

CE BIMESTRE: MAD MAX

- Des softs à 200 à l'heure
- Une revue de presse éclair !!!
- Du Freeware qui carbure et des clubs qui en veulent . . .

Astiquez les chromes, faites le plein . . .

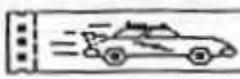
SIMUL: DARK FUTURE . . .

**CA VA FAIRE MAL DANS
LES VIRAGES . . .**

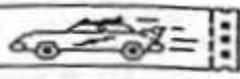


Numéro - 3 - BIMESTRIEL APERIODIQUE - 10 frs.





SOMMAIRE



SOMMAIRE	PAGE	1
EDITOR.	PAGE	2
NEWS	PAGE	3
GREATEST DRIVER	PAGE	4
TESTAMENT.	PAGE	5
TESTAMENT.	PAGE	6
BARBARIAN.	PAGE	7
HERZOG	PAGE	8
FLOPS.	PAGE	9
FREEMARE	PAGE	10
DIGITS	PAGE	11
DIGITS	PAGE	12
TECHNIQUE.	PAGE	13
TECHNIQUE.	PAGE	14
TECHNIQUE.	PAGE	15
MUSIQUE.	PAGE	16
CLUBS.	PAGE	17
P. A. GRATUITES	PAGE	18
SIMUL'	PAGE	19
CORRESPONDANCES.	PAGE	20
CORRESPONDANCES.	PAGE	21
ABONNEMENT	PAGE	A

FANATIK MSX, 49 AVENUE DU GENERAL DE GAULLE, 77420 CHAMPS SUR MARNE

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : DANIELLE C
REDACTEUR EN CHEF : CHRISTOPHE C
COMITE DE REDACTION : CHRISTOPHE C , DANIELLE C
MAQUETTISTE : CHRISTOPHE C

ONT COLLABORE A CE NUMERO : LIONEL L (MSXFANCLUB), CHRISTOPHE C (ANZIN)

IMPRIMEUR : DANIELLE C
EDITEUR : DANIELLE C

DEPOT LEGAL : EN COURS
ISSN : EN COURS

TIRAGE DE CE NUMERO : 150 EXEMPLAIRES

COPYRIGHT FANATIK MSX, 1989.

C'est en forgeant que l'on devient forgeron, voici un proverbe qui pourrait on ne peut mieux s'appliquer le cas présent. Ce numéro aurait du être disponible dès le premier novembre et ne l'est que maintenant. Et ceci pour deux raisons :

- Le temps, deux mois c'est court (même si cela peut paraître long)

- Micro News étant mon support de "publicité" le plus efficace n'a pas pu, faute de place passer l'annonce dans son numéro de novembre, ils avaient subi une overdose de petites annonces et ont dû en éliminer pas mal, il est donc inutile de leur en tenir rigueur, d'autant plus que cela vaut la peine d'aller jeter un coup d'oeil sur ce numéro.

Toutefois, les abonnés (veinards ?), l'ont reçu en temps et en heure, c'est à dire un peu avant sa sortie "officielle".

En ce qui concerne les DEMOGRAPH, il y a aussi eut des problèmes. La deuxième musique n'est d'ailleurs toujours pas en place.

Les rumeurs du n°2 sur le MSX2+ sont, quand à elles, infondées. Toutefois, MSX VIDEO CENTER espère pouvoir en obtenir, but wait and see . . .

Justement, que ceux qui se plaignent de ne plus rien trouver en France se rejouissent, MSX VIDEO CENTER a reçu une pléiade de nouveautés dont Ikari Warriors, Dragon Slayer II et IV (qui partent comme des petits pains), Hydlide 3, Gryzor MSX2 (le dernier Konami déjà épuisé !!!), King's Valley 2 MSX2, Greatest Driver, Testament, Xevious MSX2, 1942 MSX1 et R-TYPE MSX1.

Comme quoi, certains individus obtus, prétendant la mort du MSX, ont tort. Evidemment, si on se cantonne étroitement au parc MSX français, on ne peut être que pessimiste, toutefois, MSX c'est surtout le Japon, où les jeux pleuvent mais aussi tout le marketing annexe (montres, stylos, cahier, trousse, sweat-shirt, agenda, autocollants, disques et j'en passe ?). Mais c'est aussi la Hollande, la Belgique, l'Espagne, la Suisse, puis hors C.E.E, le Brésil, le Canada, l'Australie, l'Algérie et l'Amérique (quoique en disent certains, le MSX existe, faiblement, aux U.S.A.).

Si certaines mégères de la micro apprenaient ça, nul doute, qu'elles en tomberait à la renverse.

Il est effectivement triste de constater que les médias micro grand public ne s'intéressent plus qu'aux jeux et en oublient les machines, sauf quand il s'agit, bien évidemment, d'en dénigrer une ! Il me semble que ce n'est pas comme ça que l'on fera croire au grand public que c'est utile d'avoir un ordinateur à la maison ! ! !.

On traitait le MSX incapable en matière d'applications semi-professionnelles, quel cruel manque de sérieux et surtout quelle mauvaise foi, messieurs les journalistes. Le MSX possède en effet des utilitaires performants : Multi-tellopper et Videographics pour la vidéo, Soft-Fonction, Ease, Music creator, sans oublier Dynamic Publisher.

Mais ne nous étalons pas sur ce sujet, dont la passion occupe une large part . . . sentiment, qui me semble absent de la presse micro actuelle. . .

Le rédacteur
C. C

CASUS BELLI n° 53 : Pas de grand dossier spécial pour ce numéro. La suite de la dynastie des gobelains, le château des gobelains, sinon bof . . . (si, y a quand même un beau poster).

Et Hop : un de plus, un magazine sur MSX (C.f. petites annonces)

Fif : Couuuuinnn, j'en aiz eu un où y avait plus le gadget . . .

Micro Newz n° 24,25 : THE BIG DEEP

LITTLE NEWS

Peeng-peeng est un jackpot freeware sur MSX2

Digital Devil Story est une Mégarom MSX1 assez laide et vraiment très bizarre.

Fantasy zone est l'adaptation en Mégarom MSX1 du jeu Sega . . . ça aurait pu être beaucoup mieux que ça . . .

Digitizer animator est un utilitaire sur MSX2 qui permet la numérisation d'images et de créer des animations à partir de ces images. Il paraît qu'il est d'enfer, but wait and see . . .



Might & Magic est un jeu d'aventure, ainsi que Tanikawa Syogy Sinan 2, du même éditeur ("Gates to another World").

Hydlide 3 en Quadruple Mégarom MSX1 est la suite des deux premiers. Ce jeu gomme les défauts du deuxième épisode car tous les messages peuvent être en anglais, de plus le graphismes se sont améliorés . . . Disponible chez MSX Video Center

Xanadu est Dragon Slayer II, en Mégarom MSX1, disponible chez MSX Video Center, ainsi que Dragon Slayer IV, indisponible mais en version MSX1.

Gryzor n'est rien d'autre que Métal Gear 2, une Méga S.C.C MSX2 de Konami qui cartonne un max et qui est aussi à MSX Video Center.

Encore chez MSX video Center : R-type (Mégarom MSX1), Xevious (Mégarom MSX2), Greatest driver (MSX2), Testament (MSX2), King's valley 2 en version MSX2, s'il vous plaît !

Alors, alors, qui a dit que l'on ne trouvait plus rien en France ? ? ?

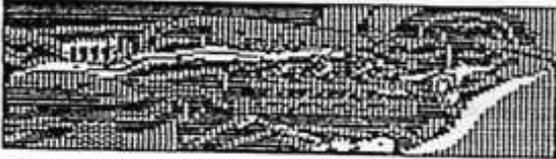
En vrac (et pas chez nous) : Undead Line, Cloud Master (chuka taisen), Ochoi, Fit soft, Gartner, Rekenworld, Replica



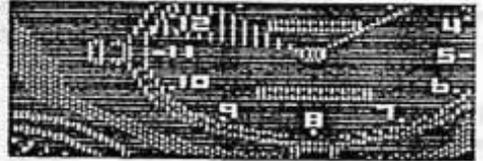
Paradoxe encore, c'est un très bon jeu, il y a des choses à dire, mais le plus difficile est de savoir par où commencer. La présentation tout d'abord, qui est, il faut le dire, excellente (la musique y est pour quelque chose . . .).



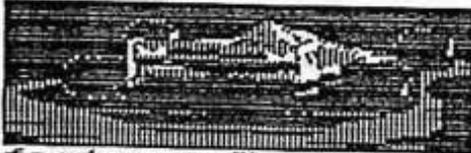
Vient ensuite, après le chargement, le menu général où l'on choisit le mode de course, l'option kit (construction du véhicule) et les options Save and Load. Il est pratiquement indispensable de construire son bolide si l'on ne veut pas rencontrer certains problèmes dans quelques pays au temps incertain (notamment en Europe de l'Est et du Nord), le jeu tenant compte, en effet, des conditions atmosphériques. Le kit propose soit 2, soit 4 types de moteurs; 3 types de directions; 6 types de pneus (3 pneus pour temps sec et 3 pneus-pluie) et 3 types de carrosserie.



On peut ensuite démarrer la course soit en Battle mode, Race mode ou High speed (il n'y a toutefois pas de grandes différences). Dans chaque mode, la course proprement dite ne démarre pas immédiatement, il faut d'abord effectuer 3 tours de sélection qui détermineront la position au départ de la course qui se déroulera ensuite sur 10 tours. L'écran "d'action" est un peu trop petit à mon goût, les divers cadrans (fuel, vitesse, boîte de vitesse) et indications (position, état de la voiture) occupant une place non négligeable de l'écran. De plus, le jeu ne se joue qu'à deux et même seul, les deux écrans de chaque voiture sont représentés.



Venons-en à la programmation. Les graphismes tout d'abord sont clairs et, soit très bien (dans l'écran option kit et la présentation), soit plus "crus" et contrastés (les écrans du jeu en lui-même). Les effets (pluie et clarté lorsque l'on court sur un circuit par mauvais temps) sont bien rendus. De même, l'animation est excellente et "hyper-speed" (cela vient peut-être du fait que l'écran d'action est réduit, mais, en tout cas, c'est très bien fait). Les bruitages par contre, sont assez énervants (rien à voir avec F1-Spirit) bien que la musique (de présentation) soit de bonne facture. Il est toutefois dommage que l'on ait pas la vue aérienne du circuit à l'écran.



2 Disks 720 Ko T&E Soft pour MSX2

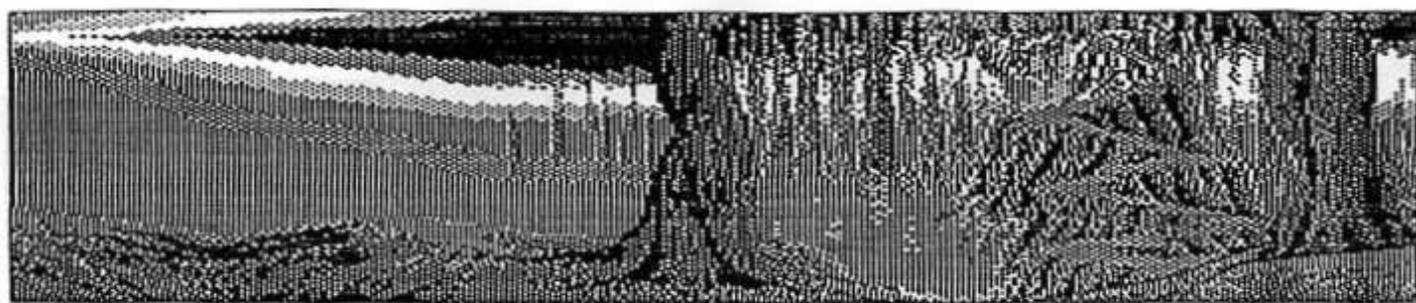
Testament

 C'est l'histoire d'un mec . . . heu . . . normal, le mec, hein ? heu . . . non, on recommence. C'est l'histoire d'un mec . . . pas franchement normal . . . heu . . . qu'a décidé, comme ça, un jour, de partir à la recherche d'un continent perdu (on nous précise qu'il est français, comme ça, on comprend mieux). Donc le mec un peu fou, déjà . . . hein ? Alors ça se passe dans un château, un temple, une cité, ce que vous voulez, quoi. Et puis, y a plein de monde, eh oui . . . et comme vous le savez, Laille (c'est son nom) est explorateur (on l'a déjà dit, non ? tans pis, vous le savez maintenant) et comme tout explorateur (français de surcroît) qui se respecte (qui devrait, tout du moins), croyez-vous qu'il cherche à dialoguer ? Et bien NON, il massacre.

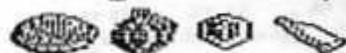
Pour cela, il peut disposer de grenades (15 au maximum) et de 4 types d'armes à feu : le shotgun simple (le petit péteux qu'on se tape d'office au début du stage), le weapon 1 (tire dans 3 directions, le plus pratique), le weapon 2 (tire dans 2 directions, moins pratique mais plus puissant), le weapon 3 (très puissant, mais au champ d'action mal jugé). Mais, bon, les autochtones locaux ripostent, alors un ou deux boucliers sont toujours les bienvenus ainsi que quelques "Big Mac" de temps en temps (attention toutefois à ne pas trop en manger, ça donne mal à la tête) et puis, les lieux sont si vastes qu'une carte est indispensable (petits cadeaux à la fin de l'article : les plans des deux premiers stages plus celui de l'idol stage que l'on obtient au début du stage 3 en prenant l'espèce de tête de chat jaune, d'ailleurs vous aurez peut-être aussi celui du stage 3, enfin, peut-être . . .). Si vous êtes patients, vous vous tapez toute l'intro; la deuxième partie de celle-ci décrivant tous les monstres. A propos de ceux-ci, il y en a deux (qui doivent apparaître au stage 3) qui sont particulièrement fourbes : Skeleton et Slime. Ces derniers, effectivement, sont indestructibles et, de plus, il peuvent vous voler un objet de votre équipement, méfiance donc . . .

Au niveau de la "programmation générale", le soft tient la route. Les musiques, ainsi que les cris digitalisés, sont biens mis en place (le reste n'est qu'une affaire de goût), les graphismes, bien que parfois trop contrastés, sont bien faits (on regrette parfois le clignotement de certains sprites). Mais ne nous attardons pas trop sur des défauts qui ne sont trop



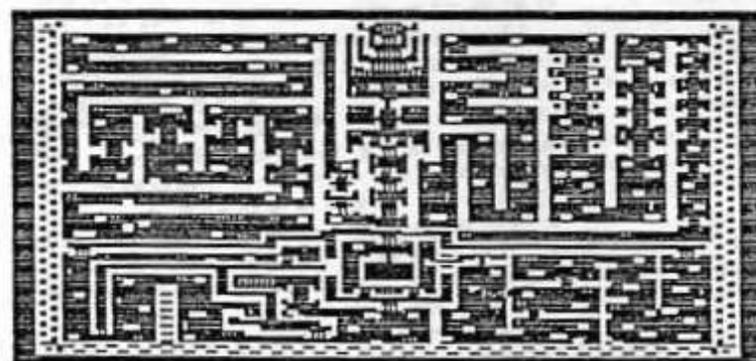


qui ne sont trop apparents que pour le testeur critique (moi, en somme). Un conseil, cependant, sauvegardez vos personnages avant d'affronter le gardien final, car j'ai pu constater une chose, et ce, à partir du premier stage, on affronte le gardien avec un équipement réduit, or, lorsque l'on recommence le jeu, on a tendance à utiliser les grenades pour éliminer les "monstres intermédiaires" (harpie, araignée, dragon) et c'est un tort car, au 2ème stage, on est dépossédé de tout équipement, à part les grenades, qui deviennent alors très précieuses...



2 disks 720 Ko BASHO HOUSE pour MSX2

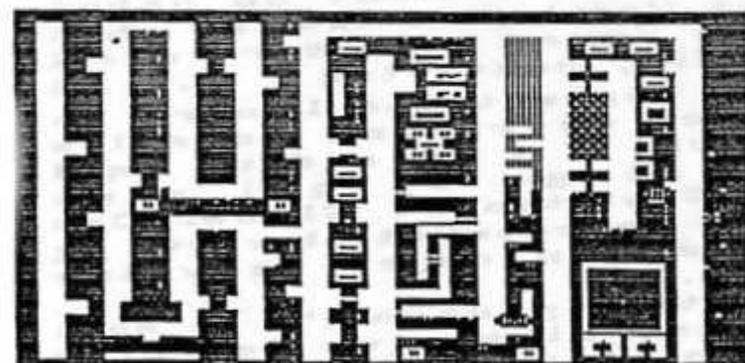
Voci donc, comme promis, les plans des 3 premiers stages...



STAGE 1

Les pointillés représentent soit des escaliers, soit des objets (carte, grenade, weapon, shield ou hamburger). La partie entourée peut changer si l'on franchit un passage situé dans cette zone.

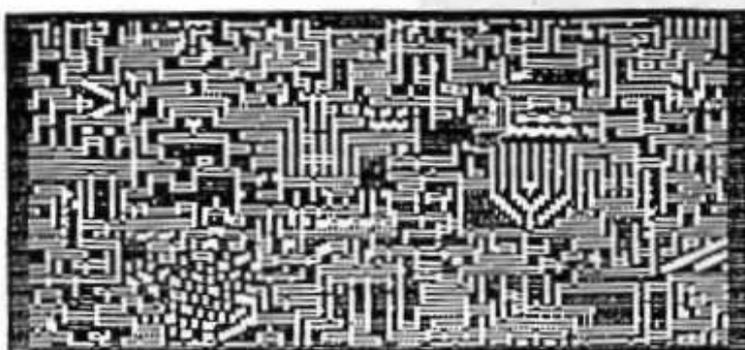
un passage situé dans cette zone.



STAGE 2

Les hachures peuvent représenter, cette fois, une zone spécifique (notamment la grande surface hachurée). Certains objets semblent inaccessible, toutefois, il

suffit de bien utiliser les "warps".



IDOL STAGE

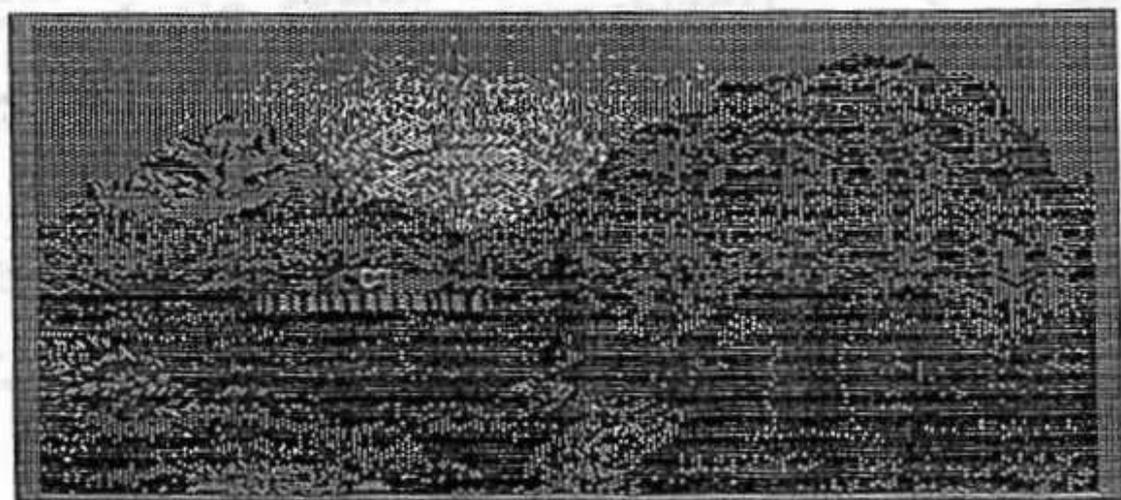
Le stage est un stage secret où l'on obtient facilement tous les objets désirés. Toutefois, il n'est pas impossible qu'il cache d'autres secrets . . .



BARBARIAN

Voilà, ça commence. On débute avec les meilleures intentions du monde en supposant ceci ou cela sur un soft qui pourrait se révéler intéressant et v'la ti pas qu'une fois le produit entre les mains, on a presque rien à dire dessus, ce qui est le cas de Barbarian. Non pas qu'il soit mauvais, restons honnêtes, mais un jeu où l'on ne dépasse pas le premier écran ne peut sérieusement pas être chronique au tant que tel. Je m'attarderais donc sur ce que j'ai pu constater. Donc Barbarian est un jeu, allemand, écrit en BASIC, LE Basic compile sur MSX. Il faut (oh surprise !), libérer une princesse (tiens, ça faisait longtemps) emprisonnée dans un donjon (tiens donc). Pour cela, il suffit d'éliminer les douze gardiens. Voilà, c'est tout ce que je sais, bonsoir.

Disk Ford Soft pour MSX2



REALTIME
COMBAT
SIMULATION

HERZOG



Voici donc un autre jeu à tester (une corvée, par moment, m'enfin, bon . . .). Or, j'allume donc mon MSX et met la disquette . . . long, le chargement . . . bon, venons-en aux faits. Herzog est un "realtime combat simulation", c'est à dire, une simulation de combat en temps réel. Il y a deux forces en présence. L'ordinateur (ou un autre joueur) et vous. Vous êtes aux commandes d'une Land-Armor (espèce de robot qui pullule dans

certaines dessins animés Japonais) et vous devez détruire la base ennemie, qui se trouve loin devant. Or, cette base n'est pas accessible à votre land-armor. Vous pouvez donc installer des unités de combat où bon vous semble . . . enfin presque. Chaque engin crée part de votre base (logique), toutefois, il vous est possible d'en emporter un avec vous et de le redéposer n'importe où (ou presque). Il existe 6 engins qui sont à votre disposition : Soldier, Tank, Carrier, Side car, Base et Grand slam (ainsi que des Land-armor pour la réserve). Chaque engin coûte un certain nombre de crédits (parce qu'en fait, vous disposez d'une certaine somme d'argent au début du jeu, cette somme augmentant de 10 en 10 régulièrement, normal, en "realtime" . . .). Il faut donc bien calculer le rapport prix/nombre/résistance de chaque élément.



Donc Herzog, c'est très bien. C'est assez faible au niveau tactique (aucune possibilité de positionner des bases sur les reliefs, ce qui serait un avantage certain . . .). Les influences du relief et du climat n'ont aucune incidence sur les combats. De plus, chaque unité agit indépendamment, on contrôle juste la Land-armor. Toutefois, c'est un super jeu d'arcade. Des graphismes impeccables, une bonne variété des musiques, une animation irréprochable (qui peine tout de même lorsqu'il y a trop de sprites à l'écran . . .). Il ya tout de même une chose que je regrette beaucoup, c'est que l'on ne peut pas sauvegarder une partie, car, à partir du stage 3, la difficulté augmente plus que sensiblement et les engins coûtent de plus en plus cher.



HERZOG est un jeu Tecno Soft, sur disk, pour MSX2

GALLFORCE (MSX1)

Oui, s'en est un, oui on lasse, oui ça en vient de partout, oui ça peut être bien fait, oui cela peut-être un tantinet innovateur, oui ça devient un peu chiant si on est pas patient.

Il y a un intérêt (bof,bof) dans le fait qu'il y ait beaucoup d'armes disponibles (environ 10 types d'armes et 7 de vaisseaux).

Oui, c'est drôle à voir et oui je n'en dis pas plus de bien car : oui, Testament m'a submergé.

Toutefois, j'ai pu remarquer la clarté des graphismes bien qu'il ne soient pas géniaux (toutefois, un petit stage chez Konami ne leur ferait pas de mal).

La musique est pas mal, sans plus, et le tout divertit un instant, mais les décors sont assez répétitifs.

Le seul tort de ce jeu est que je l'ai testé après Testament, je ne peux donc plus être subjectif . . .

Mégarem Sony pour MSX1



LES
FLOPS . . .

Out run MSX1 : Est plutôt mauvais et même très mauvais. L'animation est très saccadée. Ce jeu est moins bon qu'Afterburner, bien qu'il sorte de la même "boîte" (quoique les musiques soient excellentes).

The Cockpit : Est nul à tout points de vue.

Digital Devil Story : C'est moche, mais que c'est moche, ho la la que c'est moche.

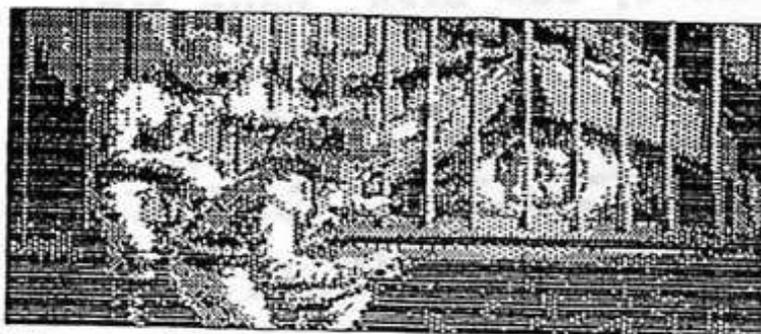
Yarfd : Est soit bon, soit nul, il suffit d'avoir compris les règles du jeu (pour ma part . . .)

Ifr fly : C.f. Yarfd

PUR

Sony tell, c'est le premier serveur MSX1/2/2+ qui n'a pas besoin de transpercer une pomme pour être exceptionnel . . .

SONYTEL - 24 h/24 h - (16.1) 43.74.78.86 en RTC
Monovoie



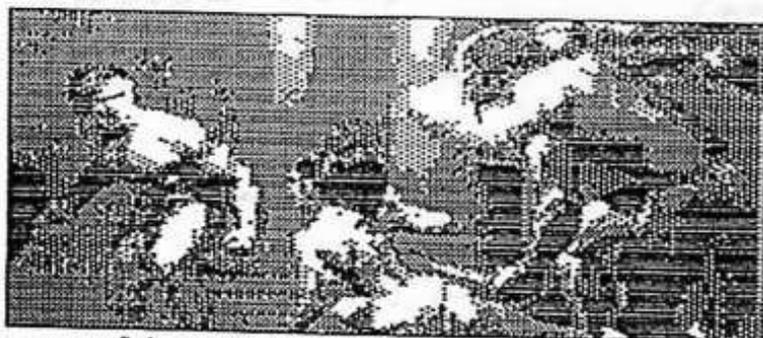
C'est pas encore ça, mais on y arrivera. C'est la démo ZZtop qui fait la couverture, et vraiment ça cartonne . . . aie, aie, aie . . .

Un petit bilan du côté des Digits. Christophe Cieloski est toujours à l'affiche avec ses démos digits et son service digit (digitalisation de documents sur demande: 50 frs les 13 digits). On vous conseille notamment la démo peinture fantastique, regardez-moi ça . . . Christophe Cieloski, 17 rue derrière les haies, 59410 Anzin (contactez le uniquement par courrier)

Le MSX User Group 33 a aussi une section création Freeware et distribution. Le club a reçu dernièrement : Centrale Nucléaire (MSX2), Demo Use (X), Iron Maiden Demo (de Use. pour MSX2), Puzzle Avion (MSX2), Bourse (MSX2, en traduction de



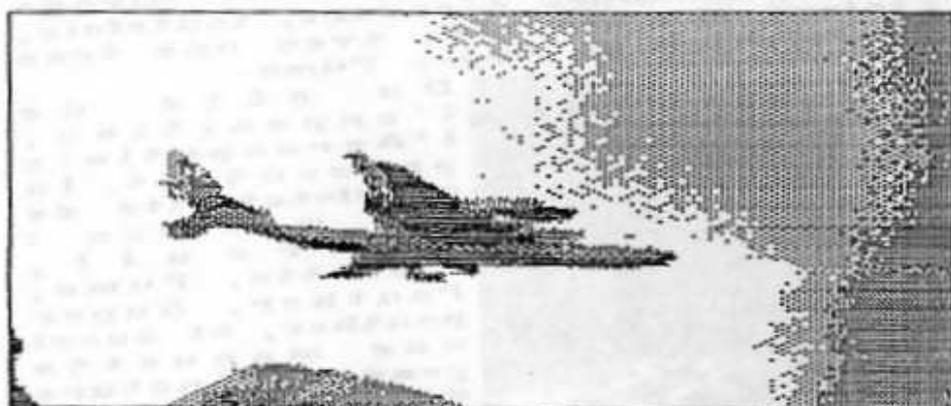
l'allemand), Spectrabanque (gestion bancaire ultra perfectionnée pour MSX2), Mouse (DAO avec souris, pour MSX1/2), Molekul (comment dépasser un ST avec une vingtaine de lignes Basic !). Côté création club, le club a développé : Compil'1 (jeux MSX2), Hardecopy Vol.1, Fontes Vol.1 et plein d'autres choses pour MSX1 et 2 (dont des Packs Gamemaster Nemesis I, II, Maze of Galious, Knightmare, Road Fighter, Pengu Adventure I&II . . .)



Venons-en aux Demo graph . . . Certains d'entre vous les ont commandées et les ont reçu avec beaucoup de retard, retard qui était dû à des problèmes de programmation au niveau des musiques. Actuellement une seule de celles annoncées en supplément sur la démo 2 fonctionne, toutefois, la deuxième ne devrait plus tarder.

Toujours en ce qui me concerne, sont actuellement en préparation : Démograph 2 en version définitive !, Démograph 3 (avec des images Screen7), Seventh son (H-M Vol 2, dessins, animés + musique), Powerslave (H-M Vol 3, digits animées plus musique), Rime of the Ancient Mariner (H-M Vol 4, dessins, non animé+musique)

Est-ce le destin ? Une overdose de vitamines C ? le dernier Konami ? Testament ? la demo ZZTOP ? la renaissance de Jeux&Stratégie ? La cassette vendue avec Hydlide 3 ? Toujours est-il qu'elles sont là, jetées impudiquement sous vos yeux, ces digits du Bourget, qui étaient prévues depuis le numéro un ! ? ! En tous cas, ne cherchez plus, ce n'est pas le destin, ni la vitamine C, ni je ne sais quoi encore, il faut tout simplement remercier Lionel, du Fan Club MSX (toujours plus loin, toujours plus fort . . .), sinon, ça aurait encore été décollé de X numéros !!!!!



Ci-contre (et ci-dessous), Bourane, la navette spatiale soviétique, sur le dos de l'Antonov An - 225, justement appelé le plus gros avion du monde. Cet avion a une charge maximale autorisée au décollage de 600 tonnes !!! Il lui faut donc, pour

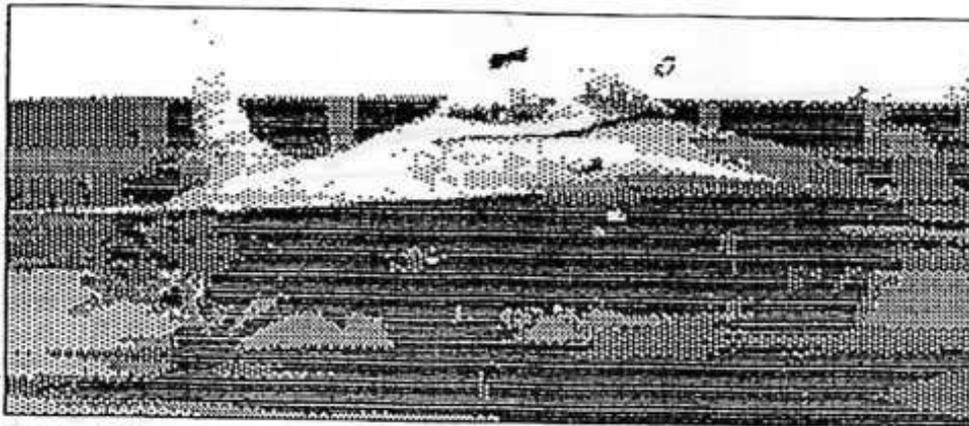
cela, des moteurs conséquents, en l'occurrence six réacteurs (Soloviev D-18T) lui conférant une poussée totale de 140400 Kgs.

Le train d'atterrissage a été évalué en conséquence et comporte la bagatelle d'une bonne trentaine de roues . . . ce qui n'empêche pas la gomme des pneus de s'user très rapidement, comme en témoigne la fumée qui résulte de l'échauffement . . . (2ème image).

Outre la navette et son porteur, le Mig - 29 (monoplace mais, après l'accident remplacé pour la démonstration par le biplace) et le Shukoi - 27 (remarqué pour son audacieuse acrobatie : nez vers le ciel, puis le pilote coupe les gazs et ramène le nez vers le bas pour entamer un piqué, et tout ça en sur-place et sans moteur).

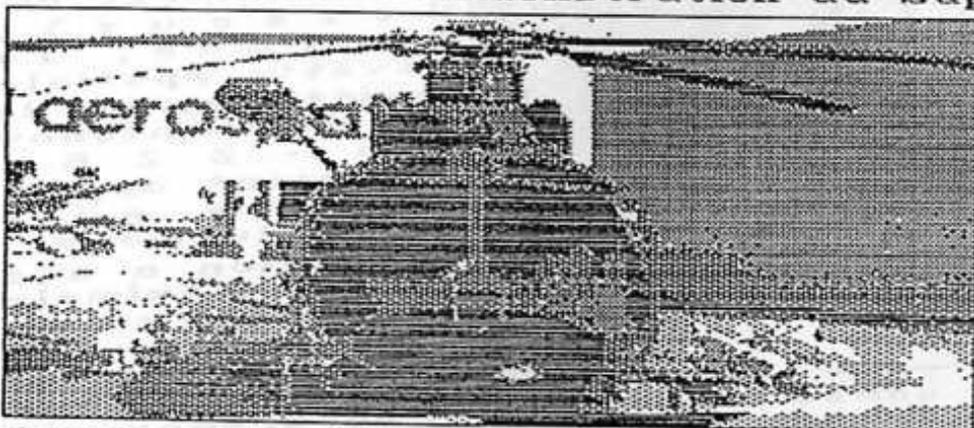


Les Américains n'étaient pas en reste puisque pour la première fois, le blackbird, l'avion expérimental détenteur du record du monde de vitesse, était présent en exposition au Salon. Pour ce qui est de la démonstration en vol, le F-18 et le F-16 étaient présent et la prestation du pilote canadien du F-16 fit son effet.



Ci-contre, l'exemplaire monoplace et désarmé du F16 en exposition. Le F16 est, à l'heure actuelle, considéré comme l'un des avions des plus maniables (du fait de ses petites dimensions).

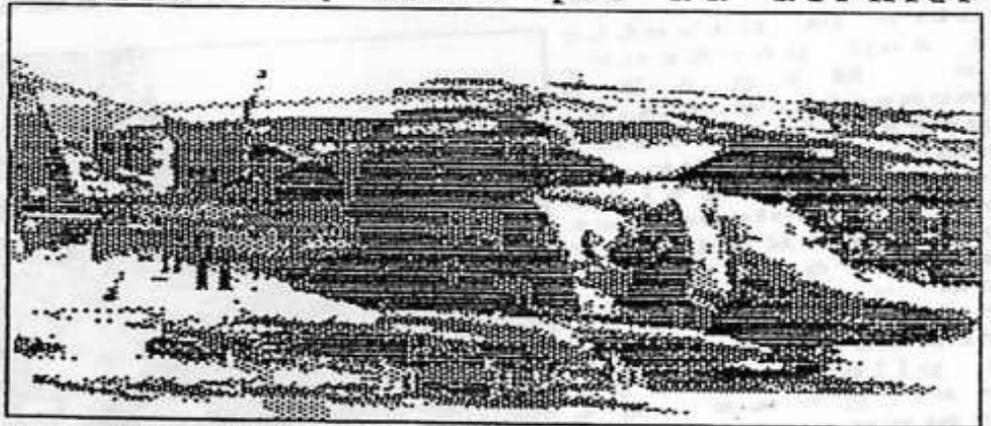
La France était bien sûr représentée et la démonstration du Rafale a époustoufflé tout le monde (dont le décollage très court et une montée instantanée quasi verticale). Il y eu aussi le Mirage 2000C et 2000N ainsi que le super étendard, toutefois, les hélicoptères n'étaient pas en reste avec une très très étonnante démonstration du Super Puma.



Du côté de l'exposition, l'Aerospatiale présentait la quasi-totalité de ses modèles : Ecureuil, Alouette, Puma, Panther, Super panther, et aussi une maquette grandeur nature du futur NH90, une sorte de Supercopter ! !

(quoique le AH64 américain est sacrément redoutable). Au delà de toute cette artillerie, il y avait aussi des avions et hélicoptères civils en démonstration et en exposition. Démonstration du dernier Ilouchine Il-96-300, gros porteur long courrier capable de transporter 300 passagers sur 9000 km, ainsi que du dernier

Tupolev Tu-204, d'une capacité de 214 passagers qui permet de le comparer au Boieng 757 ou à l'Airbus A320-100. Présentation des derniers modèles d'avion privé de différentes firmes : maquette du "Falcon" X de Dassault, le TBM 700 de Socata-



Mooney, maquette du "Gulfjet" de Gulfstream Aerospace et l'avant projet de l'hélicoptère léger de l'Aerospatiale destiné à remplacer l'Ecureuil, le P.120.

Et encore une nouvelle rubrique, une ! Et pas une comme ça, juste pour dire que, mais une sérieuse, une rubrique technique mais commençons sans plus tarder avec un article de Lionel (du F.C.MSX, c.f. MSX Backsatge) sur la Mégarom et son histoire.

LA MEGAROM MANYTE DOCTEUR C'EST GRAVE ?

En voilà une question qu'elle est bonne comme aurait si bien dit le big-boss des resto du coeur. Tout d'abord, posons nous la question pour savoir ce qu'est une MEGAROM. La réponse pourrait se résumer par - "c'est une prouesse technique". Mais il faut revenir un peu en arrière pour comprendre ce qu'est en réalité cette cartouche ludique.

Avant d'être MEGA, la cartouche est ROM. Et une ROM, c'est une puce électronique dans laquelle on écrit une fois pour toute un programme. Le programme devient alors résident dans la puce (Read Only Memory) qui est une mémoire qui ne peut ensuite qu'être lue. La RAM quant à elle, est également une puce, mais on peut aussi bien lire dedans qu'y écrire (Read Acces Memory). Les Japonais et les Américains sont les deux plus grands fabricants de puces RAM/ROM. La capacité de stockage dans une RAM/ROM est passée au fil des ans de 4 K/bit à 32 K puis 64 K. Une 27256 (RAM) contient $256/8 = 32$ K/bit. Rappel: un octet (byte in english) est constitué de 8 bits. La RAM est particulière, car comme la ROM elle est constituée, si l'on a un peu d'imagination, de cases et dans chaque case à un instant donné, s'y trouve une valeur. Un courant de rafraichissement, permet de maintenir en place cette valeur qui par moment changera et sera remplacée par une autre valeur. Une RAM est un réservoir que l'on remplit et que l'on vide. La ROM une fois remplie en usine ne peut en aucun cas se vider. Toutes les cases contenant une valeur conserveront cette valeur indéfiniment. Les données dans une ROM ne sont pas volatiles, d'où l'idée de mettre en ROM le BASIC, les routines machines et bien entendu des programmes BASIC ou en langage machine. Les programmes BASIC en ROM ont vite été abandonnés, car même comprimés (tokenisés), ils prenaient beaucoup de place. Ceux en machines quant à eux ont donné naissance aux premières cartouches MSX1.

Un peu de technique maintenant. La ROM, puce électronique constituée d'un boîtier rectangulaire extra plat, comporte des pattes pour être en communication avec le monde extérieur. La ROM est soudée par les pattes sur un circuit imprimé double face rectangulaire. Sur un bord de ce circuit imprimé se trouve le brochage d'un connecteur plat qui viendra s'enficher dans le port cartouche. Notre ROM videra le contenu de son réservoir dans les boîtiers RAM de l'ordinateur, si elle reçoit sur une patte bien précise, un courant de 5 volts. Cette patte (PIN in ENGLISH) se nomme INPUT ENABLE. On pourrait traduire cela par ENTREE de L'EXITATION. Le contenu de la ROM est DUPLIQUE en RAM, mais est toujours présent dans la ROM (Vous suivez toujours? c'est comme un programme sur disquette que l'on charge en

RAM, il est toujours sur la disquette). Un peu d'informatique: Pour qu'un programme vive, il faut qu'il soit en RAM. En effet les quelques variables qui le constituent, doivent comme leur nom l'indique, varier. C'est cette variation qui fait l'attrait d'un programme. Le son change, les couleurs aussi, votre score augmente, les vies diminuent, etc.

Un peu d'électronique et d'informatique. Le Z80 qui gère toute l'électronique de notre machine, surtout pour la circulation des octets sur les bus de communication (plusieurs pistes en parallèle pour faire passer en même temps les 8 bits d'un octet) entre les RAM et les processeurs, ne peut voir autour de lui de 64 K de RAM. Autrement dit, il ne peut y avoir dans l'instant T que 64000 octets/cases gérées par le bon vieux Z80 (microprocesseur principal du MSX 1 et 2).

Pour les programmes dépassant 64 K, le constructeur SONY a ajouté un MEMORY MAPPER (M.M) sur le HBF 700. Le M.M est fait de plusieurs boîtiers RAM (4 de 64 K) reliés entre eux par d'autres puces électroniques que nous appellerons les aiguilleurs du logiCIEL (jamais en grève). Ces aiguilleurs, permettent de couper par pages de 16 K cette mémoire additionnelle pour obtenir 16 pages de 16 K soit les 256 K Mappées. Les aiguilleurs sont chargés en plus de masquer en permanence 12 pages pour que le Z80 n'en aperçoive que 4 ($4 \times 16 = 64$). Le programme contenu dans les 4 pages actives contient des instructions pour faire apparaître les autres pages. Le fait d'en activer d'autres, n'empêche pas qu'il n'y ait toujours que 4 pages visibles et 12 masquées. Ce ne sont jamais les mêmes qui sont présentées (mes hommages) au Z80.

On pouvait donc créer sur disquette de très longs programmes, que l'on stockaient ensuite par pages de 16K environ dans le memory mapper et c'était super. Mais, car il y en a un, c'était sans compter sur les pirates. D'où l'idée de stocker ces très longs programmes dans des ROM. Les Japonais passés maîtres en la matière de miniaturisation ont réussi à loger 2 Méga octets (2 millions) dans une puce (double MEGA ROM).

Attention lorsque l'on parle de MEGA ROM cela ne signifie pas qu'à chaque fois il y a des millions d'octets dans la puce. Les cartouches ROM première génération MSX 1 allaient jusqu'à 32 K octets (les puces étaient des équivalences au 27256).

Comme je l'ai écrit, les ROM sont ineffaçables. En électronique il existe des EPROM qui sont des ROM mais dont le contenu peut être effacé par le passage d'ultra violets sur une petite lucarne située sur le dessus du boîtier. On peut avec un simple programmeur d'EPROM la remplir. D'où encore possibilité de copier des ROM dans des EPROM. Les seules EPROM connues sur le marché Français ont une capacité de 512K par huit (équivalence 27512). Il est possible d'en mettre à la chaîne pour stocker des programmes plus importants, mais la gestion de ces réservoirs en chaîne, ne serait plus à la portée du MSX. D'où l'idée des diplômés de MEGAROM. "Remettons sur disquette le contenu du gros réservoir japonais". En effet il n'y a pas de gros programmes dans une éprom, mais une succession de programmes en langage machine. Pour tenir compte des pages de 16 K du M.M les diplômés transvaient par portions de

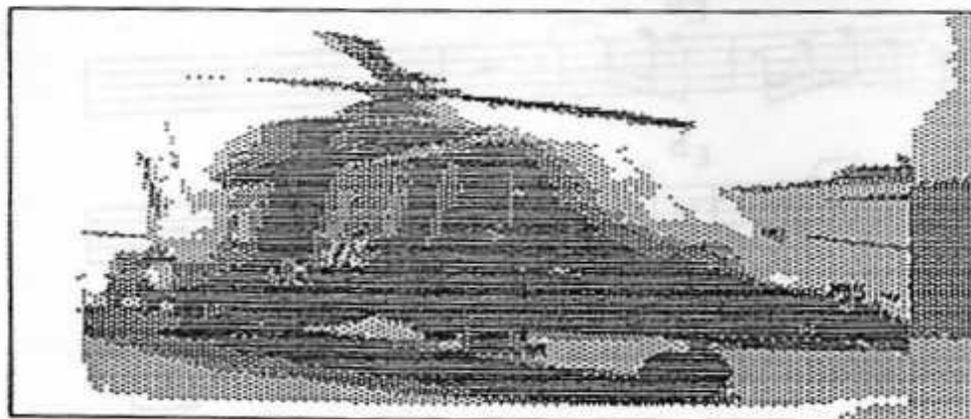
16K le contenu de la MEGAPUCE sur disquette. Ils écrivent ensuite un petit programme BASIC qui ensuite recollera les morceaux et lancera l'exécution du tout. Les morceaux peuvent aussi bien être des écrans graphiques compressés. Le contenu de la MEGAROM en fonction normal est transféré suivant le besoin dans la RAM du micro (input enable DEJA DIT). IL NE PASSE DEVANT LE Z80 QUE 64 K DANS UN INSTANT DONNE. MEME SI LE PROGRAMME FAIT 2 MEGA OCTETS. L'astuce des déplombeurs est de vous demander dans quelle phase du jeu vous voulez commencer et il n'est chargé que les premiers 256 k utiles.

J'espère avoir été assez explicite dans ce petit exposé sur la MEGAROM, ou il était nécessaire de zigzaguer pour que tout soit bien compris. Si après lecture, cela reste indigeste pour vous, n'hésitez pas à me poser des questions. Il y a peu être un détail qui m'aurait échappé. Si c'était le cas, nous ferions une battue et remettrions le détail dans un futur exposé.

Lionel

Docteur es MEGAROM

(N.D.L.R: La prochaine fois, l'organisation des slots sur MSX)



Suite (et fin) des digits du Bourget. Ci-contre, la digit de la maquette grandeur nature du projet d'hélicoptère militaire de l'Aérospatiale, le NH90.

MUSIQUES

Eh oui, elle est là aussi, la rubrique musique . . . qu'est-ce que je bosse, c'est dingue (aie, mes chevilles). Non, il est vrai que je n'ais rien fiât pour cette rubrique (encore ? !). Il faut remercier Lionel (le même que pour la Mégaromanyte et les digits), le président du FCMSX, sinon, c'était encore rapé pour cette fois. Pour une première, on vous propose le solo de flûte de pan de Mirador, qui n'était pas facile à décrypter, encore bravo et merci Lionel.

MIRADOR

HALLIDAY JOHNNY

(Final instrumental)
Synthé flute de Pan

TON: B^b

♩ = 76

à vive

B^b Dm/A Gm E^b B^b Dm/A Gm E^b B^b Dm/A F B^b Dm/A F B^b E^b B^b Dm E^b B^b

DESSIN SUR ORDINATEUR SONY MSX HBF700F L

LIONEL

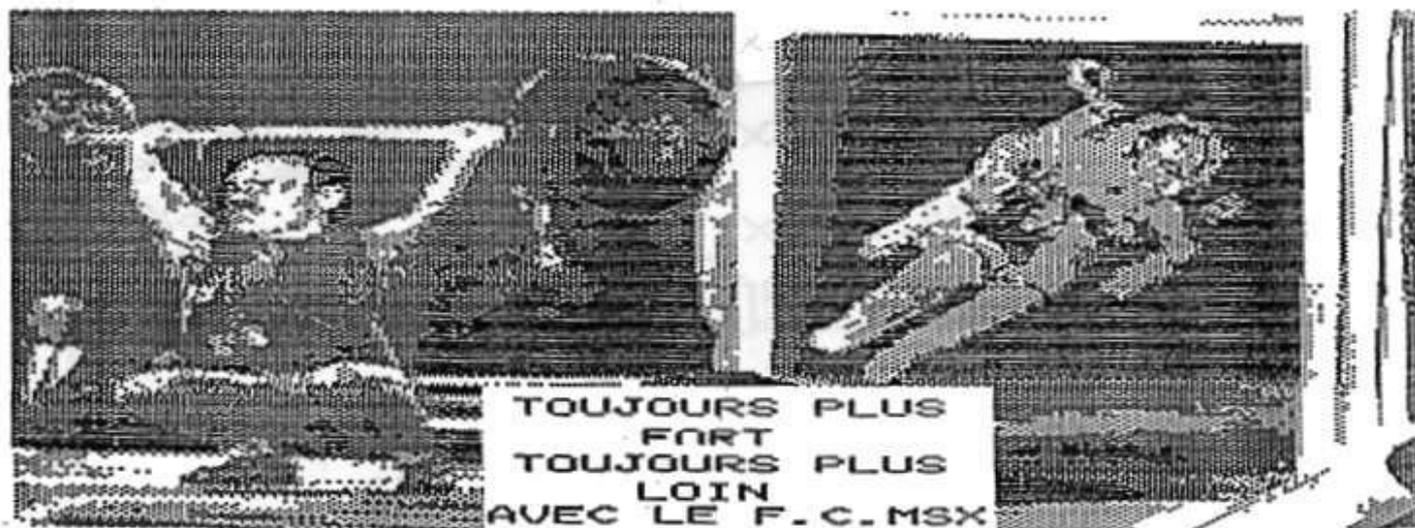
Encore des nouveaux clubs pour cette fois-ci.

Méga club MSX : Créé en 1986, le Méga Club MSX est très actif et effectue des échanges et des prêts de logiciels. Il possède à l'heure actuelle plus de 350 logiciels originaux en cartouches, cassettes et disquettes pour MSX1 et 2. L'adhésion est de 100 frs pour l'année et couvre les frais de port et d'emballage. Le prix de la location est de 30 Frs par logiciel, on ne peut louer que 3 logiciels en même temps et les durées de la location est d'un mois et peut être renouvelable pour un même titre.
Méga club MSX, 108 rue Marceau, 59280 Armentières.

Fan club MSX : est un club d'échange de trucs et idées générales sur la programmation et le système MSX2 soft et hard (leur devise : "toujours plus loin, toujours plus fort avec le FCMSX"). Le président tient à préciser que ce n'est en aucun cas un club d'échange de logiciels. Vous constaterez par vous-même les différents domaines d'activité du club dans ce numéro car certaines rubriques n'auraient pu se faire sans l'aide du président, Lionel.
contact sur Minitel 36-14 code CHEZ. La boîte à lettres du club est : MSXFANCLUB.

MSX User Group 33 : Outre son activité Freeware conséquente, le Club s'occupe aussi de synthèse FM avec le musique module et peut-être, dans un proche avenir, du FM PAC (synthèse FM MSX2+, le FM PAC sert aussi pour des cartouches comme R-type ou Xevious et permet d'avoir des musiques assez démentes . . .), l'aide à la P.A.O et au graphisme sont aussi du domaine du club. L'adhésion annuelle coûte 120 frs et il faut rajouter 12 enveloppes 16.2 x 22.9 cm timbrées. Cette adhésion comprend l'envoi de 6 disquettes de FREEWARES (1 tous les 2 mois).
MSX User Group 33, 62 rue calixte camelle, 33110 Le Bouscat

Encore un, le MSX Club de Vizille est né :
MSX Club Vizille, Chalet "Les Primevères", Les Guettaux, 38220 Vizille



PETITES ANNONCES

RECHERCHE ECHANGES MSX2, FREEHARE ET DIGITS, SUR PHILIPS 8250. ECHANGE NOTICES ET ASTUCES. TEL : POSTE 533 HEURES DE TRAVAIL. DEMANDER OLIVIER

DAVID CHERCHE CONTACTS MSX 1 ET MSX 2 SUR DISKS. ENVOYEZ VOS LISTES. ARGENTEUIL

UN NOUVEAU MAGAZINE MSX EST NE : THIERRY COUDEKERQUE BRANCHE. TEL :

CHERCHE CONTACT SUR MSX2. CHRISTOPHE, VIZILLE.

P.S : LE CLUB REMERCIE TOUTES LES PERSONNES QUI LUI ONT ECRIT.

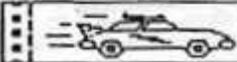
CHERCHE CONTACT REGION LYONNAISE POUR ECHANGES K7 ET CARTOUCHES MSX1 (UNIQUEMENT). THIERRY LYON. TEL :

CHERCHE D'ANCIEN(S) HUMERO(S) DE "MICRO MSX" EN BON ETAT (no 1 -> no 5) REHAUD, DREUIL LES AMIENS

LE CLUB MSX DE PAROH RECHERCHE TOUS PROGRAMMES MUSICAUX DE QUALITE AINSI QUE DES LOGICIELS SUR MSX2, DES EXTENSIONS, F1 SPIRIT (PRIX MAXIMUM : 120 FR\$), DES LOGICIELS DE GRAPHISME-

DESSIN (EN 256 OU 512 COULEURS AVEC SOURIS), DES PROGRAMMES BASIC DE QUALITE. MSX CLUB OF PAROH, PAROH.

MSX MSX MSX MSX MSX MSX
MSX MSX MSX MSX MSX MSX



Cette fois-ci, c'est Dark Future qui est à l'affiche. Dark Future est un jeu en anglais à un prix assez prohibitif (comme les derniers jeux de cet éditeur). C'est donc une simulation de combat d'engins motorisés dans un univers à la Mad Max. La boîte du jeu contient plein de choses :

- Des voitures et des motos en plastique servant de pions ainsi que des armes.
- Des sections de route
- Des pions cartonnés pour les obstacles, le sable et les mines
- Des dés
- Un livret de règles de cent pages
- Une règle en plastique servant aux mesures

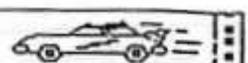
Le livre de règles décrit en détail le monde où se déroule le jeu sur une trentaine de pages, ce qui n'a pas grand intérêt pour ce type de jeu.

Les règles, si on les compare avec celles d'un ancien jeu du même éditeur (Car Wars), semblent simples. La construction des véhicules est épurée et le système du jeu est simplifié, il y a donc moins de possibilité de déplacements, au profit d'une rapidité de jeu accrue. Les règles s'assimilent facilement et les tableaux regroupés en fin de livret forment un bon résumé de celles-ci.

La simulation, en elle-même, est simple. Pour construire un véhicule, il faut déterminer, en fin de compte, que peu de paramètres: le poids, la vitesse, l'accélération, le freinage, les dégâts dûs aux armes, le coût (figuratif), les armes, les locations et les types de carrosseries. La finesse n'est donc pas la finalité de ce jeu, qui ne va à l'essentiel, un peu trop peut-être (l'usure des pneus n'est pas prise en compte, par exemple, dans les règles de base). Toutefois, on ne peut pas douter un instant, que Games Workshop, l'éditeur, sortira à l'avenir des extensions qui enrichiront le système, comme c'est le cas pour Blood Bowl ou Wharammer Fantasy Battle/Fantasy Roleplay.

En définitive, c'est un bon jeu, express, dans l'esprit Mad Max mais qui coûte relativement cher en France.

Jeu Games Workshop, en anglais : 290 frs.



"Prochain acheteur d'un nouvel MSX2, j'aimerais connaître les possibilités des ordinateurs MSX que l'on trouve en France, neuf ou d'occasion".
(Crochemore. C, Villeneuve-la-Garenne)

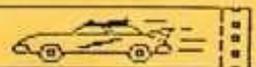
Actuellement, on ne trouve plus que 2 ordinateurs MSX en France, l'un, le VG8235 philips chez Maubert, et l'autre, le NMS8280 chez MSX VIDEO CENTER. D'occasion, on peut trouver le Philips 8245, 8250 et 8255, le Sony 500, le 700 et, avec beaucoup de chance, le 900, qui est toutefois disponible sur demande chez Sony Entreprise. Le 8235 dispose de 128k de ram et 128k de vidéo ram (tous les MSX2 dispose de cette taille vidéo), son lecteur est un simple face, ce qui n'est pas l'idéal, de plus, il ne dispose d'aucune entrée/sortie autre que celles de base (magnéto, TV, drive externe). Le 8245 est similaire au 8235, sauf le lecteur change et est en double face. Le 8250 dispose d'un lecteur double face et son clavier est séparé, ainsi que d'une sortie audio. Le 8255 est un 8250 avec deux lecteurs de disquettes. Passons aux Sony : le 500 est le seul MSX2 en France à ne disposer que de 64k de ram. Sinon, tous les autres Sony ont des lecteurs double face et possèdent au moins 256k de ram (les dernières versions du 900 ont 512k de ram). Le Sony 900, tout comme le Philips 8280, est dédié à la vidéo, on trouve donc, sur ces deux machines, toutes les entrées/sorties-audio/vidéo nécessaires, toutefois, le philips ne dispose pas de Genlock intégré et ne digitalise qu'en Pal, mais la différence de prix reste la meilleure compensation.
C.C

". . . J'aimerais savoir, si, sur le Rhône, nous sommes nombreux, car je voudrais bien avoir des contacts MSX. Ne crois-tu pas qu'il serait bon de faire un genre d'annuaire ? Cette question pourrait être posée dans le n°3."
(Meregnani Nicolas, St Genis Laval)

Voilà qui est chose faite, alors les MSXiens, qu'en pensez-vous ?
C.C

"Je viens de recevoir le n°2 de Fanatik, il est bien mais une rubrique "bidouille" serait la bienvenue (. . .) vous semble-t-il possible que tous les clubs se regroupent."
(Lohe Jacques, Laon)

Tout dépend ce que l'on appelle "bidouille", si c'est de la bidouille technique, la rubrique technique vient de faire son apparition, si ce sont des trucs pour les jeux, je donne certains trucs sur des nouveaux jeux, mais tous les trucs & solutions seront les bienvenus. Il me semble impossible que tous les clubs se regroupent. Tout d'abord, d'un point de vue géographique, c'est irréalisable, de plus chaque club évolue dans un état d'esprit différent et autonome, il me semble donc impossible qu'ils acceptent de disparaître et se noyent dans un grand ensemble. Enfin chaque club se fixe un but et des objectifs précis et cela causerait certainement des problèmes d'entente. Finalement je ne vois pas l'utilité d'un tel club, pour faire face ? à quoi ? le MSX ne vend plus



et est dénigré par tous les médias qui s'asseyent et ne demandent que des jeux en se foutant éperdument de la machine, puisqu'ils ont les mêmes jeux sur chaque machine. Le MSX mérite mieux que ça et la multiplicité des clubs prouve qu'il y a des gens qui s'intéressent à la machine. Effectivement, un "gros" club pèserait plus lourd dans la balance, mais je ne vois pas vraiment son utilité.

C.C



EN CONCLUSION

En fin de compte, le MSX2+ n'est pas prêt d'arriver en France, toutefois, espérons qu'il pourra être importé, rien que pour la forme.

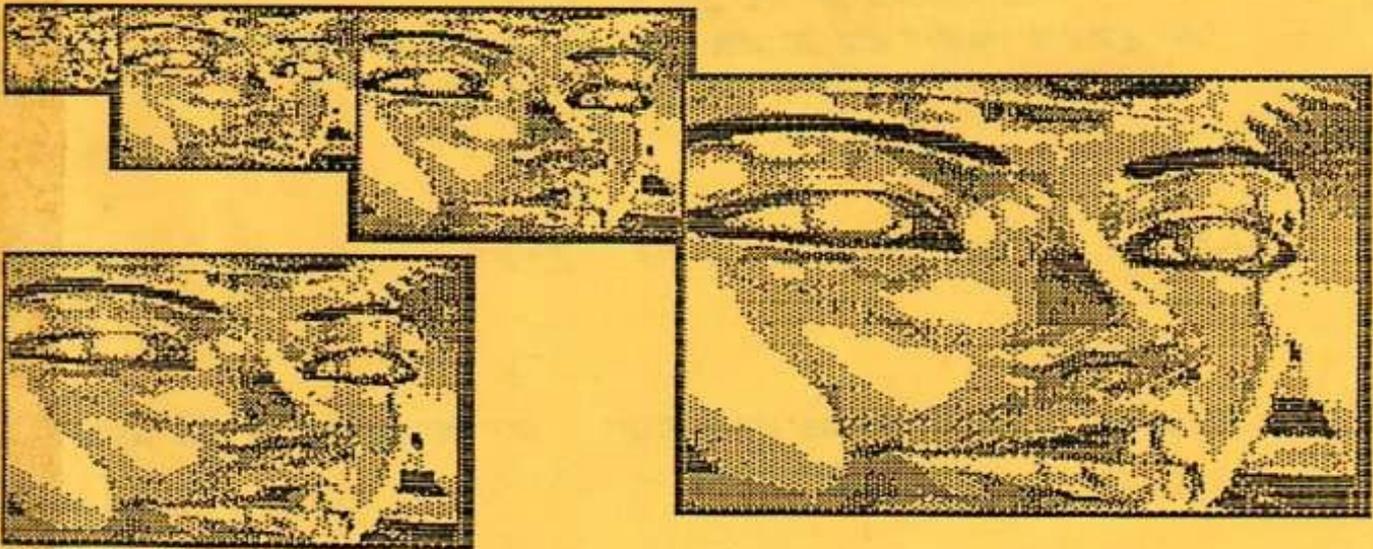
Rien de prévu à l'avance pour le prochain numéro car, d'une part, c'est assez aléatoire, d'autre part, ce sera la surprise ! ! !

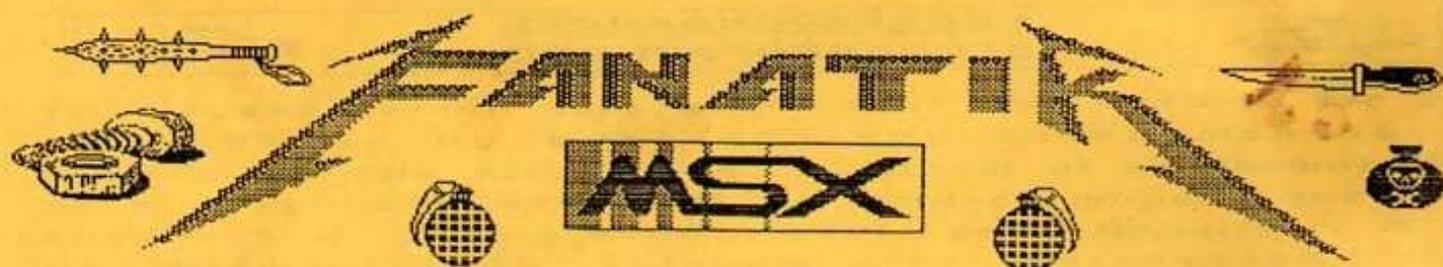
De toutes façons, il y aura deux choses de sûres, ce sera Gryzor, le dernier et fabuleux Konami et Dragon Slayer 2 ainsi qu'un article sur les jeux au Japon.

Vous aurez certainement remarqué que la mise en page s'est aérée est en devenue plus lisible, il était temps !

Enfin, je rappelle que les petites annonces sont entièrement gratuites et que le bon d'abonnement doit traîner quelque part . . .

Quoi qu'il en soit, passez de bonnes fêtes de Noël et du Jour de l'an car Fanatik n° 4 ne sortira pas avant début Février . . .





**DANS LE PROCHAIN
FANATIK, IL Y AURA :**

- DES SOFTS
- DES CLUBS
- DU FREWARE
- DES MAGAZINES

MAIS IL Y AURA AUSSI :

- GRYZOR, LE DERNIER KONAMI;
- XANADU (DRAGON SLAYER II)
- ROMANCIA (DRAGON SLAYER Junior)

ET ENCORE PLEIN DE CHOSES

**SORTIE : DEBUT FEVRIER
1998.**

