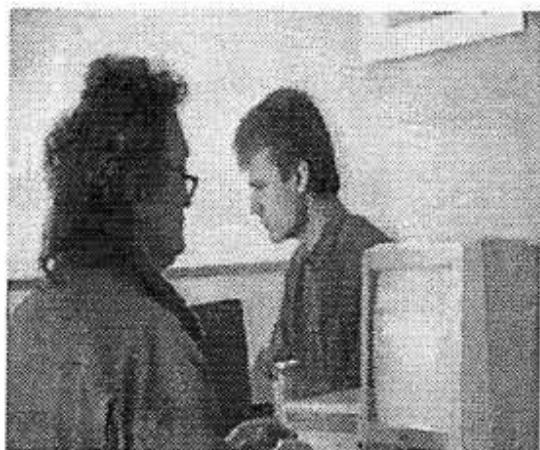


Présentation de magazines étrangers

*MSX-Viper, MSX-Spirit, Lehenak MSX,
Club MSX Hnostar...*



NEXUS



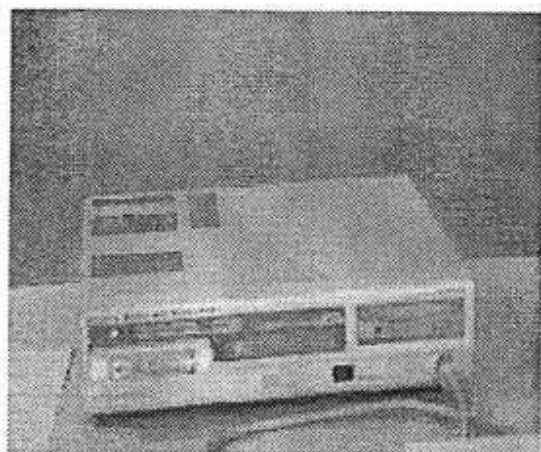
REGNAULT Alain & PROFIL

La qualité de ses manuels est génial. On voit que beaucoup de temps a été consacré à la rédaction et aux illustrations des différentes pages.

PROFIL

Pour les personnes intéressées voici l'adresse de Jean :

*Bintz Jean
25, rue de Kopstal
8284 Kehlen
Luxembourg*



SONY 700 F / 2+ / 1 Mo

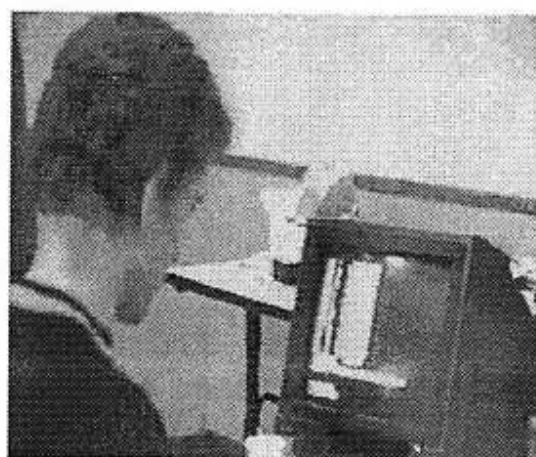
Je tiens à remercier toutes les personnes qui sont venues. Je vous donne rendez-vous le 19 octobre 96 pour la quatrième rencontre MSX.



Snatcher



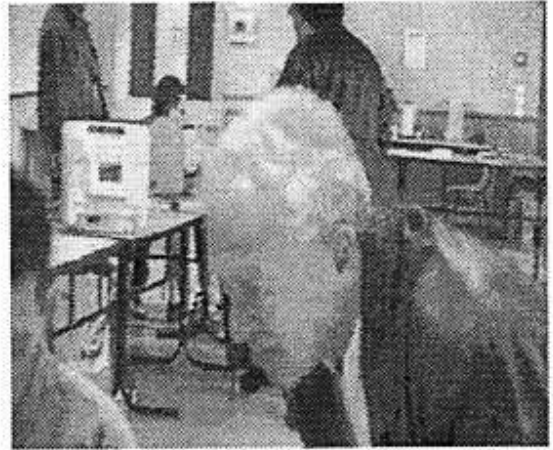
**Nexus finissant le numéro # 12
de Power MSX**



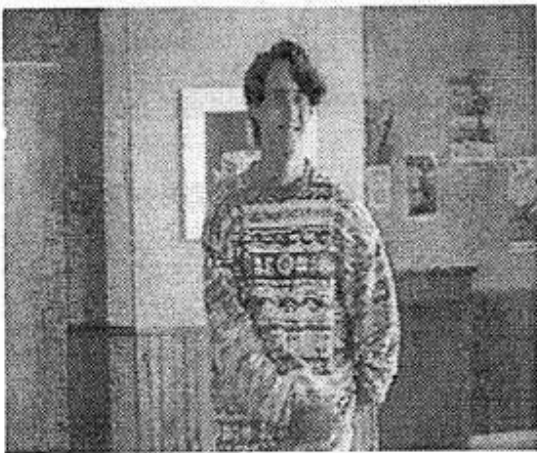
NOLDAS en action...



FORTE Vincent



BINTZ Jean



SNATCHER



Bintz Jean et Nexus travaillant sur le numéro # 12 de Power MSX

Daziboa

Article de NEXUS

Bonjour à tous ! C'est avec grand plaisir que je vous retrouve ce mois-ci au travers de ce Daziboa.

J'ai dû faire l'impasse sur cette rubrique dans le dernier numéro pour vous conter notre périple à Tilburg (apparemment personne s'en est plaint ! Et d'ailleurs qui s'en plaindrait, actualité et nouveautés obligent !)

Sachez d'entrée de jeu qu'il en sera de même pour Zandvoort ! Pas de Daziboa pour le numéro 14 ou 15 ! Alors si vous avez des questions, n'hésitez pas à me les envoyer mais vous devrez attendre quelques temps avant d'avoir une réponse... Néanmoins si quelque chose vous turlupine ou vous empêche de dormir, vous pouvez m'appeler au numéro suivant: 89/07/17/31 à partir de 19h00 en semaine et 13h00 le week-end.

Enchaînons maintenant avec des problèmes que vous avez peut-être déjà rencontrés et qui concernent la compatibilité de certains logiciels avec votre MSX.

Pascal R m'a mis la puce à l'oreille avec 3 jeux récents

qui ne tournent pas sur son MSX2 HB500 de Sony. Il s'agit de Ducktales, Not Again! et Bet your life.

Pour ces 3 jeux, je pense qu'il s'agit d'un problème de programmation (le logiciel ne reconnaîtrait pas le HB500) et non d'un problème relatif au HB500 lui-même, car d'autres softs tournent sans problèmes.

Ce qu'il faut savoir c'est que toutes les nouveautés qui sortent sont testées avec les machines du bord, à savoir les MSX2 personnels des programmeurs. Et comme il s'est plus vendu de Sony 700 ou de Philips 8235 et/ou 8250 que de Sony 500, il n'est pas évident d'avoir accès à un 500 ou un 900 pour tester un logiciel.

Tous les MSX2 étant compatibles entre eux, il y a un postulat de base qui veut que tous les jeux ou logiciels qui tournent sur un Sony 700, tournent également sur un HB500 ou un HB900, sans parler des Philips !

Et pourtant ! Souvenez-vous des pokes relatifs aux MSX2 Sony et Philips qui étaient indispensables pour faire tourner une megarom ! Et il en est de même avec le Turbo-r ! La

compatibilité n'est pas évidente...

Alors je lance un appel à tous ceux qui ne peuvent pas faire tourner un logiciel sur leur ordinateur afin de faire un recensement de jeux non compatibles sur telle ou telle machine...

Nous en avertiront les différents éditeurs et groupes...

Quelques règles simples sont à effectuer avant de vociférer sur un logiciel qui plante:

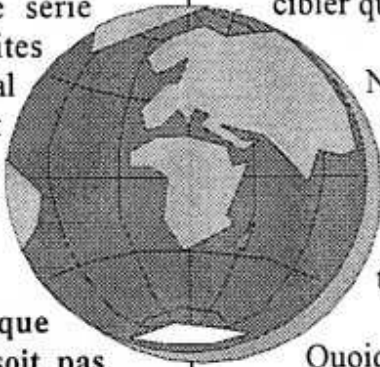
1- Vérifiez qu'il n'y a pas de pokes incompatibles avec votre machine.

Si vous trouvez un `Poke&HFFFF,&HFF` dans un programme basic pour une version Philips, changez ce dernier par `Poke&HFFFF,&HAA`. Et inversement pour une version Sony... (N'oubliez pas de faire une copie avant de vous balader dans un programme, vous risquez de tout planter, celui-ci devant marcher avant que vous veniez y fouttre la zone !)

2- Assurez-vous que votre lecteur de disk ne soit pas

défaillant.

Faites une copie d'une disk comportant une série d'image et faites tourner l'original puis la copie et vérifiez qu'il n'y a pas de différence.



3- Vérifiez que votre disk ne soit pas HS. Commencez à en faire une copie et si un message du style "Disk error" s'affiche à la lecture, votre disk risque d'avoir mal à la gueule...

Cette liste de précautions n'est pas exhaustive, loin de là, mais c'est ce que je fais dans un premier temps. Et les problèmes que j'ai pu rencontrer jusqu'à présent étaient du à un lecteur de 700 d'origine dont la tête de lecture s'était décollée ainsi qu'à quelques pokes mal placés...

Passons maintenant au sondage paru dans le numéro 12...

Je ne sais pas si le soleil vous a empêché de prendre un stylo mais en tout cas, vos réponses au sondage n'ont pas encore défoncé ma boîte aux lettres...

J'aurais la même réflexion que l'an passé... Les vacances ont la sale habitude de tout faire oublier

(heureusement ! Mais quand il s'agit du mag, faites un p'tit effort !) et vos préoccupations MSXiennes n'atteignent pas le doux sable chaud qui doit bercer votre dos alors que votre regard doit cibler quelques belles créatures... Ok, ok ! Moi c'est pareil !

Néanmoins, faites un geste ! Nous avons besoin de vos remarques et de vos critiques et pourquoi pas de vos encouragements (ça fait plaisir, Merci !) pour aller de l'avant, pour aller toujours plus loin, toujours plus haut..."sur la voix du mellow..." TaTa tsoin tsoin...

Quoiqu'il en soit, j'ai déjà eu 4 retour de sondage. Alors merci à Frédéric HALLIER (tes encouragements nous vont droit au coeur et tiens toi bien, d'autres interviews de Cas sont prévu à Zandvoort !!!!), à Jean-Michel RASCALOU, à Pascal ROUSSEL ainsi qu'à l'inconnu de St Raphael (Mettez votre adresse au dos de l'enveloppe ! Merci !)

Quand aux autres, I'm waiting for your letters...

Pour ce qui est du sondage, sachez que Frédéric HALLIER a gagné une photo collector de Tilburg car il a été le premier à répondre...

Un jeu est à gagner pour le 25ieme sondage que je recevrais...

Sur ce, avis aux amateurs...et à bientôt !

Bye !



ANNONCES, LES EXPOS MSX

Vds disquettes MSX : 150 FF les 50, 300 FF les 100 et 500 FF les 200, Music- Module 256 Ko de samples avec boîte et notice : 500 FF, Fm-Pak avec boîte: 300 FF, Fm-Pak Stéréo Hollandaise : 300 FF, Music-Module : 350 FF. Cherche MSX turbo R FS A1 GT.

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 FS A1 ST pour environ 2000 FF.

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

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

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

Vds cartouches Monkey Academy : 50 FF, Nemesis 2 (boîte anglaise) : 100 FF, The Maze of Galious : 80 FF, Pengouin Adventure : 80 FF, Nightmare : 60 FF et The Goonies : 60 FF.

M. CARRION Rodolphe
14, rue du Commerce
91280 Saint Pierre du Perray
tél : 60 - 75 - 19 - 10

Vds Originaux MSX1, 2, 2+ & Turbo R. (Aleste, Fray, Paroduis, Quarth, Hydlide 3, Xak 2, The Tower of Cabin...)

Liste contre un timbre.

M. HALLIER Frédéric
Doumely - Begny

08220 Chaumont Porcien
Tél : 24 - 72 - 24 - 96

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

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

Séme MSX COMPUTERDAG - Zandvoort

Samedi 21 septembre 1996 de 10h à 17h.

Adresse :

MSX COMPUTERDAG
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
Hollande

COURCELLES SUR NIED

Samedi 19 octobre 1996

Adresse :

Salle des fête de Courcelles sur Nied

POWER MSX # 14

- Test de l'émulateur FMSX pour PC.
- Les News.
- Le MSX en Corée.

....



interface SCSI

Article de Noldas

(c) MSX Club Gouda

MSX 2 avec DOS 2
Turbo-R, un slot de libre

Qui n'a jamais rêvé de pouvoir utiliser un disque dur depuis son MSX ? C'est possible depuis quelques années, et de nombreuses interfaces on déjà été proposées (notamment par HSH Computer-vertieb). L'interface testée dans ce numéro est l'un des dernier modèles sorti, et permet de connecter des disques durs au standard SCSI. Le problème majeur des DD (j'emploierai dorénavant DD pour Disque Dur) SCSI est leur prix qui est toujours plus élevé que celui des mêmes DD en IDE. Le gros avantage est la simplicité d'emploi de ceux-ci, et le fait de pouvoir en connecter plusieurs sur une même interface (je reviendrai là-dessus par la suite).

L'interface se présente sous la forme d'une cartouche de taille normale, pourvue à son sommet d'un connecteur SCSI nappe interne standard (50 câbles). Les connecteurs SCSI externes sont plus pratiques (ils ne sont pas en nappe), mais ne font que 25 broches. Il est toutefois possible de se bricoler une interface SCSI 25 vers 50 broches assez facilement (écrire à Power pour ceux que le schéma intéresse), afin de brancher des lecteurs externes qui sont déjà alimentés. Sinon, vous devrez soit vous bricoler une alimentation 5V-12V, ou bien plus simplement acheter un boîtier PC (300 FF) dans lequel vous pourrez aussi caser un slot expander ou un lec-

teur de CD-ROM. Cette solution me paraît la plus judicieuse et la plus économique (de plus vous ne risquez pas de cramer votre DD !!).

Normalement, tout type de DD SCSI-1 et SCSI-2 devrait fonctionner avec l'interface (des doutes sont émis dans la notice au sujet du Wide-SCSI). Ceci n'est cependant pas toujours vrai : les DD Maxtor (SCSI-2) notamment refusent de tourner et se bloquent en écriture ! Nous ne savons pas si le problème vient de l'interface ou du DD... Evitez aussi les DD au format 5 pouces 1/4 qui sont très vieux et posent pas mal de problèmes. La ROM v1.5 ne fonctionne pas très bien avec les MSX 2 boostés à 7 Mhz. Il vaut mieux, sur ces machines, utiliser l'ancienne ROM v 1.0.

De toute façon, il est inutile d'acheter un DD d'une capacité de plus de 480 Mega octets, vous ne pourriez pas utiliser le reste (mais cela tournerait quand même !). Une bonne solution est d'utiliser un DD a cartouche. Les DD SyQuest 270 et 135 megas fonctionnent parfaitement sur MSX, ainsi que les IOMega.

Une fois votre DD branche, il ne vous reste plus qu'à le partitionner et à le formater avec les utilitaires fournis. Problème avec les vieilles versions de l'interface : pour tout faire tenir sur une disquette (il y a une doc complète sur le standard SCSI !), les programmeurs ont formaté la disquette en 800 Ko.

Elle est donc illisible (et non bootable) avec un MSX standard. J'ai du utiliser un PC pour transférer uniquement les programmes utiles sur une disquette 720 Ko normale.

Sinon, c'est quand même du beau boulot de la part du MSX Club Gouda : le setup intégré dans la ROM de la cartouche reconnaît automatiquement tous les périphériques SCSI connectés et affiche leur nom à l'écran. Il vous est également possible dans ce setup de choisir le numéro d'identification de



l'interface (allant de 4 à 7) et celui du DD (de 0 à 3). Attention : vérifiez bien que le numéro d'identification de votre DD est bien le même que celui positionné par les switches de celui-ci ! Il est également possible de basculer le mode Multiple HDD (si vous desirez connecter plusieurs DD a votre MSX) et le type de partitions (étendue ou non). Les partitions étendues permettent d'adresser 480 megas octets de données au lieu de 192 auparavant. On peut aussi ne pas installer les DD en appuyant sur GRAPH (pratique pour partitionner les DD ou pour démarrer des jeux en disquette !).

Le point fort du SCSI intervient ici : vous pouvez connecter votre PC favori (heum!!) sur le même DD que votre MSX, ceci en même temps !! Et la ça devient assez génial : vous pouvez par exemple programmer sur PC et tester directement sur MSX, compresser-décompresser des fichiers, traduire

des images avec BMP2MIF (un peu de pub au passage...) et vérifier le résultat immédiatement, défragmenter une partition, etc... Attention cependant à ne pas installer d'antémémoire disque (DOS2CASH sur MSX, Smart Drive sur PC), vous planteriez à coup sûr votre système. Il vous suffit de spécifier un numéro SCSI différents de celui de l'interface NOVAXIS sur votre carte PC, et de brancher les terminateurs SCSI correctement (votre carte PC se branchant sur le même câble que l'interface et le DD).

Les programmes fournis avec l'interface sont les suivants :

NFDISK.COM permet de partitionner votre DD. La taille maximale d'une partition sur MSX est de 32 megas octets. Attention, avec des partitions de cette taille, un cluster fait 8ko (cela veut dire que n'importe quel fichier texte, même de 10 octets, occupera tout de même 8ko réel sur le DD !). Une bonne interface utilisateur. Ça marche bien, rien à redire ! (faites tout de même gaffe : recréer une partition efface toutes les données de l'ancienne).

HOSTID.COM vous donne le numéro SCSI du DD actif.

MAP.COM vous permet de gérer les partitions étendues. C'est ce programme qui vous permet d'accéder à 480 megas. Vous spécifiez la lettre du drive logique (de A: à F:, G: et H: étant les deux lecteurs de disquette) et le numéro physique de partition. Simple mais efficace.

NDSKFM.T.COM permet d'effectuer un formatage de bas niveau sur votre DD. Vous n'aurez nor-

malement jamais à utiliser ce programme, les DD SCSI étant formatés en usine.

OLDFDISK.COM est une vieille version de NFDISK.COM, qui offre cependant un peu plus de possibilités, mais qui est beaucoup moins pratique et belle.

SCANID.COM affiche la liste de tous les périphériques SCSI connectés.

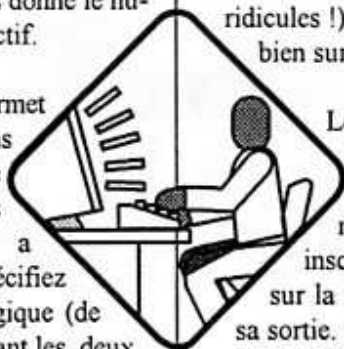
LOCK.COM et UNLOCK.COM permettent de verrouiller et déverrouiller les DD éjectables ou les CD-ROMs.

DOS2CASH.COM est un utilitaire d'antémémoire disque. Ce programme accélère les accès à votre DD en gardant en mémoire les données lues. La version fournie est la 1.22, qui est hyper complète et puissante, mais elle comporte quelques bugs (il faut dire qu'elle est prévue à l'origine pour l'interface SCSI japonaise). Evitez de l'utiliser si vous programmez ou manipulez des données importantes. DOS2CASH fait également planter l'indispensable DIRSORT.COM (non fourni mais freeware). De plus, les DD actuels étant tellement rapides, le gain de temps n'est pas toujours fantastique.

La cartouche ajoute également de nouvelles fonctionnalités au MSX-BASIC :

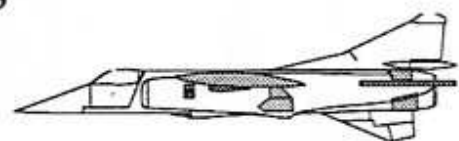
CALL SLOW - Turbo-R seulement : passe en mode Z-80
 CALL MEDIUM - Turbo-R seulement : passe en mode R800 ROM
 CALL FAST - Turbo-R seulement : passe en mode R800 RAM
 CALL MAP - Evite les problèmes mappers du DOS 2
 CALL MAP2 - Idem, mais version plus récente
 CALL HOSTID (variable) - Récupère le numéro de l'hôte SCSI courant (interface)
 CALL TARGETID (variable) - Récupère le numéro de la cible SCSI courante (DD)
 CALL SETHOSTID (variable) - Positionne le numéro de l'hôte courant
 CALL GETTARGETID (variable) - Positionne le numéro de la cible courante
 CALL INQUIRY (variable, chaîne, chaîne, chaîne) - Récupère des infos sur un périphérique SCSI.

Voilà, que vous dire de plus, sinon qu'une fois que l'on a goûté au DD, on ne peut vraiment plus s'en passer ! Que ce soit pour les jeux (avec HDD-EMU, il est même possible d'émuler des jeux en disquette sur votre DD, pour un maximum de rapidité, nous reviendront sur cet utilitaire dans un prochain numéro de Power), la programmation (les temps de compilation deviennent ridicules !), le graphisme pour stocker des milliers d'images (au format MIF bien sûr !) sur une partition.

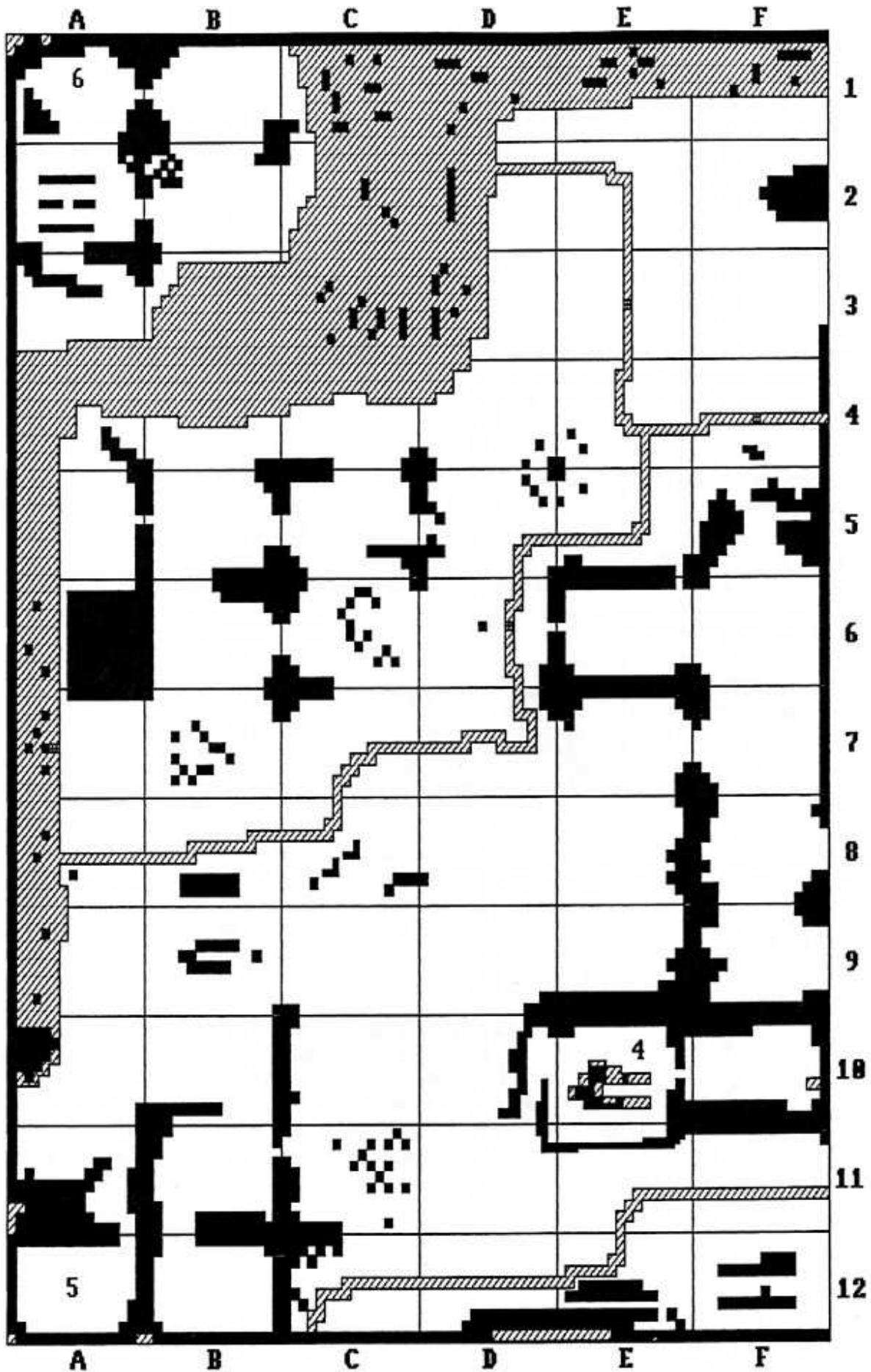


Le seul regret que je puisse avoir est que l'EPROM est soudée sur la carte. Un socle aurait été plus pratique pour pouvoir installer les versions plus récentes du BIOS (il paraîtrait à ce sujet que les nouvelles interfaces IDE comporteront une ROM flash, ré-inscriptible de façon software). Nous n'avons pas encore trop d'infos sur la nouvelle interface IDE, mais Power vous tiendra au courant de sa sortie. (Zandvoort au plus tard !)

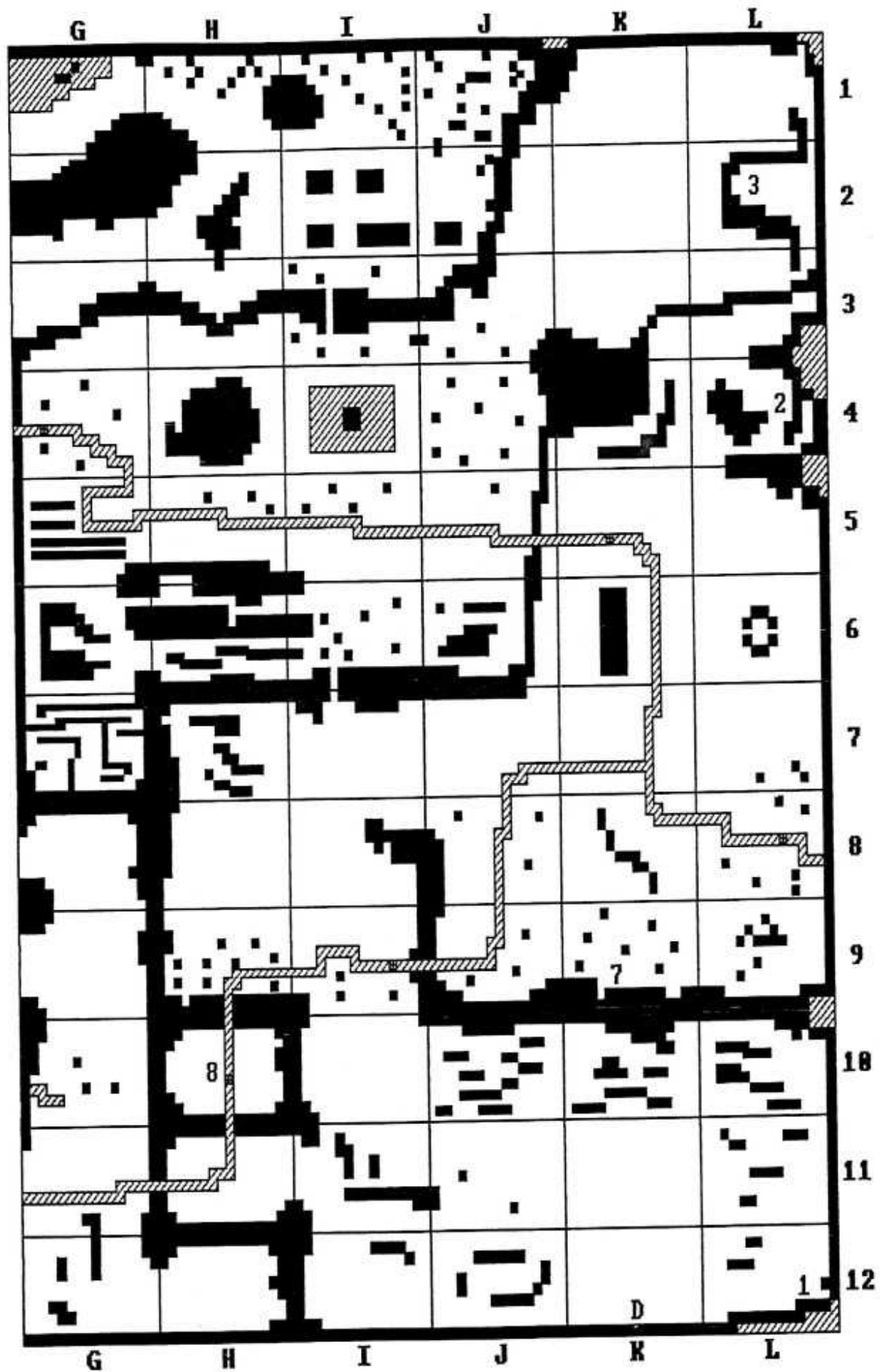
NOLDAS



GOLVELLUS



GOLVELLIUS



FR ED