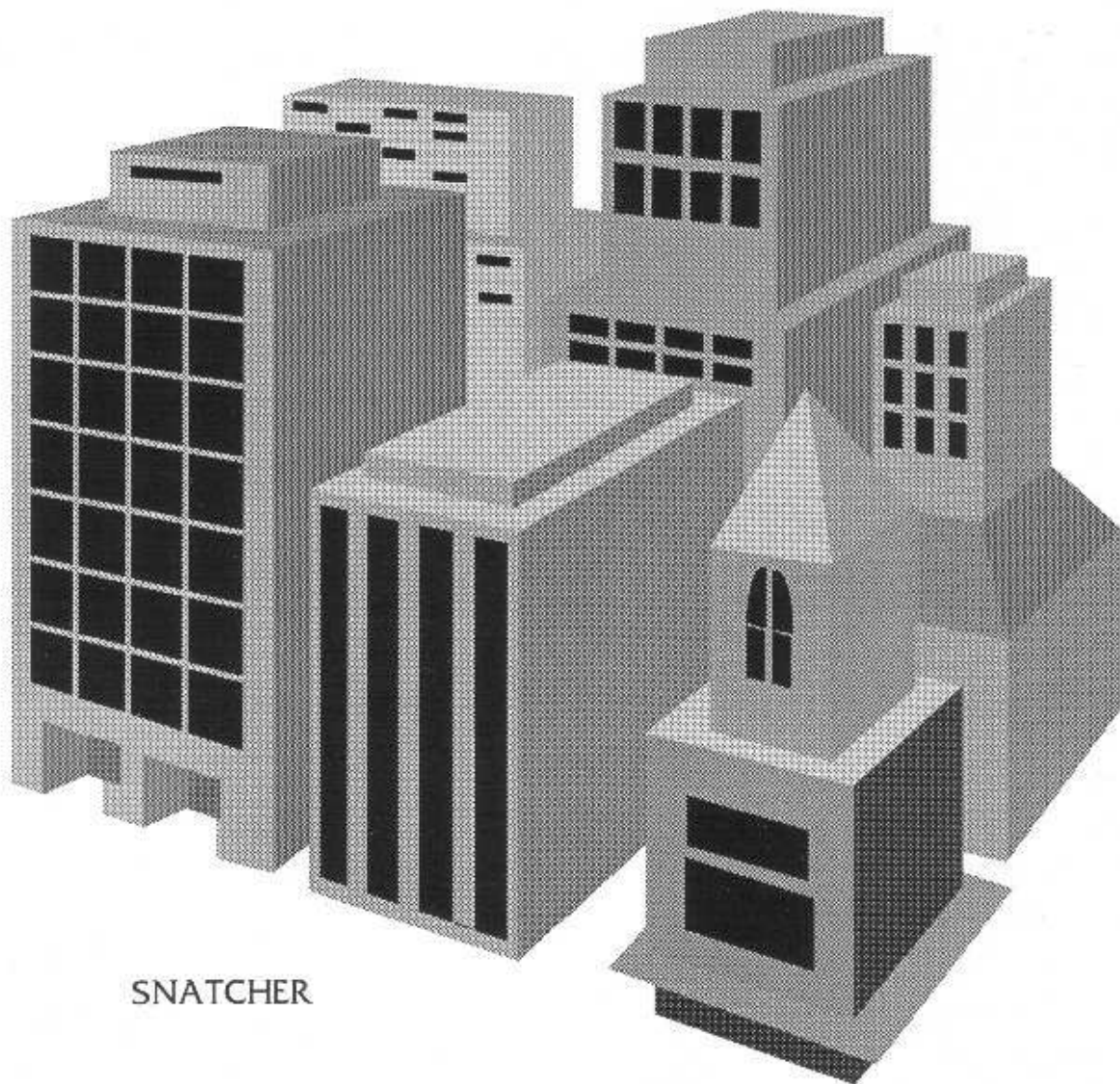


POWER MSX # 8



SNATCHER

POWER MSX N°8 septembre/octobre 1995

Prix de vente : 25,00 FF

SCHLOUPT CHRISTOPHE 8, RUE DES CAPUCINES

57530 COURCELLES/NIED FRANCE

Téléphone : 87-64-52-60 Le week-end

SOMMAIRE

| | |
|--|---------|
| EDITORIAL..... | 02 |
| NEWS..... | 03 à 05 |
| LES JEUX..... | 06 à 10 |
| EXPOSITION MSX LE 28 OCTOBRE 1995 A COURCELLES / NIED..... | 11 |
| ANNONCES..... | 12 |
| GREETINGS..... | 12 |
| POWER MSX # 9 > le programme !!..... | 12 |
| LE VDP 9958..... | 13 à 16 |
| TRUCS ET ASTUCES..... | 17 à 18 |
| LE DAZIBOA..... | 19 à 20 |
| LES DEMOS..... | 21 à 22 |
| POWER MSX : LA BOUTIQUE..... | 23 à 24 |
| ABYSS NEWS..... | 25 à 26 |
| POWER MSX DISK # 4 + EXPLICATIONS..... | 27 |
| SOLUTION DE DRAGON BUSTER..... | 28 à 39 |

EDITORIAL

SALUT À TOUS !

L'ÉQUIPE DE POWER MSX EST DE PLUS EN PLUS OPTIMISTE... ÉH OUI, LE NOMBRE D'ABONNEMENT À FAIT UN BON CONSIDÉRABLE PENDANT CES VACANCES !!! MAIS AUSSI, NOUS RETROUVONS DE PLUS EN PLUS D'ANCIENS ADEPTES DU MSX QUI REVIENNENT EN FORCE...

JE PENSE QUE POUR TOUTES CES PERSONNES QUI REDÉCOUVRENT LE MSX, IL EST INDISPENSABLE QU'ELLES SE RENDENT À COURCELLES / NIED LE 28 OCTOBRE, POUR QU'ELLES JUGENT PAR EUX MÊME, QUE LE MSX EST BELLE EST BIEN ENCORE VIVANT !!!

JE VOUS LAISSE AVEC LE MAGAZINE... BONNE LECTURE ET RDV À COURCELLES LE 28 OCTOBRE !!!

SNATCHER

LES NEWS

NEWS FROM JAPAN...

Depuis quelques mois nous sommes en contact avec Hervé Gérardin qui est actuellement au Japon. Voici en exclusivité toutes les infos made in Japan !!!

- Panasonic a arrêté sa production de MSX TURBO R fin octobre 1994.
- MSX FAN qui été le dernier magazine entièrement consacré au MSX vient de cesser ses activités. Le dernier numéro date du mois de Juillet 1995.
- Il existe au Japon des interfaces SCSI pour disque-dur. Elles sont fabriquées à partir de S-RAM. Le seul inconvénient : Elles fonctionnent avec une batterie ayant une autonomie de 2 semaines. Il faut compter environ 400 FF. Il existe également des interfaces IDE, mais nous n'avons pas plus d'infos.
- Actuellement il est très difficile de trouver des MSX turbo R d'occasion. De plus, le prix avoisine souvent les 3500 FF.
- Une cartouche de 4 Mo coûte 1600 FF environ au Japon, prix très intéressant par rapport à la Hollande.

Pour finir voilà un passage de la lettre d'Hervé sur les rumeurs du MSX3

J'ai lu un article dans un des derniers MSX-FAN qui dévoilait la vérité sur le MSX3. D'abord, la rédaction s'excusait de donner cette nouvelle, uniquement parce que la fin du magazine était proche. Cet article disait en gros que le projet du MSX3 était mort depuis déjà longtemps. Pour cause, la fabrication du VDP 9998 avait pris trop de temps. Toutes les sociétés ayant commandé ce fameux VDP ont jugé qu'il était trop tard pour sortir un MSX3 et ont annulé leurs commandes. Seul Panasonic avait décidé de sortir un ordinateur tiré du projet MSX3 mais sans le nouveau VDP (sans doute pour écouler les R800 en stock). C'est donc le MSX TURBO R. Bref cet article se termine par : (comme pour nous consoler !!) - "En faite le MSX3, c'est vous qui le faites avec la carte du V9998 et le TURBO R..."

Si vous avez des questions à poser sur le MSX au Japon, n'hésitez pas à nous les envoyer. Nous les transmettrons à Hervé qui fera son possible pour vous aider tout en passant par nous !!!

Rendez-vous dans le prochain numéro pour des nouvelles de ce pays fantastique...

NEWS FROM ESPAGNE...

Le groupe GNOSYS et MSX-ETERNAL prépare un CD pour MSX. Il contiendra tout particulièrement des jeux. Ces deux groupes organisent une expo MSX le 29 et 30 septembre 1995 à MURCIA.

Le groupe CABINET qui est l'auteur de Babel the new Megablock's travaille actuellement sur un nouveau jeu de style Akanoid. Le titre sera "CHAOS ADVENTURE".

NEWS FROM BRAZIL...

ACVS Electronica vient de finir son slot expander. Le prix est d'environ 350 FF.

LES SOFTS :

CC - DEMO : Compilation des plus belles images de Cindy Crowford. Le tout, entrelacées et en screen 12. Le résultat est satisfaisant. COBRA SOFTWARE 1995 / 1*720K / MSX2+.

HIGH SCREEN TOOLS : Pas moins de 4 disquettes avec une tonne de programmes pour convertir des images dans tous les sens. Rien à dire; cette compilation est vraiment géniale. COBRA SOFTWARE 1995 / 4*720K / MSX2.

NEWS FROM SUISSE...

La prochaine série de GRAPHIC 9000 et MOONSOUND sont prévues pour novembre. Dépêchez-vous de nous adresser vos commandes....

NEWS FROM HOLLANDE...

Le groupe ZODIAC qui est l'auteur de Arranger 1 à 3 (disk musicale) présentera à Zandvoort le quatrième volet de cette série. Il est prévu pour Music Module et Fm-pak. Le numéro 5 sera disponible à Tilburg est sera uniquement pour Moonsound.

Le groupe PARAGON qui est l'auteur de l'excellent jeu Construction Craze vient de finir BOMBER MAN pour MSX2. Le jeu sera disponible à Zanvoort.

REAL MOTION : Voilà la nouvelle démo de NOP !! Au programme, une animation en screen 2 du film Ghostbuster; le tout accompagné d'un sample d'enfer... NOP 1995.

NEWS FROM FRANCE...

Tout d'abord je vous donne rendez-vous le 28 octobre pour la seconde rencontre MSX à Courcelles sur Nied.

33 IMAGES *.BMP POUR MSX : Superbe compilation de Serge Troy d'images en screen 8. Au programme des fraktales, des paysages... SERGE TROY 1995 / 1*720K / MSX2.

LES FONDS SOUS MARINS # 1 et 2 : Encore une compilation d'images entrelacées en screen 8. Ce coup-ci on a droit à de superbes digits des fonds sous-marins, avec des poissons aux mille couleurs... SERGE TROY 1995 / 2*720K / MSX2.

SITES & PAYSAGES # 1 et 2 : Pas moins de 50 images par disk avec de superbes paysages du monde entier. SERGE TROY 1995 / 2*720K / MSX2.

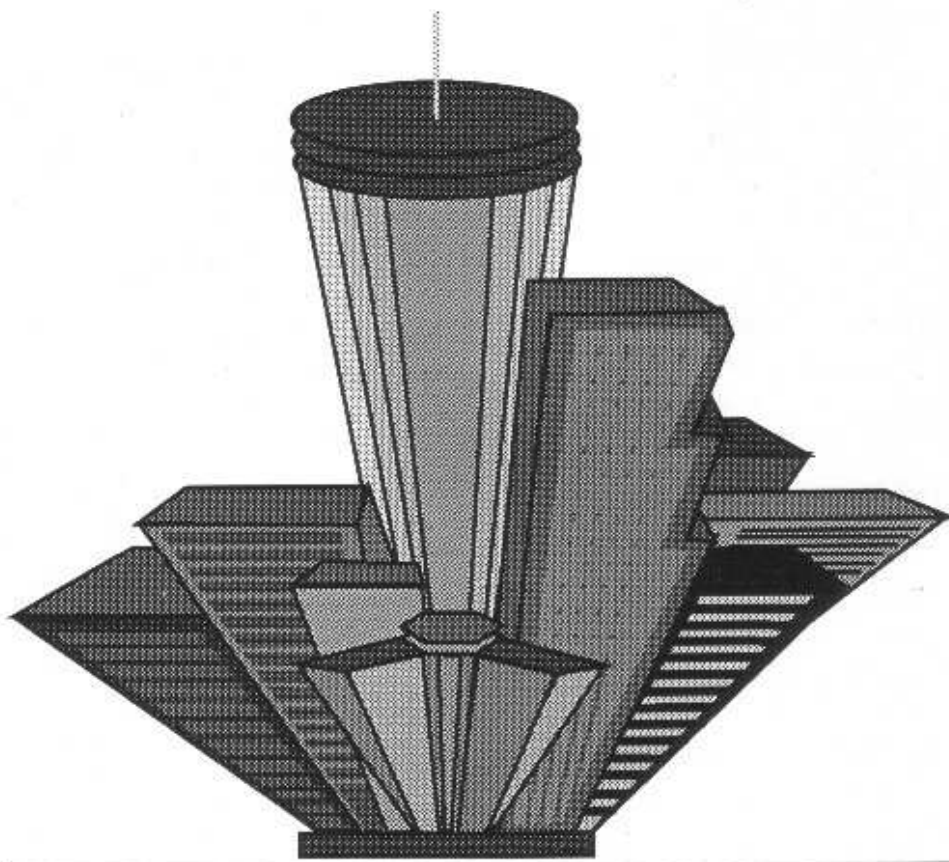
PHOTO CD-ROM BY PC # 1 à 3 : Voici la dernière compil d'images entrelacées de Serge. La présentation et les images sont impeccable. SERGE TROY 1995 / 3*720K / MSX2.

- COMPILATION SERGE TROY -

| | |
|------------------------------|--------|
| PHOTO CD DOLE ART # 1 à 7 | 7*720K |
| PHOTO CD-ROM BY PC # 1 à 3 | 3*720K |
| DISK DEMO MONTAGE # 1 & 2 | 2*720K |
| SITES & PAYSAGES # 1 & 2 | 2*720K |
| LES FOND SOUS MARINS # 1 & 2 | 2*720K |
| 33 IMAGES *.BMP POUR MSX | 1*720K |
| CD-ROM COLLECTION # 1 à 3 | 3*720K |

20 DISKS 720K pour MSX2 à 100 F.

SNATCHER



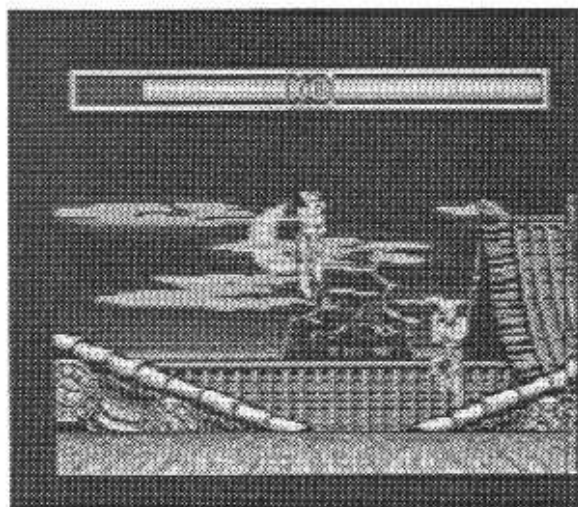
Les Jeux

- STREET FIGHTER PROMO # 3 -

*JAPAN SOFTWARE 1995 - 1*720K - MSX2 - FM.*

Voilà la troisième promo de ce célèbre jeu de baston qui se fait tant attendre ! La seule évolution par rapport aux deux précédentes concerne le choix du joueur. Effectivement dans cette promo, les combattants sont enfin dessinés ! Et l'on peut choisir Ruy, Ken, Guile, Chun-li ou Dhalsim.

Malheureusement, on retrouve le même stage des promos précédentes et toujours pas d'autre lieu de combat.



Les promos se suivent et se ressemblent. Dommage...

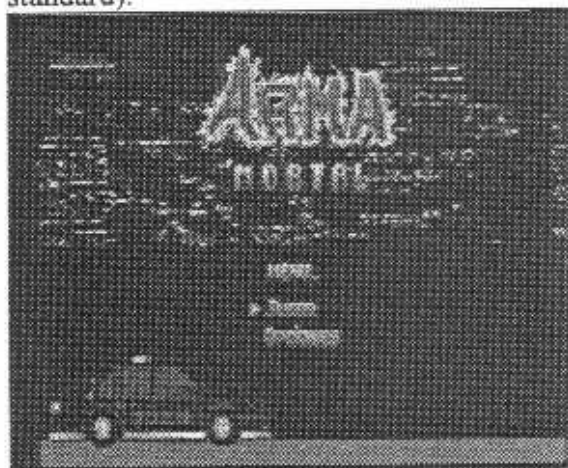
Moi, je n'attends qu'une chose, c'est que ce jeu sorte dans sa globalité, car n'avoir que des résidus de jeu, cela commence à me les briser sec...

- ARMA MORTEL -

*MARAJA SOFT 1995 - 1*720K - MSX2 - STEREO.*

Ce mois-ci, les nouveaux jeux Espagnols se mettent en avant sous cette rubrique. Malheureusement, le hit n'est pas au rendez-vous. Ce qui l'est, se sont les premières créations de divers groupes Espagnols (sauf erreur de ma part), alors il ne faut pas s'attendre à un carton. Et ce n'est pas Arma Mortel qui me fera mentir.

Ce soft vous permet de vous glisser dans la peau d'un super flic qui va nettoyer Madrid (c'est ce que je me suis dit en voyant l'origine du jeu) de ses dealers et autres bandits. Voilà enfin un beat'em up ! (Type de jeu faisant cruellement défaut sur notre standard).

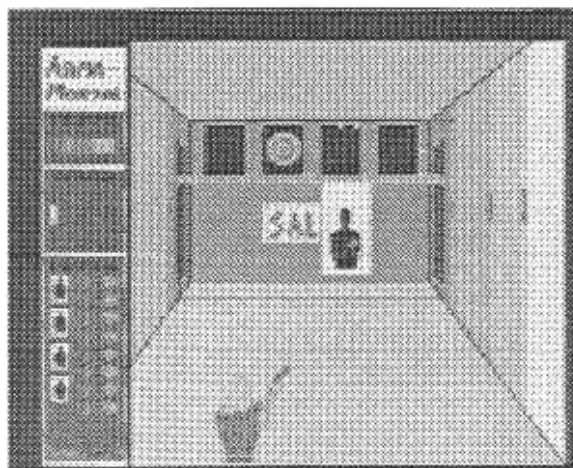


Le jeu se déroule en plusieurs étapes. La première vous permettra de vous entraîner au tir (séquence très bien réalisée) et si vous décanillez toutes les cibles vous serez déclarés apte à la mission de nettoyage.

Après, vous vous baladerez dans des rues mal fréquentées et trop souvent mortelles, la

difficulté y étant trop élevée. Je n'ai pas réussi à voir la suite faute de chance...

Techniquement, seule la première partie du jeu est agréable, tant au niveau du graphisme que de la jouabilité.



Après c'est la descente aux enfers. Le jeu devient moche et la jouabilité exécrable. On tente désespérément de trouer la peau de truand de toutes sortes mais le bouton de tir semble ne pas vouloir remplir son rôle... Heureusement que la musique vient rehausser un bilan plus que moyen.

Mais cela ne vous fera pas acheter ce jeu.

Même conclusion que pour Babel... On attend la prochaine réalisation.

GRAPHISME : 07/20 En dehors de la première scène, c'est moche à souhait. Mon MSX2+ pleure...

MUSIQUE : 14/20 Ce domaine semble être le point fort de ce groupe. Qu'il continue dans cette voie !

JOUABILITE : 05/20 La jouabilité exécrable de ce soft le rend difficile. A travailler de toute urgence pour éviter une deuxième daube.

INTERET : 06/20 Certes, Arma Mortel est un jeu d'action. Oui, certes. Et alors ? Investissez dans un autre jeu. Un vrai jeu.

Shrines of Enigma, par exemple. (Je précise que je ne touche aucune royalties.)

- BABEL THE NEW MEGABLOCKS -

CABINET SOFTWARE 1994 - 1*720K - MSX2 - STEREO.

Voilà une nouveauté qui nous vient tout droit d'Espagne. Le MSX a toujours bien marché là-bas et cela n'est pas prêt de s'arrêter ! Mais venons-en au jeu.

Celui-ci reprend le principe du génial Columns. Des objets de toutes sortes tombent du haut de l'écran et lorsqu'on en empile 3 objets verticalement, horizontalement ou en diagonale, celles-ci disparaissent, alors que les objets continuent à pleuvoir. Vous avez compris, Babel n'est pas un shoot'em up...

Il est vrai que jouer à Babel est amusant, cependant la beauté graphique n'est pas au rendez-vous.

Le travail d'ensemble est soigné mais le graphisme est trop terne.

Ce jeu ne déclenchera pas d'émeute mais il a le mérite d'exister et semble être la première réalisation de ce groupe. Alors longue vie à lui, en espérant que de meilleurs softs verront le jour.

GRAPHISME : 10/20. Le point faible du jeu. A améliorer !

MUSIQUE : 12/20. De l'assez bonne stéréo d'ambiance, sans plus.

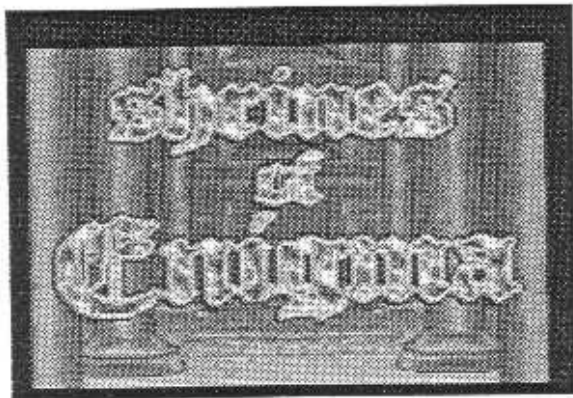
JOUABILITE : 14/20. La maniabilité des objets est à toute épreuve, mais l'action est limitée.

INTERET : 09/20. Un jeu qui pourra vous faire passer un bon moment si vous êtes un accroc du genre. Les autres passeront leur chemin.

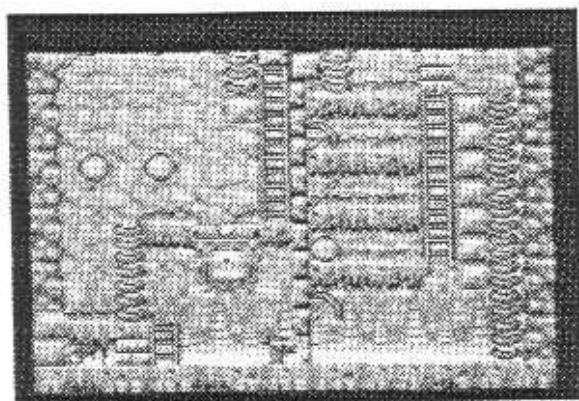
- THE SHRINES OF ENIGMA -

*ELEMENT 1995 - 1*720K - MSX2 - FM.*

Vous avez aimé King's Valley 1 ? Vous avez adoré King's Valley 2 ? Alors vous allez craquer pour The Shrines of Enigma.



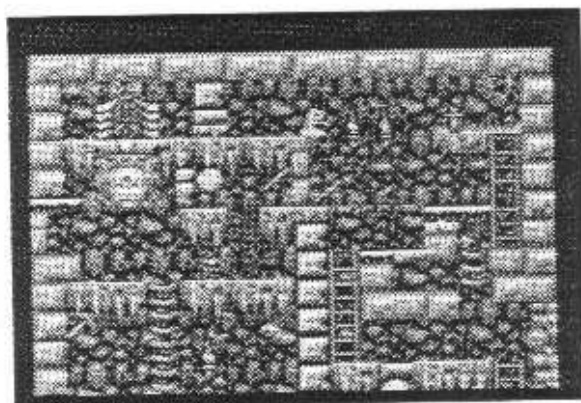
Vous l'aurez compris, ce soft reprend le principe de jeu des hits de Konami, c'est à dire que vous allez devoir ramasser des pépites d'or en vous aidant d'outils qui détruiront les blocs de pierre qui renferment les joyaux. Vous aurez à votre disposition des tronçonneuses, des massues, des pioches ainsi que des bouts de bois qui vous permettront de fabriquer des ponts. Vous ne pourrez utiliser chacun de ces ustensiles qu'une fois. A vous d'en faire une utilisation réfléchie.



Vous aurez également l'occasion de trouver des couteaux. Pourquoi des couteaux ? Simplement pour lacérer quelques bipèdes à station verticale, qui ne sont pas là pour vous inviter à danser la carioca, mais pour vous faire goûter le dégoût du repos éternel.

Au sujet des couteaux, ces derniers offrent un agrément de jouabilité que l'on ne trouve pas dans les King's Valley. D'une part, lorsque vous ramassez un couteau, vous n'en avez pas un mais dix, et quand vous mourrez, les nouveaux couteaux que vous trouvez, s'ajoutent à ceux que vous aviez avant votre décès.

D'autre part, même avec un couteau en main, vous pouvez utiliser un outil, chose impossible du temps de Konami. Cependant vous ne pourrez toujours pas sauter avec l'ustensile en main. Je sais, ce n'est pas sympa, mais ça ne fait pas de mal de se creuser la tête... et puis de toute manière, vous vous voyez faire un bond de 2 fois votre taille avec une tronçonneuse autour du cou ????



Maintenant que vous avez le principe du jeu en tête, voyons de quoi il a l'air...

Après un scrolling vertical hallucinant qui présente les auteurs et le titre du jeu sur une musique dantesque, on rentre dans le vif du sujet en appuyant sur space... Arrive alors le premier stage avec la première baffe. Le décor est superbe, haut en couleur et très travaillé. Puis vient la musique, deuxième baffe. La mélodie est sublime. Mais vite arrive le premier monstre, vous saisissez un couteau, vous vous retournez et...slassss, le résidu de carpeau est déjà mort. Vous l'aurez deviné le personnage répond au doigt et à l'oeil. Quel bonheur...

Mais c'est quoi le but du jeu déjà ?? A ouais, récupérer des pépites qui ouvriront l'accès

du stage suivant...Vous vous relevez alors de ce K.O sensoriel et les stages défilent, plus beaux les uns que les autres, agrémentés tous les 9 stages d'un combat contre un big boss aussi big que beau...

Je me suis toujours demandé ce qu'il pourrait y avoir après King's valley 2. Maintenant je sais. Il y a Shrines of Enigma d'Element. Et retenez bien ce nom.

GRAPHISME : 18/20 Le MSX2 dans toute sa splendeur.

MUSIQUE : 17/20 Une musique qui rend une telle atmosphère, j'en reste baba.

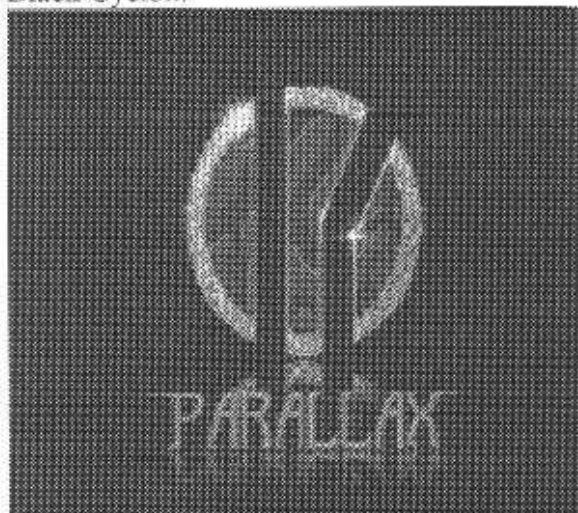
JOUABILITE : 17/20 Merci aux programmeurs pour avoir réparé les erreurs de feu Konami.

INTERET : 19/20 On joue avec le cachet d'aspirine à côté du clavier, mais quel plaisir ! De plus on n'arrive pas à s'arrêter... C'est LE jeu qui vous fera oublier les déplaisirs de la rentrée. Un immense bravo à l'équipe d'ELEMENT.

- BLADE LORDS -

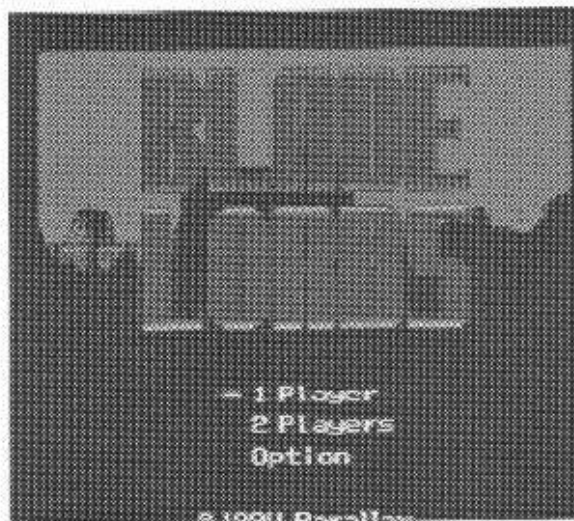
*PARALLAX 1994 - 1*720K - MSX2 - FM.*

PARALLAX ne vous dit rien ? Cas Cremers non plus ? Et Vectron ? Et Arc ? Et Magnar ? Ah, là je vois comme une petite lumière dans vos yeux. J'enfonce alors le clou avec Black Cyclon.



Ca y est vous êtes dans le bain. PARALLAX est le groupe qui n'a cessé de nous offrir de très bons jeux jusqu'à maintenant. Attendez que je regarde mes notes, ah voilà-, depuis 1989. Et bien nous voilà en 1995 avec Blade Lords qui date en fait de 1994 !

Contrairement à ces prédécesseurs Blade Lords est un jeu de plate forme. Vous incarnez un petit chevalier qui doit tuer toutes sortes d'ennemis de chaque scène pour arriver à la suivante. Un stage correspond à 10 scènes et avant d'exploser l'ultime ennemi vous devrez en traverser 6. Oui, il y a du boulot...



Comme à son habitude, PARALLAX nous offre un jeu qui sur le plan technique est d'excellente facture. Les graphismes sont très agréables, très colorés et pour chaque stage on a droit à un autre décor. On traverse ainsi une sorte de château ou d'église, puis un sous-sol, une forêt, un monde pseudo aquatique, un monde futuriste puis un cimetière où vous croiserez certainement la mort à plusieurs reprises.

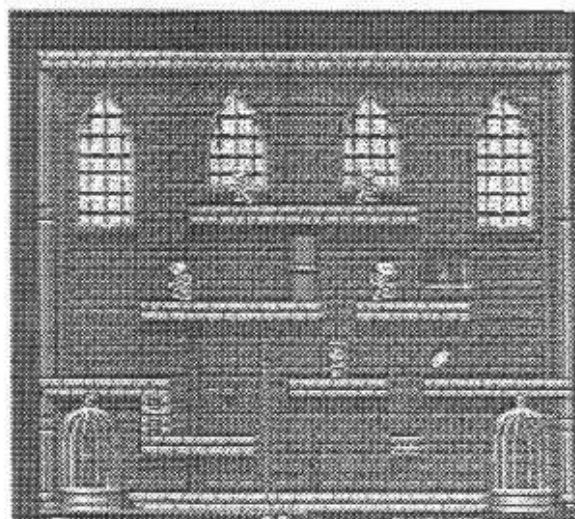
Une musique sympathique vous accompagnera pendant 10 scènes et changera à chaque stage. Il n'y a rien à redire, la FM est très bien exploitée.

Il vous faudra un certain temps pour vous habituer à la maniabilité du personnage. Celui-ci portant une armure, au départ les

mouvements sont assez lents mais après quelques pas, quelle vitesse !!!

A partir de là, l'on allume monstre sur monstre en leur lançant d'abord votre seule arme -l'épée- pour les immobiliser et après il ne vous reste plus qu'à leur sauter dessus et à vous les bonus !

Chaque monstre éclaté vous procurera 3 bonus. N'hésitez pas à vous ruez dessus car vous en aurez besoin, afin d'avoir quelques Iup. Les bonus débutent à 500 points et tant que vous ne mourrez pas ils augmentent pour atteindre 15000 points. Vous pourrez aussi faire des salto en vous accrochant au plafond, pour atteindre les "étages-domaines" de chaque monstre. Chaque salto vous rapporte 10 points.



Quand vous mourrez, une option continue vous permet de reprendre au dernier stage et non à la dernière scène ! Evitez de rendre l'âme à la scène x.9, sinon vous reprenez au début. Cela est agaçant surtout pour le dernier stage où l'on perd ses vies comme l'on respire. Il est regrettable que le système de continue ne prenne pas en compte la dernière scène visitée. C'est un des rares reproches que je puisse faire au sujet de ce jeu, car il est très réussi. Mon deuxième reproche concerne la démo de fin. Celle-ci est inexistante et il est dommage de n'avoir que quelques mots de félicitations après tant de mal.

Comme je l'ai dit avant, ce jeu est très réussi. D'autant plus qu'il offre la possibilité de jouer à 2 en même temps. Cela confère au jeu une dimension très fun, car l'on pique des bonus au partenaire, on fait des duels, chacun essayant d'immobiliser l'autre. A titre d'information, chaque immobilisation de votre pote vous rapporte 150 points. Bref l'on s'amuse vraiment à deux. Seul, Blade Lords est très difficile. Mais je vous donne un petit truc qui vous permettra de vous faire pas mal de vies pendant les stages 2 et 3 surtout. Si vous jouez seul, choisissez le mode 2 players. Arrivé au monde 2, bougez de place le 2° player et vous aurez tous les bonus de chaque monstre éclaté. Cela devrait vous faire quelques points non négligeables...

En conclusion, Blade Lords est un jeu très sympa ou l'on s'amuse surtout à 2. Ce n'est certes pas le jeu de l'année, quelles qu'en soit ses qualités mais il nous permet de patienter jusqu'à la sortie d'AKIN. Le rendez-vous est pris.

GRAPHISME : 16/20 C'est de PARALLAX. C'est donc très beau.

MUSIQUES : 15/20 Rien à signaler. Juste quelques unes de plus auraient été bienvenues.

JOUABILITE : 17/20 Après un petit temps d'adaptation, il n'y a aucun problème.

INTERET : 14/20 Un jeu sympa, malgré quelques défauts qui ne sont pas liés au MSX, mais peut-être à la place qu'offre le support d'une disquette.

Si vous hésitez entre plusieurs jeux, c'est celui-ci qu'il faut acheter... En attendant la suite...

TESTS de NEXUS

PHOTOS de SNATCHER et JIPE

COURCELLES LE 28 OCTOBRE

POWER MSX vous donne rendez-vous le 28 octobre 1995 pour la seconde rencontre MSX. L'exposition aura lieu à Courcelles sur Nied de 10 h à 19 h. 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 HOOK et du MONSOON qui sont les 2 dernières "bombes" technologiques pour MSX.
- >>> Les magazines POWER MSX # 1 à 8 et peut être le numéro 9 !!!
- >>> Les dernières nouveautés sorties à Zandvoort !!!
- >>> Les démos de AEXUS dont THE ULTIMATE PINK SOX HARD SHOW...
- >>> Un dépôt de matériel MSX (n'hésitez pas à amener ce que vous voulez vendre.)

Nous comptons également sur la présence des groupes ABYSS, CAP MSX, MSX IDF ainsi que celle de Jean Pierre DUBOIS qui est sans aucun doute l'empereur du hardware MSX.

Rendez-vous le 28 octobre à Courcelles pour ce second meeting MSX. Nous espérons la participation de tous. Si vous avez des problèmes de transport, n'hésitez pas à nous contacter, il est possible que nous connaissions des MSXiens qui passent dans votre région... Par contre si vous désirez venir par le train, nous pouvons venir vous chercher en gare de METZ!!!

ANNONCES

Vds Yamaha CX5M2 + clavier YK20 : 800 FF. Moniteur couleur PHILIPS en très bonne état : 600 FF. Moonsound neuf : 1200 FF, Imprimante 1431 : 600 FF, revues, livres, cartouches... Liste sur demande.

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

Récupère tout matériel MSX en panne.

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

Cherche ordinateur MSXI en bonne état pour 200 FF ainsi qu'un lecteur de K7 pour 50 FF.

M. LANGLOIS Grégory
Les Hautes Ribes
Route Du Plan
83120 Ste Maxime
Tél : 94 - 96 - 69 - 95

Vds King-Kong 2 : 60 FF, Penguin Adventure : 60 FF, The Maze of Galious : 60 FF, Vampire Killer : 60 FF, 2 SCC Nemesis 2 : 80 F pièce, Troxx : 50 F, 3 Square : 50 FF, Egbert : 50 FF, Construction Craze : 50 FF, Imprimante T22 A avec cables, rouleaux : 300 FF à débattre.

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

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

GREETINGS

CAP-MSX
MIRI SOFTWARE
HUNTIX SOFTWARE
BINTZ JEAN
NEXUS
SNATCHER
PACHA
NOLDAS
FRED
COBRA SOFTWARE
GNOSYS
ABYSS
JIPE
CLUB HINOSTAR
MDS
MSX FUN CLUB
SUNRISE SWISS
STICHTING SUNRISE
HERVE GERARDIN
SD MEXES
ET VOUS POUR VOTRE
!!! CONFIANCE !!!

POWER MSX # 9

- LE DOS 2 -
- ZANDVOORT 1995 -
- RUNGIS -
- LE MSX AU BRESIL SUITE... -
- LES TEST DE JEUX -

.....

SNATCHER

LE VDP 9958

Voici une brève documentation sur les registres et le fonctionnement du processeur graphique v9958 équipant les MSX 2+.

Le v9958 dispose de 3 nouveaux registres, de numéro 25, 26 et 27. Attention, ces numéros sont les numéros de registres physiques (ceux utilisés par les programmeurs en assembleur). Pour accéder à ces registres en BASIC, il faut leur ajouter 1. Par exemple, pour positionner le registre 25 à 0, il faut taper : `VDP(26) = 0`

Voici la description de ces registres:

| | b7 | b6 | b5 | b4 | b3 | b2 | b1 | b0 | adresse en mémoire |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--------------------|
| #25 | 0 | cmd | vds | yae | yjk | wte | msk | sp2 | &HFFFA |
| #26 | 0 | 0 | h8 | h7 | h6 | h5 | h4 | h3 | &HFFFB |
| #27 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | h2 | h1 | h0 | &HFFFC |

cmd - les commandes du VDP (trace de lignes, etc...) Fonctionnent aussi en screen 2 à 4

vds - non utilisé sur MSX (?)

yae - sélectionne le mode de couleur yae (screen 11, yjk doit être aussi positionné)

yjk - sélectionne le mode de couleur yjk (screen 12)

wte - non utilisé sur MSX (?)

msk - si positionné, masque les 8 bits de gauche de l'écran... Pratique pour faire des scrollings propres

sp2 0 = largeur d'écran de 1 page en cas de scrolling horizontal
1 = largeur d'écran de 2 pages en cas de scrolling horizontal

h0-h8 - scrolling horizontal

Notes :

* Le positionnement des bits h0 à h2 pour une valeur autre que 0 entraîne l'apparition d'une bande de couleur 0 à gauche de l'écran. h3 à h8 n'ont pas cet effet de bord.

* Pour faire scroller sur une largeur de deux écrans, il faut se positionner en page impaire (set page 1,1).

Il est possible de consulter les valeurs de ces 3 registres en lisant leur valeur dans la mémoire (adresses &HFFFA à &HFFFC) ou plus simplement en consultant les variables vdp(26) à vdp(28) si vous programmez en BASIC.

Pour passer en screen 11 ou 12 en assembleur (les routines classiques de changement d'écran ne permettant pas de le faire), il suffit de se positionner d'abord en screen 8, puis de charger le registre 25 avec la valeur 8 pour le screen 12, ou 24 pour le screen 11.

Voici la description du fonctionnement du screen 12 :

Tous les octets constituant l'image sont regroupés par 4, à partir de l'octet situé à l'adresse 0, sont codés de la façon suivante:

| | b7 b6 b5 b4 b3 | b2 b1 b0 |
|----------|----------------|----------|
| octet #1 | Y1 | Kl |
| octet #2 | Y2 | Kh |
| octet #3 | Y3 | Jl |
| octet #4 | Y4 | Jh |

K = KhKl est un nombre de 6 bits code en complément à 2

J = JhJl est un nombre de 6 bits code en complément à 2

Y1..Y4 sont des nombres de 5 bits non-signés

K et J peuvent prendre une valeur de -32 à 31, et Yn une valeur de 0 à 31.

K et J codent la teinte des 4 points représentés par les 4 octets. Oui, vous avez bien lu : les 4 points auront bien la même teinte à l'écran ! C'est pour cela que les images en screen 12 sont parfois un peu floues. Heureusement, il est possible de donner une luminosité, propre à chacun de ces points avec Yn.

Voilà le principe du screen 12 : une teinte de base, sur laquelle on applique des variations d'intensité.

Voyons maintenant comment effectuer des conversions d'images de type RGB (Red Green Blue) vers YJK.

Conversion YJK vers RGB :

$$\begin{aligned}R_i &= Y_i + J \\G_i &= Y_i + K \\B_i &= 5*Y_i/4 - J/2 - K/4\end{aligned}$$

R_i , G_i et B_i représentent les valeurs d'intensité respectivement rouge, verte et bleue des 4 points. Attention, à l'issue de ce calcul, les valeurs obtenues peuvent être trop grandes (>31) ou trop petites (<0). Il est nécessaire de les ajuster de la façon suivante :

Si $R_i > 31$ alors $R_i = 31$ sinon si $R_i < 0$ alors $R_i = 0$.
Si $G_i > 31$ alors $G_i = 31$ sinon si $G_i < 0$ alors $G_i = 0$.
Si $B_i > 31$ alors $B_i = 31$ sinon si $B_i < 0$ alors $B_i = 0$.

Il est facile de faire un petit programme qui essaie toutes les valeurs possibles de Y, J et K, et calcule le nombre de couleurs R-G-B engendrées. On trouve 19268, c'est à dire exactement le nombre de couleurs affichables par le v9958 !!

Conversion RGB vers IJK :

Il faut dans un premier temps que vous transformiez votre image RGB en image RGB 5 bits, c'est à dire lorsque les nuances de rouge, vert et bleu sont codées entre 0 et 31.

La méthode la plus simple et la plus souvent utilisée (mais également la moins bonne) consiste à diviser les valeurs par une puissance de 2.

Exemple : Vous avez des intensités codées de 0 à 255 (8 bits, souvent le cas dans les images GIF), il vous suffit de les diviser par $256/32=8$ pour obtenir des intensités de 0 à 31, ce qui est très facile en assembleur (avec des instructions de décalage).

Pour vraiment bien faire, il faut effectuer une règle de trois pour calculer la nouvelle couleur. Pour reprendre l'exemple qui précède, si I est l'intensité à convertir, le résultat sera $I' = I * 31 / 255$, ce qui n'est pas tout à fait une division par 8 ! Le résultat des couleurs est bien plus fidèle à l'original.

Une fois toutes vos intensités codées de 0 à 31, il ne vous reste plus qu'à appliquer les formules suivantes :

$$\begin{aligned}Y_i &= B_i/2 + R_i/4 + G_i/8 & R &= R_1 + R_2 + R_3 + R_4 \\J &= (3*R/4 - B/2 - G/8) / 4 & G &= G_1 + G_2 + G_3 + G_4 \\K &= (7*G/8 - B/2 - R/4) / 4 & B &= B_1 + B_2 + B_3 + B_4\end{aligned}$$

On se rend bien compte ici, que J et K sont des moyennes sur les 4 points.

Attention: Cette méthode de conversion rapide n'est pas optimale. Il y a moyen d'obtenir des images de bien meilleure qualité en utilisant des méthodes itératives, qui cherchent à minimiser l'erreur commise lors de la conversion.

Je n'ai pas encore trouvé de méthode vraiment efficace (15 minutes sur un 486 DX4/100 pour convertir une image !!). S'il y a des matheux parmi vous, qu'ils nous contactent !

Le fonctionnement du screen 11 est quasiment identique à celui du screen 12. Seul diffère le codage de Yi : si le bit de poids faible de Yi est positionné, alors la couleur affichée pour ce point, est la couleur de la palette standard du v9938 pour la couleur codée par les 4 bits de poids fort de Yi, un peu comme en screen 5. Cela permet, par exemple, de faire des retouches sur les zones troubles de l'image.

Exemple: l'octet 11001000 code la couleur 12 (1100 en binaire) de la palette standard.

Voilà, j'espère que toutes ces informations vous seront utiles, et que je n'ai pas été trop compliqué. Si vous avez des renseignements supplémentaires, telles que la vérité sur vds, wte et sp2, ou sur le registre 24, contactez Power MSX, pour que tout le monde puisse en profiter !

NOLDAS



TRUCS et ASTUCES

- UNKNOWN REALITY -

Si vous possédez le dos 2 et la démo Unknow Reality, faite un " DIR " sur le disk 3, et surprise, un répertoire apparaît. A l'intérieur, vous avez toutes les musiques stéréo de la démo !!!

- THE SHRINES OF ENIGMA -

STAGE 2 : QWIECFBI
STAGE 3 : VEFBFFDGS
STAGE 4 : QWLEDFDI
STAGE 5 : VEJBHDIS
STAGE 6 : QWMECFFI
STAGE 7 : QWNECFGI
STAGE 8 : QWOECFHI
STAGE 9 : QWNEAFII >>>>>>>>>>>> PREMIER BOSS.

STAGE 10 : QWPEBFJI
STAGE 11 : VEMBEDOS
STAGE 12 : CPTCGHTC
STAGE 13 : QWUEDFMI
STAGE 14 : QWVEDFNI
STAGE 15 : QWVECFOI
STAGE 16 : VERBEDTS
STAGE 17 : CPICGHYC
STAGE 18 : QWHEBGBI >>>>>>>>>>>> DEUXIEME BOSS.

A SUIVRE...

- XAK 3 -

Pour accéder au menu qui permet de voir la fin du jeu, ou pour passer à travers les murs faire :

- pause, haut, gauche, bas, droite, c, haut, gauche, bas, droite, x, haut, gauche, bas, droite et c.

- COMMENT SAUVEGARER 9 IMAGES EN UNE SEULE -

```
10 '(C) POWER MSX 1995
20 CLS: INPUT " Nom de la sauvegarde"; NS: GOSUB 180
30 SCREEN 8
40 S$="IMAGE1.PIC": X=0: Y=0: GOSUB 130
50 S$="IMAGE2.PIC": X=86: Y=0: GOSUB 130
60 S$="IMAGE3.PIC": X=172: Y=0: GOSUB 130
70 S$="IMAGE4.PIC": X=0: Y=71: GOSUB 130
80 S$="IMAGE5.PIC": X=86: Y=71: GOSUB 130
90 S$="IMAGE6.PIC": X=172: Y=71: GOSUB 130
100 S$="IMAGE7.PIC": X=0: Y=142: GOSUB 130
110 S$="IMAGE8.PIC": X=86: Y=142: GOSUB 130
120 S$="IMAGE9.PIC": X=172: Y=142: GOSUB 130: GOTO 190
130 A=3
140 SETPAGE 0,1: BLOADS$,S
150 FORN=0TO255STEPA: COPY (N,0) - (N,212) TO (N/A,0): NEXT N
160 FORN=0TO2512STEPA: COPY (0,N) - (255,N) TO (0,N/A): NEXT N
170 COPY (0,0) - ((256/A) - (1,212/A) TO (X,Y),0
180 K$=INKEY$: IF K$="" THEN 180 ELSE RETURN
190 SET PAGE 0,0
200 K$=INKEY$: IF K$="" THEN 200
210 BSAVE NS, &h0, &HD3FF, S
```

Tapez ce programme sur une disquette comprenant 9 images. Remplacer en ligne 40 à 120 le nom des images et faites un RUN. Vous voici avec 1 image qui en comporte 9.

- COMMENT RECUPERER DES PAGES ECRANS DE JEUX, DEMOS.... -

```
10 SCREEN 5: ' mode 5 à 8 pour les MSX2 et jusque 12 pour les MSX2+
20 SET PAGE 1,1: ' Egalement SET PAGE 1, 2, 3 ou 2,2 ou 3,3.
30 COLOR=RESTORE
40 COPY (0,0) - (256,212), 1 TO "IMAGE.PIC"
50 END
```

COMMENT FAIRE MARCHER LES DISK STATION AVEC LE MUSIC-MODULE !

- 1 - Insérez le Music-Module
- 2 - Allumez votre MSX en appuyant sur ESC
- 3 - Tapez POKE -54, 35
- 4 - Insérez le disque
- 5 - Tapez POKE &HF346,1
- 6 - Tapez CALL SYSTEM

Cette astuce marche également avec RANDAR 2, SUPER COOK et GOLVELIUS.

SNATCHER - NEXUS - PACHA

DAZIBOA

Avant toute chose, je tiens à remercier M. BERTE, directeur du magazine national "OKAZ", qui a sympathiquement accepté de placer un article sur Power MSX dans sa rubrique "actualité". Cela a permis à quelques MSXiens éparpillés aux 4 coins de France de savoir que le MSX existait toujours, que des news en abondance l'alimentent chaque mois et qu'un fanzine lui est dédié.

Grâce à ce coup de pouce national, nous serons d'ici peu de plus en plus à être actifs sur notre standard préféré et ça, c'est génial !!!

Sans transition, laissez-moi vous dire deux mots au sujet du sondage.

A l'heure où j'écris ces lignes (27/08/95 2h05 A.M pour ceux que ça intéresserait) vous avez été 11 à me faire parvenir vos sondages. Je remercie donc ces 11 lecteurs et invitent les suivants à faire de même. Je sais, se sont les vacances, il y a le soleil, la plage, de jolies jeunes femmes aux courbes alléchantes, le coca frais, les championnats du monde d'athlétisme, la coupe d'Europe et... les bouchons.

J'espère donc que vous profitez pleinement de vos vacances et pour ceux qui ne rentreraient de farniente qu'en septembre - ou qui ne m'ont pas encore envoyé leur sondage -, qu'ils sachent qu'ils ont jusqu'au 5 octobre pour me les faire parvenir.

Passé ce délai, les retardataires ne reviendront pas en deuxième semaine et perdraient ainsi toute chance de gagner un grille-pain en inox.

Trêve d'imbécillités, toute l'équipe de Power MSX compte sur vous car nous avons besoin de vos remarques au sujet de Power MSX. Votre avis nous intéresse pour faire de ce fanzine un mag toujours meilleur, toujours plus complet et qui réponde de façon adéquate à vos souhaits.

Dans l'attente de vous lire, recevez tous ma sympathie.

Rentrons maintenant dans le vif du sujet avec la création d'un disque virtuel rendu possible par le MSXDOS2 et quelque Ko de plus...

Avant d'aller plus loin, pour créer un disque virtuel, communément appelé lecteur "H", vous aurez besoin du MSXDOS2 et d'une extension de RAM. Suivant ce que vous désirez faire, seuls quelques Ko vous seront utiles mais avec une extension d'un méga, le résultat est plus que sympa !

Voici une méthode pour créer ce mini disque dur :

Lorsque vous êtes sous Dos2, tapez RAMDISK=X (X étant la taille de votre disque en Ko). Une fois cela effectué, vous disposez maintenant de la mémoire de votre ordinateur que vous pourrez utiliser pour y implanter des fichiers à copier ou encore des images, cela évitant un grand nombre d'appels disque.

Tapez alors COPY XYZ*. * H: (XYZ étant les premières lettres du ou des fichiers à copier) puis tapez H: afin de pouvoir gérer le disque virtuel.

Si vous le désirez, afin de recopier tous les fichiers implantés en RAM sur une disk, tapez :

COPY *.* A:

Voilà, c'est simple comme bonjour et l'on gagne pas mal de temps. A titre d'info, je m'en sers pour récupérer des images gifs dont la taille dépasse parfois les 100Ko. Et ce système de disque virtuel est un gain de temps assez considérable !

Maintenant, rendez-vous le mois prochain pour le début d'une série d'articles sur les extensions de fichiers.

Allez, à plus !

NEXUS



LES DEMOS LES MUSICS DISK

- GRADIUS III's MUSICS DISK # 1 -

*ABYSS 1995 - 1*720K - MSX2 ou TURBO R - STEREO.*

Voilà enfin le premier music disk de Maverick, le génial musicien d'Abyss ! Et ben mes aïeux, il était temps que le talent de ce personnage parvienne jusqu'à nos drives par le biais de ce disk ha! quelles musiques ! De plus en stéréo ! Ah quel son ! Ta Ta Ta Ta Tazoin Tazoin Boum Badaboum, non mais quel son ! Vraiment superbe !

Ce music disk est très classe. En plus le replayer est des plus sympa car l'on choisi une musique par l'intermédiaire de la souris - le must - , le tout dans un décor "space" en screen 8.

Le seul reproche que je puisse formuler, est qu'il n'y a pas assez de musiques. On en veut encore, encore et encore... Quel splendide hommage à Konami !

Ce n'est pas compliqué, il vous FAUT ce music disk ! Vous le trouverez dans tous les bons magasins de hi-fi pour la modique somme de 40 F. Oui dans tous les bons magasins de hi-fi, car je vous conseille au passage d'acheter un ampli... Juste histoire de faire rougir de plaisir votre MSX...

Vivement la suite ! (En Moonsound ???)

- COVERFLOW -

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

Emphasys s'est gentiment taillé une place au soleil sur le marché des jeux MSX en nous offrant 2 superbes jeux (3 Square et Ducktales). Au vu de la qualité de leurs réalisations, on était en droit de s'attendre à une création de bonne facture. Et bien c'est gagné, car avec ce music disk, Emphasys confirme tout le bien que nous pensions de ce groupe !

Au programme, 39 musiques de jeux nous sont offertes dans un replayer plus que sympa, car on a droit à un petit orchestre composé de 2 fantômes musiciens qui s'agitent au rythme des musiques. De plus, on peut avoir accès à un rapide test du jeu dont est tiré la ou les musique(s). (YS2, 3, XAK I, II, III, FRAY...).

Les mélodies sont géniales et à la qualité sonore indéniable de ce disk, vient s'ajouter une excellente qualité graphique !

Un music disk superbe qui, comme Graduis III's music, se détache du lot et nous permet, avec joie, de savoir que les possibilités du Music Module ne se limitent pas à une sortie de sons techno ou dance. Ca nous change !

- CARBUNCLE BIG BANG -

HEGEGA 1995 - 1*720K - MSX2 - STEREO.

Attention, avec ce music-disk, Hegega a apparemment l'intention de freiner les ventes de Cowerflow, car l'on retrouve le même thème: les musiques de jeu en stéréo !

Je ne veux pas déclencher d'émeute mais en se référant aux dates de sorties de ces 2 music disks, on s'aperçoit que celui d'Hegega suit celui d'Emphasys. Y-a-t-il eu repompage de la part d'Hegega ou alors est-ce que ces 2 excellents groupes ont eu la même idée presque en même temps ?

Mystère et boule de gomme...Du reste l'on s'en fiche car les 2 étaient présents à Tilburg. En m'amusant à placer ces 2 réalisations sur un ring, celle d'Hegega l'emporterait. C'est vrai que la qualité, tant sonore que graphique, est identique. Mais Hegega nous prend par les sentiments en nous conviant au concert du siècle sur MSX, car ce groupe met en scène (au sens propre comme au figuré) les célèbres Carbungles, mascottes de Compile que nous n'avions plus eu l'occasion de voir sur nos écrans depuis 1991-92 !

De plus, Hegega nous offre non pas 39 musiques mais 50 dont 2 bonus tracks qu'on peut choisir par l'intermédiaire de la souris ou du clavier. Les musiques sont tirées de nombreux jeux tels YS I, METAL GEAR II, SD-SNATCHER, SNATCHER, ALESTE, PUYO PUYO...

Vous n'avez plus qu'à faire votre choix entre ces 2 excellents music-disks. Personnellement j'ai craqué pour les 2, alors...

- HEAVEN&HELL -

SOKSOFT 1995 - 1*720K - MSX2 - FM.

Cette démo est dédiée à la FM-PAC. Donc aucun son ne sortira de votre Music-Module et c'est bien dommage ! Je ne vois aucun inconvénient à ce que Soksoft ne fasse que des démos pour FM car cela nous permet d'avoir un spécialiste de la FM.

Cependant, la qualité des réalisations de ce groupe se révèle très moyenne.

C'est vrai que cette démo comporte 2 replays, l'un, de 26 musiques Pop et Rock et l'autre de 22 musiques Hard Rock, ce qui nous permet d'avoir 3h30 de musique. Mais cela n'intéressera que les possesseurs de FM, pendant que les accros de la stéréo passeront leur chemin...

NEXUS

POWER MSX, LA BOULANGERIE

- IMPORTATION DE LOGICIELS ORIGINAUX -

| | | | | |
|-------------------------|------------------|-----------------|------------|-------|
| VIDEO TENDINE 2 | UTILITAIRE VIDEO | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| FRANTIC | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| RICK DANGEROUS 1 | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| RICK DANGEROUS 2 | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| RICK DANGEROUS 1 et 2 | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 65 F |
| DIX | CLONE DE TETRIS | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| BOZO'S BIG ADVZENTURE | ARCADE/AVENTURE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| MEGADOOM | SPACE ARCADE | MSX2+ et T.R | 2*720K | 80 F |
| MOONBLASTER V1.3 | EDITEUR MUSIQUE | MSX2, 2+ et T.R | 3*720K | 160 F |
| COLUMBUS (384 KB) | GRAPHIQUE | MSX2+ et T.R | 1*720K | 100 F |
| TROXX | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| PUMPKIN ADVENTURE 2 | ARCADE/AVENTURE | MSX2, 2+ et T.R | 4*720K | 150 F |
| THE GREAT GIANNA SISTER | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 80 F |
| 3 SQUARE | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 50 F |
| TEACHERS TERROR | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| TROJKA | CLONE DE TETRIS | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 50 F |
| ALADIN V 1.55 (512KB) | P.A.O. | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K+CRT | 250 F |
| BLACK CYCLON | SPACE ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 125 F |
| PIXESS | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 100 F |
| NOT AGAIN ! | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| LOGI-BAL | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 95 F |
| BLADE LORDS | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 125 F |
| EGGBERT | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 80 F |
| AUDI WAVE # 3 | MUSIC DISK | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 35 F |
| METAL LIMIT | DEMO JOUABLE | MSX2, 2+ et T.R | 3*720K | 60 F |
| I LOVE YOU | SEXY GAME | MSX2+ et T.R | 2*720K | 50 F |
| OLYMPUS | UTILITAIRE VIDEO | MSX2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| CYTRON | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 125 F |
| SHUFFLE PUCK | ARCADE | MSX T.R | 1*720K | 50 F |
| SHUFFLE PUCK | ARCADE | MSX2,2+ | 1*720K | 50 F |
| CONTRUCTION CRAZE | CLONE SIM CITY | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| PSYCHO BALL | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| MSX2 BASE | DATA BASE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 230 F |
| SOLID SNAIL | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| BET YOUR LIFE | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 2*360K | 80 F |
| RETIATOR | SPACE ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 140 F |
| DUCK TALES | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| FRAY ENGLISH PACTH | PATCH DISK | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| AGE 8 V 1.01 | GRAPHIQUE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 120 F |
| CIRCUIT DESIGNER | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 155 F |
| DASS | SPACE ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 170 F |
| TRAX PLAYER (256KB) | UTILITAIRE M.M | MSX2, 2+ et T.R | 3*720K | 80 F |
| SAMPBOX V 4.4 MACRO | UTILITAIRE M.M | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| THE WITCH'S REVENGE | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 3*720K | 140 F |
| ZEEFLAG | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 120 F |

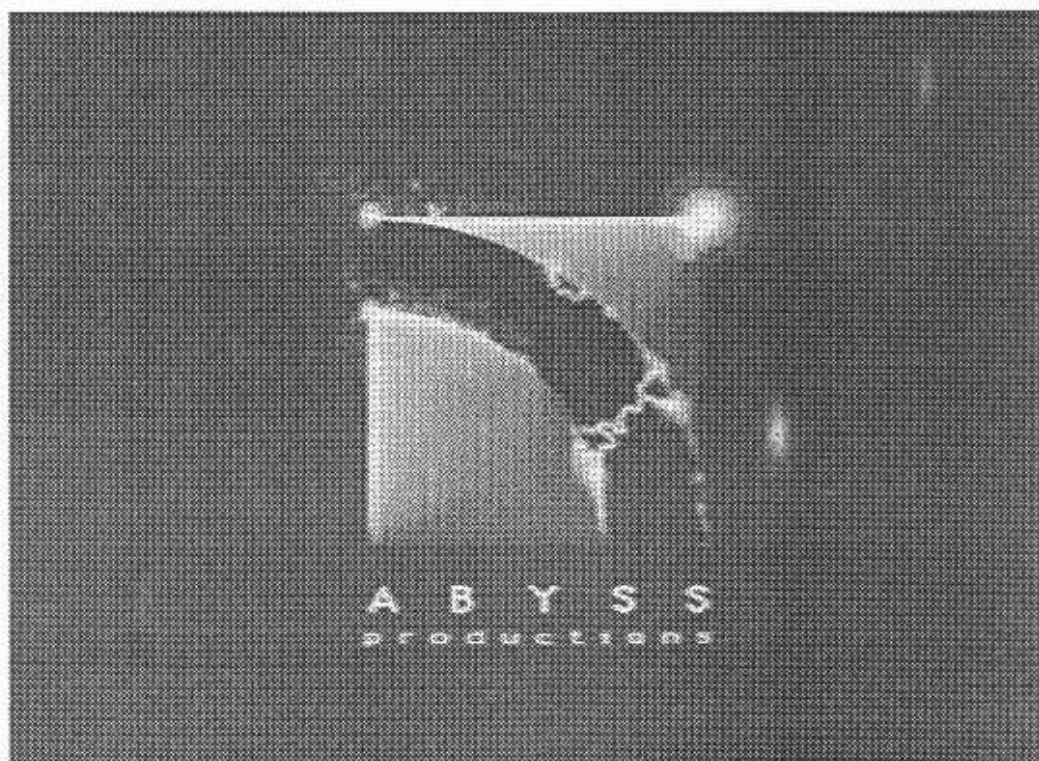
| | | | | |
|---------------------------|-------------------|-----------------|---------|-------|
| VELDSLAG | GAME STRATEGY | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 120 F |
| ZONE TERRA | SPACE ARCADE | MSX T.R | 1*720K | 125 F |
| SCREEN 11 DESIGNER | GRAPHIQUE | MSX2+ et T.R | 1*720K | 140 F |
| STREET SNATCH | COMBAT ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| CACHE GAMES | GAMES UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| TED VERSION ITALIENNE | T. DE TEXTE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| XAK 3 EN ITALIEN | ARCADE AVENTURE | MSX2, 2+ et T.R | 6*720K | 65 F |
| FRAY EN ITALIEN | ARCADE AVENTURE | MSX2, 2+ et T.R | 7*720K | 65 F |
| I LOVE 2 | SEXY GAME | MSX2+ et T.R | 2*720K | 80 F |
| SEXI PUZZLE | SEXY GAME | MSX2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| OLYMPUS 2 (DOS.2 & 1Mb) | UTILITAIRE VIDEO | MSX2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| BABEL, THE ... MEGABLOCKS | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| SCULPTURE 1 | SEXY DEMO | MSX2+ et T.R | 2*720K | 50 F |
| SCULPTURE 2 | SEXY DEMO | MSX2+ et T.R | 2*720K | 50 F |
| VOYAGE DISK 1 | MUSIC DISK | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 45 F |
| DA GIF / IN GIF | UTILITAIRE | MSX2+ et T.R | 2*720K | 65 F |
| EGGBERT V 2.0 | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| MULTITEX V. ITALIENNE | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| TED DEMO V. ITALIENNE | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| DOMINO V 2.00 1 DRIVE | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 80 F |
| DOMINO V 2.10 2 DRIVES | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 80 F |
| DOMINO V 2.20 HARD DISK | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |
| CRUCIVERBA V. ITALIENNE | REFLEXION | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| SEXY PORNO DEMO 1 | SEXY DEMO | MSX2+ et T.R | 3*720K | 65 F |
| SEXY PORNO DEMO 2 | SEXY DEMO | MSX2+ et T.R | 4*720K | 80 F |
| MAIJONGG V. ITALIENNE | REFLEXION | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 50 F |
| ALBUM DIGITALE IN SCR 8 | DIGITS | MSX2, 2+ et T.R | 15*720K | 150 F |
| ARMA MORTEL | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| FREESOFT MUSIC DISK # 1 | MUSIC | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 30 F |
| PINK SOX HARD SHOW # 1 | SEXY DEMO | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 25 F |
| PINK SOX HARD SHOW # 2 | SEXY DEMO | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 25 F |
| THE NEW TERMINATOR DEMO | DEMO | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 35 F |
| THE NEW TERMINATOR DEMO | DEMO | MSX2+ et T.R | 2*720K | 35 F |
| DUMMIELAND | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 95 F |
| PUZZLE MANIA | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 95 F |
| DA JPG (DOS2) | UTILITAIRE | MSX2+ et T.R | 1*720K | 45 F |
| SUPER TED | UTILITAIRE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| COLUMBUS 2 BETA VERSION | UTILITAIRE VIDEO | MSX2+ et T.R | 1*720K | 65 F |
| THE SHRINES OF ENIGMA | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 125 F |
| JEU DU 31 | CARTES | MSX2, 2+ et T.R | 1*360K | 45 F |
| AKIN | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 2*720K | 125 F |
| PUMPKIN ADVENTURE 3 | ARCADE RPG | MSX2, 2+ et T.R | 4*720K | 170 F |
| DECEPTOR | ARCADE | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 125 F |
| XAK 2 V. ITALIENNE | ARCADE - AVENTURE | MSX2, 2+ et T.R | 6*720K | 65 F |
| MATCH MANIAC | REFLEXION | MSX2, 2+ et T.R | 1*720K | 80 F |

- IMPORTATION DE MATERIEL MSX -

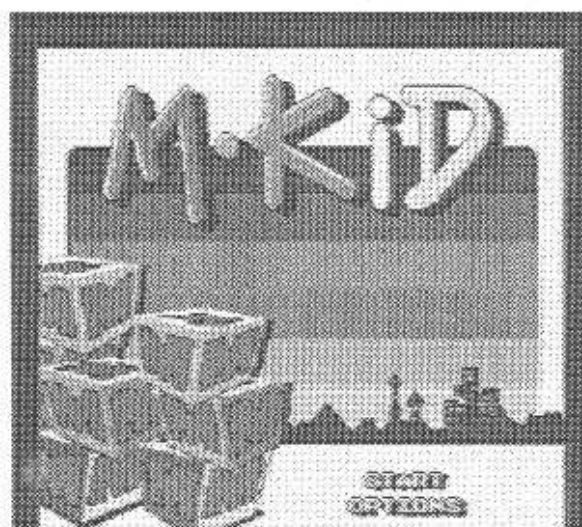
| | |
|---|---------------------|
| CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC-MSX 1 METRE | 80 F |
| CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC-MSX 2 METRES | 95 F |
| CABLE IMPRIMANTE CENTRONIC-MSX 3 METRES | 120 F |
| RUBAN IMPRIMANTE MSX (VW0030 / NMS1431) | 60 F |
| RUBAN IMPRIMANTE MSX (VW0020) | 60 F |
| CABLE SCART (SONY 700 / PANASONIC MSX2+ / T.R) | 50 F |
| CARTE MUSICALE COVOX (AVEC MANUEL ET LOGICIELS) | 100 F |
| KIT POUR ENCRER RUBANS IMPRIMANTE | 170 F |
| DOS 2.20 | 250 F |
| GRAPHIC 9000 | 1400 F |
| MOONSOUND | 1200 F |
| DISQUETTES DD VERBATIM | 45 F la boîte de 10 |

SNATCHER

ABYSS NEWS

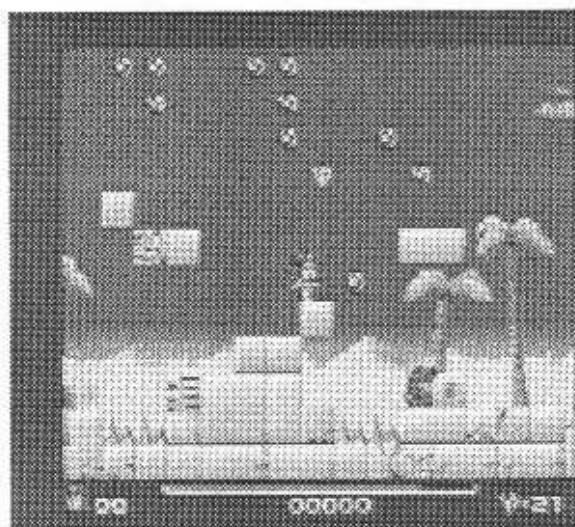


Commençons par MKID, qui ne sera pas terminé pour Zandvoort. Par contre une démo jouable sera présente sur leur stand. Vous pourrez vous éclater avec les deux premiers stages égyptiens entièrement jouables.



Rien que pour cela je vous conseille d'aller en Hollande car j'ai eu la joie de jouer chez SLAYERMAN et je vous avoue que le jeu est d'enfer...

Pour la sortie officielle aucune date n'est fixée.



Pour finir ce petit article voilà une excellente nouvelle !!!!

Pour Zandvoort, ABYSS nous a concocté un adorable jeu de réflexion qui s'appelle :

" MATCH MANIAC "



Tout d'abord c'est un jeu pour MSX2 qui tient sur une disquette. Le prix sera de 70 F à Zandvoort.

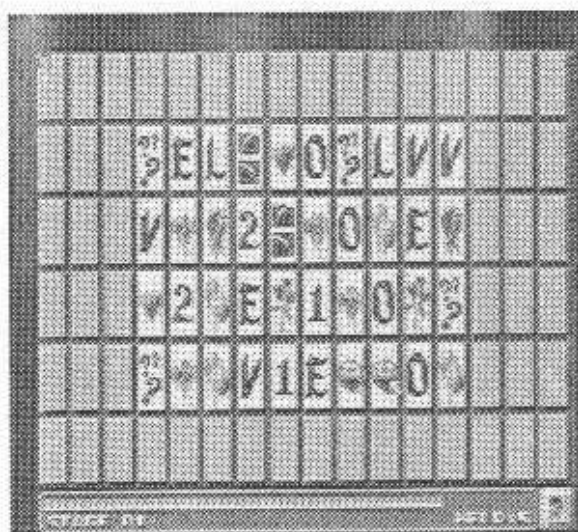
Pour ceux qui ne se rendent pas en Hollande vous pouvez dès à présent nous le commander. Il vous en coûtera la modique somme de 80 F.

Comme nous vous le disions plus haut, Match Maniac est un jeu de réflexion. Il faut cliquer sur des dominos ayant des dessins semblables...

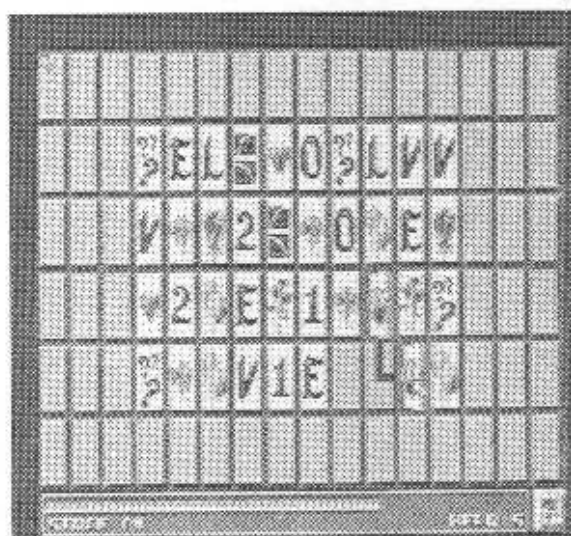
Tout ça à l'air bien simple mais il faut que les pièces soient côte à côte ou forment au maximum 2 angles droits lorsqu'on les relie.

De plus le temps est limité et descend très vite, mais à chaque fois que vous cliquez sur 2 dominos, vous regagnez du temps.

Ces explications peuvent vous paraître compliquées mais après avoir joué 5 minutes, vous verrez il n'y rien de plus simple....



Pour finir, ABYSS a eu la très bonne idée d'y ajouter tous les quatre ou cinq stages une superbe image d'une japonaise légèrement vêtue en screen 7 entrelacée.



Les graphiques sont très soignés et les musiques en stéréo.

Pour MoonSound, il y aura peut être 4 niveaux de 10 stages et pour chaque level vous pouvez bénéficier de 5 aides de l'ordinateur.

Nous attendons vos commandes, vous ne serez pas déçus.

SNATCHER

POWER MSX DISK # 4

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

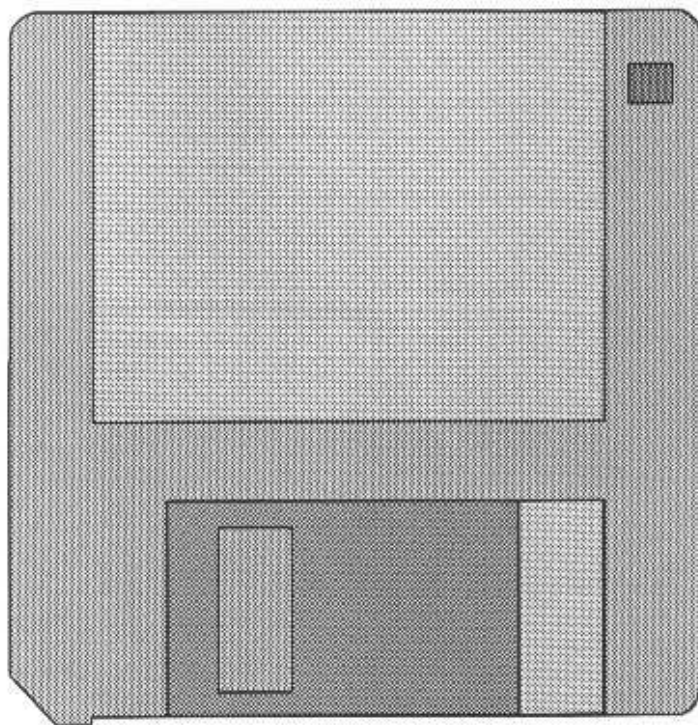
- AU MENU -

1/ POWER TETRIS (C) Noldas 1995 : Qui ne connaît pas ce célèbre jeu ???
Voilà la version qui se trouve dans les salles d'arcade. Bon amusement... MSX2 - PSG.

2/ THE ULTIMATE PINK SOX HARD SHOW (C) Nexus 1995 : En avant première, voici les premières images de cette ultime compilation d'images érotiques. La version finale sera disponible d'ici peu, et attention, elle sera livrée dans une boîte avec une étiquette couleur !!! MSX2.

3/ DIGITS MOONSOUND et GRAPHIC 9000 (C) Snatcher 1995 :
Souvent on me demande à quoi ressemblent ces 2 nouvelles cartes. Alors j'ai décidé de faire 4 digits pour que vous en fassiez une idée. Pour le moment ces digits sont en screen 12 mais c'est promis, elles seront en screen 8 dans la prochaine disquette. MSX2+.

Au fait notre disquette est en 720 Ko; y a t'il des lecteurs qui ne possèdent qu'un lecteur simple face ???



SNATCHER

DRAGON BUSTER

Vous êtes Chrobis, un valeureux guerrier. Votre mission consiste (et vous n'avez pas le choix contrairement aux héros de "Mission Impossible") à tuer un vilain Dragon qui a enlevé la belle Princesse du Royaume de Laurence.

Au début de votre quête, vous n'avez qu'une épée pour vous défendre mais en combattant, vous pourrez acquérir de nouvelles armes et des moyens de protection. Votre épée fait un moulinet quand on appuie sur SHIFT. On peut sauter grâce à SPACE et en appuyant deux fois sur SPACE, on saute deux fois plus haut ! Il y a trois techniques de combat :

- le moulinet : SHIFT en s'approchant de l'adversaire en courant.

- le petit saut : curseur droit ou gauche + SPACE + SHIFT + curseur BAS.

- le grand saut (pour fracasser le crâne de l'ennemi !) : curseur gauche ou droit + SPACE puis SPACE + SHIFT + curseur BAS sans lâcher le curseur droit ou gauche.

Votre vitalité est de 128 et elle augmentera de 16 jusqu'à 256 à chaque fois que votre expérience augmentera, elle, de 10000.

Vous remarquerez que le personnage se déplace de deux vitesses différentes. En effet, il ralentit quand il vient d'être touché. Pour le faire avancer plus rapidement après une touchette, cliquez sur le curseur gauche ou droit.

Maintenant, passons aux labyrinthes ! Au premier ROUND, une carte apparaît. Vous êtes en bas à gauche et l'autre du Dragon est en haut à droite mais pour y arriver, il faudra franchir plusieurs sites (deux pour le premier ROUND) qui peuvent être : une église, une montagne, une grotte, un temple ou des ruines. Dans ces différents sites, vous trouverez des petits monstres à détruire avec la première ou la seconde technique de combat (serpents, limaces géantes, ... j'en passe et des meilleurs) et ce que j'appelle les Gardiens : Chevaliers (masse d'arme), Squelettes (épée), Sorciers (lévitation de couteaux + boules de feu) ou Mages (lance + boule de feu) ; détruisez-les avec la seconde ou la troisième technique de combat. C'est auprès de ces derniers que vous trouverez des objets magiques ou non. Le Gardien le plus difficile à tuer est le Sorcier mais heureusement des objets magiques peuvent vous aider ! Pour faire l'inventaire des objets magiques, appuyez sur W (ou Z pour les QWERTY) et sélectionnez grâce à X. Le Parchemin permet de lancer une Boule de Feu, la Lampe de faire jaillir des flammes du sol, la Coupe à devenir invincible (cet objet est parfait pour tuer le Sorcier), la Couronne fait trembler la terre et enfin la Coupe Secrète permet de sortir d'un des sites à tout moment. Pour utiliser un objet magique, il faut d'abord le sélectionner puis appuyez sur : curseur BAS + SPACE.



DRAGON BUSTER

Les objets non magiques sont au nombre de huit ; deux à effet immédiat : la Potion de Vitalité et le Diamant qui permet d'augmenter l'Expérience (EXP) ; les objets suivants sont stockés en bas de l'écran : la Clef permet d'ouvrir les Portes, l'Herbe Médicinale vous donne 128 points de vitalité quand vous venez à mourir, le Bouclier vous protège, le Livre vous permet de repartir ou vous avez perdu (ATTENTION, ce choix se réalise après le dessin du début, à la place du "PUSH SPACE KEY" !), l'Épée et enfin l'Épée de Feu (très puissante). Ces épées vous seront utiles au ROUND 3 et au ROUND 7 où les monstres deviennent plus résistants (eh oui !). Vous ne trouverez pas d'Épée de Feu sur le Plan car elle apparaît sous l'appellation Épée (E) ou Divers (Dv) où vous trouverez aussi bien une épée qu'une potion ou une coupe...

Je vous conseille de faire un petit saut dans le labyrinthe avant de changer d'écran sinon vous pourriez être touché par une limace géante ou l'un de ses dérivés ! Le zombie étant difficile à tuer (deux ou trois Boules de Feu), il vaut mieux le faire sortir de la salle, sauter par dessus quand c'est possible ou lui présenter votre dos, vous serez protégé en arrière et vous pourrez passer mais vous perdrez un peu d'énergie !

Parlons à présent du méchant Dragon. Il y a huit ROUND et donc huit Dragons à abattre. Le dernier relâchera la Princesse si vous arrivez à le vaincre. Le second, le quatrième et le sixième Dragon ont enlevé une Demoiselle de Compagnie de la Princesse. Vous les sauverez par la même occasion ! Pour tuer le Dragon, il vous faudra tout d'abord un bon niveau de vitalité et ensuite des objets magiques (Parchemins pour les Boules de Feu, Lampes et Couronnes ; Coupes et Coupes Secrètes ne servent à rien contre lui !). Les objets magiques ne suffiront pas, il faudra le "finir" à l'épée, utilisez la seconde technique de combat et la première si vous êtes tout près (ou alors deux fois SPACE + SHIFT). Un Dragon peut envoyer des flammes, des éclairs (si, si, si !), des boules de feu à répétition et des boules de feu à éclats. Ce sont des Dragons Modernes ? Que croyez-vous ?

Il ne faut pas nécessairement prendre le chemin le plus court, au contraire, des objets sont essentiels (Épées, Parchemins, Lampes et Couronnes) et d'autres très utiles (Coupes, Livres, Herbes Médicinales).

En conclusion, c'est un jeu facile qui demande un temps d'adaptation. Il n'est pas très original ni très intéressant mais c'est loin d'être un flop quand même ! Il date de 1987, il a des excuses ! Vous remarquerez une similitude dans la technique de combat avec RASTAN SAGA.

DRAGON BUSTER

LEGENDES :

SITES :

C : Château (départ du ROUND).
 D : Dragon (arrivée du ROUND).
 E : Eglise.
 G : Grotte.
 M : Montagne.
 P : Porte.
 R : Ruine.
 T : Temple.

LABYRINTHE :

D : Dragon.
 De : Départ du labyrinthe.
 G : Gardien.
 S : Sortie du labyrinthe.

OBJETS :

B : Bouclier.
 C : Clef.
 CS : Coupe Secrète.
 Cn : Couronne.
 Cp : Coupe.
 D : Diamant (Expérience).
 Dv : Divers.
 E : Epée.
 HM : Herbe Médicinale.
 La : Lampe.
 Li : Livre.
 P : Parchemin (Boule de Feu).
 PV : Potion de Vitalité.

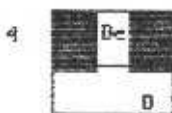
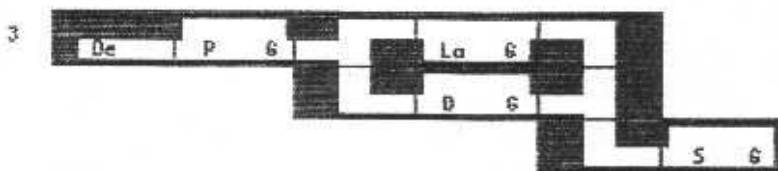
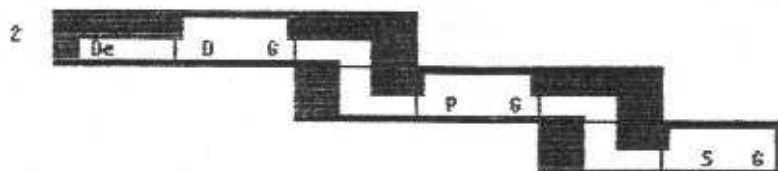
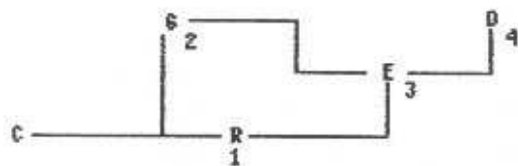


: Un écran, une salle, ...



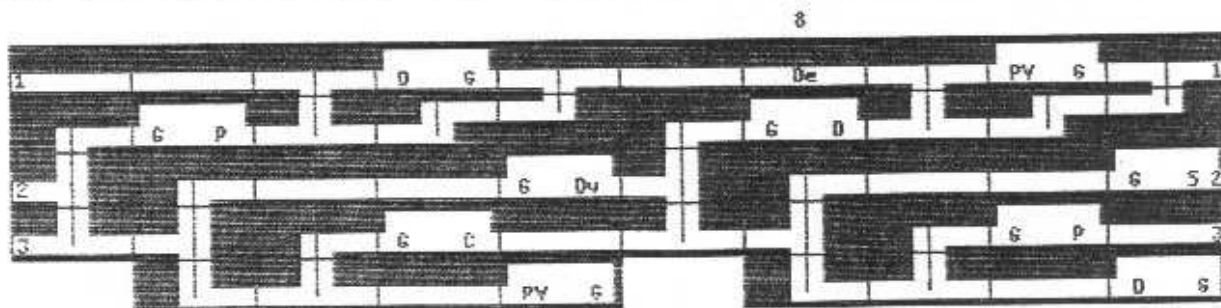
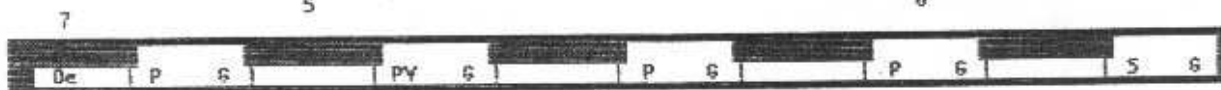
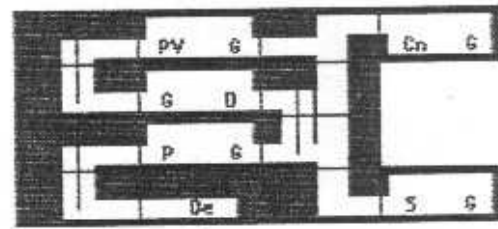
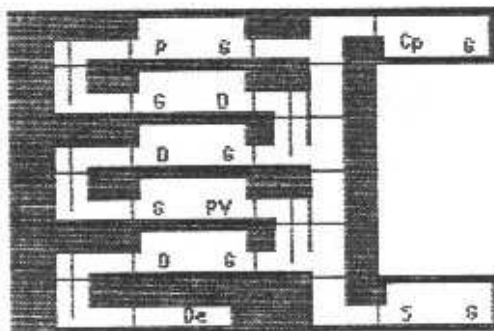
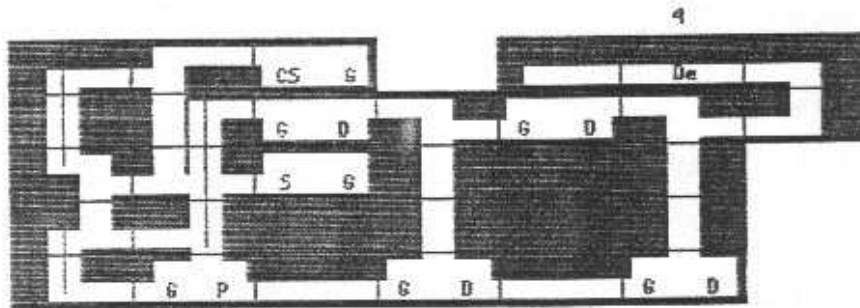
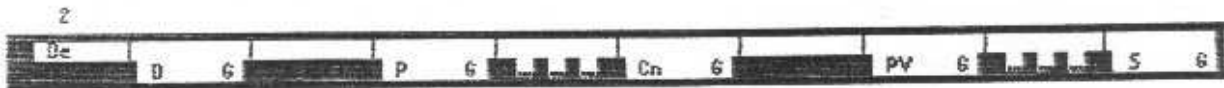
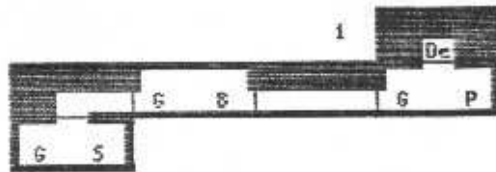
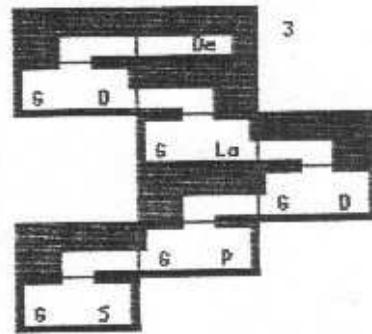
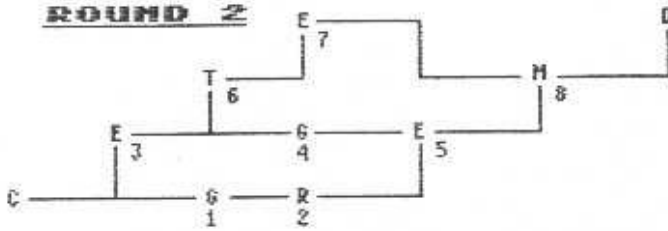
: Pieux (attention à la chute !!).

ROUND 1



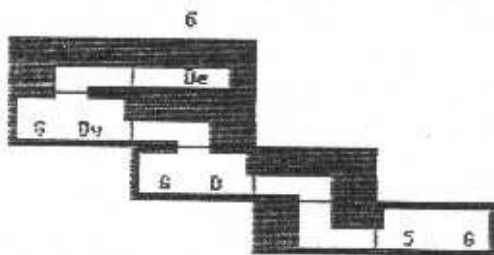
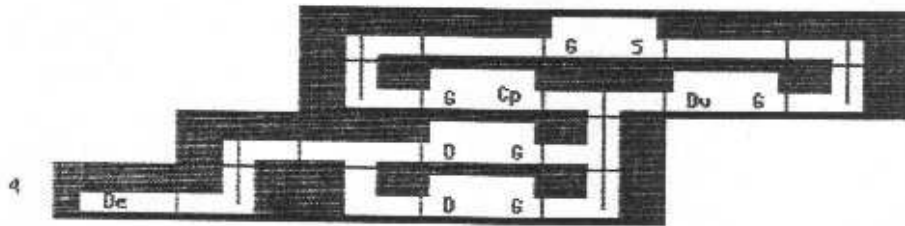
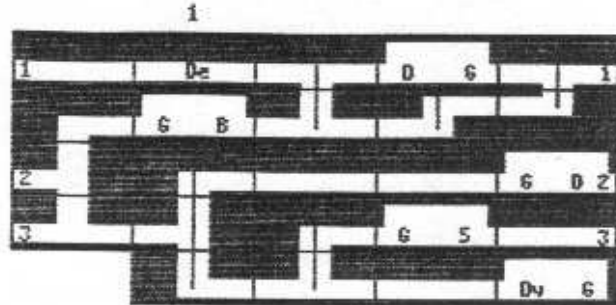
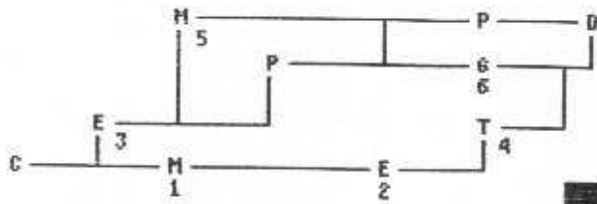
DRAGON BUSTER

ROUND 2

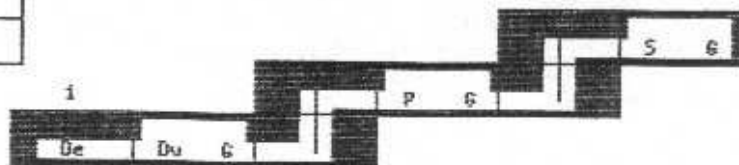
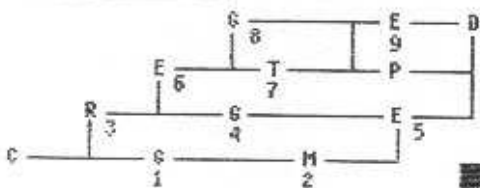


DRAGON BUSTER

ROUND 3

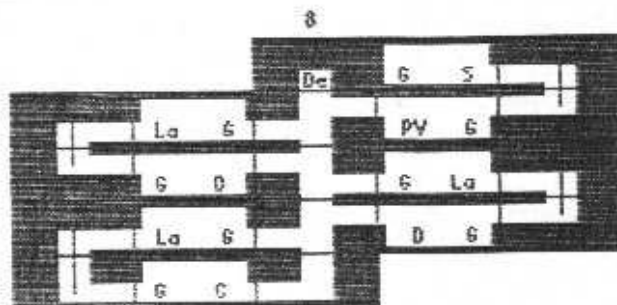
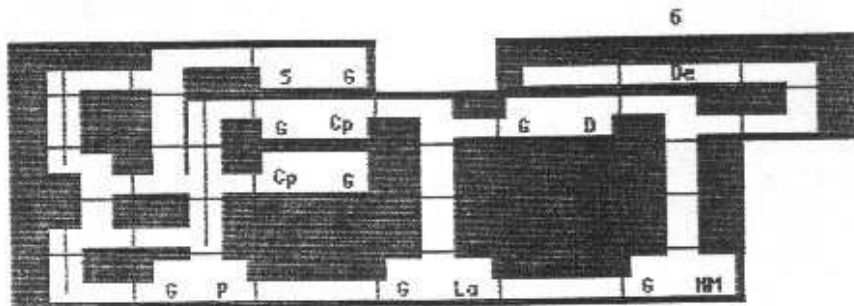
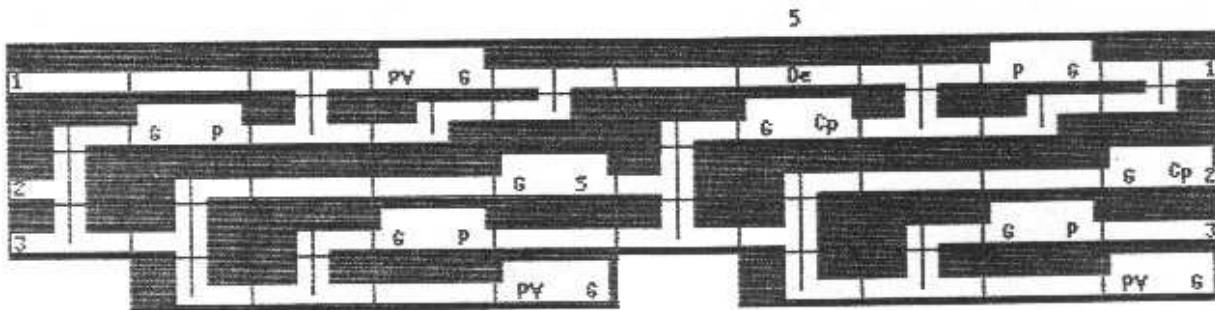
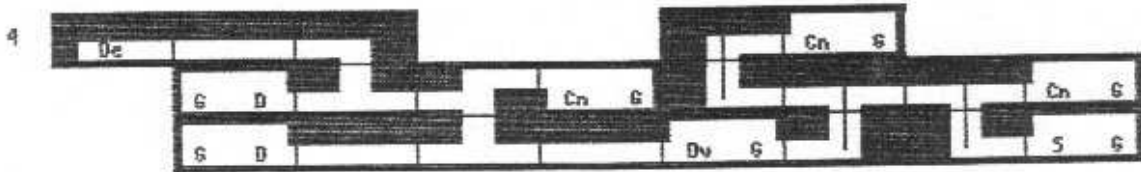
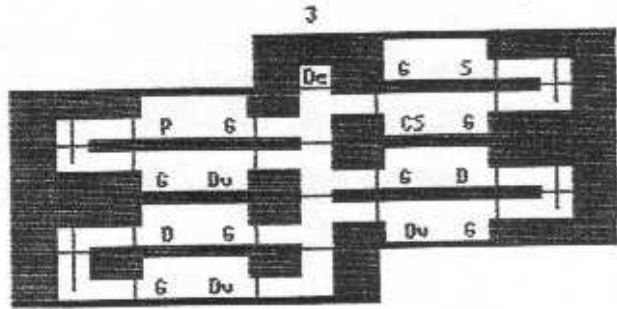
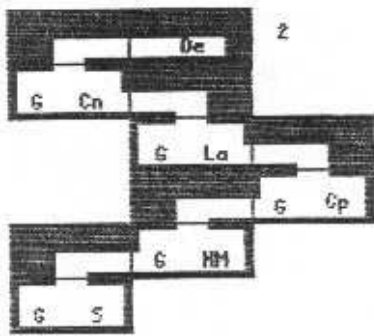


ROUND 4



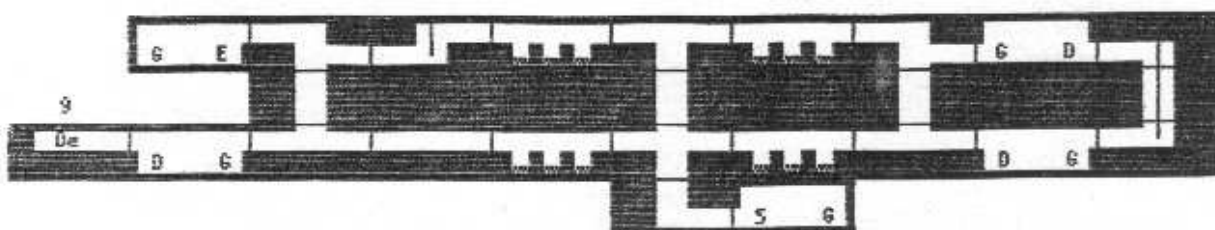
DRAGON BUSTER

ROUND 4

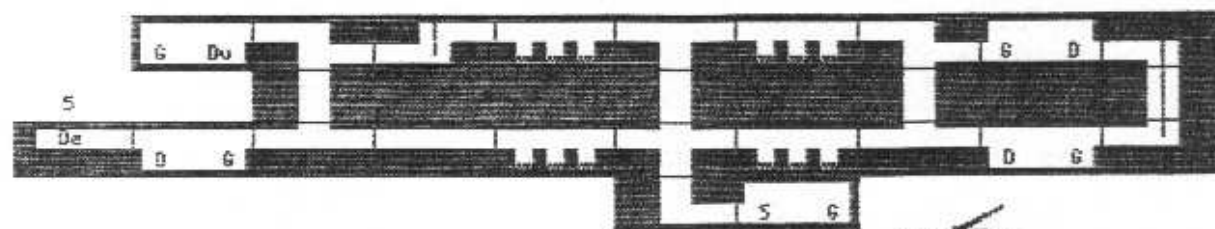
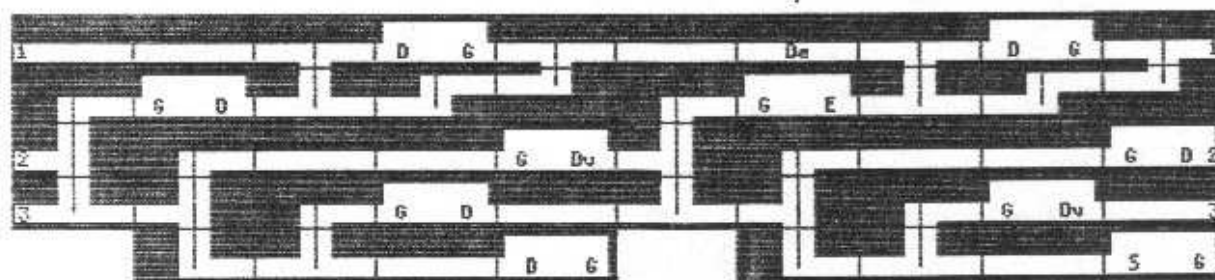
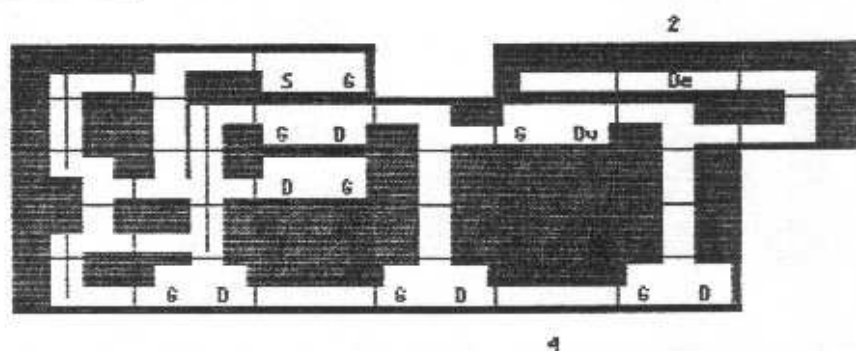
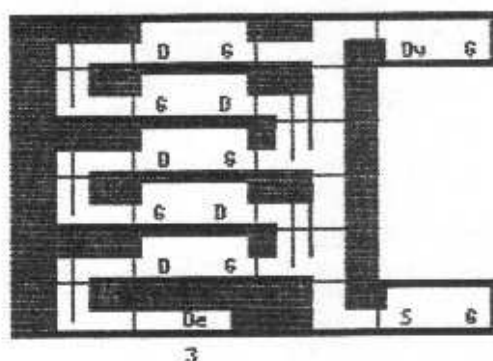
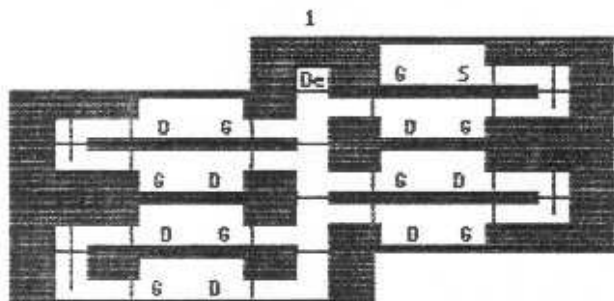
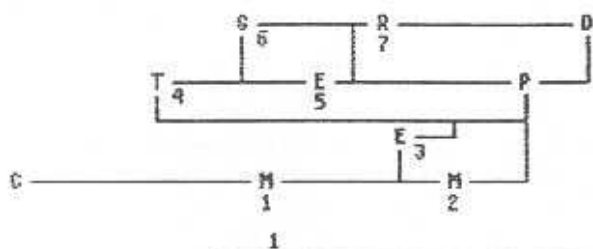


DRAGON BUSTER

ROUND 4



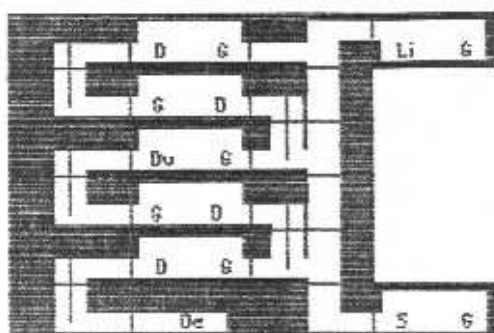
ROUND 5



FR **ED**

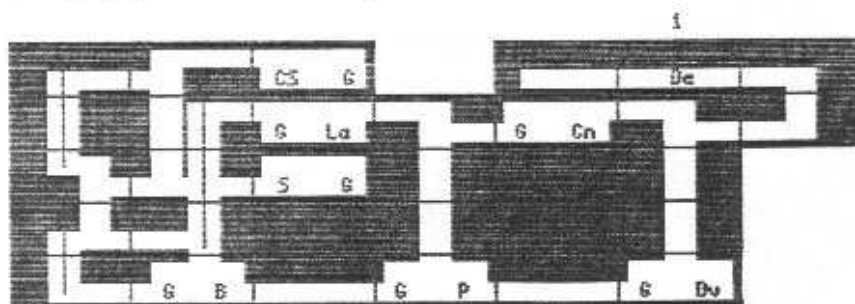
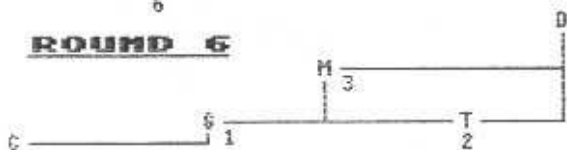
DRAGON BUSTER

ROUND 5

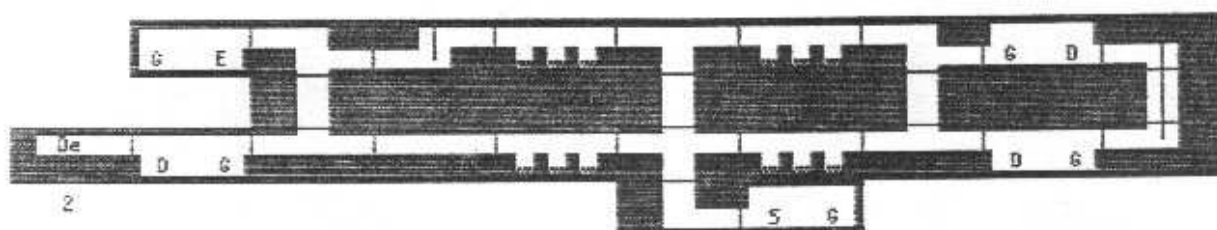


6

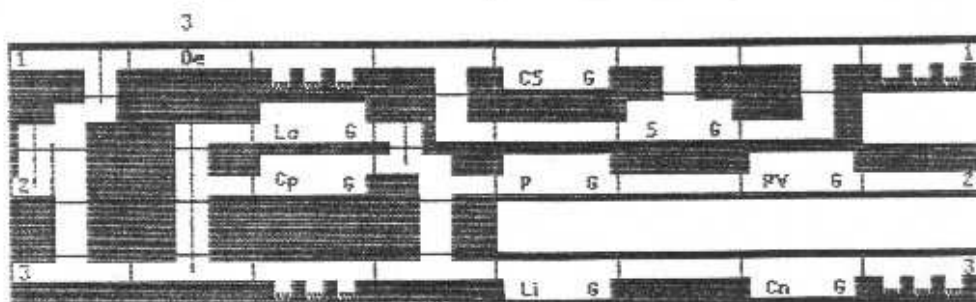
ROUND 6



1



2



3

Voici tous les objets que vous trouverez dans les différents labyrinthes. Dans l'ordre : le Bouclier, la Clef, la Coupe Secrète, la Couronne, la Coupe, le Diamant, l'Epée, l'Epée de Feu, l'Herbe Médicinale, la Lampe, le Livre, le Parchemin et la Potion de Vitalité.



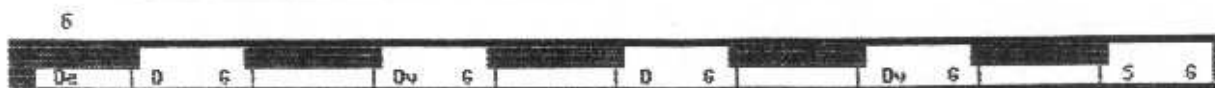
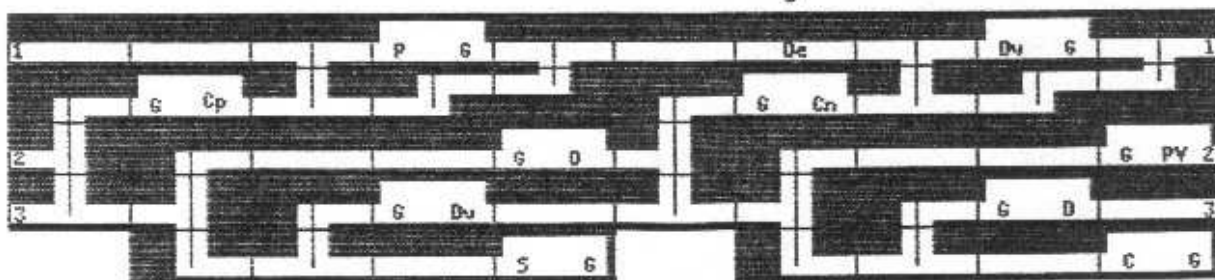
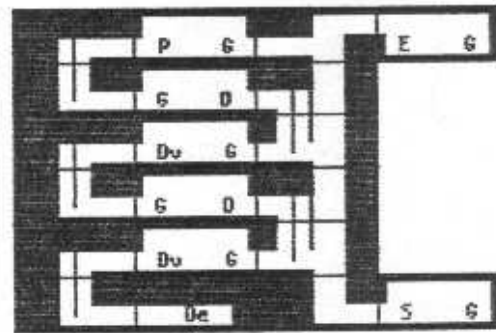
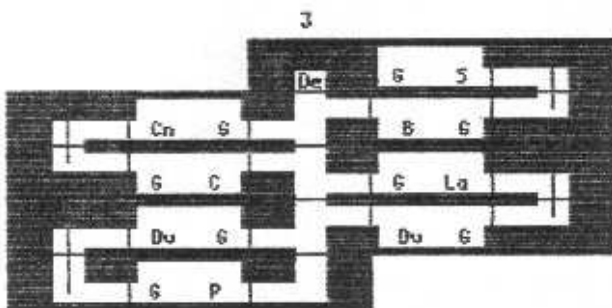
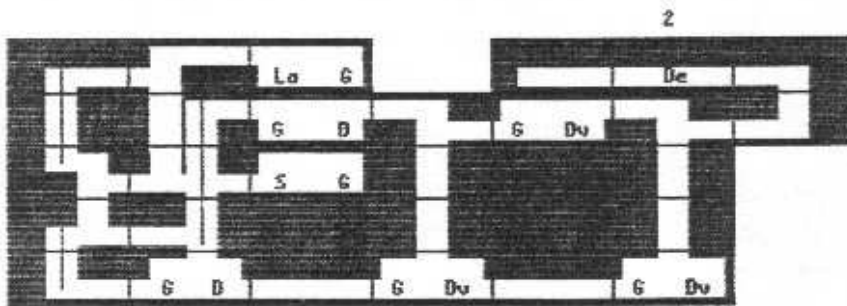
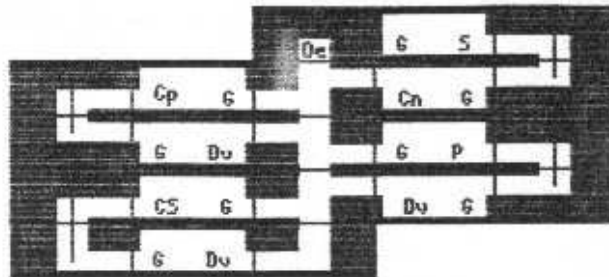
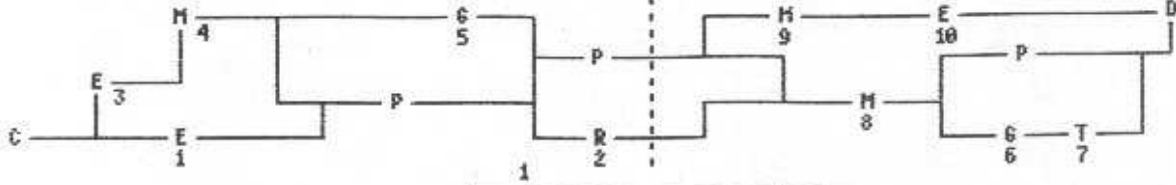
FR **ED**

DRAGON BUSTER

ROUND 7

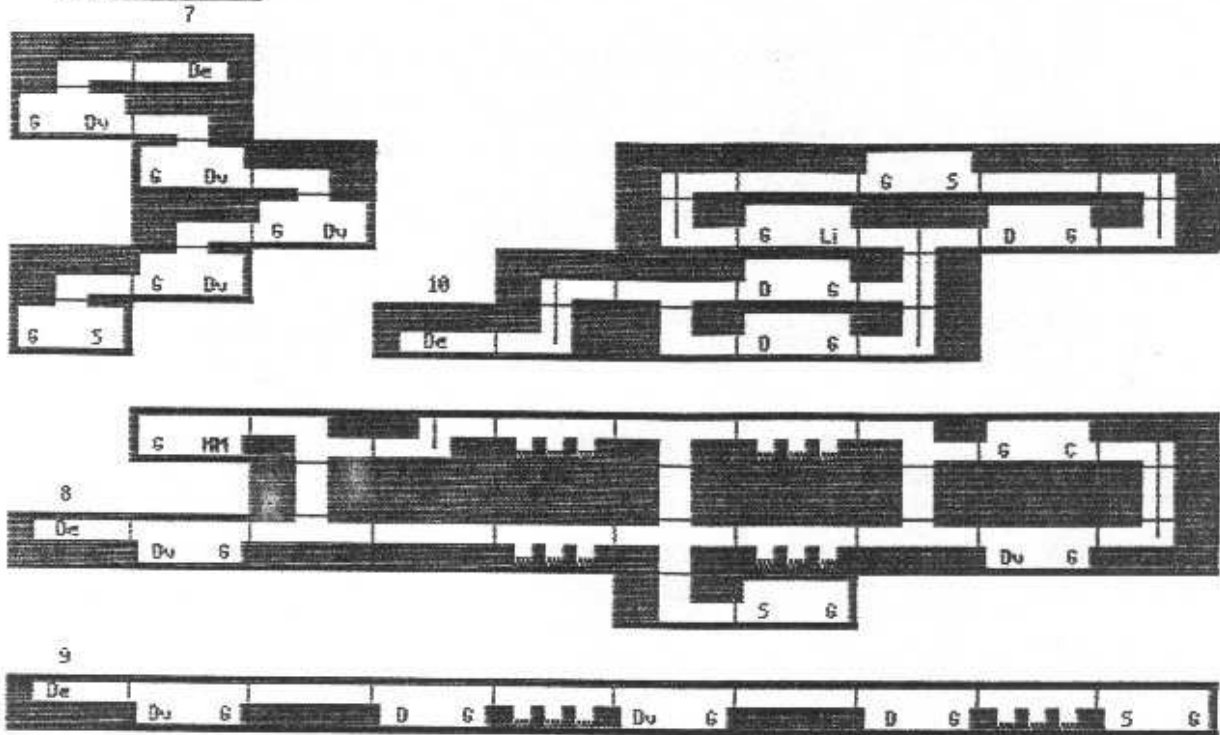
ECRAN 1

ECRAN 2



DRAGON BUSTER

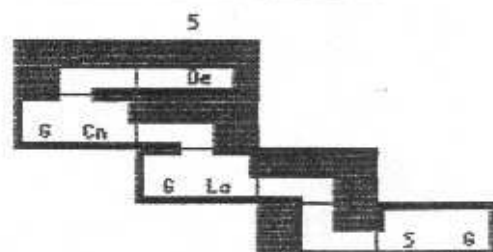
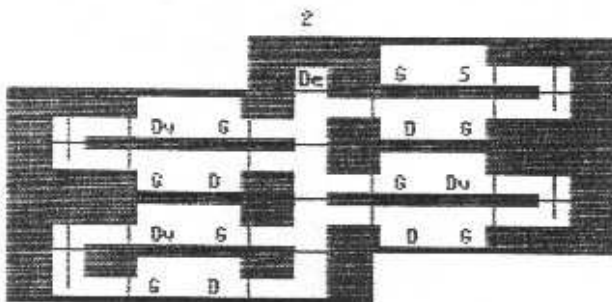
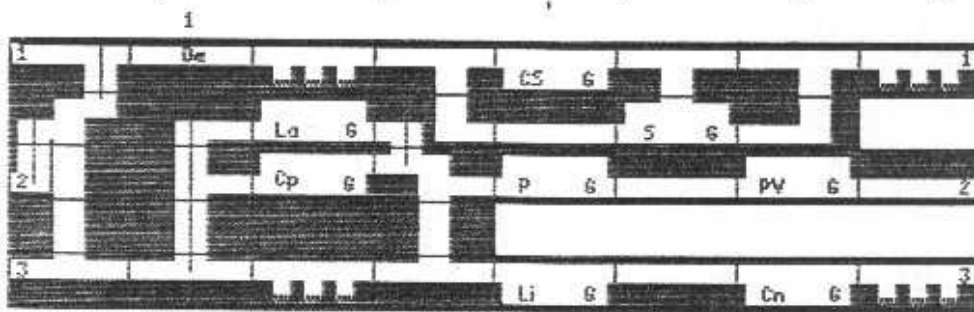
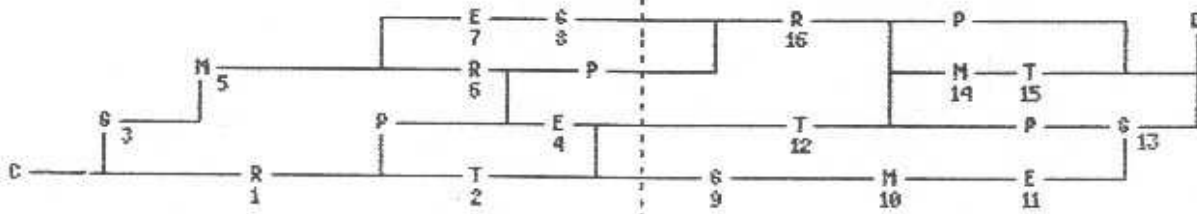
ROUND 7



ROUND 8

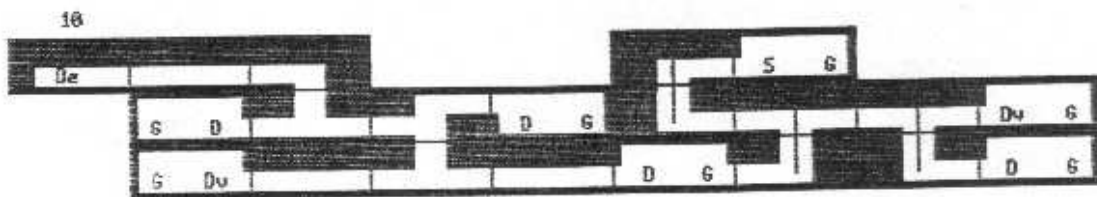
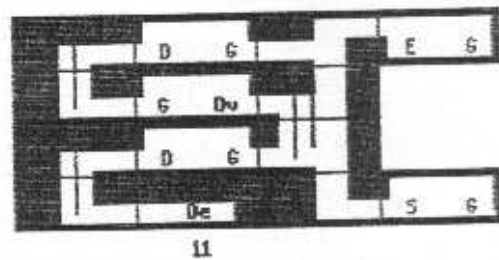
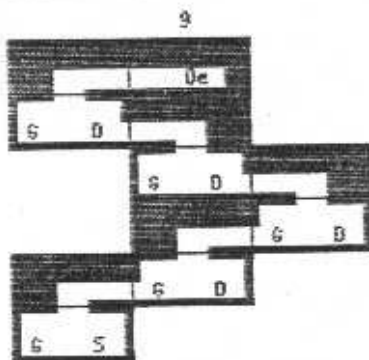
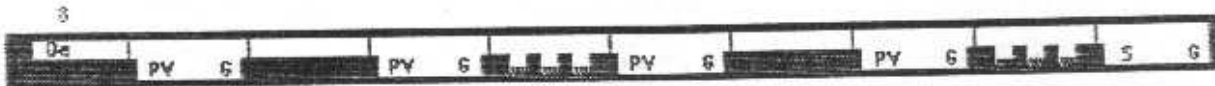
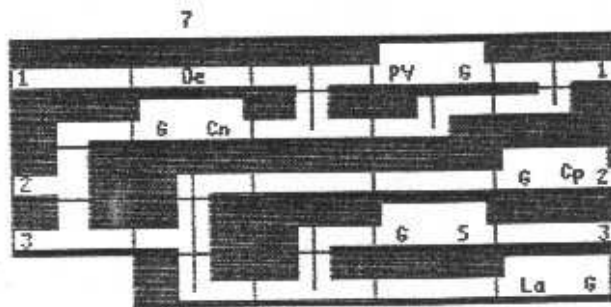
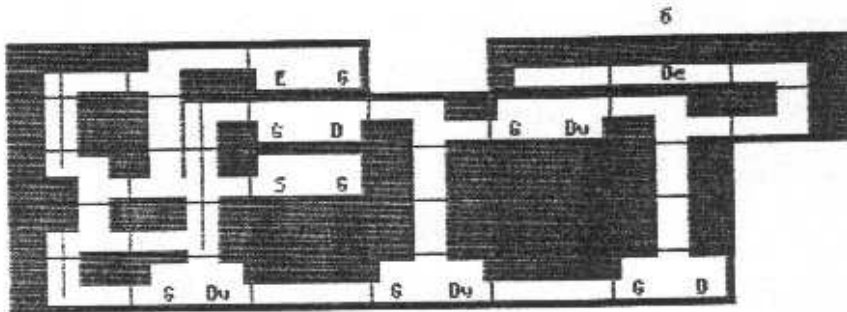
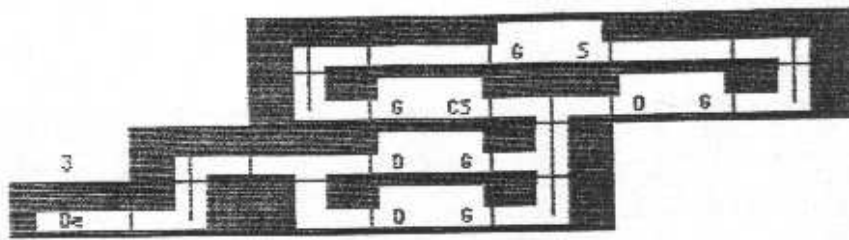
ECRAN 1

ECRAN 2



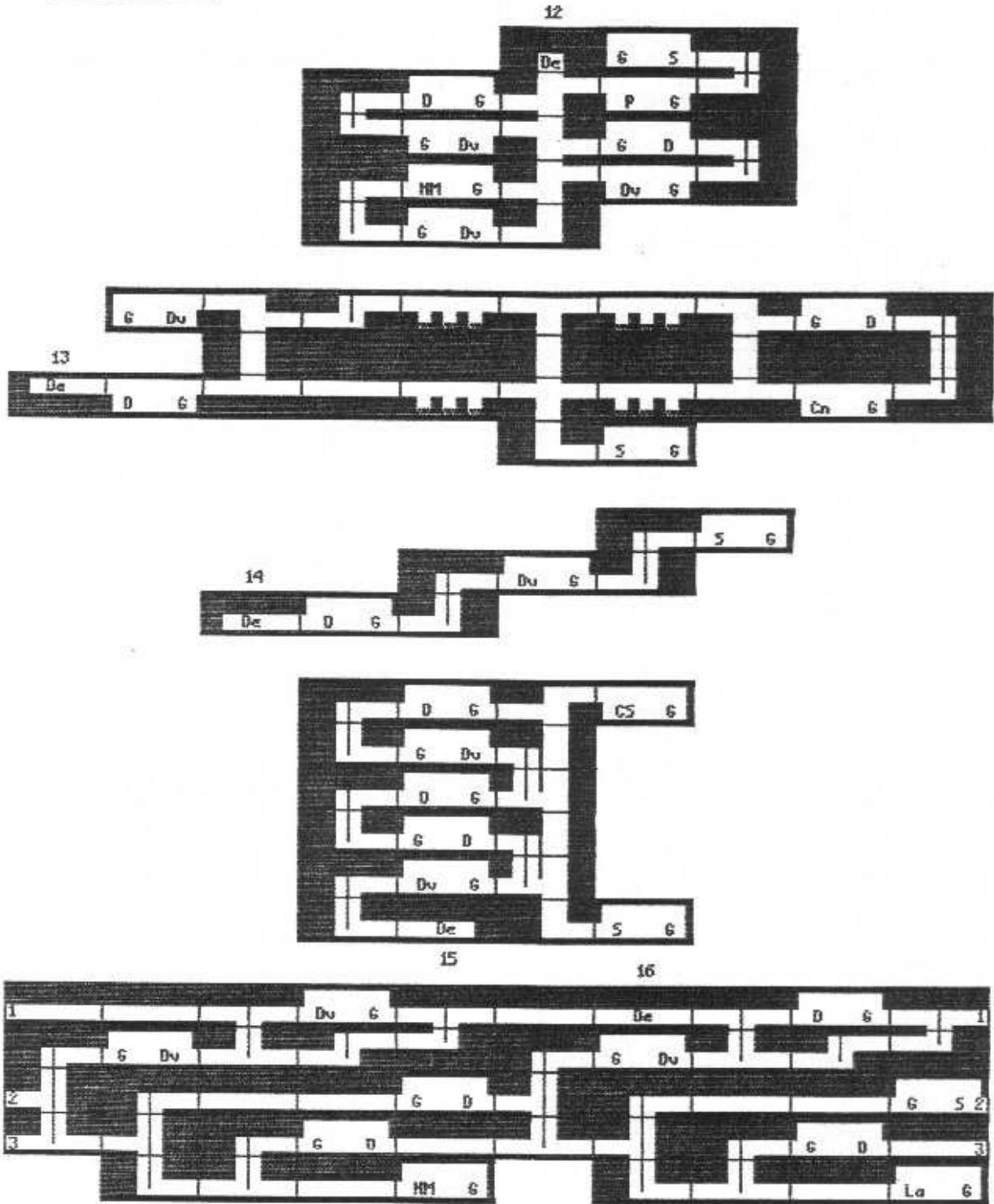
DRAGON BUSTER

ROUND 8



DRAGON BUSTER

ROUND 8



FR  ED