



**POWER MSX N°3 novembre/décembre 1994**

Prix de vente : 25,00 FF

SCHLOUPT CHRISTOPHE 8,RUE DES CAPUCINES

57530 COURCELLES/NIED FRANCE

87-64-52-60 Le week-end

# SOMMAIRE

---

|                         |         |
|-------------------------|---------|
| INSCRIPTIONS            | 02      |
| GREETINGS               | 02      |
| EDITORIAL               | 03      |
| COMMENT TUER LE CLUB    | 03      |
| NEWS                    | 04 à 06 |
| LES MAGAZINES           | 06      |
| LES JEUX                | 07 à 10 |
| POWER MSX : LA BOUTIQUE | 11 à 12 |
| RESUME DES EXPOS MSX    | 13      |
| COURS D'ASSEMBLEUR      | 14 à 21 |
| DEMOS                   | 22 à 24 |
| ANNONCES                | 25      |
| POWER MSX 4             | 25      |
| TRUCS ET ASTUCES        | 26      |
| INTERVIEWW DU FUC       | 27 à 28 |
| SOLUTION DE 3 SQUARE    | 29      |
| SOLUTION DE BRISK       | 30      |

# GREETINGS

---



## COMMENT DEVENIR MEMBRE DU POWER MSX

Il vous suffit de verser 150 FF à l'ordre de **M. SCHLOUPT CHRISTOPHE**  
**8, RUE DES CAPUCINES**  
**57530 COURCELLES/NIED**  
**87-64-52-60 Le week-end**

Cette cotisation vous donne droit à 6 numéros et 3 disquettes.

Pour nos correspondants étrangers, l'inscription revient à 200 FF (frais de ports plus importants). Le règlement doit se faire obligatoirement par mandat international libellé en Francs Français. N'oubliez pas d'indiquer votre adresse complète !



# ⚡ EDITORIAL ⚡

*Salut tout le monde,*

*Et ouais comme vous pouvez le constater, Power Mix s'embellit de numéro en numéro !! Normal, nous avons de plus en plus de contacts à l'étranger, ce qui nous permet d'échanger des informations en tout genre...*

*Nous avons ouvert un service en plus dans la boutique : " importations de logiciels originaux ", comme ça vous ne pourrez pas dire qu'il est impossible de se fournir les nouveautés.*

*Malheureusement vous ne trouverez pas la notice en Français de Vector Mania et les articles sur le cd-rom, l'opl4 et le odp 9990 car il nous manque encore des informations. C'est promis, ça sera dans le numéro 4 !!*

*Je tiens à remercier Benoît Martial qui a bien voulu répondre à nos questions pour l'interview et qui nous a envoyé un cours d'assembleur très sympathique.*

*Je vous donne donc rendez-vous en janvier et j'attends avec impatience votre courrier...*

## SNATCHER

## COMMENT TUER L'ASSOCIATION

- 1-Plaiguez vous que l'on ne publie presque jamais rien sur ce qui vous intéresse mais n'envoyez jamais d'articles, ne faites jamais de suggestions, ne chercher aucune amélioration.
- 2-Critiquer le travail des dirigeants et des membres.
- 3-Ne pas se soucier d'amener d'autres adhérents.
- 4-Photocopier le magazine et distribuer le.
- 5-N'accepter jamais de responsabilité, car il est plus facile de critiquer que de réaliser.
- 6-Payer votre cotisation le plus tard possible.
- 7-Ne faire que le nécessaire, mais quand les autres retroussent leurs manches plaiguez-vous que l'association est dirigée par une clique.

# NEWS

## NEWS FROM ITALY...

**X-TOOLS UTILITIES V 3.0:** Pas moins d'une trentaine d'utilitaires plus ou moins intéressant. On pourra y trouver des copieurs en tout genre, des compacteurs / décompacteurs et de nombreux autres programmes. MSX2 - 1\*720K - FREESOFT 1994.

**NIBBLE COPY VERSION ITALIENNE:** Qui ne connaît pas ce superbe copieur ?? Le voilà maintenant retranscrit en italien... MSX2 - 1\*360K - TORTUGA 1994.

**TED VERSION ITALIENNE:** Que les Italiens ont de la chance !! Miri software c'est arrangé avec le créateur de ce superbe traitement texte pour réaliser une version Italienne. Si un français veut traduire ce logiciel qu'il contacte POWER MSX !! Nous vous mettrons en relation avec le programmeur. MSX2 - 1\*720K - JOS-TEL et MIRI SOFTWARE 1994.

**EXTERLIEN DEMO:** Saga d'images érotiques tirait du jeu Exterlien. MSX2 - 1\*720K - FREESOFT 1994.

**PSYCHO WORLD ISTR. & MAPPE:** Notice, solution et plans de Psycho World le tout bien sur en Italien. MSX2 - 2\*720K - BECCACIVETTA 1994.

**XAK III THE TOWER OF GAZZEL ISTR. & MAPPE:** Notice, solution et plans de Xak 3 le tout bien sur en Italien. MSX2 - 1\*720K - BECCACIVETTA 1994.

**GAME POWER # 4:** Ce sont les Discs Stations Italiens... Pour ce numéro, il y a des previewws sur les jeux PSYCHO BALL, CONSTRUCTION CRAZE, DUCKTALE. On peut également se détendre en jouant à un jeu de réflexion... Le tout est bien sûr accompagné de musiques stéréo. MSX2 - 1\*720K - HUNTIX SOFTWARE 1994.

**MSX2+ TO PC CONVERT:** Logiciel tournant sur PC qui permet de convertir des images 2+ en images PC. 1 disquette HD - TORTUGA 1994.

**STP LABELS MSX PROGRAMME # 1:** Cachets pour Dynamic Publisher sur les différents éditeurs, les titres de jeux... Très réussi !! MSX2 - 1\*720K - HUNTIX SOFTWARE 1994.

**SEX ART # 1 & 2:** Des images érotiques en tout genre ; certaines plus belles que d'autres... MSX2 - 2\*720K - SPC BOLOGNA / MIRI SOFTWARE 1994.

**ALBUM DIGITALE SCREEN 12 # 1 à 10:** Superbe collection d'images érotiques, de paysages... en screen 12 tenant sur 10 disquettes. MSX2+ - 10\*720K - MIRI SOFTWARE 1994.

## NEWS FROM FRANCE...

J'attends toujours vos productions alors n'hésitez pas à me les envoyer....

**PHOTO CD DOLE'ART # 2 à 7:** M. TROY Serge doit être le Français le plus actif point de vue productions. Après PHOTO CD DOLE'ART # 1, la saga d'images continue avec 6 autres disquettes où l'on trouve des photos de fleurs, de paysages qui sont de toutes beautés. MSX2 - 6\*720K - TROY SERGE 1994.

**DITES LE AVEC LES FLEURS:** Saga d'images entrelacées mais au lieu d'avoir une image à l'écran comme dans Photo cd dole'art, vous aurez droit à 2 images en même temps. MSX2 - 1\*720K - TROY SERGE 1994.

Je vous signale également que SERGE possède à son actif un grand nombre de démos, jeux... tel que PICTURES LE PAPY, AFRICAIN A LA DECOUVERTE, MSX-SEX...

**POWER TETRIS:** Ca avance, nous le présenterons certainement à la prochaine expo Française. NOLDAS / POWER MSX.

**DIGITS AUTOS, FICTIONS, MOTOS et VAN GOGH:** Voilà 4 superbes disquettes qui comportent des digits en screen 12. Eh JIPE si tu en fait des autres, n'hésite surtout pas à me les envoyer !!! MSX2+ - 4\*720K - JIPE 1994.

Nous pensons faire une expo MSX l'année prochaine à METZ... Qui serait prêt à venir ??? J'attends vos réactions...

## NEWS FROM JAPAN...

Pas grand chose ; nous essayons de rentrer en contact avec un club Japonais pour avoir des informations sûres !!

## NEWS FROM BRESIL...

**MSX BRIGADE 2:** Pas moins de 3 disquettes avec des démos provenant des 4 coins du monde ; certaine étant plus réussis que d'autres. MSX2 - 3\*720K - COBRA SOFWARTE 1994.

D'après les informations reçues; les Brésiliens fabriqueraient une **FM-PAC STEREO** dont la qualité sonore serait de **40 à 50 %** meilleur que la cartouche Hollandaise. Elle serait disponible pour la somme de **700 FF**.

Nous avons également reçu une liste de matériel brésilien avec les prix; nous nous attentions à des choses intéressant mais malheureusement les prix sont très élevés. De plus les logiciels brésiliens ne sont pas toujours compatibles; **1 sur 2** ne fonctionne pas sur le matériel que nous avons... Nous avons écrit à un autre club Brésilien et nous attendons leur réponse.

## NEWS FROM HOLLANDE...

**AIRBORNE CRYSTAL:** Une très belle production ; pas moins de 17 titres stéréo avec des chansons dance comme : GET AWAY, NO MORE...MSX2 - 1\*720K - AIRBORNE 1994.

**RAVE DOME:** Et oui c'est de la RAVE avec des titres tirés des compils THUNDERDOME 1 et 2. Pour ceux qui écoutent cette musique pas de problème mais pour les autres, attention aux maux de tête...MSX2 - 1\*720K - NIGHTRAVER 1994.

**STRACOM USER DISK:** Un disk plein de nouveaux levels pour l'excellent jeux STRACOM, c'est très réussi...MSX2 - 1\*720K - B&E SOFT 1994.

**SOEPFISKJE:** Bravo à ce groupe car c'est leur première démo!! Les musiques que contient ce disk sont d'une excellente qualité sonore mais malheureusement les graphiques laissent à désirer...MSX2 - 1\*720K - MCFN 1994.

**3D-STUDIO:** ATLANTIS améliore à nouveau son logiciel Vector Mania qui devient 3D-Studio. De nouvelles commandes sont présentent... Pour ce qui n'ont pas suivi l'affaire, ce logiciel sert à dessiner des formes en 3D puis à les faire voguer dans les 4 coins de l'écran. MSX2 / 2+ / TR - 1\*360K - ATLANTIS 1994.

**FRAY & RUNE MASTER 3 PATCH DISK:** Encore de nouveau Patch disk, qui combleront tous ceux qui parlent anglais...MSX2 - 1\*720K - OASIS 1994.

**AERIAL:** Démo musicale avec de la techno et de la trance ; le tout bien sûr en stéréo!! Il n'y a pas moins d'une vingtaine de titres. MSX2 - 2\*720K - AERIFERO 1994.

**FIRE WORKS # 4:** Quatrième épisode de la série avec des graphiques splendides à vous couper le souffle. On notera que les musiques sont de très grande qualité. MSX2 - 1\*720K - MSX CLUB DRECHTSLEDEN 1994.

**EN VRAC:**  
MB MUZAX DISK # 3 de FUZZY LOGIC  
TRAX PLAYER de NOP  
MODEEDITOR de XELASOFT  
PUZZLE MANIA de NMC  
PCM TRACKER de HENRIK GILVAD

## - LES MAGASINES -

**EN VRAC:** SUNRISE MAGAZINE # 14, SUNRISE PICTURE # 13, SUNRISE SPECIALE # 7, QUASAR # 29 qui sera peut être le dernier, GOLDEN POWER DISK # 11 qui sera peut être aussi le dernier, FUTUR DISK # 15, GAME POWER # 4, ROBY DISK MAGAZINE # 7, LES MSXIENS # 40.

# LES JEUX

## - PUMPKIN ADVENTURE 1 -

**SUNRISE 1992 / DOMAINE PUBLIC / 1\*720K / FM / MSX2**

Tout commence par un gag...

Le dénommé Pumpkin, héros du jeu, s'est fait transformer en citrouille à la suite de l'achat d'un CD d'HELLOWEEN. Sur ce CD était mentionné que si quelqu'un écrivait Halloween avec un A, celui-ci serait immédiatement transformé en citrouille. Vous imaginez donc ce qu'à fait notre héros...

Pour redevenir normal, vous allez vous lancer dans une quête effrénée à la recherche du Saint-Graal.

Pourquoi le Graal ?? Simplement parce que boire un breuvage magique dans un calice divin reconduit à la normalité... C'était évident.

Voilà pour l'histoire. Au niveau du jeu en lui même, il n'y a rien d'extraordinaire. Les décors sont fades et répétitifs, la maniabilité d'assez mauvaise facture et on a l'impression d'un certain déjà vu...

Cependant, bien que ce soft affiche déjà 2 ans d'âge, les musiques sont sympa et surtout il est disponible à la demande, étant issu du domaine public.

GRAPHISME: 09/20 C'est très faible pour du MSX2 !!

MUSIQUE: 13/20 Des musiques FM qui collent bien au jeu. Sympa, sans plus.

JOUABILITE: 04/20 On fait mieux sur MSX1 !!

DIFFICULTE: 10/20 Par manque d'intérêt, j'ai vite laissé tomber...

DUREE DE VIE: ??/20 Se référer à la remarque ci-dessus.

INTERET GENERAL: 11/20 Ce soft à 2 atouts: Un scénario original et le fait d'être copiable légalement; mais cela ne comble pas les lacunes techniques...

## - PIXESS -

**COMPJOETANIA 1994 / 2\*720K / STEREO / MSX2, 2+, TURBO R**

Pixess a été le jeu 'PHARE' qui a été présenté à TILBURG en mars de cette année.

Vous dirigez une petite créature bleu à la mine sympathique que vous faites évoluer au fil des stages à la recherche de boules. Au début, elles sont à portée de main et il suffit de passer dessus pour les ramasser et d'éviter les montres pour passer au level suivant. Mais au fur et à mesure de votre périple, les dites boules seront de moins en moins accessibles.

Fort heureusement, des outils seront mis à votre disposition (marteau piqueur, pioche, bombe...). A vous d'en faire bon usage...

Le jeu est superbe graphiquement, les musiques en stéréo géniales et la jouabilité excellente. De plus le nombre de stages fait de ce soft un jeu à l'intérêt énorme.

Vous l'aurez compris, ce jeu est à posséder impérativement.

GRAPHISME: 16/20 Il change suivant les stages mais reste superbe.

MANIABILITE: 17/20 Absolument rien à redire.

MUSIQUE: 17/20 C'est de la stéréo, c'est magnifique.

DIFFICULTE: 16/20 Bien dosée, elle évolue graduellement avec les stages.

ANIMATION: 17/20 Idem que la maniabilité. Rien à signaler.

INTERET GENERAL: 18/20 Indiscutablement, ce jeu est à posséder absolument car on retrouve le fun et la classe de King's Valley 2. Alors, achetez-le les yeux fermés, vous ne serez pas déçus.

### - 3 SQUARE -

#### **EMPHASYS 1993 / 1\*360K / STEREO / MSX2**

C'est l'histoire de Rob, un brave gars à qui la vie n'a pas souri...

Je sens déjà monter en vous un sentiment de révolte face à cette misérable injustice... Mais veuillez rester calme, ce n'est qu'un jeu...Merci. Et revenons à nos moutons...

Le cher Rob n'a pas d'argent et il vit dans un quartier défavorisé. Mais armé de son courage, de sa détermination et de ses petits bras musclés notre cher et vaillant héros décide de s'en sortir. Tatatin !!!

Pour cela, il part à la recherche de diamants dans une mine désaffectée. Par miracle, il en trouve un et la richesse semble être à portée de main. Mais non car un vilain méchant pas beau du tout le lui dérobe...

Veuillez cesser de gueuler "salop, salop le peuple aura ta peau !!!"; ça fait désordre. Merci.

On s'attend donc à plonger dans un jeu d'aventure à la poursuite du tocard mais non. On se trouve face à une sorte de Tetris où il faut placer des formes d'une certaine façon pour en faire disparaître trois identiques jusqu'à épuisement du stock.

Si on se réfère au scénario, la face jeu n'est pas celle dont nous étions en droit d'espérer. Qu'à cela ne tienne car ce "Tetris" n'altère en rien le plaisir de jouer. D'autant plus que techniquement, c'est irréprochable.

De plus, vous pouvez même créer vos propres tableaux ! A ce sujet je vous conseille de vous entraîner à cette exercice de créativité afin de vous familiariser avec le jeu.

3 SQUARE, faisant parti des jeux de réflexion, libre à vous d'apprécier ou non. Sachez simplement que la réalisation est de très bonne facture.

GRAPHISME: 16/20 Du très bon MSX2.

ANIMATION: 14/20 Juste ce qu'il faut.

MUSIQUE: 16/20 Elles sont très bonnes.

DIFFICULTE: 13/20 Dans l'ensemble, c'est bien dosé mais les débuts seront difficiles.

MANIABILITE: 17/20 Rapide et claire, elle se révèle être très efficace.

INTERET GENERAL: 16/20 C'est un jeu de réflexion alors on aime ou on déteste...

## - CONSTRUCTION CRAZE -

### **PARAGON 1994 / 1\*720K / STEREO / MSX2**

Construction Craze est un clone de Sim City, c'est à dire que vous allez devoir construire des mégapoles. Vous choisissez un lieu sur l'un des 5 continents et vous y construisez votre ville. Les éléments naturels sont contre vous et peuvent venir entraver votre génie architecturale. Enfin, vous disposez d'un nombre de coups limité. Le jeu est très bien réalisé, les décors sont riches, colorés et relatif au type de continent sélectionné. De plus les musiques sont très bonnes et de nombreux choix vous sont proposé tant au niveau de la construction que de l'ensemble du jeu. (Réglage de la position de l'écran, mots de passes de sauvegardes, choix des processeurs musicaux...) Construction Craze ce révèle être un investissement justifié car ce soft est le seul à proposer un scénario de constructions urbaines. En plus, ce jeu bénéficie d'une option 2 joueurs fort intéressante...

GRAPHISME: 14/20 Ils sont clairs et précis.

ANIMATION: 13/20 Les scènes de tempête auraient pu être plus travaillées !!

MUSIQUE: 14/20 Elles collent bien au jeu.

DIFFICULTE: 16/20 Elle est bien dosée. Plus vous avancez dans le jeu et plus les villes à construire sont grandes.

MANIABILITE: 17/20 Elle est simple et rapide. Une maniabilité telle que celle-ci renforce considérablement le plaisir de jouer.

INTERET GENERAL: 18/20 Ce soft est à posséder absolument car il innove !! Voilà enfin un jeu qui se démarque !!

## - EGGBERT -

### **FONY 1994 / 1\*720K / STEREO / MSX2**

Eggbert est un jeu de plate-forme. Vous contrôlez un poussin qui peut s'équiper d'armes et d'outils divers. Votre but est de ramasser un nombre X d'oeufs en un temps limité.

Le graphisme est un peu niait et enfantin mais il colle bien avec l'atmosphère général du jeu. De plus, les musiques sont de très bonnes qualités et la maniabilité est correcte.

L'ensemble de ce soft, sa réalisation ainsi que son scénario font de celui-ci un jeu qui ne conviendra pas à tout le monde. En clair, ce jeu s'adresse plus à une population jeune qu'aux amateurs d'aliens à exploser ou de fans de jeux d'aventure. Cependant, ça fait de mal à personne de faire un petit tour du côté des jeux calmes. Ca repose...

GRAPHISME: 15/20 Ils sont mignons et révélateurs du type de jeu.

ANIMATION: 13/20 Elle est assez bien faite. Pas de clignotements ni de ralentissement mais elle pourrait gagner en fluidité.

MUSIQUE: 15/20 Elles sont entraînantes et agréables.

DIFFICULTE: 14/20 + le stage est élevé, + le nb d'oeufs est grand et - le temps est long.

MANIABILITE: 14/20 Comme l'animation, elle pourrait être améliorée.

INTERET GENERAL: 12/20 Un soft réservé à une population jeune et aux cardiaques...

## - PSYCHO BALL -

### **RAT 1993 / 1\*720K / STEREO / MSX2**

Si vous connaissez le ping-pong et vous appréciez ce sport, Psycho Ball est fait pour vous !!  
Ce jeu ressemble donc à une simulation de ping-pong ; vous l'avez deviné... Cependant, Psycho Ball n'en reprend pas les règles. Les matchs ne se jouent pas en 2 sets gagnants et en 21 points car vous devez l'adversaire en marquant le plus grand nombre de points en un temps limité. En emmagasinant des victoires, vous gagnez des points de forces, de vitesse et d'effets de balles. Bien sûr, vous devrez faire face à des ennemis de plus en plus coriaces.

Ce soft est très bien réalisé, l'animation et la maniabilité sont bien plus que correcte et le graphisme net est clair. Celui-ci change tous les 5 stages. A l'écran, il n'y a que l'essentiel : La table, les raquettes, le score et le temps. Aucune fioriture inutile ne viendra perturber la concentration dont vous aurez bien besoin. Enfin, un système de mots de passe vous permettra de reprendre là où vous vous étiez arrêté.. Psycho Ball séduira les MSXIENS en général et comblera les amateurs de ping-pong.

GRAPHISME: 16/20 L'essentiel est là et on a besoin de rien d'autre.

ANIMATION: 18/20 Impeccable !!

MUSIQUE: 15/20 Les musiques vous accompagnent sans pour autant vous perturber.

DIFFICULTE: 14/20 Elle a beau être croissante, il y a toujours un truc pour exploser votre adversaire.

MANIABILITE: 18/20 Re-impeccable !!

INTERET GENERAL: 15/20 Un très bon soft auquel il ne manque que l'option 2 joueurs.

## - I LOVE YOU -

### **NEXT ITALY 1994 / 2\*720K / STEREO / MSX2+**

I Love You est un jeu érotique de réflexion ! Si, si c'est vrai !!!

Sur une image digitalisée d'une charmante demoiselle sont placées des cases vertes et rouges numérotées de 1 à 10. Les cases vertes augmentent votre score et les rouges l'abaisse. Vous jouez contre l'ordinateur et le but est bien sûr d'avoir le score le plus élevé. Ainsi, une fois vainqueur vous pourrez voir la dite digit et vous pourrez passer à la suivante. Là où prend place la réflexion, c'est au niveau du choix des cases. Je m'explique:

Par moments, vous n'aurez d'autre choix que celui de choisir une case rouge alors autant prendre la moins élevée. -réflexe logique- Cependant, il est parfois plus judicieux de choisir un 4 ou un 5 rouge à la place d'un 1 ou un 2 car vous pouvez ainsi obliger l'ordinateur à choisir un 9 ou un 10 rouge suivant les possibilités. De même à force de vous faire l'atter vous comprendrez bien vite qu'il faut dès le départ imaginer 3 coups à l'avance, comme aux échecs.

Les amateurs apprécieront. les autres aussi...

GRAPHISME: 13/20 Les digits pour du 2+, aurez pu être mieux réaliser mais elles sont agréables. (Ben tiens...)

ANIMATION: ??/20 Pas nécessaire pour ce type de jeu...

MUSIQUE: 10/20 Une seule musique qui crache, c'est un peu léger !!

DIFFICULTE: 14/20 Un peu de réflexion (Pfff !!!) et vous vous baladerez...

MANIABILITE: 16/20 Rien à signaler. Les commandes sont parfaites.

INTERET GENERAL: 13/20 Un bon jeu qui vous divertira pendant vos longues nuits de solitudes cet hivers...

# POUR MSX LA BOUTIQUE

## --- Location de jeux originaux, magazines et livres ---

*Pour emprunter un logiciel ou tout autre matériel de la liste qui va suivre, téléphonez pour savoir si le titre souhaité est disponible. Si c'est le cas envoyez un chèque de caution de 200 FF que nous garderons le temps de votre abonnement ainsi que 25 F qui couvriront les frais d'envois et qui permettront de garnir un peu plus notre liste...*

*Dés que vous recevrez votre article, vous serez tenu de nous le renvoyer 3 semaines après la date de réception. Le cachet de la poste faisant foi.*

*D'autre part vous ne pouvez louer qu'un seul article à la fois sauf pour les magazines (vous avez la possibilité d'en emprunter 2).*

*Note: Le chèque de caution ne sera débité de votre compte qu'en cas de détérioration du matériel. Je compte donc sur vous pour en prendre soin !!*

**Cartouche :** FINAL ZONE, NEMESIS 2, PENGOUIN ADVENTURE, DUNKSHOT, METAL GEAR.

**Disquette :** REGATE, MACADUM BUMPER, L'AFFAIRE, METAL LIMIT, I LOVE YOU (MSX2+), GAME POWER # 2, GAME POWER # 3, GAME POWER # 4, PIXESS, EGGBERT, TROJKA, VIDEO TENDINE 2, RICK DANGEROUS 1, RICK DANGEROUS 2, 3 SQUARE, SHUFFLE PUCK (T-R).

**Livre :** Le livre du disque MSX, Le livre du MSX2, Le CP/M, Trucs et astuces MSX, Le système CP/M pour Z-80, Le système CP/M pour 8080, Machine code on the MSX, Le livre du MSX, Routines graphiques en assembleurs, Pratique du MSX2, Hibrid + disk, MSX basic version 2.0, Guide du basic 2.0, Introduction à DBASE 2, Home office 2, Initiation à LOGO, Le basic et ses fichiers, Z80 programmation, MSX en famille, Guide hachette du micro ordinateur.

**Magazine :** MSX fun journal 5,6,7,8 de 1994, Micro news 17, MSX news 3 et 5, Micro ID 1 et 2, Micros MSX 6,7 et 8, Standard MSX 2 et 3, MSX club magazine 39, MSX game guide 3, Forum MSX 9,10,11,12,13,16 et 17, Fanatick MSX 1 à 3 apériodique, Fanatick MSX 1 à 6 bimestriel, MSX magazine 6 et 8, MSX Freeline 1 à 4, Magazine MSX 14, Mundo MSX 5:

### --- Domaine Public ---

*Nous n'avons pas remis la liste car elle figure dans le numéro 2. Les nouveautés sont:*

- |                             |                                  |
|-----------------------------|----------------------------------|
| -CASTLE OF BLACKBURN 1DF-   | -STREET FIGHTER 2 PROMOTION 1SF- |
| -SUNRISE PICTURE # 12 1DF-  | -SUNRISE PICTURE # 13 1DF-       |
| -COWBOYANA JONES 1DF-       | -100 SHAREWARES COMPACTES 3DF-   |
| -EGGBERT PROMOTE DISK 1DF-  | -OPERATION DAMOCLES DEMO 1DF-    |
| -SHUFFLE PUCK DEMO T-R 1DF- | -TOTAL PARODY PROMO V 1.2 1DF-   |
| -TURTLE MANIA PREVIEUW 1DF- |                                  |

Prix des logiciels DP :

- 8 FF la disquette.
- 60 FF les 10 disquettes.
- 100 FF les 20 disquettes.

### --- Noldas Collection ---

NOLDAS GIF # 1 à 6  
NOLDAS BAD LOOSER DEMO  
NOLDAS DEMO XAK 1 et 2  
NOLDAS DEMO FIL DE FER  
NOLDAS MINE CLEARER  
NOLDAS COMPACTEUR/DECOMPACTEUR  
NOLDAS XCOMPACTEUR/XDECOMPACTEUR

NOLDAS GIF # 7 à 10

**Soit 4 disks pour 35 FF**

**Soit 10 disks pour 80 FF**

### --- Importations de Logiciels ORIGINAUX ---

|                       |         |                      |         |
|-----------------------|---------|----------------------|---------|
| -VIDEO TEDINE 2       | 50 FF-  | -FRANTIC             | 100 FF- |
| -RICK DANGEROUS 1     | 50 FF-  | -RICK DANGEROUS 2    | 50 FF-  |
| -RICK DANGEROUS 1&2   | 75 FF-  | -DIX                 | 100 FF- |
| -BOZO'S BIG ADVENTURE | 100 FF- | -MEGADOOM 2+         | 100 FF- |
| -MOONBLASTER V 1.3    | 225 FF- | -COLUMBUS 384 Kb 2+  | 125 FF- |
| -TROXX                | 100 FF- | -PUMPKIN ADVENTURE 2 | 200 FF- |
| -GREAT GIANNA SISTER  | 150 FF- | -3 SQUARE            | 50 FF-  |
| -TEACHERS TERROR      | 75 FF-  | -TROJKA              | 50 FF-  |
| -ALADIN V1.00 512 Kb  | 250 FF- | -BLACK CYCLON        | 175 FF- |
| -D.A.S.S              | 250 FF- | -PIXESS              | 125 FF- |
| -NOT AGAIN !          | 125 FF- | -LOGI-BAL            | 100 FF- |
| -BLADE LORDS          | 175 FF- | -EGGBERT             | 100 FF- |
| -AUDIO WAVE # 3       | 30 FF-  | -METAL LIMIT         | 60 FF-  |
| -I LOVE YOU 2+        | 50 FF-  | -OLYMPUS 2+          | 100 FF- |
| -CYTRON               | 200 FF- | -SHUFFLE PUCK T-R    | 50 FF-  |
| -CONSTRUCTION CRAZE   | 100 FF- |                      |         |

**Tous les règlements s'effectueront par chèque sauf pour nos correspondants étrangers; ils devront payer avec un mandat international libellé en Francs Français.**

# -- EXPOS MSX --

## - ZANDVOORTH LE 17 SEPTEMBRE 1994 -

Lettre de SINK SYSTEM: C'est vraiment dommage que tu n'ai pu venir en Hollande à Zandvoorth car c'était génial mis à part le temps pourrit.

Les Français étaient venus en nombres; j'en ai compté plus de trente. Les nouveautés étaient également au rendez-vous; j'ai pu y admirer la nouvelle carte graphique (GRAPHIC 9000), la nouvelle carte sonore (MOONSOUND) et le CD-ROM. Pour ce qui est des logiciels, j'en ai vu des tonnes... Il y avait même un stand qui vendait des cartouches coréennes à des prix ridicules: BUBBLE BOBBLE à 30 FF...

Malheureusement la salle contenait 2 stands CONsoles et un stand PC mais cela n'a rien changé car ils brillaient par leur absence de clients. (Les gens étaient venus pour le MSX).

J'ai pu également voir un stand de Japonisation; on pouvait y trouver des vidéos, mangas, rami cards et des CD audio. Dans une petite salle ce trouvait un écran géant sur lequel passaient des OVA japonaises...

Chose étonnante, moi qui parle très peu anglais et encore moins Hollandais, j'ai pu facilement me débrouiller pour discuter, en effet la plupart des Hollandais parle assez bien le Français.

## - RUNGIS LE PREMIER OCTOBRE 1994 -

RUNGIS, 1er octobre, 9h50... Nous (Noldas, Nexus et Snatcher) sommes enfin arrivés ! La route fut longue, le sommeil court et le brouillard épais mais nous voici sur les lieux sains et saufs ! Nous déballons rapidement tout notre matériel (3 MSX et quelques moniteurs). Peu de personnes sont présentes ce matin dans le grand local (le théâtre de RUNGIS) prêt, pour l'occasion : les membres du F.U.C., Jipé, MSX I.D.F et CAP MSX.

Après avoir branché, tout notre matos, nous engageons la conversation avec les MSXiens présents. La programmation, tant mon principal centre d'intérêt (avec l'assembleur), je tombe d'abord sur les membres du F.U.C. : Franck et Martial. L'occasion pour nous de découvrir leur utilitaire "Screen 11 Designer", qui a vraiment tout d'un logiciel pro : transformation screen 12 vers screen 11, utilisation mixte palette/YJK, simplicité, et confort d'utilisation (tout à la souris, genre Dot Designer's Club), etc... Un test complet de cet utilitaire sera bientôt réalisé.

Autre soft du F.U.C., mais pas encore terminé : "M-Kid". La version que nous avons pu voir tourner semble prometteuse : animation parfaite, sprites et décors agréables (genre "Super Mario"), et musiques fabuleuses (en Moonblaster Stéréo s'il vous plaît !). Il y a encore pas mal de boulot pour que le jeu soit terminé mais quand il le sera, "M-Kid" devrait faire un malheur.

Tous ces programmes sont présents sur le MSX (?) de Martial : Un Turbo-R avec disque dur, vdp 9990, musique module, FM PAC, SCC, extension RAM, etc... Il ne manque plus que l'antivol et l'A.B.S... Après avoir vu cette machine, je sais ce que je vais faire de mes sous : la même chose !

Autre stand intéressant : celui de Jipé l'empereur du hardware MSX en France. Vraiment très impressionnant : une caméra numérise en temps réel en screen 12 tandis qu'un robot MSX met à la poubelle des boîtes de disquettes vides (à défaut d'Amigas).

Plus ludique, le stand CAP-MSX présente de nombreuses nouveautés à la vente (The Witch's Revenge, Blade Lords, Retaliator...).

De nombreuses démos tournent aussi un peu partout, dont la sensationnelle "Unknown Reality" : Il faut la voir pour l'entendre !

Mais le temps passe vite, et il est bientôt 19h (déjà que ça devait en théorie se terminer à 16h...). La réunion s'achève, et il ne reste plus que nous, le F.U.C. et Jipé. Avec bien du mal (on s'y est repris à 3 fois), nous faisons nos adieux et quittons Rungis, le coeur joyeux et l'âme plus MSXienne que jamais... Bien qu'il n'y ait eu que peu de monde à cette réunion (20 personnes aux heures de pointes, et un seul abonnement à Power MSX !), ce fut l'occasion pour tous les MSXiens présents de mieux se connaître et d'échanger opinions, savoir et techniques, et rien que pour cela, nous ne regrettons pas notre (long) voyage.

NOLDAS

# COURS D'ASSEMBLEUR

## Introduction

Ce premier cours a pour objet de mieux vous faire connaître le MSX par l'intermédiaire d'un tour d'horizon de quelques routines du BIOS. Pour ceux qui ne possèdent pas encore le livre "Pratique du MSX2", vous trouverez en annexe un descriptif des informations contenues dans ce livre et utilisées dans le cours.

Avant d'aller plus loin vérifiez que les fichiers suivants figurent sur la disquette  
**GEN80.COM, SCED.COM, ESSAI1.GEN, ESSAI2.GEN, ESSAI2b.GEN, ESSAI3.GEN**

## L'assembleur du Z80

Ce cours n'a pas la prétention de faire à nouveau l'apprentissage de base de l'assembleur du Z80 sur lequel de très bons articles ont été fait dans le défunt "MICRO NEWS" ou dans l'excellent ouvrage de Rodney Zaks : "**Programmation du Z80**".

Non, ici on considère que les bases du fonctionnement du Z80 sont acquises. A la fin du cours vous trouverez une bibliothèque concernant les ouvrages traitant de l'assembleur sur le MSX.

Après quelques explications, nous allons passer à la conception de votre première routine en L.M.

## L'éditeur

Pour programmer en assembleur il vous faut un assembleur. Celui que je vous fournis est suffisant pour le début, car il ne peut faire des fichiers que de 43 Ko environ ! Pour information la source de **SCREEN 11 DESIGNER** (sans les loaders et autres) représente à lui seul pas loin de 120 Ko ! Alors si vous envisagez de programmer en assembleur plutôt qu'en BASIC, je ne peux que vous conseiller de vous procurer un éditeur plus performant du genre de **TED v2.6** qui est Hollandais mais dont vous pouvez demander la version Anglaise à la commande, il coûte **75 Florins** Cet argent est utilisé pour la lutte contre la sclérose en plaque. Autre solution, achetez **MPW v1.2** auprès de **Instruments Of Darkness (I.O.D)** qui est moins cher (mais un peu moins rapide); Il est vendu entre **10 et 20 Florins** et en prime il y a une version demo de **MPW v2.0** Troisième solution, vous possédez un PC ou un Atari (si si ne niez pas, j'en suis certain !). Sur PC l'éditeur du DOS convient parfaitement (**EDIT.COM**) Sur Atari tous les traitements de textes ont une option de sauvegarde en ASCII.

Pour le cas de **SCED**, vous pouvez obtenir la liste des commandes en faisant **SHIFT + F1**.

## L'assembleur GEN80

Une fois tapé, votre programme (appelé : source) doit être assemblé pour que les mnémoniques Z80 soient transformés en codes machines "compréhensibles" par le Z80. Pour assembler, il suffit de taper : "**GEN80 ESSAI1**".

Inutile de taper l'extention ".GEN" car GEN80 charge des ".GEN" par défaut. Comme vous pouvez le remarquer, un nouveau fichier a été créé sur la disquette (ou disque dur pour certains ?) : "**ESSAI1.COM**".

Pourquoi un ".COM" ? Parce que par défaut GEN80 crée des ".COM".

## Vers une première routine

Cette première routine va sûrement faire plaisir aux programmeurs de démos car ici il va falloir changer de mode écran comme si on était en BASIC : "**SCREEN 5:COLOR 15,4,0:CLS**".

Ca semble compliqué, mais en fait c'est très simple. Tout d'abord consultons notre bible : "Pratique du MSX2" ou les documents fournis pour ceux qui ne possèdent pas le livre. Rendons-nous plus exactement à la routine d'adresse &H5F, et que voit-on ? Elle porte le doux nom de : **CHGMOD (CHAnGe MODe)** Jettons un coup d'oeil à la suivante en &H62 et nous trouvons : **CHGCLR (CHAnGe CoLoR)**. Et bien voilà, il n'y a plus qu'à ???, charger le fichier "**ESSAI1.GEN**" avec l'éditeur.

Cela doit donner :

```
;ESSAI1: essai de SCREEN 5 COLOR 15,4,0 CLS
```

```
;le 3/7/92
```

```
;par SLAYERMAN from French United Coders
```

```
      defb  #fe
      defw  debut
      defw  fin
      defw  debut

      org   #c000

début :      ld    a,15          ;couleur de texte
             ld    (#f3e9),a
             ld    a,4          ;couleur de fond
             ld    (#f3ea),a
             ld    a,0          ;couleur de bord
             ld    (#f3eb),a
             call  #0062        ;change color

             ld    a,5          ;screen 5
             call  #005f        ;change mode

             ret                ;retour au BASIC

fin :        equ    $
```

Les trois premières lignes n'ont pas d'intérêt pour le programme en lui même mais pour celui qui va le lire. En effet, tous les signes ou caractères suivant un ";" sont considérés par l'assembleur (GEN80) comme étant un commentaire. Si ces lignes lui sont inutiles, elles permettent à celui qui va lire le programme, de savoir rapidement à quoi il sert et de quand il date. Quand vous aurez plus de 100 sources sur votre disque dur, vous serez bien heureux de trouver des commentaires vous indiquant à quoi vous avez à faire, surtout si vous vous trouvez nez à nez avec un fichier de 600 voir 6000 ou 7000 lignes comme **SCREEN 11 DESIGNER !...**

Puis viennent les lignes suivantes :

```
      defb  #fe
      defw  début
      defw  fin
      defw  début
```

Ces lignes sont en effet l'en-tête d'un fichier ".BIN" d'ou l'impression bizarre que peuvent avoir certain, en voyant dans mes programmes BASIC des BLOAD "xxx.COM" !... Le "#fe" permet au BASIC de savoir si c'est un fichier chargeable par BLOAD. Au fait, vous vous demandez sûrement ce qu'est le "#" ?... C'est le signe désignant un nombre hexadécimal. Les nombres binaire c'est "%", et les nombres décimaux n'ont pas de signe. Les trois lignes qui suivent le "#fe" sont faciles à comprendre pour peu que vous ayez ouvert un livre de BASIC au moins une fois dans votre vie !... Elles définissent l'adresse de début, de fin, et d'exécution du fichier.

La ligne suivante est "ORG#c000" qui définit l'adresse d'assemblage du programme, à ce stade on ne se rend pas bien compte de l'importance de cette ligne, car il n'y a pas d'instruction "JR dd" ou "JR cc,dd" (saut relatif et saut relatif conditionnel). En fait, cela indique à l'assembleur qu'il va devoir calculer les adresses des étiquettes (début, fin, etc..) en partant de "#c000".

Est-ce clair ?... Dans cet exemple l'étiquette "début" va prendre la valeur "#c000" lors de l'assemblage.

Maintenant nous arrivons à la partie principale du programme. Vous avez sans doute remarqué qu'à l'inverse du BASIC, nous avons défini les couleurs avant d'appeler le "SCREEN 5". Ne vous inquiétez pas, c'est normal. C'est aussi ça l'assembleur !

En fait cela évite de faire un CLS comme en BASIC !

La dernière ligne est intéressante car elle indique à l'assembleur qu'il faut attribuer la valeur de la dernière adresse calculée à l'étiquette "fin".

Il ne vous reste plus qu'à essayer votre routine sous BASIC. Pour cela il suffit de taper :

```
10 BLOAD"ESSAI.COM",R
20 BLOAD"IMAGE.SC5",S
30 GOTO 30
```

Vous pouvez maintenant admirer le résultat !

## Routine N°2

Pour cette seconde routine nous allons voir comment afficher un texte, dans un premier temps en mode "texte", puis en mode graphique.

Pour afficher un texte, il faut utiliser la routine en "&HA2". L'utilisation de cette routine consiste à mettre le code ASCII du caractère à afficher dans l'accumulateur, puis de faire un CALL.

```
;ESSAI2 essai de PRINT "Salut, ceci est un essai!": PRINT
;le 3/7/92
;par SLAYERMAN from French United Coders
```

```
defb #fe
defw début
defw fin
defw début

org #c000

début : ld hl, texte
écrit : ld a, (hl)
cp 0 ;test si = a 0 (remplaçable par OR A qui est plus rapide)
ret z
call #00a2
inc hl
jr écrit

tex t: defb "Salut, ceci est un essai !",10,13,0

fin : equ $
```

Nous venons de gravir une marche dans la programmation puisque nous utilisons un test de la valeur de l'accu, un retour conditionnel, et un saut relatif. Houa !..., on est des bêtes! ... (du calme ça ne fait que commencer).

Bon, ça me paraît simple, on met l'adresse des datas dans HL, on met dans l'accu (A) la donnée contenue à l'adresse mémoire HL, on teste si elle est à zéro, sinon on imprime le code ASCII, si ce code est égal à zéro alors on revient au BASIC. Une fois assemblée, exécutez cette routine en tapant : "BLOAD "ESSAI2.COM",R".

Passons maintenant à l'affichage du texte en mode graphique. Nous allons utiliser la routine en "&H8D", qui permet l'affichage de texte dans tous les modes graphiques. Elle fait appel à la SUB-ROM dans le cas où le SCREEN est compris entre 5 et 8. Mais jetons plutôt un œil au listage suivant.

```
;ESSAI2 bis
;le 3/7/92
;par SLAYERMAN from French United Coders
```

```
defb #f
defw début
defw fin
```

```

        defw    début
        org     #c000
début : ld     a,15           ;couleur du texte
        defw    debut
        org     #c000
        ld     (#f3e9),a
        ld     a,4           ;couleur du fond
        ld     (#f3ea),a
        ld     a,0           ;couleur du bord
        ld     (#f3eb),a
        call    #0062

        ld     hl,texte
écrit : ld     a,(hl)
        cp     #00
        ret    z
        call   #008d
        inc   hl
        jr    écrit

texte : defb    "Salut, ceci est un essai !",10,13
        defb    "de PRINT en mode graphique",10,13,0

fin :    equ    $

```

Je crois qu'il n'y a rien d'autre à ajouter. Si vous avez compris les programmes 1 et 2, celui ci va vous sembler facile. Passons plutôt au programme suivant beaucoup plus intéressant puisque nous allons passer au maniement des sprites.

**Routine N°3:** Le principe est le suivant : il faut charger la forme du sprite en VRAM, charger la table des couleurs du sprite, et enfin ses attributs. Pour notre exemple nous utiliseront le "SCREEN 5", mais il est adaptable aux autres screen moyennant un changement des adresses des différentes tables. Voyons plutôt de quoi il s'agit plus précisément en regardant le listage suivant :

```

;ESSAI3
;le 3/7/92
;par SLAYERMAN from French United Coders

        defb    #fe
        defw    debut
        defw    fin
        defw    debut

        org     #c000

début : ld     a,15           ;couleur du texte
        ld     (#f3e9),a
        ld     a,4           ;couleur du fond
        ld     (#f3ea),a
        ld     a,0           ;couleur du bord
        ld     (#f3eb),a
        call    #0062
        ld     a,5           ;screen 5
        call    #005f

```

```

;
;nouvelles routines
;
    ld    hl,data
    ld    de,#7800
    ld    bc,#0008
    call  #005c

    ld    hl,coul_sp
    ld    de,#7400
    ld    bc,#0008
    call  #005c

init :  ld    a,#0c          ;initialise la souris sur
        ld    ix,#01ad     ;le port 1
        call  #015f

souris : ld    a,#0d        ;recupère déplacement X
        ld    ix,#01ad
        call  #015f
        ld    b,a
        ld    a,(x_pos)
        add  a,b
        ld    (x_pos),a

        ld    a,#0e        ;recupère déplacement Y
        ld    ix,#01ad
        call  #015f
        ld    b,a
        ld    a,(y_pos)
        add  a,b
        ld    (y_pos),a

        call  putsp
        ld    a,1
        call  #00d8
        cp    #ff
        ret  z             ;retour au BASIC
        jr    souris

put_sp : ld    hl,#7600
        call  #0177
        ld    a,(x_pos)
        ld    hl,#7601
        call  #0177
        ret

x_pos : defb 100
y_pos : defb 100

data :  defb  #f8,#c0,#0a,#90,#88,#04,#02
coul_sp : defb 15,15,15,15,15,15,15,15

fin :   equ   $

```

Bon !... Jusqu'au commentaire : "nouvelle routines" c'est du déjà vu. Mais ce qui suit est tout nouveau. Première nouveauté, la routine &H5C qui a pour objet de transférer des données stockées en RAM (mémoire du microprocesseur) vers la VRAM (mémoire du VDP), le champ de données en RAM commençant à l'adresse HL, l'adresse de destination en VRAM est pointée par DE et la longueur (le nombre d'octets) à transférer est dans BC, puis vous faites le CALL et zou c'est terminé !... A noter que la page de destination est celle dont le numéro est stocké en &hFAF6 qui est l'adresse système pour la page de destination. Ensuite nous arrivons à la partie qui initialise la prise "joystick 1" comme étant utilisée par la souris. Pour cela nous faisons appel à la routine &h01AD de la SUBROM (EXT BIOS) en faisant appel à la routine &h015F de la MAINROM (BIOS) qui elle s'occupe de trouver la SUBROM, de sélectionner celle-ci et d'appeler la routine pointée par le registre IX. Après avoir lu les données en provenance de la souris, on déplace le sprite sur l'écran comme un grand, sans passer par la routine putsprite de la SUBROM ! Pour cela on fait appel à la routine dite de VPOKE en &H0177 dans la MAINROM, qui fonctionne comme suit : HL pointe l'adresse de destination en VRAM (page de destination voir commentaire ci-avant) et A contient la donnée à écrire dans l'adresse HL; On fait le CALL et puis zou que je te poke une coordonnée Y du sprite et re-zou que j't'envoie la coordonnée X du sprite !... Et le bout de programme qui fait appel à l'adresse &HD8 me direz vous ? Et bien il lit tout simplement l'état du bouton de tir du port 1 ! si un &HFF est renvoyé dans l'accu par la routine, c'est que ledit bouton est appuyé, un zéro pour le cas contraire !

Voilà **THAT'S ALL FOLKS!**



# ANNEXES

précisions pour les commentaires sur la rubrique "Type:"

- 1- Aucune modification par rapport à la routine MSX1
- 2- Appel à la SUBROM si le mode écran est 5, 6, 7, 8, ou plus sur MSX2+
- 3- Appel systématique à la SUBROM
- 4- Routine modifiée pour traiter les mode SCREEN de 4 à 8

## descriptif

### **0005C LDIRVM      LoAD Increment Repeat Vram with Memory**

Nom : LDIRVM  
Adresse : 0005CH / ROM  
Type : MSX1 -4-  
Rôle : transfert de la mémoire centrale vers la mémoire vidéo.  
Entrée : HL - adresse de départ en ram centrale (00000H - 0FFFFH)  
DE - adresse de destination en VRAM (00000H - 0FFFFH)  
BC - longueur de bloc à transférer.  
Sortie : rien  
Modifie : tout

### **0005F CHGMOD      CHanGe MODE**

Nom : CHGMOD  
Adresse : 0005FH / ROM  
Type : MSX1 -3-  
Rôle : changement de mode écran, idem SCREEN en BASIC  
Entrée : A - numéro du mode désiré de 0 à 8  
Sortie : rien  
Modifie : tout  
Note : la palette n'est pas initialisée par cette routine

### **00062 CHGCLR      CHanGe CoLoR**

Nom : CHGCLR  
Adresse : 00062H / ROM  
Type : MSX1 -1-  
Rôle : changement des couleurs utilisées à l'écran  
Entrée : FORCLR - couleur de texte  
BAKCLR - couleur de fond  
BORCLR - couleur de marge  
Sortie : rien  
Modifie : tout  
Note : cette routine n'est rétroactive qu'en mode texte.

|              |  |                                  |
|--------------|--|----------------------------------|
| <b>0008D</b> | <b>GRPPRT</b>  | <b>GRaPhic PRinT</b>             |
| Nom :        | GRPPRT   |                                  |
| Adresse :    | 0008DH/  | ROM                              |
| Type :       | MSX1   | -2-                              |
| Rôle :       | affiche un caractère en mode graphique au pixel actuel   |                                  |
| Entrée :     | A - code ASCII du caractère. Utilisation du LOGOP pour screen 5 à 8  |                                  |
| Sortie :     | rien   |                                  |
| Modifie :    | rien   |                                  |
| Note :       | Appel à la SUBROM si SCREEN 5 à 8  |                                  |
| <b>000A2</b> | <b>CHPUT</b>   | <b>CHAracter outPUT</b>          |
| Nom :        | CHPUT  |                                  |
| Adresse :    | 000A2H/  | ROM                              |
| Type :       | MSX1   | -1-                              |
| Rôle :       | sortie d'un caractère sur l'écran en mode texte.   |                                  |
| Entrée :     | A - code ASCII du caractère  |                                  |
| Sortie :     | rien   |                                  |
| Modifie :    | rien   |                                  |
| Note :       | Appel au hook H.CHPU   |                                  |
| <b>000D8</b> | <b>GTTRIG</b>  | <b>GeT TRIGger button status</b> |
| Nom :        | GETTRIG  |                                  |
| Adresse :    | 000D8H/  | ROM                              |
| Type :       | MSX1   | -1-                              |
| Rôle :       | renvoi de l'état du bouton de tir  |                                  |
| Entrée :     | A - Numéro du bouton de tir (0 à 4).   |                                  |
| Sortie :     | A - 0FFH si le bouton est enfoncé.<br>0 si ce n'est pas le cas   |                                  |
| Modifie:     | AF   |                                  |
| Note:        | le bouton de tir 0 correspond à la barre d'espace, les boutons 1 et 2 correspondent au premier bouton de chaque ports, et 3 et 4 au deuxième |                                  |
| <b>0015F</b> | <b>EXTROM</b>  | <b>call EXTernal ROM</b>         |
| Nom :        | EXTROM   |                                  |
| Adresse :    | 0015FH /   | ROM                              |
| Type :       | MSX2   |                                  |
| Rôle :       | appel direct à une adresse dans la SUBROM.   |                                  |
| Entrée :     | IX - adresse à appeler   |                                  |
| Sortie :     | rien   |                                  |
| Modifie :    | IY, registres auxiliaires du Z80   |                                  |
| <b>00177</b> | <b>NWRVRM</b>  | <b>New WRite VRaM</b>            |
| Nom :        | NWRVRM   |                                  |
| Adresse :    | 00177H /   | ROM                              |
| Type :       | MSX2   |                                  |
| Rôle :       | écriture dans une case mémoire de la VRAM.   |                                  |
| Entrée:      | HL - adresse de la case mémoire (00000H - 0FFFFH)<br>A - donnée à écrire   |                                  |
| Sortie:      | rien   |                                  |
| Modifie :    | AF   |                                  |

# LES DEMOS

## - THE SONIX PARTY -

**IOD 1993 / 1\*360K / MUSIC MODULE / MSX2**

Cette démo qui comporte 10 musiques est bien plus que sympa. Les morceaux sont excellents, la qualité d'écoute aussi bonne que celle d'Aranger ou Moonblaster (c'est dire !) et l'on a une petite animation derrière le sélecteur de musiques.

The Sonix Party porte bien son nom car la mascotte chère à Sega fait son apparition, malheureusement inanimée...

On peut quand même se consoler en sachant que toutes les musiques sont chargées d'une traite et vous pouvez passer de l'une à l'autre à l'infini sans aucun appel disque.

Une démo par supersonique mais sympathique.

## - DAY OF THE TENTACLE DEMO -

**TORTUGA 1994 / 1\*720K / FM / MSX2**

Juste quelques lignes pour vous dire que cette démo comporte une dizaine de dessins très chouettes en 256 couleurs tirés du jeu Day Of The Tentacle qui a fait un carton sur PC.

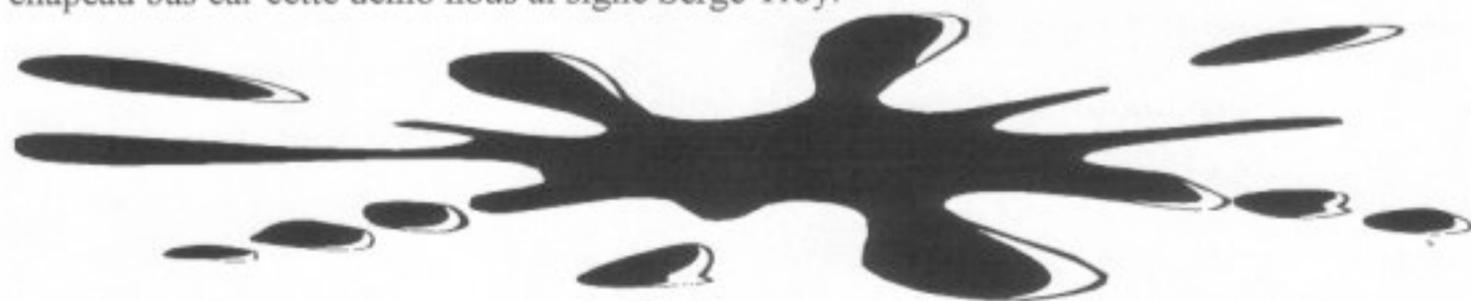
Que dire de plus à part que cette démo laisse le regret de ne pas pouvoir y jouer...

## - PHOTO CD DOLE'ART # 1 -

**TROY SERGE 1994 / 1\*720K /MSX2-2+ et TURBO R**

Cette disquette compatible MSX 2 / 2+ /Turbo R comporte 6 merveilleuses images en screen 8 mode entrelacé tirées du photo CD kodak. Vous aurez la joie de vous émerveiller devant une rose ou encore un iris délicatement recouvert par la rosée du matin.

Une disquette très bucolique mais très belle et qui de plus est tricolore ! Alors cocorico et chapeau bas car cette démo nous ai signé Serge Troy.



## - METAL LIMIT -

**IOD 1994 / 3\*720K / MM ou FM / MSX2**

Cette démo, signée I.O.D cartonne un maximum. Au départ vous avez le choix entre l'accès à la partie démo et l'accès à un jeu sur lequel je reviendrai plus loin.

Au niveau de la démo, vous contrôlez un squelette qui évolue dans un décor apocalyptique sur un superbe scrolling horizontal. Vous pouvez y sélectionner ce que vous voulez et cela passe par de merveilleuses musiques, à d'agréables dessins signés Looping (alias Philippe Bezon) pour terminer sur des effets spéciaux comme le zoom et la rotation en plein écran de la tête de Sonic, l'incontournable hérisson bleu...

Dans la partie 'jeu' vous aurez la joie de pouvoir rejouer à Metal Gear 1 !!. On retrouve le même graphisme, les mêmes décors et le même plaisir de jouer. On y découvre par ailleurs une meilleure maniabilité et surtout, de l'humour !!! Il vous faudra par exemple récupérer un micro film que vous aurez avalé... Pour se faire vous devrez passer aux toilettes mais avant il vous faudra trouver le PQ !!!

En conclusion, METAL LIMIT est une démo fracassante car la qualité des exploits techniques est proche d'UNKNOWN REALITY, la plus belle des démos...



## - TARZAN SEXY DEMO -

**FREESOFT 1994 / 1\*360K / FM / MSX2**

Cette démo est une série de digits de dessins qui représentent la vie sexuelle de Tarzan. Cela aurait pu être sympa mais le résultat est tellement moche qu'on est franchement frustré ! Les images bavent et semblent avoir été bâclées.

En plus, les digits n'ont rien de franchement torride, alors...direction la poubelle !!

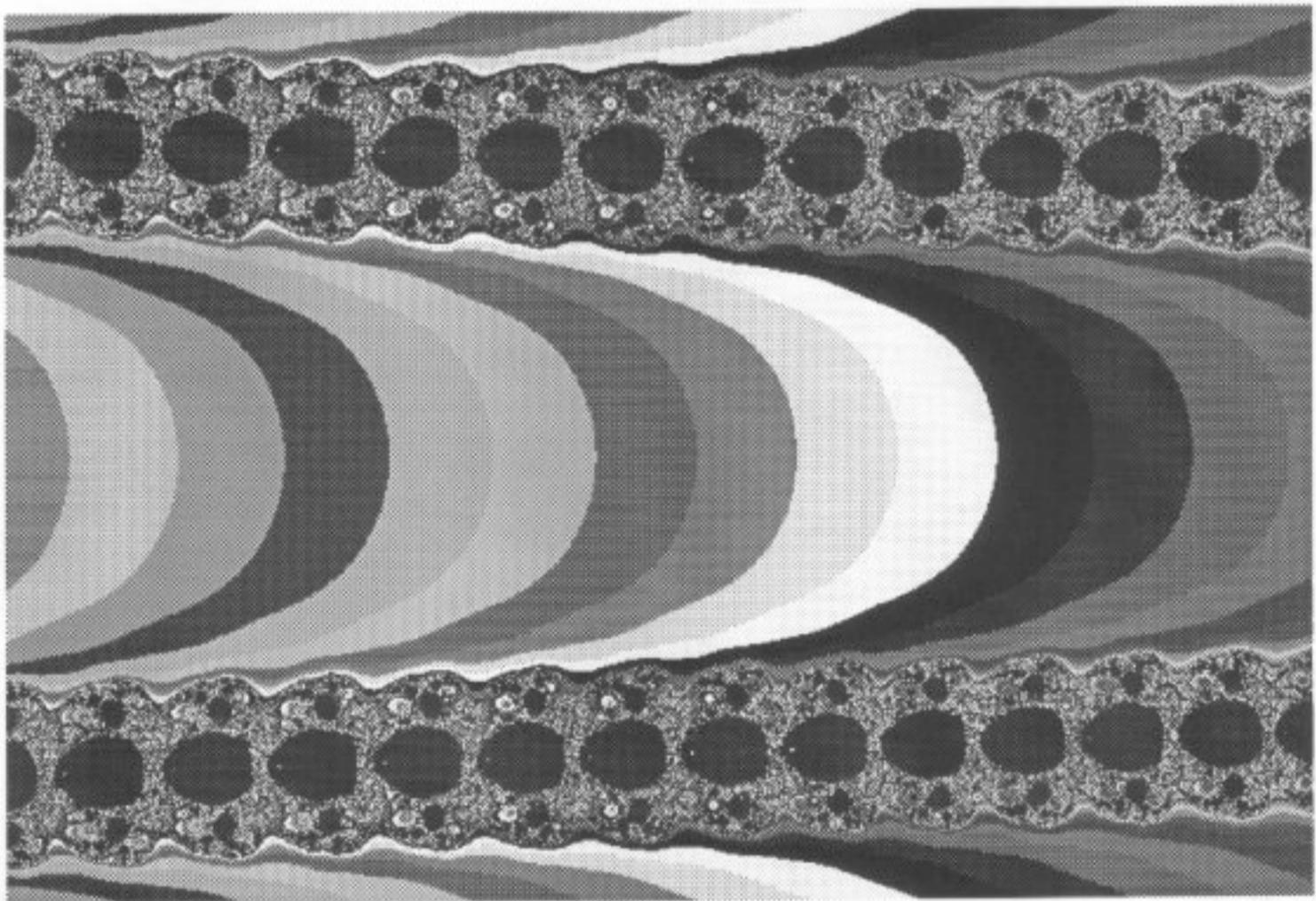
On notera tout de même que la démo est accompagnée d'une musique FM qui en fait n'a rien d'extraordinaire...

A bon entendeur, salut !!!

- FRACTALS DEMO -

**TRIPLE SOFT 1993 / 1\*720K / MSX2**

D'entrée de jeu, le groupe Triple soft nous annonce la couleur en montrant une fractal animée certes pas aussi belle que dans la démo HOUZ mais suffisamment colorée pour plaire. Par la suite tout redevient normal est on a droit à une très belle série d'images fractals qui utilise à fond les 256 couleurs du screen 8. En effet, les couleurs que propose cette compilation sont carrément splendides, on part d'une image sur laquelle l'ordinateur propose des zooms à torlarigos pour arriver à des détails qui sont parfois surprenants. Personnellement j'aime bien tous les tons bleu.



- CLASSEMENT DES 6 MEILLEURS DEMOS DU MOMENT -

*Si vous avez l'occasion de les avoir n'hésitez pas....*

- 1- UNKNOWN REALITY / NOP 1994
- 2- METAL LIMIT / IOD 1994
- 3- HOUZ / UMF 1994
- 4- TURNIX / FCS 1994
- 5- ARRANGER 3 / ZODIAC 1994
- 6- MOONBLASTER MUZAX # 2 / FUZZY LOGIC 1994

# ANNONCES

Vds jeux ELITE en cassette 100 FF,  
cartouche SCC NEMESIS 3 150 FF,  
livre du disque MSX 60 FF et pratique  
du MSX2 150 FF.

**Mr HALTER LAURENT**  
N°4, EIGENTHAL  
57870 WALSCHEID  
**TEL: 87-03-76-31**

---

Qui pourrait m'aider dans  
EGGERLAND MISTERY 2 ? Je suis  
coincé à la case 56 !!!

**Mr MARTIN JEAN**  
24, RUE Lt. SCHMIT  
54600 VILLERS LES NANCY  
**TEL: 83-41-24-98**

---

Vds SONY 700F avec lecteur neuf;  
eprom du 900 : 1500 FF, moniteur  
THOMSON couleur : 500 FF.

Recherche façades de PHILIPS 8250 et  
tout autres matériels MSX en panne.

Achète livres, magazines, jeux  
originaux... Faire offre !!

**Mr SCHLOUPT CHRISTOPHE**  
8, RUE DES CAPUCINES  
57530 COURCELLES/NIED  
**TEL: 87-64-52-60**

---

CAP-MSX vend pin's MSX EXPO 93 pour la  
modique somme de 10 FF.

**Mr HOFFMANN JEAN-FRANCOIS**  
**TEL: 44-51-25-24**

---

Vds Slot Expander Cartridge (4 slots en  
1) pour MSX2 uniquement: 500 FF  
TBE.

**Mr HALLIER FREDERIC**  
**TEL: 24-72-24-96**

Pour les annonces n'hésitez pas, elles  
sont gratuites.

---

## DERNIERE MINUTE

### LA BOUTIQUE DU CLUB:

Vient se rajouter: SCREEN 11  
DESIGNER (2+) dans la location de  
logiciels originaux.

---

# POWER

# MSX

# 4

## AU PROGRAMME

- Vector Mania notice en Français -
  - Moonsound -
  - Graphic 9000 -
  - CD-Rom -
- Qui se cachent derrière POWER MSX -
-

# TRUCS ET ASTUCES

## PSYCHO BALL

Cave 2: PATTEX  
Cave 3: KASPER  
Cave 4: ROT OP  
Cave 5: PHONEY  
Cave 6: LINERA  
Cave 7: SUNSET  
Cave 8: DAGDAF  
Cave 9: EMESIX

Cave 10: BUTTER  
Cave 11: FREEZE  
Cave 12: BOSNIE  
Cave 13: SECOND  
Cave 14: KNIGHT  
Cave 15: MASTER  
Cave 16: SPREAD

**Si quelqu'un a passé le stage 16, merci de nous envoyer les codes.**

## NOSH

Level 1: SQUEEK  
Level 4: NEEDLE

Level 2: NO FUSS  
Level 5: PEBBLE

Level 3: WAMTH

## CONSTRUCTION CRAZE

Stage 2: 0002  
Stage 5: 0120

Stage 3: 0006  
Stage 6: 0840

Stage 4: 0024

## NOT AGAIN

Level 1: 5483902766  
Level 4: 3182013486  
Level 7: 9785239552  
Level 10: 8225147854  
Level 13: 9876543218  
Level 16: 6774819565  
Level 19: 7747824534  
Level 22: 0104400228  
Level 25: 9956723834

Level 2: 1968472897  
Level 5: 6144167892  
Level 8: 4564259631  
Level 11: 6238154884  
Level 14: 2857661023  
Level 17: 4487982011  
Level 20: 0050036721  
Level 23: 1115782314

Level 3: 7689204052  
Level 6: 5259812346  
Level 9: 8947358921  
Level 12: 8723951289  
Level 15: 3978458166  
Level 18: 7658456212  
Level 21: 4567283421  
Level 24: 1223421341

**Quelqu'un a t'il réussi à passer le stage 26 ? Si oui, qu'il me dise comment !!!**

# INTERVIEW DU F.U.C.

Tout d'abord je tiens à remercier Benoit Martial qui a bien voulu répondre à nos questions.

## Comment avez vous eu l'idée de créer le groupe ?

A vrai dire, l'idée de faire un groupe, n'est pas venu tout de suite mais plutôt après environ 6 mois où l'an de fréquentation, puis les premières démos de F.A.C ont tout déclenché, je pense... Le premier nom du groupe était MIGICOM, qui ne veut rien dire mais sonnait bien ! En 1991, alors que j'étais en BAC Professionnel de productique, avec un copain de classe que j'avais converti au MSX (il était sur Amstrad CPC 6128), nous avons développé une routine de rotation de boules en 3D. C'est au environ de juin 91 que j'ai proposé le nom F.U.C, pour faire face à F.A.C qui étaient les leaders de l'époque ! Et au moins F.U.C ça voulait dire quelque chose alors que MIGICOM rien !

## Combien êtes vous ?

Actuellement nous sommes cinq : Frank, Hervé, Rodolphe, Nicolas, et Martial (moi).

## Qui fait quoi ?

### **Frank GERARDIN : THE-FLY**

Fonction: Graphiste, idées bizarres en tout genre !!!

Age: 24 ans

Profession: Artiste professionnel (chômeur)

### **Hervé GERARDIN : ELUBE (prononciation Japonaise de HERVE)**

Fonction: Non définie exactement

Age: 28 ans

Profession: Poursuit des études de Japonais (il va bientôt repartir au Japon pour une durée de 1 an et demi si tout va bien !)

### **Rodolphe CARRION : Pas encore trouvé**

Fonction: Musicien

Age: 25 ans

Profession: Militaire (armée de l'air)

### **Nicolas CARNIS : THE UNDERTAKER**

Fonction: Brain support, c'est mon cousin et il est en parti l'auteur du scénario de M-KID.

Age: 17 ans

Profession: Etude de serveur (restaurant)

### **Martial BENOIT : SLAYERMAN**

Fonction: Programmeur

Age: 24 ans

Profession: chômeur (plus pour longtemps, j'attends une réponse).

### Qui à eu l'idée de créer le groupe ?

Comme je l'ai dit plus haut, l'idée était mutuelle mais le nom de F.U.C vient de moi.

### Quels sont vos réalisations à l'heure actuelle ?

Screen 11 Designer est fini. Il a été vendu à ZANDVOORT. M-KID est en cours, ainsi qu'une version DOS 2 et HARD DISK de Screen 11 Designer. C'est tout pour l'instant ! Mais c'est déjà pas mal pour un groupe de trois, puisque Hervé ne participe pas à ces développements et mon cousin ne dessine pas, ne compose pas de musiques, ne programme pas...

### Avec quels matos tournez-vous ?

**FRANCK :** MSX TURBO R GT, DISQUE DUR 40 Mo  
MUSIC MODULE, SCC, MAPPER EXTERNE 3 Mo  
LECTEUR 720 Ko EXTERNE

**RODOLPHE :** MSX TURBO R GT, MUSIC MODULE, SCC  
LECTEUR EXTERNE pour bientôt

**MARTIAL :** MSX TURBO R GT  
MUSIC MODULE 256 Kb, SCC, FM-PAC  
LECTEUR 720 Ko EXTERNE  
MAPPER EXTERNE 2 Mo, 2 SLOTS EXPANDERS  
DISQUE DUR 105 Mo (cartouche amovible)  
VDP 9990, RS 232c ASCII, SFG 05  
MUSIC COMPOSSER SFG 05

### Cela vous prend-t-il beaucoup de temps ?

Pour les autres je ne sais pas, mais pour moi oui ! Franck travail sur les dessins quand il en a le courage !!! Et Rodolphe n'a pas beaucoup de temps à lui, du fait du poste qu'il occupe au sein de l'armée de l'air !

### Vous voyez-vous souvent ?

Rarement tous en même lieu et même jour, mais on essaie de le faire le plus souvent possible.

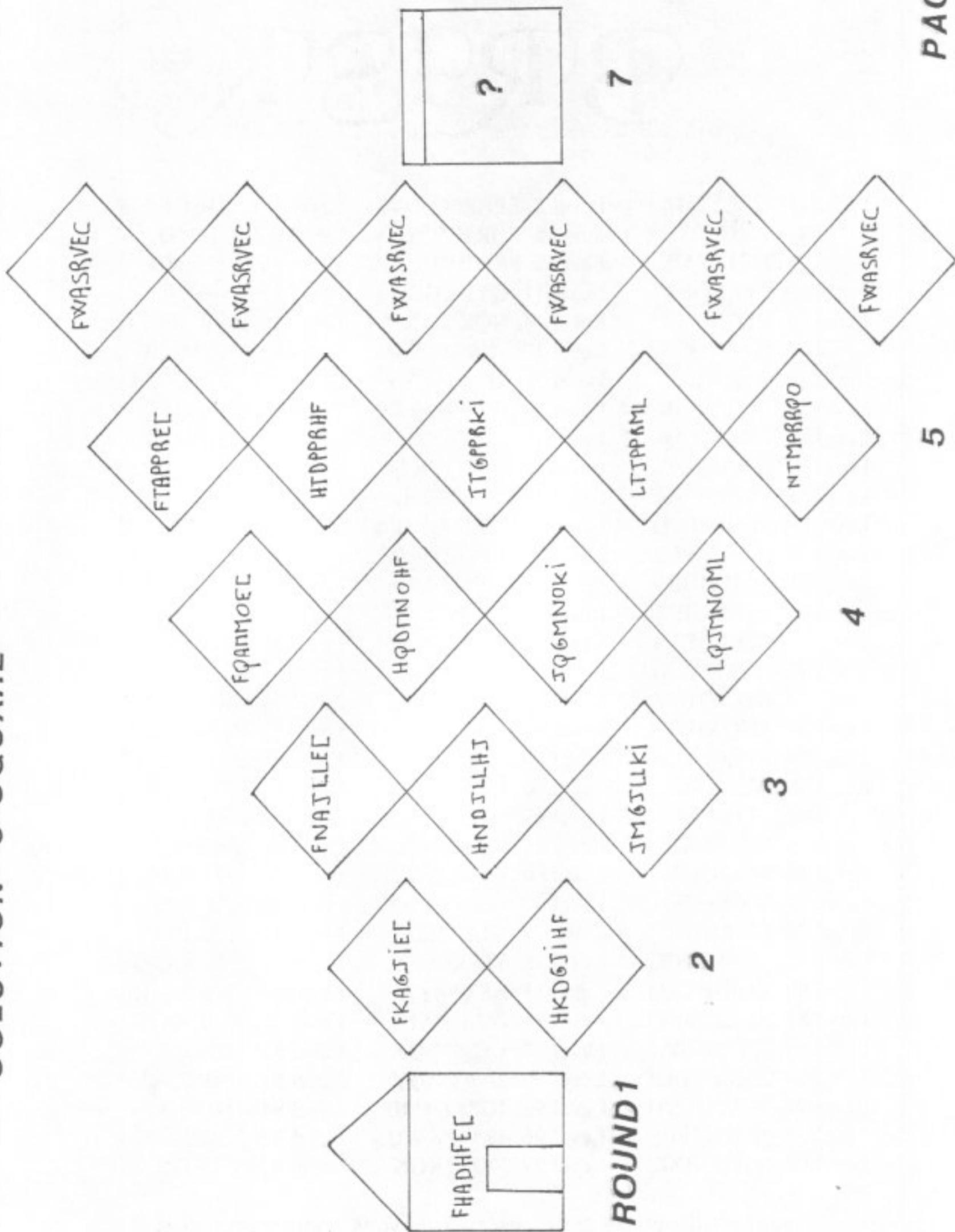
### Avez vous des projets pour TILBURG 95 ?

SCREEN 11 DESIGNER V 2.0 s'il est terminé à temps, et moins sûr, la sortie du jeu M-KID qui aura peut être changé de nom entre temps...

### As-tu un scoop pour POWER MSX ?

Oui mais la date de sortie n'est pas encore fixée; c'est un éditeur de séquences d'animations qui est à l'étude chez IOD et je vais participer à la programmation. D'autres projets de jeux sont aussi à l'étude mais c'est TOP SECRET !!

**SOLUTION 3-SQUARE**



PACHA

# BRISK

|                     |                    |                     |
|---------------------|--------------------|---------------------|
| Level 1: ECEZY8H1   | Level 2: EPHZ6C9D  | Level 3: EXJ1GGRP   |
| Level 4: E2N1RI9V   | Level 5: FGR1ZNI A | Level 6: FJU16RTK   |
| Level 7: FBXJ7VAW   | Level 8: F621PY18  | Level 9: GC52X4CI   |
| Level 10: GP8296BV  | Level 11: GYCKHCJL | Level 12: G4FKNFU7  |
| Level 13: HD7KWIKT  | Level 14: HQK48MU4 | Level 15: HYPMFREG  |
| Level 16: H4TMQU5R  | Level 17: 7HVMYYM1 | Level 18: 7KYML2WD  |
| Level 19: 7U2NH6FP  | Level 20: 78LNPAWY | Level 21: IH9NXFGA  |
| Level 22: IMDL976K  | Level 23: IVGPGMGW | Level 24: I9I6RQ68  |
| Level 25: JEM6ZUQJ  | Level 26: JRQ66X8U | Level 27: JZBQG2H6  |
| Level 28: J5WQRL97  | Level 29: KEZQYA7T | Level 30: KR48LE94  |
| Level 31: KZ6RH7IG  | Level 32: K1ARNK1R | Level 33: MFERWQI1  |
| Level 34: MIHR8B2D  | Level 35: MTJAHXJP | Level 36: MLNAN12V  |
| Level 37: NARAWLKC  | Level 38: NNUA89UM | Level 39: NWXBGEKX  |
| Level 40: N11CRHU9  | Level 41: PF5CZKWJ | Level 42: PI8C6P5U  |
| Level 43: PBCDGBM6  | Level 44: P6FDRWW7 | Level 45: QG7DZ1NT  |
| Level 46: QJKU65W4  | Level 47: QBPE79GG | Level 48: QGTENDXR  |
| Level 49: RCVEWHG1  | Level 50: RPYE8J8E | Level 51: RX2FFPQN  |
| Level 52: R2LFQTYZ  | Level 53: TG9FYW7C | Level 54: TKDFLZ9M  |
| Level 55: TUGXH57X  | Level 56: T8IGN899 | Level 57: BDMGXDAJ  |
| Level 58: BQQG9GTU  | Level 59: BYBY75I6 | Level 60: B4WYPNB7  |
| Level 59: BYBY7JI6  | Level 60: B4WYPNB7 | Level 61: UDZYXTCT  |
| Level 62: UQ4H9V24  | Level 63: UYGZGZKF | Level 64: U5A7R44Q  |
| Level 65: V7E7Z8K2  | Level 66: VMH7LCVE | Level 67: VVJIFGEN  |
| Level 68: V9NIQIVZ  | Level 69: WERIYNFC | Level 70: WRUILRLM  |
| Level 71: WZXZHVN X | Level 72: W51JNYW9 | Level 73: X75JW4PJ  |
| Level 74: XM8J866U  | Level 75: XTC47CG6 | Level 76: XLF4PF8W  |
| Level 77: YF74XIHB  | Level 78: YIKK9M85 | Level 79: YTP5GRRF  |
| Level 80: YLT5RVZQ  | Level 81: ZAV5ZY72 | Level 82: ZNY562IE  |
| Level 83: ZW2L76IN  | Level 84: Z1LLNA1Z | Level 85: 1A9LWFJC  |
| Level 86: 1PDN87BM  | Level 87: 1XG6FMJX | Level 88: 12IPQQB9  |
| Level 89: 2GMPYUDI  | Level 90: 2JQPLXUV | Level 91: 2BB8F2KL  |
| Level 92: 26W8QLVH  | Level 93: 4GZ8ZAMB | Level 94: 4J4Q6EV5  |
| Level 95: 4BG977FF  | Level 96: 48A9PKWQ | Level 97: 5DE9XQF2  |
| Level 98: 5QH99BXE  | Level 99: 5YJT7XGN | Level 100: 54NTP1XZ |

**Avant d'utiliser ces codes, essayez de vous creuser un peu la tête...**