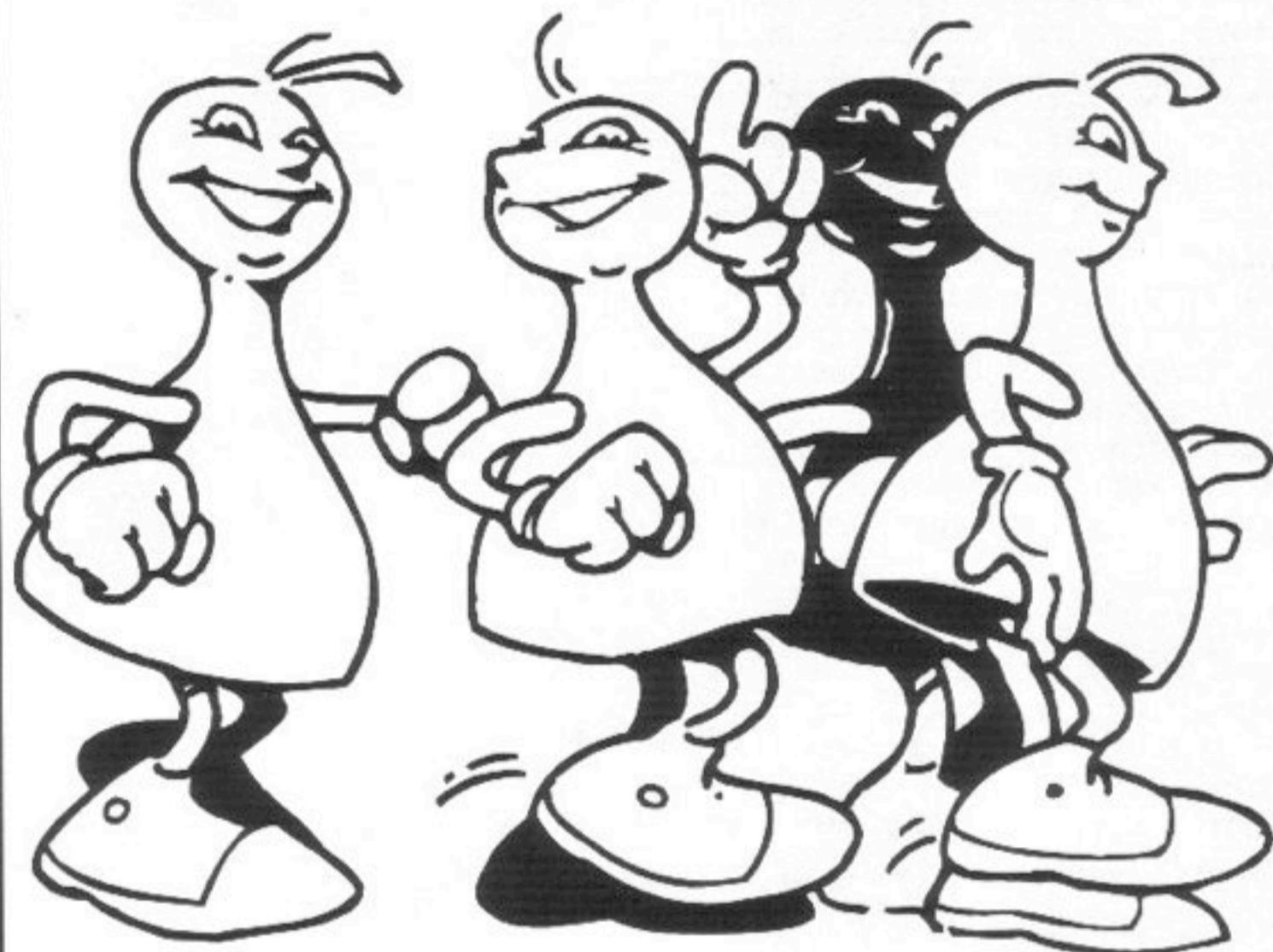


# POWER MSX # 6



SNATCHER

**POWER MSX N°6 mai/juin 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 05
LES JEUX.....	06 à 08
DAZIBAO.....	09 à 10
TRUCS ET ASTUCES.....	10 à 11
DOSSIER : CD-ROM SUR MSX.....	12 à 18
TEST : L'EMULATEUR MSX1 POUR PC.....	19 à 22
TILBURG EN FOLIES.....	23 à 26
COURCELLES / NIED LE 30 AVRIL.....	27 à 28
POWER MSX DISK 3.....	29
ANNONCES - GREETING - POWER MSX 7.....	30
BILAN DES 1 AN DE POWER MSX.....	31
LES DEMOS.....	32 à 33
POWER MSX : LA BOUTIQUE.....	34 à 35
SOLUTION DE CONSTRUCTION CRAZE.....	36 à 39

## EDITORIAL

SALUT À TOUS !

TOUT D'ABORD, L'ÉQUIPE DE POWER MSX TIENT À VOUS PRÉSENTER SES EXCUSES POUR LE RETARD DANS LA PARUTION DU NUMÉRO 6. VOUS ME DIREZ : PLUS C'EST LONG; PLUS C'EST BON !!

CE NUMÉRO 6 COMPORTE 40 PAGES AVEC DE NOMBREUX ARTICLES TEL QU'UN TEST COMPLET DE L'ÉMULATEUR MSX1 POUR PC, UN SURPRENANT DOSSIER SUR LE CD-ROM MSX...

POUR UN GRAND NOMBRE D'ENTRE VOUS, CE NUMÉRO 6 SIGNIFIE LE DERNIER DE VOTRE ABONNEMENT !! JE VOUS INVITE À VOUS RÉABONNER AU PLUS VITE OU À NOUS ENVOYER UNE LETTRE NOUS FAISANT PART DE VOTRE DÉSIRE DE NE PLUS VOUS RÉABONNER, CAR NOUS N'IMPRIMONS QUE LE NOMBRE EXACT DE REVUE (PROBLÈME DE COÛT !).

POUR FINIR CE PETIT ÉDITO, JE TIENS À REMERCIER TOUTES LES PERSONNES QUI CE SONT RENDUES AU MEETING MSX À COURCELLES. BONNE LECTURE ET RENDEZ-VOUS DANS 2 MOIS POUR LE NUMÉRO 7 !!

SNATCHER



# NEWS

## NEWS FROM FRANCE...

**DISK DEMO MONTAGE 1 et 2** : Superbe compilation d'images en screen 8. Les digits sont de toutes beautés. De plus ces deux disquettes sont du domaine public. Alors n'hésitez pas à nous les commander. S.TROY 1995 / 2\*720K / MSX2.

**PHOTO CD-ROM by PC 1 à 3** : Encore une production de Serge TROY. Pas moins de 3 disquettes d'images en screen 8 entrelacées. Sur demande, nous pouvons également vous faire parvenir ces disquettes. S.TROY 1995 / 3\*720K / MSX2.

**THE NEW TERMINATOR DEMO** : Cette démo a été présentée au meeting MSX à Courcelles sur Nied. Elle comporte de superbes digits en screen 8 ou 12, des textes entièrement en français, des musiques FM, AUDIO et Stéréo. Du grand Art !! NEXUS LTD 1995 / 2\*720K / MSX2 ou 2+.

**PINK SOX HARD SHOW 1 et 2** : 2 superbes compilations d'images érotiques provenant des Pink Sox. Celles-ci ont été retravaillées par Nexus que vous connaissez tous ! NEXUS LTD 1995 / 2\*720K / MSX2.

C'est deux dernières démos sont disponibles chez **M. DUFOUR Felix**  
4, rue des Acacias  
68560 HIRSINGUES  
Tél: 89 - 07 - 17 - 31

Le premier Meeting MSX à Courcelles a réuni 23 MSXiens. Nous avons même eu la chance d'accueillir un Belge. L'expo s'étant très bien déroulée, et à la demande de tous, nous en organisons une deuxième le 28 octobre. Nous espérons que vous serez encore plus nombreux à venir !!!

## NEWS FROM ESPAGNE....

Les clubs MSX ETERNAL et GNOSYS se sont regroupés pour former MSX-SPIRIT. Nous avons reçu le premier numéro (50 pages) et une disquette. Il est très bien réalisé, mais malheureusement de nombreux articles sont en espagnol...

## NEWS FROM BRESIL...

Comme nous vous le disions dans le précédent numéro, un nouvel ordinateur MSX était sur le point d'être développé. Nous avons appris par l'intermédiaire du club COBRA que le projet était sur le point d'aboutir. D'après les dernières informations, le Hardware Européen, ne serait pas compatible avec ce nouvel ordinateur, mais du point de vue soft, la compatibilité serait de 100 %. La firme ACVS qui développe cet ordinateur travaille également sur un slot expandeur de 1 vers 4 ainsi que sur une cartouche qui regrouperait une interface MIDI et une FM-PAK. Le nom de ce dernier sera peut-être Studio-X.

Pour finir nous avons reçu la revue MSX VIPER 2 qui est éditée par le club COBRA. Pas moins de 80 pages avec de nombreux articles. Ce club reçoit régulièrement de nombreuses informations du Japon ! Nous allons faire le nécessaire pour avoir une traduction de leurs articles sur les news made in Japan.

*Niveau softs, 2 nouvelles démos sont sorties :*

**HOTWAY** : 3 disquettes de digits screen 12 entrelacés. Malheureusement les digits ne sont pas formidables, mais les passionnés de voitures de sports seront ébahis devant la diversité des voitures présentées. COBRA 1995 - 3\*720K - MSX2+.

**PRETTY DOLLS** : Encore une compilation de digits pour MSX2+. Ce coup-ci se sont des images de belles filles. COBRA 1995 - 3\*720K - MSX2+.



## NEWS FROM ITALIE...

**STP LABELS MSX PROGRAMMS 2** : Une bonne quarantaine d'étiquettes de jeux. Rien à dire, la réalisation est très soignée. HUNTIX SOFTWARE 1995 - 1\*720K - MSX2.

**XAK 2 ISTRUZIONI & MAPPE** : Notice et solution complète de ce superbe jeu. Malheureusement c'est en italien. BECCACIVETTA 1995 - 1\*720K - MSX2.

**SUPER TED V. ITALIENNE** : Qui ne connaît pas ce célèbre traitement de texte ! Les Italiens l'ont traduit en français et ont ajouté quelques fonctions. PCG 1995 - 1\*720K - MSX2.

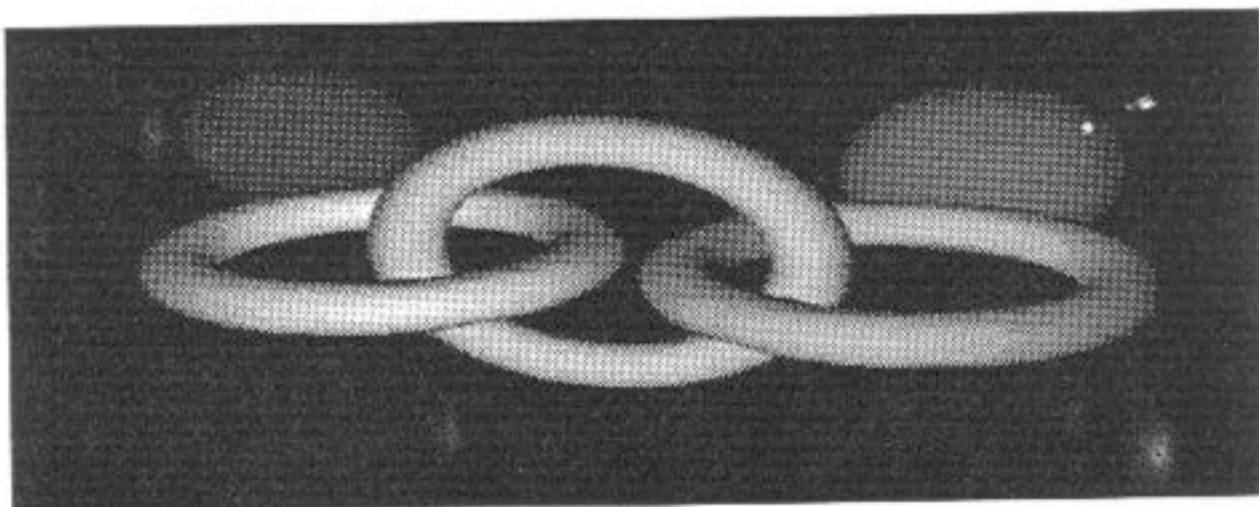
**VOYAGE DISK 1** : Compilations de musiques stéréo. Les graphiques et les musiques ne sont pas exceptionnels. Rien de tel qu'une production Hollandaise !! MIRISOFT 1995 - 1\*720K - MSX2.

**SCULPTURE 1 & 2** : 24 images érotiques par numéro. Les digits en screen 12 ainsi que la présentation sont très soignés. N'hésitez pas à les commander. Vous ne serez pas déçus. MIRISOFT 1995 - 4\*720K - MSX2+.

**MUSICA FM \*.MUS 1 à 4** : Voilà 4 disquettes de musiques FM qui malheureusement n'ont rien d'extraordinaire. BECCACIVETTA 1995 - 4\*720K - MSX2.

**X-TOOLS UTILITIES V. 6.00** : Des utilitaires à la pelle, dont certains sont vraiment intéressants. Entre autres, des menus pour HD, des utilitaires pour réorganiser votre disque dur... FREESOFT 1995 - 1\*720K - MSX2.

## SNATCHER

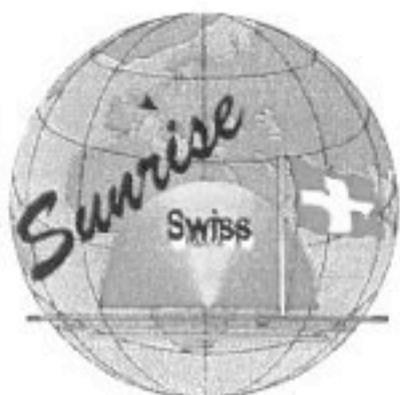


**MSX**

**ZILOG**

**Z-380**

**Power**



Design by MTC



# Les Jeux

## - BET YOUR LIFE -

**HEGEGA 1994 - 1\*720K - STEREO + PCM - MSX2, 2+ & T.R**

Bet Your Life est un jeu de tir. Je sais ce n'est pas très original mais la présentation qu'en fait Hegega le rend très attrayant.

Nous sommes au vingt et unième siècle et une chaîne de télévision propose de faire gagner de somptueux cadeaux (Ferrari, voyage sur la lune, Turbo R - génial !! - ...) ainsi qu'une importante somme d'argent à quiconque anéantira tous les monstres des 40 stages à parcourir. Et le candidat bien sûr, c'est vous !

Alors, armez d'une mitraillette et de quelques grenades vous partez éclater la façade de tous ceux qui vous empêcheront d'atteindre la gloire !

L'action est vue de haut et techniquement ça tient un max la route ! Les graphismes sont géniaux quel que soit le stage, les musiques entraînant et la maniabilité correcte sur Turbo R. En effet avec un MSX2, lorsqu'il y a plus de 15 sprites à l'écran, un petit ralentissement se fait sentir mais la jouabilité reste correcte.

De plus, Bet Your Life offre la possibilité de jouer à 2. On peut donc s'associer pour atteindre plus facilement la victoire ultime qui retentira lorsque vous ferez bouffer les dents du dernier opposant.

Seul ou à deux, les monstres sortent de partout et on s'éclate !!!

GRAPHISME: 17/20 Superbe !

MUSIQUE: 17/20 Pour le T.R et 15/20 pour le MSX2. Elles sont géniales mais sur MSX2 il n'y a pas de bruitages.

MANIABILITE: 15/20 Pour le T.R et 12/20 pour le MSX2. Trop de ralentissements sur MSX2.

INTERET: 17/20 Un jeu fun,fun,fun !!!

## - THE WITCH'S REVENGE -

**UMAX 1994 - 3\*720K - STEREO - MSX2**

The Witch's Revenge est un remake des Rune Master. C'est à dire que c'est une espèce de jeu de l'oie ou vous dirigez un chevalier qui sauve des villages en tuant les monstres envahisseurs et envahissant et cela, à l'époque médiévale.

La réalisation de ce jeu est nettement supérieure à celle des Rune Master. C'est plus beau, tout aussi maniable, les musiques sont excellentes et c'est en Anglais !!!

De plus, comme dans les Rune Master, on peut jouer seul ou à 4 mais l'avantage si l'on joue seul, c'est qu'il n'y a plus les 3 autres chevaliers et cela signifie donc plus de monstres à détruire, plus de missions mais aussi plus d'argent !!! Un argent qu'il vous faudra dépenser pour augmenter votre équipement donc votre puissance !

Le jeu est très vaste -3 disquettes, ce n'est pas pour rien !- et on ne se lasse pas.

Bravo au groupe Umax pour cet excellent jeu...

GRAPHISME: 16/20 Un poil supérieur à celui des Rune Master. Donc très bon !

MUSIQUE: 16/20 Stéréo; géniale.

MANIABILITE: 17/20 The Witch's Revenge est un jeu très agréable et aux commandes très simples.

INTERET: 17/20 Un scénario béton, des missions à tout bout de champ, des rencontres à chaque case et la possibilité de jouer à 4. Du tout bon !

### - OF FRED ! -

#### **UMF 1994 - 1\*360K - STEREO - MSX2**

Voilà enfin le premier jeu d'UMF, groupe bien connu pour les démos musicales qu'il réalise.

Ok Fred est un jeu de réflexion. Vous contrôlez un petit bonhomme à la mine sympathique mais un peu aplatie (STYLE Quimpl) qui doit trouver le moyen de sortir des salles dans lesquelles il se trouve. Pour cela, vous devez prendre des cartes magnétiques d'une certaine couleur et les utiliser pour ouvrir les portes aux couleurs des différentes cartes qui vous mèneront vers la sortie.

Techniquement, c'est pas mal. La musique qui vous accompagne est géniale, le graphisme soigné mais un peu dépouillé et la maniabilité excellente.

De plus ce jeu est un vrai casse-tête car il vous faudra trouver des passages secrets pour accéder à certaines cartes ou certaines portes.

A l'inverse de Paragon avec ses Rick Dangerous, UMF avec Ok Fred vient directement jouer dans la cour des grands.

Vivement les autres jeux !!!

GRAPHISME: 13/20 Un petit effort de ce coté serait le bienvenu !

MUSIQUE: 17/20 La musique, c'est le point fort de ce groupe, alors...

JOUABILITE: 16/20 Rien à signaler.

DUREE DE VIE: 18/20 Prise de tête garantie !

INTERET GENERALE: 15/20 Un bon soft, qui risque fort de vous séduire si vous n'avez plus de jeux de réflexion à vous mettre sous la dent !

### - RICK DANGEROUS II -

#### **PARAGON 1993 - 1\*720K - STEREO - MSX2**

Mon rôle de rédacteur/testeur est de vous présenter sous la forme de test, la qualité et l'intérêt des jeux. Ainsi par le biais de mes articles, je vous guide ou vous conseille l'achat de tel jeu ou telle démo.

Ainsi Rick Dangerous 2 me permet de remplir au mieux ma tâche car je vous conseille d'éviter à tout prix ce jeu. Il n'y a aucune ambiguïté à ce sujet car ce jeu est nul à tous les niveaux (sauf la musique; bien que moyenne !!).

Graphiquement, c'est moche à souhait, la maniabilité est exécration et errer dans des salles où les monstres se fondent dans le décor au point de se les prendre en pleine tronche tous les 2 pas; c'est inadmissible !!

A moins d'être aveugle et manchot, n'achetez pas ce soft !!

GRAPHISME: 05/20 ...

MUSIQUE: 12/20 Et encore, c'est bien payé ! A ce sujet, vous trouverez sur la disquette un musicplayer de 9 musiques de qualité moyenne.

JOUABILITE: 02/20 Certes le personnage bouge mais de là à ce qu'il aille là ou vous voulez qui aille..

DUREE DE VIE: 00/20 Poubelle !!!

INTERET: 02/20 Ce fut l'essai de Paragon. Heureusement que ce groupe n'a pas continué sur cette lancée et qu'il a sorti Construction Craze... Remarquez, il faut bien se lancer... Alors oublions vite ce faux pas de Paragon.

## - STARCON 2 -

### **B&E SOFT 1993-94 - 2\*720K - MSX2**

Derrière ce nom bizarre se cache un jeu de stratégie où l'on peut s'éclater à 4 joueurs en même temps !!

Le but est de noyer son ou ses partenaires en détruisant des blocs qui retiennent une source d'eau. Une fois le bloc anéanti, l'eau s'écoule et si par malheur vous vous trouvez sur la trajectoire de raz de marée, l'occasion vous sera donnée d'aller serrer la pince à St Pierre... Vous avez compris, ce n'est pas le but du jeu, celui-ci étant de sauver votre peau des basses attentions de vos compagnons ludiques tout en leur rendant la monnaie de leur pièce. Et à chacune de vos victoires, votre armement gagnera en puissance, vous permettant ainsi de détruire plus rapidement les blocs salutaires (ou non !!).

Techniquement ce soft est très bien réalisé. Le graphisme est soigné et la jouabilité excellente. De plus, vous avez la possibilité de créer vos propres tableaux et de rendre le jeu encore plus attractif en plaçant plusieurs points d'eau. Ce jeu passe à côté du carton car on note l'absence de musique.

GRAPHISME: 15/20 Clair et précis.

MUSIQUE: 00/20 INEXISTANTE !!!

JOUABILITE: 17/20 Le tank que vous dirigez répond au doigt et à l'oeil de vos commandes.

DUREE DE VIE: 15/20 Elle peut être très longue si vous concevez vous-même vos tableaux.

INTERET GENERALE: 13/20 Techniquement, il n'y a rien à redire mais l'absence de musique est impardonnable.

*NEXUS*

# DAZIBAO

J'ai la joie de vous annoncer la naissance de cette nouvelle rubrique - le Dazibao - dont je serais l'animateur.

Tout cela est bien beau, vous allez me dire mais je perçois au fond de vos regards un air dubitatif... Quelques explications sont donc nécessaires...

Avant toute chose, ce terme de Dazibao nous vient de Chine. Celui-ci désigne une affiche manuscrite où les opposants au régime communiste et dictatorial chinois s'exprimaient, plus ou moins librement, sur un thème d'actualité.

Bon, nous ne sommes pas en Chine et Power MSX n'a rien d'un régime autoritaire, cependant je tiens à conserver de cette définition le concept de libre expression car cette rubrique vous est dédiée. Elle est ouverte à tous et vous pouvez vous y exprimer en toute liberté. C'est vous, qui alimentez cette nouvelle rubrique de part vos questions, vos remarques ou encore vos anecdotes...

Alors envoyez-moi tout votre courrier à l'adresse suivante:

**DUFOUR Felix**  
**2, rue des Acacias**  
**68560 HIRSINGUE**  
**Tél: 89-07-17-31**

Maintenant dépucelons gaiement cette nouvelle rubrique !!

Nous commencerons par une question-réponse concernant le test d'EGGBERT que j'ai réalisé dans le numéro 3 de Power MSX.

Certains d'entre vous ont été déçus par mon test un peu dur d'Eggbert. J'en ai pris bonne note et je tiens à vous adresser mon Mea Culpa. Je reconnais que je n'ai pas pris assez de temps pour découvrir ce soft et toutes ses qualités. J'ai été emporté dans la joie que m'a procurée Construction Craze et je n'ai pas testé Eggbert à sa juste valeur.

Je m'en excuse donc et je tiens à vous dire que le graphisme du premier monde que j'ai jugé enfantin ne l'est plus dès le deuxième.

De même, Eggbert s'affirme comme étant un sacré jeu de réflexion qui vous donnera bien du souci.

La note d'intérêt général passe donc de 12/20 à 16/20, achetez-le les yeux fermés !!!

Nous enchaînons avec une prise de tête de Frédéric Hallier qui s'arrache les cheveux avec Black Cyclon. Celui-ci est bloqué au level 6 de ce formidable jeu.  
Y a-t-il parmi vous une âme salubre qui pourrait lui venir en aide ?

Nous terminerons ce premier Dazibao par une anecdote.

Figurez-vous que NOLDAS et moi-même sommes nés le même jour et la même année, à savoir le 18 février 1973. Et cela, comble de la coïncidence, nous l'avons appris lors d'une conversation téléphonique le 18 février 1995 !!! Incroyable, non ???

Nous sommes nés le même jour, nous sommes tous 2 sur MSX et nous bossons ensemble à POWER MSX...

Les voyantes diront que nous avons le même karma astral. Je veux bien mais qu'elles expliquent alors pourquoi je n'ai point de TURBO-R comme Noldas !! ARGHHHH !!!

Remarquez, je m'en fiche car nous sommes sur MSX et c'est ça l'essentiel !

Allez, à dans 2 mois pour un nouveau Dazibao...

## NEXUS

# TRUCS ET ASTUCES

### NOT AGAIN !

Voilà les codes qui manquaient...

Level 26: 9956723834	27: 7867662512	28: 7924512846	29: 7877252345
30: 1265095623	31: 9898942990	32: 1638563900	

### DUCKTALES

Codes pour accéder aux différents stages...

Stage 2: WARBKJRJQ      3: WAVEPNNS

### COMMENT ACCEDER AU DOS SOUS BASIC SANS AVOIR INSERE UNE DISQUETTE DOS A L'INITIALISATION DE L'ORDINATEUR

Insérez une disquette contenant le DOS.  
Tapez POKE &HF346,1 puis CALL SYSTEM.

## TROXX

<u>Nr.</u>	<u>Nom planète</u>	<u>Code</u>	<u>Cercle numéro</u>
1	SPELYOID	MIAOSYAG5QA4	1
2	QEUENTY	NIBOTIRWDARRO	1
3	PINKEY	OICSMQKCUQSS	1
4	LUCKUI	PIDSJUPGRUXW	1
5	HITBITT	AJEWSOSYAGCA	1
6	HOVEY	BJWTOTYAHCB	1
7	DEALIN	CJEQWUKG3VTX	1
8	WYTHE	DFQXULG2VST	1
9	TRACEY	EJK22220HNFH	2
10	NEEUW	FJL23230G3VX	2
11	FUSSNO	GJQSUSKVJOP	2
12	DRILDA	HJJQDED0EZS5	2
13	HUGEY	IJOUIMMW5BND	2
14	FLOYD	JJPUJMNS0F1H	2
15	POWESRA	KJEYGMOW33T1	2
16	D.G.C	LJFYHMPW23S0	2
17	PACIRT	MJ0F3VZDOM2X	2
18	ROCKO	NJ1F2VYBNO5V	2
19	NOSH	OJYZDNL3SWER	2
20	ANARVIN	PJZZCNK3TWHT	2
21	NJITRA	AK43R33JIOYP	2
22	AMNA	BK53Q34LLMIN	2
23	ZABA	CK2ZXBBTQYM3	2
24	PERTIA	DK3ZWBATR2JZ	3
25	EMOTE	EKSFNZHXS2GV	3

La suite sera publiée dans le prochain numéro !!

**P A C H A**

### NEMESIS 2

Nemesis 2 dans le slot 1 + The Maze Of Galious dans le slot 2:  
=> "BACK UP" pour retrouver toutes ses armes.

### NEMESIS 3

F1 + FIND => toutes les capsules d'armes supplémentaires deviennent visibles.

### FRAY

B pendant le chargement du disk démo => Divers Images et si vous attendez 10 minutes pendant la visualisation d'une d'entre elle; vous aurez droit à une autre série.

G et O pendant le chargement du disk 3 => Vous avez accès à un niveau secret.

**FURAX**

# UN CD-ROM SUR MSX

(L'article ci-après a été publié dans la revue MCCM, éditée aux Pays-Bas, au service des MSXiens. Il a été écrit en danois, par Henrik Gilvad, traduit par lui en anglais, traduit en néerlandais pour le besoin de la revue).

Il y a quelques années, Philips a sorti une interface SASI pour CD, pour connecter un lecteur CD sur le MSX. Le SASI était en somme un précurseur du SCSI. En général, un projet SASI peut fonctionner avec les drivers SCSI actuels. Probablement Philips était sorti trop tôt parce qu'à l'époque les CD et les lecteurs étaient trop chers pour le commun des mortels.

La moitié du soft, actuellement sur le marché, a comme support le CD. Les lecteurs CD-Rom sont, au point de vue prix, devenus abordables pour tout le monde.

## Pour utiliser un lecteur CD sur le MSX, il faut :

- 1- Une interface SCSI (170-300 kB/s)
- 2- Un lecteur CD-Rom SCSI. De préférence "double-speed" et "multi-session".
- 3- Le soft qui peut gérer le CD-Rom.

## - Historique -

Quelques semaines avant Tilburg 94, j'ai emprunté un lecteur CD-Rom du type SCSI à un ami pour le raccorder à mon interface SCSI. Le week-end suivant, j'ai passé mon temps à examiner la directory du CD-Rom et la structure des fichiers. Le samedi, je parvenais à lire les données de fichier dans un HEX-dump et le dimanche j'avais l'esquisse d'un programme en basic et en langage machine qui donnait accès au lecteur. Je me disais que le problème le plus grave était résolu. Mais, que faire avec un CD-Rom sur un MSX ? La réponse était vite trouvée lorsque je me suis souvenu que mon disque dur de 245 Mb était rempli avec des fichiers GIF, FLI, BMP, MOD et PCM. C'est ce genre de fichiers dont sont remplis les CD-Rom pour PC et Amiga et qui sont vendus de 10 à 100 florins. (30 à 300 FF)

A l'heure actuelle, il n'existe pas de soft MSX sur CD, à part l'unique Disc édité par Philips à l'époque. D'ailleurs, ce ne sont pas les softwares qui occupent beaucoup de place sur le disque dur, mais les images et les fichiers de musiques.

Le prix d'un lecteur CD-Rom n'est pas plus élevé que celui d'un disque dur convenable. Une fois en possession du lecteur CD-Rom, 600 Mb de fichiers sont disponibles, pratiquement sans frais. En ce moment, je dispose de 18 CD avec plusieurs gigabytes en data pour MSX.

## I/ Ce qui est possible pour le MSX:

Entre mars et juillet 94, j'ai réalisé:

- Un accès aux fichiers GIF, BMP et MOD.
- Un affichage de photos sur CD.
- La lecture de CD-audio et base de données.
- La lecture de PCM-musique en temps réel.
- L'écoute de la musique du CD 32 de l'Amiga.

On travaille actuellement à un "ripper" en 16 bits stéréo PCM, qui rendra possible la conversion d'un CD-audio en fichier PCM.

### - Techniques et standards -

(Ce paragraphe est consacré aux différents standards pour les CD-Roms et n'est pas repris dans cette traduction en français.)

J'étais présent à la bourse MSX de Tilburg en 94, avec un MSX, monté dans un boîtier PC, une expansion de slot, disque dur, V9990 et un lecteur CD-Rom. Beaucoup de visiteurs sont passés outre, croyant voir un PC. Vous aurez l'occasion de contempler de nouveau la configuration à Tilburg 95.

### - Questions et réponses -

Question: De quoi ai-je besoin pour faire fonctionner un CD-Rom sur mon MSX ?

Réponse: Une interface SCSI WD33C93A, comme celle fournie par le club Gouda ou Sunrise Swiss. L'interface HSH et ses clones, comme par exemple l'interface MK peuvent convenir. Il faut évidemment un lecteur CD-Rom du type SCSI. Et pour terminer, vous avez besoin du software qui gère le format CD-Rom.

Question: La lecture de CD-audio en stéréo à 44,1 khz prend sûrement beaucoup de temps au processeur. Le MSX subit un ralentissement de quel ordre ?

Réponse: La plupart des lecteurs CD-Rom ont une fonction audio-CD incorporée et un convertisseur D/A en stéréo. Le MSX doit seulement envoyer quelques commandes SCSI pour démarrer la lecture.

Question: Pourquoi lire des fichiers PCM à partir d'un CD-Rom ? Dans le Turbo-R, il n'y a que 512 kb de Ram alors que dans un PC, il y a 4 à 8 Mb.

Réponse: Mon lecteur PCM-file du turbo-R n'a besoin que de 16 kB. Il peut jouer des fichiers de n'importe quelle longueur et à n'importe quelle vitesse. La qualité de lecture la plus performante est en 8 bits stéréo avec une fréquence de 150 khz. Pour pouvoir jouer la musique en stéréo, il faut le Musique Module pour le deuxième canal.

Question: Est-ce que je peux utiliser un lecteur CD-Rom IDE ?

Réponse: Non, uniquement les lecteurs SCSI conviennent.

Question: Est-ce qu'il y aura un jour du soft MSX sur CD-Rom.

Réponse: Probablement non, parce qu'il y aura toujours un nombre restreint d'utilisateurs de CD-Rom sur MSX. En plus, les programmes doivent répondre à quelques critères précis. Par exemple ils doivent fonctionner sous DOS2 et doivent utiliser les fonctions ASCII-Dos pour exploiter les fichiers. Peut-être existera-t-il un jour des CD avec data.

## II/ Photo-CD pour MSX:

En 1994, à Tilburg, j'ai montré des images de photos-CD sur un MSX avec le V9990.

(Après tout un paragraphe sur les photos-CD en général, ce chapitre traite en particulier le photo-CD et le MSX).

J'ai réalisé une routine de conversion pour le V9990. Elle charge l'image directement du CD. Une photo peut facilement occuper 3 Mb, donc il est inutile de copier d'abord ce fichier sur le disque dur. Actuellement, je dispose de trois possibilités de conversion pour le V9990 :

- Screen 8; 256 couleurs avec une résolution de 1024 par 512 pixels. 512 sur 424 pixels sont affichables.
- YUV-mode avec 19268 couleurs. Même résolution qu'en screen 8.
- RGB 16 bit, 32768 couleurs avec une résolution de 512 sur 512 pixels, dont 512 sur 424 sont visibles.

Après conversion, l'image peut subir un scroll ou passer sous la loupe. Le mode YUV donne des couleurs parfaites, mais l'image n'est pas aussi nette qu'en RGB 16 bit mode.

### - Photo-CD pour le MSX 2 plus ? -

Il faudra encore améliorer le programme afin de pouvoir transformer du 8 bit RGB vers le screen 12 YJK. Ce qui permettra au MSX2+ d'afficher des images de 256 x 424 pixels et sauvegarder 256 x 512 pixels.

## - La digitalisation d'images -

Le photo-CD présente l'avantage d'offrir immédiatement de l'information digitale. Elle est plus performante que les images fournies par les digitaliseurs. Dès lors, plus de problème avec des images médiocres provenant de digitaliseur ou de magnétoscope. Il suffit de faire des photos nettes.

Mes programmes photo-CD ne fonctionnent que sur mon interface SCSI et sur les interfaces qui utilisent le WD33C93A. Un Turbo R n'est pas nécessaire mais la conversion est plus rapide.

## III/ Realtime PCM-file player:

Le problème des fichiers PCM est leur taille. Ils ont besoin d'une fréquence de sampling très élevé pour obtenir une qualité acceptable.

Le programme PCMPLOY.COM dont je dispose pour reproduire les fichiers PCM sur le Turbo R a les mêmes inconvénients que ses semblables :

- **Tout le fichier doit être mis en mémoire**
- **Cela prend beaucoup de temps.**

Les fichiers PCM que j'ai trouvés sur les CD-Rom sont du type .VOC (Soundblaster), .WAV (Windows), .AIF (Macintosh) et quelques fichiers RAW PCM. J'ai copié quelques uns de ces fichiers sur mon disque dur.

Quand j'ai lancé le PCMPLOY.COM, quelle histoire ! J'ai trouvé un fichier WAV de 10 Mb que j'ai écouté sur un PC. Ma conclusion : le Turbo R peut mieux reproduire cela. J'ai donc commencé à organiser ma propre routine PCM pour CD-Rom.

J'ai développé une routine qui peut lire les secteurs du CD-Rom pendant que les interrupts restent actifs. Une autre routine fait jouer la musique sur l'interrupt. L'horloge Midi génère les interrupts.

Grâce à la technique du "double buffering", on arrive à charger et à jouer la musique en même temps. Deux buffers de 8 ou de 16 kb sont en service d'après le schéma :

- 1- Lire les data et les mettre dans le buffer 1
- 2- Jouer les data du buffer 1
- 3- Lire les data et les mettre dans le buffer 2
- 4- Attendre la fin de 2
- 5- Jouer les data du buffer 2
- 6- Lire les data et les mettre dans le buffer 1
- 7- Attendre la fin de la reproduction des data dans le buffer 2
- 8- Retour vers 1

Toute la routine occupe 64kb en Ram, donc l'interrupt-server peut être optimisé pour Fast PCM. Ce procédé permet, indépendamment de la taille du fichier, d'écouter la musique après un temps de chargement relativement court et sans devoir attendre que tout le fichier soit chargé.

### **- De 8 bit mono vers 16 bit stéréo -**

Ma première version ne pouvait jouer que des samples en 8 bit mono. Ayant remarqué que la plupart des samples intéressants sont en 16 bit stéréo et qu'ils ont besoin d'une fréquence de sampling de 22 khz et plus, j'ai ajouté quelques variantes à ma routine :

- 8 bit mono, des fréquences jusqu'à 300 khz
- 8 bit stéréo avec le music module Philips, des fréquences jusqu'à 150 khz
- 16 bit mono, fréquence jusqu'à 150 khz
- 16 bit stéréo, des fréquences jusqu'à 75 khz

Les fréquences pour reproduire la musique dépendent de la vitesse de l'interface et du lecteur de CD-Rom. Un lecteur "double speed" a une vitesse de passage de 300 kB par seconde. Les fichiers 16 bit sont rendus en 8 bit évidemment, mais lorsque l'OPL4 sera disponible, ils seront probablement joués en 16 bit.

J'ai écouté des samples enregistrés avec un mauvais sampler sur PC ou Amiga, dont la qualité, même à 22 khz, était très mauvaise. D'autres samples à 11 khz, enregistrés avec du matériel de qualité, étaient excellents. Le sampler du Turbo R donne une bonne qualité à 16 khz parce qu'il a un bon filtre. A 8 khz, la qualité est médiocre. Je suppose que le filtre a été développé pour les enregistrements à 16 khz.

### **- Le disque dur SCSI -**

La technique décrite ci-dessus est également utilisable avec un disque dur SCSI, pour autant que sa vitesse soit assez élevée. Avec mon interface sur le Turbo R et en utilisant une routine qui lit les secteurs et qui les met en mémoire, j'arrive à 400-470 kb par seconde. Les interfaces SCSI moins rapides ne peuvent reproduire que les fichiers mono qui ont une fréquence de sampling de 8 bit à 22 khz. Ceci doit suffire à condition que le processeur ne doive pas exécuter d'autres commandes en même temps.

S'il on dispose d'une interface et d'un disque dur plus rapide, il restera un peu plus de temps pour les graphismes ou autre chose. Il faut faire attention à ne jamais couper l'interrupt.

## **IV/ La musique de CD-Rom par l'intermédiaire du MSX:**

(Après des explications sur le CD-Rom en général et le CD 32 Amiga, l'auteur aborde les problèmes spécifiques du CD-audio sur MSX).

Avec quelques commandes SCSI, nous pouvons faire les choses suivantes sur le MSX :

- Lire le code du CD. C'est le numéro qui indique quel CD se trouve dans le lecteur.
- Lire la directory du CD. Cela nous donne une information sur le nombre de tracks, la durée totale et à quel moment débute chaque numéro.
- Donner l'instruction pour jouer un morceau d'une position jusqu'à une autre.
- Des instructions pour arrêter et continuer la musique.
- Lire la position actuelle sur le CD pendant la lecture
- Contrôler si le CD joue ou ne joue pas.

**En d'autres termes, il est possible de contrôler entièrement le lecteur CD.**

### **- Déterminer les positions -**

Les positions sur le CD sont rendus sous trois formats. Les deux premiers seulement sont exploitables par nous.

- 1) T,I : Track, Index
- 2) M : S : F - Minute, Seconds, Frames
- 3) Sector Absolute : sector numbers of the CD

Sur la disquette de l'abonnement de la revue MCCM nr 74 se trouve un programme en basic et une routine en langage machine pour faire jouer un CD sur le lecteur de CD-Rom. N'oubliez pas qu'il ne fonctionne qu'avec une interface SCSI et un WD33C93A.

Essayez également un CD destiné au CD32 d'Amiga. Le CD32 utilise le CD pour jouer de la musique et le CPU pour traiter des images et éventuellement des effets sonores. La musique du CD32 est généralement enregistrée avec un module Midi de qualité inférieure.

### **- Accès aux fichiers du CD-Rom -**

Comme j'ai assez de travail avec différents projets de hardware pour le MSX, je ne suis pas encore parvenu à écrire un driver pour le CD-Rom sous Dos. Il y a également le fait que je ne connais pas encore assez le DOS2.

Le format CD-Rom est assez simple, une fois qu'on sait comment il faut l'utiliser. Il y a encore beaucoup d'obstacles à surmonter avant que des programmes DOS puissent avoir accès aux fichiers d'un CD-Rom.

En ce moment, on a seulement accès aux fichiers du CD-Rom au moyen du programme CDDIR?.BAS. Le programme est en basic parce qu'il y a toujours des nouvelles variantes de - ce que je croyais être - le standard des fichiers CD-Rom. En d'autres termes, c'est un programme provisoire qui a pour but de regarder comment est conçu le CD-Rom.

### - Les possibilités du programme -

Après démarrage, vous obtenez un aperçu des sous-répertoires dans la directory principale. Sélectionnez un numéro ou le numéro 1 du répertoire principal. Vous obtiendrez une directory simple avec une ligne par fichier ou par sous-directory. Vous pouvez choisir une sous-directory. Vous pouvez éventuellement copier un fichier sur disquette sous MSXDOS2.

J'ai fait également un programme sous Dos qui peut montrer la directory principale de la plupart des CD-Rom. Ce programme n'est pas encore capable de montrer les sous-directories, mais j'ai encore quelques projets : un CCD.COM pour changer de directory, et un CCOPY.COM pour copier des fichiers. L'avantage ici est que le CD-Rom n'a pas besoin d'une lettre séparée de drive : le lecteur de CD-Rom est considéré comme une partition de plus pour le disque dur. L'idéal serait évidemment un driver DOS, de façon à ce que le DOS considère le CD-Rom comme un lecteur normal.

Ecrire des programmes qui exploitent les fichiers des CD-Rom n'est pas tellement difficile. Il faut seulement tenir compte de quelques prérogatives :

- Réserver 2 à 4 kb pour un buffer de directory,
- Utilisez les fonctions FINDFIRST, FINDNEXT et ChDIR pour vous promener sur le CD,
- Utilisez l'information FINDXX pour déterminer le premier secteur du fichier que vous voulez exploiter,
- Utilisez la fonction Read Sectors pour lire le fichier,
- Dans toutes les fonctions, il faut utiliser les strings ASCII.

Est-ce que ce ne serait pas agréable de disposer d'un GIF-viewer, ou d'un MOD-player qui irait lire directement sur le CD-Rom. Si vous êtes un programmeur expérimenté et si vous connaissez bien le DOS2 et si vous savez comment faire un driver pour fichiers, ou si vous savez adapter vos propres programmes pour le CD-Rom, alors vous pouvez toujours me contacter à l'adresse :

**Henrik Gilvad  
Holger Danskes Vej 62, 2tv.  
DK 2000 Frederiksberg.  
DANEMARK  
tel/fax (+45)31871108**

Cette traduction en français a été réalisée par M. DANIELS Jean. Toute l'équipe de POWER MSX le remercie pour son formidable travail.

Nous possédons encore un article sur le MOONSOUND et un sur le GRAPHIC 9000 en Français; y a t-il des personnes intéressées ??? Nous attendons vos réponses.

**SNATCHER**

# L'émulateur MSX1 pour PC

Sorti déjà depuis un moment, voici le test de l'émulateur MSX 1 pour PC dans Power MSX.

Pour commencer, qu'est-ce qu'un émulateur. C'est un programme destiné à émuler (d'où son nom), c'est à dire qui rend capable un PC de réaliser les fonctions d'un MSX 1. Cela inclus la simulation du processeur central, mais aussi (et c'est souvent le point le plus délicat) le processeur graphique et sonore, la gestion de la mémoire et le clavier... Programmer un émulateur revient en quelque sorte à reconstruire la machine en soft, et ce n'est pas une mince tâche.

Il existe actuellement plusieurs émulateurs MSX 1, et deux émulateurs MSX 2 tournant sur PC, Amiga, Atari, et UNIX (avec interface graphique X11). Peu de machines 8 bits rivalisent au niveau quantité, mais aussi qualité (ce qui prouve, si besoin est, le dynamisme de notre standard préféré).

L'émulateur testé dans ce numéro est la version 0.99b1 de CJS. Une ancienne version de ce même émulateur était disponible, mais comportait de nombreux bugs. L'équipe a donc décidé de réécrire l'intégralité du soft de façon plus claire. En voici les principales caractéristiques :

Ce soft est un shareware. Si vous l'utilisez souvent, envoyez 150 Francs à ses auteurs, histoire d'avoir bonne conscience (ou achetez leur émulateur MSX 2 !).

Il tourne sur PC 386 ou supérieur. Sur un 386 DX 40, on atteint quasiment 100% de la rapidité d'un vrai MSX (pour ce qui est de l'animation des jeux).

Il nécessite de la mémoire EMS pour fonctionner (génial, il va encore falloir modifier le @\$% de fichier CONFIG.SYS !)

## IL EMULE

⇒ TOUS LES MODES VIDEOS DU MSX 1 : Fonctionne du screen 0 au screen 3 (il subsiste quelques rares problèmes avec les sprites).

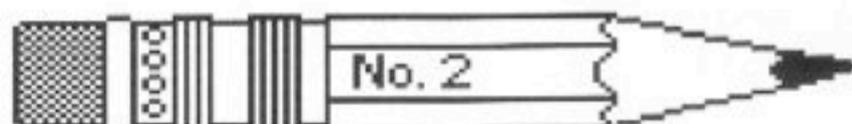
⇒ QUELQUES MODES VIDEOS MSX 2 : Le screen 5 notamment, mais avec d'importantes limites. Le screen 0 80 colonnes (lui non plus) n'est pas disponible.

⇒ LE PSG : Avec le PC-Sound-Speaker, c'est plus une torture qu'autre chose. Si vous disposez d'une carte Sound-Blaster, le son est presque identique à celui d'un vrai PSG (sauf pour ce qui est des souffles et explosions).

⇒ LE FM-PAC : Ce qui n'est pas bien compliqué puisque c'est la même puce que sur les Sound-Blaster.

⇒ LA SCC : L'émulation SCC n'est pas possible en mode Mégarom (voir plus bas), mais fonctionne parfaitement en mode normal (version crackées). Ce petit problème devrait être corrigé par la suite.

⇒ LE MEMORY MAPPER : Il est possible de définir la taille du memory mapper du MSX virtuel. Si vous avez assez de RAM sur votre machine, vous pouvez monter sans problème jusqu'à 1 Mega ou plus.



## ➤ LA PAGINATION 8K DES CARTOUCHES MEGAROMS :

Une option au démarrage de l'émulateur permet d'émuler le système de pagination des Mégarom.

Ceci vous permet de jouer directement avec une image (sous forme de fichiers) de vos cartouches. Cette émulation est toutefois très lente, et il vaut mieux pour l'instant utiliser des versions déplombées, qui permettent en plus l'émulation SCC.

## ➤ LES ACCES DISQUES :

aucun problème à ce niveau : c'est vraiment du beau boulot. Vous pouvez définir des équivalences de drives (par exemple, dire que le disque MSX A: correspondra au disque dur C: de votre P.C.), et choisir le niveau d'émulation (haut ou bas). Le niveau d'émulation haut dérive tous les appels MSX-DOS vers des appels MS-DOS équivalents. Cette méthode est très rapide et souple. Le niveau d'émulation bas, par contre, effectue les lectures secteur par secteur, ce qui ralentit les accès disques et empêche l'utilisation du disque dur. L'avantage est de pouvoir utiliser les jeux n'utilisant pas de fichiers (avec accès disques directs).

Un menu est accessible en permanence (il suffit d'appuyer sur CTRL + Impr). Il permet de régler différents paramètres (son, niveau d'émulation disque, etc...) avec, luxe suprême, une digit du Turbo R A1-ST en image de fond !



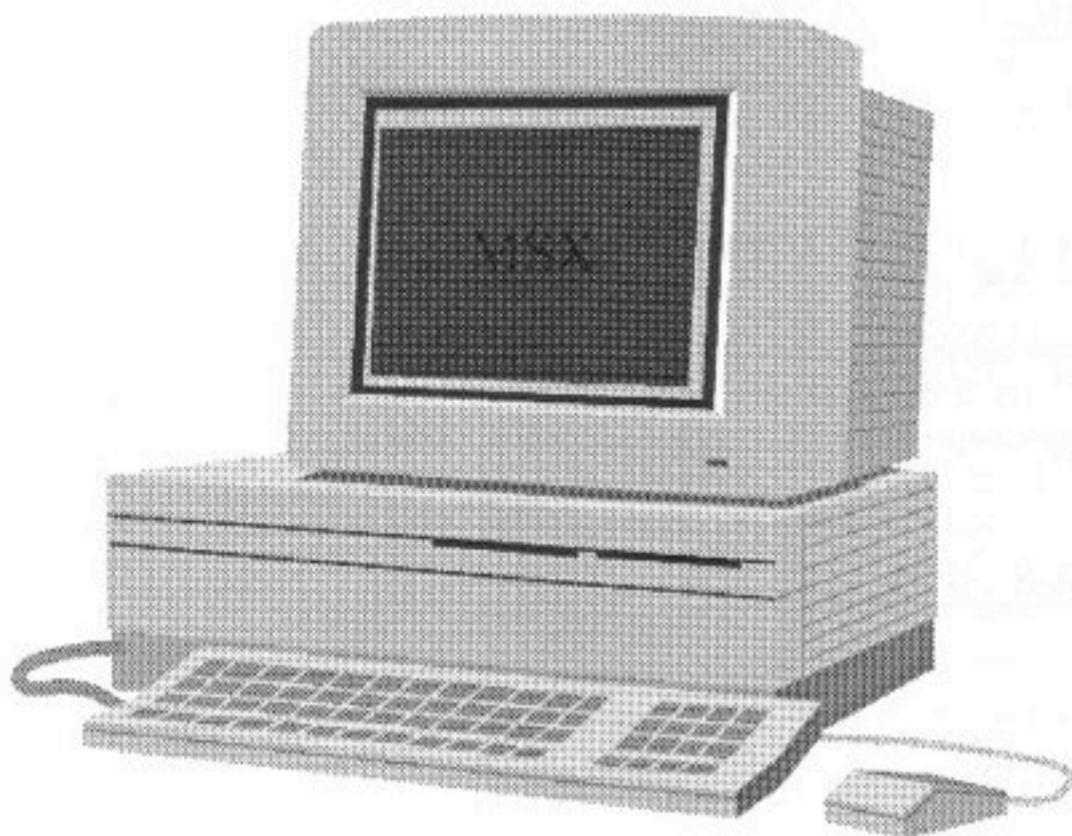
A noter que, pour des raisons de copyright, les ROMs basic et disque MSX nécessaires au fonctionnement de l'émulateur ne sont pas fournies. De petits programmes basics vous permettront toutefois de les récupérer sur votre MSX favori (les roms de 8235/39 que j'utilise conviennent pil-poil, par contre celles du Turbo R posent quelques difficultés).

## EN DEFINITIF

C'est génial ! La pérennité du MSX est assurée ! Même si tous les MSX venaient à disparaître, ou pourra continuer à jouer à Nemesis 2 ! Quarante-vingt-dix pour cent des jeux MSX 1 passent. Il faut le voir pour le croire (d'ailleurs au début je n'y croyais pas). Alors tip-top les émulateurs, mais gardez toujours précieusement votre MSX, le vrai, pour les longues soirées d'hiver, quand il fait froid dehors...

Les auteurs de l'émulateur viennent de sortir il y a peu, une version MSX 2. J'en tremble déjà : Aleste et Metal Gear sur PC? Une fois de plus, je n'y crois pas ! Les nouveautés de cet émulateur ainsi que les autres émulateurs existants vous seront présentés dans le prochain numéro de Power MSX.

NOLDAS



# - TILBURG 95 -

Pour la première fois, un membre de POWER MSX c'est rendu au plus grand meeting MSX du monde. Celui-ci avait lieu le 8 avril à TILBURG. Il ouvrait ses portes de 10h à 17h. Voilà donc le surprenant résumé de cette folle journée.

Samedi matin 5 heures, dur levé pour prendre le train à METZ jusque LUXEMBOURG ville ou un ami MSXien m'attendais pour partir au Meeting. 2 bonnes heures de routes furent nécessaires pour arriver à bon port.

Il est environ 10h 30 et déjà une file d'attente à l'entrée. (Pour info il y a eu environ 1200 personnes sans compter les exposants). Le prix d'entrée est fixé à 25 FF et donne droit à un petit bloc note MSX ainsi qu'une réduction sur l'émulateur MSX2.

L'expo se déroule dans un grand gymnase ainsi qu'une petite salle et, dans tous les coins on y trouve du matériel et des jeux d'occasion, des nouveautés...

Maintenant place aux différents stands...

## **ABYSS - STAND 174:**

Voilà le seul groupe composé de Français; Sur leur stand j'ai eu la chance de découvrir SCREEN 11 DESIGNER, METAL LIMIT et AUDIO WAVE 3 qui était déjà disponible depuis un bout de temps. Pour ce qui est de nouveau; MAVERICK a réalisé un music disk: GRADUIS 3'S MUSICS DISK 1 qui comporte de superbes morceaux en stéréo. Egalement disponible des kits pour transformer les music module en 256kb de samples.

## **ATLANTIS - STAND 158:**

VECTOR MANIA, 3D STUDIO étaient disponible et en nouveauté: Un disk application pour 3D-STUDIO qui était à vous pour la modique somme de 15 FF.

## **COMPJOETANIA - STAND 169-170:**

Présentation définitive de COMPASS; Un nouvel assembleur qui avait l'air vraiment performant. CYBER SOUND un disk musical avec des musiques stéréo vraiment géniales. Egalement disponible toutes leurs anciennes productions tel que PIXESS, JUGEMENT OF SOUND...

## **EMPHASYS - STAND 404:**

Pas de nouveau GOLDEN POWER DISK. Par contre un disk musical: COVERFLOW avec une bonne trentaine de musiques de jeux comme celles de YS'1, 2, 3, FRAY....

### **HEGEAGA - STAND 178:**

Uniquement un disk musicale en nouveauté; il s'appelle CARBUNCLE BIG BAND et comporte un grand nombre de musiques de jeux. Encore disponible les jeux BET YOUR LIFE et TEACHER TERRORS.

### **KAKISOFT - STAND 153-154:**

En démonstration les logiciels suivants : MSX WINDOW's, MSX TYPEWRITER, MSX BITMASTER, MSX TYPEMASTER et MSX WINDOW OFFICE. Malheureusement je n'ai pas eu le temps de faire vraiment attention à ces softs.

### **MCCM - STANDS 132 à 134:**

Présentation des fameux magazines MCCM qui est l'un des plus important fanzine MSX. Egalement disponible l'émulateur MSX2 pour PC.

### **FKD FAN - STAND 143:**

Un des deux clubs Espagnols. Il présentait une édition spéciale de leur magazine en Anglais. Niveau soft, une démo pour Turbo R: DRAGON BALL DEMO ainsi qu'un music disk: MOONBLASTER MANIA.

### **FLYING BYTES - STAND 112:**

Rien de nouveau malheureusement. Toujours disponible leur superbe casse-brique NOT AGAIN.

### **FONY - STAND 405:**

En présentation, une version définitive d'EGGBERT. On a également pu apercevoir quelques graphiques d'EGGBERT dans sa version Graphic 9000 qui est en cours.

### **FUTUR DISK / STUFF - STAND 111:**

Les nouveaux FUTUR DISK sont là. Les numéros 17, 18 et 19 comportent de nombreux articles malheureusement en Hollandais. Cependant dans une des disquettes se trouve un petit jeu de tir fort agréable.

### **MSX CLUB GOUDA - STAND 126:**

Il vendait un peu de tout; des jeux d'occasion, du hardware tel que DOS 2, interfaces SCSI, FM PAK coréenne...

### **NEW WORLD ORDER - STAND ???:**

Voilà un nouveau groupe qui démarre pas mal du tout. Il présentait une démo MSX 2 +: SCREEN 12 HIGH RESOLUTION qui comporte de superbes scrollings et de superbes digits. Egalement disponible un music disk : MISTERY ZONE; Environ 18 musiques très très TECHNO qui cogne très très fort.

### **OASIS - STAND 115:**

1 Nouveau patch disk en ANGLAIS. Celui de DRAGON SLAYER 6. Egalement disponible de nombreuses notices Hollandaises traduites en Anglais.

### **RAM & ICM GROUP - STAND 155:**

Le seul groupe Italien: Il présentait de nombreux logiciels made in ITALY tel que ALADIN, SCULPTURE 1 et 2, VOYAGE DISK 1, SEXY PUZZLE, I LOVE YOU 2... Egalement disponible du Hardware: DOS2, KIT pour encrer les rubans d'imprimantes, rubans de couleurs...

### **TRAPOSOFIT - STAND 138:**

Second club Espagnol présent au meeting. Beaucoup de choses... Les logiciels suivants: VIDEO ANIMATOR, NESTOR DISK 1, TELEBASIC 3 & ROBY DISK MAGAZINE 1 à 8. Le plus intéressant reste le HARDWARE; En vente un slot expander 1 vers 8 pour la somme de 1000 FF, des extensions mémoires et des RS-232-C.

### **STICHTING SUNRISE & SUNRISE SWISS - STAND 149-152:**

Voilà le gros morceau; niveau softs il y avait de disponible MOONBLASTER MUZAX DIZC 3 qui comporte de superbes musiques stéréo; un nouveau jeu: THE SHRINES OF ENIGMA qui est un clône de King's Valley 2 (pour ceux qui sont intéressés, mettez vite la disquette de POWER MSX dans votre micro...) et pour finir les SUNRISE MAGAZINE que vous connaissez sans doute. En démonstration j'ai pu apercevoir PUMPKIN ADVENTURE 3 qui a l'air bien meilleur que les 2 autres, AKIN de Parallax qui va certainement faire un carton: graphiques splendides, super animations...

Niveau HARDWARE, c'est Sunrise SWISS qui faisait très fort: En démonstration le MOONSOUND et le GRAPHIC 9000. J'ai pu pour la première fois voir des images animées sur le graphic 9000. J'avais l'impression de voir des images de synthèses. Pour ce qui est du Moonsound malheureusement il y avait trop de bruits pour vraiment juger de la qualité du son.

Pour finir Sunrise SWISS distribué un prospectus sur lequel il nous apprenait qu'il était sur le point de développer une interface IDE pour disque-dur.

### **MSX-CLUB WEST-FRESLAND - STAND 171-172:**

Après VELDSLAG et ZEESLAG, cet excellent groupe nous proposait un clone de Tetris pour 2 ordinateurs : BLOCKSLAG.

### **SOKSOFT - STAND 107-108:**

Présentation d'un nouveau music disk : HEAVEN & HELL. Il comporte de nombreuses musiques de groupes connues comme les Rolling Stone, Metallica...

### **UMF - STAND 160-161:**

Réalisation d'un nouveau disk magazine : READ ONLY MAGAZINE 1. La présentation, les graphiques et les musiques sont vraiment superbe. Je pense que ce groupe est capable de rivaliser avec SUNRISE.

### **VIVID - STAND 165:**

Rien de nouveau pour l'expo. Encore disponible SOLID SNAIL.

### **MSX CLUB ENSHEDE - STAND 139-140:**

Présentation d'une nouvelle version du TURBO PASCAL pour MSX avec l'autorisation de Borland. Egalement disponible Logiball et AGE 8.

### **MAYEM - STAND 159:**

Encore un nouveau groupe... Sur ce stand j'ai eu la chance d'apercevoir le préview du MEGADEMO : ALMOST REAL. D'après ce que j'ai vu, c'est possible que celle-ci détrône UNKNOWN REALITY. Pour ce qui de la sortie officielle, elle est prévue à ZANDVOORT. Affaire à suivre...

### **XELASOFT - QUADRIVIUM - STAND 167-168:**

Présentation de MODPLAY et MOEDIT. Encore disponible l'excellent shoot'm'up pour Turbo R : ZONE TERRA.

Voilà les principaux stands sur lequel j'ai porté toute mon attention. Il est possible que j'ai oublié de citer des nouveautés mais franchement on a pas le temps de tout voir tellement il y a de choses. Pour finir je tiens à remercier M. BINTZ Jean qui ma amené à TILBURG, sans lui je n'aurais pas pu me rendre à ce fantastique meeting MSX. En conclusion, si vous avez la possibilité une fois dans votre vie de vous rendre à TILBURG, n'hésitez pas...

**SNATCHER**

# COURCELLES LE 30 AVRIL 1995

Dimanche 30 avril 1995, rencontre MSX à Courcelles sur Nied. L'arrivée des 25 participants s'est étalée dans la matinée jusqu'à 11 heures. Il n'y a donc pas eu de ruée mémorable ou de cohue monstre à l'entrée, histoire d'avoir la meilleure place.

De toute façon, toutes les places étaient bonnes à prendre. Christophe a pu tranquillement accueillir comme il se doit les nouveaux participants.

On commence par saluer les msxiens déjà présents. On participe à la location de la salle qui s'est avérée plus chère que prévu. On repère une place qui correspond bien à sa rallonge (histoire d'avoir l'énergie électrique que réclame le matériel). Et hop ! On monte les tables et on installe son MSX. Christophe et son cousin Pascal n'hésitent pas à donner un coup de main.

A partir de là, quand on a fini de répondre aux premières curiosités, on se surprend à suivre l'exemple de ceux qui n'ont pas amené de matériel. On flâne d'un stand à l'autre, on s'intéresse, on pose des questions, on donne des réponses, on achète, on vend, on programme, on montre une démo, on essaie... et ce jusqu'au soir.

Tout le monde sans doute, il n'y a pas eu besoin de sono en particulier. Par contre, la buvette avec ses sandwiches et ses boissons ont été les bienvenus. Je n'ai trouvé qu'un seul défaut à cette réunion : Je me tape le compte-rendu !! (Je plaisante).

Donc, je ne trouve qu'un seul mot à dire pour tous ceux qui sont venus :  
MERCI.

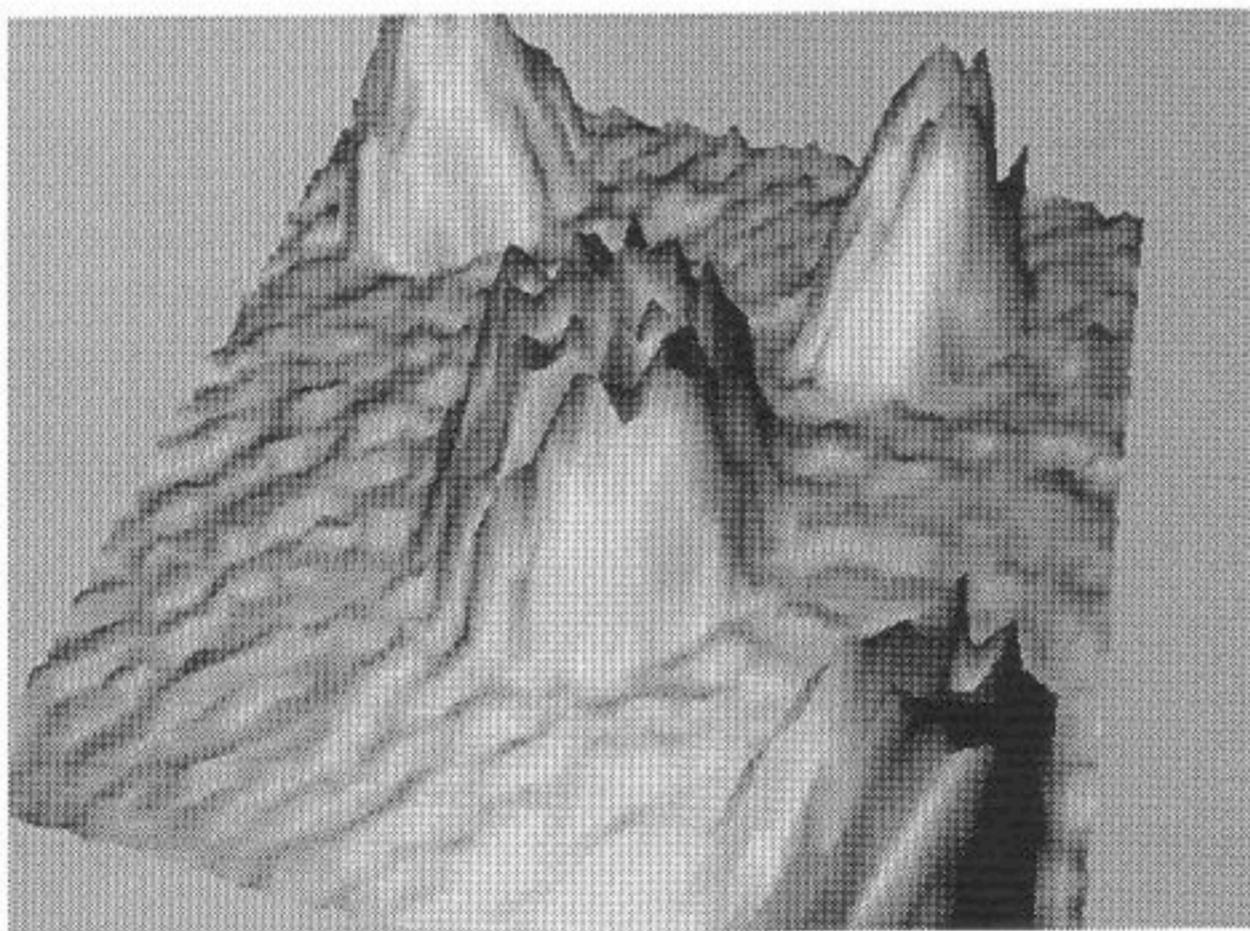
Il n'a pas été question de faire vivre le standard pour le faire vivre. Pour ça, il suffisait d'enfermer tous les MSX dans un abri anti-atomique sous vide... et ainsi pas de problème. En revanche, la réunion a permis à chacun de garder le goût d'utiliser sa machine, quand bien même elle ne servira que pour utiliser un seul logiciel, programmer en Basic des trucs perso, jouer de la musique, saisir des images, élaborer un jeu...

Et pour tout ça, il y a eu du répondeur : Martial et Noldas pour la programmation en langage machine, Rodolphe pour ses superbes musiques, Jipé pour ses digits et son assistance technique, Felix pour ses animations, Christophe et Pascal pour leur organisation et leur disposition à ravitailler les estomacs...

Certains vont objecter qu'avec Courcelles sur Nied, il n'y avait rien de nouveau. Le matériel présenté pouvait être découvert à Paris et même en Hollande directement. Le changement a été dans les nouveaux visages. Ceux qui ne peuvent aller loin de chez eux pour des raisons pécuniaires, de temps ou de faible motivation (on ne sait pas toujours ce que l'on va découvrir !!) ou autres... Tous ont pu enfin approcher : GRAPHIC 9000, MOONSOUND, Synthétiseur, Digitaliseur, robot, TURBO R, MSX2+, des initiés en 3D ou en Japonais... C'est un réel geste d'amitié qu'ont fait en venant tout près de METZ pour permettre à d'autres de faire moins de trajets. Notez et parlez en tous .....

**Rendez-vous le 28 octobre 1995  
Toujours à Courcelles sur Nied  
Pour le second Meeting MSX !!**

**KNOFF Laurent**



# POWER MSX DISK # 3

Nous vous avons concocté pour ce numéro, une disquette fort intéressante...

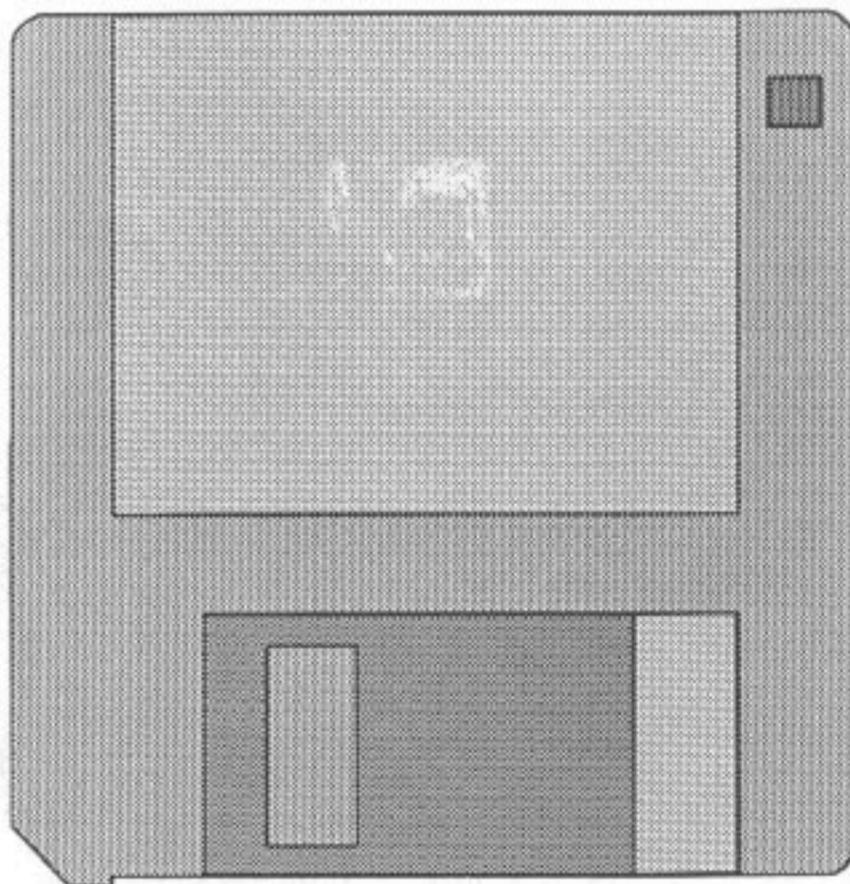
## - AU MENU -

**1/ THE SHRINES OF ENIGMA; Promotion 1 :** Le premier niveau de ce nouveau jeu made in Hollande est entièrement jouable. Il ressemble fort à King's Valley 2 et les graphiques sont superbes. Vous pouvez dès à présent nous le commander.

**2/ UNKNOWN REALITY; Promotion 1 :** Si vous ne connaissez pas cette démo, voilà un bref aperçu de ses capacités. Les personnes intéressées peuvent nous passer commande.

**3/ STREET FIGHTER 2; Promotion 2 :** Qui ne connaît pas ce célèbre jeu ? Avec cette démo jouable, vous avez la possibilité de jouer seul ou à deux, et vous avez le choix entre 5 personnages. Bon amusement...

**4/ DIGITS POWER MSX :** Quelques images en screen 8 sur le meeting MSX à Courcelles sur Nied.



SNATCHER

## ANNONCES

Vds disque dur 21 Mo + interface SCSI pour MSX2: 1500 FF frais de port compris, Memory Mapper 1 Mo : 700 FF et 1 manette infrarouge : 150 FF.

**M. HALLIER Frédéric**  
Doumely-Begny  
08220 Chaumont-Porcien  
Tél : 24 - 72 - 24 - 96

Vds Yamaha CX5M2 + clavier YK20: 1200 FF, Music Module complet: 400 FF, FM-PAK : 300 F, moniteur couleur Philips: 600 FF. Tout ces prix tiennent compte des frais de port. Ech ou vds cartouches, revues, livres MSX... Liste sur demande.

**M. SCHLOUPT Christophe**  
8, rue des capucines  
57530 Courcelles/Nied  
Tél : 87 - 64 - 52 - 60

Vds philips 8250 avec lecteur neuf et façade abimée: 1000 FF frais de ports compris. Récupère tout matériel MSX en panne.

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

Cherche revues "MSX info" numéros 1 à 5. disquettes 2"8 pour drive QUICKDISK+ notice et magnétophone portatif Philips de type EL 3585.

**M. VAN CASTEREN Roger**  
66, av. Numa Enschede  
6700 ARLON  
BELGIQUE  
Tél : (063) 21 - 81 - 82

Cherche cartouche SCC à prix intéressant (100 FF).

**M. LANGLOIS Grégory**  
Les Hautes Ribes

**Route Du Plan**  
83120 Ste Maxime  
Tél: 94 - 96 - 69 - 95

Vds cartouche SCC NEMESIS 2: 100 FF, Philips 8235 + 4 cartouches + 4 disks originaux: 600 FF, livre "SUPER JEUX MSX": 30 FF.

**M. VALESTRA Fabrice**  
4, rue voltaire  
34200 Sète  
Tél : 67 - 74 - 10 - 73

## GREETINGS

CAP-MSX ET MSX-IDF  
MIRI SOFTWARE  
HUNTIX SOFTWARE  
BINTZ JEAN  
NEXUS  
SNATCHER  
PACHA  
NOLDAS  
FRED  
COBRA SOFTWARE  
GNOSYS  
ABYSS  
JIPE  
CLUB HNOSTAR  
MDS  
MSX FUN CLUB

## POWER MSX->7

- SOLUTION SOLID SNAIL -  
- SONDAGE -  
- LE MSX AU BRESIL -  
- COURS D'ASSEMBLEUR (3) -

....

**SNATCHER**

# BILAN DES 1 AN DE POWER MSX

Pari tenu, voilà 1 an que POWER MSX existe. Pour nous, il est temps de faire le bilan. Niveau abonnement nous sommes 38 à jour de cotisation. Ces 38 cotisations se décomposent de la façon suivante : 3 Suisses, 2 Belges, 1 Luxembourgeois, 2 Italiens et 30 Français. En plus de ces 38 abonnements nous échangeons notre magazine avec 3 clubs Espagnols, 1 club Brésilien et 1 club Japonais.

Pour ce qui est de la boutique, les résultats sont satisfaisants. Ci dessous vous pourrez voir les différentes commandes que nous avons eu :

VIDEO TENDINE 2: 1  
NOT AGAIN: 1  
3 SQUARE: 3  
CONSTRUCTION CRAZE: 2  
FM PAK COREENNE: 1  
VDP 9958: 2  
KIT IMPRIMANTE: 1  
SCREEN 11 DESIGNER: 3  
FRAY PATCH DISK: 1  
DUCKTALES: 2  
RUBANS IMPRIMANTE: 2

PIXESS: 4  
EGGBERT: 3  
I LOVE YOU: 3  
METAL LIMIT: 3  
FM PAK STEREO: 1  
LOGI BAL: 1  
CARTE COVOX: 2  
ALADIN: 3  
STREET SNACTH: 1  
DOS 2.20: 2

Par contre les rubriques "location de jeux originaux" et "domaine public" ne nous ont pas donné satisfaction. Nous pensons arrêter ces 2 services.

Pour finir, nous allons réaliser un sondage dans le prochain numéro. Nous espérons avoir un maximum de réponse pour pouvoir améliorer au maximum la qualité de votre fanzine préféré.

SNATCHER



### - DIAPORAMA -

#### **SERGE TROY 1994 / 5\*720K / MSX2**

Serge TROY a encore frappé !! Il nous offre au travers de DIAPORAMA un slide show de toute beauté !

Celui-ci se compose d'images entrelacées très bucoliques et ayant comme thème principal les papillons.

Il n'y a rien à redire au niveau de la réalisation et de la qualité. Les images sont splendides, très colorées et parfois elles font travailler notre imagination. C'est le cas par exemple pour cette antenne de papillon qui ressemble à un pin illuminé par un soleil d'été ou encore ces écailles d'aile qui font penser à un fragment d'océan vert.

Bref, c'est superbe, ça tient sur 5 disks et votre moniteur vous en mettra plein la vue !!!

### - UMF MUSIC DISK # 1 -

#### **UMF 1993 / 1\*720K / MSX2 / MUSIC MODULE**

On continue avec les productions d'UMF ce mois-ci avec UMF music disk # 1.

Certes, cette démo qui commence à dater n'est plus guère d'actualité mais j'ai tenu à la présenter, car parmi nos derniers abonnés, certains ont lâché leur Amstrad (il était temps les mecs !!), Ou même leur Amigale (Bravo !!) Pour rejoindre le clan des MSXiens !!! Alors bienvenue...

Cette démo s'adresse tout particulièrement à vous, nouveaux venus car elle vous permettra d'avoir un échantillon assez vaste des possibilités de musiques que peut vous offrir le Music Module. Celles-ci sont très bien réalisées et elles vont des musiques de jeux de Pengouin Adventure et Twin Bee à celle d'Elton John (Sacrifice).

Cependant cette démo, bien que très sympa est loin de pouvoir rivaliser avec la qualité de Zodiac (Arranger 1 et 2) qui pourtant date de la même année.

Vous voilà donc prévenus, il ne vous reste plus qu'à faire votre choix !!!

### - PARTY ZONE # 2 -

#### **BACKSPACE 1993 / 1\*720K / MSX2 / MUSIC MODULE**

Cette démo vous propose 9 samples très techno qui risquent de conduire vos enceintes à l'overdose sonore. Ca cogne très très fort et les amateurs seront comblés !!

Ca balance un maximum mais à la longue; c'est un peu répétitif !! Dommage...

Il existe également un Party Zone # 1 mais le deuxième volet est, à mon goût, le plus réussi.

### - TRAX PLAYER -

#### **NOP 1994 / 3\*720K / MSX2 / MUSIC MODULE 256 K**

La possibilité de gonfler le Music Module à 256 ko a entraîné l'apparition de nouvelles musiques. Le groupe NOP maître incontestable en la matière dans l'utilisation des 256 ko nous a montré ce dont il était capable et possible de faire avec ces quelques Ko de plus au travers d'Unknown Reality.

Ce coup-ci; Nop récidive en nous offrant un Karaoké !!!

Oui, vous avez bien lu !! Et en plus, de qualité !!

Vous avez la possibilité de digitaliser un morceau de musiques (source CD ou K7) pendant plusieurs minutes et de rentrer les paroles de la chanson choisie. Concernant le texte, il faut reconnaître que ce n'est pas facile car il faut jouer avec un sacré timing ! Cependant, avec un peu d'entraînement, on obtient des résultats plus que satisfaisant !!

A partir de là, on peut s'éclater seul ou à plusieurs et si pendant un repas familial, où tous le monde commence à se pinter la tronche à coup de rouge tiré de derrière les fagots, et que vous voulez l'enflammer; brancher votre MSX sur le téléviseur familial; lancez Trax Player et en avant le délire !!

NOP, avec cette nouvelle réalisation offre un logiciel de type nouveau que le groupe ne tardera pas à alimenter à coup de digitalisations spécifiques...

Bref, Trax Player s'affirme comme étant un programme vraiment très classe et à vous la frime devant les Amigalistes ébahis !!!

### - FASTWAY # 1 -

#### **COBRA SOFTWARE 1994 / 2\*720K / MSX2**

Grâce à la correspondance que nous entretenons avec le Brésil, nous avons le plaisir de vous présenter une réalisation de Cobra Software.

Celle-ci se nomme Fast Way. C'est un slide show composé d'images de voitures sportives en screen 8 mode entrelacées.

Globalement, la réalisation est bonne mais cependant certaines images sont complètement loupées comme c'est le cas avec ce veau made in USA dont j'ai oublié le nom et qui en plus n'a rien d'une voiture de sport !!

Fort heureusement, les gars de Cobra nous offrent de belles digits de Porsche (surtout celle de la 911 !!!) Cobra, Lamborghini sans oublier Ferrari avec la F40.

En conclusion, sans être révolutionnaire, Fastway est un slide qui plaira aux amateurs de voitures sportives et qui trouveront au travers de leur moniteur le moyen d'exorciser leur impossible rêve que je nomme 911 et F40.

### - PLAY BOY DEMO # 2 -

#### **FREESOFT-TELAS 1994 / 1\*720K / MSX2+**

Comme son nom l'indique, cette démo est un slide show composé d'images de charme et non pornographiques tirées de Play Boy...

L'ensemble est très sympa; c'est du bon MSX2+ et 25 superbes filles n'attendent que vos yeux ! A consommer sans modération... La journée n'en sera que meilleure !!!

*nexus*

# POWER MSX, LA BOUTIQUE

## - IMPORTATION DE LOGICIELS ORIGINAUX -

VIDEO TENDINE 2	UTILITAIRE VIDEO	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
FRANTIC	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 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	65 F
DIX	CLONE DE TETRIS	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 F
BOZO'S BIG ADVZENTURE	ARCADE/AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 F
MEGADOOM	SPACE ARCADE	MSX2+ et T.R	2*720K	80 F
MOONBLASTER VI.3	EDITEUR MUSIQUE	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	160 F
COLUMBUS (384 KB)	GRAPHIQUE	MSX2+ et T.R	1*720K	100 F
TROXX	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 F
PUMPKIN ADVENTURE 2	ARCADE/AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	4*720K	150 F
THE GREAT GIANNA SISTER	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	80 F
3 SQUARE	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	50 F
TEACHERS TERROR	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	65 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	250 F
BLACK CYCLON	SPACE ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	125 F
PIXESS	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	100 F
NOT AGAIN!	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 F
LOGI-BAL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	95 F
BLADE LORDS	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	125 F
EGGBERT	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	80 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	60 F
I LOVE YOU	SEXY GAME	MSX2+ et T.R	2*720K	50 F
OLYMPUS	UTILITAIRE VIDEO	MSX2+ et T.R	1*720K	80 F
CYTRON	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*360K	125 F
SHUFFLE PUCK	ARCADE	MSX T.R	1*720K	50 F
SHUFFLE PUCK	ARCADE	MSX2,2+	1*720K	50 F
CONTRUCTION CRAZE	CLONE SIM CITY	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	65 F
PSYCHO BALL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	95 F
MSX2 BASE	DATA BASE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	230 F
SOLID SNAIL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	95 F
BET YOUR LIFE	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*360K	80 F
RETALIATOR	SPACE ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	140 F
DUCK TALES	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	95 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	120 F
CIRCUIT DESIGNER	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	155 F
DASS	SPACE ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	170 F

TRAX PLAYER (256KB)	UTILITAIRE M.M	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	80 F
SAMPBOX V 4.4 MACRO	UTILITAIRE M.M	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	95 F
THE WITCH'S REVENGE	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	3*720K	140 F
ZEESLAG	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	120 F
VELDSLAG	GAME STRATEGY	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	120 F
ZONE TERRA	SPACE ARCADE	MSX T.R	1*720K	125 F
SCREEN 11 DESIGNER	GRAPHIQUE	MSX2+ et T.R	1*720K	140 F
STREET SNATCH	COMBAT ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 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	65 F
XAK 3 EN ITALIEN	ARCADE AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	6*720K	65 F
FRAY EN ITALIEN	ARCADE AVENTURE	MSX2, 2+ et T.R	7*720K	65 F
I LOVE 2	SEXY GAME	MSX2+ et T.R	2*720K	80 F
SEXI PUZZLE	SEXY GAME	MSX2+ et T.R	1*720K	50 F
OLYMPUS 2 (DOS.2 & 1Mb)	UTILITAIRE VIDEO	MSX2+ et T.R	1*720K	95 F
BABEL, THE ... MEGABLOCKS'	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 F
SCULPTURE 1	SEXY DEMO	MSX2+ et T.R	2*720K	50 F
SCULPTURE 2	SEXY DEMO	MSX2+ et T.R	2*720K	50 F
VOYAGE DISK 1	MUSIC DISK	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
DA GIF / IN GIF	UTILITAIRE	MSX2+ et T.R	2*720K	65 F
EGGBERT V 2.0	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	95 F
MULTITEX V. ITALIENNE	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
TED DEMO V. ITALIENNE	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	65 F
DOMINO V 2.00 1 DRIVE	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	80 F
DOMINO V 2.10 2 DRIVES	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	80 F
DOMINO V 2.20 HARD DISK	UTILITAIRE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	80 F
CRUCIVERBA V. ITALIENNE	REFLEXION	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
SEXY PORNO DEMO 1	SEXY DEMO	MSX2+ et T.R	3*720K	65 F
SEXY PORNO DEMO 2	SEXY DEMO	MSX2+ et T.R	4*720K	80 F
MAHJONGG V. ITALIENNE	REFLEXION	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	50 F
ALBUM DIGITALE IN SCR 8	DIGITS	MSX2, 2+ et T.R	15*720K	150 F

### - IMPORTATION DE MATERIEL MSX -

CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC-MSX 1 METRE	80 F
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC-MSX 2 METRES	95 F
CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC-MSX 3 METRES	120 F
RUBAN IMPRIMANTE MSX (VW0030 / NMS1431)	60 F
RUBAN IMPRIMANTE MSX (VW0020)	60 F
CABLE SCART (SONY 700 / PANASONIC MSX2+ / T.R)	50 F
CARTE MUSICALE COVOX (AVEC MANUEL ET LOGICIELS)	100 F
KIT POUR ENCRER RUBANS IMPRIMANTE	170 F
DOS 2.20	250 F
GRAPHIC 9000	1350 F
MOONSOUND	1150 F
DISQUETTES HD XEROX	35 F la boîte de 10

### - POWER MSX -

POWER MSX # 1 à 5 sont encore disponible au prix de 25 F le numéro pour la France et 33 F pour l'étranger..

**POUR LA FRANCE TOUS LES REGLEMENT DOIVENT S'EFFECTUER PAR CHEQUE ET POUR L'ETRANGER PAR MANDAT INTERNATIONAL.**

**SNATCHER**

## CONSTRUCTION CRAZE

Jeu de construction et de gestion d'une ville. Cinq villes sont proposées, une par continent. Prenons le cas de l'Europe avec LONDRES. Quelques informations sur cette ville vous sont données avant de commencer à jouer. Arrivé à LONDRES (BIG BEN, la Tamise, ... tout est là), vous remarquerez des carrés de terre, certains sont cloturés en rouge ou en bleu et certains ne le sont pas. La couleur rouge est pour le joueur 1, la bleue pour le second (quand vous jouez à deux sinon les parcelles bleues ne comptent pas). Les parcelles libres (ni rouges, ni bleues) sont à celui qui les prendra.

En haut à gauche, on vous indique le numéro du joueur qui doit jouer. En haut et à droite, il y a un plan simple de la ville qui vous montre où vous êtes actuellement.

En bas se trouvent des informations : le nombre de tours effectués, le nombre maximum de tours et le montant de votre fortune. En dessous, il y a quatre icônes :

- achat d'une bâtisse : maison, magasin, bureau ou usine et la dernière ligne pour passer son tour (18\$).

- destruction d'un édifice.

- recherche d'un gisement de ressources naturelles propre à la ville (voir Tableau 1). Si vous échouez, cela vous coûtera 188\$.

- SUMMARY (inventaire) et les différents contrôles du clavier et de la musique ainsi que la possibilité de changer de ville...

À droite des icônes, il y a un curseur pour votre déplacement en ville. Et enfin, une fenêtre dans laquelle l'ordinateur place 1 à 4 carrés formant des figures.

Vous devez donc acheter des bâtisses et suivant la figure imposée, les placer dans la ville. Tous les 18 tours, vous recevrez une rémunération en fonction des investissements : 18\$ par maisons, mais les magasins, les bureaux et les usines dépendent du nombre de maisons (logique) : il faut 1 magasin pour 5 à 18 maisons, 1 bureau pour 18 à 28 maisons et 1 usine pour 28 à 58 maisons. Donc, si vous avez 3 magasins, il faut entre 15 et 38 maisons pour que vos magasins vous rapportent le maximum d'argent (à savoir 58\$ par magasin, voir Tableau 2). Consultez de temps en temps l'inventaire (icône 4, SUMMARY). Autre exemple : si vous avez 32 maisons, il faudra avoir un minimum de 4 ( $4 \times 18$ ) magasins sinon c'est pas assez (maximum 6 :  $6 \times 5$  sinon trop de magasins), au moins 2 ( $2 \times 28$ ) bureaux (maximum 3 :  $3 \times 18$ ) et une seule usine !

À propos des usines (à 1888\$), elles doivent impérativement être situées sur l'emplacement d'un gisement de ressources naturelles. Autrement dit, faut d'abord trouver le pétrole (ou autre) pour construire l'usine (dessus). N'oubliez pas non plus qu'il faut 28 maisons pour faire tourner une usine convenablement. Bref, la construction d'usine est coûteuse et souvent inutile pour un joueur, c'est bien plus intéressant et amusant à deux.

FR / ED

## CONSTRUCTION CRAZE

Tout irai à peu près bien, si les incendies, les catastrophes naturelles et même des bombardiers à BAGDAD ne s'en mêlaient pas. Cela fait des trous dans les figures et bien sûr, la fin de la partie est difficile. Les triples et les quadruples sont impossibles à caser sauf coup de chance. Seule solution : troisième icône pour chercher des gisements, il coute 100\$ mais au moins la figure est changée...

Après avoir compléter les cinq stages sur Terre, vous voilà propulsez sur la Lune pour l'ultime épreuve de votre carrière d'entrepreneur en batiments. (Code 0848, voir POWER MSX 3 pour les autres)

TABLEAU 1

Localité	\$ 1P	\$ 2P	Nombre de tours		Ressources Naturelles	Catastrophes
			1P	2P		
LONDRES	1800	1000	30	40	GAZ	Eclairs
DAKAR	1700	1400	35	45	PETROLE	Tornades
ALICE SPRINGS	1700	1300	40	50	EAU	Tornades
NEW YORK	1700	1400	35	65	GAZ	Tremblement de terre Eclairs
BAGDAD	1600	1500	40	55	PETROLE	Tornades Bombardement
LUNE	1700	?	45	?	FER	Météorites

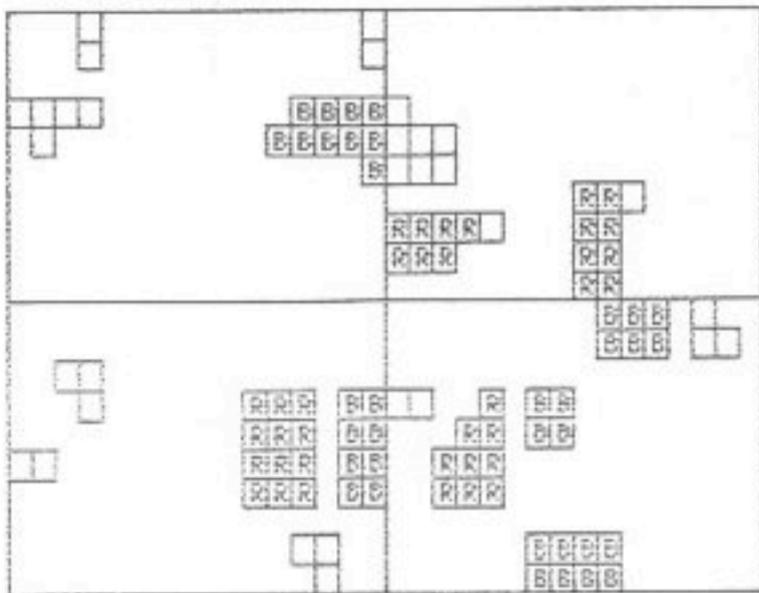
TABLEAU 2

Nombre de maisons	pour un magasin	pour un bureau	pour une usine
inferieur	10\$ ex:2 maisons	15\$ ex:6 maisons	100\$ ex:13 maisons
équilibré	50\$ ex:9 maisons	100\$ ex:12 maisons	500\$ ex:32 maisons
supérieur	20\$ ex:11 maisons	35\$ ex:22 maisons	200\$ ex:55 maisons

FR  ED

# CONSTRUCTION CRAZE

## LONDRES

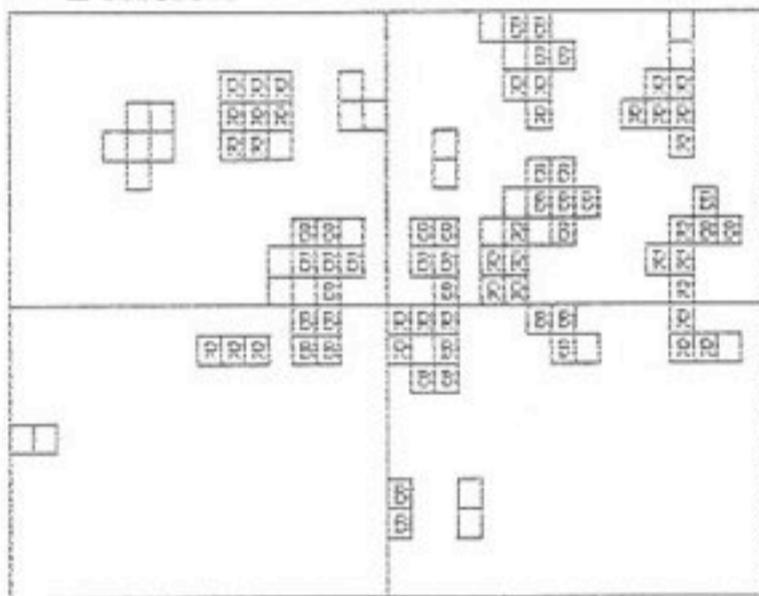


### LEGENDE :

- : Parcelles neutres.
- Ⓡ : Parcelles rouges.
- Ⓟ : Parcelles bleues.
- : Rien !

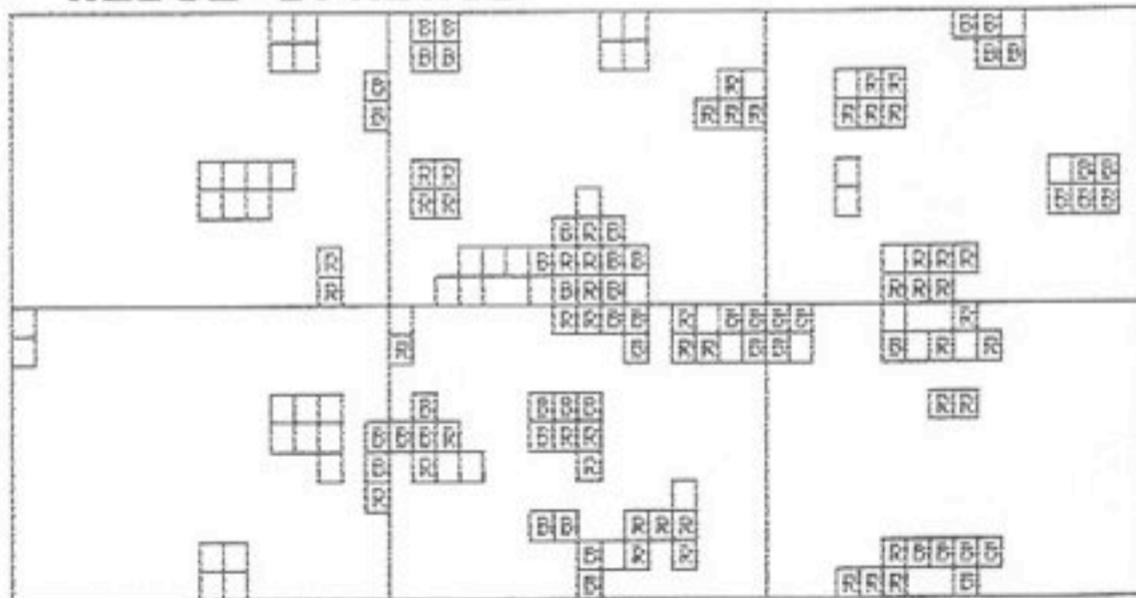
Chercher autour des étangs.

## DESERT



Les puits de pétrole sont dans le désert.

## ALICE SPRINGS

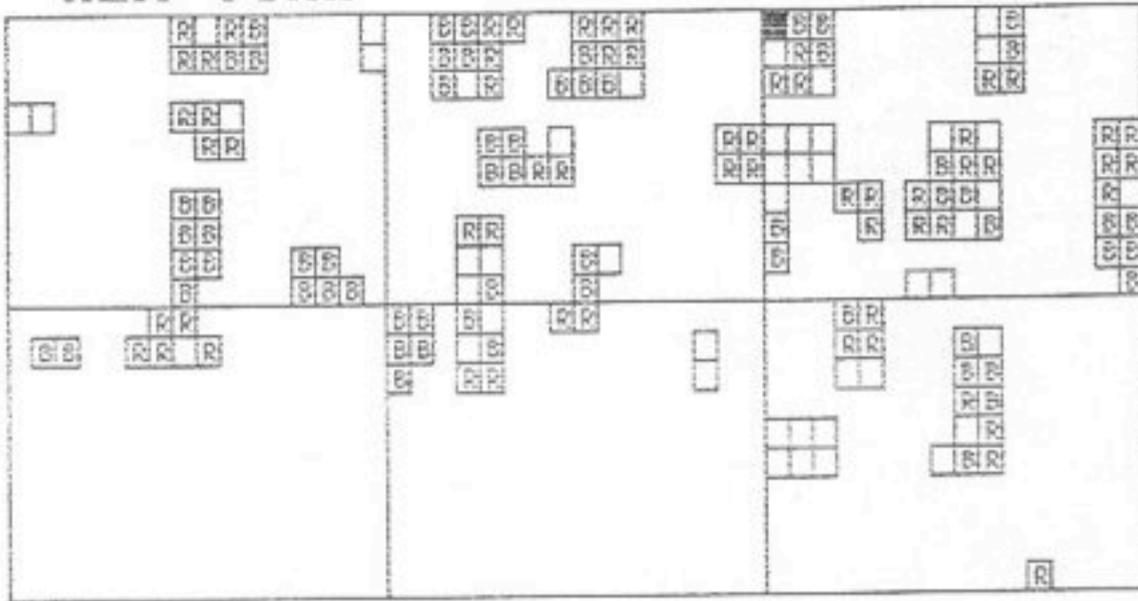


Les points d'eau sont dans le désert.

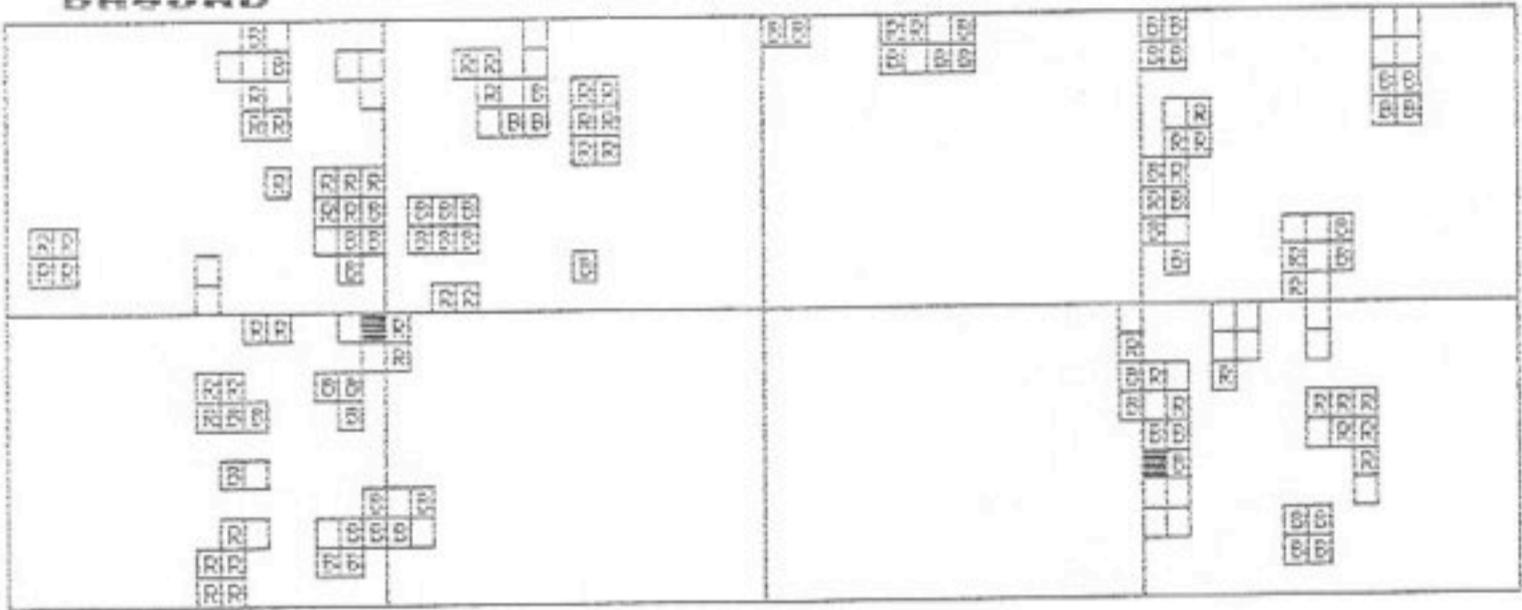
FR  ED

# CONSTRUCTION CRAZE

## NEW YORK



## BAGDAD



## L. L. L. L.

