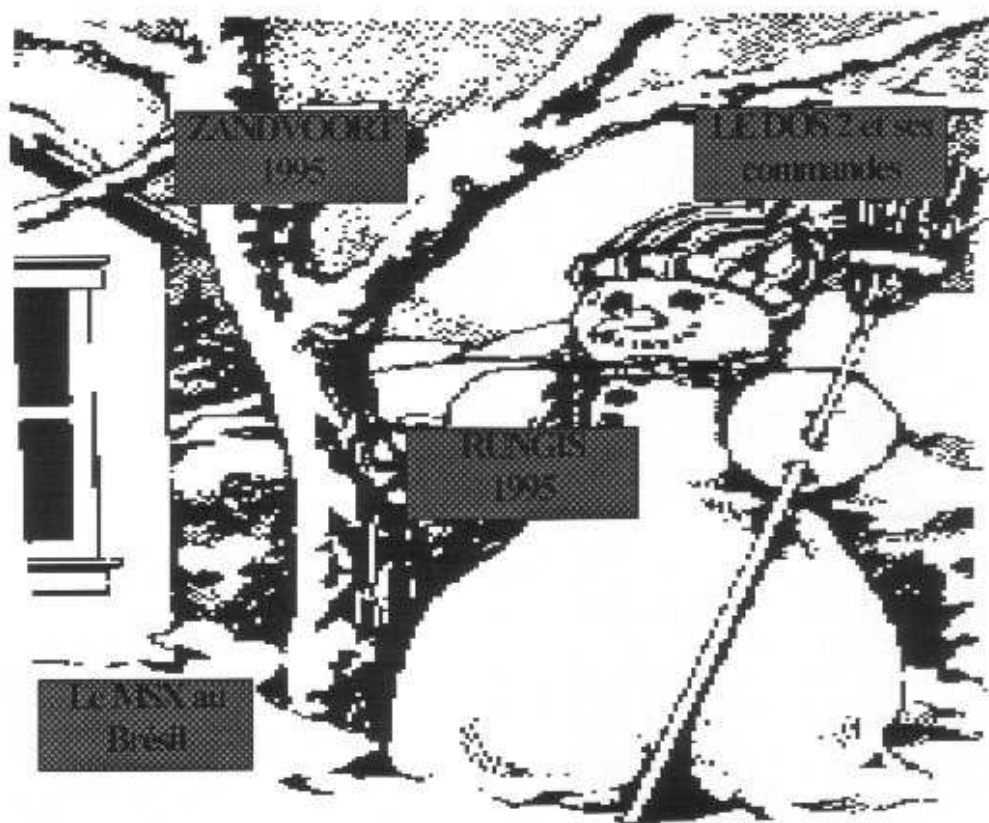


POWER MSX # 9



ZANDVOORT
1995

LE DUN 2 et ses
commandes

FRUGES
1995

Le MSX au
Brest

Snatcher



Sommaire

Power MSX # 9

Editorial	02
Les News	03 à 04
Le DOS 2 : article 1	05 à 09
Le MSX au Brésil	10 à 11
Les jeux	12 à 15
Les démos	16 à 17
Les expositions MSX	18 à 21
Solution Rastan Saga	22 à 26
Les utilitaires	27
Annonces...	28
La boutique MSX	29



POWER MSX # 9 novembre-décembre 95

Prix de vente : 25 FF

Collaboration Sunrise Swiss, Stichting Sunrise, SD-Mexes, Club Hnostar, Huntix Software, Fred, Cobra Software, Gnosys, Abyss, Jipé, Mds, Msx Fun Club, Hervé Gérardin, Cap-Msx, Pacha, Knoff Laurent

Rédaction : Snatcher, Noldas, Nexus

Maquette : Snatcher

Images : Jipé et Snatcher

Impression : Snatcher

Direction, administration, et publication :

POWER MSX

8, rue des Capucines

57530 Courcelles sur Nied - France

87 - 64 - 52 - 60 le Week-end

EDITORIAL

Salut à tous !

Le MSX nous revient en grande forme, après 3 expositions : Zandvoort, Rungis et Courcelles sur Nied. Grâce à ces réunions, de nombreux MSXiens ont pu y découvrir le graphic 9000 et le MoonSound; ils ont pu voir le fonctionnement d'un disque dur sur MSX; acheter différents logiciels...

Pour ceux qui n'ont pu se rendre à ces expositions sachez que vous avez la possibilité de passer par nous si vous recherchez quelque chose de bien particulier...

Bon passons au magazine... Comme vous l'avez constaté dans le numéro 8, Power MSX est maintenant doté d'images d'écran. Si vous voulez féliciter quelqu'un il faut s'adresser à JIPE (pour ceux qui le connaissent...)

Dans ce numéro 9, vous retrouverez vos rubriques habituelles ainsi qu'un article sur le DOS 2 et ses commandes, les résumés des expositions MSX...

Bonne lecture et rendez-vous dans 2 mois !!!

« Snatcher



»

Les NEWS

NEWS FROM ITALIE...

Je viens de découvrir un nouveau club MSX en Italie. Celui-ci édite une revue entièrement en Italien. Si vous êtes intéressés, écrivez à l'adresse suivante :

MSX ICM
C/O Marco Casali
Via Alghero 15
20128 MILANO
ITALIE

VIDEOGRAPHIC FOR MSX 2+ : Voilà un utilitaire très intéressant. Il se compose de 3 disquettes : La première sert à convertir des images GIF en images MSX. La seconde à convertir des images JPG en images MSX. La troisième à convertir les images MSX en images GIF ou JPG. MIRISOFT 1995 - 3*720K - MSX2+.

ADULTIC TIMES 1 & 2 : Une série d'images érotiques en screen 8. Rien d'extraordinaire... TORTUGA 1955 - 2*720K - MSX2.

DANDAN DEMO : Sympathique démo de Danilo Danesi avec de superbes musiques. DANDAN 1995 - 1*720K - MSX2 - MSX AUDIO.

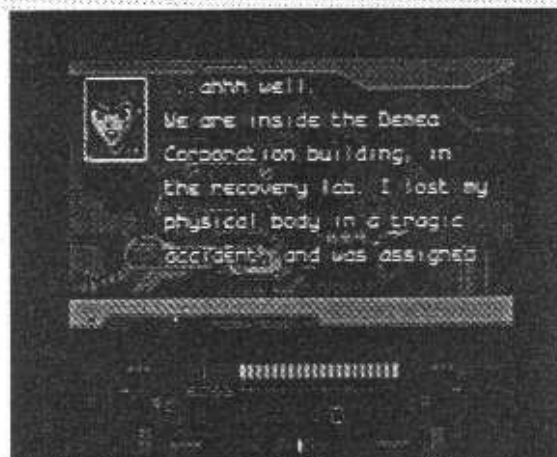
DA JPG : Cette disquette contient un utilitaire qui permet de convertir les images JPG de PC en images MSX screen 12. Le fonctionnement est très simple et le résultat impeccable. MIRISOFT 1995 - 1*720K - MSX2+ & DOS2.

NEWS FROM HOLLANDE...

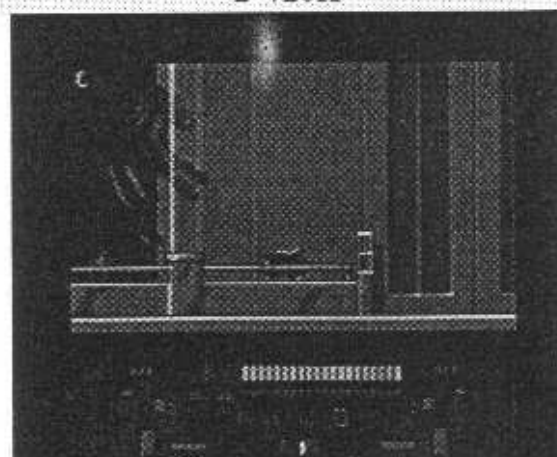
AKIN est belle est bien sortie à Zandvoort... En avant première voilà quelques images de ce futur top...



PARALLAX 1995

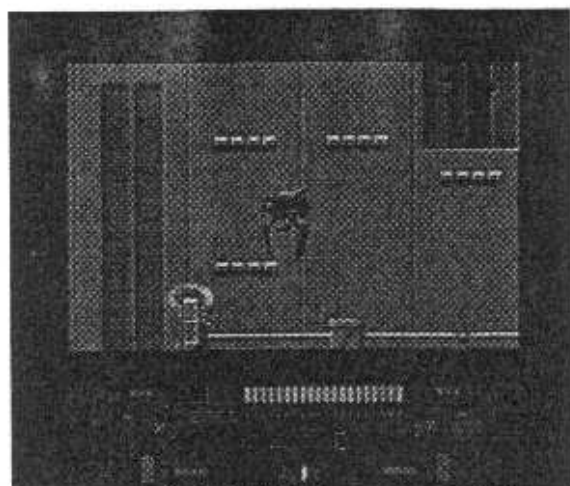


2*720K



SON FM

Si ce jeu vous branche, il vous suffit de nous envoyer un chèque ou un mandat de 125 FF pour le recevoir en original.



AKIN

Une nouvelle version de l'émulateur MSX2 vient de voir le jour. Elle poserait beaucoup moins de problèmes de mémoire que la précédente.

La nouvelle **interface SCSI** du club Gouda permet de piloter un disque dur SCSI d'une capacité importante. Je n'ai pas le chiffre exact mais il doit être supérieur à 350 Mo.

NEWS FROM SUISSE...

La prochaine série de MOONSOUND et GRAPHIC 9000 sera livrée avec un boîtier et certainement les versions finales des différents logiciels qui les accompagnent.

Nous pensons passer une nouvelle commande au mois de décembre. S'il y a des personnes intéressées il faut envoyer un chèque de réservation de 150 FF par cartouche.



NEWS FROM FRANCE...

POWER MSX s'est rendu à l'exposition MSX à Rungis. Nous nous sommes retrouvés à une petite vingtaine. Il n'y avait aucune nouveauté et l'ambiance n'était pas terrible. Je vous invite quand même à lire le résumé de la journée.



Une cinquième personne vient de rejoindre l'équipe de POWER MSX. Il s'agit de Laurent Knoff. Dans le prochain numéro, une description complète de lui...

NEWS FROM ESPAGNE...

Le 29 et 30 septembre 1995 s'est déroulée une exposition MSX à MURCIA. Les clubs MSX GNOSYS et MSX ETERNAL étaient les organisateurs. Les visiteurs ont pu y découvrir :

- * Le Graphic 9000 et le Moonsound.
- * Une FM-PAK Espagnole.
- * Un lecteur HD piloté sur MSX.
- * Les fanzines MSX-SPIRIT.

Et de nombreuses autres choses. Nous espérons pouvoir faire un résumé complet de cette réunion dans le prochain numéro.



LE DOS 2

et ses COMMANDES

" Première partie "

Voilà un descriptif complet de toutes les commandes du DOS 2 avec des explications simples et des exemples pour mieux comprendre...

- ASSIGN -

Format : ASSIGN [D: [D:]]

But : Transforme l'affectation logique des lecteurs, en affectation physique.

Utilisation : Si aucun lecteur n'est spécifié, alors tous les lecteurs assignés précédemment sont annulés.

Si un seul lecteur est spécifié, alors le lecteur physique devient celui qui est spécifié.

Si deux lecteurs sont spécifiés, alors le premier est le lecteur que le MSX-DOS2 utilisera normalement, et le second celui que le MSX-DOS2 utilisera par défaut.

Exemples :

```
ASSIGN
```

Réaffecte à tous les lecteurs leurs désignations originales.

```
ASSIGN A: B:
```

Affecte le lecteur A au lecteur B, ainsi tous les accès au lecteur A ce feront sur le lecteur B.

```
ASSIGN A:  
A:=B:
```

Idem que ASSIGN A: B:

- ATDIR -

Format : ATDIR +:-H [/H] [/P]

But : Change les attributs des répertoires en les rendants visibles ou cachés.

Utilisation : Spécifie les répertoires dont les attributs vont être changés.

Si +H est donnée, alors les répertoires sélectionnés sont marqués "caché", ils ne seront pas affectés par d'autres commandes ou par un DIR, à moins que l'option /H soit donnée.

Si -H est donnée, alors les répertoires sélectionnés sont marqués en "visible" et il n'y aura aucun effet à moins que l'option /H soit donnée.

Quand une erreur à lieu, le nom du répertoire est affiché suivit d'un message, puis la commande continue avec le répertoire suivant. Si beaucoup d'erreurs ont lieu avec l'option /P, alors pressez une touche lorsque le message s'affiche en fin d'écran.

La commande DIR/H peut être utilisée pour indiquer les attributs courants des répertoires cachés.

Exemples :

```
ATDIR +H DIR1
```

Marque le répertoire DIR1 en "caché".

```
ATDIR -H DIR1/H
```

Marque le répertoire DIR1 en "visible".

```
ATDIR +H DIR?
```

Marque tous les répertoires commençant par DIR en "caché" par exemple DIR1, DIR2 et DIR3.

ATTRIB +H \DIR1\DIR2

Marque les répertoires DIR1 et DIR2 en "caché".

- ATTRIB -

Format : ATTRIB +:-R [/H] [/P]

But : Affiche ou change les attributs de fichier sélectionné dans un répertoire en :VISIBLE, CACHE, ECRITURE SEULEMENT et LECTURE SEULEMENT.

Utilisation : Tous les fichiers peuvent être vus même ceux cachés, grâce à la commande /H, ce qui permet de savoir quel fichier est à changer.

Si +H est donnée, alors les fichiers sélectionnés sont marqués en "caché" et ne pourront plus être modifiés par la plupart des commandes ou lus par la commande DIR à moins que l'option /H soit faite avec ces commandes.

Si -H est donnée, alors les fichiers sélectionnés sont marqués en "visible" et il n'y aura aucun effet.

Si +R est donnée, alors les fichiers sélectionnés sont marqués en "lecture seulement".

Si -R est donnée, alors les fichiers sélectionnés sont marqués en "écriture seulement" et ne pourront pas être lus.

Quand une erreur à lieu, le nom du fichier est affiché suivit d'un message d'erreur, puis la commande continue avec les autres fichiers.

Si avec l'option /P beaucoup d'erreurs se produisent, et si l'écran est plein, la commande s'arrête et vous devez appuyer sur une touche pour continuer.

Exemples :

ATTRIB +R FILE1

Le fichier FILE1 est marqué en "lecture seulement", il ne peut pas être modifié ou effacé.

ATTRIB +H B\DIR1*.COM

Tous les fichiers en .COM dans le répertoire DIR1 sont marqués "caché", et ne pourront être vus qu'avec la commande DIR/H.

ATTRIB -R -H \DIR1/H/P

Tous les fichiers du répertoire DIR1 sont marqués en "écriture seulement" et en "visible". Ils seront affichés par page.

ATTRIB +R \DIR1 + \DIR2 + FILE1

Tous les fichiers des répertoires DIR1 et DIR2 plus le fichier FILE1, sont marqués en "lecture seulement".

- BASIC -

Format : BASIC [programme]

But : Permet le transfert vers le mode BASIC.

Utilisation : (programme) est le nom du programme basic sur le disque. Un contrôle est fait lors du passage en mode BASIC. Si un programme BASIC est spécifié il est chargé puis exécuté.

En BASIC, quand la commande _SYSTEM("commande") est utilisée pour retourner au MSX-DOS, l'option "commande" est exécutée. Si aucune mention n'est faite, alors le fichier REBOOT.BAT sera exécuté automatiquement. La commande optionnelle peut être n'importe laquelle utilisée dans ce manuel.

Exemples :

BASIC

Retour vers le BASIC.

BASIC TOTO.BAS

Retour vers le BASIC, puis exécution du programme basic TOTO.BAS.

- BUFFERS -

Format : BUFFERS [numéro]

But : Montre où change le nombre de BUFFERS disque dans le système.

Utilisation : Si le nombre n'est pas indiqué, le nombre de BUFFERS disque utilisé normalement par le système sera affiché, ou alors changé par le nombre spécifié. La mémoire non utilisée est laissée libre pour d'autres utilisations, si le nouveau nombre est plus petit que celui prévu.

Si le nouveau nombre est plus petit que l'initial et qu'il n'y a pas assez de mémoire pour le nombre de BUFFERS, il en crée autant que possible et aucun signe d'erreur n'est donné.

L'augmentation du nombre de BUFFERS disque, peut accélérer certaines applications, en particulier celles vérifiant l'accès sélectif au fichier. En mettre un nombre supérieur à dix n'est pas bon, car cela utilise trop de mémoire.

L'aire mémoire utilisée par les BUFFERS disques est également utilisée pour les outils d'environnement et pour l'ouverture des fichiers. Avoir un nombre trop important de BUFFERS ouverts peut empêcher certaines commandes de fonctionner, en particulier SET, COPY et CONCAT. Si l'une de ces commandes indique "not enough memory" (pas assez de mémoire), il est bon de réduire le nombre de BUFFERS mais pas en dessous de 3.

Le nombre par défaut des BUFFERS du système est de 5, ce qui est suffisant pour la plupart des applications.

Exemples :

BUFFERS
BUFFERS=5

Le nombre de BUFFERS est affiché, dans ce cas 5.

BUFFERS 10

Le nombre de BUFFERS est augmenté au maximum possible de 10.

BUFFERS = 5

Le nombre de BUFFERS est réduit à 5.

- CD ou CHDIR -

Format : CD [D:] [PATH] (chemin) ou
CHDIR [D:] [PATH] (chemin)

But : Indique ou change le répertoire courant.

Utilisation : Si aucun chemin n'est indiqué, le chemin courant du répertoire courant pour le lecteur courant ou spécifié est affiché. C'est le chemin du répertoire à partir du répertoire racine vers le répertoire courant. Si un chemin est indiqué, alors le répertoire courant pour le lecteur par défaut ou indiqué est changé par le répertoire spécifié par le chemin.

Chaque chemin a son propre répertoire courant. Celui-ci reste le répertoire spécifié par la dernière commande CHDIR (ou CD) pour le lecteur (ou le répertoire racine initial) jusqu'à ce qu'un autre CHDIR soit donné ou qu'il ne puisse pas être trouvé sur le disque (disque changé par exemple). Il retourne alors au répertoire racine.

La commande CD est une abréviation de la commande CHDIR, faites pour une meilleure utilisation et une compatibilité avec le MS-DOS.

Notez que la commande PROMPT peut être changée par la commande SET PROMPT ON pour montrer le répertoire courant (voir HELP ENV à outils d'environnement).

Exemples :

```
CHDIR \DIR1
```

Le répertoire courant du lecteur courant est changé en DIR1.

```
CHDIR A:DIR2
```

Le répertoire courant du lecteur A: est changé en DIR2.

```
CD  
E:DIR1
```

Le répertoire courant du lecteur courant est affiché, ici lecteur E: répertoire DIR1.

```
CHDIR A:  
A:DIR2
```

Le répertoire courant pour le lecteur A: est affiché, ici DIR2.

- CHKDSK -

Format : CHKDSK [D:] [/F]

But : Vérifie la totalité des fichiers du disque.

Utilisation : L'intégralité des structures des données du disque dans le lecteur courant ou spécifié est vérifiée ainsi que l'espace du disque perdu. Quand des erreurs sont trouvées une action réparatrice est faite. Si des clusters perdus sont trouvés, un prompt est créé, permettant à l'espace perdu du disque, soit d'être converti en espace disque utilisable, soit en fichier.

Si ce dernier est choisi, les fichiers créés sont de la forme FILE0000.CHK, FILE0001.CHK, etc...

Si l'option /F n'est pas donnée, le CHKDSK n'écrira aucune correction sur le disque mais se comportera comme s'il l'avait fait. Ceci permet au CHKDSK d'être exécuté pour voir ce que cela donnerait si /F était fait.

De l'espace disque peut être perdu (perte de cluster créé) quand des programmes sont interrompus. En particulier les programmes sous CP/M. Il est recommandé d'utiliser CHKDSK de temps en temps sur tous vos disques. Notez que cette commande doit être présente sur votre disque (commande transitoire).

Exemples :

```
CHKDSK
```

Le disque dans le lecteur courant est vérifié. Un compte-rendu de "status" sera affiché. Aucune des erreurs trouvées ne sera écrite sur le disque.

```
CHKDSK B:
```

Vérification du disque se trouvant dans le lecteur B:. Aucune des erreurs trouvées ne sera écrite sur le disque.

```
CHKDSK/F
```

20 lost clusters found in 1 chain
convert lost chains to files (Y/N) ?
(20 clusters perdus sont trouvés dans une chaîne, convertir les chaînes perdues en fichier (O/N) ?

Le disque dans le lecteur courant a été vérifié et de l'espace perdu du disque a été trouvé. /F a été fait, les corrections ont été écrites sur le disque et l'espace perdu, retrouvé.

- CLS -

Format : CLS

But : Efface l'écran.

Utilisation : Efface simplement l'écran et remet le curseur en haut à gauche.

Exemple :

```
CLS
```

Efface l'écran, une autre commande peut être tapée.

- CONCAT -

Format : CONCAT [/H] [/B] [/V] fichiers sources fichier destinataire

But : Concatène (lie ensemble) les fichiers.

Utilisation : Les fichiers sources indiquent les fichiers qui doivent être liés ensemble et /H autorise les fichiers cachés à être joints. Le second paramètre est une spécification de fichiers qui doit être sans ambiguïté et qui est créé avant que ces fichiers sources ne soient lus. Chaque fichier source est alors lu, lié à la fin du précédent puis écrit dans le fichier destinataire. Quand chaque fichier source est lu, son nom est affiché. Si pour une quelconque raison, le fichier ne peut être lu (si le fichier a été créé comme destinataire) son nom est affiché suivi d'un message d'erreur et l'opération CONCAT continue avec le fichier source suivant. Si avec l'option /P beaucoup d'erreurs se produisent ou si beaucoup de fichiers sont à concaténer, lorsque l'écran est plein, une pause est faite, vous devez alors appuyer sur une touche pour continuer. La concaténation est faite normalement avec les fichiers ASCII. Les fichiers sources sont lus jusqu'au dernier caractère de fin de chaque fichier (CTRL-Z) mais ce caractère ne sera inscrit qu'une seule fois sur le fichier destinataire après que tout les datas aient été écrits. Il est aussi possible de mettre /B, pour le fichier destinataire ou pour n'importe lequel des fichiers à spécifier, cela ne fera référence qu'à ces seuls fichiers, /B indique à la commande de ne pas mettre de marque de fin de fichier et de sauvegarder en BINAIRE.

/A peut également être mis pour annuler l'effet de /B.

L'option /V permet la vérification d'écriture durant la commande CONCAT (voir la commande VERIFY) cela permet de s'assurer que les datas sont correctement écrits, mais ralentit beaucoup l'opération. Si CONCAT affiche "not enough memory" (pas assez de mémoire) réduire le nombre de BUFFERS ou retirer quelques outils d'environnement, libérant ainsi de la mémoire.

Exemples :

```
CONCAT *.DOC ALL.PRN
```

Un nouveau fichier ALL.PRN est créé, et tous les fichiers *.DOC (par exemple FILE1.DOC, FILE2.DOC et FILE3.DOC) sont reliés ensemble et écrits dans le nouveau fichier dans l'ordre où ils ont été trouvés sur le disque. Si un fichier appelé ALL.PRN existait déjà il serait alors écrasé.

```
CONCAT /H /P *.DOC ALL.DOC
```

ALL.DOC -- destination file cannot be concatenated (le fichier destinataire ne peut pas être concaténé) Un nouveau fichier appelé ALL.DOC est créé, et tous les fichiers *.DOC sont reliés ensemble et écrits dans le nouveau fichier dans l'ordre qu'ils ont été trouvés sur le disque. Mais le fichier destinataire ALL.DOC existe déjà en fichier source, un message d'erreur est affiché et la concaténation ne peut s'effectuer.

```
CONCAT /B FILE2.DOC + FILE3.DOC +  
FILE1.DOC ALL.DOC
```

Un nouveau fichier ALL.DOC est créé et les fichiers FILE2.DOC, FILE3.DOC et FILE1.DOC sont reliés ensemble dans cet ordre et écrit dans le nouveau fichier. Ils sont reliés ensemble en mode BINAIRE, sans marque de fin de fichier.

La suite dans le prochain numéro...

Snatcher

LE MSX AU BRÉSIL

Nous avons déjà réalisé un dossier sur le MSX au Brésil dans le numéro # 7... Grâce à Cobra Software nous avons reçu de nouvelles adresses que vous trouverez plus bas. Si vous voulez correspondre avec ces clubs, il est préférable d'écrire en Anglais.

MSX CORE CLUB

**Av. Dr. Ciro de Melo Camarinha, 895
Santa Cruz do Rio Pardo - SP
18900-000
BRÉSIL**

Le président du club est WERNER AUGUSTO RODER KAI. Il réalise un nouveau magazine sur disquette pour MSX1 et 2 qui s'appelle MSX MIX.

MSX ON-LINE CLUB

**Av. Alm. Cochrane, 287
Santos - SP
11040-003
BRÉSIL**

Il devrait produire un magazine électronique sur le système vidéo-texte, mais le MSX ON-LINE n'est pas terminé. Actuellement le président ALEXANDRE SOBRINO écrit des articles pour MSX VIPER et correspond avec beaucoup de Brésiliens.

HI TOP MSX CLUB

**R. Emilio Adrielli, 163
Leme - SP
13610-000**

BRESIL

Le responsable est EDSON ANTONIO PIRES DE MORAES. Il édite un bulletin qui se nomme MSX HI TOP CLUB. Ils échangent toutes informations sur les MSX2, 2+, TURBO R et VDP 9990... Ils ont de nombreux contacts à travers le monde.

MSX AFA CLUB

**Av. Toledo Pizza, 393
Porto Alegre - RS
91120-300
BRÉSIL**

TARA MSX CLUB

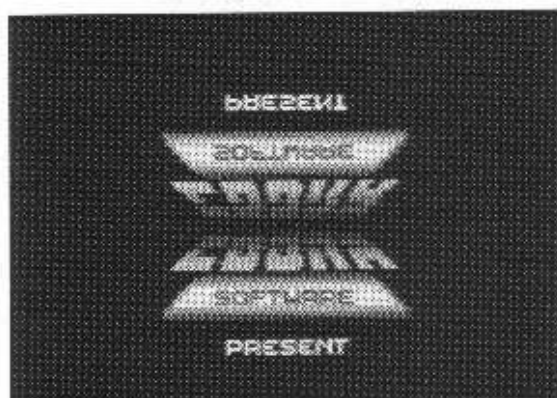
**R. Pinto D'agua, 134
Campo Grande - MS
79103-220
BRÉSIL**

Malheureusement nous n'avons pas d'information sur ces deux clubs.

PHOENIX CLUB

**Caixa Postal 932
Blemenu - SC
89010-971
BRÉSIL**

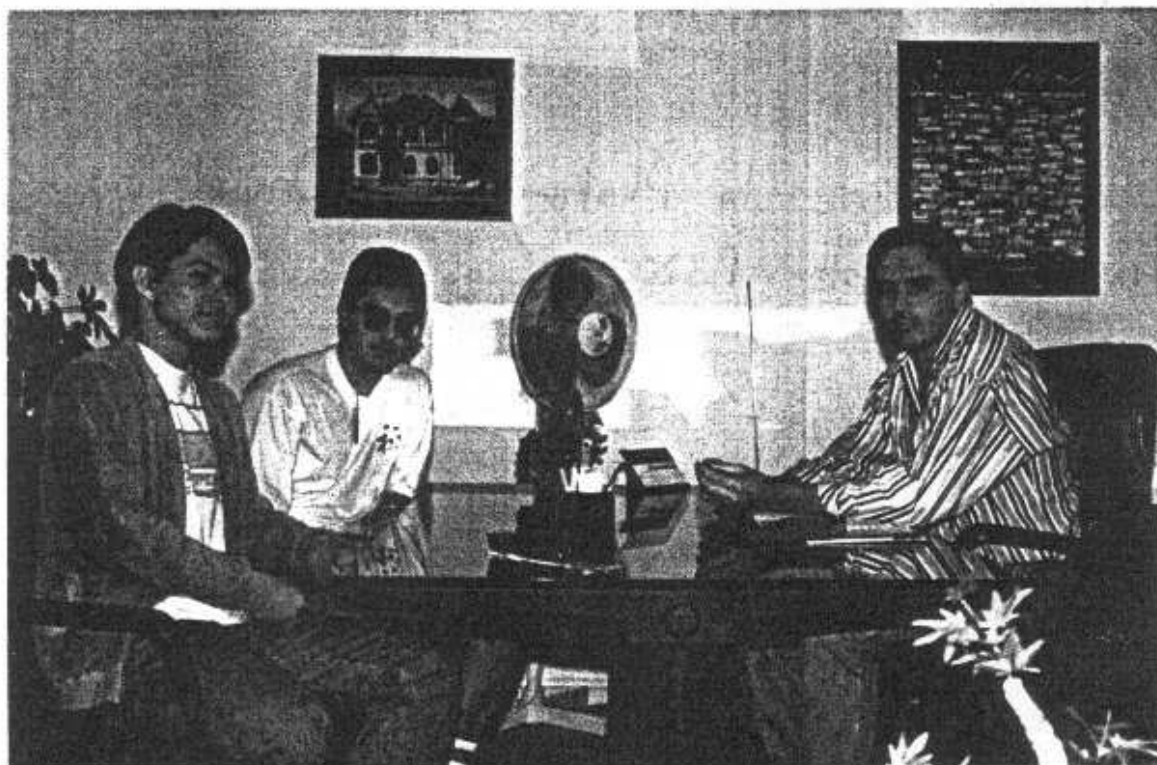
WILSON BUTZKE s'occupe du club et échange des logiciels et des informations MSX.



Pour finir, COBRA SOFTWARE passe le bonjour à tous les utilisateurs de MSX en France.

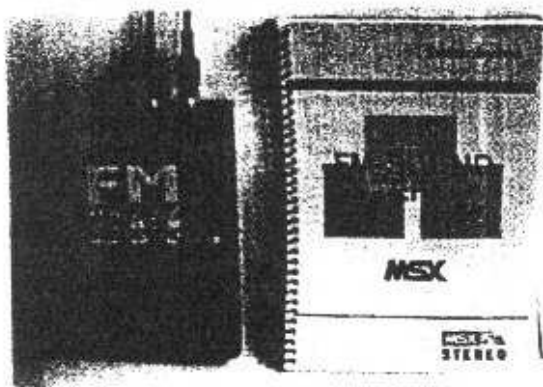
Profil et Snatcher

De gauche à droite, Daniel un utilisateur de MSX, Macelo Kenzo Yamada responsable des softs et du BR-Project et Ademir Carchano propriétaire et manager de ACVS Electronica LTDA.



La nouvelle adresse d'ACVS Informatica LTDA est :

ACVS Eletrônica Ltda
R. Sandoval Ferreira Cabral, 369
Sao Paulo - SP
05135-003
BRESIL



Les JEUX

- MULTIPLEX -

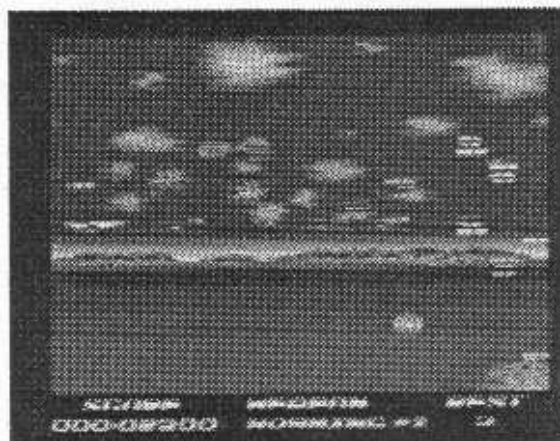
Genre : Shoot'em Up
Editeur : Miwa 1984
Machine : MSX Turbo R
Son : FM+PCM
Support : 1*2DD
Prix : 80 FF environ

Amateurs de baston sidéral, accrochez-vous. Voici un soft qui devrait plus que vous convenir. Ce jeu a été entièrement développé par un Japonais (Y. MIWA) : programmation, graphismes, bruitages et musiques. Ceci constitue un véritable exploit au vu du résultat.



Tout d'abord, les graphismes de fond sont magnifiques : Soit naturels (lacs, cavernes) ou plus techno (bases ennemies, vaisseaux gigantesques), mais toujours très fins et colorés. Le deuxième niveau dans un lac souterrain est superbe : les cavernes et vaisseaux immergés ont une teinte trouble et verdâtre. On s'y croirait ! Rien n'a redire non plus sur l'animation. Une multitude de sprites déferlent sur l'écran à toute blinde sans aucun ralentissement (normal, on est sur Turbo-R). Les images de fond scrollent parfois sur plus de 6 niveaux, et ce sans bavures. Il y a même parfois des scrollings surimposés. Un véritable exploit technique pour un résultat splendide !

Les musiques et bruitages sont variés et de qualité, et collent bien à l'action. Chaque niveau a sa propre musique (j'aime beaucoup celle du niveau 4). Les percussions utilisent apparemment le PCM.

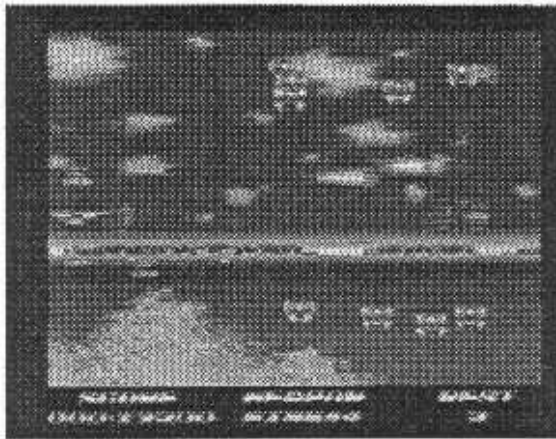


Le jeu en lui-même est original et bien pensé. Il existe 5 armes différentes (Normal, Around, Fire, Refract et Homing). Elles sont toutes plus dévastatrices les unes que les autres, à part, peut-être, le Fire, qui a une cadence de tir un peu faible. Jusqu'à 4 options peuvent accompagner votre vaisseau. Il est possible de les placer autour de vous pour avoir des formations efficaces (en largeur ou en longueur, vers l'avant ou l'arrière). Vous pouvez également sacrifier une de vos options pour détruire tous les ennemis à l'écran.

Les monstres de fin sont assez bien faits, et ont tous des armes spéciales et essaieront de vous écraser ou de vous emprisonner dans leurs serres métalliques. Les décors de fond ne sont pas passifs, mais parfois animés (des crocs acérés sortent de terre pour vous embrocher !!), ou composés de tunnels desquels il ne faut pas dévier. On sent très nettement l'inspiration Konamienne.

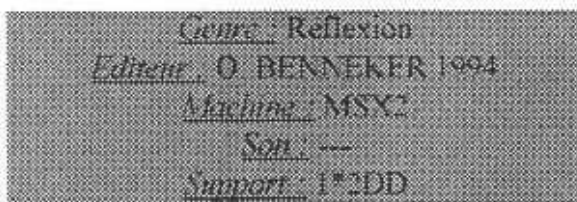
7 niveaux de difficulté assurent une bonne durée de vie au jeu (voir même une durée infinie en mode 'Professional' !). Le niveau de difficulté influe sur le nombre d'aliens, mais aussi sur leur résistance et leur agressivité. Le système de 'Continue' est original. Chaque 100 000 points, vous

gagnez un crédit, qui peut soit remplacer une de vos options lorsque vous êtes touché, soit vous restituer des vies en cas de Game Over.



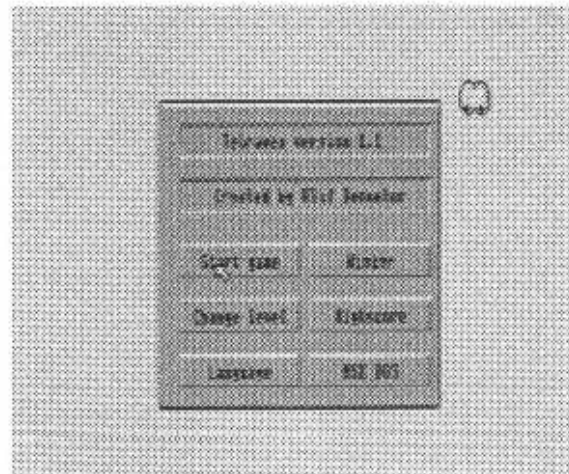
Le seul défaut de ce jeu sont les sprites, qui manquent un peu de couleurs. La compensation est le nombre incroyable de sprites simultanés à l'écran. L'animation époustouflante rend aussi parfois l'action un peu confuse. A part ça, Multiplex est vraiment impeccable, et devrait faire le bonheur de tous les amateurs de shoot'em ups. Un vrai must, et certainement le meilleur shoot'em up spécifique Turbo-R a ce jour (en attendant peut-être Zone Terra ?).

- TETRAVEX -



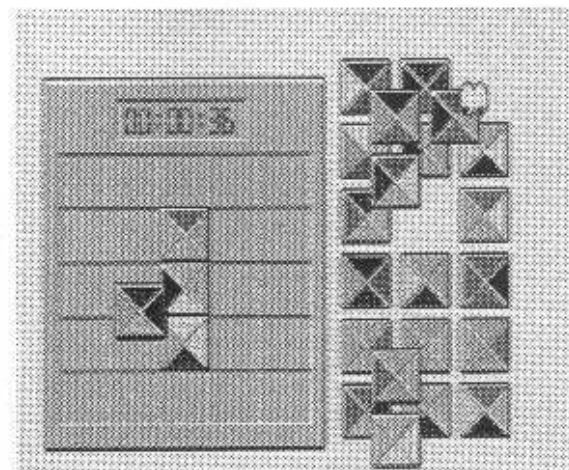
Avec TETRAVEX, le temps de Tetris et de ses clones est dépassé ! En effet, avec ce jeu, il s'agit de replacer des sortes de cartes composées de 4 sigles dans un tableau de 9 cases ou plus. A première vue, rien de bien difficile...

Et ben manque de chance, il va falloir se creuser les méninges (sinon où serait l'intérêt ??), Car il faut faire correspondre les sigles entre eux.



Mettre deux ou trois cartes l'une à coté de l'autre n'est pas compliquée mais quand on sait que les 4 symboles de la carte centrale doivent être identiques à ceux des cartes qui l'entourent, l'affaire se corse...

Il n'y a qu'un seul stage mais on peut le configurer à volonté. On peut par exemple choisir différents sigles qui peuvent être soit des chiffres, soit des lettres ou encore des couleurs. D'ailleurs, en couleur, le jeu est très sympa et peut-être un peu plus facile, car mieux représenté.

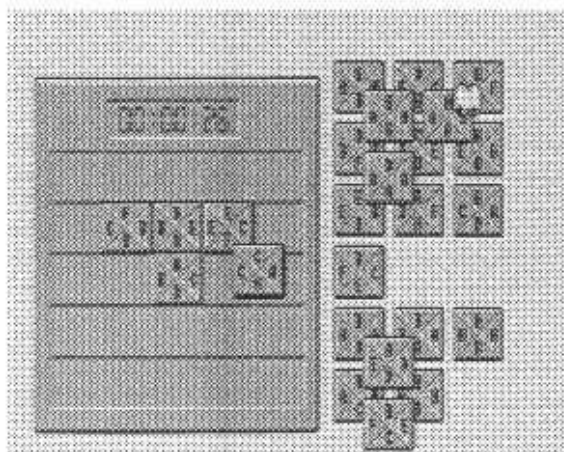


De même, l'on peut choisir le nombre de cases jusqu'à un maximum de 26 cases.

A ce niveau-là, bonjour la durée de la partie et il vaut mieux jouer sur un MSX à 7 Mhz ou sur Turbo-R car un MSX à 3,54 rame un maximum au niveau des calculs...

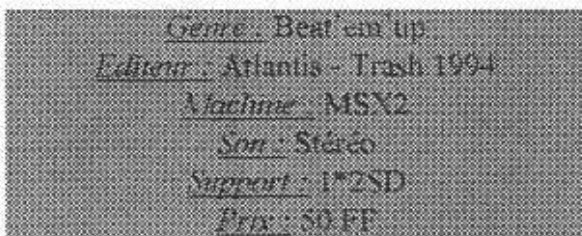
Le jeu est en Anglais mais une option vous permet de jouer aussi en Allemand ou en Néerlandais. Avis aux amateurs...

C'est vrai qu'avec ce jeu de réflexion, on est très loin du fun de Troxx mais on craque, pour peu qu'on s'y mette !



Il est néanmoins à noter l'absence de musique. Mais il ne faut pas oublier qu'Olaf BENNEKER a fait ce soft tout seul ! Et puis pour réfléchir, une musique est-elle bien nécessaire dans ce bon petit jeu ?

- STREET SNATCH -

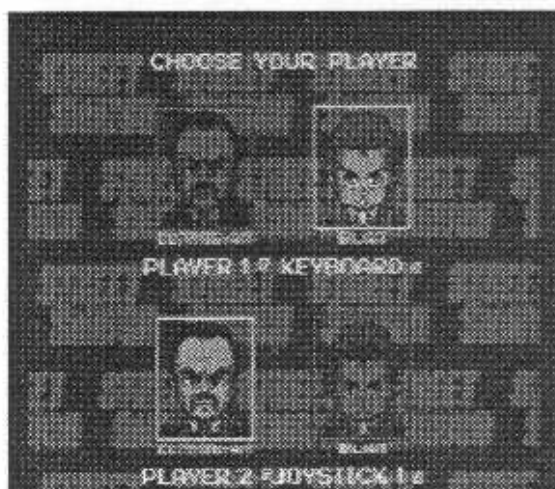


FUTURE DISK, par le biais de son magazine nous offre un petit beat'em up à deux joueurs représentés par des personnages d'Sd Snatcher !



Après avoir choisi entre le Boss de Junker qui sera le robot lors du combat et le héros (Guilian SEED), ledit combat pourra alors commencer !

Ce dernier a lieu dans une rue de Tokyo, d'ailleurs superbement dessinée. Il en est de même pour les personnages qui ont chacun une arme privilégiée.



Guilan SEED, en plus de son pistolet, dispose d'une colle qui cloue sur place le robot.

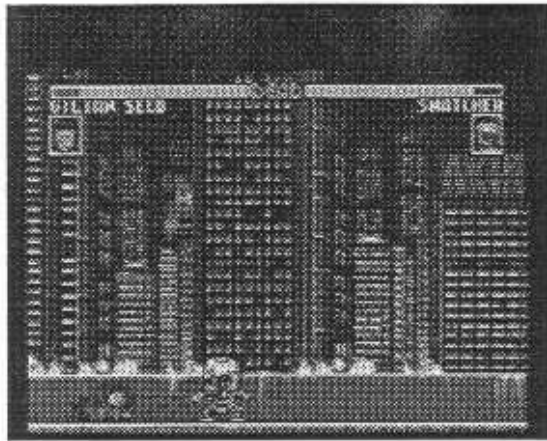
Après on a plus qu'à vider le chargeur sur les puces de la masse métallique, qui elle aussi peut balancer une boulette de super glu et lancer de petites boules de feu dévastatrices.

Le combat se déroule en deux manches gagnantes mais la victoire n'engendre pas de démo de fin !

D'un point de vue technique, ce soft ne souffre que d'une seule critique qui concerne l'animation.

Effectivement, on est très loin de celle de Street Fighter 2 mais on gagne en qualité de dessin car c'est tout bonnement superbe.

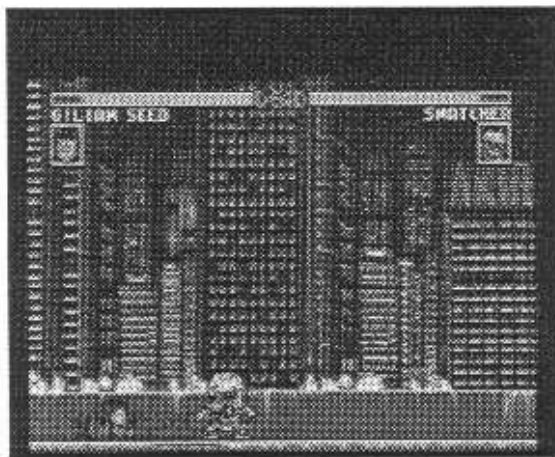
De même les musiques qui sont très sympa. Mais ces aspects techniques ne font pas le soft de l'année car l'on reste franchement sur sa faim.



Bien sûr, ce jeu faisait partie d'un disk magazine mais on aurait préféré qu'il s'agisse d'une preview !

La base étant là, il n'y aurait plus qu'à la développer en utilisant par exemple tous les personnages d'Sd Snatcher pour plusieurs combats, chacun étant plus difficile que le précédent. Mais depuis son apparition sur un Future Disk, aucune amélioration n'a été programmée.

Ce soft ne resterait que ce qu'il est à savoir un jeu très bien réalisé, très beau mais sans hora et avec lequel on ne joue que deux ou trois fois.



Cela est des plus regrettable car se serait le carton garanti.

- RONA PREVIEW -

Genre : Shoot em up
 Editeur : DIXIE 1994

Machine : MSX2
 Son : FM
 Support : 1^{er} DSD

RONA est une nouveauté qui nous vient tout droit du Japon ! Et oui, il y a encore quelques softs qui voient le jour au pays du Soleil Levant et c'est tant mieux !

Ce jeu est un shoot'em up, sans grande originalité, il est vrai. Néanmoins, sa réalisation mérite qu'on s'y intéresse.

La version que j'ai eue n'était qu'une promo jouable des deux premiers stages mais quels stages ! Avant d'accéder à ces derniers, on a droit à une superbe démo en screen 8, malheureusement en Japonais, où il est question de sauver une fois de plus le monde... Bref, jusque-là, rien de bien original.

Par contre ce qui sympa c'est que les ennemis à dégommer sont des animaux quelques peu agressifs et vous-même vous vous retrouvez dans la peau d'une espèce de poisson qui devra faire face, comme il se doit aux inévitables boss de fin qui font la moitié de l'écran en hauteur.

L'action se déroule sur un scrolling vertical sans faille, sans ralentissements ni clignotements et les ennemis foisonnent. De plus, les musiques sont sublimes ! Bref du tout bon !

Après avoir vu le deuxième stage, où à la moitié, on survole un magnifique bateau, je n'ai qu'une envie, c'est de voir les suivants !

RONA est un jeu superbe qui s'avère très agréable à jouer. Vivement que le Japon se décide à lâcher la version complète de ce jeu car il est trop cool !

Test de Multiplex par NOLDAS et pour le reste : NEXUS

LES DEMOS

- MOONBLASTER MUZAX #3 -

FUZZY LOGIC 1995 - MSX2 - 1*720K - STEREO

Voilà enfin le troisième volet de la saga des Moonblaster Muzax. Je l'attendais avec impatience tant le deuxième m'avait fait craquer... Et je n'ai pas été déçu car la réalisation est superbe.

Au niveau musical, on retrouve des morceaux inspirés de Jarre ou encore de Vangelis dont la qualité ne peut être en aucun cas contestée.

Vous pouvez sélectionner une musique parmi 16 au total, et cela pendant des heures tant le son est grandiose.

De même, on retrouve avec joie l'interactivité relative, offerte par les Moonblaster Muzax.

C'est-à-dire que vous avez la possibilité de changer la présentation du replayer. Cela peut se faire à volonté en appuyant sur certaines touches. Essayez Tab + (1 à 5), Tab + (les touches du curseur) ou encore Tab + (Ins/Sup).

Les résultats sont amusants. Mais Fuzzy LOGIC ne s'est pas arrêté là, puisque après avoir sélectionné une musique vous avez la possibilité de jouer à un "Acid Tetris" dont les briques sont colorées à outrance. Vraiment fun !

Ceux parmi vous qui avez déjà craqué pour les 2 derniers M.Muzax, craqueront à coup sûr pour celui-ci. J'invite les autres à faire de même car ce music disk n'est pas à louper !

- CYBER SOUND -

COMPJOETANIA 1995 - MSX2 - 1*720K - STEREO

Compjoetania nous offre une fois de plus une production de qualité ! Ce groupe avait frappé fort avec son excellent jeu (PIXESS), mais ne s'est pas pour autant reposé sur ses lauriers puisque ce mois-ci je tiens entre mes mains tremblantes leur dernier music-disk...



Après DEATH TRACK, NOISE DISK et JUDGEMENT OF SOUND, ce mois-ci, voici CYBER SOUND... Et quel music-disk ! Comme d'habitude avec ce groupe, la qualité et une sonorité irréprochable sont de mise et c'est tant mieux !

C'est pourquoi, c'est avec plaisir que l'on découvre au sein de ce music-disk, 22 nouvelles musiques, toutes plus géniales les unes que les autres (Solitary Void, Dromen zyn Bedrog, Quote your Enemy...).



On y trouve également une superbe musique de Nemesis 2 (Venon) et d'Illusion City ! Trop cool ! Le tout bien sûr en stéréo, en Music Module ou Fm-Pac !! Mais le top dans cette démo réside dans la dernière partie où l'on accède à une animation démoniaque, que l'on croit issue de la Super Nintendo, car zoom, rotation et

distorsion d'écran sont présents. Le tout, bien sûr, agrémenté d'une superbe musique...



CYBER SOUND est le meilleur music-disk de COMPOETANIA et je n'ai qu'un regret, c'est qu'il ne soit pas pour Moonsound... Mais ça viendra !

- HOUZ DATA DISK #1 -

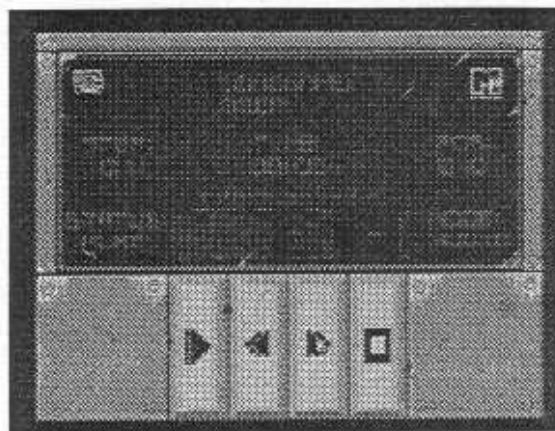
UMF 1995 - MSX2 - 1*720K - MSX2

Ce music-disk est la suite logique de l'irrésistible HOUZ, démo que le groupe UMF nous avait concocté l'an dernier ! Mais ce coup-ci, les animations " fractales " ont malheureusement disparu, et ce que nous propose ce programme se résume à un replayer de 22 musiques. Mais quelles musiques !!

En effet ces 22 "tracks" ne sont que des morceaux de techno pure et dure ! Et ça cogne très, très fort !



En plus le replayer nous offre un mode "help" composé de plusieurs options dont celle de choisir le chip sonore (Music-module, FM ou la stéréo).



Il n'y a qu'un seul reproche à faire à cette production. C'est l'absence de fin. Une image fractale, comme au début aurait été sympa (cf Photo). C'est dommage car lorsqu'on quitte le replayer, on retombe directement au basic. Ce qui est un peu frustrant après la folie dégagée par les Watts de l'ampli, alimenté par le MSX...

En résumé, si vous êtes amateur de techno, ce music-disk d'UMF n'est pas à louper ! Et pour ceux que la techno rebiffe, UMF avait déjà réalisé un music disk (UMF music-disk testé dans Power MSX #6).

UMF tape à tous les étages et c'est tant mieux !



NEXUS

LES EXPOS MSX

ZANDVOORT

Malheureusement nous ne nous sommes pas rendu à Zandvoort cette année. Nous savons que l'expo a attiré 500 personnes.

Voilà les renseignements que nous avons reçus...

ABYSS : Le groupe Abyss n'a pas pu finir à temps Match Mania. A leur stand était disponible une démo très sympathique qui se nomme UN UNCLE IN BRAZIL. On pouvait également faire une partie de la preview de M-KID.

STICHING SUNRISE : Présentation du jeu AKIN : Voir les news pour les photos d'écrans. Malheureusement Pumpkin Adventure 3 n'a pu être fini à temps mais une version jouable tournait sur leur stand. Pour finir... Les Sunrise Magazine # 17 A et 17B.

MSX CLUB GOUDA : Beaucoup de matériels et de jeux à vendre, dont des interfaces SCSI (version 1.5), des Slot

expander, cartouches de 1 à 4 Mo, des Dos 2 et leurs anciennes productions telles que les Quasar disk...

NEW WORLD ORDER : Réalisation d'un slide show se nommant SCREEN 12 HIGH RESOLUTION DEMO # 2. Ca tient sur 3 disquettes, et attention, les digits sont en entrelacés et ça jette un max.

MCCM : Présentation des fameux magazines MCCM dont le dernier numéro (78). Egalement disponible une nouvelle version de l'émulateur MSX pour PC.

OASIS : Pas de nouveau patch disk, par contre une collection de sauvegardes de jeux pour la S-RAM de la FM-PAK Japonaise tels que : ILLUSION CITY, XAK 1, 2, 3... Cette compil s'appelle The S-RAM Collection et tient sur deux disquettes. Egalement disponible un livre guide de Princess Maker qui contient 26 pages d'explications en anglais. Pour finir la traduction sur papier des textes de démos de début et de fin de ALESTE 1, 2, BIO CHALLENGE et FEEDBACK.

UMF : Présentation du numéro 3 de READ ONLY MAGAZINE. Pas de nouveau music disk ce coup-ci.

COMPJOETANIA : Une nouvelle version de Compass et en preview un nouveau music disk pour Moonound : Jingle Symphonics.

DREAMSCAPE : Un super disk musical qui se nomme D.I.C. Attention ça tourne sur Moonound et ça décoiffe

un max... Pour info, le musicien de ce groupe est celui d'Impact.

SCART POWER : Démonstration de logiciels MSX ?!?

FONY : Pré-préview de Eggbert pour Moonound et Graphic 9000.

ATLANTIS : Promotion pour leur nouvelle BBS et présentation d'utilitaires pour 3D Studio.

FUTUR DISK : Le numéro 22 de leur magazine en présentation.

MAD : Grand choix de disquettes du Domaine Publique.

MCCA : Réalisation d'une interface pour MSX qui permet de brancher une souris PC sur MSX. Si nous avons plus d'informations nous vous tiendrons au courant car cela peut être très intéressant.

MGF : Beaucoup de choses pour ce groupe : Tout d'abord deux musics disk dont HOUSE MANIA et MUSIC SHIT & STUFF qui sont tous deux en stéréo et pour finir, le numéro 3 de leur magazine. Bravo à ce groupe !!

SNATCHER



Samedi 7 octobre 1995 : Les jeux olympiques du MSX avaient pour cadre RUNGIS. Quand on y est jamais allé, cela peut poser un petit problème pour

trouver la bonne sortie et atteindre la salle.

Un truc de connaisseur, du moins quand on a la physionomie des voitures, consiste à se balader dans la ville. Vous repérez une Punto immatriculée dans l'Oise (60) !! Vous êtes tout proche. Ce véhicule mériterait d'ailleurs deux sigles MSX sur les ailes « avant ». Bon, c'est vrai que de demander son chemin reste la meilleure méthode.

Une fois garé, un petit tour de la voiture permet de mesurer la chance ou la pratique de F1-Spirit que l'on a. Voiture intacte, vous n'êtes pas fait pour jouer à Road Fighter. Allez hop; On prend les sacs et on file vers la salle.

Petit échauffement matinal, c'est au premier, au fond du couloir à gauche.

A l'entrée, vous êtes contrôlée par Jean MERLY. Impossible d'y échapper... C'est le plan Vigie-Pirate. Inspection minutieuse des colis : **PEAGE 50 FF** (J'ai bénéficié d'une réduction : Ça fait quand même 10 mois que j'attends une Moonound achetée à CAP-MSX).

L'angoisse commence parce que les trois salles à la disposition de CAP-MSX IDF sont très petites. La première est donc celle utilisée par Jean MERLY. Dans la seconde, on trouve pêle-mêle et dans le désordre : Franck The Fly, Jipé assistance MSX 24h/24h, AimésIX, Eric Passé Sur X, les copieurs Auteuil-Neuilly-Passy et des utilisateurs MSX appliqués... Devant le manque de place, nous nous rabattons sur la troisième salle.

Une grosse nouveauté a retenu l'attention mais elle ne concerne pas à proprement parler. Il s'agit de la console PSX. Le nom fait quand même croire à un clin-d'oeil de la part de Sony. Peut-être est-elle née du projet Lecteur Laser sur MSX2 dont on entendait parler en 1986. Le bond est assez prodigieux avec l'utilisation d'un microprocesseur 32 bits. C'est là que l'on se dit que le projet JUPITER rajeunirait bien le MSX avec son processeur 16/32 bits. Je crois que certains ne s'investiraient plus beaucoup dans le langage machine en quête de vitesse d'exécution.

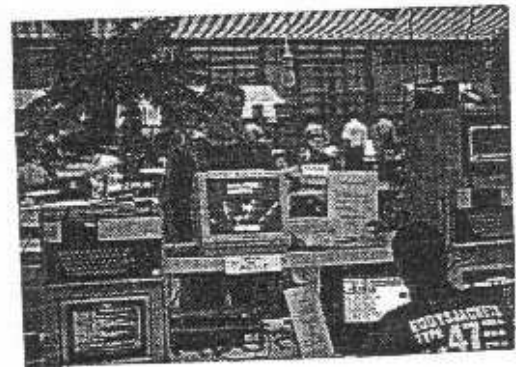
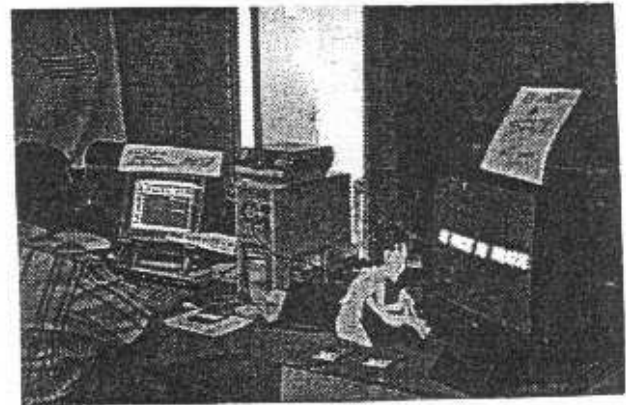
Jipé a démontré encore une fois son goût pour les graphismes et les animations. Utilisant le VDP 9990 sur des images digitalisées avec sa cartouche, il a reproduit la course d'un Guépard et celle d'une Girafe sur fond de savane. Et en collaboration avec Franck, il a fait entrer les schtroumpha dans l'univers MSX. Vous pouvez vous balader du village jusqu'à la forêt mais attention aux obstacles. Un nouveau jeu aurait-il vu le jour ? En tout cas, ces trois démos sont bien ficelées.

La surprise est le manque de parisiens. Paris et son métro n'ont pas toutes les vertus qu'on leur prête. Le manque de temps étant la principale raison d'absence. Les absences les plus remarquées ont été celles de Maverick et de Slayerman (retenus à leur boulot respectif). Il y a eu aussi celle de BaudatSoft. Enfin, il faut dire que Philippe est dépassé par les événements. Il a dû mal à honorer les commandes qu'on lui passe. Interrogé à ce sujet, il maudit Sunrise et Gouda qui ne lui

donnent pas de nouvelles des dites commandes. C'est vrai que lorsqu'on a sa tour complète, on a plus de mal à envoyer lettre sur lettre. En tout cas, tous nos voeux pour le permis et pour obtenir les colis.

Profil

ZANDVOORT



LE PERSONNAGE :

L'homme que vous dirigez à toutes les caractéristiques du barbare ! Balèze le mec !

Quand vous tuez les monstres, certains laissent un objet : armure, bouclier, cape, bague, séptre, collier, carte, diamants, filtre de vitalité (bleu, bouteille rouge), tête de bélier et poison (rouge, bouteille triangulaire). Ces objets ne sont pas très utiles à part le filtre et la tête de bélier pour restaurer votre vitalité ; les moyens de protection ne sont pas très efficaces mais Rastan n'en a pas besoin. La carte permet de faire disparaître les ennemis d'un écran ... il y a tellement d'ennemis !

Les armes sont très importantes, vous avez au début une épée (blanche, tout à fait normale), vous pouvez acquérir la masse (même puissance que l'épée mais l'avantage est que vous pourrez toucher vos ennemis de plus loin), la hache (plus puissante) et enfin l'épée de feu (très puissante, elle envoie une boule de feu qui désintègre l'adversaire).

Le saut doit être parfaitement maîtrisé. Il y a les petits sauts : touche GRAPH et les grands sauts : touches GRAPH + curseur Haut. Vous pouvez aussi sauter contre les murs : touches curseur Haut + curseur Gauche ou Droit + GRAPH quand vous êtes contre le mur : touches curseur Haut + curseur Droit ou Gauche + GRAPH.

Après la technique du saut, il faut apprendre la technique de combat selon l'arme que vous possédez. Si vous avez l'épée de feu, pas de problème. Quant aux autres armes, vous pouvez les utiliser de plusieurs façons :

- En vous approchant de l'ennemi et en vous abaissant (chevaliers et squelettes).
- En pointant votre arme vers le haut : touches SPACE + curseur Haut (oiseaux et autres monstres volants sinon pour tuer ces monstres, vous pouvez vous abaissez et donner des coups d'épée).
- En pointant votre arme vers le bas : touches GRAPH + curseur Haut pour sauter, quand vous retombez sur l'ennemi : touches SPACE + curseur Bas. Cette méthode est la plus efficace : un ennemi que vous tuez en quatre coups d'épée normale sera tué en une fois avec cette même arme grâce à cette méthode.

LES MONSTRES :

Il n'y a pas beaucoup d'ennemi. Il est donc facile de savoir à l'avance leur façon d'agir. Certains ont une arme, d'autres lancent des projectiles, d'autres encore viennent vous attaquer au corps à corps. Le monstre le plus puissant est le squelette (six coups d'épée ou de masse ou deux coups de hache).

RASTAN SAGA



Pour tuer tous ces petits monstres, la dernière méthode ci-dessus est bien la meilleure. Je vous conseille de tirer quand vous changez d'écran, en effet, certains monstres vous attendent (voir le plan). Un des ennemis ne vous causera aucun dommage si vous vous abaissez avant qu'il ne vous touche, c'est le jaguar ou la panthère (ce fauve apparaît vers le milieu du parcours, il court assez vite).

Les monstres de fin de Round sont légèrement plus forts. Vous les rencontrerez deux fois chacuns. La seconde fois étant dans le Round 7. Il y a le Gardien (jaune avec une lance), l'Homme-Oiseau (de votre taille), le Sorcier (rouge, il lance des boules d'énergie), le Chevalier (vert avec une épée) et enfin le Dragon. L'épée de feu est bien sûr l'arme qui tura le plus rapidement vos adversaires mais elle ne lancera pas de boule de feu.

- Pour tuer le Gardien, placez-vous au milieu de la salle, abaissez-vous et tirez ?

- L'Homme-Oiseau est déjà moins facile à vaincre. Si vous avez la masse, laissez-le venir à votre rencontre et tirez. Si vous avez l'épée (la masse peut disparaître pendant le combat), avancez vers lui, il s'envole, placez-vous sous celui-ci et donnez des coups d'épée vers le haut. Si il est toujours vivant, faites un grand saut avec l'épée en bas. Recommencez l'opération jusqu'à élimination. Il faut 48 coups d'épée ou de masse ou 7 coups d'épée de feu. Quand vous le rencontrerez la seconde fois dans votre quête, avancez vers lui sans crainte, il ne s'envolera pas !

- Le Sorcier : deux techniques pour le tuer : soit vous avancez vers lui en vous abaissant pour éviter le projectile soit vous sautez pas dessus le projectile (technique plus rapide mais plus meurtrière pour Rastan).

- Le Chevalier : avancez, il saute très haut, mettez-vous sous celui-ci et pointez votre épée vers le haut.

- Le Dragon, le monstre le plus difficile à abattre, placez-vous au milieu de la salle et donnez des coups d'épée (ou autres) vers le haut.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES (R=Round/P=Partie) :

Vous aurez remarqué des lettres sous certains écrans. Elles vous permettent de vous aider à passer ces écrans dans les meilleures conditions.

E : Ecrabouilleurs

L : Lances ou stalagmite sortant du sol

I : Stalactites tombant du plafond

S : Sautez sur les parois des murs

BF : Boule de feu

RASTAN SAGA

- A (R1/P1) : Un petit saut puis un grand saut.
B (R1/P1, R3/P1, R4/P1, R4/P2, R5/P1, R7/P1) : Un grand saut puis un petit.
C (R2/P1) : Deux grands sauts.
F (R2/P1, R5/P1, R7/P5) : Trois grands sauts.
G (R3/P1) : Un petit saut puis des grands pour tuer les monstres.
H (R4/P1, R4/P2, R6/P1) : Petits sauts ?
I (R6/P1, R7/P3) : Un petit saut puis deux grands.
J (R6/P1) : Trois petits sauts.
K (R7/P2) : Deux petits sauts puis un grand (en partant du point D). En allant au point D : des petits sauts.
M (R7/P4) : En partant du point D pour aller dans l'écran de gauche : un grand saut et l'arme pointée vers le bas.
O (R5/P2) : Pour éviter la masse, faites un petit saut avant de tomber (vous serez donc face au mur droit), retournez-vous pour que votre arme soit contre le mur droit.
P (R7/P4) : En partant du bord droit : un grand saut puis deux petits. En partant du bord gauche : un petit saut, deux grands puis encore un petit.
R (R7/P5) : Deux petits sauts puis un grand.
U (R7/P5) : Trois solutions :
- Quand vous venez de la droite pour aller vers le haut : un petit saut, un grand, se retourner en se plaçant sur le bord gauche pour prendre l'épée puis un grand saut.
- Quand vous venez de la droite et que vous y retournez : suivez les indications ci-dessus jusqu'à ce que vous preniez l'épée ensuite déplacez-vous vers le bord droit et faites un grand saut puis un petit.
- Quand vous venez du haut : Laissez-vous tomber de la corde et suivez les indications ci-dessus pour retourner vers le haut ou pour aller à droite.
Z (R4/P1) : Entrez dans l'eau puis deux petits sauts.

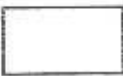







CONCLUSION :

Un jeu très facile, vite lassant. On peut le finir très vite car il y a une option continue quand la vie nous a quitté. Mais c'est déjà moins facile de faire le trajet sans perdre. Si vous trouvez toujours ce jeu ennuyant, faites des retours en arrière ! Prenez des chemins difficiles ! Quand vous passez une salle difficile dans un sens, essayez de la traverser dans l'autre, c'est plus dur et plus amusant.



RASTAN SAGA

LEGENDE :

-  : UN ECRAN
-  : LA SALLE D'UN MONSTRE
-  : UNE PORTE
-  : L'EAU
-  : LE FEU
-  : UN ENNEMI
-  : TETE CRACHEUSE INDESTRUCTIBLE
-  : LIANE ET CORDE

D : DEPART

1 : L'EPEE DE FEU

2 : LA MASSE

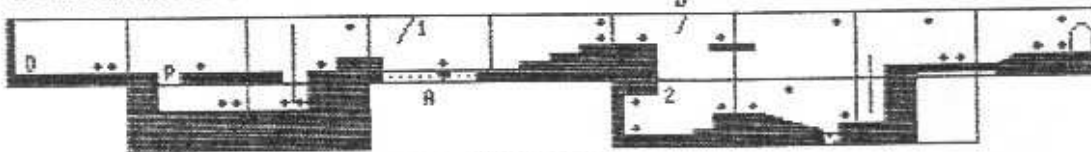
3 : LA HACHE

P : PIERRE A DETRUIRE

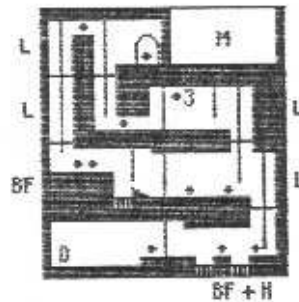
PF : PLATE-FORME

VOIR LES EXPLICATIONS POUR LES LETTRES NE FIGURANT PAS DANS LA LEGENDE.

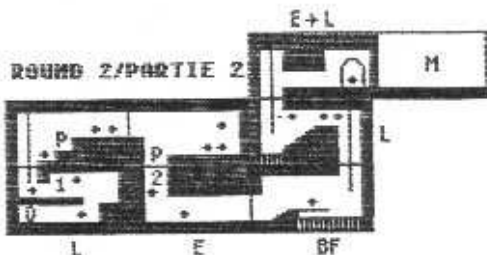
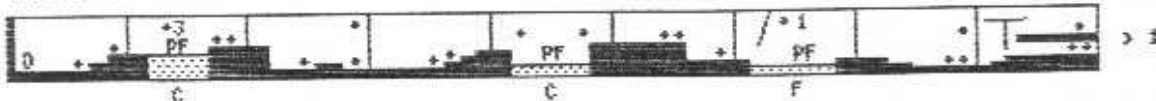
ROUND 1/PARTIE 1



ROUND 1/PARTIE 2

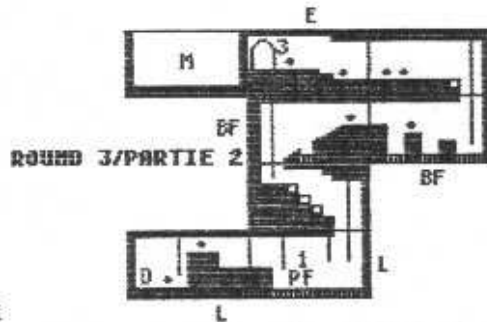
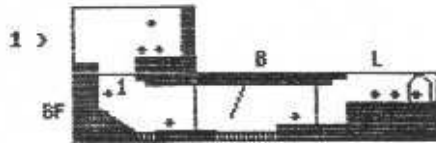
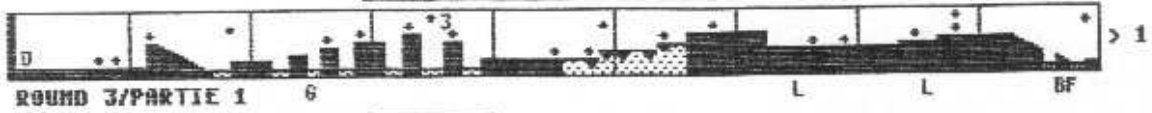


ROUND 2/PARTIE 1

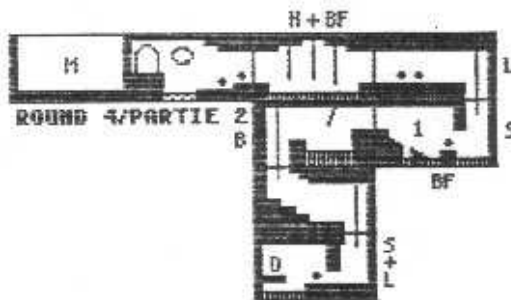
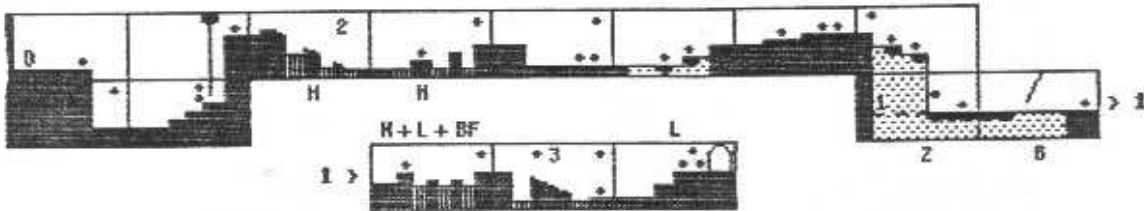


FR  ED

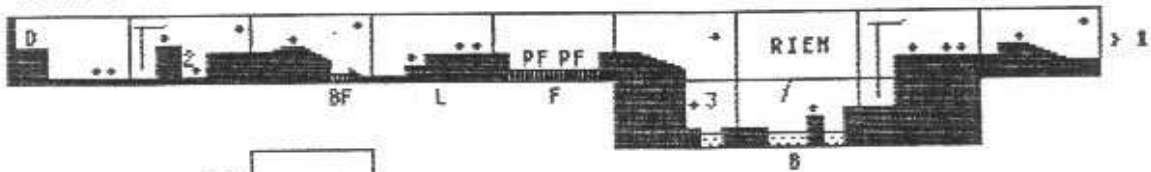
RASTAN SAGA



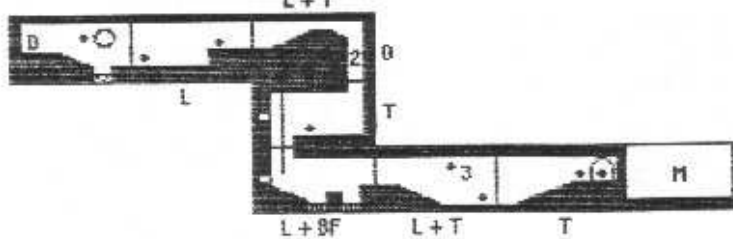
ROUND 4/PARTIE 1



ROUND 5/PARTIE 1

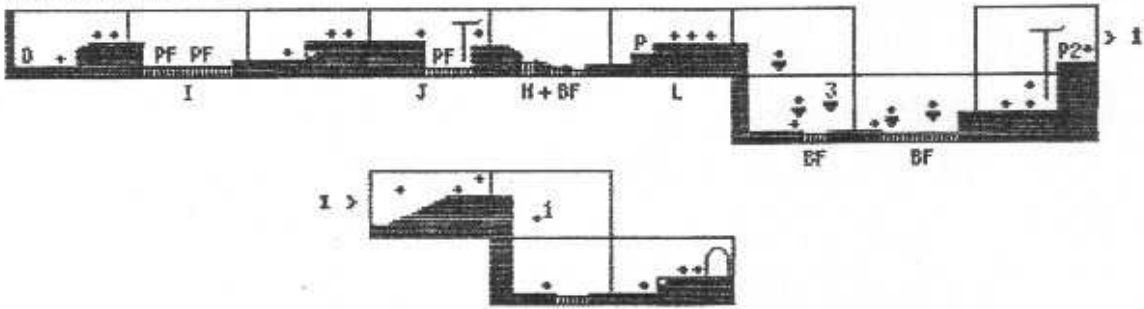


ROUND 5/PARTIE 2

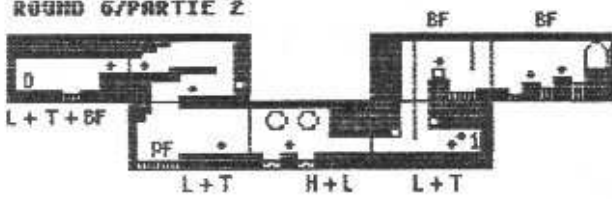


RASTAN SAGA

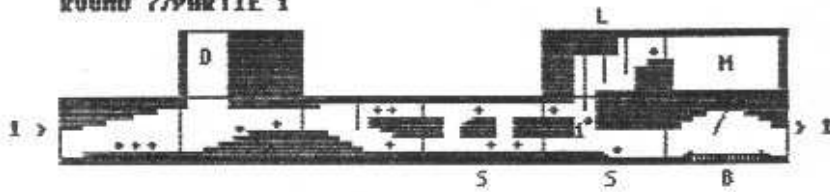
ROUND 6/PARTIE 1



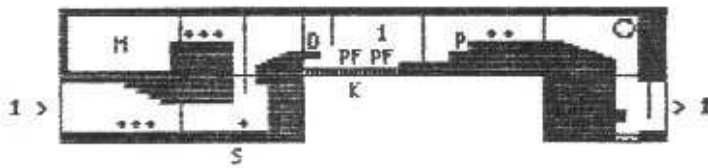
ROUND 6/PARTIE 2



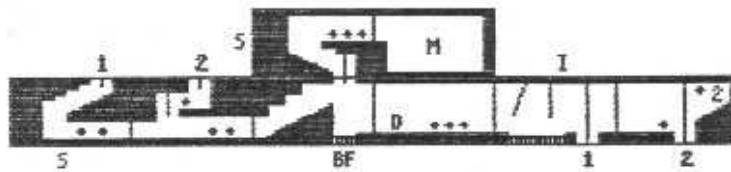
ROUND 7/PARTIE 1



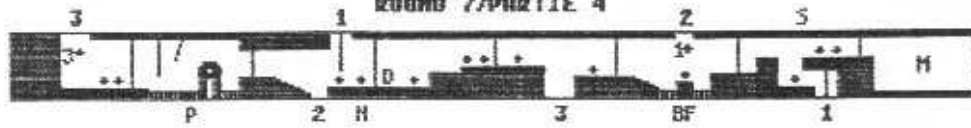
ROUND 7/PARTIE 2



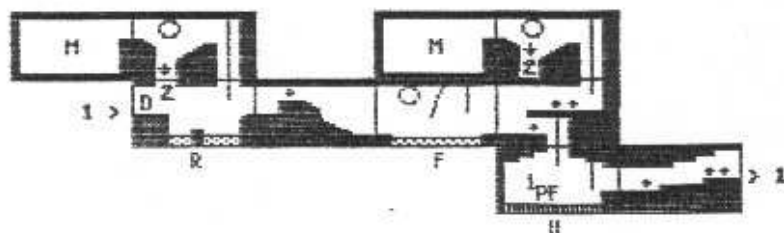
ROUND 7/PARTIE 3



ROUND 7/PARTIE 4



ROUND 7/PARTIE 5



FR ED

UTILITAIRES

Game caching program version 1.1

par F. Hilderink

- Utilitaire disque -
- DOS 1 et 2 -
- Freeware -
- 1 disquette simple face -

Il est des utilitaires qui ne paient apparemment pas de mine (voir l'écran de présentation ci-dessous), mais qui se révèlent indispensables une fois testés. Cache 1.1 en fait partie.

Ce programme vous permet d'économiser votre lecteur de disquette et d'accélérer certains jeux en créant un "cache" du disque en RAM. Ceux qui on déjà utilisé DOS2CASH.COM sous DOS 2 comprendront de quoi je parle.

Pour les autres, voici le principe d'un cache. Chaque fois qu'une lecture est effectuée depuis la disquette (en cours de jeu), les données lues sont recopiées en RAM (dans des pages hautes du Memory Mapper). La prochaine fois que le jeu essaiera de lire ces données, elles ne seront plus lues depuis la disquette, mais directement transférées de la RAM vers la RAM.

Résultat des courses : des temps de chargement disque considérablement réduits. Par exemple, avec Dragon Slayer 6, au bout d'un certain temps, il n'y a plus de chargement disque du tout, alors que dans la version normale, il y en a un a chaque rencontre avec un monstre.

Cache 1.1 fonctionne sur n'importe quel MSX 2. Même avec seulement 128Ko de

RAM, il se révèle très efficace. De plus, il est d'une simplicité d'utilisation enfantine : il suffit de mettre la disquette de jeu dans le drive, et Cache 1.1 le reconnaît automatiquement et le lance.

Seuls (très) petits regrets : Il ne stoppe pas le lecteur de disquette sur les Philips, et ne fonctionne qu'avec une liste de jeux définie (voir écran de présentation ci-dessous).

En conclusion: un programme tout bonnement indispensable !

Page de présentation de Cache 1.1 :

Game Caching program version 1.1
by F. Hilderink, MSX Computer Club
Enschede

Cache memory : 1024 KByte

Insert a disk of one of the following games:

XAK 1, The Art of Visual Stage
XAK 2, Rising of The Redmoon
XAK , The Tower of Gazzel
Fray, In magical adventure
Princess Maker
Big Strategy 2
F1 Spirit 3D Special
The Snatcher
Super Deform Snatcher
Ys-II, The Final Chapter
Ys-III, Wanderes from Ys
Dragon Slayer 6, The Legend of Heroes

ESC = Quit, T = test disk, any other key = start game



NOLDAS

ANNONCES

Vds Yamaha CX5M2 + clavier YK20 : 800 FF. Moniteur couleur PHILIPS en très bon état : 600 FF, Imprimante 1431 : 600 FF, revues de tous les pays (une centaine), livres (une quarantaine), cartouches (une trentaine)... Liste sur demande. Pour PC : Simm 256 Ko X4 : 50 FF pièce, Simm 1Mo X4 : 200 FF pièce, Controleur IDE X3 : 150 FF pièce, lecteur HD : 200 FF, carte VGA 512 Ko : 200 FF, carte SVGA 512 Ko : 250 FF, carte 486 DX 33 : 800 FF, carte 386 SX 33 : 300 FF, Disque Dur IDE 40 Mo : 200 FF pièce. Cherche slot expander pour mon MSX turbo R : 1 vers 6 si possible.

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

Récupère tout matériel MSX en panne.
Cherche MSX turbo R pour environ 2500 FF.

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



Vds MSX1 Philips VG 8010 en très bon état : 300 FF, Philips VG 8250 en très bon état : 1500 FF et de nombreux jeux MSX1 (Cassettes, cartouches...)

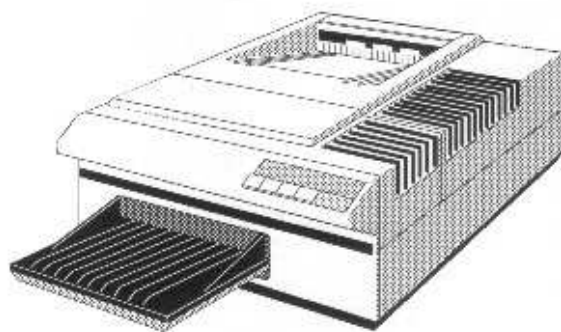
M. CHANTEAU Frédéric
33, rue du 11 Novembre
51400 Mourmelon-le-Petit
tél : 26 - 66 - 04 - 09

Si vous avez une petite annonce, n'hésitez pas à nous l'envoyer...

POWER MSX recherche un testeur de jeux, démos... sachant faire du bon boulot. Nous nous engageons à lui envoyer les dernières nouveautés.

Si vous êtes intéressé, vous pouvez soit écrire ou téléphoner à l'adresse du fanzine.

POWER MSX # 10



- LE DOS 2 : ARTICLE 2 -
- COURCELLES SUR NIED -
- L'EMULATEUR MSX2 POUR PC -
- RESULTAT DU SONDAGE -
- UN CONCOURS -

...

Et encore plus de photos



SNATCHER