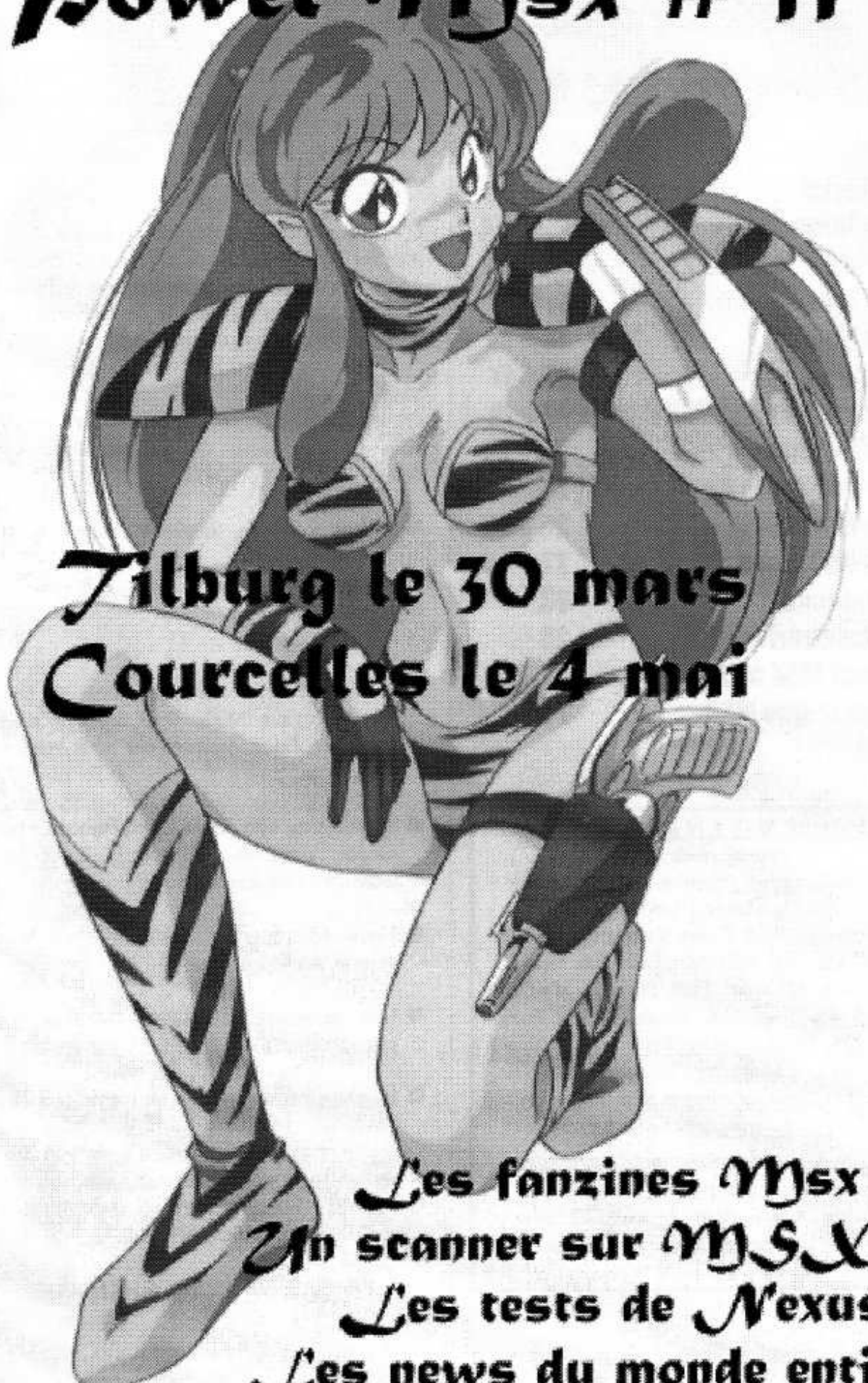


Power Msx # 11



Tilburg le 30 mars
Courcelles le 4 mai

Les fanzines Msx
Un scanner sur MSX ?
Les tests de Nexus
Les news du monde entier

Sommaire

Power MSX # 11

Editorial	02
Les News	03 à 04
Le DOS 2 : article 2	05 à 10
Les jeux	11 à 12
Les démos	13 à 15
Daziboa	16 à 17
Le scanner sur MSX ?	18 à 19
Les fanzines	20 à 23
Courcelles le 4 mai	24
Les expos MSX	25 à 26
Les utilitaires	27
Annonces	28
Le calendrier MSX	28
Power MSX # 12	28
La boutique MSX	29

POWER MSX # 11 mars - avril 1996

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, MSX Fun Club, Freesoft, Msx ICM

Rédaction : Snatcher, Noldas, Nexus, Profil, Pacha

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 !!!

Etre proche de vos attentes, répondre à vos besoins et à vos préoccupations, c'est ce que nous essayons de faire le mieux possible lorsque nous réalisons Power MSX...

C'est également notre objectif quand nous sommes en contact direct avec vous. C'est en tout cas la mission que toute l'équipe de Power Msx se fixe pour l'ensemble des services que nous mettons à votre disposition.

Mais nous ne savons pas vraiment si vous connaissez bien l'ensemble de ces services. Je vous propose donc de les récapituler ci-dessous :

- Importations de logiciels originaux et d'occasions.
- Importations de matériel MSX neuf et d'occasions.
- Si vous recherchez quelque chose de bien particulier sur MSX vous pouvez nous contacter. Dans 99% des cas nous vous le trouverons...
- Montage de boîtiers MSX multimédias sur simple demande. (Tower, disque-dur, lecteur B, Slot-Expander...)
- Vous recherchez un logiciel... Power Msx vous le trouvera !
- Une assistance technique (modifications, programmation).
- Informations sur tous les nouveaux produits MSX.

N'hésitez pas à nous contacter, nous sommes là pour ça ! Bonne lecture et rendez vous à Tilburg ou à Courcelles-sur-Nied.

Snatcher



News from FRANCE...

L'équipe de Power MSX a la joie de vous annoncer qu'elle exposera à l'exposition MSX à Tilburg (Hollande). Si vous y allez, pensez à passer à notre stand... (151 & 152)

MATCH MANIAC : Une superbe production du groupe Abyss. Nous vous en avons déjà parlé dans le numéro # 8... Match Maniac est un jeu de réflexion très bien pensé. La réalisation est superbe ; les graphiques et les musiques collent bien à l'atmosphère du jeu. Vous pouvez dès à présent passer commande. ABYSS 1996 - MSX2 - 1*720K - STEREO.

MIF : Voici l'utilitaire de l'année. Il permet de compresser vos images MSX du screen 5 au screen 12. Une interface utilisateur conviviale (souris ou joystick, menus), rend les opérations très faciles : pour compresser un fichier .SR7, il vous suffit de cliquer dessus, de changer son extension en .MIF, et de le sauvegarder. De même pour la décompression. Il est également possible de retoucher les images : changement de palette, de la couleur de bord, centrage de l'image (MIF n'est pas un programme de dessin !). Les formats d'image reconnus sont les suivants : .SC7 (image et palette dans un même fichier), SR7 & PL7 (dissociés), .PIC (MSX Designer, BSAVE, etc...), .IL0 & IL1 pour les images entrelacées.

Avec MIF plus de problèmes d'extensions de fichiers ; les screen 5, 6, 7, 12... terminent tous de la même façon. Plus de problèmes de palettes car MIF les inclus dans le fichier compacté (le taux de compression d'une image est supérieur au

format GIF). De même, les images entrelacées sont gérées de façon transparente.

L'affichage d'une image MIF sur MSX est nettement plus rapide que pour une image GIF (GIFVIEW, VIEWGIF, etc...).

De plus, pour ceux qui possèdent un PC, MIF est livré avec des utilitaires qui permettent de passer des images PC en images MIF et vice versa :

- BMP2MIF.EXE effectue la conversion dans le sens .BMP vers .MIF. Une option de conversion permet d'obtenir des couleurs supplémentaires en screen 5, 6, 7 et 8 en mélangeant des pixels proches. La qualité des images obtenues n'avait encore jamais été atteinte auparavant sur MSX (cf. MIF Promo de Power MSX n°10). Le screen 12 n'est pas délaissé non plus, puisqu'un algorithme de conversion unique (triangularisation de matrices par la méthode de Golub, pour ceux que ça intéresse), permet d'obtenir une conversion optimale.
- MIF2BMP.EXE est le programme complémentaire de BMP2MIF.EXE. Il vous permet de récupérer vos images MSX sur PC (à condition de les avoir auparavant compressées au format MIF). Les digits de précédent magazine (expo de Courcelles) ont été réalisées de cette façon.

Je pourrais écrire des pages sur ce superbe utilitaire que Noldas a réalisé de A à Z. Si vous désirez plus de renseignements vous pouvez directement vous adresser à lui.

POWER MSX 1996 - MSX2, 2+ & turbo R
- 1*720K.

Pink Sox Hard Show : Voici l'ultime compilation de Nexus. Pas moins de 40 images en screen 7 les unes plus torrides que les autres. Le tout superbement ficelé... Disponible à Tilburg le 30 mars pour la modique somme de 15 FF ou 5 Florins.
POWER MSX 1996 - MSX2 - 1*360K.

The New Screen Demo : Pour Tilburg j'ai décidé de faire un slide-show pour MSX2, 2+ & T.R. Je pense y avoir mis tous les ingrédients pour arriver au top niveau. Une bonne vingtaine d'images entrelacées en screen 7, 8 & 12 n'attendent que vos yeux... La démo sera vendue à Tilburg au prix de 20 FF ou 7 Florins.
POWER MSX 1996 - MSX2, 2+ et Turbo-R - 2*720K.

La prochaine réunion à Courcelles sur Nied aura lieu le samedi 4 mai 1996 de 10 heures à ??? (On reste tant qu'il y a du monde...). Venez nombreux pour y découvrir de nouveaux softs (toutes les nouveautés de Tilburg!!), la Graphic 9000, la Moonsound et surtout de nouveaux visages qui comme vous, sont atteints par le virus MSX.

Si vous recherchez quelque chose sur MSX, c'est le moment de nous passer commande avant le 28 mars. Nous pouvons vous ramener ce que vous voulez de l'exposition MSX à Tilburg.

News from Brazil...

ACVS a terminé le Br-Project (voir numéro 10) . Nous venons d'écrire pour avoir de plus amples informations...

Le mini slot expander est également fini. Si vous désirez passer une commande vous devez envoyer l'argent à l'avance chez

ACVS. Ils réaliseront la plaquette dans les plus brefs délais.

Le magazine Cpu Informatica qui était partagé entre le Msx, l'amiga et le Pc cesse ses activités. Il se consacre désormais à une nouvelle revue pour Pc. C'est bien dommage...

News from Hollande...

Les logiciels suivants sont prévus pour Tilburg :

Bombberman de Paragon.
Patch disk Anglais pour Snatcher de Oasis.
Wios de Sunrise Swiss.
Compass # 1.1 de Compjoetania.
Trivial Pursuit de Scart-Power.
Verkoop Defender # 2 de Sargon.
Burnig Fire de Venus.
De nombreux Music-disk...

Et beaucoup d'autres choses que les différents clubs MSX ont voulu garder secret jusqu'au jour J.

Au total, 44 clubs sont inscrits à cette exposition. Les pays suivants sont représentés : Hollande, Japon, Finlande, Belgique, Suisse, Russie, Allemagne, Espagne, Italie et la France avec Power MSX et peut être l'autre groupe International composé de Français qui se nomme Abyss. Ce dernier prépare un slide show de dessins réalisés par Bezon Philippe et bien sûr le magnifique Match Maniac.

News From Espagne...

Un groupe Espagnol travaille sur un jeu qui s'appellera Sonic pour MSX2+. Nous avons la démo et je vous garanti que ce jeu va faire un malheur. (vous la recevrez dans la disquette du numéro # 12 de Power MSX).

SNATCHER

LE DOS 2 *et ses* COMMANDES

« troisième partie »

- KMODE -

Format : KMODE [nombre] [ON] [OFF] [/S] [D:]

But : Met ou enlève le mode KANJI, ou met à jour le code qui a été installé automatiquement lors du démarrage.

Utilisation : Le nombre spécifie le mode d'écran KANJI. Le nombre est compris entre 0 et 3 et à la même fonction que CALL KANJI<n> sous BASIC. La spécification OFF remet l'écran à l'état normal ce qui équivaut à CALL ANK sous BASIC.

Si l'option /S est spécifiée, alors le code par défaut ou spécifié est mis à jour sur le lecteur. Dans ce cas, si le mode n'est pas spécifié, le mode d'écran courant est utilisé.

Un message prévient de tout accident de mise à jour sur les disque des autres systèmes, un message d'attente suit avant une mise à jour du disque.

Notez que KMODE est une commande transitoire, elle doit être présente lors de son chargement sur le disque.

Il faut que le "KANJI DRIVER" soit installé, c'est à dire qu'il soit sur le disque lors de son exécution ou que sous BASIC, un CALL KANJI<n> soit fait puis un retour sous DOS.

Exemples :

```
KMODE 3
```

Le mode KANJI est changé à 3 si le "KANJI DRIVER" est installé.

```
KMODE OFF
```

Le mode écran est remis à son état normal.

```
KMODE /S B:
```

Disk en drive B: will only be able to boot MSX-DOS 2 Presser une touche quand pret..

(Le disque en lecteur B: ne pourra être lancé que sous MSX-DOS2)

Le KANJI de départ est mis à jour sur le lecteur B:.

Un message d'attente apparait avant la mise à jour.

Le nouveau mode KANJI est installé sur le disque et sera automatiquement lancé lors du démarrage de ce disque, dans ce cas le mode ANK (normal).

- MD ou MKDIR -

Format : MD [D:] chemin ou MKDIR [D:] chemin

But : Création de nouveau sous-répertoire.

Utilisation : Le dernier article dans le chemin de recherche est le nom du nouveau sous-répertoire qui va être créé sur le lecteur par défaut ou spécifié. Ainsi si c'est le seul article dans le chemin, le nouveau répertoire est créé dans le répertoire courant. Si le nouveau répertoire doit être caché, il est mieux de le séparer et d'utiliser

la commande ATDIR à cet effet. la commande MD est une abréviation de la commande MKDIR, pour une utilisation plus facile et une compatibilité avec le MS-DOS.

Exemples :

MKDIR UTIL

Un répertoire UTIL est créé dans le répertoire courant sur le lecteur courant.

MD A:\UTIL\RAM

Un répertoire RAM est créé dans le répertoire UTIL dans la racine du répertoire du lecteur A:.

- MED -

***** Msx-Editor *****

Format : MED

Fonction : Editeur de lignes/fichiers ASCII / Traitement de Texte

Usage : Traitement de texte. Sert avantagement pour créer / modifier des fichiers de commande par lot (SETKEY.BAT,etc..)

Toutes les commandes disponibles sont inscrites sur l'écran. La touche [SELECT] appelle le Menu Principal d'Aide.

Après l'appel d'un groupe de commandes par une des touche de fonction, la touche [SELECT] donne le détail de chacune des commandes du groupe.

Pour modifier un fichier, il suffit de taper son nom de fichier avec extension [NOMFICH.EXT]. Le fichier sera chargé et affiché à l'écran .

- MODE -

Format : MODE nombre

But : Change à l'écran le nombre de caractères par ligne.

Utilisation : Le nombre de caractères est compris entre le nombre 1 et 80. De plus l'ordinateur exécute un effacement écran.

Exemple :

MODE 80

Le mode 80 colonnes est activé et l'écran est effacé.

- MOVE -

Format : MOVE [/H] [/P] fichier source [chemin]

But : Déplace des fichiers d'une place vers une autre place sur le disque.

Utilisation : Le fichier source spécifié est le fichier qui doit être déplacé, et /H permet d'y inclure les fichiers cachés dans ce déplacement.

Le chemin spécifie le répertoire dans lequel le fichier doit être déplacé, le répertoire courant est utilisé s'il n'est pas donné. Si le chemin dans le fichier source n'est pas mentionné il est obligatoire dans la commande.

Si un fichier particulier doit être déplacé dans le répertoire courant ou spécifié (ex: si un fichier du même nom existe déjà) alors le nom du fichier en cause est affiché avec un message d'erreur, et l'opération continue avec les autres fichiers.

L'option /P permet une pause lorsque l'écran est plein. Cela se produit quand il y a

beaucoup de fichiers à transférer. Appuyer sur une touche pour continuer la commande.

Exemples :

```
MOVE FILE1 \
```

Le fichier FILE1 est déplacé du répertoire courant du lecteur courant vers la racine du répertoire du lecteur courant.

```
MOVE /H/P E:*.COM \
COMMAND2.COM -- file existes
(fichier existant)
```

Tous les fichiers marqués *.COM, y compris ceux cachés, dans le répertoire courant du lecteur E:, sont déplacés vers la racine du répertoire de ce lecteur. Le fichier COMMAND2.COM existe déjà dans la racine du répertoire, et une erreur est affichée. Ni l'un ni l'autre des fichiers COMMAND2.COM ne sont altérés par ce déplacement. L'option /P permet de faire une pause si L'écran est plein.

```
MOVE \UTILS\*.COM + \UTILS\*.BAT
```

Tous les fichiers marqués *.COM et *.BAT, dans le répertoire UTIL du lecteur courant, sont déplacés dans le répertoire courant du lecteur courant.

- MVDIR -

Format : MVDIR [/H] [/P] répertoire source [chemin]

But : Déplace les répertoires d'une place vers une autre place sur le disque.

Utilisation : Le répertoire source est le répertoire qui doit être déplacé, et /H permet d'y inclure les répertoires cachés. Le second paramètre, spécifie le répertoire dans lequel il doit être déplacé, le répertoire courant est utilisé s'il n'est pas donné. Si le chemin n'est pas mentionné dans le

répertoire source, il est obligatoire dans la commande.

Si un répertoire particulier doit être déplacé dans le répertoire courant ou spécifié (ex: si un répertoire du même nom existe déjà) alors le nom du répertoire en cause est affiché avec un message d'erreur, et l'opération continue avec les répertoires suivants. Si avec l'option /P, beaucoup d'erreurs se produisent ou si beaucoup de répertoires sont à déplacer, lorsque que l'écran est plein, la commande fait une pause et vous devez appuyer sur une touche pour continuer la commande.

Exemples :

```
MVDIR COM UTIL
```

Un répertoire nommé COM et tous les répertoires descendants et leurs fichiers, sont déplacés dans un répertoire nommé UTIL, les deux répertoires sont dans le répertoire courant du lecteur courant.

```
MVDIR \COM + \BAT \UTIL
```

Un répertoire nommé COM et un répertoire nommé BAT, plus le contenu de ces deux répertoires, sont déplacés dans un répertoire nommé UTIL.

```
MVDIR E:DIR?/H/P ALL DIR2 --
directory exists (répertoire existant)
```

Tous les répertoires marqués DIR? (ex: DIR1, DIR2 et DIR3), y compris ceux cachés, et leurs contenus, sont déplacés dans un répertoire nommé ALL. Un répertoire nommé DIR2 existe déjà dans ALL et une erreur est affichée. Ni l'un ni l'autre des répertoires DIR2 ne sont affectés par ce déplacement. L'option /P permet de faire une pause si l'écran est plein.

- PATH -

Format : PATH [[+;-] [D:]chemin [[D:]chemin [[D:]chemin ...]]]

But : Affiche ou change dans les commandes COM ou BAT, le chemin de recherche.

Utilisation : Si aucun paramètre n'est donné, alors le chemin de recherche courant est affiché, séparé par un point virgule (;).

Si "+" ou "-" n'est pas donné, alors le chemin de recherche spécifié avec la commande remplace le chemin de recherche déjà existant, qui sera effacé.

Si "-" est donné devant la liste de chemin, alors chaque chemin spécifié sera effacé dans la liste de chemin courant, et une erreur sera donnée à chaque chemin non trouvé.

Si "+" est donné devant la liste de chemin, alors chaque chemin spécifié sera ajouté dans la liste de chemin courant, à la suite de ceux déjà existants, dans l'ordre de la liste. La syntaxe "+" peut être utilisée pour faire un chemin de recherche plus long, la longueur maximum du chemin de recherche étant de 256 caractères, alors que la longueur maximum d'une commande est de 127 caractères.

Quand vous spécifiez plusieurs chemins, vous pouvez les séparer par des points virgules (;) pour bien différencier chaque chemin.

Lors de la recherche des fichiers COM ou BAT, l'ordre de recherche dans le chemin de recherche s'effectue de gauche à droite. Il est recommandé de spécifier dans le chemin de recherche la racine du répertoire et le lecteur. Si ce n'est pas le cas, alors le sens du chemin de recherche peut changer si le lecteur ou le répertoire courant est changé.

Le chemin de recherche est approvisionné en outil d'environnement (voir HELP ENV à

outil d'environnement), et peut aussi être accédé par la commande SET.

Exemples :

```
PATH E:\COM E:\BAT
```

Quant une commande COM ou BAT sera recherchée, les recherches se feront dans le répertoire et le lecteur courant, le répertoire COM et le directorie BAT, dans cet ordre, dans la racine du répertoire du lecteur E:.

```
PATH
; E:\COM; E:\BAT
```

Aucun paramètre n'étant donné, le chemin de recherche courant est affiché en retour.

```
PATH +A:\COM; A:\BAT
```

Les répertoires A:\COM et A:\BAT sont ajoutés à la fin du chemin de recherche déjà existant.

```
PATH
; E:\COM; E:\BAT; A:\COM; A:\BAT
```

Le nouveau chemin de recherche est affiché.

```
PATH -E:\COM; E:\BAT
```

Les répertoires E:\COM et E:\BAT sont effacés du chemin de recherche courant.

```
PATH
; A:\COM; A:\BAT
```

Le nouveau chemin de recherche est de nouveau affiché.

- PAUSE -

Format : PAUSE [commentaire]

But : Fait un arrêt dans un fichier BATCH en affichant un commentaire et attend qu'une touche soit pressée.

Utilisation : Le commentaire consiste en une séquence de caractères.

Le commentaire, si il existe, apparaît. A la ligne suivante s'affiche le message "presser une touche pour continuer..". Le système attend qu'une touche soit pressée avant de continuer.

Si aucun commentaire n'est donné en paramètre, le message d'attente est juste affiché.

La principale utilisation de cette commande, est de faire un arrêt dans un fichier BATCH, pour permettre par exemple de changer une disquette.

Exemples :

PAUSE

Presser une touche pour continuer..

Aucun paramètre n'est donné, le message d'attente s'est juste affiché.

PAUSE Mettre le disque DOCUMENT dans le lecteur B:

Mettre le disque DOCUMENT dans le lecteur B:

Presser une touche pour continuer..

Le commentaire demande d'insérer une disquette DOCUMENT dans le lecteur B:, et le message d'attente s'est affiché.

- RAMDISK -

Format : RAMDISK [nombre [k]] [/D]

But : Affiche ou change la dimension du RAMDISK.

Utilisation : Si aucun paramètre n'est donné, alors la dimension courante du RAMDISK est affichée en nombre de Kilobytes.

Le nombre, si donné, spécifie la longueur maximum pour le nouveau RAMDISK, il est spécifié en Kilobytes. Ce nombre est arrondi au plus proche multiple de 16 K depuis le RAMDISK.

Un RAMDISK plus petit que la longueur spécifiée peut être créé s'il n'y a pas assez de mémoire pour la longueur entière, bien qu'un message d'erreur "not enough memory" (pas assez de mémoire) soit affiché pour indiquer qu'il n'y a pas assez de mémoire disponible pour la longueur spécifiée du RAMDISK.

Notez que le nombre spécifié est le maximum de RAM utilisée pour le RAMDISK, ce qui n'est pas la même chose que le maximum de l'espace libre disponible sur le récent RAMDISK créé depuis le système.

Si un RAMDISK existait déjà avant, un nouveau sera créé dessus, avant un message "Destroy all data on RAM disk (Y/N)?" (détruire toutes les données sur le RAMDISK (O/N)?) est affiché pour éviter de perdre accidentellement des données. /D peut être donné pour effacer automatiquement le dernier RAMDISK s'il existait déjà.

Après avoir créé un RAMDISK, se référer à son nom qui sera le lecteur H:.

La commande RAMDISK est normalement utilisée seulement dans les fichiers AUTOEXEC.BAT, avec un nombre spécifié le plus élevé possible pour avoir un RAMDISK le plus grand possible. Il n'est pas conseillé de garder longtemps des données sur le RAMDISK, excepté pour de courts instants, le temps de faire les sauvegardes sur un disque, car tout peut être effacé, par exemple une panne de courant ou un arrêt de l'ordinateur.

Exemples :

RAMDISK

RAMDISK=160K

Aucun paramètre n'est donné, alors la longueur courante est affichée, dans ce cas 160K.

RAMDISK

*** RAM disk does not exists (aucun RAMDISK existant)

Aucun paramètre n'est donné, mais aucun RAMDISK n'a été créé, alors un message d'erreur s'est affiché.

RAMDISK = 300

Destroy all data om RAM disk (Y/N) ? Y

(détruire toutes les données du RAMDISK (O/N) ? O)

Un RAMDISK existe déjà, un message s'est affiché, la réponse "OUI" a été donnée et le RAMDISK courant a été détruit et un nouveau créé avec une longueur de 300K maximum.

- RD ou RMDIR -

Format : RMDIR [/H] [/P] répertoire ou RD [/H] [/P] répertoire

But : Efface un ou plusieurs sous-répertoire.

Utilisation : Les fichiers spéciaux que le répertoire possède peuvent être détruits, et /H permet de voir les répertoires cachés qui doivent être inclus dans l'opération de destruction.

Si un répertoire ne peut pas être détruit pour quelques raisons que ce soit (s'il n'est pas vide par exemple), alors le nom du répertoire en cause est affiché avec un message d'erreur et l'opération de destruction continue avec les autres

répertoires. 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 :

RMDIR DIR1

Le répertoire appelé DIR1 dans le répertoire courant est détruit.

RD B:\COM + B:\BAT

Les répertoires COM et BAT sont détruits dans le répertoire courant du lecteur B.

RD *.*

UTIL -- Directory not empty
(répertoire non vide)

Un essai est fait pour détruire tous les répertoires du répertoire courant du disque, mais un répertoire à détruire n'est pas vide et une erreur est affichée.

Vous devez détruire les fichiers du répertoire UTIL avant de recommencer votre demande.

La suite dans le prochain numéro...

SNATCHER



LES JEUX

- TETRIS II Promo -

Genre : Habilité
Editeur : Ram 1995
Machine : MSX 2+
Son : Stéréo
Support : 1*2DD
Prix : 120 FF

Avec un des numéros du magazine I.C.M qui nous vient d'Italie, j'ai eu la joie de découvrir cette promo.

Comme vous avez dû le deviner, celle-ci est une preview d'un nouveau jeu de réflexion: Tetris 2 Special Edition. Mais ce dernier ne tourne pas sur MSX2...car il tourne sur MSX2+ ou Turbo-R !

Les jeux qui exploitent le VDP9958 ne faisant pas légion, il est de mise de réserver un accueil chaleureux à ce nouveau Tetris !

Vous connaissez le principe de Tetris, je ne vais donc pas vous rabâcher le système du jeu. Mais ce que je dois vous dire, c'est que Tetris 2 explose littéralement tous les clones qui l'ont précédé, en dehors peut-être de Columns. Et cela pour plusieurs raisons...

D'une part, graphiquement c'est magnifique ! Lorsqu'on joue, on a en arrière plan une superbe digit en Screen12 qui peut changer. Les images de la promo sont un cimetière ou une soucoupe volante.

De même, techniquement, il n'y absolument rien à redire car la jouabilité est fantastique. L'ensemble est très fluide et se révèle très agréable à jouer. Il n'y a que le menu qui rame un peu pour l'instant.

D'autre part, les musiques viennent gonfler les éloges que l'on peut faire à propos de ce

jeu. Celles-ci ont été faites par DANilo DANisi et sont en stéréo, ce qui nous vaut une qualité sans faille.

Enfin, ce jeu offre la possibilité de jouer à deux, ce qui renforce son intérêt.

Techniquement, il n'y a donc rien à redire. Là où blesse le bas c'est au niveau de l'originalité.

Le principe de Tetris est archi connu, archi cloné et quelque peu dépassé... C'est pourquoi, bien que très bien réalisé, ce jeu ne contentera que les accros du genre ou les curieux qui veulent voir un Tetris sur MSX2+.

Pour ces derniers, je n'ai qu'une chose à dire, jetez-y un oeil, ça vaut quand même le coup...

Avant de conclure, sachez qu'une version pour MSX2 ainsi que pour Graphic 9000 et Moonsound est en préparation...

Remarque : Si cette promo vous intéresse, n'hésitez pas à nous la demander. Et si vous craquez pour le jeu, faites nous en part, nous en ferons une commande. (Prix: Environ 110.-, 120.-)

Attention, ce jeu nécessite le Dos2.20 !

- AKIN -

Genre : Arcade
Editeur : Parallax 1995
Machine : MSX 2
Son : Fm
Support : 2*2DD
Prix : 125 FF

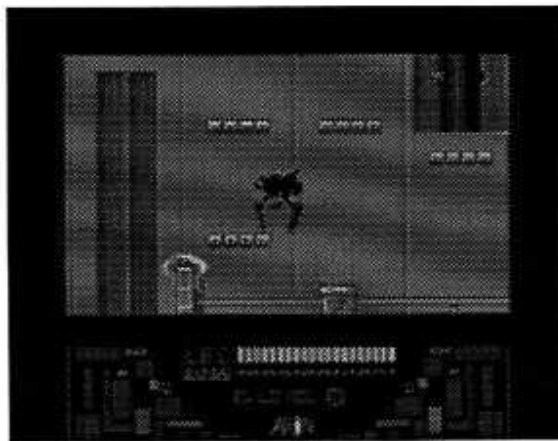
Ca y est ! Le voilà enfin cet AKIN ! Le temps des previews est maintenant terminé et la montagne qu'est PARALLAX n'a pas accouché d'une souris puisque la version finale de ce jeu tient ses promesses !



On nous avait promis un jeu à l'inspiration tirée des mangas et bien c'est gagné car on la ressent très fortement tout au long du jeu.

Et que cela soit au niveau des graphismes comme des musiques ! Prenez pour preuve le cadavre éclaté dans une fenêtre dans le premier complexe !

Tout commence devant un ordinateur géant... Vous apprenez que le robot que vous êtes (et que vous dirigerez tout au long du jeu) a la particularité suivante: il possède la mémoire humaine d'une certaine Gwendolyn Irish. Après un bref dialogue avec ladite Gwendolyn, vous obtiendrez votre première mission qui sera de retrouver son soi-disant frère...



Voilà pour le début du jeu. Sachez seulement que cela ne se fera pas sans embûches...

Votre quête se fera dans plusieurs complexes, dans plusieurs étages et vous passerez de l'un à l'autre grâce à des "ID cards" qu'il vous faudra trouver. Vous aurez l'occasion de rencontrer des humains qui ne seront pas avares en indices précieux...ou en commentaires peu sympathiques...

Et votre puissance de feu ne se limitera pas au maigre laser du départ car vous aurez accès à un Blaster destructeur ou encore à des missiles guidés (très pratiques).

L'ambiance qui se dégage du jeu est magnifiquement rendue par des graphismes et des musiques superbes. Vous passerez de moments "speed" à des moments "stressed" en permanence sans avoir une minute de repos. On ne fait qu'une chose lorsqu'on goûte à AKIN, on craque... de plaisir !

Et puis la jouabilité est exceptionnelle. Pour vous donner une idée encore plus précise d'AKIN, vous prenez YS3 que vous mettez dans un shaker, vous lui ajoutez une grande lampée de sauce Manga et de diaboliques calculs concernant la gestion des sprites (parfois aussi hauts que l'écran) et des scrolls puis vous secouez pendant 10 mois et vous obtiendrez AKIN, le jeu de l'année, jusqu'à ce jour.

AKIN a peut-être une durée de vie relativement limitée. Mais quel plaisir de jeu ! Sincèrement je n'ai jamais vu un jeu aussi bien réalisé et aussi plaisant (pour qui aime quelque peu les mangas).

Alors, The Shrines of Enigma aura marqué 1995. AKIN, fera de même en 1996. En attendant 2000 (!), bravo à Parallax pour son travail ! Pour ceux que cela intéresse, sachez que l'équipe qui a réalisé AKIN se résume à 2 personnes: Cas Cremers et Patrick Smeets. Bravo à eux et vivement AKIN 2 !

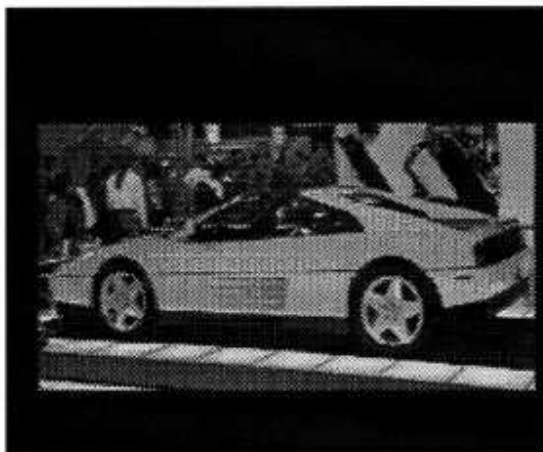
NEXUS

-LES DEMOS-

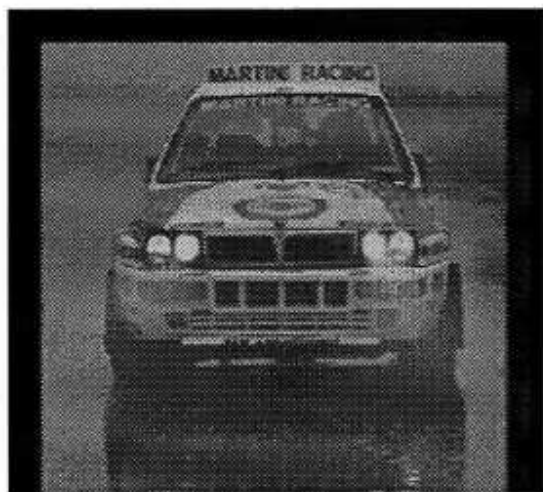
- HOTWAY -

COBRA SOFT 1995 - 3*720K - STEREO - MSX2+

Ce coup-ci laissez-moi vous présenter une production Brésilienne dédiée aux MSX2+ et aux Turbo-R.



Celle-ci est un slide show de voitures de sport en mode entrelacé. Celui-ci n'a rien d'original et fait quelques peu bazar car à une Fiat TIPO succède une 328GTO...



Il y en a pour tout les goûts et les amateurs de voitures de sport risquent fort de trouver l'image de la voiture de leur rêve.

- PHOTO CD by CD-ROM # 1 à # 3 -

SERGE TROY 1995 - 3*720K - MSX2

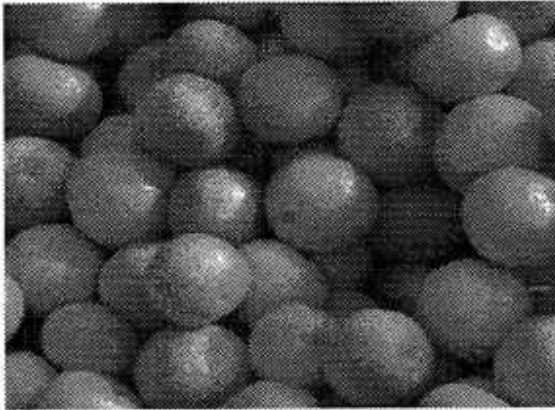
Après la démo dédiée au VDP9958, voici quelques images entrelacées en screen 8 réalisées par le Français, Serge TROY.



Comme à son habitude, le résultat est superbe et il y a notamment une image d'un oeil qui m'a laissé bouche bée. C'est tellement bien ficelé que par moment, l'on dirait du 2+...

Une fois de plus, Bravo !

Serge Troy
11, rue des gardes
39100 DOLE



- THE LAST DIMENSION -

COMPJOETANIA1995 - 1*720K - STEREO - MSX2

Cette démo précède la dernière réalisation en date de ce groupe qu'était Cybersound. J'ai tenu à en faire le test car si Cybersound est un music disk, The last Dimension est bel et bien une démo.

Au départ, on accède à un menu qui comporte 9 choix, chacun étant le nom d'une des 9 démos.

Vous pourrez ainsi accéder à une animation de la terre qui tourne sur elle-même, ou encore à un paysage en 3D qui scrolle au rythme des vallées et des plaines ainsi qu'à des animations d'objets divers en 3D.

De même, on peut accéder à un Replayer qui comporte 20 musiques dont la qualité est de mise, comme d'habitude.

Ma partie préférée est 3D Wave. D'un prime abord, celle-ci n'a l'air de rien car il s'agit juste d'un minuscule scroll. Cependant elle devient vite intéressante lorsqu'apparaît un échiquier qui s'anime avec une incroyable fluidité, suivi du dessin de la pochette originale de Salamander.

Bien que The Last Dimension n'atteigne pas l'hallucinante qualité d'Unknown Reality, cette démo nous prouve une fois de plus que le MSX est capable de calculer vite, très vite et c'est tant mieux !

Mais il manque quand même quelque chose à cette demo; ce petit brin de fun qui viendrait casser l'idée de déjà vu.

Domage, mais jetez-y un oeil quand même ! Et si cette démo ne vous convient pas, il vous reste Cybersound !

- CHARME DISK # 1 à 8 -

S. Troy 1995 - 8*720K - MSX2

Ces dernières productions en date de Serge TROY nous mènent très loin des images de paysages et autres visages auxquelles il nous avait habitué car cette fois, on a droit à 8 disks d'images de charme.

Mais à cette différence de thème vient s'ajouter une nette différence de qualité.

En effet, ces images ont beau être en screen 8 entrelacé, elle n'en sont pas moins d'une qualité très moyenne.



Les premiers disks sont vraiment très laids et l'amélioration n'intervient qu'au disk #5 et la plus belle digit (à mon goût) se trouve sur le disk #6.

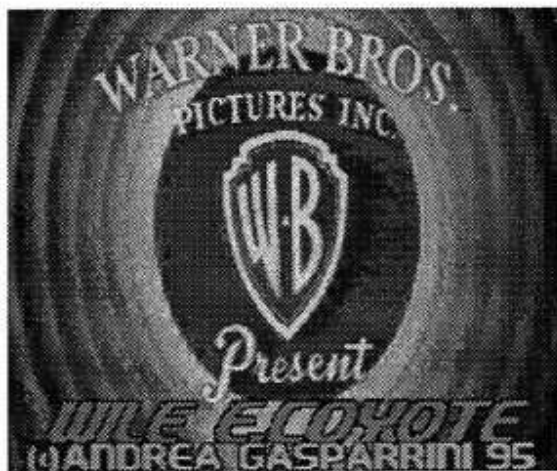
Ces disks ne satisferont vraiment que les collectionneurs ou les amateurs du genre "soft-qui-fait-débander"...

Dommage !

- WILE E-COYOTE DEMO -

A. APARRINI 1995 - 1*720K - STEREO - MSX2+

Cette démo dédiée au MSX2+ est l'une des plus tristounette que j'ai pu voir jusqu'à présent. Celle-ci nous propose 11 petites animations tirées du célèbre dessin animé Road Runner et Coyote (Beep-Beep). L'idée est sympa mais la qualité n'est pas au rendez-vous. Les images bavent, bavent et rebavent. Je sais que cela est typique au MSX2+, mais cela se travaille !



Heureusement que les musiques, vieilles déjà de quelques années et réalisées par de célèbres groupes, viennent relever la qualité de cette production.

Une production qui laisse cette impression de gâchis qui gâche tout...

Direction le formattage.

- MEITS BEST OF #1 & #2 -

MEITS 1995/96 - 2*720K - STEREO - MSX2

Ces deux disks portent bien leur nom car ils sont 2 best of d'un excellent musicien dénommé "MEITS".

Chaque disk comporte 15 musiques tirées pour leur grande majorité de jeux tels que la série des Xak, de Laydock ou encore Feedback.

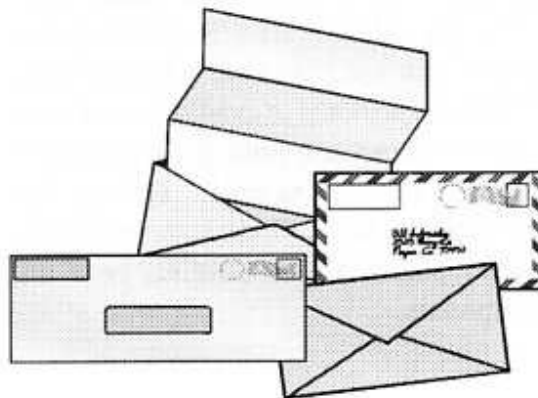
Les musiques sont vraiment merveilleuses et je vous conseille d'ailleurs The Dreamthief, The Sweet Dreamer ou encore The Last Wandering Light...

Pour se procurer ces deux disks, vous pouvez écrire directement à l'auteur:

Jelle Jelsma
Noordersingel 68
9251 BP BURGUM
HOLLANDE

NEXUS

Dans le prochain numéro, tous des tests de démos, music-disk sortent à Tilburg 1996.



- DAZIBOA -

Ce mois-ci, j'ai réussi à boucler ce DAZIBOA dans un état d'excitation extrême... La raison est simple. Le 30 mars 1996 à 10 heures du matin, les portes du 9° salon MSX de Tilburg s'ouvriront... Et toute l'équipe de Power MSX y sera ! Alors si certains d'entre vous ont également la chance de pouvoir y aller, eh bien qu'ils n'hésitent pas à passer nous voir !

Dans l'optique de Tilburg, j'ai choisi ce mois-ci de vous présenter un des grands animateurs des rencontres internationales dédiées au MSX. Et celui-ci n'est autre que l'incontournable groupe OASIS bien connu pour ses exceptionnelles traductions en Anglais des hits Japonais.

Mais avant de vous faire part de ce que ce groupe nous prépare pour Tilburg, remontons le cours de l'histoire...

Il y a cela 3 ans aujourd'hui, Ron BOUWLAND et Dennis LARDENOYE ont travaillé en étroite collaboration pour réussir l'exploit de traduire en Anglais le mythique SD-Snatcher sous la forme d'un patch-disk réalisé par Alex WULMS, membre du groupe XELASOFT. Une fois tout cela terminé, ce trinôme n'avait plus qu'à se trouver un nom et à faire de la publicité pour leur réalisation avant Tilburg. Et c'est sous le label OASIS qu'est né le premier patch-disk en Anglais pour un hit Japonais.

Je vous laisse imaginer l'énorme succès qu'à connu ce groupe avec ce premier patch-disk; succès qui d'ailleurs a motivé ce groupe car à partir de là, il décida de réaliser 2 ou 3 patches par an. Mais à 3, la tâche était ardue. C'est pourquoi, un 4° membre fit son entrée: Marcel KOK, qui étudiait le Japonais dans la même université que Ron BOUWLAND et qui possédait un MSX. OASIS, composé alors de 4 membres, se mis au travail et réalisa cette année-là les patches pour Xak 2 et Ys 3.

Après cela, Ron quitta le groupe et ses activités MSXiennes pour se rendre au Japon pendant 1 an et Dennis LARDENOYE devint alors le leader d'OASIS. Celui-ci se mit en quête d'un nouveau membre qu'il trouva en la personne d'Eelco SLAAF. Ce dernier s'occupe avec Dennis LARDENOYE des traductions tandis qu'un 5° membre, Arjan ARENDS, s'occupe de la réalisation des pochettes, de la duplication des patches et du transport du matériel lors des rencontres internationales.

On peut également considérer Ramon RIBAS CASASAYAS comme un membre de ce groupe car il est le "concessionnaire" d'OASIS en Espagne.

Et pour cette année 1996, OASIS nous prépare un patch pour SNATCHER, le père d'Sd-Snatcher qui tient lui aussi sur 3 disks.

J'espère vous en avoir appris beaucoup sur ce groupe et je vous invite à vous rendre à son stand à Tilburg (qui sera juste à côté du nôtre !) pour découvrir son dernier patch qui j'espère, sera terminé à tant. Vous pouvez également lui écrire pour une commande ou pour de plus amples infos.

Quant à moi, avant de vous faire part de la liste de toutes les réalisations d'OASIS, je remercie Dennis LARDENOYE pour ses précieux renseignements et souhaite à son fantastique groupe une longue et prospère activité sur MSX...

Liste et prix des productions d'OASIS

PATCHDISKS :

- DRAGON SLAYER 6 : 30 Florins.
- FRAY (MSX2) : 25 Florins.
- Runemaster 2 : 10 Florins.
- Runemaster 1+3 : 25 Florins.
- SD-Snatcher : 25 Florins.
- Xak 2 : 25 Florins.
- Xak 3 : 25 Florins.
- Ys 1 : 15 Florins.
- Ys 2 : 25 Florins.
- Ys 3 : 25 Florins.

GUIDEBOOKS :

- la série des Aleste + Feedback : 7.5 Florins.
- Princess Maker : 15 Florins.
- Ys: 15 Florins.

DIVERS :

- The OASIS S-RAM Collection : 10 Florins.

Les prix étant en Florins, sachez qu'un Florin correspond environ à 3.10 Francs. Si vous passez commande, envoyez un mandat international à :

**OASIS TRANSLATION
Dennis LARDENOYE
Jupiterhof 41.
6251 VL MAASTRICHT
PAYS BAS.**

Vous pouvez également contacter Dennis LARDENOYE sur internet en utilisant le E-MAIL suivant :

Dennis.Lardenoye@phil.ruu.nl

Et maintenant, rendez-vous à Tilburg !

NEXUS



Power Msx fêtera ses 2 ans dans le prochain numéro... Attendez-vous à un numéro encore plus beau que d'habitude et peut être plus gros !!!

SNATCHER

Le scanner sur MSX ???

- Questions techniques -

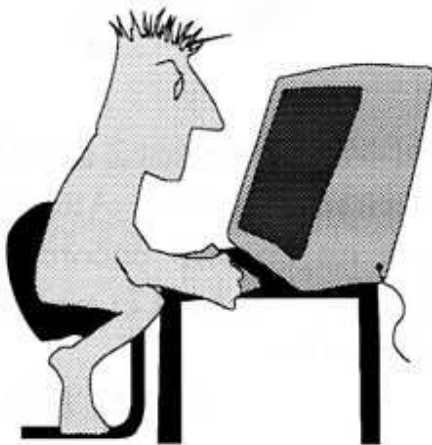
Directement d'Hollande, nous arrive l'interface Scanner pour MSX. Vous pouvez acquérir cette interface pour la somme de 500 FF environ.

L'interface en question est une cartouche dans laquelle est accouplé un connecteur de 8 broches pour y brancher un scanner. (Ce dernier doit être acheté à part)

Les essais que nous avons réalisés ont été fait avec un Scanner couleur mais sur MSX, on scanne uniquement en noir et blanc malgré qu'il existe plusieurs réglages possible. (cela dépend du scanner que vous possédez)

Pour le scanner, celui-ci peut être n'importe quel modèle manuel pour Pc ou autre ordinateur du moment qu'il possède le connecteur Din 8 broches et permet de scanner en noir et blanc.

L'interface se charge de fournir le courant électrique au scanner.



- Les logiciels -

Avec l'interface est fournie une disquette avec le programme pour pouvoir digitaliser avec le scanner.

On peut utiliser les curseurs ou la souris. (il faut avoir connecter la souris dans le port B avant le chargement du logiciel)

Pour commencer à scanner on appuie sur la barre d'espace, puis sur le bouton du scanner et on le fait glisser sur l'image ou le texte à digitaliser.

Le programme est très rapide, il nous montre ce que l'on scanne à l'écran et lorsque que c'est fini, l'écran revient immédiatement au menu.



Le logiciel offre également une multitude d'options qui sont accessibles en appuyant sur la touche Return.

Ces options sont :

Mode : On sélectionne le format de l'écran, STP (Aladin, Dynamic Publisher), ICD (je ne sais pas quel logiciel utilise ces fichiers) et SC6 qui permet de scanner jusqu'à 3 écrans

c'est à dire pour capturer une grande photo. Celle-ci se divise en 2 ou 3 parties que l'on pourra joindre après avec Aladin ou Dynamic Publisher.

Page : Pour le mode Stp et ICD, il est permis une seule page et pour SC6 on peut sélectionner 1,2 ou 3.

Printer : On sélectionne le type d'imprimante. (NMS1421, 1431, VW0030 ...)

Print : Pour imprimer. Il faut dire que par exemple, pour l'imprimante 1431, le programme fasse 3 passages pour chaque ligne ce qui permet d'obtenir un très bon résultat.

Scan : Pour commencer à scanner. (ça revient au même d'appuyer sur la barre d'espace)

Save : Pour sauvegarder l'image. En Stp on peut sélectionner la partie que l'on veut garder. En SC6 et en ICD.

Load : On peut récupérer des images... pour les imprimer par exemple.

- La qualité -

Nous sommes restés très surpris par la bonne qualité que nous avons obtenue malgré que nous travaillions en noir et blanc.

Les photos ne sortent pas très bien mais en ajustant l'éclat du scanner on arrive à un résultat satisfaisant.

Par contre, si vous scannez des dessins en noir et blanc ou des bandes dessinées le résultat est très bon.

Pour ce qui du texte, il est possible d'obtenir de bons résultats à condition d'avoir un scanner sur lequel on peut régler la résolution.



- Conclusion -

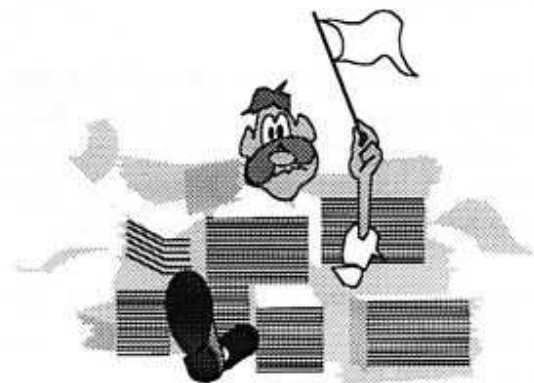
Reste la question : « A quoi va nous servir ce scanner ?? »

Tout dépend des nécessités de chacun. Vous pouvez utiliser les images et le texte que vous scannez avec le célèbre Dynamic Publisher ou Aladin dans lequel vous pourrez utiliser tous vos composants pour réaliser de bonnes maquettes de revues, lettres...

En résumé, le scanner offre un tas de possibilités pour le MSX surtout qu'il suffit de disposer d'un MSX2 et d'un scanner.

Je tiens à remercier M. Valestra Fabrice car sans lui cet article n'aurait pas été possible.

SNATCHER



- Les Fanzines -

Comme promis, Power MSX ouvre une rubrique Fanzine. Vous pourrez trouver de nombreuses publications étrangères. Vous n'êtes donc pas les seuls à désirer de la littérature MSX. Un grand avantage de cette rubrique est qu'elle va vous ouvrir l'appétit. En effet, certains points risquent de retenir votre attention. Dans ce cas, si vous voulez un équivalent, contactez nous, même si vous ne savez pas trop écrire. Un télégramme peut suffire.

Vous trouverez un descriptif plus ou moins détaillé selon ce qui peut vous intéresser et ce qui peut être compris. Je ne suis malheureusement pas multilingue.

Pour finir cette introduction, toute l'équipe de Power MSX tient à remercier les rédactions des autres revues MSX pour leur sympathique collaboration et leur souhaite une bonne chance.

MSX SPIRIT # 3 **Août Septembre 1995** **Espagne**

Livrée avec deux disquettes, GNOSYS et TETRIS 2, cette revue se présente en format A4 de 52 pages. La couverture est la seule page en couleur (on comprend ou on compatit).

SOFT : On trouve une présentation des logiciels suivants : Perfect Soko Ban, Pipeline, Construction Craze, Games Power #5, Street Néo Fighter II, The Carbuncle Big Band et Mahjong Sikoku.

ECHOS : Intervention d'un abonné sur l'avenir du MSX. Une réflexion sur l'escalade du PC.

CD MSX : Retour sur le MSX en douceur, un cocktail de musiques MSX... mais pour platine laser uniquement.

FANZINES : Ils parlent de FDK-FAN #10, HNOSTAR 31 et SD MESXES 4.

MANGA : Elles sont en vogue ces BD très japonaises.

MATERIEL : La nouvelle interface HG GOUDA SCSI / ROM NOVAXIS. L'utilité du SCSI ?

LANGAGES : Cours d'assembleur (VI) : sur le memory mapper 3^{ème} partie. Cours de C : 3^o volet.

LO +TIP : Objectif avoué : venir à bout d'un problème rencontré sur un logiciel. Ici, adaptation du Fastcopy pour qu'il gère le Disque Dur.

NOTICE DE LA REVUE : écrire, commander...

NOUVELLES DU MSX...

ANNONCES : Ventes, Achats, Contacts...

Vous le constatez, il s'agit d'une revue assez complète. De plus, photos et digitalisations sont utilisées pour appuyer articles et essais de jeux.

Adresse :

MSX SPIRIT MAGAZINE
GNOSYS
C/ San Anton, 26
Magno II 4^o A
30009 Murcia
Espagne

CLUB MSX HNOSTAR #34
Décembre 1995
Espagne

44 pages au format A5 en noir et blanc.

TURBO PASCAL : Leçon 20 (ouf !)

PRESENTATION DES JEUX :

Outer Limits
Guncannon (Yuka)
Dragon Slayer 6
LILO (La conquista de la fama)

Des digits d'écran permettent de mieux juger.

TRUCS ET POKES

Shrines of Enigma
Blade Lords
Dragon Slayer 6
Akin

LOGICIELS :

Metallica
Jarretel (Non, non, il s'agit d'une compilation de J.M. JARRE.)
Destroyka
Dummieland
Heaven and Hell
Koustracker (couscous c'est que ça ? Du son.)
Battlecards
SystemSaver
Ducktales

TECHNIQUE :

Les modems MSX.
Utiliser le lecteur ZIP sur MSX.

COMPARATIF: MSX et 8 bits : Willow /
Capcom Software 1989 / NES face à
Ancient YS vanished Omen 1987 / MSX2.

TRUCS :

PSG Sampler : comment bien échantillonner.
Les secrets d'AKIN.

ECHOS :

Un aperçu des fanzines suivants : SD
MESXES #5 (oct 95), MSX ICM 16 & 17,
MSX SPIRIT #3, POWER MSX #9, MSX
Club RCM (Corée), CHIP CHAT, Mondo
MSX # 2, MSX NBO, Samurai Disk #12

Moonsound & GFX 9000.

Résumé de ZANDVOORT

Plan d'accès à l'exposition de Madrid.
C'était le 24 février.

Dixième foire internationale de Tilburg :
samedi 30 mars 1996

C'est une revue bien documentée, on sent
qu'il y a eu bien du travail derrière.

Adresse :

Club Hnostar
Apartado de Correos 168
15780 Santiago De Compostela
Espagne

SD MESXES #6
Février 1996
Espagne

C'est un de mes préférés. Il est au format
A5 avec la bagatelle de 68 pages noir et
blanc. Il fait parti des fanzines les plus
complets même si il n'y a pas de disquette
ni de rubrique électronique. Le test de
AKIN et celui de LILO sont bien
documentés (texte et digits). De même
pour le compte-rendu de Barcelona, on
trouve de magnifiques photos. De

l'illustration donc, mais aussi des BD comiques.

LOGICIELS :

AKIN, LILO ou La conquête de la Femme. Je précise ici que d'après les photos, le jeu est à déconseiller au moins de 18 ans. Il s'agit d'un RPG qui est très éloigné de la réalité, par contre au niveau fantasmes... (Je suis heureux de ne pas être une femme)

PROGRAMMATION :

Utiliser le midi avec un Turbo R. Ports &HE6, &He7, &HE8, &HE9. Les commandes MIDI.

Le VDP MSX2 en assembleur.

Un programme en Langage Machine.

TRUCS :

PSG SAMPLER Bien s'en servir.

ECHOS :

Les nouveautés du Brésil.
Résumé ZANDVOORT 1995.
Résumé COREE 1995.
Résumé 8ème Expo de Barcelona.
MADRID 96. Le guide. C'était pour le 24 février 1996.

CONCOURS :

Ils proposent un concours dessin et musique pour le 22 avril 1996.

Images : au standard MSX uniquement. Pas de gif, jpeg... On doit les charger avec BLOAD ,S ou COPY.

Musiques : Pas de MIDI, MOD... Editeurs acceptés : Moonblaster, Pro-Tracker, PCM Tracker, Synthesaurus, SCC Musixx, FAC SDT. Play et Moonsound ?

Si vous êtes intéressés, n'hésitez pas à contacter AAM pour confirmation et plus d'information.

AAM
Aptdo 97075
08080 BARCELONA
Espagne

MAGAZINES :

Sunrise Magazine #17, HNOSTAR 33 & 34, LEHENAK #6, FDK-FAN #11, Power MSX 8 & 9, MSX ICM 16 & 17, CHIP CHAT, XSW Mag #6 (XSW = MSX à l'envers)

TRUCS :

AKIN et Blade Lords

DIVERS :

Les nouveautés, le courrier des lecteurs.

Adresse :

Club Mexes
C/. Manacor 16, 1º, 1a
07006 - Palma de Mallorca
Balearres
Espagne

MSX ICM #17
MSX International Computer Magazine
Novembre - Décembre 1995
ITALIE

26 pages A5 dont deux recto-verso en couleur. Une disquette nommée GAMES POWER #6 est jointe. Elle contient une belle quantité de jeux, démos, promos... A noter également, une notice pour étendre la mémoire de son NMS 8250/55/80 (origine I C M du 06/94)

LOGICIELS :

Présentation d'AKIN
Promo de ZERO - The Electronic Eye
Fiche résumé de la solution de Metal Gear
2 + plan taille A3.

Présentation de l'utilitaire Age 8 v 1.01
MSX2, dessin Screen8, Vidéographic art
#1.

Test du logiciel DIX. Il ressemble à un
Tétris.

Un mode Trainer pour GOODY,
RETALIATOR, LIVINGSTONE 2.

MATERIEL :

Interface Remouse pour connecter une
souris série PC sur un MSX. De notre côté,
nous l'avons essayé sur FS A1 GT et elle
donne toute satisfaction. Si vous usez les
souris, c'est rentable sinon l'interface est
plus cher qu'une souris neuve.

Etendre la mémoire de son MSX
8250/55/80 à 256 ko. Très bien expliqué.

ECHOS :

Voyage sur Internet

FANZINES :

SD MESEXES #5, Power MSX #8,
HNOSTAR #32, MSX SPIRIT #1.

BOUTIQUE :

Liste de logiciels et de matériels Italiens
mais aussi Hollandais entre autre.

DISQUETTE :

Dessus, on trouve les Trainers en listing sur
la revue. On trouve des jeux simples, des
promos (Cytron, Street Snatcher...), un

patch pour faire tourner les diskcopy des
disquettes Star Chip Rendez Vous.

Adresse :

**Msx I.C.M.
Marco Casali
Via Alghero 15
20128 Milano
Italie**

MSX VIPER SPECIAL #1 1996 Cobra Software Brésil

Cobra Software publie, ici, un numéro Hors
Série de 18 pages A4 avec photos et
dessins mais par contre pas de digits. Ce
numéro est orienté Disque Dur : le choix
d'un disque dur, le choix d'un interface
parmi ce que l'on peut trouver sur le
marché, les contraintes du Turbo R à ce
sujet, le SCSI, l'IDE... Viennent ensuite un
article sur l'interface BERT (SCSI) et un
sur l'interface ATA IDE.

Sur la disquette jointe, on trouve Démon,
Promos, Jeux venant du vieux continent (ex
URSS, Norvège, Espagne, Hollande)
plus l'utilitaire Turbo 5000, Passing SHOT
de SEGA. Parmi les démos, celle de Code
Busters (LYRA II) a retenu mon attention
: en particulier, le passage où danse une
certaine Janet.

Adresse :

**Msx Viper
R. Chady Muradi, 81
Sao Paulo - SP
Cep : 05351 - 050
Brésil**

En espérant vos réactions... Rendez-vous
dans 2 mois.

PROFIL

Courcelles

le 4 mai 1996

Power Msx vous donne rendez-vous le 4 mai 1996 pour la troisième rencontre MSX. L'exposition aura lieu à Courcelles sur Nied de 10 heures à ??? (on reste tant qu'il y a du monde !) L'entrée est fixée à 15 FF par personne. Ces 15 FF servent à payer la location de la salle et vous donne droit à une boisson gratuite. Sur place vous pourrez vous désaltérer et manger à votre faim.

Nous prévoyons :

- Show d'ordinateurs MSX2, 2+ et Turbo R.
- Présentation du Graphic 9000, Moonsound, Interface SCSI, Boîtier Midi piloté par MSX...
- Les magazines Power Msx # 1 à 11 et peut être le numéro 12...
- Toutes les nouveautés de Tilburg que nous ramènerons.
- Les logiciels de Power Msx à savoir, MIF, The New Screen Demo, Luxure, The New Terminator Demo, The Ultimate Pink Sox Hard Show...

- Un dépôt de matériel et de jeux MSX. (N'hésitez pas à ramenez ce que vous voulez vendre ou échanger.)
- Présentation de nombreux magazines étranger. (Brésil, Espagne, Italie, Hollande, Suisse, Japon.)

Nous comptons également sur la présence du groupe Abyss et celle de Jipé pour nous épauler dans la présentation de matériel et de nouveautés.

Nous invitons également les clubs français Cap-MSX et MSX-Idf à participer.

Rendez-vous le 4 mai à la salle des fêtes de Courcelles sur Nied pour ce troisième meeting MSX. Nous espérons que vous serez nombreux à venir. L'ambiance n'en sera que meilleur. Si vous avez des problèmes de transport, n'hésitez pas à nous contacter, il est possible que nous connaissons des Msxiens qui passent dans votre région... Par contre si vous désirez venir en train, nous pouvons venir vous chercher en gare de Metz.

SNATCHER

CARTAGENA

le 30 septembre 1995

Samedi 30 septembre 1995, 7 heures 45 du matin. Nous sommes le jour J. Les deux réveils que j'avais programmés à la même heure sonnent ensemble.

En attendant que Lucas passe me prendre, j'enregistre le dernier numéro d'Orange Road à la Télévision.

A son arrivée, je me retrouve dans une voiture chargée à ras bord. Heureusement qu'une deuxième est prévue dans un village à côté pour que je puisse me débarrasser du moniteur et du gros sac qui sont sur moi !!



Nous arrivons à Cartagena vers 9 heures. Nous nous garons face à la « Concejalía Juventud », l'endroit où va se dérouler l'événement.

Tout le monde prépare ses affaires et déjà, il y a du monde d'attendu. Rapidement, je me mets à faire le

tour pour présenter mes amitiés Mxsienne aux différents clubs.

Au total, il y a 5 stands :

- Un double pour les groupes SD-Mesxes et Traposoft.
- A côté le stand de Majara soft (Madrid)
- Potato Storm (Malaga).
- Fkd Fan.
- Et le nôtre pour finir.

Un stand était réservé pour le groupe Casmar de Malaga mais ils ne sont pas venus.

Une exposition sur la période glorieuse du Msx présente 6 MSXI différents et 40 cartouches...

Dans un coin, une TV et un magnétoscope attendent la fin de la réunion pour visionner un reportage de LILO (cf. : les fanzines) de KAI.

Traposoft vend les classiques patch disk en Anglais, deux démos de Compjoetania, Telebasic et tous les numéros de Sd-Mesxes.

FKD présente leur numéro 10 ½, des posters en couleur sur Gunbuster et 3 jeux traduis en Espagnol :

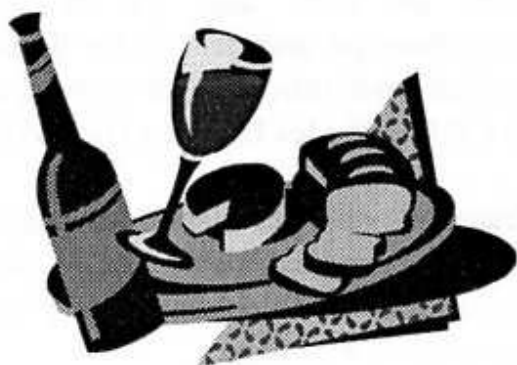
Sanatorium of Romance, Guncannon et Outer limits.

Nous mettons en vente Msx-Spirit # 3, imprimé juste à temps et les deux numéros précédents. Nous montrons également le magazine HNOSTAR # 32, le désassembleur MIPS et le seul numéro de Msx-Eternal.

Malgré l'entrée libre, peu de monde se bouscule au portillon. Il faut dire qu'il s'agit du premier meeting organisé là, et Murcia n'est pas une ville importante comparée à Barcelone.

Nous n'aurons jamais eu une sensation de saturation au niveau de la foule. La réunion a gardé le ton de vieux loup du Msx parlant de leurs combats et de leurs projets et ça, à chaque apparition de nouveaux visiteurs.

De 14 à 16 heures, interruption pour manger et boire puis retour aux démos, promos, historique...



Ramon Ribas ouvre le bal avec Telebasic.

Sd Mesxes présentent Potato Storm; la démo d'un jeu qu'ils réalisent. Ils montrent également des images dessinées avec Msx Paint 4 et font écouter des morceaux sur Moonsblaster. Ils passent également deux disquettes de freewares avec des passages de King's Valley 2, Akambe Dragon, Tako & Ika...

Majara soft montre une promotion pour leur nouveau jeu en cours de production : El Poder Oscuro dont la qualité sera supérieure à Arma Mortel. La présentation est très bestiale.

Nous, nous présentons le jeu Mario... Tout le monde a cru que l'on avait connecté en douce une console Séga !!! Il faut dire que ce jeu est pour MSX turbo R !

FKD présente une démo de leur nouveau jeu : « Ginac ». Ça ressemblera à Street Fighter à l'exception des bruitages qui seront faits avec de la PCM.

José Alanzo nous montre son multimédia MSX... Un turbo R connecté à un CD-Rom, Disque-dur...

Tout le monde à passé une journée inoubliable et c'est tant mieux...

Article de Eustasio Viviente Acosta.

Profil

Utilitaire

Dirsort v 1.1 (c) 1994 Meusesoft

- Utilitaire disque
- DOS 2
- Freeware
- 1 fichier de 10 ko

Dirsort est un utilitaire de tri des répertoires sous DOS 2 (un peu l'équivalent de ALPHADIR.COM en DOS 1). D'une simplicité d'utilisation enfantine (très bonne interface utilisateur), ses possibilités sont multiples. Vous pouvez trier les répertoires par nom, extension, longueur, ou date, en plaçant les répertoires en premier ou en dernier, dans un ordre croissant, décroissant ou même aléatoire (bien que je ne voie pas trop l'utilité de cette dernière option !). Rien que ça !

De plus, et c'est peut-être le point le plus utile, vous pouvez effectuer le tri à la main, grâce à un ingénieux système de type "marquer-glisser". Indispensable pour créer de belles disquettes avec en premier MSXDOS2.SYS, COMMAND2.COM, ...

Il est également possible de supprimer les entrées non utilisées d'un répertoire, qui prennent de la place pour rien et ralentissent le système (mais attention,

vous ne pourrez plus faire de UNDEL dans ce répertoire !).

Seul point noir (j'en ai marre, à chaque fois qu'un programme est génial, il faut qu'il y ait un petit point noir à la fin) : Lorsque vous quittez Dirsort et que vous tapez B: sur un système à un seul drive, le MSX plante net ! (cela vient du fait que le programme détourne un hook et ne le restaure pas en quittant). Mais enfin, on ne va pas râler puisque Dirsort est freeware.

Conclusion : Bravo Meusesoft, on attend d'autres réalisations de la même veine (non, ce ne sont pas des Meusiens qui ont réalisé ce programme, on le saurait !).

NOLDAS



Dans le prochain numéro un test complet de Mif, Compass (version sans bug).

ANNONCES

Cherche slot expander pour mon MSX turbo R de 1 vers 6 si possible. Vds pour PC, 2 contrôleurs IDE : 75 FF pièce, Simm 256 Ko 9 bits X4 : 50 FF pièce ou 150 FF le tout. Carte 386 SX 33 : 250 FF, carte émulation minitel : 100 FF. Pour MSX : Plotter SONY 4 couleurs avec boîte et notice : 400 FF, MSX1 Sanyo PHC 28 S : 150 FF, une trentaine de livres, une cinquantaine de revues, une vingtaine de cartouches et une trentaine de disquettes. Le tout bien sûr en original. Disquettes vierges : 200 FF les 50 ou 350 FF les 100.

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. Vds Fm-Pak Stéréo Hollandaise : 250 FF.

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

Vds FM-PAK coréenne : 250 FF, Jeux originaux : King-Kong 2, Nemesis 2, Troxx, 3 Square, Construction Craze, Not again et Egbert : prix à débattre. Imprimante CANON T22-A + 2 rouleaux neuf. Très peu servi : 200 FF.

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

POWER MSX recherche un testeur de jeux et démos, une personne pouvant s'occuper d'une partie bidouille sur MSX. Si vous vous sentez capable de faire cela ; n'hésitez pas à écrire ou à téléphoner.

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

LES EXPOS MSX

Tilburg : Samedi 30 mars 1996

- Adresse -

BREMHORSTHAL
OUDE GOIRLESEWEG 167
TILBURG - HOLLANDE

Courcelles sur Nied : Samedi 4 mai 1996

- Adresse -

SALLE DES FETES
57530 COURCELLES SUR NIED
France

Barcelone : Dimanche 5 mai 1996

- Renseignements -

Ramon Ribas Casasayas
Sardenya 379 Atic 3
08025 Barcelona
Espagne
e-mail : jalonso@ibm.net
mail : Ramon Ribas Casasayas

Zandvoort : Samedi 21 septembre 1996

- Renseignements -

8^e MSX COMPUTERDAG
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
Hollande

POWER MSX # 12

Surprise... Attendez vous à un numéro très spécial pour fêter les 2 ans de Power Msx.

SNATCHER

POWER MSX « La boutique »

- IMPORTATION DE LOGICIELS -

VIDEO TENDINE 2	50 F
FRANTIC	80 F
RICK DANGEROUS 1	50 F
RICK DANGEROUS 2	50 F
RICK DANGEROUS 1 et 2	65 F
DIX	80 F
BOZO'S BIG ADVZENTURE	80 F
MEGADOOM	80 F
MOONBLASTER V1.3	160 F
COLUMBUS (384 KB)	100 F
TROXX	80 F
PUMPKIN ADVENTURE 2	150 F
THE GREAT GIANNA SISTER	80 F
3 SQUARE	50 F
TEACHERS TERROR	65 F
TROJKA	50 F
ALADIN V 1.55 (512KB)	250 F
BLACK CYCLON	125 F
PINEXS	100 F
NOT AGAIN !	80 F
LOGI-BAL	95 F
BLADE LORDS	125 F
EGGBERT	80 F
AUDI WAVE # 3	35 F
METAL LIMIT	60 F
I LOVE YOU	50 F
OLYMPUS	80 F
CYTRON	125 F
SHUFFLE PUCK MSX2	50 F
SHUFFLE PUCK TURBO R	50 F
CONSTRUCTION CRAZE	65 F
PSYCHO BALL	95 F
MSX2 BASE	230 F
SOLID SNAIL	95 F
BET YOUR LIFE	80 F
RETIATOR	140 F
DUCK TALES	95 F
FRAY ENGLISH PACTH	50 F
AGE 8 V 1.01	120 F
CIRCUIT DESIGNER	155 F
DASS	170 F
TRAX PLAYER (256KB)	80 F
SAMPBOX V 4.4 MACRO	95 F
THE WITCH'S REVENGE	140 F
ZEESLAG	120 F
VELDSLAG	120 F
ZONE TERRA	125 F
SCREEN 11 DESIGNER	140 F
STREET SNATCH	50 F
CACHE GAMES	50 F
TED VERSION ITALIENNE	65 F
XAK 3 EN ITALIEN	65 F
FRAY EN ITALIEN	65 F
I LOVE 2	80 F
SEXI PUZZLE	50 F
OLYMPUS 2 (DOS.2 & 1Mb)	95 F
BABEL, THE ... MEGABLOCKS	80 F
SCULPTURE 1	50 F
SCULPTURE 2	50 F
VOYAGE DISK 1	45 F
DA GIF / IN GIF	65 F
EGGBERT V 2.0	95 F
MULTITEX V. ITALIENNE	50 F
TED DEMO V. ITALIENNE	65 F
DOMINO V 2.00 1 DRIVE	80 F
DOMINO V 2.10 2 DRIVES	80 F
DOMINO V 2.20 HARD DISK	80 F
CRUCIVERBA V. ITALIENNE	50 F
SEXY PORNO DEMO 1	65 F
SEXY PORNO DEMO 2	80 F
MAHJONGG V. ITALIENNE	50 F

ALBUM DIGITALE IN SCR 8	150 F
ARMA MORTEL	65 F
FREESOFT MUSIC DISK # 1	30 F
PINK SOX HARD SHOW # 1	25 F
PINK SOX HARD SHOW # 2	25 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	35 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	35 F
DUMMIELAND	95 F
PUZZLE MANIA	95 F
DA JPG (DOS2)	45 F
SUPER TED	65 F
COLUMBUS 2 BETA VERSION	65 F
THE SHRINES OF ENIGMA	125 F
JEU DU 31	45 F
AKIN	125 F
PUMPKIN ADVENTURE 3	170 F
DECEPTOR	125 F
XAK 2 V. ITALIENNE	65 F
MATCH MANIAC	80 F
COMPASS	180 F
ZERO THE ELECTRONIC EYE	65 F
LUXURE	15 F
TETRIS 2	125 F

- IMPORTATION DE MATERIEL -

CABLE IMPRIMANTE MSX 1 METRE	80 F
CABLE IMPRIMANTE MSX 2 METRES	95 F
CABLE IMPRIMANTE MSX 3 METRES	120 F
RUBAN IMPRIMANTE (VW0030 / 1431)	60 F
RUBAN IMPRIMANTE (VW0020)	60 F
CABLE SCART (SONY 700 / T.R)	50 F
CARTE MUSICALE COVOX	100 F
KIT POUR ENCRER RUBANS	170 F
DOS 2.20	250 F
GRAPHIC 9000	1450 F
MOONSOUND	1250 F
DISQUETTES DD VERBATIM X10	45 F
INTERFACE SCSI	480 F
INTERFACE IDE	350 F
CD-ROM IDE DOUBLE VITESSE	750 F
HARDDISK IBM IDE 548 Mb 12 ms	1250 F
LECTEUR INTERNE 720 Ko	375 F
LECTEUR SYQUEST IDE 270 Mb	2500 F
MINI - TOWER	350 F
CD - ROM IDE QUADRUPLE VITESSE	900 F
LECTEUR SYQUEST IDE 135 Mb	1600 F
CARTOUCHE SYQUEST 135 Mb	180 F
CARTOUCHE SYQUEST 270 Mb	420 F

Sur demande, nous pouvons, vous trouver des ordinateurs MSX1, 2, 2+ et turbo R. Nous importons également de nombreux périphériques d'occasion ; si vous recherchez quelque chose n'hésitez pas à nous en faire part.

- POWER MSX # 1 à 10 -

Les numéros 1 à 10 sont encore disponibles. Le prix est de 25 FF pour la France et 35 FF pour les autres pays.

Snatcher