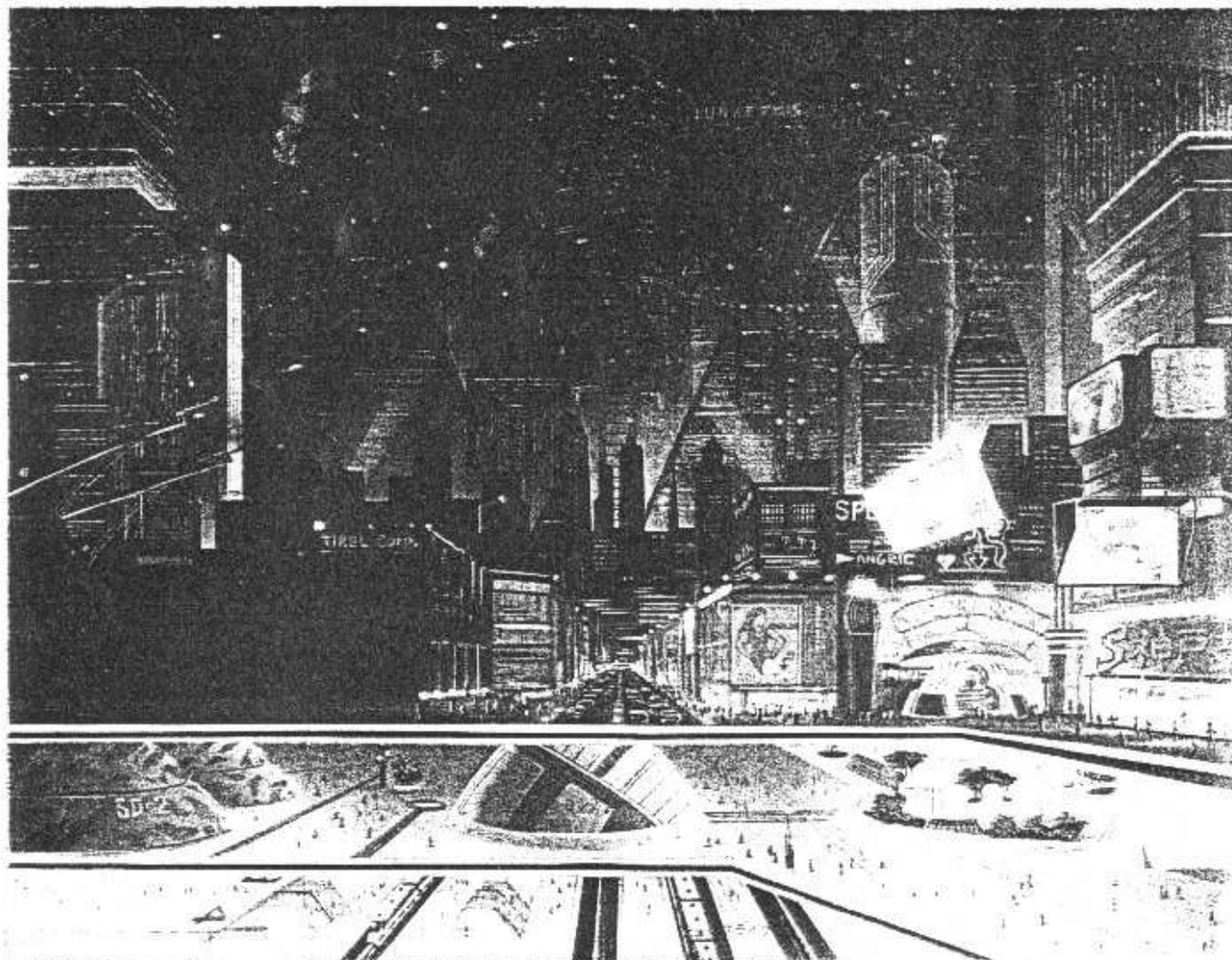


# POWER MSX # 7



**POWER MSX N°7 juillet/août 1995**

Prix de vente : 25,00 FF

SCHLOUPT CHRISTOPHE 8, RUE DES CAPUCINES

57530 COURCELLES/NIED FRANCE

Téléphone : 87-64-52-60 Le week-end

# SOMMAIRE

EDITORIAL.....	02
NEWS.....	03 à 04
LES JEUX.....	05 à 07
DAZIBOA.....	08 à 09
LE MSX AU BRESIL.....	10 à 12
UTILITAIRES.....	13 à 14
UN QUATRIEME MEMBRE ACTIF CHEZ POWER MSX.....	14
SONDAGE.....	15 à 16
TRUCS ET ASTUCES.....	17
LE JUPITER.....	18
LES DEMOS.....	19 à 20
POWER MSX : LA BOUTIQUE.....	21 à 22
ANNONCES.....	23
GREETINGS.....	23
POWER MSX # 8.....	23
SOLUTION DE SOLID SNAIL.....	25 à 29

## EDITORIAL

SALUT À TOUS !

C'EST LE COEUR LOURD QUE JE PRENDS LA PLUME POUR ÉCRIRE CET ÉDITORIAL... EN EFFET LE NOMBRE DE RÉABONNEMENT À POWER MSX A ÉTÉ VRAIMENT TRÈS FAIBLE : 5 PERSONNES SUR 15 !!

PLUS NOUS AVANÇONS DANS LE TEMPS ET MOINS IL Y A D'ABONNÉS. PAR CONTRE LE NOMBRES DE PHOTOCOPIES NE CESSE D'AUGMENTER ALORS JE VOUS INVITE TOUS À LIRE LA RUBRIQUE DAZIBOA DANS LAQUELLE NEXUS NOUS A CONCOCTÉ UN PETIT ARTICLE SUR LES COPIES DU FANZINE.

JE VOUS SOUHAITE UNE BONNE LECTURE EN ESPÉRANT VOUS SATISFAIRE...



SNATCHER

# Les NEWS

## NEWS FROM HOLLANDE...

**MGF MUSIC COLLECTION # 3:** Voilà le troisième volet de cette compilation de musiques pour MSX Audio et MSX Music. Pas moins d'une cinquantaine de musiques décomposées en 2 parties : TECHNO et musiques Diverses. Les graphiques et les musiques sont très bien faits !! MGF 1995 - 1\*720 K - MSX2 - STEREO.

**THE SHRINES OF ENIGMA:** Un King's Valley 3 ça vous dit ? Si oui, achetez de toute urgence ce jeu aux graphismes splendides et aux musiques FM impeccables. MGF 1995 - 1\*720K - MSX2 - FM.

**AKIN:** Nous savons qu'il est sorti mais nous ne l'avons pas encore reçu. Alors rendez-vous dans le numéro 8 pour un test. PARALLAX 1995 - 2\*720K - MSX2 - FM.

### - PREVIEW -

**ACTUAL REALITY:** Le nouveau jeu de Compjoetania sera un jeu de rôle dans le genre de SD-SNATCHER. Il est prévu de pouvoir y jouer à deux. Les musiques seront compatibles MSX Audio, MSX music et Moonsound. Il est possible que ce jeu ne marche pas sur Graphic 9000 !!

**DECEPTOR:** Noud Gilissen est sur le point de terminé un nouveau jeu d'action pour 2 joueurs. D'après Sunrise, les graphiques seraient très beaux et les animations très fluides.

**RISC:** Compjoetania travaille sur un convertisseur de screen. Il sera possible de transformer du screen 5 à 12 dans tous les sens. Il projette également le développement sur Graphic 9000.

**SONIC:** Henrik Gilvad et Moonsoft travail sur une version de Sonic pour Graphic 9000. Le jeu sera certainement prêt pour Zandvoort 95. Les graphiques et les musiques pour Moonsound seraient remis au goût du jour. Vivement sa sortie car sa diffusion est attendu avec impatience.

Le groupe Triple-M bien connu pour ses réalisations musicales, travail sur un C-Quenser MIDI qui sera beaucoup plus performant que celui du groupe Fac ou Fcs. Pour le moment le titre de ce logiciel n'a pas été arrêté.

L'exposition à **Zandvoort** est fixée pour **le samedi 23 Septembre 1995**. N'hésitez pas à poser congé pour vous y rendre...

## NEWS FROM ITALIE...

**X-TOOLS UTILITIES V. 7.00** : Tous les deux mois, une nouvelle disquette !! Encore des utilitaires à la pelle. FREESOFT 1995 - 1\*720K - MSX2.

**X-TOOLS UTILITIES \*DOS2 & HD V. 1.00 et 2.00** : Pas moins de 2 disquettes d'utilitaires pour Dos 2 et disque dur. Certains programmes sont très intéressants !! FREESOFT 1995 - 2\*720K - MSX2, 2+ et T.R avec DOS2 et HD.

**XAK 2 Version Italienne** : Voilà le troisième jeu en version Italienne réalisé par l'excellent groupe Beccaceivetta. BECCACEIVETTA 1995 - 5\*720K - FM - MSX2.

**TETRIS 2 Promotion** : Une nouvelle version de Tetris est sur le point d'être terminée. Nous avons reçu en avant première une démo jouable. Cette nouvelle version n'a rien à envier à la précédente car elle est pour MSX2+ avec de superbes graphismes et de belles musiques en stéréo. Une version pour Graphic 9000 et Moonound est également prévue. RAM 1995 - 1\*720K - STEREO -MSX2+ avec 256k.

**GAME POWER # 5** : 2, 3 démos jouables, des petits jeux sympa et astuces de jeux. On retrouve là, l'ambiance des Disks Stations de Compile. HUNTIX SOFTWARE 1995 - 1\*720K - STEREO - MSX2.

**SCROLL TEXT DISK UTILITY** : Explications et exemples pour faire des scrollings en screen 8. Dommage que ce soit en Italien car ce logiciel est très intéressant pour les personnes qui ne programment pas. MIRISOFT 1995 - 1\*720K - STEREO - MSX2.

**En vrac** : VDP YM-9938 TO VGA 6.50, DISCO RIVISTA 3, OLYMPUS 2 V. 2.50 et FS A1GT ROM pour PC.

## NEWS FROM FRANCE...

**CD-ROM COLLECTION # 1 à 3** : Encore une compilation d'images entrelacées en SCREEN 8. Rien à redire sur la qualité. La présentation est soignée et les images sont une plus belle que l'autre. S. TROY 1995 - 3\*720K - MSX2.

**THE SD-SNATCHER'S DEMO** : Une nouvelle démo de NEXUS, avec au programme de superbes digits des personnages de jeu et musiques stéréo des plus grands artistes sur MSX, et pour conclure une présentation et en enchaînement irréprochable. Pour ceux qui sont intéressés par cette démo, n'hésitez pas à nous contacter. NEXUS LDT 1995 - 1\*720K - STEREO - MSX2+.

## Informations diverses...

Nous avons appris l'existence d'une revue MSX Anglaise. Nous attendons la réponse à notre courrier. Le groupe NOP vient de sortir une nouvelle démo : REAL MOTION. Un test est prévu dans le numéro 8. La première commande de Moonound ( 5 au total ) nous a été livrée le mois dernier. La prochaine commande est prévue fin août. Alors réservez vite..

*SNATCHER*

# LES JEUX

## - DUCKTALES -

**EMPHASYS 1994 - 1\*720K - MSX2 - STEREO**

Ducktales est un jeu qui ressemble beaucoup à The Witch's Revenge ou, pour ceux qui ne connaissent pas celui-ci, à Rune Master. On joue donc à une variante du jeu de l'oie ou, en lançant le dé, on avance sur des cases et sur certaines d'entre elles se trouvent soit, des ennemies qu'il faut combattre, des trésors, ou encore des magasins dans lesquels on peut améliorer son équipement.

Le scénario de Ducktales est directement tiré de Walt Disney. Le héros que vous dirigez n'est autre que Picsou qui s'est fait dérober sa fortune. Par qui ...???.... Par les Rapetoux !! Ca ne vous rappelle rien ??

Le but est de retrouver la fortune de Picsou qui deviendra la vôtre " ludiquement parlant, malheureusement " et de faire passer l'envie de recommencer aux vilains agresseurs...

Techniquement, il n'y a rien à redire. Les musiques sont excellentes, la maniabilité est bonne et graphiquement c'est superbe !!! Bien sûr, le type de ce jeu, il y en a des masses sur notre standard; C'est comme les shoot'm up, mais certains se détachent du lot. C'est le cas pour Ducktales.

Emphasys, en 1993 avait déjà réalisé 3 Square, un superbe jeu de réflexion. 1994 marque la continuité de ce groupe dans la conception de jeux et, Ducktales confirme la qualité de leur travail. Bravo et longue vie à ce groupe !!

**GRAPHISME :** 19/20 J'ai rarement vu aussi beau !

**MUSIQUE :** 17/20 Excellente.

**JOUABILITE :** 17/20 Parfaite.

**DUREE DE VIE :** 16/20 Un système de mots de passe vous permet de reprendre là où vous vous étiez arrêté " les parties sont longues !!

**INTERET GENERAL :** 18/20 Si vous aimez le principe du jeu et qu'il vous en faut un, c'est Ducktales qu'il vous faut !!

## - TROXX -

**ANMA 1993 - 1\*720K - MSX2 - FM**

Un virus décime des populations entières de pauvres tortues innocentes et il faut que cela s'arrête !!!

Vous vous portez volontaire ( quel héroïsme !!! ) Pour aller coller 2 claques au vilain méchant-qu'aime-pas-les-tortues... Jusque là, pas de quoi s'affoler. On s'attend même à un jeu de type Pumpkin ou il va falloir chercher des objets qui nous ouvriront des passages et nous permettrons d'atteindre des Big Boss à dégommer...

Mais ce n'est pas ce qui vous attend. " Mais quoi donc alors ? " S'exclame la foule que vous êtes, ô illustres lecteurs !...

Et bien tout simplement à une espèce de course folle à travers 48 planètes où l'on doit récupérer des bonus de force. Et pendant que vous bourrez au maximum en atomisant au passage le record mondial du 100 mètres, vous devez éviter des plaques violettes qui stoppent net votre élan si vous les touchez, des plaques rouges clignotantes mortelles, des mines et des oiseaux.

Bien sûr, des bonus sont à votre portée ( augmentation de temps, du nombre de saut, puissance, résistance...) mais encore faut il pouvoir les attraper !!

Outre une réalisation technique irréprochable et un scénario sympa, Troxx vous propose quelques plus très intéressants. Vous pouvez par exemple choisir une musique parmi 10 autres qui vous accompagnera le temps de votre course. De même Troxx dispose d'un système de sauvegarde très pratique. A la fin de chacune de vos courses, un mot de passe apparaît et pour reprendre là où vous vous étiez arrêté, il vous suffit de taper directement votre passe lors du choix des planètes ( très rapide comme système mais attention, c'est en mode QWERTY !! ).

Anna signe là sa meilleure réalisation depuis que ce groupe s'est lancé dans la conception de jeux. Troxx est un jeu fun qui fuse à 200 à l'heure. Exceptionnel !!!

**GRAPHISMES** : 16/20 A la fois très colorés et très fins. Du superbe boulot !

**MUSIQUES** : 17/20 Impeccable. Les musiques FM soutiennent bien le rythme dingue de ce jeu.

**JOUABILITE** : 19/20 Aucun ralentissement, aucun clignotement, maniabilité parfaite. Superbe.

**DIFFICULTE** : 16/20 Elle évolue avec votre avance dans le jeu. Nouveaux monstres et nouveaux pièges à chaque nouvelle série de planètes.

**DUREE DE VIE** : 15/20 Un soft qui vous tiendra bien en haleine et que vous aurez du mal à lâcher une fois que vous l'aurez commencé !! Je l'ai terminé avant d'en faire un test !!!

**INTERET GENERAL** : 18/20 CARTON !!!

## **- SEXY PUZZLE -**

**MIRISOFT 1994 - 1\*720K - MSX2+ - FM**

Sexy puzzle est un jeu de réflexion qui reprend le système du jeu de Taquin. On peut choisir parmi 5 images de charme, celle que l'on veut refaire. En général, les images sont de bonne qualité quoiqu'un peu sombre pour certaines - ce qui gâche un peu le plaisir car l'on ne distingue pas bien les coins des fragments d'images !

Pour accompagner votre réflexion vous pouvez choisir une musique FM parmi celles qui vous sont proposées. Certaines sont carrément à éviter car elles vous tapent sur le système assez rapidement !

Sexy Puzzle ne déclenchera pas d'émeute, néanmoins, il est agréable à jouer et il vous fera passer un bon petit moment. Et son prix est très attractif alors n'hésitez pas à vous le procurer !

**GRAPHISME :** 14/20 De bonnes digits 2+ et de jolies nanas...

**MUSIQUES :** 11/20. Certaines sont à éviter comme la peste.

**JOUABILITE :** 14/20. L'action n'est certes pas au rendez-vous mais Sexy puzzle est agréable à jouer.

**INTERET :** 12/20 Vu son prix, Sexi Puzzle ne ravira pas que les amateurs du genre !

## **- I LOVE YOU 2 -**

**MIRISOFT 1995 - 2\*720K - MSX2+ - FM**

On prend les mêmes et on recommence ! Ce jeu est le successeur de Sexi Puzzle. On retrouve la même qualité de jeu mais aussi les mêmes musiques, ce qui n'est pas une bonne chose ! Quoi qu'il en soit, ça tient sur 2 disks, vous avez plus de choix et c'est un bon petit jeu. Alors...

Pour les notes, reportez-vous au test précédent.

## **- GUNCANNON -**

**WENDY MAGAZINE 1992 - 3\*720K - MSX2 - FM**

Lorsque j'ai eu ce logiciel et que j'ai vu que Wendy Magazine en était l'auteur, je me suis mis à rêver à un nouveau Pinksox avec ses petits jeux amusants qui débouchent, en guise de fin, sur des images superbes de douces nymphettes délicatement dévêtues... Mais GUNCANNON n'est pas un Pinksox et les petits jeux ont disparu.

Cependant, il n'y a pas à s'affoler car ils cèdent leur place à un jeu "d'aventure" tenant sur 3 disks ! On ne peut guère parler d'aventure car il n'y ni monstre à tuer ni objet à chercher. Le seul point commun qui existe entre ce soft et un jeu d'aventure à proprement parler c'est que vous allez devoir sauver des jeunes filles qu'une force maléfique rend esclaves.

Pour ce faire, vous allez devoir discuter avec un grand nombre d'individus et, au travers de vos discussions, faire apparaître de nouveaux choix dans le menu de vos commandes qui vous permettront d'avancer dans le jeu. Tout est en Japonais mais vous ne serez jamais bloqué car à force de valider des choix, de nouveaux apparaissent.

L'action est des plus lassantes et des plus répétitives, néanmoins, les rencontres que vous ferez, vous empêcheront de vous endormir devant votre écran car certaines jeunes filles se montreront très coquines, et certaines scènes sont carrément très harda !!

Bien sûr, la qualité des graphismes et des musiques est toujours la même. Seule l'imagination des auteurs a évolué. A y regarder de plus près, certains fantasmes se sont extériorisés !!!

L'ensemble est assez sympa mais si vous ne voulez que les images, et bien allez faire un tour du côté de la boutique. J'ai appris qu'il y avait des Pinksox Hard Show...

**GRAPHISMES :** 15/20 Une foule d'images superbes en screen 7 qui ravira les amateurs de mangas...

**MUSIQUES :** 17/20 Les musiques sont très réussies et elles accompagnent à merveille les différentes situations. Au sujet de ces dernières, vous avez accès à un music mode sur le disk C. Génial !

**JOUABILITE :** 05/20 On choisit un menu, on valide et on recommence. Fatigant à la longue mais heureusement que les jeunes femmes sont là !!!

**INTERET :** 08/20 Rien d'exceptionnel. Mais jetez-y un oeil (et même les 2 !), pour le plaisir...

**NEXUS**

# DAZIBOBA

Revoilà donc cette fameuse rubrique qui est la vôtre ! N'hésitez pas envoyer toutes vos remarques, questions ou suggestions. Elles y trouveront leur place et, dans la mesure du possible, une réponse.

Comme vous le constatez, un sondage vous est proposé dans ce numéro. N'hésitez pas à y répondre au plus vite pour que je puisse en faire l'analyse. J'espère vous communiquer le résultat dans le numéro 8, car nous avons absolument besoin de vos impressions, de vos commentaires pour pouvoir coller le mieux possible à votre attente et ainsi, améliorer la qualité de votre magazine.

D'avance merci !

Sondage à renvoyer à l'adresse suivante :

**NEXUS Ltd.  
C/O DUFOUR Félix  
2, rue des acacias  
68560 HIRSINGUE**

Et maintenant rentrons dans le vif du sujet. Merci aux personnes qui nous ont contactés pour nous manifester leur soutien et encouragements. Ca fait plaisir !

Pascal WILHELM désire avoir quelques informations sur les registres supplémentaires du VDP9958 (MSX2+) et leur usage par rapport au VDP9938 (MSX2).

Et bien Pascal, votre souhait sera exaucé car dans le n°8 vous pourrez découvrir un premier article à ce sujet. Patience...

Vincent FORTE désire avoir des éclaircissements au sujet des extensions des fichiers MSX et savoir à quoi ils renvoient. Je crois que cela en intéressera plus d'un, mais comme pour l'article des registres, il faudra attendre jusqu'au prochain numéro ! Je suis désolé mais les examens de fin d'année ne m'ont pas oublié...

Je terminerais cette rubrique par une petite remise au point.

Lorsque nous avons décidé, NOLDAS, SNATCHER et moi de faire un fanzine sur et pour le MSX nous nous attendions bien à ce que ce dernier soit photocopié. Et c'est ce qui se passe actuellement. Mais nous y étions préparé.

Mais ce qui nous écoeure le plus c'est que des individus se disant défenseurs du MSX agissent de la sorte.

Qu'une ou deux photocopies soient faites pour faire connaître le fanzine, soit, cela nous fait de la publicité et permet à ces lecteurs de se faire une opinion du fanzine. Mais que cela se fasse à tour de bras, je dis NON !

Là dessus je mets un holà ! Parce qu'il ne faut pas se faire d'illusion, le fanzine, il ne se fait pas gratuitement ! Il y a le tonner d'imprimante laser, les imports des logiciels à tester, les frais postaux etc.... Et pour que tous les 2 mois Power MSX puisse paraître, nous avons besoin d'abonnements !

Ce journal est fait pour vous, alors respectez-le. Et si l'abonnement est trop élevé, achetez les numéros un par un dès leur parution ...

La survie d'un fanzine n'est pas compliquée à comprendre. Pour que ce dernier puisse s'inscrire dans une continuité, il lui faut des abonnés. Et plus d'abonnés il y aura, plus épais ou moins chère sera le fanzine.

Et puis les gars, le jour où nous serons dans la merde au point de ne plus pouvoir sortir un numéro, qu'est-ce que vous allez photocopier ???

Maintenant, à bon entendeur salut !

Je donne rendez-vous aux abonnés dans 2 mois.

Et si par hasard vous souhaitez que Power MSX soit moins épais et édité sur MSX, faites-le nous savoir...



**NEXUS**



Ces derniers mois ont fait l'objet d'une frénésie toute particulière autour d'un futur ordinateur que tous les Fanzines se sont empressés d'appeler : MSX 3. Je peux démentir formellement cette appellation ! Etant en liaison quasi-permanente avec le concepteur de cette machine du futur : Henrik GILVAD. En accord avec celui ci, j'ai décidé de faire un petit article de mise au point concernant cette machine, afin que les derniers utilisateurs valides et actifs ne mettent pas vainement toute leur énergie dans des hypothèses toutes plus farfelues les unes que les autres ! N'oublions pas que les fausses rumeurs ont sûrement elles aussi une part non négligeable dans la mort annoncée de notre standard favori, les consoles n'étant pas les seules responsables. Nous ne sommes plus au temps de l'inquisition ! Arrêtez de brûler des chimères sur le bûcher de vos espoirs non assouvis ! La stupidité et l'occultisme non jamais apporté lucidité et intelligence, alors à bon entendeur salut ! Après ces quelques mots, voici maintenant les diverses réponses que Henrik m'a données.

### **JUPITER sera t-il le nom commercial de cette machine ?**

"J'ai entendu le nom de JUPITER pour la première fois à Zandvoort 1994. Je pense simplement que c'est le nom du projet mais ce doit être le nom que Peter veut lui donner pour la commercialisation. Je pense ce serait un peu stupide car il y a eu par le passé un ordinateur qui s'appelait <JUPITER ACE> alors les utilisateurs risquent de faire la confusion..."

**NOTA:** Peter BURKHARD est la personne qui a financé les projets GrafX9000, MoonSound, et qui finance actuellement l'ATA-IDE, JUPITER, et un MAPPER en cartouche avec barrettes SIMM de 1 à 4 Mo donc 4 barrettes de 1 Mo.

**Note personnelle:** le JUPITER ACE était une machine qui ressemblait au ZX81 de SINCLAIR à la différence près qu'il était blanc ! De plus le langage de programmation était le FORTH (donc pas de BASIC ! De toute façon de nos jours le BASIC tient du gadget !).

### **- Petite explication de l'histoire du projet -**

Au début cela devait être une extension prévue pour être connectée à un Turbo R mais maintenant on peut affirmer que ca sera un ordinateur à part entière. La machine sera mono carte et sera équipée de SLOT au standard MSX pour recevoir les cartes SCSI, ATA-IDE, GrafX9000, MoonSound. N'hésitez plus un seul instant ! Rendez-vous à Zandvoort et commandez-vous une carte ! Ou faites appel à POWER MSX.

### **- Que va t-il y avoir sur la carte de l'ordinateur JUPITER ? -**

En premier lieu il y aura le C.P.U : un Z380 de chez ZILOG (le constructeur du Z80 !). Ce micro processeur a un bus de données 16 bits externe et 32 bits interne !!! Il se décline en deux versions qui sont 20 et 40 Mhz. Une seule est réellement disponible a ce jour.

La version 40 Mhz serait la plus intéressante mais son prix risque d'être élevé et pour éviter de reproduire les mêmes erreurs que dans les P.C., il faudrait avoir recours à des mémoires très rapides qui puissent répondre en 20 ns. Ces mémoires existent mais coûtent environ 4900 FF pour 2 Mega octets !

Qui serait près à acheter une machine à ce prix sachant qu'il faut ajouter au moins 2000 ou 3000 FF pour le reste (carte mère, Z380, etc.) ?

Donc la solution la plus économique serait le Z380 à 20 Mhz ! Mais un autre problème se pose. Même avec un Z380 tournant à 20 Mhz, et en évitant d'utiliser des SRAM de 35 ns (moins cher que les 20 ns, les 35 ns sont à environ 1700 FF le méga octet..) nous sortons de l'objectif que nous nous sommes fixé : **UN BON RAPPORT VITESSE/PRIX.**

Le seul moyen est d'utiliser des modules SIMM en DRAM avec des temps d'accès de 60 ns maximum. Avec l'emploi de 1 wait-state nous arrivons à une vitesse de 13.333 Mo par seconde ce qui est deux fois plus rapide que le R800 à 28 Mhz ! (Le R800 à 28 Mhz est à 6.5 Mo par seconde sans compter les cycles de rafraîchissement).

Si on utilise un Z380 20 Mhz mais que nous le faisons tourner à 18 Mhz, il est alors possible de supprimer le wait-state avec les DRAM 60 ns. Ce qui nous donne une vitesse de 18 Mo par seconde !!!

Actuellement la carte d'évaluation de ZILOG utilise un Z380 20 Mhz qui tourne à 18 Mhz ! Les premiers tests seront effectués avec un GrafX9000 connecté à cette carte d'évaluation.

*A titre de comparaison voici un petit tableau qui résume la situation:*

20 MHz + 70 ns SRAM :	0 waitstate	= 2 states/access	= 20.000 MB/s
20 MHz + 120 ns SRAM :	1 waitstate	= 3 states/access	= 13.333 MB/s
20 MHz + 65 ns SIMM :	1 waitstate	= 3 states/access	= 13.333 MB/s
20 MHz + 115 ns SIMM :	2 waitstates	= 4 states/access	= 10.000 MB/s
40 MHz + 30 ns SRAM :	0 waitstate	= 2 states/access	= 40.000 MB/s
40 MHz + 55 ns SRAM :	1 waitstate	= 3 states/access	= 26.667 MB/s
40 MHz + 80 ns SRAM :	2 waitstates	= 4 states/access	= 20.000 MB/s
40 MHz + 50 ns SIMM :	2 waitstates	= 4 states/access	= 20.000 MB/s
40 MHz + 75 ns SIMM :	3 waitstates	= 5 states/access	= 16.000 MB/s
40 MHz + 100 ns SIMM :	4 waitstates	= 6 states/access	= 13.333 MB/s

Ces chiffres correspondent à des mémoires de 16 bits en accord avec les informations de ZILOG concernant les waitstates, mais ne prend pas en compte l'émulation de la structure du MSX.

Deux waitstates n'affecteront pas la vitesse d'exécution des instructions de 1 octet. Certaines instructions sur 2 octets seront ralenties s'il y a des waitstates. Les accès mémoire seront bien entendu ralentis par les waitstates (du style LD (HL),#77 ou LDIR etc.).

La vitesse de 40 Mo par seconde ne sera possible que par l'utilisation de SRAM de 20 à 30 ns (ou de EDRAM) la grande question est :

" Est-ce que cette vitesse supplémentaire est indispensable par rapport au coût des composants ?"

Le Z380 à 40 MHz peut exécuter au maximum 20 MIPS (pas toutes les instructions).  
Le Z380 à 20 MHz peut exécuter au maximum 10 MIPS (pas toutes les instructions).  
Si la vitesse des mémoires est 2 fois plus rapide que cela, les instructions à 2 cycles seront exécutées à cette vitesse, sinon elles seront plus lentes.

### **- Liste prix à titre d'exemples -**

Les prix sont exprimés en couronnes Danoises (DKK soit 1 DKK = 0.95 FF)  
4 banks of 4x 256kx4bit gives 4x512kB = 2MB cost : DKK 4960 for 2MB 20ns  
4 banks of 2x 128kx8bit gives 4x256kB = 1MB cost : DKK 1752 for 1MB 35ns

### **- Autres agréments sur la carte -**

Il y aura un lecteur de disquette de 1.44 Mo ainsi que le contrôleur qui va avec. Il sera en mesure de lire et écrire des disquettes au format 1.44 Mo ainsi que les 720 Ko. Le clavier sera celui des P.C. car il est "bon marché" (moins de 100 FF à 150 FF). Le clavier ne sera pas fourni avec JUPITER et ce, pour plusieurs raisons. La première est que vous pourrez choisir entre un clavier bon marché et un clavier de luxe (étanche, touches douces etc.). La seconde est qu'en France nous utilisons des claviers AZERTY, alors qu'en Allemagne, Danemark, Hollande, ou Japon, c'est du QWERTY, et en Belgique ils ont le choix entre les deux types de claviers !

Des interrupteurs de configuration seront à votre disposition pour sélectionner le type de clavier connectez. JUPITER chargera le bon jeu de caractère automatiquement à la mise sous tension !

Il y aura un système hardware qui aura pour rôle de convertir les données sérielles du clavier P.C. en données matricielles utilisées par les claviers MSX. De plus pour les programmeurs (comme moi) qui accèdent au clavier directement par les ports I/O, qu'ils se rassurent, la compatibilité sera 100%.

Cette conversion clavier P.C. vers MSX devrait être au pire aussi rapide que sur un MSX 2 classique (Z80 à 3.5 Mhz).

Il y aura aussi une émulation des ports du PSG (port joysticks et souris) donc compatibilité 100% encore une fois. Il reste quelques problèmes à résoudre à ce niveau mais cela devrait être réalisable.

### **- Le boîtier du JUPITER -**

Le boîtier sera celui des P.C. parce que bon marché ! Mais il n'y a pas d'information sur la forme de celui-ci : Desk ou Tower (Bureau ou Tour).

### **- Conclusion -**

La taille mémoire selon les options choisies sera comprise entre 10 et 16 Mo ! (Selon qu'on utilisera de la SRAM et de la DRAM ou uniquement de la DRAM). En effet la mémoire sera la partie la plus cher de JUPITER ! Mais c'est elle qui conditionne la vitesse réelle d'exploitation du Z380.

Voilà j'espère avoir répondu à toutes les questions et avoir tué toutes les rumeurs qui circulaient dans les coulisses du MSX.

**BENOIT Martial**



# Utilitaire

## - XDBG -

Editeur: Leonid BARAZ

Machine: MSX 1 ou 2 avec MSX-DOS et V9938.

L'ouverture récente d'Internet au MSX a largement contribué à rapprocher les MSXiens du monde entier : Europe, Japon, mais aussi la Russie, ce qui nous permet de vous présenter aujourd'hui quelques productions de l'Est qui n'ont rien à envier aux autres, loin de la !

XDBG est un débogueur (d'où son nom: eXtended DebuGger). Un débogueur est un programme servant à localiser les bugs d'un programme en cours de création, à suivre son exécution, et souvent à trafiquer des fichiers, visualiser les variables systèmes, essayer de courts morceaux d'assembleur, etc... De bons débogueurs existaient déjà pour MSX (MON80, Wade, etc...), Mais étaient en général très lents, car utilisant les routines CP/M pour l'affichage, et de plus excessivement peu conviviaux. Seul le programme SHEM est spécifique MSX, mais il ne permet malheureusement pas de suivre facilement l'exécution du code.

XDBG regroupe les avantages cumulés de tous ces programmes sans les défauts, et bien plus encore. Bref, autant le dire tout de suite, c'est une merveille, LE debugger pour MSX que tout programmeur sérieux DOIT posséder. Si en plus on sait que cette perle est en freeware, on n'a plus qu'à louer le nom de Leonid BARAZ (l'auteur). Et vive la Sainte-Russie !

Mais je m'emporte, redevenons plus technique: XDBG est d'abord d'une simplicité d'utilisation déconcertante. Son affichage est composé de 3 fenêtres: Registres, Liste et Dump.

\* La fenêtre Registres contient les valeurs de tous les registres du Z80. Pour modifier un registre, rien de plus simple: placez-vous sur sa valeur en utilisant le curseur, et remplacez-la par la nouvelle.

\* La fenêtre Liste contient le code désassemblé du programme à examiner. Pour modifier une instruction assembleur, il suffit, comme pour les registres, de ré-écrire la nouvelle instruction sur l'ancienne. Si vous voulez changer une valeur hexa, idem ! Tout fonctionne quasiment de cette façon avec XDBG !

\* La fenêtre Dump contient un Dump (une vue) de la mémoire en ASCII et en HEXA. Ici aussi, tout est modifiable de la façon décrite ci-dessus.

L'utilisation de breakpoints est aussi très conviviale: ils sont indiqués à gauche dans la fenêtre Liste. Pour en placer un, il suffit de se mettre au bon endroit et d'appuyer sur espace. Un vrai jeu d'enfant !

Ajoutez à tout cela que XDBG charge automatiquement la table des symboles de vos programmes pour un listing hyper-clair, contient une calculatrice hexadécimale, permet l'utilisation de check-bytes interrompant le déroulement du programme à débbugger en cas d'événement particulier, ceci en plus de toutes les fonctions classiques des autres debuggers (fichiers, copies en mémoire, etc...), et vous aurez un aperçu de la puissance de ce soft.

Les seuls défauts que j'ai pu relever jusqu'à présent sont que le programme ne reconnaît pas les instructions R800 et qu'il ne peut pas lire les secteurs physiques d'une disquette en mémoire.

Pour ce dernier point, il vaut mieux garder SHEM en complément. Sinon, vous pouvez jeter tous vos anciens débbuggers, XDBG les surpasse en tout point (à part peut être le debugger de COMPASS que je n'ai pas encore pu examiner).

## NOLDAS

---

*Un quatrième membre vient rejoindre notre équipe. En voilà tous les détails...*

**Nom et prénom :** SCHLOUPT Pascal

**Pseudo :** PACHA

**Age :** 20 ans

**Rôle:** Rédacteur et solution de jeu.

**Jeux préférés:** YS'3, SD-SNATCHER, THE WITCH'S REVENGE et 3 SQUARE.

**Démos préférées :** UNKNOWN REALITY et METAL LIMIT.

**Machine possédée :** PHILIPS 8250 transformée en 2+, 1Mo.

**Périphériques :** FM-PAC et SCC

**Passions :** Se prendre la tête sur les softs MSX, le sport et faire la fête !

**Etudes :** Terminale en génie électrotechnique.

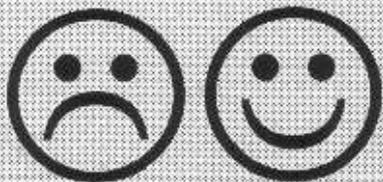
### **PACHA, EPINGLE PAR NEXUS, SNATCHER ET NOLDAS :**

PACHA, c'est le gars qui s'occupe de la partie "soluce" de Power MSX. En bref, il joue. D'ailleurs il ne fait que ça, le veinard !!! Jouer, jouer et encore jouer sur son MSX tant torturé !

Ah quel bol !! En toute franchise, nous l'envions un max ! D'autant plus, qu'il fait son job dans un calme inébranlable où, rien ne semble vraiment le toucher alors que ses yeux palpitent devant l'écran coloré de son MSX2+...

Dans la vie, comme dans l'univers MSX, Pacha est très cool. Mais, ce comportement cache une activité qui s'exprime dès que l'on effleure le mot ou le terme catalyseur... Parlez-lui de 3Square et prenez une branlée car il joue comme un Dieu ou d'un Whisky Coca et,... et désolé pour le mal aux cheveux du lendemain, car à une partie jouée vient logiquement s'associer l'arrosage d'une victoire !!!

En résumé, si vous êtes bloqué quelque part dans les méandres d'un jeu, c'est lui qu'il faut joindre. Il vous accueillera les bras ouverts...et 2 verres à la main ! N'hésitez pas !!! Il est très cool ce gars, mais rentrez à pied !



# Sondage

Nous allons enfin savoir si POWER MSX vous plaît !!! Nous espérons que vous serez nombreux à nous répondre car c'est grâce à ce sondage que nous pourrions améliorer la qualité de votre fanzine adorée. Vous pouvez nous envoyer vos réponses jusqu'au 15 août.

1) Quel âge avez-vous ? .....

2) Depuis quand êtes-vous sur MSX ?

1983 - 1986 / 1987 - 1990 / 1991 - 1995.

3) Quels ordinateurs possédez-vous et de quelle marque s'agit-il ?

.....

.....

.....

.....

4) Quels accessoires possédez-vous ?

Music-Module	<input type="checkbox"/>	Table Traçante	<input type="checkbox"/>	Fm-Pak	<input type="checkbox"/>
Souris	<input type="checkbox"/>	SCC	<input type="checkbox"/>	Track Ball	<input type="checkbox"/>
Disque Dur	<input type="checkbox"/>	Tablette Graphique	<input type="checkbox"/>	Cd-Rom	<input type="checkbox"/>
Joystick	<input type="checkbox"/>	Lecteur Externe	<input type="checkbox"/>	Imprimante	<input type="checkbox"/>
Crayon Optique	<input type="checkbox"/>	Scanner	<input type="checkbox"/>	Modem	<input type="checkbox"/>
Digitaliseur Externe	<input type="checkbox"/>	Clavier Musicale	<input type="checkbox"/>	Dos 2	<input type="checkbox"/>
Unité de synthèse	<input type="checkbox"/>	Extension mémoire	<input type="checkbox"/>	Slot Expander	<input type="checkbox"/>
RS 232	<input type="checkbox"/>	Moonound	<input type="checkbox"/>	Graphic 9000	<input type="checkbox"/>
SCC 2	<input type="checkbox"/>	Interface SCSI	<input type="checkbox"/>	Bras Robot	<input type="checkbox"/>
Lecteur K7	<input type="checkbox"/>	Moniteur Couleur	<input type="checkbox"/>	Monochrome	<input type="checkbox"/>

Autres :

.....

.....

5) Quelle somme dépensez-vous chaque mois pour votre ordinateur ?

De 0 à 250 F - 250 à 500 F - 500 à 1000 F - 1000 F et +.

6) Que faites-vous avec votre MSX ?

.....  
.....  
.....  
.....

**Maintenant place au magazine...**

7) Comment trouvez-vous la présentation du magazine ?

.....  
.....  
.....

8) Les tests de jeux et démos vous semblent-ils :

- Trop sévères
- A leur juste valeur
- Honteusement complaisant

9) La partie News est-elle assez développée ?

.....  
.....  
.....

10) Quelles rubriques voudriez-vous voir naître ?

.....  
.....  
.....

11) Quelles rubriques voudriez-vous voir disparaître ?

.....  
.....  
.....

12) Maintenant dites-nous tous ce que vous pensez sur POWER MSX: Posez-nous vos questions; Faites-nous part de vos remarques....

.....  
.....  
.....  
.....

# TRUCS ET ASTUCES

## TROXX : Suite et fin des codes de ce superbe jeu !!

<u>Numéro</u>	<u>Nom planète</u>	<u>Password</u>	<u>Cercle N°</u>
26	REWORD	FKTFMRO51UP3	3
27	MOOREY	GKUNH3BPIAYF	3
28	SCREET	HKVJCZELNE3B	3
29	XENDRO	IKSNIQKG5VLU	3
30	QWANDA	JKTNJQLG0ROQ	3
31	DRETYO	KKQJOYAKVBZA	3
32	DADA	LKRJPYBKUJQI	3
33	ROUSEQU	MKOVUAW4XJPU	3
34	CISKA	NKPVVAX4WLMW	3
35	BLASIRS	OKMBCQECJTXS	3
36	FRANTIC	PKNBDQV5YDGC	3
37	DINOSRJR	ALKFYIKOLTQX	3
38	ANDY	BLLFZIL40DBH	3
39	KINDO	CLJA5RRDESTS	3
40	CINOS	DLIA4RQDHQQQ	3
41	ZAMNIA	ELHMOVZHXUAHE	3
42	DRAKNA	FLGMUYHWVBHF	3
43	DRAIL	GLFA1QMDCQVY	3
44	GRENWE	HLUQKA3TTAEI	3
45	FLOWERA	ILTUBIS5ARS3	3
46	WRITMA	JLSUAI54AQS2	3
47	BLINTE	KLRSFC1QNCDK	3
48	BERZ	LLQSEC0QMCCI	3
49	TORTOISE	-----	4

Vous pouvez également essayer les codes suivants : IMMORTAL, GREEDY, SWITCH.

### - BET YOUR LIFE -

Codes pour accéder aux différents levels :

Level 2: HIGH DEFINITION

Level 3: GIGA AMUSEMENT

Level 4: VIRTUAL REALITY

**PACHA**

# LE MSX AU BRÉSIL

Voilà 6 mois que nous correspondons avec un club MSX au Brésil. Dans cet article nous vous dévoilons toutes les adresses...

Première adresse :           **COBRA SOFTWARE**  
**R. Chady Murady, 81**  
**SAO PAULO - SP**  
**05351-050**  
**BRESIL**

Cobra Software avec qui nous sommes en contact est l'un des plus grands clubs au Brésil. Tout d'abord, il édite un superbe magazine "MSX VIPER" qui comporte 60 pages pour le numéro 2. La présentation est irréprochable et les articles ne manquent pas. Apparemment, ils sont en contact avec le Japon, l'Espagne, l'Italie, la Hollande, la Suisse et la Belgique ce qui leur permet de parler de tout ce qui se fait. Dans un deuxième temps, il réalise de nombreuses démos comme PRETTY DOLL'S, HOT WAY, FASTWAY, MSX BRIGADE... Et pour finir, il importe de nombreux logiciels du Japon et de toute l'Europe.

Deuxième adresse :           **CVS Eletrônica Ltda**  
**V. Paulista 2001, 12º andar sala 1223**  
**SaoPaulo - SP**  
**01311-931**  
**BRESIL**

ACVS s'occupe de tout ce qui concerne l'aspect technique du MSX. Ils sont les auteurs de la Fm-Pac Brésilienne, de l'extension 2+ en cartouche, d'un kit DOS2 + Extension 1 Mo.... Actuellement, il travaille sur un slot expander et un nouvel ordinateur MSX.

Troisième adresse :           **SAMPA INFORMATICA**  
**Rua, Luiz Goes, 1466 sala 2 e 3. Vila Marina**  
**Sao Paulo - Capital - SP**  
**04043-150**  
**BRESIL**

Sampa Informatica est un magasin spécialisé en MSX à Sao-Paulo. On peut y trouver des machines neuves, de nombreux jeux, des livres et une multitude de périphériques.

Pour finir, il existe encore un grand nombre de magasin MSX mais il serait trop long d'en faire la liste. Par contre, nous avons eu la joie de recevoir une revue Brésilienne qui partage son magazine entre le MSX, le Pc et l'Amiga(le). Il s'appelle CPU INFORMATICA. Voici l'adresse: **CPU INFORMATICA. Caixa Postal 11750. Rio de Janeiro - RJ. CEP 22022-970. BRESIL**

**SNATCHER**

# LES DEMOS

## - THE NEW ERA -

**UMF 1993 / 2\*720K / MSX2 / Music Module.**

Alors que je cherchais le premier jeu d'UMF - OK Fred ! - dans ma boîte de disks consacrée à ce groupe, je tombe par hasard sur The New Era, Soudain, le doute m'envahit... Avais-je oublié de vous présenter cette démo ???

Avec l'espoir d'obtenir une réponse négative à cette horrible question, je me mis à relire les tests que j'avais effectués dans les 5 derniers numéros de Power... Et grand fut mon effroi lorsque je remarquais que je ne vous en avais jamais parlé !!

Honte à moi !!! Je suis impardonnable !!! Et dans le souci de me préserver de vos foudres voici le test de cette démo...

The New Era est une production d'UMF, ça vous l'avez déjà compris ! Ce que vous ne savez pas c'est qu'elle est consacrée au Domaine Public ( merci UMF ! ) et ce n'est pas de la merde !!! Je m'explique:

Ces 2 disks contiennent 4 musiques dédiées au Music Module. A première vue, 4 morceaux sur 2 disks, ça fait pas lourd. Et bien si !!! Car il s'agit de sublimes digitalisations qui à dose excessive, il faut bien l'avouer, risquent de vous rendre sourd-dingue. Il vous faudra attendre 1 minute 15 pour que la musique soit chargée ( profitez en pour vous rendre aux toilettes ) mais après vous obtiendrez 3 minutes 30 de plaisir total !!!

Une petite précision de taille en guise de conclusion : Cette démo vous permettra d'atteindre le nirvana, à condition de disposer de 512 Ko de Ram...

Faites gonfler votre machine dans les plus brefs délais...

## - SOEPFISKJE -

**MCFN 1994 / 1\*720K / MSX2 / STEREO.**

Soepfiskje est une démo musicale pour FM PAC de Music Module. Graphiquement, un bon scroll et une animation représentant une canne à pêche qui attrape le nom de la démo et sert de page de présentation. Après c'est la débâcle car le music player nous est présenté sur un fond représentant une vache dans un pré. Ridicule !. Mais ça a le mérite d'être original !!!

Passons à la musique : Et quelle musique !!! Pas moins de 30 morceaux pour vos processeurs musicaux adorés ! La qualité d'écoute est excellente et les musiques superbes !

Par ailleurs on a la joie de retrouver une reprise de King's Valley 2, le thème de Micro Cabin en version House - génial -, le générique de Mac Gyver ( si, si ! ) est une reprise d'Anything de Culture Beat !!

Pour conclure, une démo musicale de plus qui ne se démarque pas vraiment des autres mais qui trouvera une petite place dans votre ludothèque car les musiques sont excellentes !!

### - MUSIC MADNESS -

#### **MSX AVENGER 1993 - 1\*720K - MSX2 - STEREO**

Cette disquette est un "music disk" qui ne contient pas moins de - tenez-vous bien - 48 musiques !!!! 43 sont de Twinsoft et 5 d'Airborne. On y retrouve les meilleurs hits dance de 1993 ( All that she wants, More and More, Because the night...). Les musiques sont très bien faites, très rythmées (tendance House pour la plupart) mais le replayer qui vous permet de les charger n'est guère réussi. Les graphismes sont assez ternes et manquent cruellement de couleurs.

Quoi qu'il en soit, avec 48 morceaux, cette disquette est une mine d'or si vous avez besoin de musique pour agrémenter vos réalisations ! Mais n'oubliez pas de demander une autorisation !!!

### - MGF MUSIC COLLECTION # 1 -

#### **MGF 1994 - 1\*720K - MSX2 - FM**

Ce music disk comporte 19 musiques parmi lesquelles vous trouverez les musiques de Retaliator. Les musiques sont relativement bonnes et le replayer très réussi

Un bon petit disk mais que vous ne garderez peut-être pas longtemps si vous lisez la suite !

### - MGF MUSIC COLLECTION # 2 -

#### **MGF 1994 - 1\*720K - MSX2 - STEREO**

Ce coup-ci, les musiques de jeux ont disparu pour céder leur place à des morceaux très techno. Au total 39 musiques n'attendent que vous ! Et quelles musiques ! Si vous décidez de faire une rave en toute illégalité, ce n'est pas la peine de dépenser votre argent en CD, achetez cette démo, branchez votre MSX sur un ampli et en avant pour 3 jours de transe garanti !

Les musiques sont géniales et le son très pur ! Le Music Module nous en donne plein les csgourdes et quel pied ! Un music disk à commander d'urgence !!!

### - MGF MUSIC COLLECTION # 3 -

#### **MGF 1995 - 1\*720K - MSX2 - STEREO**

MGF fait très fort cette année avec ses music disk car cette fois ci nous n'avons pas droit à 19 ou à 39 musiques mais à 53 !!! C'est très très classe, les musiques sont très techno, les replayers sont agréables et l'on a droit à quelques scrolls très sympa. Les gars d'MGF nous offrent là une super-méga compil de leurs meilleures musiques par le biais d'une réalisation irréprochable.

Mais ils ne s'arrêtent pas là car si vous possédez un MSX2 avec 256Ko de Ram vous avez droit à un Sample de - accrochez-vous - 32 minutes !! INCROYABLE !

L'ensemble cogne très fort et les amateurs de techno adoreront... Les autres aussi, j'en suis sûr !

**NEXUS**

# POWER MSX, LA BOUQUETTE

## - 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 V1.3	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
RETTALIATOR	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
ZEEFLAG	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	45 F
DA GIF / IN GIF	UTILITAIRE	MSX2+ et T.R	2*720K	65 F
EGBERT 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
ARMA MORTEL	ARCADE	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	65 F
FREESOFT MUSIC DISK # 1	MUSIC	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	30 F
PINK SOX HARD SHOW # 1	SEXY DEMO	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	25 F
PINK SOX HARD SHOW # 2	SEXY DEMO	MSX2, 2+ et T.R	1*720K	25 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	DEMO	MSX2, 2+ et T.R	2*720K	35 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	DEMO	MSX2+ et T.R	2*720K	35 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
DISQUETTES DD VERBATIM	45 F la boîte de 10

### - POWER MSX -

POWER MSX # 1 à 6 sont encore disponible au prix de 25 F le numéro pour la France et 33 F pour l'étranger..

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

**SNATCHER**

# ANNONCES

Vds SONY HB 700F en très bon état : 800 F et Music Module avec 256 Ko de samples : 500 F.

**M. LOGGHE Eric**  
5, avenue du Mesnil  
95470 FOSSES  
Tél : 34 - 72 - 55 - 40

Vds Moniteur Couleur Philips : 500 F frais de ports compris et Philips 8235 avec lecteur DF et extension mémoire 1 Mo : 1200 F frais de ports compris.

**M. SCHLOUPT Pascal**  
14, place du Béarn  
57530 COURCELLES SUR NIED  
Tél : 87 - 64 - 52 - 21

Cherche cartouche Metal Gear 2 à prix intéressant.

**M. WILHELM Pascal**  
30, rue du Pavé des Gardes  
92370 CHAVILLE  
Tél : 47 - 50 - 79 - 31

Vds Music-Module complet : 400 F, Fm-Pak : 300 F, Yamaha CX5M2 : 400 F, MSX1 Sony Hb 501 F tout neuf : 400 F, Clavier Yamaha YK-20 : 400 F, Philips 8235 DF 1 Mo et 2+ : 1500 FF, Philips 8235 DF : 800 F, nombreuses revues et cartouches.

**M. SCHLOUPT Christophe**  
8, rue des capucines  
57530 COURCELLES SUR NIED  
Tél : 87 - 64 - 52 - 60

Vds Fm-Pak : 150 F, I Love You : 25 F, Construction Craze : 50 F, Eggbert V 2.0 : 50 F, Logi Ball : 50 F, 3-Square : 50 F, Troxx : 50 F, Not Again : 40 F, Vampire Killer sans boîte : 50 F et magazines originaux à 5 F le disk : Disk Digits, Mega MSX News, Quasar et Futur Disk.

**M. HALLIER Frédéric**  
Doumely-Begny  
08220 CHAUMONT PORCIEN  
Tél : 24 - 72 - 24 - 96

Vds Music-Module complet : 400 F, Cartouche Nemesis 2 SCC : 100 F, Pengouin Adventure : 60 F, Vampire Killer : 60 F, Imprimante Canon T-22 A : 500 F à débattre.

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

# GREETINGS

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

# POWER MSX #8

- SOLUTION NINJA KUN -  
- COURS D'ASSEMBLEUR # 3 -  
- PLANETE RTC -

.....SNATCHER



# **SOLID SNAIL**

Vous voici, vous, pauvre gastéropode, au début d'une mission périlleuse. Votre monde est infesté d'insectes, arriverez-vous à les éliminer ? Sachant que votre chef vous envoie au front sans même un canif ! Heureusement, comme il est chef, il connaît les emplacements des armes et il vous aidera à passer quelques obstacles.

Pour communiquer avec votre chef, allez dans F2. C'est également ici que se trouve l'inventaire des armes et des munitions, des objets, du ravitaillement et des cartes.

F1 permet une pause ainsi que la visualisation du niveau d'expérience, d'énergie (augmente de 16 lorsque le maximum d'expérience est atteint) et du Gold.

La touche F3 permettant la sauvegarde, ne vous en privez pas lors de montée ou de descente d'écrans.

Pour les déplacements du héros, regardez la petite démo après le titre, la combinaison curseur Bas + curseur Droit ou Gauche n'est utile qu'à partir du Stage 3 pour monter les marches...

On ne peut prendre les ascenseurs qu'avec la carte appropriée. Des passerelles peuvent être créées. Dans chaque cas, quatre cartes sont à trouver : 1, 2, 3 et Universelle bien que cette dernière ne remplace pas les autres.

Remontez votre niveau d'énergie en mangeant fruits et légumes, du pain ou en buvant une petite limonade ou un bon café. Cette nourriture est disposée un peu partout mais vous avez la possibilité d'en acheter dans les magasins (SUPPLY). Soyez vigilant, ne prenez pas toujours la même nourriture car les prix sont variables et bien différents d'un magasin à l'autre. Par exemple, si on vous propose de la nourriture 10 LIFE (L) pour 50 GOLD (G), 20 L pour 140 G, 30 L pour 230 G et 40 L pour 320 G, le plus intéressant, c'est celle de 10 L à 50 G (ramenez tout à 40 L). A l'opposé, quand il est proposé 10 L à 150 G, 20 L à 240 G, 30 L à 330 G et 40 L à 420 G, le moins cher est le 40 L à 420 G. Vous avez la possibilité d'acheter des munitions, là c'est nettement plus compliqué niveau choix car une balle de fusil est deux fois plus puissante sur certains insectes par rapport à une balle de pistolet. Personnellement, je prends des munitions pour le fusil et ensuite celles pour la mitrailleuse.

Un point important : si vous tuez tous les insectes d'un écran et si vous revenez dans celui-ci, une autre fournée de bestioles vous attendra, si vous les tuez de nouveau, vous serez tranquille ! Pour atteindre le maximum d'énergie (256), vous ne devez pas laisser grand monde derrière vous...

## **STAGE 1**

Prenez le pistolet à droite puis les munitions à gauche, allez dans F2 pour sélectionner cette arme sinon vous aurez un léger problème face aux deux insectes...

Vous remarquerez au passage dans F1 que votre expérience monte mais que le Gold reste à 0 ! Inutile, donc, de vous arrêter chez le premier commerçant-trafiquant. Cependant, n'oubliez pas la



# SOLID SNAIL

carte au dessus du magasin.

L'eau sous terre est inoffensive.

Pour monter dans l'arbre, il faut prendre l'ascenseur et pour cela, il faudra la carte de l'autre coté de l'arbre en passant sous terre. N'oubliez pas de sélectionner la carte dans F2 (sans toucher à l'arme).

Récupérez le porte-monnaie, maintenant, à chaque fois que vous "écraserez" un insecte, vous obtiendrez du Gold.

Arrivé au dernier ascenseur, vous pouvez changer d'écran en allant sur la gauche. Dans ce nouvel écran, prenez un paquet de cigarettes (je n'ai pas trouvé à quoi il sert sauf à gacher votre santé...) et allez au ravitaillement maintenant que vous avez des sous !

Deux écrans plus bas se trouve une carte cachée à utiliser ici même pour créer une passerelle entre les lumières rouges.

Arrivé en bas, il y a un passage dans l'arbre pour passer sur la gauche. Il est recommandé de ne pas descendre à moins de vouloir se retaper le parcourt...

Pour monter dans l'écran où se trouve la grande maison, il faut obligatoirement la carte "passerelle 2" sinon vous n'aurez pas la possibilité de prendre le fusil.

Une fois la limite franchie entre le Stage 1 et le 2, vous ne pouvez plus revenir dans le 1.

## STAGE 2

N'oubliez pas la salière dans le second écran (très important). Rien de bien particulier jusqu'à l'arbre au milieu des écrans : dans la petite niche creusée dans l'arbre derrière le canon se trouvent des munitions (M3) que l'on doit prendre en sautant. Dans l'écran du dessus se trouve l'arme qui permet d'utiliser ces munitions.

Le magasin au sommet est assez cher, préférez-lui celui en bas à gauche. Dans une maison, deux écrans à gauche, vous trouverez de la nourriture au sol et des munitions à droite en sautant. Près du troisième magasin (très cher), dans la niche du troisième arbre, vous découvrirez un thermos (255 L).

Vous allez maintenant combattre le premier monstre : une grenouille équipée d'un lance-missile. Après avoir refait le "plein" de munitions, placez-vous juste devant le petit mur qui tient la plate-forme pour que la grenouille apparaisse (si il n'y a pas de chargement, c'est que vous n'êtes pas exactement au bon endroit). Une fois l'amphibien réduit à l'état de squelette, allez sous terre tout à fait à droite pour que le sol s'ouvre.

## STAGE 3

Vous remarquerez que le niveau d'expérience est passé à 4000.

Pour ouvrir la porte, il faut la carte de levée universelle (car vous avez perdu toutes vos cartes) qui se situe à l'extrême gauche du Stage. Particularité de ces deux écrans : ils sont plongés dans le noir et on ne voit pas où on met les pieds (ou plutôt LE pied).



# **SOLID SNAIL**

Après avoir passé la porte, prenez garde au pont qui est sectionné. Cela permet de descendre mais récupérez quand même les munitions à droite (dans l'écran suivant) avant de faire le grand saut. Il est conseillé de prendre le toboggan (insectes résistants). Ensuite, un nouveau plongeon, n'oubliez pas les munitions cachées !

Sans difficulté majeure pour atteindre la fin du Stage, vous obtiendrez le lance-grenades en chemin, puissant et bien utile pour supprimer certains insectes mal placés.

## **STAGE 4**

Le magasin en haut n'est accessible que par l'ascenseur avec la carte 2. Ce magasin est moins cher que son homologue sur la plate-forme.

Plus bas, une nouvelle porte à franchir suivie d'un écran dans le noir. A récupérer : un thermos à gauche et la mitrailleuse à droite de cet obscur passage. En dessous de l'écran de la porte se trouvent trois écrans dans lesquels il y a des petites flammes montées sur chenilles qui sont absolument inoffensives ! En bas, dans l'écran de l'ascenseur, récupérez le gilet pare-balles et sélectionnez-le en permanence pour vous protéger.

Attention au pont cassé, et dans ce même écran, ne descendez que si vous avez complété le Stage car il est impossible de remonter.

Pour faire apparaître le monstre qui n'est autre qu'une taupe-dragon (vous comprendrez pourquoi en l'affrontant), vous devez vous placer au bord de la plate-forme qui surplombe la porte. Le niveau maximum d'énergie passera à 7000 une fois la taupe décomposée...

## **STAGE 5**

Dans le second écran, créez une passerelle avec la carte que vous venez de ramasser et allez prendre un thermos. Dans l'écran sous celui de la passerelle, récupérez un briquet dont je n'ai pas découvert l'utilisation.

La partie droite du Stage est assez confuse pour moi : A quoi sert l'ascenseur ? Pourquoi créer une petite passerelle ? Où sont passés les deux ou trois écrans que l'on est en droit d'attendre ?

A gauche, après le second toboggan, le basooka est à saisir en haut de l'écran.

Remarquez bien qu'il n'y a qu'un seul magasin (j'en ai peut-être loupé un), heureusement que la mort de la taupe à rapporter beaucoup d'argent !

## **STAGE 6**

Le dernier stage est tout en hauteur ou presque. Première difficulté : un pont à éliminer, après avoir fait votre rapport au chef, ce dernier vous donnera la solution. Si vous n'avez pas l'objet en question, vous devrez tout recommencer...

Le pont détruit, vous tombez sur un magasin, et deux écrans à



## **SOLID SNAIL**

droite, vous bénéficiez d'une nouvelle arme : le lance-roquettes. Pour passer à l'écran en dessous, il y a un passage vers le milieu sous la plus grande des vis du décor (sauvegarde vivement conseillée avant plongeon).

Descendez, prenez l'ascenseur, en dessous, on peut créer une passerelle avec la carte 1 pour récupérer des roquettes. Juste à gauche se situe un magasin (bon marché) mais n'y entrez pas pour l'instant ! Vous pouvez remarquer en haut et en bas de cet écran trois sorties. Laissez-vous tomber dans la première, c'est encore un écran noir, vous glissez sur un toboggan et atterrissez devant une carte, allez à gauche ou à droite : même résultat, à nouveau un toboggan pour revenir à l'écran du magasin. Prenez le second passage, arrivé sur du dur, faites un pas à gauche et sautez pour prendre la dernière arme : une espèce de bombe insecticide qui lance des boules de feu mais il faut des allumettes comme munitions ! Maintenant, vous pouvez entrer dans le magasin et acheter ces allumettes (elles n'y étaient pas avant). Pour sortir de ces deux écrans, prenez le troisième passage, et pendant que vous tombez, appuyez sur la touche curseur Gauche qui vous permet de dévier légèrement mais c'est suffisant pour quitter l'écran par la gauche.

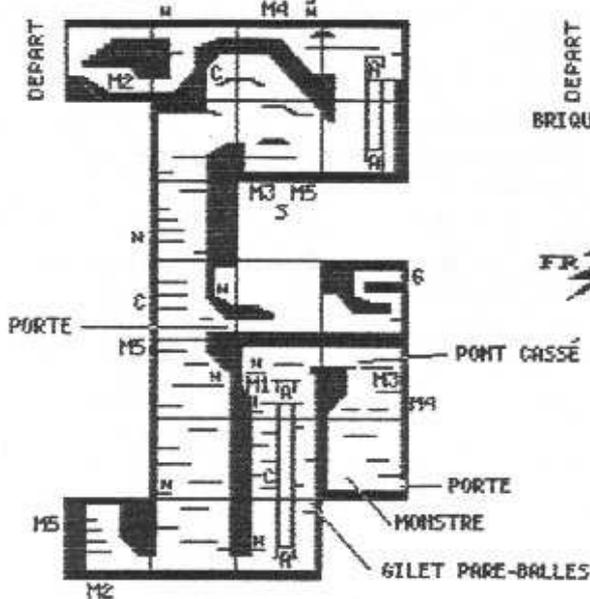
Le reste du parcours est assez difficile (mais sans plus), le plus dangereux, ce sont des pinces immobiles mais résistantes et particulièrement bien placées pour ennuyer le monde... Les bombes sont recommandées.

Avant de descendre pour affronter l'ultime monstre, vous pouvez, par exemple, retourner au magasin au dessus de l'écran noir (il y en a un plus près mais bien plus cher) pour acheter des allumettes et un thermos qui sont bons-marché. Pour faire apparaître le chef des monstres, une plante carnivore géante, placez-vous sur l'unique plate-forme. Quant à sa destruction, ce n'est pas là où vous croyez que cela peut être... Et étant donné que j'ai cherché, vous chercherez également ? Deux indices (tout de même) : vos oreilles peuvent vous aider et pour anéantir cette immonde créature, vous aurez besoin d'une bonne soixantaine de boules de feu.

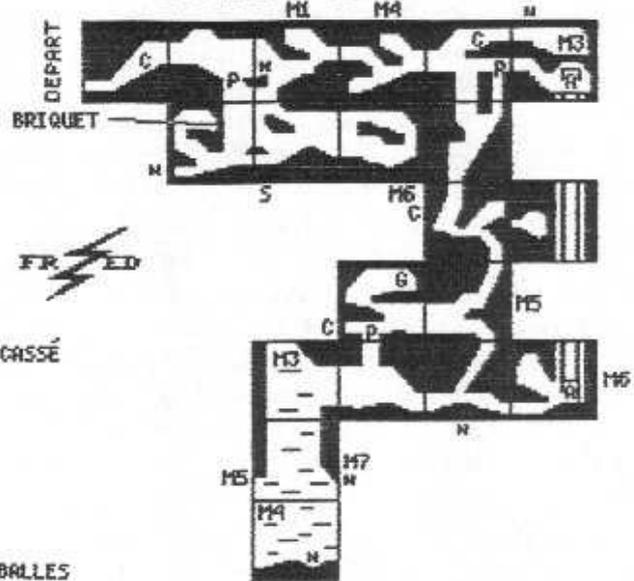
La Démo de la fin suggère qu'il y aurait une suite, à bientôt peut-être dans "Le Solide Colimaçon 2"...

# SOLID SNAIL

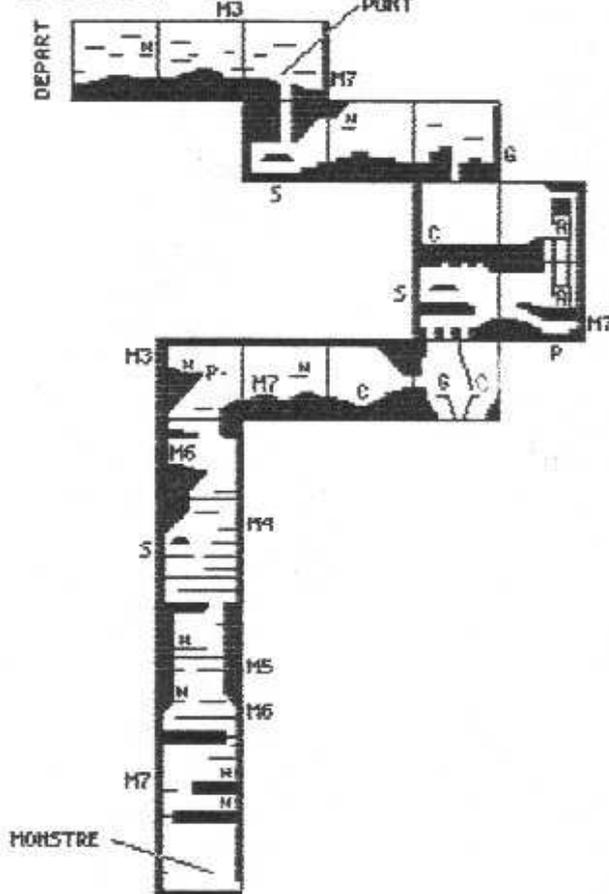
STAGE 4



STAGE 5



STAGE 6



## LEGENDE :

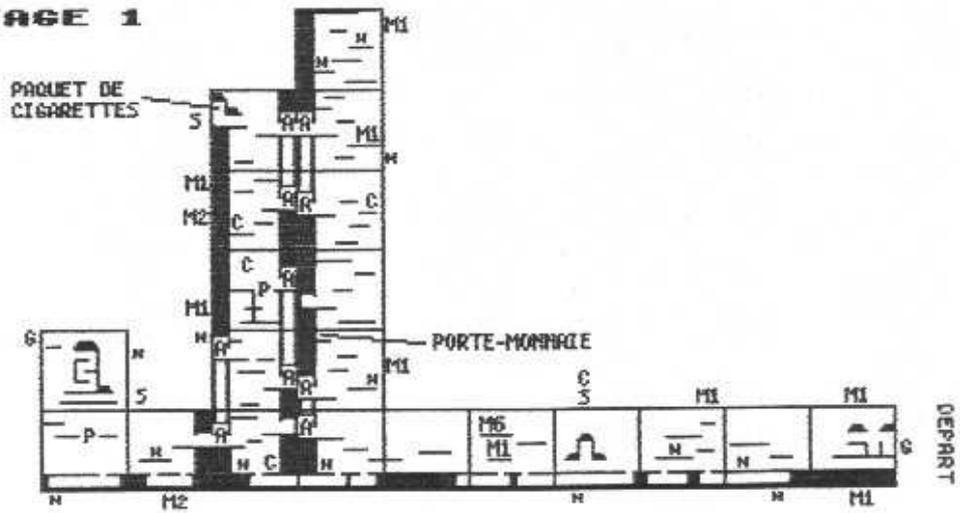
- A : Ascenseur.
- C : Carte
- G : Arme.
- N : Nourriture ou Boisson.
- P : Passerelle.
- S : Magasin.
- M1 : Munitions Pistolet.
- M2 : Munitions Fusil.
- M3 : Munitions Bombes.
- M4 : Munitions Grenades.
- M5 : Munitions Mitraillette.
- M6 : Munitions Basooka.
- M7 : Munitions Roquettes.

 : un écran.

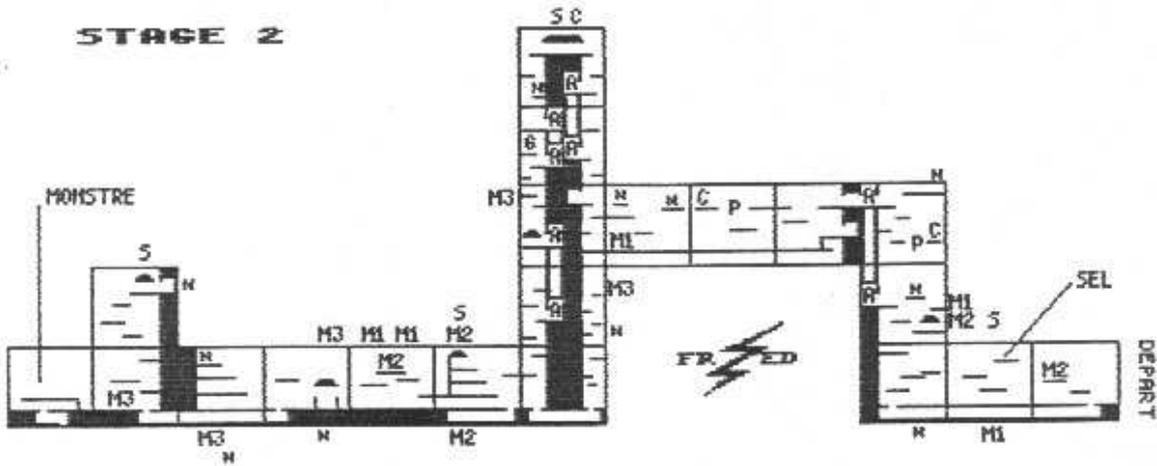
 : toit des maisons.

# SOLID SNAIL

STAGE 1



STAGE 2



STAGE 3

