



**BONNE
ANNEE.
1995**

POWER MSX N°4 janvier/février 1995

Prix de vente : 25,00 FF

SCHLOUPT CHRISTOPHE 8,RUE DES CAPUCINES

57530 COURCELLES/NIED FRANCE

87-64-52-60 Le week-end

SOMMAIRE

EDITORIAL	02
NEWS	03 à 06
LES JEUX	07 à 08
LE PHENOMENE MSX	09 à 11
COURS D'ASSEMBLEUR # 2	12 à 19
LES UTILITAIRES	20
LES DEMOS	21 à 22
ANNONCES	23
POWER MSX DISK # 2	23
GRAPHIC 9000	24
MOONSOUND	24
GREETINGS	25
CONTENUE DE LA DISQUETTE	25
POWER MSX 5	25
NOTICE VECTOR MANIA	26 à 30
QUI SE CACHE DERRIERE POWER MSX	31 à 33
J'AI UN TRUC A VOUS DIRE	33
SOLUTION DE NINJA KUN	34 à 38
IMPORTATIONS DE LOGICIELS	39

EDITORIAL

Salut tout le monde,

Voici le numéro 4 de Power MSX. A propos, comme en témoigne la bouteille de champagne qui se trouve sur la couverture, nous fêtons les 10 ans du MSX en France... Pour l'occasion ce numéro comporte plus de pages.

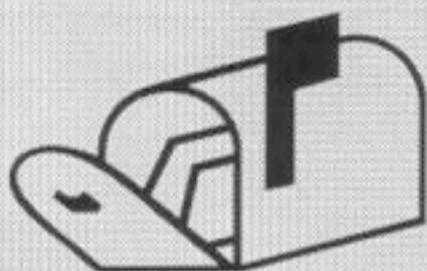
En plus des rubriques habituelles, vous trouverez dans ce numéro les explications de Vector Mania, un superbe article sur le phénomène MSX, la suite du cours d'assembleurs et pour finir vous découvrirez qui sont les créateurs de votre fanzine adoré.

Pour la disquette, vous trouverez toutes les explications nécessaires en page 25.

Nous organisons une exposition le 30 avril 1995. Commencez à en parler autour de vous... Toutes les informations nécessaires se trouveront dans le prochain numéro.

Toute l'équipe de Power MSX se joint à moi pour vous souhaiter une bonne année 1995 avec plus de M, de S, de X...de MSX.

SNATCHER



News

NEWS FROM ITALY...

DOOM - THE DEMO: Quelques images en screen 8 de jeux PC; rien de vraiment extraordinaire. MSX2 - 1*720K - TORTUGA 1994.

X-TOOLS UTILITIES V 4.0: Une nouvelle disquette d'utilitaires contenant une bonne trentaine de titres. Vous pourrez y trouver des copieurs, un éditeur de texte, un éditeur de secteurs... MSX2 - 1*720K - FREESOFT 1994.

COVOX SAMPLE WAVE: 24 sons Wave PC destinés au MSX. Pour les écouter, il est indispensable de posséder la carte COVOX réalisée par les Italiens. MSX2 - 1*720K - TORTUGA 1994.

SEX ART # 3: Saga d'images érotiques GIF retravaillées pour MSX2. Malheureusement celles-ci sont ternes et peu colorées. MSX2 - 1*720K - SPC BOLOGNA 1994.

SEXI PUZZLE: Un jeu de réflexion qui en séduira plus d'un. Au départ vous avez le choix entre 5 images screen 12. Une fois votre choix fait, l'ordinateur vous la découpera en plusieurs morceaux et vous devrez la reconstituer. Le principe est le même que dans Taquin (pour ceux qui connaissent). MSX2+ - 1*720K - MIRISOFT 1994.

I LOVE II: Le principe est le même que le jeu cité ci-dessus, mais vous voilà avec 2 disquettes et 10 images érotiques. MSX2+ - 2*720K - MIRISOFT 1994.

XAK 3, FRAY version italienne: Que les Italiens doivent être contents; ils peuvent jouer à ces 2 superbes jeux en comprenant toutes les paroles. Vivement qu'un Français fasse de même. MSX2 - 4*720K et 7*720K - BECCACIVETTA 1994.

En vrac: TOOLS DEMO DISK # 3 de P.D Software 1994.
PMA COMPAT PROGRAMS de P.D. Software 1994.
ALADIN V 1.5 de Aladin Soft 1994.
PLAY BOY DEMO 2 de Telas 1994.
IN RICORDO MOANA de Mirisoft 1994.

NEWS FROM JAPAN...

C'est fait; nous sommes en contact avec un club Japonais. J'ai traduit pour vous une partie de la lettre qu'ils nous ont envoyée sur la situation du MSX au japon...

Le MSX au JAPON:

En ce moment la situation du MSX n'est pas très bonne, car beaucoup d'éditeurs arrêtent de produire sur cette machine. (KONAMI, MICRO-CABIN, FAMILY SOFT, COMPILE...)

De plus c'est maintenant chose sûre MSX-FAN arrêtera l'an prochain.

Pour ce qui est du matériel, pas de problème on en trouve sans difficulté. (SCSI, SRAM, RS232 C, CARTOUCHE, EXTENSION RAM...)

Au japon les Msxiens commence de plus en plus à faire leurs jeux eux même, un peu comme les Hollandais. Les membres des différents groupes s'améliorent et deviennent de plus en plus fort.

Voilà comment se porte le MSX au japon en ce moment.

INFORMATIONS DE BENOIT MARTIAL :

Le groupe PCCM au Japon développerait le VDP 9990, l'OPL4 et un contrôleur de disquette haute densité. Pour le moment, leur contrôleur semble pouvoir fonctionner mais il préfère sortir leur VDP en premier... La carte OPL4 fonctionne déjà mais n'est pas vendue !! C'est une carte de fabrication maison qui, en réalité, est composée de deux cartes :

- Une carte que nous appellerons carte mère avec un OPL4, de la Ram, un Z80 à 10 Mhz (qui aurait la vitesse d'un Z80 à 40 Mhz !!) et une EPROM avec le programme du Z80.
- Une cartouche d'interface série, faite maison elle aussi, car ce n'est pas une RS232C mais une RS422 comme sur les "Macintosh D'Apple".

Le principe de fonctionnement serait le suivant : dans un premier temps les datas music de la carte OPL4 sont transmises via la RS422 et dans un deuxième temps les commandes passent via la RS422 du genre START MUSIC, STOP MUSIC...

Malheureusement cette carte ne sera pas compatible avec la carte MOONSOUND !!!

NEWS FROM ESPAGNE...

Enfin nous sommes en contact avec un club ESPAGNOL où le MSX ne se porte pas si mal du tout. En effet il existe une bonne dizaine de clubs actifs qui éditent un fanzine. De plus chaque année une expo est organisée à Barcelone où tous les clubs exposent leurs productions. Nous prévoyons donc un GIGA dossier sur l'Espagne dans le numéro 5.

Voici les derniers softs sortis : DANTE 2 et SD-SNATCHER version Espagnole, ARMA MORTEL qui est prévu pour tourner à 7 Mhz et BABEL, THE NEW MEGABLOCKS' qui est un clone de Columns avec des graphiques en screen 8 et des musiques FM.

Nous avons commandé les 2 derniers jeux, pour pouvoir vous informer de leurs qualités dans un prochain numéro.

NEWS FROM HOLLANDE...

GOLDEN POWER DISK ARRETE...

Le groupe EMPHASYS qui édite l'excellent magazine GOLDEN POWER DISK arrête !! En effet le numéro 11 sera le dernier, car le groupe a de moins en moins de temps et préfère se consacrer entièrement aux softs.

FUTUR DISK ROMPT AVEC MCL !

Un nouveau magazine est sorti sous le nom de MAAS EN MIJN; il est édité par le MSX CLUB LIMBURG qui a rompu avec les "autres" de FUTUR DISK qui maintenant s'appelle STUFF. Ce dernier groupe continue donc le magazine FUTUR DISK.

UN NOUVEAU MSX ???

Depuis peu, des rumeurs courent sur un projet d'élaboration d'un nouveau MSX avec le Z380. Ce serait un 32 bits qui tournerait à 40 MHz. Le nouveau MSX comporterait le VDP 9958 pour assurer la compatibilité avec les autres MSX, le VDP 9990 et l'OPL4 pour le son. Une interface SCSI pour disque-dur et un drive haute densité seraient mis à disposition. De plus un CD-ROM serait facilement adaptable. Tout ceci est bien beau mais maintenant la question reste à savoir si cette machine sera réalisée un jour ?? On ne le saura peut être jamais...

LES QUASARS MAGAZINES; C'EST FINI !!!

En effet, les groupes FCS et MSX CLUB GOUDA mettent un terme à leur magazine Quasar. Le dernier numéro est "QUASAR THE FINAL EDITION" et tient sur 2 disquettes. Décidément il doit avoir une épidémie en Hollande...

DES SOFTS POUR LE GRAPHIC 9000 ???

Le groupe UMAX est tellement enthousiasmé par le VDP 9990 qu'il s'est demandé s'il fallait encore terminer Pumpkin Adventure 3 pour MSX2. En fin de compte il va le finir mais après ??? Il va réaliser un jeu avec un scrolling multi-directionnel pour le nouveau VDP.

Le groupe Moutainsoft travaille sur un jeu pour le nouveau VDP, mais ne veut pas en dire plus.

Henrik Gilvad travaille en ce moment sur un clone de "Sonic" avec l'aide de Remco Schvijvers du groupe Moonsoft; ce jeu sera certainement disponible à Tilburg.

Autrement, de nombreux autres clubs tout comme COMPJOETANIA, FONY, MOONSOFT... pensent s'y mettre d'ici peu. Je n'ai donc qu'un seul conseil à vous donner : achetez le nouveau VDP !!!

HOUZ DATA DISKS # 1: Démo musicale pour Music Module. Au programme une bonne vingtaine de titres Techno, Trance et Hardcore; à consommer sans modération pour ceux qui apprécient ce genre de musique. MSX2 - 1*720K - UMF 1994.

MUSIC HEAVEN: Une très belle production; pas moins de 25 titres stéréo en tout genre. L'atout de cette démo réside dans la grande clarté du son. MSX2 - 1*720K - JOKI / NMC 1994.

AGE 8 V 1.01: Un nouvel utilitaire de dessin pour MSX2. La facilité et les options qu'offre ce logiciel sont intéressantes. MSX2 - 1*720K - MSX CLUB ENSHEDE 1994.

MGF MUSIC COLLECTION # 1 et # 2: Des musiques FM pour le premier volume et d'autres Audio pour le second; la réalisation est assez soignée mais les musiques FM ne sont pas d'une grande qualité d'écoute. MSX2 - 1*720K - MGF 1994.

OK FRED: Un excellent jeu de réflexion qui ressemble beaucoup à Pixess. Les graphiques sont agréables et les musiques impeccables. UMF signe la un bon petit soft. MSX2 - 1*360K - UMF 1994.

TRAX PLAYER: Un Karaoké sur MSX ça vous dit ? Et bien l'excellent groupe NOP en a fait un... L'utilisation est très simple; vous digitalisez une chanson puis vous tapez les paroles. Et hop ! vous voilà avec une disquette sur laquelle se trouve votre chanson avec les paroles qui défilent à l'écran !!! Simple ! non ? MSX2 256Kb - 3*720K - NOP 1994.

NEWS FROM FRANCE...

TOOL LOOK DYNAMIC PUBLISHER: Superbe création Française qui permet de visualiser divers composants de Dynamic Publisher. Vous aurez le choix de voir soit un ou plusieurs cachets, ou de visualiser des écrans en .PCT. Le programme est très bien réalisé et de plus lors de la visualisation d'un élément, le titre du fichier apparaîtra toujours en bas de l'écran. MSX2 - 1*360K - Paul GAILLARD 1994.

DIAPORAMA: Superbe collection d'images en screen 8 entrelacées. Des paysages; des fleurs sont au programme. MSX2 - 5*720K - Serge TROY 1994.

ZODIAC PUBLISHER: Série de cachets comprenant tous les signes astrologiques pour Dynamic Publisher. Encore une très belle réalisation. MSX2 - 1*720K - Paul Gaillard 1994.

Les groupes IOD et FUC se sont regroupés et forment maintenant le groupe ABYSS. Attendez-vous donc à des softs d'une qualité suprême.

Nous organisons une expo le 30 avril 1994. Commencez à en parler autour de vous... Si vous avez des correspondants intéressés, n'hésitez pas à nous mettre en contact avec eux.

Les Jeux



- COWBOYANA JONES -

KURT DE WOCHT 1994 - 1*720K - ?? FM ?? - MSX2

Le seul plaisir que vous procurera ce jeu, est que le héros que vous allez contrôler est en fait le célèbre personnage WIT d'USAS. Mais au-delà de cette joie se cache un cauchemar.

Effectivement, l'animation devient exécrablement lente lorsqu'il y a plus de 3 sprites à l'écran et en plus ils clignotent ! A cela se rajoute un graphisme des plus sommaire et, comble de l'horreur, une absence totale de musiques et de bruitages !!! Cela est des plus désespérant lorsque l'on connaît le parc impressionnant de processeurs musicaux dédiés au MSX.

Cette inexcusable lacune prouve un manque de respect ou de travail évident. D'autant plus qu'il ne faut pas compter sur l'action du jeu pour combler ce vide cruel. Celle-ci se limite à éviter 2 ou 3 sprites par écran et à errer de façon moribonde dans une recherche désespérante d'objets quasiment inexistantes...

Ce jeu est une effroyable erreur, et ce n'est pas parce que l'on crée un soft pour le domaine public qu'il faut faire une daube ! Qu'on se le dise...

GRAPHISME: 05/20 Ils sont moches, ternes et répétitifs comme ce n'est pas permis.

ANIMATION: 06/20 Le résultat est inacceptable pour notre standard !

MUSIQUE: 00/20 INEXISTANTE !!! C'EST INTOLERABLE !!!

DIFFICULTE: 14/20 Un bon timing est nécessaire afin d'éviter les sprites "guirlandes de Noël".

MANIABILITE: 03/20 Lorsqu'il n'y a pas de sprites, la maniabilité peut être considéré comme bonne mais lorsqu'ils sont présents, vous vous transformez en 2CV poursuivie par des F1.

INTERET GENERAL: 02/20 Faire un jeu en reprenant un personnage de KONAMI est une chose. Encore faut-il le faire avec classe...

- CYTRON -

NOUD GILISSEN 1994 - 1*720K - STEREO - MSX2

Cytron est un jeu de tir / aventure. Il n'y a pas grand chose à dire tant le scénario est classique. Vous dirigez un sympathique robot qui tire sur tout ce qui bouge et vous évoluez au fil des levels aux graphismes hi-tech.

Techniquement, CYTRON ne souffre d'aucune critique. Les graphismes sont corrects, les musiques sont de qualités et l'animation et la maniabilité de très bonne facture.

De plus, l'auteur a eu une idée originale pour contrer le piratage. Avant de jouer on vous demande de rentrer un code de 3 caractères (à chaque fois différents) dont vous n'aurez connaissance qu'en achetant le jeu.

En conclusion, CYTRON est un jeu correct dans la mesure ou la qualité de la réalisation vient sauver un scénario sans originalité.

GRAPHISME: 15/20 Les décors ont un style hi-tech relatif au jeu.

ANIMATION: 15/20 Elle est bonne.

MUSIQUE: 14/20 Stéréo oblige, les musiques sont agréables.

DIFFICULTE: 15/20 Plus vous évoluez, plus cela devient difficile.

MANIABILITE: 14/20 Idem que l'animation.

INTERET GENERAL: 13/20 Un soft sympa, sans plus...

- NOT AGAIN -

FLYING BYTES 1994 / 1*720K / STEREO / MSX2

NOT AGAIN est un casse-brique qui vous plonge dans la peau d'un cambrioleur se prénommant Barnay. Mais malheureusement pour vous, innocent joueur, la police vous met le grappin dessus et vous voilà emprisonné.

Cependant, ne supportant pas d'être enfermé entre 4 murs, vous parvenez à vous évader. Une fois en liberté votre unique préoccupation est de recommencer vos méfaits pour atteindre la richesse. Ne cherchez pas la morale dans ce jeu car il en est dépourvu !

Pour parvenir à votre but, vous allez devoir traverser 32 lieux différents où des lingots d'or n'attendent que vous. Equipé de votre raquette vous lancez et rattrapez une balle qui n'a qu'un seul objectif : toucher un lingot. Pour vous aider - et vous en aurez bien besoin ! - des bonus apparaissent de temps en temps. (ralentisseur, multiplicateur de balles...)

Evidemment le rapprochement avec Bank Buster est inévitable... S'il fallait les comparer, on assisterait presque à un match nul. Presque car c'est Not Again qui remporterait la victoire tant les musiques Stéréo sont superbes. Pour le reste c'est quasiment identique, à savoir un bon graphisme et une excellente maniabilité.

Not Again est donc un très bon soft, ou vous pourrez régler vos petits différents avec la société. Et si vous perdez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous !

GRAPHISME: 16/20 C'est du très bon MSX2.

MUSIQUE: 17/20 Carton !!

MANIABILITE: 17/20 Un régal. D'autant plus que si votre balle ce coince dans un endroit peu accessible, au bout de quelques secondes, votre MSX lui octroie une nouvelle trajectoire !

INTERET: 16/20 32 tableaux, un mode 2 joueurs simultanés (!) et un système de mot de passe. Que demander de plus ?

NEXUS

LE PHENOMENE

MSX

Dans la mesure où le MSX n'est pas le prototype de la NSX de la Honda ni celui de la PSX de Sony, qu'est-il ?

Et bien, le MSX c'est tout simplement une marque de fabrique, une norme créée par ASCII Corporation en 1983, au Japon. L'avantage de cette norme c'est qu'elle était ouverte, c'est à dire que n'importe quel constructeur pouvait obtenir le label MSX s'il concevait un ordinateur qui respectait la norme établie. Ainsi, plusieurs constructeurs fabriquèrent des machines au standard MSX.

Celui-ci d'ailleurs ne cessa d'évoluer puisque après le MSX1 vint au monde le MSX2 en mai 1985, puis le MSX2+ en août 1988 et enfin, le TURBO R en septembre 1990. Et cela pour 13 constructeurs mondiaux qui feront au total pas moins de 75 MSX différents !! La différence entre tous ces types de MSX -de compatibilité ascendante, cela se doit d'être précisé- se situe au niveau des capacités techniques et notamment graphiques.

Le MSX1 dispose de 16 à 80Ko de RAM, une palette de 16 couleurs et un processeur sonore de 3 voix sur 8 octaves (PSG). Le MSX2 offre 64 à 256Ko de RAM, 512 couleurs et le PSG. Le MSX2+, 64 à 256Ko de RAM, 19268 couleurs, le PSG et la synthèse FM (8 voix en stéréo) et enfin le TURBO R avec 256 à 512Ko de RAM, 19268 couleurs, le PSG, la synthèse FM et PCM. De plus, toutes ces machines sont condensées à 4 mhz sauf le TURBO R, qui lui est cadencé à 28 mhz.

Bien sûr, toutes ces données sont les caractéristiques usine des machines car à partir des MSX2 on peut augmenter la RAM jusqu'à 4 Mégaoctets et on peut transformer un MSX2 en MSX2+...

Maintenant, plus de 11 ans après la création de ce standard au Pays du Soleil Levant et 10 ans, mois pour mois, après son arrivé sur notre sol national, qu'en est-il ?

Le MSX est arrivé en France en octobre 1984. Sa sortie a malheureusement coïncidé avec celle d'Amstrad CPC. L'essor du MSX, petit à petit, fut brisé par le génie commercial d'Amstrad qui proposait un ensemble moniteur+unité centrale, aux piètres capacités mais à un prix défiant toute concurrence. L'échec du MSX en France peut être expliquée par cela mais on peut également mettre en cause la gestion de SONY et PHILIPS, les deux principaux importateurs de MSX en France, qui ont baissé leurs tarifs bien trop tardivement; certainement trop occupés à l'époque de vendre des magnétoscopes et du matériel hi-fi...

Cependant, peut-on parler d'échec ?

On se doit de nuancer car d'après GFK, une société d'étude de marché, les ventes de MSX1 et 2 confondus dépasseraient 70000 unités auxquelles il faut ajouter les importations parallèles de MSX2+ et TURBO R. A ce niveau on peut parler de succès relatif. D'autant plus que le MSX a été largement reconnu par la presse jusqu'en 1990. Cela est d'ailleurs allé jusqu'à décerner un Tilt d'or au jeu Nightmare, réalisé par KONAMI, éditeur mythique du MSX !

Par ailleurs, ce succès relatif ne concerne que la France et L'Angleterre car dans les autres pays - Japon bien sûr, Brésil, Australie, ex-URSS, Belgique, Hollande, Danemark, Espagne, Portugal et Italie - le MSX s'est très bien vendu !
A titre d'information, les Russes ont un SONY HB900 dans leur station MIR !

Et 10 ans après sa sortie, le MSX est toujours là !!!! Au japon, des softs sortent toujours mais cela est surtout le cas en Hollande, en Italie et au Brésil. Il n'y a jamais eu autant de nouveautés que ces 2 dernières années, les softs pleuvent, les démos pullulent et leurs créateurs mettent en avant les capacités insoupçonnables du MSX tant au niveau sonore que graphique. De là découlent d'excellent jeux qui honorent comme il se doit les capacités du standard car ils exploitent à fond les processeurs vidéos (MSX2 et MSX2+) et sonores (SCC-8 voix polyphoniques, Synthèse FM et Music Module 9 voix)...
De plus, il y a plus d'éditeurs en 1994 qu'en 1989 !!!

Et en France, même si plus aucune boutique ne vend du MSX depuis 1990, des passionnés se décarcassent !

Un club MSX Ile-De-France a été créé et celui-ci organise des réunions MSX en région Parisienne. Un autre sous le nom de CAP-MSX s'occupe d'importer du matériel et des logiciels.

Un groupe d'excellents programmeurs s'est formé en 1994 (F.U.C.) et s'est lancé dans la création de jeux et d'utilitaires. Leur première production a été un utilitaire de dessin pour MSX2+ et TURBO R, "Screen 11 Designer", qui exploite la palette de 19256 couleurs.

De plus, 2 serveurs Minitel consacrés au MSX existent ! Et plusieurs techniciens MSX se sont fait connaître et sont à disposition des MSXiens pour les rares pannes ou les nombreuses modifications...

Enfin l'année anniversaire des 10 ans du MSX en France a vu la naissance d'un groupe de MSXiens de province qui s'est investi dans la création d'un journal, "POWER MSX", 30 pages, 100 % MSX. Ce groupe fait aussi de l'importation.

Pour terminer, 2 bombes techniques sont annoncés pour le début de cette année :

- Un nouveau processeur graphique encore plus puissant que celui du MSX2+ et du TURBO R; le Graphic 9000.
- et l'OPL4, un processeur sonore FM/PCM composé de 18 voix FM et 24 pour le PCM...

Bien sur, à ces nouveautés techniques viendront s'ajouter les soft dont le fameux M-KID...

On ne pouvait pas imaginer de plus beaux cadeaux pour le dixième anniversaire de nos bécane chéries...

Ciao à tous et bonne bourre !!!

MSX forever,

NEXUS

COURS

D'ASSEMBLEUR N°2

- Introduction -

Si je ne fais pas d'erreur, cette nouvelle édition de POWER MSX devrait être accompagnée d'une disquette sur laquelle vous trouverez les sources et autres utilitaires décrits dans le premier épisode de ce cours d'assembleur.

J'espère que le premier cours était assez clair. Il avait pour objet de vous faire découvrir les routines du BIOS MSX qui sont parfois très utiles, même si certaines sont un peu lentes d'exécution. Ceci dit, je ne vais pas perdre mon temps à vous donner des exemples d'utilisation de tous les points d'entrée du BIOS et du EXTENDED BIOS ! Mais si vous avez des questions, n'hésitez pas, transmettez-les à POWER MSX qui fera suivre...

Pour ce deuxième cours, je vais aborder les principales commandes du VDP sans pour autant faire appel aux routines du BIOS, donc un accès direct au VDP qui sera nettement plus rapide !

- Les accès directs au VDP -

Dans ce cours nous verrons en premier lieu l'écriture dans les registres du VDP, comment modifier la palette de 16 couleurs, et nous passerons tout de suite aux commandes du VDP.

En théorie, la lecture ou l'écriture du VDP doit être faite par l'intermédiaire des routines WRTVDP, RDVDP, SETPLT, GETPLT, et VDPSTA qui sont des routines du BIOS donc LENTES par définition ! Cela ne vous gênera pas dans le cadre d'un programme utilitaire du genre SCREEN 11 DESIGNER (en vente dans toutes les bonnes crémeries).

Dans la pratique on a besoin de rapidité ! En général les démos reposent sur de simples effets d'optiques qui nécessitent une rapidité d'exécution maximale. Dans ce cas précis, nous utiliserons des accès directs au VDP.

Les V9938 et V9958 possèdent des registres pour l'écriture. Dans ces registres, seule l'écriture est possible. Il vous faudra donc sauvegarder les données écrites quelque part en mémoire si cela est nécessaire.

- Ecriture dans un registre du VDP -

Il existe un moyen sûr de connaître le port pour un accès du VDP en écriture. Il consiste à lire l'adresse #0007 puis à incrémenter (ajouter 1 au contenu). L'autre moyen est nettement plus simple car il consiste à adresser directement le port #99 qui est le résultat de la lecture de l'adresse #0007 (#98), qui incrémenter, donne #99 ! Seul inconvénient, si un éventuel MSX est produit (on a le droit de rêver !) et que celui-ci change de port d'entrée sortie, votre routine ne fonctionnera plus !

Les registres à écriture seule sont numérotés de 0 à 23 et de 32 à 46 pour ce qui concerne le V9938. Pour le V9958, il reprend l'ensemble des registres de son petit frère avec trois nouveaux venus qui sont les registres 25 à 27. Ils sont principalement utilisés pour les 2 nouveaux modes vidéo et pour les registres du scrolling en X. Ce n'est pas aussi intéressant qu'il y paraît ! Vous, vous en rendrez compte quand vous programmerez votre premier jeu...

Pour illustrer tout cela, voici l'exemple donné dans "Pratique du MSX2" mais sans les erreurs!

```
defb #fe          ;début d'en-tête
defw début
defw fin
defw début

org #c000        ;fin d'en-tête

début:ld  a,0      ;donnée à écrire dans le registre
di                          ;ici on interdit la prise en compte des interruptions
                          ;masquables

out  (#99),a
ld   a,#80+7      ;numéro du registre à écrire plus 128 (#80 en hexa)
```

```

out    (#99),a
ei      ;ici on autorise de nouveau les interruptions masquables
ret     ;retour

```

```

fin:   equ    $           ;add de fin de fichier

```

Je vous préviens, c'est la dernière fois que j'écris l'en-tête et la fin de fichier pour le BASIC !

L'exemple suivant est lui aussi inspiré de "Pratique du MSX 2" et a pour but de changer la couleur 0. Cette couleur peut être une des 16 couleurs de 0 à 15.

```

di
ld     a,0
out    (#99),a
ld     a,#80+16 ;écriture du numéro de couleur 0 dans le registre 16
out    (#99),a

ld     a,#44    ;rouge = 4 et bleu = 4
out    (#9a),a
ld     a,#04    ;vert = 4
out    (#9a),a
ei
ret

```

Autre possibilité :

```

di
ld     a,0
out    (#99),a
ld     a,#80+16 ;écriture du numéro de couleur 0 dans le registre 16
out    (#99),a

ld     hl,data  ;adresse ou sont stockées les données
ld     bc,#029a ;B = nombre de données (02) et C = port I/O (#9a)
otir
ei
ret

```

```

data:  defb  #44,#04

```

En réalité, la seconde solution n'est utilisée que dans le cas où l'on désire changer au moins deux couleurs de la palette. Dans le cas contraire on utilisera de préférence la première méthode qui est plus rapide.

Je pense que vous comprenez mieux l'intérêt qu'ont les fichiers palette de GRAPH-SAURUS maintenant que je vous ai parlé de cette deuxième possibilité de changer les couleurs ? NON !!!

C'est pourtant évident ! Un fichier de dessin dans lequel on a inclus la palette pour faire un "COLOR = RESTORE" ne peut comporter qu'une palette ! Alors que les fichiers GRAPH-SAURUS ont 8 palettes ! Ces fichiers palette contiennent des palettes directement codées pour être envoyées au VDP.

- Les commandes du VDP -

La grande nouveauté qu'a apporté le V9938 est la possibilité de pouvoir faire travailler le VDP à notre place pour les copy de blocs vidéo, le tracé de ligne, les rectangles plein...

Pour remplir cet office, le V9938 ainsi que son grand frère le V9958 ont une panoplie de registres utilisés uniquement pour cela.

REG 32:	SX7-SX0	poids faible de la coordonnée X source
REG 33:	SX8	poids fort de la coordonnée X source
REG 34:	SY7-SY0	poids faible de la coordonnée Y source
REG 35:	SY9-SY8	poids fort de la coordonnée Y source
REG 36:	DX7-DX0	poids faible de la coordonnée X destination
REG 37:	DX8	poids fort de la coordonnée X destination
REG 38:	DY7-DY0	poids faible de la coordonnée Y destination
REG 39:	DY9-DY8	poids fort de la coordonnée Y destination
REG 40:	NX7-NX0	poids faible du nombre de points en X
REG 41:	NX9-NX8	poids fort du nombre de points en X
REG 42:	NY7-NY0	poids faible du nombre de points en Y
REG 43:	NY9-NY8	poids fort du nombre de points en Y

REG 44: CR7-CR0 code de couleur ou donnée
REG 45: PR7-PR0 paramètre définissant la mémoire source et destination,
le sens de copy : droite vers la gauche et haut vers bas.

REG 46: C3-C0/LO3-LO0 code de commande et opérateur logique.

Le VDP connaît 13 commandes dont une commande STOP qui permet d'arrêter le VDP dans son travail. Je ne vous les détaillerai pas ici car je n'ai pas le temps.

Pour le moment nous ne verrons que les "copy logiques", "copy rapides", et une commande de remplissage rectangulaire.

Le "copy logique" fonctionne point par point, ce qui n'est pas le cas du "copy rapide" qui lui fonctionne en octet (donc par multiple de 2 points en screen 5 et 7 et 4 points en screen 6). Le revers de la médaille est qu'il est nettement plus lent que son homologue "copy rapide".

Il faut charger les registres nécessaires à chaque fonction sauf le registre 46 qui lui doit être le dernier. C'est l'écriture dans ce registre qui déclenche le processus. Je vais vous présenter une routine universelle que j'ai écrite et que j'utilise dans 99% des cas.

```
;  
;  
;      vdp commande procédure  
;  
;  
;      Entrée:   HL= adresse des données à mettre dans les registres  
;               BC= dans B nombre de données, et dans C le numéro du  
;               premier registre à charger  
;      Sortie:   HL et BC modifiés  
;  
;  
vdp_cmd:  
    ld    a,2          ;test le bit CE pour savoir si le VDP exécute déjà une  
                    ;commande  
    di  
    out  (#99),a  
    ld   a,#8f  
    out  (#99),a  
    push af           ;cette pause est utilisée dans la ROM du MSX  
    pop  af           ;mais elle n'est pas nécessaire, je ne l'utilise plus
```

```

waitl:in    a,(#99)
           rrca                ;bit 0 dans le CARRY
           jr    c,waitl       ;si commande en cours, teste encore jusqu'à libre
           ld    a,c           ;numéro du premier registre
           out   (#99),a
           ld    a,#91         ;registre 17 avec bit d'auto-incrémementation
           out   (#99),a
           ld    c,#9b         ;port sur lequel on envoie les données
           otir                ;envoie toutes les données

           xor    a            ;demande lecture du registre 0
           out   (#99),a
           ld    a,#8f
           out   (#99),a
           ei
           ret

```

La première opération consiste à lire l'état du bit CE du registre d'état numéro 2. Ce bit nous informe du traitement d'une commande. Si ce test n'est pas fait et que vous envoyez les données, le résultat risque d'être plus que bizarre !

La deuxième phase est utilisée pour transmettre les données au VDP, le dernier doit être le code de commande car c'est à sa réception que la commande va être exécutée.

La troisième phase est présente pour une compatibilité avec le BIOS car celui-ci considère que le STATUS REGISTER qu'il va lire est le numéro 0.

Nous allons aborder le descriptif des trois commandes. Il est à noter que la routine d'envoi de commande au VDP peut être dans certains cas modifiée pour éviter d'envoyer des valeurs dans des registres qui ne seraient pas concernés par la commande désirée.

Mais à moins que vous ne vous lanciez directement dans une réalisation du style METAL LIMIT de I.O.D ou UNKNOWN REALITY de N.O.P, la routine universelle que je vous donne suffit amplement.

- L'instruction LMMM (Logical Move to Memory from Memory)

Cette instruction utilise les registres de 32 à 43, puis les registres 45 et 46. Le registre 44 qui ne sert pas, pourra être rempli avec une valeur quelconque (par habitude je met 0). A noter que les registres SY et DY servent aussi à la sélection des pages graphiques grâce aux bits 8 et 9 en screen 5 et 6, le bit 9 reste à 0 dans les screen 7 et 8.

La routine s'utilise de la manière suivante:

```
ld    hl,data
ld    b,16      ;nombre de données à envoyer au VDP
ld    c,32      ;numéro du premier registre à charger
call  vdp_cmd
```

- L'instruction HMMM (High speed Move to Memory from Memory)

Cette instruction s'utilise comme LMMM sauf que le VDP n'effectuera pas d'opération logique sur les points, donc il sera plus rapide.

Les instructions LMMV et HMMV sont utilisées pour remplir des surfaces rectangulaires, je ne détaillerai ici que le LMMV car son homologue est identique mais ne possède pas d'opérateur logique !

Il est à noter pour une plus grande compréhension des commandes du VDP, que toutes celles dont le nom commence par un "H" sont des commandes dites "High speed" (qui donne en français : haute vitesse).

***Note de l'auteur:** Tout dépend de ce qu'on entend par haute vitesse car les commandes du V9990 sont toutes du type "logique" (donc lente) et pourtant elles sont entre 10 et 20 fois plus rapide que les commandes "High speed" du JURASIC VDP. Moralité : munissez-vous d'un stylo, de 350 florins, et commandez un V9990 ! Si vous saviez le quart de ce que j'ai fait avec mon V9990 vous feriez un feu de joie avec votre actuel VDP (JURASIC VDP).*

Vous trouverez des exemples d'utilisation dans les fichiers .GEN respectif à chaque commande.

Je vous souhaite de bonnes réalisations en langage machine ou des adaptations de vos programmes BASIC (bah !!) en machine (Ouais !! super).

La mauvaise nouvelle du jour : Suite à un retard de développement du jeu M-KID dû à des graphistes qui font parti de la grande famille des escargots ! Le cours N°3 ne paraîtra pas au prochain numéro mais probablement dans le N°5. Vous m'en voyez désolé mais comme dirait Jean Guillon : "Qui prend du retard, doit le rattraper un jour ou l'autre" voilà une citation qui tombe pile poils (cf. LES GUIGNOLS DE L'INFO).

A bientôt dans vos lignes de code assembleur.

MARTIAL (SLAYERMAN FROM ABYSS)

- PREVIEUW - PREVIEUW - PREVIEUW - PREVIEUW - PREVIEUW

Ca y est, on l'a enfin !!! Mais quoi ? Me direz-vous.

Mais la certitude que Street Fighter 2 est bien sorti au Japon car nous en avons la démo jouable !

Cette démo comprend un seul et unique stage qui est celui de Ryu (Japon oblige) et vous allez avoir le choix entre l'atter la gueule de votre pote ou de votre adversaire contrôlé par l'ordinateur. Quel que soit votre choix, vous devrez sélectionner un combattant parmi les trois proposés à savoir Ryu, Ken ou Chen-li.

Street Fighter 2 comme tout le monde le sait est un jeu de baston. Bien sûr, la réalisation sur MSX, n'est pas celle de l'arcade... Cependant, celle-ci est loin d'être mauvaise. Les décors sont très chouettes, les musiques FM géniales, l'animation excellente et elle est réglable !

Si l'on valide le mode d'animation le plus élevé, c'est le fun le plus total. Ça part dans tous les sens et cela sans aucun ralentissement ou clignotement.

De plus, on retrouve les coups spéciaux d'origine, mais à ce niveau, un léger ralentissement vient perturber la jouabilité. Concernant les faiblesses, on peut rajouter le dessin assez médiocre des sprites, mais cela n'altère en rien la qualité de ce soft que personne n'espérait, mais qu'aujourd'hui tout le monde attend.

NEXUS

UTILITAIRES

- 3D STUDIO -

ATLANTIS 1994 / ISF / MSX2 / Utilitaire de création graphique 3D.

3D Studio est la suite de Vector Mania, qui permettait déjà de créer et d'animer des objets en 3D "fil de fer". 3D Studio est un logiciel très "clean". L'interface utilisateur est belle et conviviale (de type Dot Designers Club) : Icônes, menus déroulants, utilisation souris ou clavier, confirmation avant de lancer une commande, etc... Rien à redire de ce point de vue.

Pour créer votre démo 3D, vous devez définir dans un premier temps la forme à animer : Elle peut être un dessin, un polygone ou bien des caractères. Les caractères 3D sont pré définis et plutôt mignons. En cours de création, il est possible de faire tourner la forme sur elle-même, de définir le plan de visualisation (X, Y ou Z), de tracer des lignes, des rectangles et mêmes des cercles (un peu grossiers).

Une fois la forme créée, il ne reste plus qu'à définir ses mouvements, et le tour est joué : votre démo 3D est terminée. Vous pouvez la faire tourner avec différents "replayers" BASIC ou assembleurs. Les versions assembleurs sont très rapides.

Les reproches que l'on peut faire à ce logiciel sont peu nombreux. Pour ma part, j'aurais apprécié la possibilité de faire tourner et d'éditer les objets en screen 7, ainsi que de pouvoir définir des plans d'affichage (un fond et une image en surimposition). Quoique dans ce cas, il suffit de programmer un replayer ayant ces fonctions. On peut également regretter l'absence de Clipping : Il est impossible de faire sortir un objet de l'écran (en zoomant dessus) sans avoir de problèmes de tracé. Notez bien que je ne dis pas tout ça parce que ma prochaine démo est en screen 7 avec image de fond et surimposée, plus clipping...

En conclusion : Un logiciel de bonne qualité, pour ceux qui veulent s'initier à la création 3D sans connaissances trigonométriques spéciales.

- RESULTAT -

Graphisme : 16/20 : Soignés, mais manquant un peu de couleurs (c'est un utilitaire après tout).

Convivialité : 17/20 : Icônes, souris, menus déroulants c'est parfait.

Puissance : 13/20 : Quelques extensions seraient bienvenues.

NOLDAS

DEMOS

- IMAGINI DIGITS IN SCREEN 12 -

MIRI-SOFTWARE 1994 / 1DF / MSX2+

Cette disquette est une série d'images en screen 12 peu commune car elle met en scène des caricatures de personnalités mondiales et Italiennes de façon humoristique !

On trouve par exemple Clinton et Arafat se congratulant dans une voiture de jeunes mariés ou encore Pavarotti tenant dans sa main le frère Mickael Jackson...

Dans l'ensemble cette disquette, plus que plaisante et aux digits réussies, sort du lot car elle se moque -gentiment- des personnalités actuelles à l'échelle mondiale...

Vraiment très sympa cette disquette !

- RAY TRACING DEMO -

MI-CHI 1993 / STEREO / 1DF / MSX2

Cette démo est une série d'animations de boules et de formes en "3D face pleine" !

Le résultat est superbe et en plus, c'est accompagné par des musiques de J-M Jarre. On peut notamment y voir une boule tournant sur elle-même avec des effets d'ombres ou encore une fontaine qui fuit (Très réussie). Ray tracing démo est une agréable disquette qui agrandit un peu plus le champ des possibilités, déjà importantes de notre standard adoré.

Je recommande cette démo à tous ceux qui n'ont jamais vu de Ray Tracing sur MSX et j'invite les autres à se régaler en la voyant !

P.S: Je recherche le ou les logiciels qui permettent de faire du Ray Tracing. Alors si l'un d'entre vous a entendu parler d'un logiciel ou s'il le possède, je lui serais reconnaissant de bien vouloir contacter le magazine.

- RMF MEGA DEMO # 1 -

RMF 1993 / STEREO / 1DF / MSX2

Cette démo qui pourtant affiche une bonne année d'âge a encore de bonnes raisons de vous halluciner ! Dans l'ensemble, c'est très bien réalisé et 2 parties méritent toute notre attention.

Il s'agit, pour la première, de l'arrière plan qui scrolle à vive allure et, pour la deuxième, le moment où l'on aperçoit 2 superbes animations en 3D avec des zooms, contre zoom et rotation.

De plus, cette démo joue la carte de l'humour car on peut assister à la cuisson en direct du célèbre chat "GARFIELD" qui se fait cramer la tronche dans un micro-onde !

Par ailleurs, les musiques, face à ceux qui existent aujourd'hui n'ont guère d'intérêts car elles font office de monstres sacrés (mais complètement dépassées).

Royal MSX Force nous offre là sa première Mégadémo. J'espère de tout coeur qu'il y en aura d'autres car celle-ci est très prometteuse et met bien en valeur le potentiel relativement important de ce groupe.

- DAWN OF TIME -

STATION 1993 / STEREO / 1DF / MSX2

Station s'est fait connaître en diffusant ses réalisations dans les Dragon-Disk de MSX-Engine mais surtout grâce à sa précédente démo, "DECALOGUE" qui s'est vendu à plus de 150 exemplaires au Japon !

Ce coup-ci Station fait de nouveau un carton et confirme tout le bien que l'on pense de ce groupe. Cette disquette contient toutes sortes d'effets graphiques (rotation, plasma...), mais aussi une demi-douzaine d'animation de formes en 3D face pleine (bouteille, cube, soucoupe volante...). On pourrait dire que l'on commence à être habitué après les baffes prises lors des visions de Ray Tracing démo et de RMF Mega démo # 1, mais non car là aussi c'est la claque ! Ce n'est pas compliqué, vous mettez les deux démos citées ci-dessus dans un shaker et vous mélangez bien. Le résultat vous donnera le cocktail détonnant qu'est cette démo. C'est de la 3D face pleine comme dans Ray Tracing avec l'animation de la Megadémo. En clair, c'est du délire au taquet ! Bien sûr, cela nous est servi accompagné de fabuleuses musiques stéréo.

STATION signe là une excellente réalisation et on ne peut qu'attendre la suite en espérant une démo sur 2 ou 3 disks. Au même titre qu'UNKNOWN REALITY et que HOUZ, cette démo est à posséder car elle en étonnera plus d'un...

- DIGITS MOTOS, FICTION, AUTOS et VAN GOGH -

JIPE 1994 / 4DF / MSX2+

Ces 4 disks de digits pour MSX2+ ou Turbo R portent chacune sur un thème précis. Ainsi vous pourrez rêver devant la digit d'une Porsche 911 (AAAARRRRGGGGHHH !!!), baver devant celle d'une 2 roues, admirer les oeuvres de Van Gogh qui malheureusement n'a pas eu la chance de goûter aux plaisirs du VDP 9958, ou craquer devant les digits de superbes créatures féminines... Les digits sont superbes et bien colorées et elles ont été réalisées grâce à la cartouche HBI-V1 de Sony qui permet la digitalisation en screen 12. Enfin, cocorico car ces 4 merveilles ont été réalisées par un Français, le dénommé J-P Dubois que l'équipe de POWER MSX salue et remercie.

TESTS REALISES PAR NEXUS

ANNONCES

Cherche cartouche SCC ainsi qu'une souris à prix raisonnable.

DUFOUR Felix / 2, rue des Acacias / 68560 Hirsingue / Tél: 89.07.17.31

Vds Pin's expo MSX'93 pour la modique somme de 10 F.

HOFFMANN J-François / 21, rue Louis-Henry / 60420 Maignelay-Montiny / Tél: 44.51.25.24

Vds ordinateur Philips 8250 transformé en 2+ avec 1 méga de mémoire une FM PAC et un lecteur neuf pour la somme de 2500 F. (frais de port compris)

SCHLOUPT Christophe / 8, rue des capucines / 57530 Courcelles sur Nied / Tél: 87.64.52.60

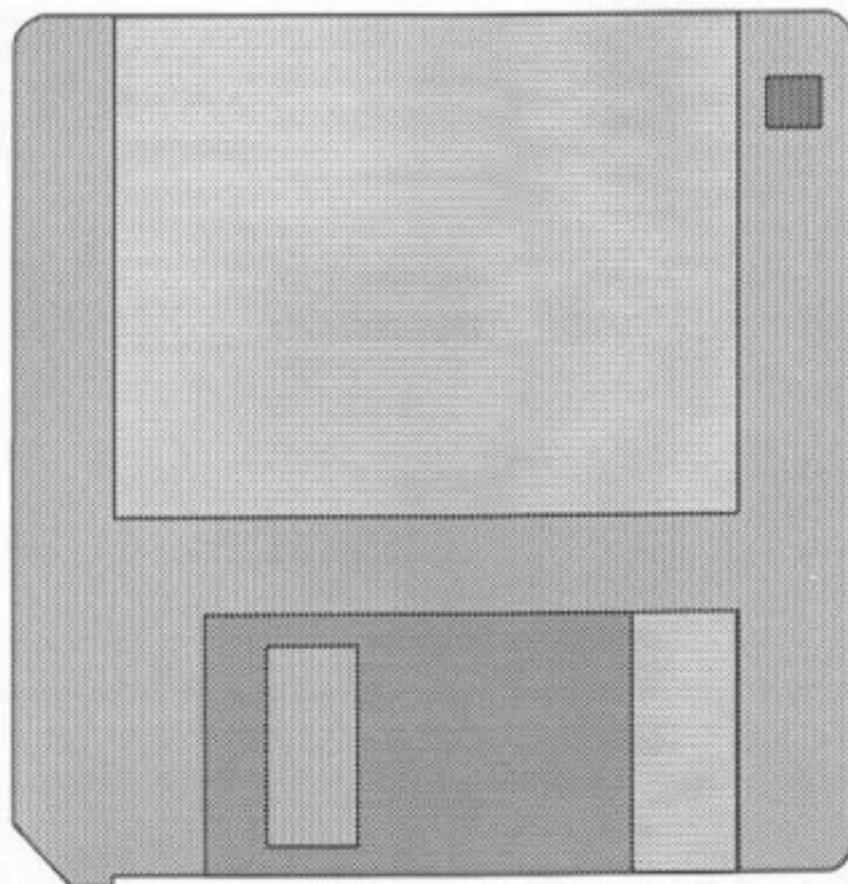
Cherche façades avant pour ordinateur Philips 8250. Récupère toutes machines en panne et tout autre matériel.

SCHLOUPT Pascal / 14, place du Béarn / 57530 Courcelles sur Nied / Tél: 87.64.52.21

Vds cartouches MSX de 50 à 150 F. Recherche Music-Module.

LOGGHE Eric / 5, avenue du Mesnil / 95470 Fosses / Tél: 34.72.55.40

POWER MSX DISK # 2



HARDWARE

La cartouche OPL4 s'appelle maintenant MOONSOUND et le VDP 9990, GRAPHIC 9000. Comme promis voilà les différentes caractéristiques de ces 2 superbes articles que je vous conseille vivement d'acheter...

MOONSOUND

- + 16 Bits, carte sonore à base de l'OPL4 dédiée aux ordinateurs MSX2, 2+ et TURBO R.
- + 18 canaux FM.
- + 24 canaux Wave Table PCM.
- + 2 MB de ROM avec 128 instruments Général Midi et 27 drums.
- + 128 KB de RAM pour les samples personnelles.
- + Livrée avec Moonblaster pour FM et Moonblaster pour Wave.
- + 512 KB de RAM sont également prévu en option.
- + Le MoonSound se présente sous la forme d'une cartouche.
- + Dimensions : 10 cm sur 9 cm.
- + Prix : 349 florins (environ 1100 FF).

GRAPHIC 9000

- + 16 Bits, carte vidéo à base du VDP 9990 dédiée aux ordinateurs MSX2, 2+ et TURBO R.
- + Résolution maximale : 512*424 avec 32768 couleurs ou 1024*424 avec 4 ou 16 couleurs.
- + Dualplane, pattermode avec 125 sprites multicolores (16*16); idéal pour les jeux.
- + 512 KB de VRAM.
- + Copie super rapide...
- + Livrée avec PAINT 9000, logiciel de dessin et PIC VIEW, chargeur d'images GIF et BMP, FLI PLAYER et KUN BASIC.
- + Dimensions : 10 cm sur 14,5 cm.
- + Prix : 399 florins (environ 1250 FF).

Le GRAPHIC 9000 est maintenant compatible avec les ordinateurs MSX2 et 2+. Les Hollandais espèrent que tous les groupes se mettront à programmer sur celui-ci et peut être, que le MSX retrouvera de nouveaux adeptes.

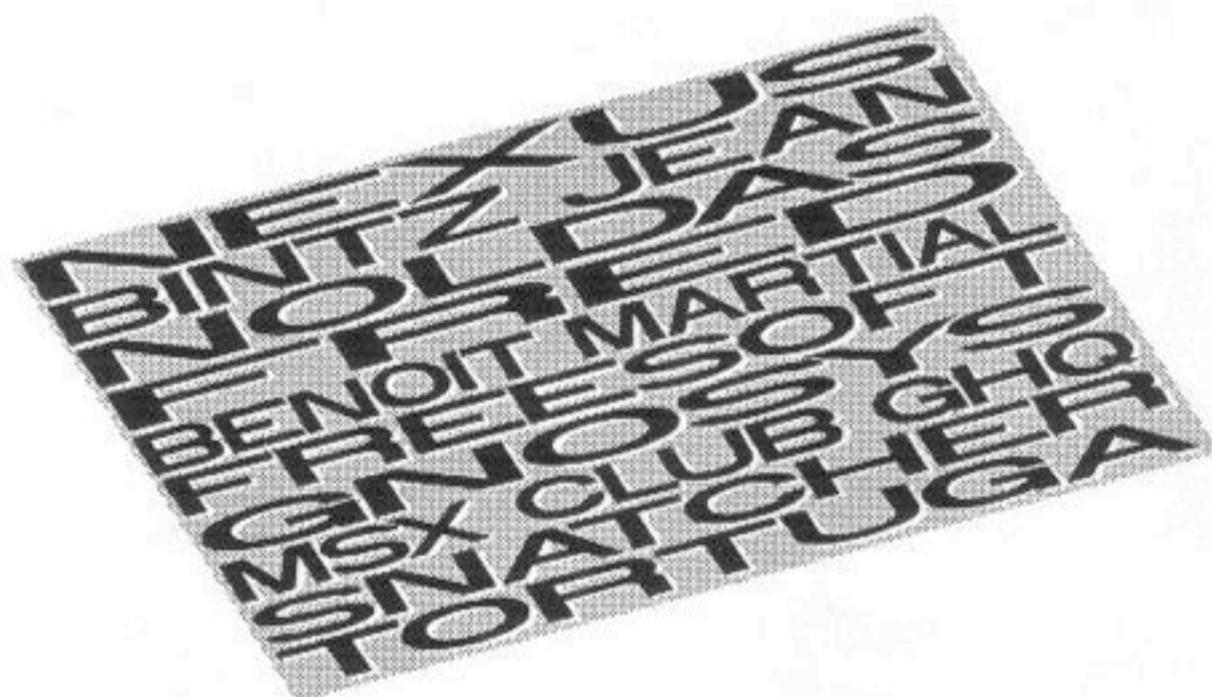
Nous avons commandé ces 2 articles et dès que possible nous les testerons.

POWER MSX DISK # 2

Dans cette deuxième disquette vous trouverez les softs suivants :

- 1- Une promotion pour le magazine "les MSXiens" de Claude Duvoisin.
- 2- Un démineur réalisé par NOLDAS.
- 3- Tous les fichiers concernant les cours d'assembleurs numéro 1 et 2.

GREETINGS



POWER MSX # 5

- LE RESEAU INTERNETS SUR MSX -
- LE MSX EN ESPAGNE -
- LA SOLUTION DE Mr GHOST -
- ORGANISATION DE L'EXPO MSX LE 30 AVRIL -
- ET TOUTES LES RUBRIQUES HABITUELLES... -

VECTORMANIA

Mode d'emploi destiné aux francophones qui ont acheté ce programme.

INTRODUCTION

Vectorgraphics : ce sont des dessins construits avec des lignes et des surfaces. Ces lignes et surfaces sont déterminées par des coordonneurs de début et de fin. L'avantage est que le dessin utilise moins de mémoire. Un autre avantage est que l'on peut calculer le dessin. C'est précisément ce que Vectormania fait. Avec Vectormania, il est possible de faire pivoter un dessin tridimensionnel sur trois axes mathématiques (x,y et z). Il faut tenir compte que dans ce programme l'axe Z donne la profondeur au lieu de X comme c'est le cas en mathématiques.

FONCTIONNEMENT

Après le démarrage du programme on a le choix entre : Editeur, Démo ou Installation.

INSTALLATIONS

A l'installation, on peut centrer l'écran et déterminer le choix des commandes. Il y a également une commande qui permet de charger l'éditeur ou le menu directement. Si on a choisi l'éditeur et que l'on désire quand même charger le menu, il suffira de maintenir la touche M enfoncée pendant le chargement.

DEMO

Si on choisit démo, quelques exemples seront montrés à l'écran qui donneront un aperçu des capacités de Vectormania.

L'EDITEUR

Ce programme ressemble à DD-Graph. Les commandes s'effectuent soit à la souris, au clavier ou au joystick. Si on branche la souris après le lancement du programme, celle-ci peut être activée en poussant la touche "STOP". Au lancement de l'éditeur apparaît le menu. Les différentes icônes seront expliquées séparément plus loin. Si l'on parle de cliquer, cela se rapporte toujours à la première touche de la souris ou F1, pour le reste les touches seront annoncées. Pour faire disparaître ou apparaître le menu il faut pousser sur la deuxième touche ou F2. F3 définit la fréquence. F4 éteint l'écran. Pour le rallumer il vous suffira d'appuyer sur une touche quelconque. F5 affiche la palette standard de Vectormania.

3D DRAW

Les icônes sont numérotées de 1 à 27. Elles sont représentées sur la dernière feuille de ce dossier.

(1) Avec le choix de cette icône, apparaît le menu suivant : (2)

Maintenant on a le choix de dessiner avec des lignes continues, des points ou bien des lignes indépendantes. La dernière fonction est activée lorsque les 2 options sont choisies. En appuyant sur le premier bouton, la menu disparaît et l'on peut dessiner.

(3) Cette icône donne la possibilité de regarder ou de dessiner le dessin sous différents aspects.

Pour choisir un autre aspect, il faut appuyer sur le bouton 2. C'est alors qu'un menu apparaît

(4). A la place de "NORMAL" on peut changer l'aspect en actionnant les flèches. Pour avoir un aperçu des différents aspects, regardons le cube (5). Si l'on dessine en position normale, la face avant se compose de ABCD. Voilà les différentes possibilités :

Face avant	-ABCD-	Normal	
Face arrière	-EFGH-	X	-X
Face gauche	-AEHD-	X	-Z
Face droite	-BFGC-	X	Z
Face sup.	-DCGH-	Y	Z
Face inf.	-ABFE-	Y	-Z

Pour activer l'aspect, il faut appuyer sur le bouton 2. Le sous-menu disparaît et il faut choisir la deuxième icône du menu et appuyer sur le bouton 1.

(6) Cette icône sert à dessiner des faces coloriées. Après sélection de celle-ci, on peut colorier une face quelconque à l'écran. Ceci convient uniquement pour les faces bidimensionnelles. Pour tracer une nouvelle ligne, il faut de nouveau choisir la première icône du menu.

(7) En dessinant en aspect normal, un Z doit être affiché dans l'icône. Si l'on dessine sous un autre aspect, un X ou un Y sera affiché. Cette icône donne la possibilité d'introduire les coordonnées manuellement. Toutes les informations seront alors affichées dans le grand menu. La valeur doit être introduite à l'aide du clavier et sera validée avec la touche RETURN.

(8) Cette icône sert à afficher une grille d'aide sur l'arrière fond de l'écran. Celle-ci sera invisible lors de la démonstration !! En appuyant sur le bouton 2, un sous-menu apparaît (9) dans lequel on a la possibilité de changer les dimensions de la grille, en activant les petites flèches.

(10) Cette option permet d'effacer la dernière ligne dessinée. En appuyant une deuxième fois sur le premier bouton on efface la ligne précédente.

(11) Cette icône permet d'effacer l'écran. Le programme demandera une confirmation qui sera positive en appuyant sur le bouton 1 et négative sur le bouton 2.

(12) (13) Cette icône donne des informations sur un point désiré. En pointant une des flèches on peut s'informer sur le point suivant ou précédent. On a aussi la possibilité de demander des informations sur un point, en pointant et en introduisant le nombre à l'aide du clavier.

(14) Cette icône charge le menu de calcul. Ceci peut être fait après la fin du projet. Si le dessin nécessite des corrections; il devra être recalculé par la suite.

(15) En choisissant cette icône, le menu (16) apparaît. Si le projet comporte une erreur, elle sera affichée dans le sous-menu ou se trouve LOAD, SAVE et NAME. Quand le menu apparaît, il faut dans un premier temps pointer sur DISK. En bougeant sur la gauche ou la droite on peut changer de drive, et en bougeant vers le haut ou le bas on peut changer les extensions. Dans l'éditeur, on peut choisir entre PAL (sauver la palette), VFG (sauver le projet non calculé) et GES (sauver un dessin qui peut être rechargé avec le logiciel DD-GRAPH). Le nom peut être introduit à l'aide du clavier. En appuyant sur RETURN la flèche réapparaît sur laden (charger), bewaren (sauver) ou hernoemen (changer de nom). Si l'on a choisi ce dernier, il faut pointer sur 2 pour pouvoir introduire le nouveau nom. Dans le programme de calcul, l'extension VFG sera remplacée par VDT. Si l'on a choisi cette extension une figure calculée sera chargée ou sauvegardée.

Liste des erreurs:

(17) Disk protégé.

(18) Disk error.

(19) Pas de disk dans le lecteur.

(20) Fichier non trouvé.

Après avoir appuyé sur le bouton 1 un chiffre sera affiché; celui-ci correspond à un chiffre d'erreur du manuel de votre ordinateur.

(21) Ceci est la dernière icône du menu. En l'activant, on a la possibilité de changer la couleur de la palette actuelle. En poussant le bouton 1, un sous-menu apparaît (22). En pointant sur les flèches, on augmente ou diminue la valeur d'une des couleurs de base: Le vert, le bleu et le rouge.

(23) Cette icône permet de quitter le programme. Pour pouvoir continuer à travailler avec l'ordinateur, il est préférable de faire un reset, ce qui permet la réinitialisation du tableau du VDP et des Sprites.

Le programme de calcul : Dans ce programme se trouve une option qui permet de regarder le projet réalisé. Celui-ci est très lent par rapport à un programme ML ou Basic, car il est incorporé dans une routine. Si l'on travaille avec des surfaces coloriées, il est préférable d'employer la routine ML qui se trouve sur la disquette.

3D CALC

(24) Dans le sous menu de cette icône (25), on peut déterminer les spécifications du mouvement. Ce sous-menu donne aussi les informations sur le nombre total des points et des rotations.

Le sous-menu se compose ainsi :

Pages : détermine le nombre de pages utilisées du Vidéo Ram.

Used et Free : montrent la totalité de la mémoire occupée ou encore libre en hexadécimal.

En pointant sur X, Y ou Z, on peut déterminer la rotation de la figure. Ici, on peut introduire 0, 1 ou 2. 1 veut dire qu'il n'y a pas de rotation, 2 donne une petite rotation, 3 donne une grande rotation.

En changeant l'Amplitude et le Sinus, on peut amplifier la rotation. Les nombres X+128 et Y+106, donnent le centre de l'écran et peuvent être changés aussi en pointant dessus.

(26) Ce menu sert à calculer le projet. En poussant le bouton 2, on obtient des informations sur le calcul. Ainsi, on peut voir le temps de calcul. Les calculs peuvent être effacés et on peut déterminer si à l'exécution on veut changer de page ou non. Si on change de page, la rotation sera plus fluide et plus rapide. En pointant l'icône et en appuyant sur le bouton 1, la figure sera calculée selon les spécifications introduites. Si on pousse le bouton 1 pendant le calcul, le projet peut être sauvé comme screenshot.

(27) Cette icône sert à visualiser le résultat des calculs. En poussant le bouton 2, on peut déterminer si la figure sera montrée avec des points, des lignes ou avec des sprites ou copie (icônes). On peut également choisir entre une rotation spécifique ou l'ensemble des calculs. Si la figure entière est terminée, elle peut être introduite dans vos propres programmes ML ou Basic.

Je tiens à remercier M. BINTZ Jean qui à bien voulu traduire cette notice en Français.

Pour toutes informations supplémentaires:

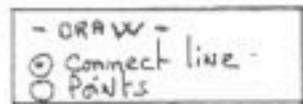
ATLANTIS
Geloeslaan 11
3630 Maasmechelen
Belgique

VECTOR MANIA

LES ICONES



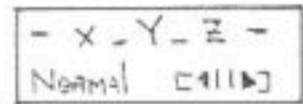
1



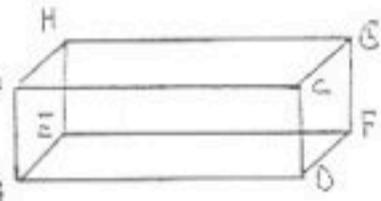
2



3



4



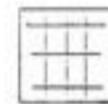
5



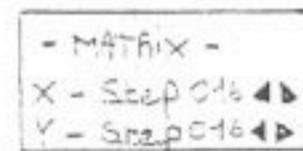
6



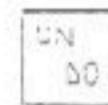
7



8



9



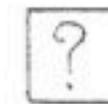
10



11



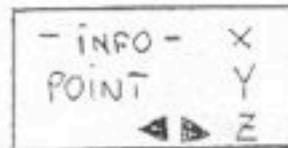
26



12



27



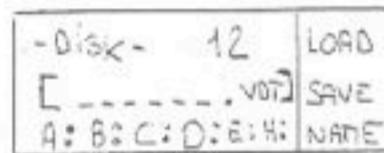
13



14



15



16



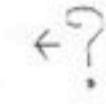
17



18



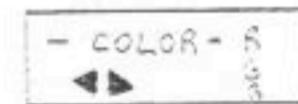
19



20



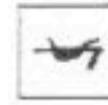
21



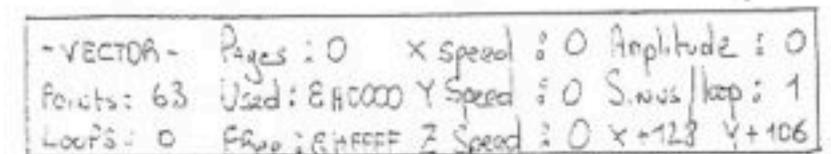
22



23



24



28

MAIS QUI SE CACHE DERRIERE POWER MSX ??

Qui sont ces personnes qui se sont lancées dans la création d'un fanzine ?? Qui est qui ?? Qui fait quoi ??

Vous avez dû vous poser ces questions ! C'est pourquoi, maintenant que POWER MSX commence à décoller, L'équipe qui sue toute son eau tous les deux mois pour vous sortir un fanzine à la pointe de l'info, Qui ne dort plus la semaine du bouclage, a décidé de se dévoiler.

Nom et Prénom : DUFOUR Félix.

Pseudo : NEXUS

Age : 21ans

Statuts : Rédacteur et testeur.

Jeux préférés : Sd-Snatcher, Metal Gear 2, Black Cyclon, F1 Spirit 3D et Xak 3.

Demos préférées : Unknown Reality, Arranger 1, Houz et Crystal.

Machines possédées : SONY HBF700F modifié en 2+, Dos 2.20 et 1 méga.
SONY HBF700F avec eprom du 900.

Périphérique : SCC1 et 2, FM PAC, Music-Module 256 Ko et Printer MSX.

Passions : Le MSX, la Formule 1, ses amis mais surtout ses copines et, optionnellement, la vie.

Etudes : Un Bac de philo en poche, il termine ses études d'éducateur.

Remarque de SNATCHER et NOLDAS:

De sa plume assassine ou euphorique, c'est lui qui envoie à la casse ou qui porte en triomphe tous les jeux et les démos testés dans Power MSX.

NEXUS, c'est le gars pressé du groupe. Son comportement à la fois impulsif et entêté l'a conduit à rester planté des nuits entières devant son moniteur pour terminer Sd-Snatcher, simplement parce qu'il avait craqué pour la démo; une semaine avant le bac...

En plus ce gars toujours pressé, est en permanence à la bourre. Alors si dans un couloir, soudainement quelque chose vient de passer devant vous à toute allure et que des feuilles se détachent des panneaux d'affichages, ne vous inquiétez pas, ce n'est pas une hallucination, c'est NEXUS qui fonce au bouclage...

A l'heure où nous écrivons ces lignes, il nous envahit encore les feuilles de choux avec M-Kid, L'OPL 4 et déjà les prochains contenus de Power MSX. Quoi qu'il en soit, si vous désirez plus d'infos sur un jeu ou une démo, c'est lui qu'il faut contacter !

Adresse: DUFOUR Felix / 2, rue des Acacias / 68560 Hirsingue / Tél: 89.07.17.31

Nom et prénom : HALTER Laurent.

Pseudo : NOLDAS.

Age : 21 Ans.

Statuts : Programmeur et rédacteur (quand il ne programme pas !!!)

Jeux préférés : Xak 1, Sd-Snatcher, Aleste 2 et Dragon Slayer 6.

Demos préférées : Unknown Reality et Metal Limit.

Machine possédée : TURBO R FS-A1ST.

Périphérique : SCC1.

Passions : Programmation sur MSX, VTT et musique.

Etudes : Après avoir eu son bac C, il s'est dirigé vers des études d'informatique. Il fait actuellement sa maîtrise.

Remarque de NEXUS et SNATCHER:

Ce type est incroyable ! Plutôt que de s'intéresser aux dernières nouveautés lors d'une expo MSX, il préfère se coller devant un Turbo R et programmer, et cela toute la journée ! Il reste ainsi des heures durant sans avoir besoin d'aller aux toilettes ou de s'alimenter. Sa nourriture, c'est la programmation...

NOLDAS a beau être d'un naturel paresseux, lorsque ses dix doigts commencent à flirter avec les touches du clavier, cela le transcende et il décolle, seul et impassible, (alors que nous n'y captions que dalle !!) en direction de son élément. De plus, ce gars à un don ! Devant un programme qui bugge, il s'arrête net et cogite. Puis tout à coup ses doigts reprennent leur ballet et en 2 tours de passe-passe le programme récalcitrant cède et livre ses merveilles...

Alors si vous vous arrachez les cheveux devant un programme qui refuse obstinément de se lancer, ou si vous nagez dans la plus totale ignorance en matière de programmation, n'hésitez pas à le contacter. Il vous ouvrira volontiers les portes de sa tour d'ivoire...

Adresses: HALTER Laurent / N°4 Eigenthal / 57870 WALSCHEID / Tél: 87.03.76.31

Nom et Prénom : SCHLOUPT Christophe.

Pseudo : SNATCHER.

Age : 18 ans. HAPPY BIRTHDAY TO YOU !!!

Statuts : Responsable de la publication et rédacteur.

Jeux Préférés : YS'3, Blade Lords, Sd-Snatcher, The Witch's Revenge...

Demos Préférées : Unknown Reality, Houz, Metal Limit, The Last Dimension...

Machines possédées : PHILIPS 8250 transformé en 2+, 1 méga et 2 lecteurs.

YAMAHA MSX1 CX5M.

PHILIPS 8235 transformé en 720 K.

PC 386 SX 25 avec 4 mégas de mémoire et 80 mégas de disque-dur.

Périphériques : FM PAC, Music-Module, SCC1, clavier YAMAHA, imprimante NMS 1421 et 1 tonne de doc.

Passions : Collectionner les logiciels MSX, les sorties et le tennis quand il en a le temps.

Etudes : Un BEP d'électrotechnique en poche, il poursuit ses études en première année Bac-Pro E.I.E (Equipement Installation Electrique).

Remarques de NEXUS: (Mais où est encore passé NOLDAS ?? Tiens !! Il programme...)

Vous voulez savoir pourquoi je bosse à POWER MSX !! Et bien demandez-le à Christophe !!! Un jour, je l'ai contacté par le biais d'une petite annonce pour des échanges de jeux. Et nous sommes restés deux heures au bigophone... Il m'exposa son projet de créer un fanzine 100 % MSX; je lui exprimais ma passion sans bornes pour le standard. La suite vous la connaissez, le trinôme SNATCHER-NEXUS-NOLDAS s'est créé et a donné naissance, deux mois après, à ce beau bébé que vous tenez entre vos mains...

Vous l'aurez compris, si POWER MSX existe, s'est d'abord grâce à Snatcher, mais il a fallu s'y mettre à trois pour que celui-ci voit le jour !!

A part ça Snatcher passe un temps fou à son bureau pour écrire dans le monde, où le MSX est susceptible d'avoir posé les pieds.

Alors si vous cherchez l'adresse d'un club qui n'est pas dans l'annuaire MSX ou si vous désirez plus d'amples informations concernant le fanzine; contactez le !!

Adresse: SCHLOUPT Christophe / 8, rue des capucines / 57530 Courcelles sur Nied /Tél: 87.64.52.60 le week-end.

J'AI UN TRUC A VOUS DIRE !!

Nous vous l'avions dit dans le numéro 3, l'équipe de Power MSX s'est déplacée à l'expo MSX de Rungis. Mais Nexus, notre testeur de choc à tenu à revenir non pas sur l'expo en elle même mais sur ce qu'il a vu.

Errant parmi les stands, l'oeil à l'affût des dernières nouveautés qu'il me faudrait tester dans les semaines à venir, j'échouais "dire par hasard, serait mentir" sur celui du F.U.C...

J'entamais la causette avec le sympathique coordinateur du groupe, Benoît Martial dont la notoriété mondiale ou du moins MSXienne n'est plus à démontrer. Bien sûr j'abordais le sujet M-KID... Et à force d'emm... Martial, celui-ci céda et eu l'aimable attention de me proposer d'écouter les musiques et de me montrer la bouille du bijou...

Le résultat ? Et bien si M-Kid est sur toute la ligne ce que j'ai eu la chance et le plaisir de voir et d'entendre, ce soft va littéralement atomiser tout ce qui s'est fait sur notre standard adoré à ce jour. Les musiques sont réellement sublimes et Mavrick, le musicien du groupe prouve qu'il touche un maximum en la matière. Mais il n'y a pas que les musiques qui m'ont cassé. Au niveau graphique et au niveau du scrolling, ça a été le choc, façon Hiroshima en 1945, mais ce coup-ci c'était à Rungis en 1994. Cette fois, je n'y ai pas réchappé...

Je savais très bien que le MSX2+ était une superbe machine mais de là à penser qu'un jeu puisse un jour l'honorer à ce point, cela relevait d'un délire schizophrénique dans toute sa splendeur... Aujourd'hui on peut franchement arrêter d'halluciner car on baigne maintenant dans une réalité plus palpable ! Le MSX2+ est enfin utilisé comme il se doit et on va pouvoir jouir de la quintessence de cette bécane !

Pourquoi ? Simplement parce que ce soft qui est un clone de Super Mario, revendique une meilleure réalisation que l'original qui tourne sur une Super Nitendo, qui est, rappelons-le une machine 16 bits !! Je sais que c'est incroyable, mais le fait est là : notre standard 8 bits renvoie au placard le fleuron de Nitendo ! (Excuse-moi Martial je n'ai pas pu résister. C'était pulsionnel...)

En tout cas les gars, préparons-nous bien car si ce jeu se révèle être aussi exceptionnel qu'il le laisse supposer, on va en prendre plein la tronche, et cela pour notre plus grand plaisir.

De plus, si ce jeu fait un carton, chose à laquelle on peut aisément s'attendre, ce groupe "ô combien psychédélique" continuera sur sa lancée. On aura d'ailleurs peut-être droit à une course de F1 digne de ce nom sur MSX2+; Mais cela c'est un clin d'oeil perso et amical à Martial et Rodolphe.

Vous l'avez tous compris, ce jeu va marquer un tournant dans l'histoire du MSX, alors dépêchez-vous d'investir dans un airbag !!!

NEXUS

NINJA KUN

REMARQUES ET CONSEILS :

Il n'y a pas beaucoup d'ennemis, on peut donc connaître leur façon d'agir quand on les rencontre.

Pour combattre, au début, vous disposez de Shurikens, les Ninjas noirs en ont également, si deux Shurikens se rencontrent, ils se neutralisent d'eux-mêmes. Par la suite vous êtes amené à acquérir des armes dans des Stages-Bonus qui reviennent tous les trois stages. Vous pouvez gagner les boomerangs qui permettent de neutraliser l'arme de l'adversaire (Shurikens ou lasers) et de le tuer. Des bombes peuvent être à votre disposition, très efficaces pour détruire les grands monstres. Enfin, les boules de feu décrivent un cercle autour de vous mais cette arme n'est pas d'une durée illimitée à l'opposé des autres.

En ce qui concerne la technique de combat, vous pouvez affronter vos ennemis face à face ou en rusant (sautez-leur sur la tête pour les assommer et achevez-les ou attaquez-les dans le dos). Comme vous avez dû vous en apercevoir, vos adversaires laissent des batonnets, ceux-ci vous rapportent des points mais vous sont aussi utiles quand vous combattez, en effet, si vous possédez 10 batonnets, vous pouvez vous faire toucher une fois sans mourir. Lorsque vous tombez de haut et que vous voyez les yeux du personnage grossir, il faut impérativement appuyer sur la barre d'espace avant de toucher le sol. Vous vous rétablirez en roulant sur le sol. Par contre, pour monter, vous avez deux solutions : soit en vous agrippant sur le mur en appuyant sur la barre d'espace pour grimper soit en sautant de mur en mur jusqu'en haut.

Quand vous êtes dans un Stage-Bonus, vous avez la possibilité de sortir du stage par une porte rouge mais vous n'aurez pas d'arme supplémentaire.

STAGE 1 : Plus de 20 adversaires vous affronteront (Ninjas au début et à la fin et Sauvages au centre du parcours). Le stage se présente tout en longueur. A la fin, il y a un escalier permettant d'accéder au stage 2.

STAGE 2 : Ce stage est également en longueur avec, à la fin, des paliers. Pour aller au stage 3, il vous faut tuer tous les ennemis !

STAGE 3 : Vous tombez !!! N'oubliez pas d'appuyer sur la barre d'espace. Ce Stage-Bonus est tout en hauteur, il sert en quelque sorte d'entraînement à l'escalade. Vous aurez les boomerangs si vous réussissez.

STAGE 4 : Vous tombez de nouveau ? Pendant cette chute, vous avez vu l'entrée d'une grotte. C'est là qu'il faut aller pour finir le stage. Mais vous devez passer par le haut. Prenez les boomerangs, ils sont plus efficaces. Attention aux 3 oiseaux en montant. Arrivé en haut à gauche, placez-vous exactement à gauche de la fente sur le sol et descendez.



NINJA KUN

STAGE 5 : Vous êtes sous l'eau !!! Presque face à face avec une petite pieuvre rouge !!! Pour seule arme, vous avez maintenant une épée. Vous nagez plus vite que les petits monstres mais évidemment moins vite que les grands. Si vous ne souhaitez pas rencontrer les grands (qui ne sont pas invincibles), faites-vous suivre par une pieuvre rouge jusqu'à l'escalier.

STAGE 6 : Stage-Bonus pour acquérir les bombes.

STAGE 7 : Vous êtes dans une caverne où il y a pour commencer 3 oiseaux puis des otaries blanches et enfin les deux à la fois, eh oui ?

STAGE 8 : Pour passer ce stage, il faut tuer tous vos ennemis. Prenez les bombes et placez-vous sous vos adversaires, c'est plus facile et moins dangereux.

STAGE 9 : Deux grosses têtes essaient de vous écrabouiller. Utilisez les bombes. Bonne chance si vous ne les avez pas !

STAGE 10 : Stage-Bonus (assez simple). Vous aurez les boules de feu.

STAGE 11 : Ce stage est tout en hauteur. Tuez tous ce qui bougent pour aller au stage 12 grâce aux bombes et aux boules de feu.

STAGE 12 : Voir dessin.

STAGE 13 : Stage-Bonus. L'escalier est tout en haut à droite.

STAGE 14 : Plongez ! Le passage sous-marin a la forme d'un U. Descendez dans les profondeurs abyssales du grand bleu en vous faisant escorter par un petit monstre pour éviter de rencontrer les grands. De retour à la surface, dirigez-vous vers la droite, vous rencontrerez un crabe, une grenouille et enfin l'escalier.

STAGE 15 : Voir dessin.

STAGE 16 : Un seul écran pour ce stage. Tuez tous les sauvages.

STAGE 17 : Il vous faut grimper en tuant tous vos ennemis. En ce qui concerne les monstres rouges, il faut les assommer avant de les tuer soit en sautant sur leur tête soit par en dessous. Attention à leur laser !

STAGE 18 : Le stage est tout en longueur bien qu'à la fin, il descende quelque peu. Tuez tous les sauvages avec les boomerangs.

STAGE 19 : Stage-Bonus, facile !

STAGE 20 : Tuez tous les mini-dragons, ces nouveaux monstres crachent du feu et, quelques fois, ils se mettent en boule.

STAGE 21 : Précipitez-vous vers la gauche et utilisez les bombes !!!

STAGE 22 : Ce stage est tout en hauteur, tuez tous les monstres. Si vous ne voyez plus d'ennemis alors que vous avez fait plusieurs fois le chemin de bas en haut, ne paniquez pas et continuez.

STAGE 23 : Conférez-vous au stage 22.

FR. ED

NINJA KUN

STAGE 24 : Voir dessin.

STAGE 25 : Stage-Bonus difficile mais pas infaisable. L'escalier est en haut au milieu mais il n'est accessible que par le côté gauche.

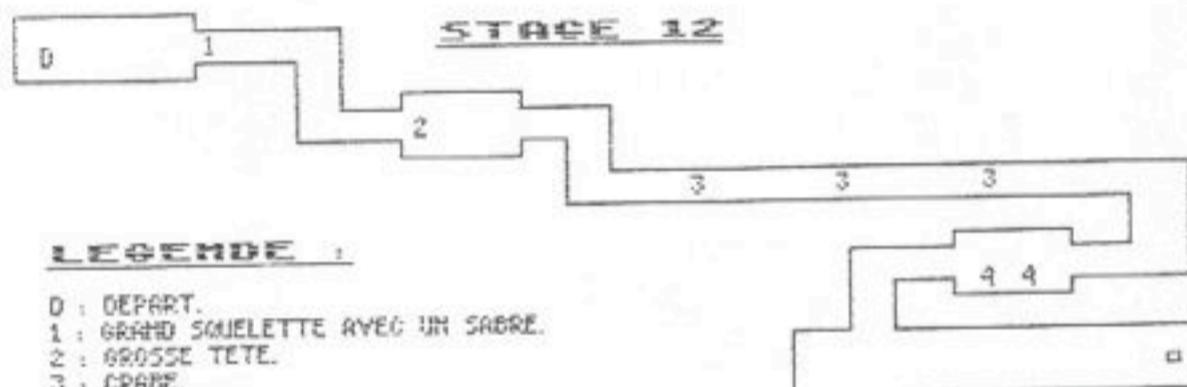
STAGE 26 : Voir dessin.

STAGE 27 : Stage-Bonus très difficile ! Personnellement, je ne suis jamais arrivé à l'escalier.

STAGE 28 : Ce stage est la réplique exacte du numéro 17 sauf pour les monstres. Ces derniers vous envoient des gouttes de feu qui vont de gauche à droite tout en se dirigeant sur vous mais rassurez-vous, il est très facile de les éviter, on peut même les détruire avec une bombe.

STAGE 29 : Conférez-vous aux stages 17 et 28. Vos ennemis sont les petits bonshommes rouges du numéro 17.

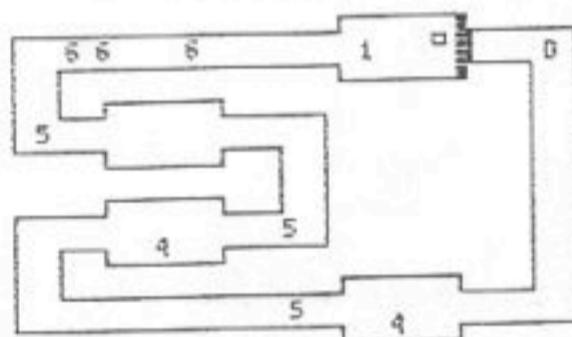
STAGE 30 : Le dernier, enfin, mais le plus difficile, le plus technique et le plus long ! Voir dessin.



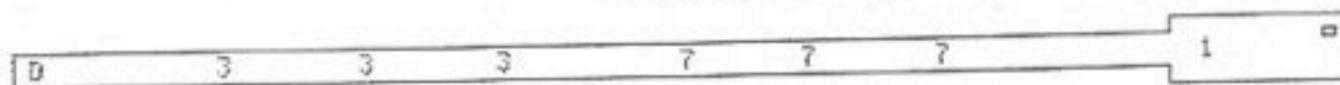
LEGENDE :

- 0 : DEPART.
- 1 : GRAND SQUELETTE AVEC UN SABRE.
- 2 : GROSSE TETE.
- 3 : CRABE.
- 4 : GRENOUILLE.
- 5 : POISSON.
- 6 : SERPENT VOLANT.
- 7 : OISEAU

STAGE 15



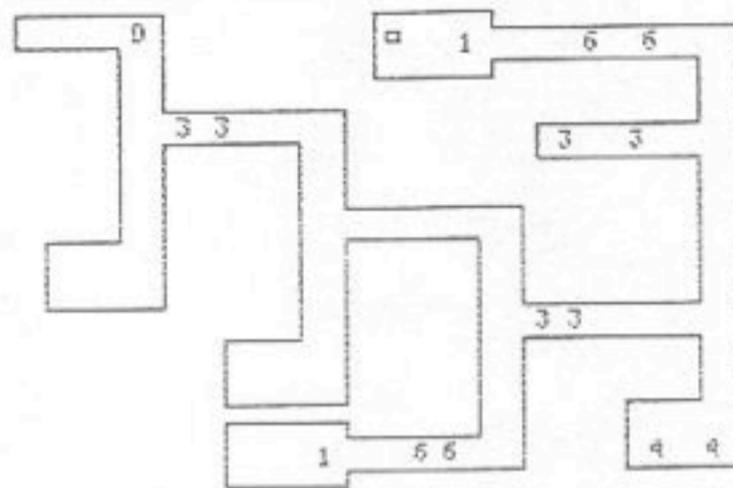
STAGE 24



FR ED

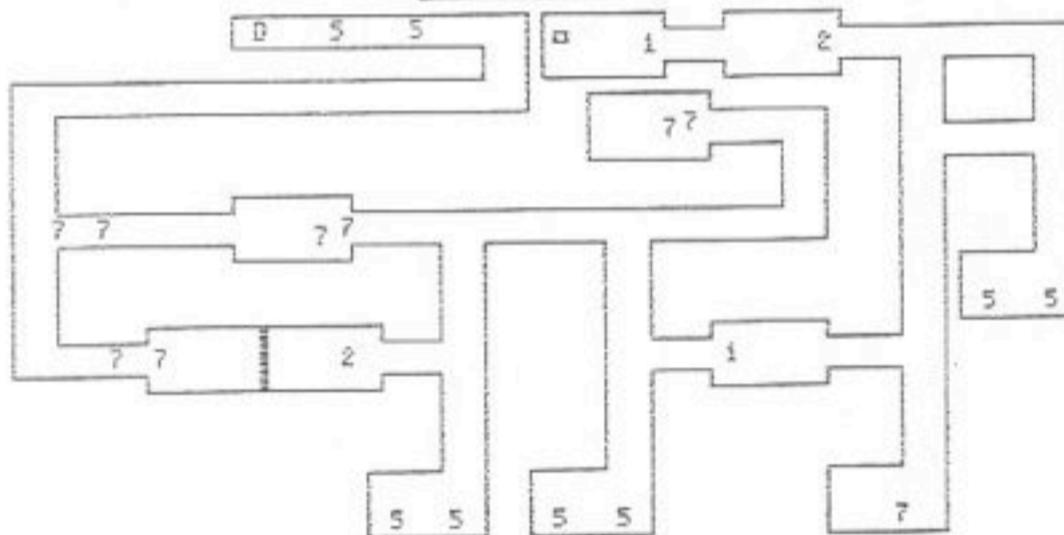
NINJA KUN

STAGE 26



En ce qui concerne ce stage, attendez que les Grands Squelettes fassent leur apparition, restez dans la petite galerie (en ayant une vue sur la grande) sur le troisième bloc de pierre, ces grands bêta ne pourront pas vous atteindre. Dans le cas où rien ne vient et si vous n'entendez rien, avancez prudemment. Les deux serpents volants en bas n'apparaissent pas toujours.

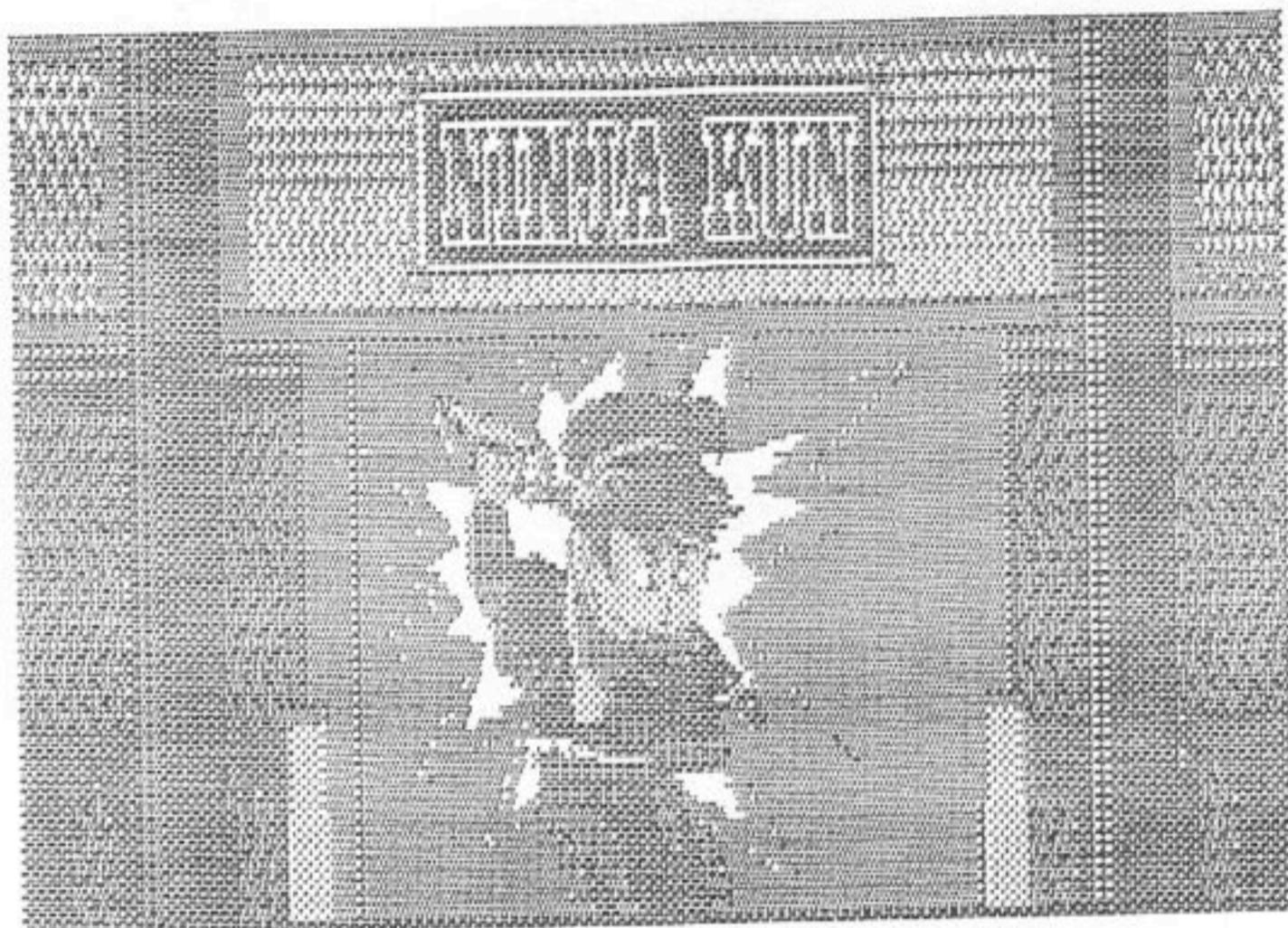
STAGE 39



En ce qui concerne les Grands Squelettes, utilisez la même méthode qu'au Stage 26.

Dès que vous apparaissez dans la petite galerie (au début), un poisson se situe non loin de vous, tirez au moment où vous le voyez. Si il commence à se déplacer, n'essayez pas de sauter par dessus lui mais retourner sur vos pas et sautez (toujours en retournant sur vos pas).

FR. ED



LES MONSTRES :

Les poissons ne sont pas dangereux quand ils sont immobiles (on peut même les traverser).

Les grenouilles sont, on peut le dire, des cas très particuliers. Elles ne vous tuent pas d'un seul coup mais de trois (coups de poing sur la tête). Par contre, nous ne pouvons pas les tuer, nous pouvons seulement les assommer en leur sautant sur la tête.

OPTIONS :

Pour finir, voici des options trouvées par Fabrice VALESTRA. Appuyez sur ESC (pause) et appuyez simultanément sur les touches suivantes :

F2 + SHIFT : augmente le nombre de vies.

F3 + CODE + CTRL : immortalité.

F1 + F2 + F3 + CAPS : changement d'arme en appuyant sur la touche Haut du curseur en revenant au jeu.

F1 + CODE + GRAPH : changement de stage.

Pour revenir au jeu après un ESC, appuyez sur Ret ou F5.



Importation de logiciels

VIDEO TENDINE 2	UTILITAIRE VIDEO	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
FRANTIC	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
RICK DANGEROUS 1	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
RICK DANGEROUS 2	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
RICK DANGEROUS 1 et 2	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	75 F
DIX	CLONE DE TETRIS	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
BOZO'S BIG ADVZENTURE	ARCADE/AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
MEGADOOM	SPACE ARCADE	MSX2+ et T.R	2*720K	100 F
MOONBLASTER V1.3	EDITEUR MUSIQUE	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	225 F
COLUMBUS (384 KB)	GRAPHIQUE	MSX2+ et T.R	1*720K	125 F
TROXX	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
PUMPKIN ADVENTURE 2	ARCADE/AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	4*720K	200 F
THE GRAT GIANNA SISTER	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	100 F
3 SQUARE	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	50 F
TEACHERS TERROR	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	75 F
TROJKA	CLONE DE TETRIS	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	50 F
ALADIN V 1.55 (512KB)	P.A.O.	MSX2, 2+ et T.R	1*720K+CRT	300 F
BLACK CYCLON	SPACE ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	250 F
PIXESS	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	125 F
NOT AGAIN!	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
LOGI-BAL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	100 F
BLADE LORDS	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	175 F
EGGBERT	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	100 F
AUDI WAVE # 3	MUSIC DISK	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	35 F
METAL LIMIT	DEMO JOUABLE	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	70 F
I LOVE YOU	SEXY GAME	MSX2+ et T.R	2*720K	50 F
OLYMPUS	UTILITAIRE VIDEO	MSX2+ et T.R	1*720K	100 F
CYTRON	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	75 F
SHUFFLE PUCK	ARCADE	MSX T.R	1*720K	50 F
SHUFFLE PUCK	ARCADE	MSX2,2+	1*720K	50 F
CONSTRUCTION CRAZE	CLONE SIM CITY	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
PSYCHO BALL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	125 F
MSX2 BASE	DATA BASE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	350 F
SOLID SNAIL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	125 F
BET YOUR LIFE	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*360K	100 F
DOMINO V 2.00	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	100 F
RETALIATOR	SPACE ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	200 F
DUCK TALES	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	125 F
FRAY ENGLISH PACTH	PATCH DISK	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
AGE 8 V 1.01	GRAPHIQUE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	150 F
CIRCUIT DESIGNER	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	200 F
TRAX PLAYER (256KB)	UTILITAIRE M.M	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	100 F
SAMPBOX V 4.4 MACRO	UTILITAIRE M.M	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	125 F
THE WTTCHS REVENGE	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	200 F
ZEESLAG	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	150 F
VELDSLAG	GAME STRATEGY	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	150 F
ZONE TERRA	SPACE ARCADE	MSX T.R	1*720K	175 F
SCREEN 11 DESIGNER	GRAPHIQUE	MSX2+ et T.R	1*720K	120 F
STREET SNATCH	COMBAT ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	125 F
CACHE GAMES	GAMES UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
TED VERSION ITALIENNE	T. DE TEXTE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	75 F
XAK 3 EN ITALIEN	ARCADE AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	6*720K	75 F
FRAY EN ITALIEN	ARCADE AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	7*720K	75 F

Règlement par chèque pour la France et mandat pour l'étranger à M. SCHLOUPT Christophe.