

# POWER MSX # 14



SEPTEMBRE - OCTOBRE 1996

# Sommaire & Editorial

<b>Editorial</b>	<b>02</b>
<b>Les News</b>	<b>03 à 05</b>
<i>La Russie et ses nombreux projets techniques, les magazines MSX...</i>	
<b>La boutique</b>	<b>06 à 07</b>
<i>Les jeux, démos, extensions MSX...</i>	
<b>Les tests de softs</b>	<b>08 à 09</b>
<i>Match Maniac...</i>	
<b>F - MSX</b>	<b>10 à 11</b>
<i>Un émulateur MSX pour PC, fort intéressant !</i>	
<b>Courcelles sur Nied</b>	<b>12</b>
<b>Daziboa spécial</b>	<b>13 à 17</b>
<i>Un petit mot de Nexus...</i>	
<b>Impression en couleur</b>	<b>18 à 24</b>
<i>Comment imprimer en couleur sur MSX avec une imprimante à jet d'encre ???</i>	
<b>Pumpkin Adventure 2</b>	<b>25 à 38</b>
<i>Solution du jeu. «Première partie»</i>	
<b>Power MSX disk #7</b>	<b>39</b>
<i>La disquette et ses explications...</i>	
<b>Annonces</b>	<b>39</b>



**S**alut à tous !

**C'est avec impatience que Power MSX attend l'exposition de Zandvoort...**

**Grâce aux vacances, nous avons eu le temps de finir le numéro # 14 avec un peu d'avance...**

**Cela est bien beau car nous désespérons pour le nombre de réabonnement ! En effet, il a baissé de moitié... Nous comptons sur vous pour promouvoir au maximum notre revue...**

**Rendez-vous le 19 octobre 96 à Courcelles sur Nied. Bonne lecture de ce numéro # 14.**

**Snatcher**

**POWER MSX # 14 septembre-octobre 1996**

*Prix de vente : 25 FF*

**Collaboration :** Sunrise Swiss, SD-Mexes, Club Hnostar, Fred, Cobra Software, Gnosys, Abyss, Mds, Msx Fun Club, Hervé Gérardin, MSX Fun Club, Freesoft, Msx ICM, Future Disk, MSX Dtc, MSX RCM Brésil

**Rédacteur en chef :** Snatcher

**Rédaction :** Noldas, Nexus, Profil, Sink System, Pacha

**Maquette :** Snatcher

**Images :** Snatcher

**Impression :** Snatcher & Pacha

**Direction, administration et publication :**

**POWER MSX**

**8, rue des Capucines**

**57530 Courcelles sur Nied - France**

**87 - 64 - 52 - 60 le Week-end**



# Les News

## News from Russie

### Z380 :

Le projet Z380 venant de Russie est terminé. La version finale du circuit intégré est sur le point d'être produit. Tous les bugs des précédentes versions ont été corrigés. Voici les spécifications techniques : Z380 à 18 Mhz, Wait-State Memory, un connecteur 32 bit pour la mémoire (4, 8 & 16 Mo acceptées !), 128 K de Rom avec le bios, nouvelle Sub-Rom, disk Bios...

### Interface IDE :

Ce circuit peut être placé sur l'emplacement Z80 ou à l'extérieur du MSX à condition que le câble soit inférieur à 30 cm.

### Projet Z180 « Accélérateur » :

Cet accélérateur se présentera sous la forme d'un circuit intégré qui se montera dans le MSX. Il permettra d'avoir une vitesse de 20-30 Mhz, de mettre de la mémoire en barettes simm 32 bits et intégrera une RS232 et une interface IDE.

### MPEG Décodeur :

Un décodeur complet MPEG audio / vidéo et ses utilitaires devrait voir le jour. Avec ce circuit, le MSX sera capable de lire des séquences Mpeg à la vitesse de 150 Ko/s et de visualiser des films dans leur totalité. Ce circuit pourra être utilisé pour visualiser des images Tricolor.

### Magic Vram :

Ce circuit étendra le MSX2 et 2+ à 512 Ko de Vidéo Ram. Grâce à ses 512 Ko de V-Ram nous aurons 8 pages en screen 8. Actuellement, ils recherchent s'il est possible de rajouter une puce qui permettrait de travailler en Tricolor en screen 8.

**LE GROUPE RUSSE QUI TRAVAILLE SUR CES PROJETS DOIT SE RENDRE À ZANDVOORT LE 21 SEPTEMBRE. NOUS ESSAYERONS D'OBTENIR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS.**

## News from France

Power MSX recherche des rédacteurs pour ouvrir de nouvelles rubriques. ( Internet MSX, Initiation au basic, Music, Programmation, Graphisme...)

Si vous vous sentez l'âme d'un rédacteur, n'hésitez pas à rejoindre l'équipe pour que Power MSX devienne une revue internationale.

Nous recherchons également un graphiste pour la conception de jeux, démos...

**CLUB HNOSTAR**  
Apartado de correos 168  
15780 Santiago de Compostela  
Espagne

## News from Espagne



### MAGAZINE HNOSTAR # 38 - JUILLET 1996

Cette revue se présente au format A4, elle comporte une couverture en couleur et 50 pages d'une qualité exceptionnelle; du vrai travail de pro ! Sans aucun doute, HNOSTAR est une des meilleurs revue dédiée au MSX !

#### Voici le contenu :

Une section « Noticias » qui comporte des tests de revues MSX et des infos qui parlent des nouveautés. On y trouve pêle-mêle MSX Fun Journal 3, 4 & 5, Fkd Fan # 11, Rom # 4 & 5, Power MSX # 11, MSX viper # 3, Sunrise Swiss prépare une carte vidéo pour le graphic 9000, Mini slot expander de Ciel... De nombreuses informations complétées de photos et de petits encadrés pour contacter chaque clubs !

Deux grands articles sur Tilburg et Barcelona avec de nombreuses photos. Dans le résumé de Tilburg, nous avons eu la grande joie de trouver des photos faites par Felix et de voir un encadré sur Power MSX.

Le 22ème cours de Turbo Pascal comportant 2 pages et très bien illustré par des programmes.

Un test technique de l'interface MEGA SCSI qui nous vient tout droit du Japon ! On y apprend que le taux de transfert est de 700 kb/s pour un turbo R, qu'elle est capable de gérer plusieurs disques durs et un Cd-Rom. Le prix est de 20.000 yens pour une version contenant 128 Kb de S-Ram.

Un peu plus loin, se trouve une double page contenant de nombreuses modifs et astuces techniques pour MSX: Réparation d'un clavier Sony, Superimpose avec le GFX 9000...

Des tests de jeux, démos se trouvent dans la partie software. Les articles sont très complets et tous illustrés de photos. ( Noise Disk, Ingenio 3, Match Maniac, Magical Labyrinth...)

Pour finir une partie internet en anglais a été ouverte. On y trouve un tas d'infos très intéressante dont, Wios, Vga monitor to GFX 9000...

**Conclusion :** *Si vous désirez vous abonner à une revue étrangère je vous conseille sans aucune hésitation MSX HNOSTAR. Le magazine paraît tous les 3 mois environ soit 4 numéro par an. Le prix est de 40 FF par numéro.*

### MAGAZINE SD MESXES # 7 - JUILLET 1996

Une autre revue d'un club Espagnol. Comme Hnostar elle paraît tous les 3 mois soit 4 numéro par an. Elle se présente au format A5 et comporte 58 pages. Le prix du numéro est de 400 pts soit 18 FF. La présentation est assez soignée et les textes souvent accompagnés d'images. De plus une disquette se trouve avec le mag. Elle contient quelques infos et un tas de programmes compactés. C'est très sympa !!

#### Voici le contenu :

Tests complets des logiciels Pumpkin adventure 3, Match Maniac. Ca tient sur 10 pages et les photos accompagnent le tout.

Des articles techniques avec un cours d'assembleur et un article sur les commandes du VDP.

Le résumé de Tilburg qui comporte malheureusement aucune photo et celui de Barcelona, plus complet.

En vrac, quelques infos sur les news, des tests divers, les annonces...

**Conclusion :** *Un magazine sympa, assez complet mais la qualité d'impression est à améliorer.*

**CLUB MESXES**  
C/. Manacor 16, 1<sup>o</sup> 1a  
07006 Palama de Majorco  
Balears - Espagne

S  
N  
A  
T  
C  
H  
E  
R



## News from Hollande

### MAGAZINE MCCM # 84 - JUILLET / AOUT 1996

MCCM est le plus grand magazine hollandais. Il comporte une présentation et 9 pages en couleur pour un total de 66 pages. Il paraît tous les 2 mois et coûte 30 FF sans les disquettes et 35 FF avec les disquettes. La présentation est simple et claire.

#### Voici le contenu :

Une rubrique parlant des news avec des tests de magazines. Malheureusement aucune photo ne vient illustrer les textes.

Les tests complet sde Match Maniac, Mif, les disks magazines sur MSX, MSX Windows 2.30 et Hnostar # 35. Ces rubriques sont très bien faites et souvent illustré de photos en couleur.

Une partie plus technique se trouve également dans le mag. Il s'agit d'un article comparatif entre Pnext et Lha et d'un cours de C.

Art Gallery comporte 2 pages de photos en couleurs que les abonnés ont dessiné et envoyé. Très sympa !

En vrac, on trouve 2 pages sur l'histoire de SD-Snatcher, une rubrique Internet sur MSX, les annonces...

Conclusion : MCCM est la plus grosse revue hollandaise. La parution est assurée par une équipe de professionnel. Il est dur de comparer cette revue aux autres car les moyens ne sont pas les même...

## News from Luxembourg

Notre ami Jean Bintz propose une liste de notices de programmes et de logiciels traduits en français. Si vous désirez quelque chose, n'hésitez pas à le contacter.

#### Liste des notices traduites en Français :

Q-MANAGER HALOS FAC SOUND TRACKER PRO SYNTHE SAURUS TRAX PLAYER HD MENUE 3 MOONBLASTER MIDI PLAYER EFFECTS SPECIAUX MSX4PC	MULTI MENTHE VECTOR MANIA CONSTRUCTION CRAZE PIXESS SAMPBOX 4 PLOTTER DISK SCREEN 11 DESIGNER QUINTUS
--	--

#### Liste des programmes traduits en Français :

X-LAYOUT VIDEO MSX2+ REFORMAT SCREEN EDITOR CLASSEUR 2 JEUX DE DAMES	CIRCUIT DESIGNER VIDEO MANAGER SCREEN CONVERTER VIDEO TEXTO DISK DOCTOR REVERSI
---	--

**BINTZ Jean**  
**25, rue de Kopstal**  
**8284 Kehlen**  
**Luxembourg**

**MCCM**  
**'s-Gravendijkwal 5a**  
**3021 EA Rotterdam**  
**Hollande**

S  
N  
A  
T  
C  
H  
E  
R

# La boutique MSX

Toutes les news disponibles...

## - IMPORTATION DE LOGICIELS MSX -

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
PIXESS	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
CONTRUCTION CRAZE	65 F	PSYCHO BALL	95 F
MSX2 BASE	230 F	SOLID SNAIL	95 F
BET YOUR LIFE	80 F	RETALIATOR	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
ZESLAG	120 F	VELDSLAG	120 F
ZONE TERRA	125 F	SCREEN 11 DESIGNER	140 F
CACHE GAMES	50 F	COLECCION CD MSX VOLUMEN 1 (PC)	250 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
M.I.F	80 F	THE NEW SCREEN DEMO	30 F
THE ULTIMATE PINK SOX HARD SHOW	20 F	PACK POWER MSX TILBURG 1996	110 F

## - IMPORTATION DE MATERIEL MSX -

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	200 F	GRAPHIC 9000	1450 F
MOONSOUND	1250 F	DISQUETTES DD VERBATIM X10	45 F
INTERFACE SCSI	525 F	INTERFACE IDE	350 F
LECTEUR INTERNE 720 Ko	375 F	FM-PAK COREENNE	325 F
FM-PAK STEREO	375 F	MAPPER 1 Mo	875 F
MAPPER 4 Mo	1600 F	S-RAM 256 Ko	275 F
INTERFACE SCANNER	450 F	S-RAM 256 Ko AVEC SCC	300 F
SCANNER PC POUR MSX	450 F	SLOT EXPANDER X4	875 F

# Power MSX distributeur MSX & PC

## - PC-COM PENTIUM CD6 -

### Configuration comprenant :

- Carte mère PENTIUM PCI 256 Ko cache pipe line
- chipset INTEL 82437FX TRITON
- Bios Flash 1 Mo - Intel Processor Integrator
- 8 Mo de Ram EDO 60ns extensible à 128 Mo
- lecteur 3 1/2 1.44 Mo
- disque dur 1.3 Go 8ms PIO MODE 4 - 16.6 Mo/s
- carte contrôleur disque PCI EIDE / FAST IDE 22 Mo/s
- Mini-tour 5 emplacements 200 Watts
- clavier 105 touches spécial WINDOWS 95
- moniteur SUPER VGA COULEUR 15 MPR-2  
1024\*768 Non Entrelacé pitch 0.28mm
- SVGA PCI 64 bits 1Mo ext 2Mo CIRRUS 5436
- 2 ports série 16550 / 1 port parallèle EPP
- souris compatible MicroSoft Type II
- lecteur de CD-ROM 6X GOLDSTAR

## - MATERIEL PC POUR MSX -

MINI - TOUR : 300 F  
CD-ROM IDE 4X : 300 F  
CD-ROM IDE 6X : 471 F  
CD-ROM IDE 8X : 982 F  
CD-ROM SCSI 4X : 800 F  
CD-ROM SCSI 6X : 1450 F  
DISQUE DUR IDE 540 Mb : 850 F  
DISQUE DUR SCSI 540 Mb : 1250 F  
LECTEUR SYQUEST IDE EZ-135 Mb : 900 F  
LECTEUR SYQUEST 270 Mb Externe SCSI : 1800 F  
LECTEUR ZIP Externe SCSI 105 Mb : 1100 F  
CARTOUCHE SYQUEST 135 Mb : 120 F  
CARTOUCHE SYQUEST 270 Mb : 300 F  
CARTOUCHE 105 Mo pour ZIP : 110 F

## - Configuration MSX -

### 1/ IDE :

- Mini tour + Syquest 135 Mb + Cd-rom 4X : 1500 F
- Mini tour + HD 540 Mb + Cd-rom 4X : 1250 F
- Mini tour + Cd-rom 4X : 600 F
- Mini tour + Syquest 135 Mb : 1100 F
- Mini tour + HD 540 Mb : 1000 F

### 2/ SCSI : Nous consulter !

## - PRIX -

PENTIUM 100 : 6029 F  
PENTIUM 133 : 7224 F  
PENTIUM 150 : 7948 F  
PENTIUM 166 : 8792 F

## - OPTIONS -

Moniteur Goldstar 14 : - 350 F  
Moniteur Goldstar 17 : + 1800 F  
Moniteur Goldstar 20 : + 5500 F  
8 Mo EDO : + 350 F  
Cd-Rom 8X : + 350 F  
Sound Blaster 16 PnP : + 450 F  
Sound Blaster AWE 32 PnP : + 1400 F  
Modem 28800 externe PnP : + 1115 F  
Matrox Millennium 2 Mo : + 1200 F

## - MATERIEL PC -

CD-ROM IDE 6X : 471 F  
CD-ROM IDE 8X : 982 F  
CD-ROM SCSI 6X : 1450 F  
DISQUE DUR IDE 1.3 Go : 1200 F  
DISQUE DUR SCSI 1.1 : 1500 F  
SIMM 4 Mo 32 Bits : 180 F  
SIMM 8 Mo 32 Bits : 350 F  
SIMM 16 Mo 32 Bits : 900 F  
SIMM 4 Mo EDO 32 Bits : 180 F  
SIMM 8 Mo EDO 32 Bits : 350 F  
SIMM 16 Mo EDO 32 Bits : 900 F  
Sound Blaster 16 PnP : 450 F  
Sound Blaster AWE 32 PnP : 1400 F  
Matrox Millennium 2 Mo : 1600 F  
Moniteur 14p Goldstar : 1731 F  
Moniteur 15p Goldstar : 2039 F  
Moniteur 17p Goldstar : 4209 F  
Moniteur 20p Goldstar : 8081 F

PRIX TTC, hors frais de ports pour les pièces PC,  
les configs PC et les configs MSX.

Les prix des configurations PC/Msx et du matériel  
est sans cesse à la baisse... Il vaut mieux téléphoner  
pour les prix !

**SNATCHER**



# Les tests de softs

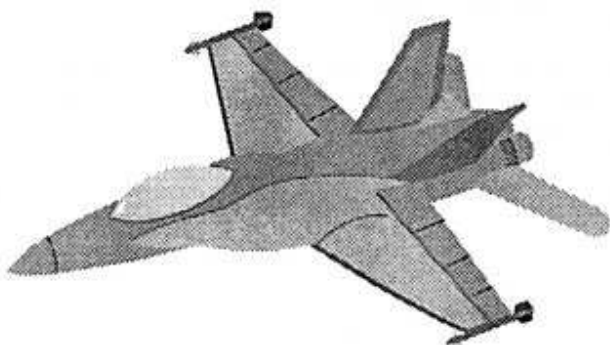
Articles de NEXUS

Power MSX # 14

**PROJECT BANSHEE**  
- Promotion -  
**THE NEW IMAGE 1996**  
**MSX2/2+/T-R**  
**1\*720 Ko**

Project Banshee est un jeu dédié enfin au Graphic 9000 ! Néanmoins, ce dernier est également prévu sur un simple MSX2 comme le prouve cette promo ! Mais parlons un peu du jeu...

Vous vous souvenez de Time Pilot sur MSX1 ? Oui, et bien Project Banshee est du même genre. Vous pilotez un avion, vu de haut et vous vous baladez où bon vous semble dans un scrolling multi-directionnel. De temps à autre un avion ennemi se présente et c'est à vous de le dégommer... Déjà, on peut sentir un scénario puissant... Mais c'est un shoot'em up, et dans ce style de jeu, il ne faut pas s'attendre à un scénario à la Metal Gear 2 ! On peut par contre espérer une bonne, voire une excellente réalisation. Malheureusement, Project Banshee ne répond pas présent à cette attente.



En effet, la promo MSX2 qui nous est proposée ressemble trop à du MSX1 (alors que c'est du Screen5 !), les décors sont plus que dépouillés et répétitifs à souhait, c'est lassant au possible (il n'y a que 2 bombardiers à descendre !) et il n'y a aucun son. C'est regrettable, car la page de présentation est correcte et le système de radar à la Metal Gear2, ce coup-ci et (en moins détaillé !) intéressant.

Attendons la version finale et surtout une promo voire une version Graphic 9000 pour pouvoir juger de la qualité de ce soft ! On en saura plus certainement après Zandvoort...

**SIR DAN**  
- Promotion -  
**ZORITA 1996**  
**MSX2/2+/T-R**  
**1\*720 Ko**

Voici une nouveauté bien intéressante ! Derrière ce nom se cache un clone digne de The Maze Of Galious ! Bien sûr, ce n'est pas signé Konami mais, il n'y a pas de honte à cela car la réalisation n'est pas mauvaise, j'y reviendrais plus loin.

Qui n'a pas encore joué à The Maze Of Galious ? Tout MSXien qui se respecte a franchi une des nombreuses salles de ce jeu, donc je ne vais pas m'étendre sur le type de jeu qu'est Sirdan.



Vous contrôlez un petit chevalier qui évolue dans quelques salles composant cette promo. Celle-ci vous permet de vous faire une idée de ce que sera Sirdan, à savoir un jeu très jouable, surtout en mode Turbo-r (R800) alors qu'en mode Z80 certains clignotements et ralentissements se font sentir. En jouant, le souvenir de The Maze vous gagnera très vite...et vous fera d'ailleurs préférer ce dernier à Sirdan ! Certes, Sirdan est bien réalisé, le graphisme est correct mais il manque de finition. De plus, il n'y a pas de musique dans cette promo. Coup dur pour l'ambiance !

J'aurais la même remarque que pour Project Banshee ! Wait and See !

**MATCH MANIAC**  
**ABYSS 1996**  
**MSX2/2+/T-R - STEREO**  
**1\*720 Ko**

Ceux qui sont venu nous voir à Courcelles s'en souviennent sûrement de ce Match Maniac étant donné que ce dernier était présenté dans une beta-version ! Pour les autres, sachez que ce jeu est un jeu de réflexion qui nous change des Tetris and compagnie !

Avec Match maniac, il est nullement question de se prendre la tête avec des briques - tant mieux, ça nous change ! - car il reprend le principe de la retournée à quelques différences près...

En effet, il nous est proposé d'associer deux cartes de même symbole ou de même dessin, celles-ci étant déjà retournées. Evidement, la réflexion ne se limite pas à une demi-douzaine de cartes

mais bien à une vingtaine qu'il nous faut unir en un minimum de temps, ce dernier jouant contre nous !

Mais vous allez me demander ou se trouve la difficulté de faire un couple de cartes alors qu'on les voit ! Et bien vous en déplaîse, cela n'est pas des plus évident ! Oh, bien sûr au début, vous aurez la possibilité de trouver deux cartes l'une à côté de l'autre, alors un petit clic sur espace ou sur la souris et hop, le tour est joué ! Oui bien sûr... Mais plus loin dans le jeu, l'affaire se corse... Car les cartes seront bien moins faciles d'accès...

L'ensemble du jeu est vraiment très agréable et la prise en main est des plus rapide. De plus, les musiques sont tout ce qu'il y a de plus correcte ! Techniquement, c'est du tout bon et voilà enfin un jeu de réflexion qui se démarque des autres et qui à l'avantage d'exorciser le mythe de Tetris !

Ah oui, j'oubliais, tous les 5 stages vous aurez droit à une image de manga représentant une jeune femme, disons plus ou moins dévêtue... C'est très beau en plus d'être très sympathique, et cela ne gêne rien au plaisir de jouer !

A acheter les yeux fermés !



# F-MSX : Emulateur MSX pour PC

**Soft :** F-MSX V 1.5

**Editeur :** Marat Fazullin

**Machine :** Compatibles PC (Pentium recommandé !)

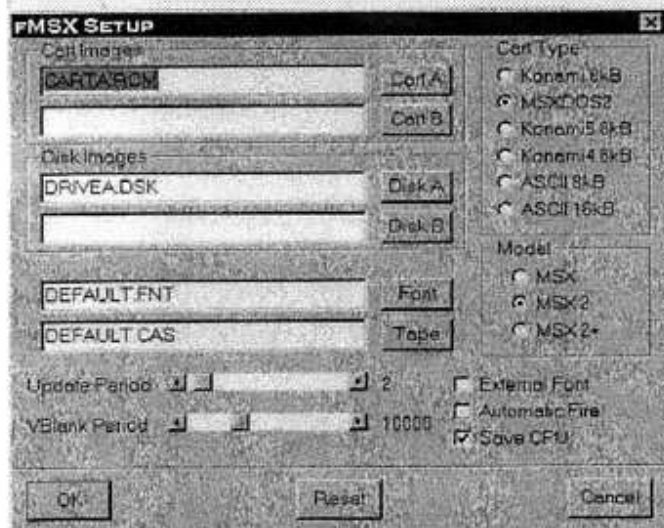
Tout le monde connaît déjà l'émulateur MSX2 de MCCM fort sympathique mais très limité dans ses fonctions... Voici en avant première, un test de la dernière version de F-MSX, un émulateur MSX1, 2 et 2+ très complet.

## Installation du soft

Pour installer l'émulateur rien de plus simple. Il suffit de copier le contenu de la disquette sur votre disque-dur. Avant de pouvoir lancer l'émulateur, un petit problème subsiste. Il vous faudra obtenir Wing graphical library pour avoir les drivers servant au bon fonctionnement de l'émulateur. Vous pouvez maintenant démarrer l'émulateur. Le logo MSX apparait dans une fenêtre; ce qui est très sympa pour faire des captures d'écrans...

## Les options disponibles

Pour accéder au menu, il vous suffira de cliquer sur « file » puis « setup ». Le tableau suivant apparait avec un choix impressionnant de commandes.



## 1/ Les cartouches :

Vous avez la possibilité d'émuler des cartouches comme si elles se trouvaient dans le port 1 et 2 de votre MSX. Pour cela, il vous faut disposer d'images de M-Roms ou de Roms et les sélectionner à l'aide des icônes Cart A et Cart B. Cela marche très bien à condition de régler le type de cartouche que vous chargez. De plus, vous pouvez charger deux cartouches Konami simultanément pour obtenir des

## ABOUT FMSX



FMSX for Windows  
(C) Marat.Fayzullin.1996  
fms@freeflight.com

compiled on Jul 8 1996

This is an unregistered version of FMSX. To get an uncrippled version with free updates via email, and help me to continue working on this and other emulators, send \$35US and your email address to:

Marat Fayzullin  
6304 Hampton Place  
Elkridge, MD 21227  
USA

OK





combinaisons intéressantes. Très sympa !

## 2 / Les disquettes :

Avec F-MSX, vous pouvez passer n'importe quelle disquette MSX à condition d'en faire une image. Pour cela, un logiciel est fourni . Il s'agit de DCOPY qui est très simple d'emploi et très efficace ! Nous avons essayé avec plusieurs logiciels et cela nous a donné entière satisfaction ! Pour passer les images de disquettes cliquer sur Disk A et choisissez une image que vous avez au préalable réalisé.

## 3 / Model :

Cette option permet de démarrer l'émulateur en mode MSX1, MSX2 ou MSX2+. Les 3 modes marchent bien; même le screen 12 fonctionne en mode 2+.

## 4 / Font :

Cette option permet de changer de caractères. Les Japonais, les Russes... pourront accéder au caractère spécifique à leur écriture en chargeant une font spécifique !

## 5 / Automatic Fire :

Lorsque vous actionnez cette option, vous disposer d'un tir automatique comme sur une manette possédant cette option. Cela peut être très sympa, avec des jeux comme Aleste 2, Laydock...

D'autres options sont également disponibles mais malheureusement, je n'ai pas compris leur fonctionnement.

## Conclusion :

F-MSX est à se jour le meilleur émulateur MSX qui a été réalisé. Les options qu'il comporte sont très appréciables. Si vous disposez d'un Pc, nous pouvons vous envoyer la version démo de l'émulateur (joindre une disquette et une enveloppe suffisamment affranchi pour le retour du courrier !).

*Cet article aurait du être réalisé pas Noldas mais malheureusement ses études ne lui laisse pas beaucoup de temps... Par contre si vous désirez des infos plus techniques au sujet de l'émulateur, n'hésitez pas à lui écrire ou à lui téléphoner !*



S  
N  
A  
T  
C  
H  
E  
R

# Courcelles Sur Nied

## samedi 19 octobre 1996

Power Msx vous donne rendez-vous le 19 octobre 1996 pour la quatrième 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 14.
- Toutes les nouveautés de Zandvoort 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, Japan MSX Collection # 1, MSX Collection # 1...
- 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. )
- Et pour la première fois, une retrospective du matériel MSX Philips que notre ami Roger VANCASTEREN ramènera. Vous pourrez admirer la série complète des ordinateurs, imprimantes et périphériques Philips

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

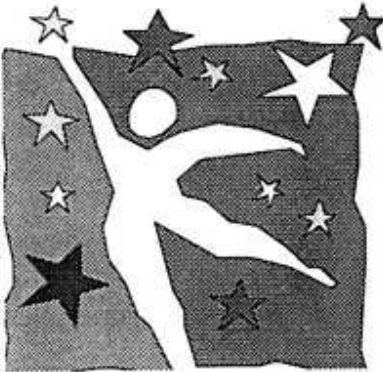
Rendez-vous le 19 octobre à la salle des fêtes de Courcelles sur Nied pour ce troisième meeting MSX. Nous espérons que vous serez nombreux à venir. L'ambiance n'en sera que meilleur. Si vous avez des problèmes de transport, n'hésitez pas à nous contacter, il est possible que nous connaissons des Msxiens qui passent dans votre région... Par contre si vous désirez venir en train, nous pouvons venir vous chercher en gare de Metz.

**Snatcher**



# DAZIBOA SPECIAL

Article de Nexus



Bonjour ! C'est avec plaisir que je vous retrouve ce mois-ci alors que l'excitation monte d'un cran chaque jour au fur et à mesure que Zandvoort approche !

Je vous rappelle que nous y allons, alors si vous avez des commandes, n'hésitez pas ! Que ce soit pour du software comme pour du hardware ! Bon, j'ai mille choses à vous conter alors nous commencerons par un programme pour les possesseurs de Turbo-R qui permet d'avoir les caractères accentués sur le clavier Japonais, nous enchaînerons avec un article sur le MSX en Hollande et nous terminerons par le compte-rendu de la dernière expo qui s'est tenue à Barcelone ! Let's go ! Je suis désolé pour les fans des tests de démos mais ce mois-ci, l'actualité a eu raison de cette rubrique. Promis, vous la retrouverez le mois prochain, bourrée de news from

Zandvoort ! Patience...

Pour ce qui est du programme pour Turbo-R, les fichiers que vous devriez trouver sur le disk fourni avec le mag sont les suivants :

- KARSET.COM
- CHAR-INT.BAS
- MSXDOS.SYS
- TL.COM
- CHAR-INT.BIN
- MEMMAN.COM
- CHRCODE.TSR
- COMMAND.COM
- EUROPEAN.TSR

Les différents programmes ont été réalisés par MSX SOFTWARE TEAM 1991,1992 ainsi que par MEUSESOFT'S 1993.

Je tiens à remercier Jean BINTZ qui m'a fourni ce programme qui a changé la vie de mon clavier de Turbo-R ! Je vous en souhaite autant !

Voici maintenant le rapide mode d'emploi de cette bidouille...

- 1) Allumez votre Turbo-R en mode Disk system 1.0
- 2) Tapez sous basic  
RUN"CHAR-INT.BAS
- 3) Faites un appel au Dos 1.xx

(Poke &HF346,1 puis \_SYSTEM)

4) Sous Dos 1.xx, tapez MEMMAN

5) Une fois MEMMAN installé, Tapez TL EUROPEAN.

6) Le tour est joué !

Vous pouvez maintenant lancer TED et vous éclater avec les caractères accentués ! Je vous précise que les nouveaux caractères passeront à l'impression sans aucun problème ! Que demander de plus ?

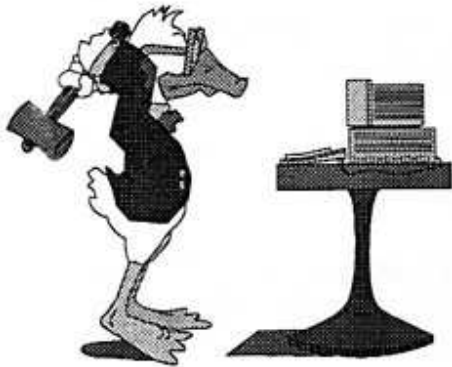
Peut-être une aide pour trouver la combinaison des touches, non ? La voici ! (Merci qui ???)

Maintenez appuyé la petite touche située juste à gauche de la touche PAUSE du Turbo-R (que j'appellerais K) avec les touches suivantes :

K + q = â  
 K + w = ê  
 K + s = ë  
 K + b = ù  
 K + d = ï  
 K + z = à  
 K + u = é

K + x = è  
K + r = ô  
K + f = ö

Voilà, maintenant amusez-vous bien !



Et maintenant, passons à l'actualité Hollandaise.

Les informations qui vont suivre m'ont été transmises par MSX Club DTC, un groupe que nous avons rencontré sur Tilburg et avec qui, nous effectuons un échange de magazine. Merci donc à Robert-Jan Regout et Remco van der Zon pour leur courrier !

Et maintenant, en avant les infos !

En Hollande, le MSX se porte plutôt bien ! Les 2 grands salons internationaux dédiés au MSX (Tilburg et Zandvoort) sont là pour le prouver. Mais sur ces deux conventions se greffent des dizaines de petits meetings. Il n'est pas rare durant les vacances de pouvoir en visiter quelques uns. Certains s'apparentent à de petits clubs privés ou seul les MSXiens sont autorisés et où

l'on parle joyeusement du MSX, des jeux qui ont fait sa gloire ou qui s'apprentent à le faire à nouveau. On s'échange ses revues MSXiennes les plus folles dans une ambiance bon enfant, autour d'une bière... ou d'un stick ! Nous sommes en Hollande, ne l'oubliez pas !!!

Bref, les soirées MSXiennes en Hollande s'écoulent paisiblement...

Passons maintenant au chapitre de la presse MSxienne sur papier ou disquette.

Côté presse, on trouve l'incontournable MCCM qui en fout plein la tronche avec sa présentation très pro. Je vois souhaite d'avoir un jour un numéro d'MCCM entre les mains car on jugerait un magazine Français dédiés au PC. C'est très jouissif de voir que ce n'est dédié qu'au MSX ! C'est tout en couleur, au format A4 et totalise allègrement plus de 65 pages ! Le Top ! Malheureusement, c'est tout en Hollandais !

A cote d'MCCM, un autre mag sur papier se taille une part du marché, j'ai nommé XSW Magazine qui s'affirme comme étant une bonne feuille de chou réalisée par un groupe d'amateur. Ce dernier se rapprocherait de ce que vous tenez entre vos mains.

Maintenant, tournons-nous vers les disk-mag. En voici la liste avec une brève appréciation.

MGF Magazine : Réalisé par Impuls Cooperation. Un bon magazine bien sympa.

Future Disk : Un excellent mag mais parfois trop dur dans ses critiques.

MZF : Un petit mag sans prétention réalisé par le groupe MSX Freinds Zwolle.

ROM : Un des meilleurs disk-mag. Maintenant, il est réalisé par ROM et la Fondation Sunrise et prend la succession du Sunrise Mag. Néanmoins, pour un magazine dédié au MSX, il y a trop d'articles PC...

Defender : Réalisé par le groupe Sargon (dont on risque d'entendre parler bientôt). La qualité de ce magazine est très élevée. J'ai hâte de voir !

Disk : Réalisé par Near Dark. A voir.

Depuis quelques semaines, MSX Paradise, le disk-mag de MSX Club DTC, et Totally Chaos, le disk-mag du groupe Totally Chaos Interactive (2 très bons magazines) se sont regroupés et ont uni leurs forces pour faire un nouveau mag qui devrait conserver l'appellation Totally Chaos car leur mag sera sur 2 disks et s'appelera TCI #3.

Bien sûr, il existe plusieurs



clubs qui ont leur propre mag. La plupart du temps, ce n'est qu'un petit bulletin d'information sur le club en lui-même et qui contient quelques infos. Rien de très spécial.

Voyons le software et le hardware maintenant...

En Hollande, il n'y a qu'une seule mais énorme boîte de production de jeux pour MSX et, cette dernière est composée des forces vives de ROM et Sunrise. Bien sûr, d'autres clubs distribuent des jeux, mais en moins grand nombre.

La Fondation Sunrise est aussi le plus gros fabricant de matériel MSX. Tous les Graphics 9000 et les Moon-sound viennent de Sunrise Suisse. Heureusement qu'Henrick Gilvard est là ! Sans lui, où en serions-nous ?

Il y a de nombreux MSXiens qui fabriquent du hardware MSX ou qui travaillent sur un projet en cours de développement. Le plus gros club en Hollande est le Hardware Partners Nederland. (Je leur ai demandé leur adresse ! -NDA-) En Hollande, nous avons déjà vu un MSXien qui a connecté à peu près tous ses appareils électroménagers à son MSX. Celui-ci programme tout avec son MSX et cela marche à merveille !

Il y a énormément de MSXiens qui s'investissent dans un projet software. Cela va du graphiste au coder en passant par le musicien. 50% des utilisateurs de MSX en Hollande bossent pour et sur leur MSX ! De plus, chaque groupe qui sort un magazine fait du software !

Ce qui frappe surtout en Hollande, c'est l'agencement des communications entre utilisateurs. En effet, là-bas, les BBS foisonnent. Du côté de chez nous, ce n'est guère le cas...

Il y a environ 30 "serveurs minitel" en Hollande. Environ 10 d'entre eux sont ouverts 24H/24 ! La classe !

Le principe de communication s'apparente aux E-mail (courrier électronique ; pour ceux qui ne connaîtraient pas la traduction, et vous êtes nombreux !) ou à nos bonnes vieilles "Bals" et nos pseudos ringards... Ce qui est sympa, c'est que lorsque vous voulez lâcher une info ou une pub pour un jeu sur lequel vous bossez, vous pouvez déposer un message dans une rubrique spécifique et celle-ci ira se nicher dans la boîte aux lettres de chaque connecté mais ira aussi sur d'autres BBS. Votre message à ainsi la possibilité d'être diffusé partout en Hollande ! Sympa ! Vous voulez une info ? Figurez-vous qu'en Hollande, ils ont les plans pour connecter un MSX sur Internet... Wouaaaa. Cela paraît être difficile mais pourtant réali-

sable ! Y a-t-il des intéressés dans l'assistance ?

Pour revenir aux meetings MSX qui se déroulent en Hollande, et cela me servira de conclusion, sachez que derrière Zandvoort et Tilburg se cachent encore 13 groupes qui ne s'occupent de l'organisation de meetings MSX ! Cela nous en fait plus d'un par mois ! Peut-être pas de la taille de Tilburg ou Zandvoort, mais cela est très sympa ! Au cas où vous loupez un des deux énormes meetings, vous pouvez toujours vous rabattre sur un petit meeting mensuel. Génial !

Ah s'il y avait tout cela en France ! Ouai ! Mais à y bien regarder, si tel était le cas en France, le rêve Hollandais n'existerait pas et mon coeur ne battrait pas la chamade à l'approche du 21 septembre...

Laissons le rêve où il est et essayons plutôt de nous bouger du côté de chez nous ! Un jour, ce seront les Hollandais qui nous rendront visite !

Un grand merci à MSX Club DTC !

Best greetinx fly to Robert-Jan and Remco ! Nice to see you at Zandvoort !

Voici leur adresse:

MSX Club DTC

Robert-Jan REGOUT  
Lange Zandstraat 135  
7412 CG DEVENTER  
PAYS BAS  
Fax: 00 31 570 61 52 81



Et maintenant, embarquons pour l'Espagne ! Les infos ci dessous m'ont été communiquées par Ramon Ribas Casasayas. Ce dernier est le leader du groupe d'allumés qui bossent sur Eurolink, un excellent disk-mag qui a l'avantage d'être en Anglais ! Merci Ramon ! Thanx U very much ! See U 2 Zand !

Le 5 Mai dernier s'est déroulé le 9<sup>ième</sup> meeting MSX de Barcelone ! Il était important et très intéressant de savoir si ce meeting allait dépasser le succès inespéré du 8<sup>ième</sup>, durant lequel le plafond des 100 personnes avait été franchi. Les exposants étaient également venus en nombre, les news « pleuvaient » et les ventes avaient été excellentes...

Le 9<sup>ième</sup> salon répondu à toutes les attentes. Plus de 100 visiteurs sont venus nous

voir. Ce chiffre ne contient pas les exposants, les organisateurs ainsi que les enfants (!). De plus, pour la première fois depuis 1 an et demi, un exposant étranger était présent en la personne d'Olivier Hustin d'ABYSS. Ce dernier a tenu un forum durant la journée.

Même si les exposants étaient en nombre suffisant, nous regrettons le fait que de nombreux groupes n'ont pas pu se joindre à la fête comme ce fut le cas pour Leonardo Padià avec tout son matériel (Le Jipe Espagnol, NDA) ainsi que pour Antonio Gomez Galvez, l'auteur de l'émulateur MSX pour Amiga 1200. De même, de nombreux groupes ont déclaré forfait faute de ne pas avoir bouclé à temps leur réalisations...

Au niveau des ventes, le 8<sup>ième</sup> meeting restera dans les annales...le 9<sup>ième</sup> ne l'ayant pas dépassé !

Voici maintenant la présentation des groupes présents ainsi que leurs réalisations...

#### Le groupe FKD :

Ce dernier, comme à son habitude occupait 2 stands. Malheureusement, il n'avait pas pu terminer le dernier numéro de leur magazine (le 12). Il présentait le patch de Golvellius 2 et une version corrigée de leur patch pour Sanatorium Of Romance (Peach up), ces 2 produits étant en Espagnol. Aux dernières nouvelles, une version en An-

glais serait à l'étude. FKD présentait également une demo X ainsi que quelques musiques pour MoonSound. Il vendait quelques unités de Lilo (le jeu X qui fait un carton en Espagne, testé dans notre prochain numéro !) et de leur démo System Saver (?).

#### ANALOGY :

Ce nom ne vous dit rien ? Réfléchissez 2 secondes... Si je vous dit Sonyc vous vous rappelez de quelque chose ? Je l'espère... Et bien lors de cette réunion MSX, Sonyc n'était toujours pas terminé... Pire, la démo vendue à Tilburg ne l'était pas à Barcelone... Débile. En attendant, j'espère rentrer de Zandvoort avec une version définitive de Sonyc dans mes valoches. Sinon j'pète tout.

MSX BOIXOS CLUB :  
(c'est la première fois que j'entends causer de ce groupe !)

Ce dernier présentait une vidéo du dernier meeting MSX qui s'était déroulé à Badalona et qui a lieu chaque mois. La vidéo s'apparentait à une espèce de Best of. Il vendait également le jeu Petiso pour 300 Pesetas ( 12 F !!!!!). Je n'ai aucune info concernant ce jeu...





### MSX TECH :

Ce groupe avait en vente des musiques des meilleurs jeux MSX en CD. Il présentait également des mangas érotiques en vidéo.

### LUZNET2 BSS :

Javi Lavandeira Montes, le big boss de ce BSS était présent lors de ce meeting. Il est venu avec son PC qui contenait le BSS et il vendait l'émulateur MSX pour PC. Il offrait également à quiconque la possibilité de pouvoir récupérer gratuitement toutes sortes de fichiers présents sur son BBS. Sympa !

### ABYSS / MESXES :

Abyss était présent ! Ouai ! En fait cela a été possible car Olivier Hustin (Hi Man !) avait fait le déplacement ! Sur ce stand, les visiteurs ont pu en prendre plein les yeux avec la démo d' XTAZY, le shoot'em up pour le GFX 9000, réalisé avec la collaboration d'André Kupfer. Total Parody pour MSX2 était également présenté ainsi que le never-ended M-Kid pour 2+... Ah ! M-Kid ! De même, on pouvait dénicher Match Maniac, vendu 2 stands plus loin au stand d'Alonso, envoyé spécial de Sunrise.

MESXES pour sa part présentait leur dernier numéro de SD MESXES (le 6) au

format A5. Le numéro 7 n'a pas pu voir le jour pour l'expo. Études obligeant.

### JOSE MARIA ALONSO :

Cette personne vendait les produits réalisés par MSX Spirit et Hnostar, 2 groupes qui ont brillé par leur absence... Du côté de Hnostar, on découvrait avec joie le numéro 35 au format A4 qui en foutait plein la vue. Le numéro 36 est exactement du même calibre. (Good work men !). Étaient en vente Pumpkin Adventure 3 d'Umax et Match Maniac d'Abyss.

Du côté de MSX Spirit, on pouvait trouver leur compilation de jeux, utilitaires et magazines MSX sur Cd-Rom ainsi que leur dernier numéro d'MSX Spirit (le 4B). Malheureusement, aucune nouvelle du lecteur de disk 1.44Mo... Et il a été de même pour les importations du Brésil. Nada. Que dalle.

Par contre, la joie est venue du Mega SCSI, la nouvelle interface SCSI du Japon qui permettait de faire joujou avec un lecteur Zip, un Cd-Rom et bien sûr un disque dur... Jose Maria Alonso s'est fait une joie de montrer les possibilités de cette nouvelle interface.

### MSX-MEN :

Ce stand présentait en exclusivité nationale la sortie d'Euro-link qui n'était pas encore entièrement traduit en Espagnol. De même, la promo de MMM

(Micro Mirror Men) de NOP était disponible en Domaine Public ! Classe ! (A Tilburg, nous avons raqué pour vous la ramener !! -NDA-) On pouvait également trouver les anciennes productions de NOP, OASIS, Compjoetania ainsi que les vieux numéros de Telebasic (le père d'Euro-link).

2ND HANDS STUFF : ( Littéralement, cela signifie produits de 2<sup>ème</sup> main.)

Pas d'explications supplémentaires. De l'occaze, de l'okaz et encore de lauc-case...

Voilà pour le tour des exposants. Les visiteurs ont eu la possibilité d'assister à différents forums dirigés par Mr Alonso ou encore Mr Casayas. Il y a également des concours de graphx. Les gagnants ont été Juan Salvador pour un dessin en screen 7 et David Fernandez pour son dessin en screen 8. J'essaierais de vous les dégoter.

Voilà pour ce petit tour d'Europe ! J'espère que cela vous a plu et vous a motivé à vous déplacer lors d'un meeting MSX ! Alors rendez-vous à Tilburg, Zandvoort ou... Courcelles ! Power MSX y sera toujours ! Toujours !

A Tchao bonsoir !

# Impression en couleur avec l'imprimante à Jet d'encre

Article traduit de la revue MCCM  
Auteur : Ron HOLST

Traduction de Jean Daniëls

Avec la diminution des prix des imprimantes à jet d'encre, elles deviennent accessibles aux bourses des MSX-iens. Mais les drivers qui sont fournis avec l'imprimante (à la place du mode d'emploi avec les codes pour imprimante) ne fonctionnent pas avec les logiciels de traitement de texte que nous utilisons sur le MSX.



HP, il s'agit surtout ici de la HP 540 C, n'utilise pas les mêmes codes que p. ex. IBM ou Epson. HP appelle son langage imprimante carrément "Printer Code Language". HP utilise ce langage aussi bien pour ses imprimantes à jet d'encre que pour les imprimantes laser. Ici aussi, on utilise les codes "escape", mais ce qui suit ne ressemble en rien aux codes utilisés sur un MSX ou pour une Epson. Le 540C utilise le PCL3e. La 540C est une imprimante noir et blanc, pour laquelle on peut acheter un kit couleur pour moins de 2 000 Francs Belge.

## - TROIS PALETTES -

Il existe pour la HP 3 palettes de couleur : le mode RGB, le mode BW et le mode CMY. RGB = Red, Green, Blue. BW = Black et White. CMY = Cyan, Magenta et Yellow. Le RGB nous est connu par les moniteurs. Le CMY est une variante du système CMYK, utilisé dans l'industrie graphique. Les trois couleurs CMY sont également les couleurs qui se trouvent dans la car-

touche de l'imprimante. Afin de ne pas semer la confusion, je continue à utiliser les noms des couleurs en anglais, dans mon texte. L'astuce de l'imprimante HP, pour imprimer en couleur, est de superposer les trois couleurs. Ce qui explique qu'il faut plus de temps pour imprimer en couleur : l'imprimante passe trois fois sur le papier. Un exemple : si l'imprimante doit reproduire une lettre en rouge, elle n'imprime rien lorsque le cyan se présente ; mais elle imprime avec magenta et yellow.

Chaque couleur est séparée en trois couches : HP appelle cela des "planes". Dans le tableau 1 vous voyez les "planes" et les couleurs correspondantes.

tableau 1

couleur	plane pattern		
	C	M	Y
blanc	0	0	0
jaune	0	0	1
magenta	0	1	0
rouge	0	1	1
cyan	1	0	0
vert	1	0	1
bleu	1	1	0
noir	1	1	1

## - IMPRIMER UN TEXTE EN COULEUR -

Pour imprimer un texte en couleur, il faut d'abord passer dans un des deux modes couleur. Cela se fait avec la commande PCL

`Esc*r#U`

Esc est le signe ascii 27 ; en Basic c'est le

CHRS(27). En TED vous obtenez ce code en appuyant sur la touche escape. A l'écran, vous verrez le e-inversé. A la place du signe #, il faut mettre une des trois valeurs 3, 0 ou -3. Sur la HP550/560, il y a 4 possibilités : la valeur -4 pour "true black". Vous en avez un aperçu dans le tableau 2.

**tableau 2**

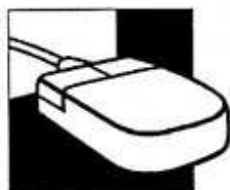
palette	planes by row
	#
CMY-palette	Esc*r -3 U
B/W-palette	Esc*r 0 U
RGB-palette	Esc*r 3 U
CMYK-palette	Esc*r -4 U (1)

(1) uniquement pour 550/560)

Après la sélection de la palette, il faut déterminer la couleur avant-plan. C'est la couleur dans laquelle le texte sera reproduit. Cela se fait par la commande PCL

Esc\*v#S

A la place du signe #, il faut mettre un des numéros des couleurs. Les numéros de la palette-CMY sont inversés par rapport à la palette RGB. HP conseille, s'il y a la possibilité de choisir entre les deux, d'opter pour le CMY. Si, dans le mode RGB, il y a des bytes avec la valeur 0, qui sont envoyés à l'imprimante, elle imprimera l'inverse de 0, ce qui veut dire que tout sera imprimé "au maximum". Il y aura du "problack": les trois couleurs seront imprimées, l'une sur l'autre, avec du noir comme résultat. Dans le tableau 3 est indiqué, quel chiffre il faut mettre à la place de #, pour obtenir la couleur voulue.



**tableau 3**

couleur	palette CMY	palette RGB
	#	#
white	Esc*v 0 S	Esc*v 7 S
cyan	Esc*v 1 S	Esc*v 6 S
magenta	Esc*v 2 S	Esc*v 5 S
blue	Esc*v 3 S	Esc*v 4 S
yellow	Esc*v 4 S	Esc*v 3 S
green	Esc*v 5 S	Esc*v 2 S
red	Esc*v 6 S	Esc*v 1 S
problack	Esc*v 7 S	Esc*v 0 S

### - COMMANDES POUR IMPRIMANTE -

En Basic, on donne simplement les commandes pour imprimer avec LPRINT. Pour imprimer un texte en rouge, il suffit de taper : LPRINT CHRS(27);"\*r-3U";chr\$(27);"\*v6S;"Voici du rouge". Le programme HPKLTST.BAS imprime un texte dans toutes les couleurs, aussi bien en mode RGB, qu'en mode CMY. Les règles 70 et 150 ont un intérêt particulier : elles font imprimer une maille dans les couleurs qui se trouvent dans les noms CMY et RGB. Remarquez que ces deux règles sont les mêmes. Les couleurs standards se trouvent toujours sous les numéros 1, 2 et 4. En code binaire, cela correspond à 001, 010 et 100.

Dans le traitement de texte, il faut intercaler les codes. Dans TED, cela est très facile : appuyez sur ESCAPE. Le e inversé apparaît. Ensuite, vous entrez les codes désirés. Dans le fichier HPKLTST1.TXT se trouve un exemple de texte-TED. Le résultat est le même que celui obtenu avec le fichier HPKLTST.BAS. TED possède, en plus, la possibilité d'attribuer des codes à des touches. Cela se fait dans le driver pour l'imprimante.

#### Cela se fait comme suit :

Tapez F2, puis D, pour appeler le driver ; ensuite le signe qui est utilisé ici afin de faire imprimer en rouge. Par exemple ô - entrez CODE & R et c'est facile à retenir - ensuite RETURN. Maintenant les codes imprimante, qui sont attribués à ce



signe, devront être introduits.

ESC, RETURN, donc le Esc

SHIFT & 8, RETURN, donc l'étoile et RETURN.

V, RETURN

SHIFT & 2,6,SHIFT & 2,RETURN, donc le six entre guillemets. Attention, tous les claviers n'ont pas ce signe à la même place.

SHIFT & S, RETURN, majuscule !

RETURN

Chaque fois qu'il y aura un ô dans le texte, le texte sera imprimé en rouge. Dans le fichier HPKLTST.TED il y a quelques réglages où il faut appuyer sur la touche CODE en même temps que la première lettre de la couleur. Veillez à ce que le driver soit en service. Contrôlez cela avec F2, D: s'il affiche "Gebruik driver aan"(= Printerdriver on), retournez alors avec ESC, sinon RETURN et puis ESC.

### - IMPRESSION GRAPHIQUE EN NOIR ET BLANC -

Pour imprimer les cachets dans le Dynamic Publisher, en trois fois, à cause des trois mouvements de l'imprimante, cela devient plus fastidieux. On s'occupe d'abord de l'impression en noir et blanc, parce que les cachets peuvent facilement être placés en screen 6 avec la commande COPY.

FLECHE.BAS

Comme exemple, j'utilise le programme FLECHE.BAS. Il sélectionne hors d'un grand cachet un petit morceau ; il copie ce morceau vers la page 0 et il l'imprime. La première commande après CLEAR et DIM, dans la ligne 20, est : SCREEN 6,,,0. Ainsi, on ouvre le screen 6, et, ce qui est plus important : le type d'imprimante est mis sur MSX. Ceci est nécessaire, sinon l'imprimante ne sait quoi faire du CHR\$(1). Dans les lignes 30 à 80, la flèche souhaitée du cachet FLECHES.STP est montré

en page 0. Dans la ligne 80 se trouve PRESET pour bien afficher les contours. Dans les lignes 90 et 100, on choisit, avec l'instruction POINT, le numéro de la couleur. En soustrayant ce numéro de 3, on obtient 0, lorsque c'est blanc, et 1, lorsque c'est noir. La valeur de x doit toujours être un multiple de 8. Les zéros et uns ainsi obtenus seront affichés à l'écran. On entame maintenant l'initialisation de l'imprimante. Avec EscE dans la ligne 130, un reset de l'imprimante est exécuté. Dans la ligne 140, on choisit la résolution 7 dpi avec Esc\*t75R et avec Esc\*r0A on démarre le mode graphique. Dans les lignes 160 et 170 la moitié gauche de la flèche est mise en P1 et la moitié droite en P2. Si le cachet est plus large que 16 dots, il faut diviser le string en portions de huit. Des restes doivent être complétés par des 0. En 180 suit la commande pour imprimer : Esc\*b#W<data>. A la place du signe # se trouvera le nombre de bytes. Ce sont des groupes de 8 dots. Sur la place de <data> viendront les valeurs CHR\$ de P1 et P2. Faites attention aux points-virgules, ils font en sorte qu'on ne saute pas chaque fois une ligne. Faites un essai en les supprimant. Avec la commande Esc\*rbC, on retourne en mode texte. CHR\$(12) fera éjecter la feuille de papier.

### - EN COULEUR -

L'étape suivante sera l'impression de la flèche en couleur. Nous utilisons le programme FLECHE7\_1.BAS. Ce programme est presque identique au précédent. Il y a une différence dans la ligne 130 : après la résolution se trouve la commande Esc\*r-3u0A. Les deux instructions que contient cette commande, sont Esc\*r-3U, suivi de Esc\*r0A. Avec cette commande, on opte, avec Esc\*r-3U, pour le mode CMY. On obtient le mode RGB avec Esc\*r3u0A. D'autres différences se trouvent en 180, 190 et 200. Au lieu de la commande Esc\*b#W<data> pour "transfer data by row", vous lirez l'instruction Esc\*b#V<data> en 180 et 190. Cette commande a comme résultat que les data seront imprimés sur la même ligne. Dans la ligne 180, on imprime en cyan, en 190 ce sera la couleur magenta et en 200 yellow. La ligne 200 utilise à nouveau la commande Escb#W<data> pour réaliser le passage à la ligne suivante.

Jusqu'ici, le programme imprimera une flèche en jaune (à condition d'avoir installé le kit couleur sur l'imprimante). Le reste du programme imprime l'une à côté de l'autre, la flèche dans les sept couleurs. La routine d'impression proprement dite se trouve dans les lignes 400 à 430. Cela se passe d'après le schéma dans le tableau 1. La première flèche est imprimée en yellow(001) par deux fois CHR\$(0) dans la ligne 401, encore deux fois CHR\$(0) en ligne 411 et enfin CHR\$(P1) et CHR\$(P2) en ligne 421. La flèche suivante est en magenta (010) dans les lignes 402, 412 et 422. A la place du signe # se trouvent quatorze, soit 2 x 7, couleurs. Par couleur "plane" il faut deux bytes, occupés par CHR\$(P0);CHR\$(P0), s'il s'agit d'un 0 dans le tableau 1, et par CHR\$(P1);CHR\$(P2), s'il y a le 1. A partir de 320, à nouveau sept flèches seront imprimées, mais à l'inverse : en mettant un XOR255 en 340/350 sur P1 et P2, nous obtenons la valeur de la flèche inverse. Après cela le programme retourne en 400.

### - POUR TERMINER -

Vous disposez maintenant des routines de base et je vous invite à réaliser un screendump pour les écrans graphiques. Tenez-moi au courant.



### La combinaison de commandes pour imprimante. (hors texte)

Dans le langage-imprimante qu'utilise HP, des commandes peuvent être combinées si les trois premiers signes d'une série de commandes sont les mêmes. Ainsi, dans cet article, les commandes 'démarré l'impression graphique' et 'sélectionne la palette CMY' sont combinées. La commande pour l'impression graphique est Esc\*r0A. La commande pour la palette CMY est Esc\*r-3U. La combinaison donne Esc\*r-3u0A. Les trois premiers signes Esc , \* et r des deux commandes sont identiques et peuvent donc être combinés. Dans l'instruction combiné suit alors -3u, ce qui veut dire "sélection de la palette CYM". La dernière lettre est maintenant u minuscule, tandis que dans l'instruction séparée c'est un U majuscule. L'imprimante sait que, lorsqu'elle rencontre un u minuscule, des instructions commençant par Esc\*r suivront encore. dernière commande se termine à nouveau par une majuscule. Dans ce cas-ci c'est 0A pour "start impression graphique".

Encore un exemple, un peu plus étendu : Esc(s0p10h12v1s3b3T). Ce qui représente l'ensemble des commandes suivantes :

fixed font (non-proportionnel)	Esc(s0P
10 CPI (caractères par inch)	Esc(s10H
taille des fonts : 12 points	Esc(s12V
type de lettre : italique	Esc(s1S
type de lettre : gras	Esc(s3B
font choisi : Courier	Esc(s3T

Il y a encore une complication : certaines commandes pour l'imprimante doivent être données dans un ordre bien déterminé, p. ex. celles qui concernent le format du papier (marges), etc.

### - SCREENDUMP EN COULEUR -

Avant-propos.

Dans cet article, j'explique comment faire un screendump en 8 couleurs. Pourtant, la norme MSX comprend 16 couleurs. Il y a donc des concessions à faire, mais il y a de l'espoir. Dans un premier article, nous avons vu comment on imprime des cachets en couleur. Nous allons un



peu plus loin en exécutant un screendump en 8 couleurs. En fait, il n'y a que 7 couleurs, la huitième étant le blanc du papier. Le programme s'appelle HPDMP5.BAS. Comme image j'ai utilisé une image de la série \*.AN5, que j'ai trouvée dans le BBS de Ruud Gosens. Ces images et les programmes en basic qui les accompagnent, montrent un train en mouvement. Elles sont réalisées avec le programme "Animator", qu'on trouve également dans le BBS.

### - REGLAGES ET VARIABLES -

Le point de départ du screendump est : regarde chaque règle et puis, imprime le. D'abord il y a des réglages à faire. Dans la ligne 20 se trouve la commande CLEAR 2000 qui sert à libérer l'espace nécessaire pour les strings. Dans la ligne 30, toutes les variables sont déclarées comme des entiers. En 40, on déclare la constante EC\$ en tant que CHR\$(27) afin de rendre plus courtes les commandes LPRINT. Dans 50 à 90, on déclare les variables suivantes : RB(début de la règle), RE(fin de la règle) et RH(hauteur de la règle). Avec ces trois paramètres, nous fixons le nombre de règles à imprimer. Pour un écran entier, il faut RB=0 et RE=211. Si on veut imprimer seulement une partie, par exemple, les lignes de 10 à 50, alors RB=10 et RE=50. Si on utilise un autre écran que le 5, ces valeurs changent également. XB(début de l'axe x), XE(fin de l'axe x) et XL(longueur de l'axe x). Avec ces trois chiffres, on indique le nombre de points sur l'axe x, qui doivent être imprimés. Pour un écran, entier il faut XB=0 et XE=255. Ici aussi on peut demander d'imprimer une partie seulement. Au lieu de déclarer les variables à cet endroit-ci, il est possible de sauter vers une routine pour entrer les valeurs souhaitées, ou, ce qui serait encore mieux, de délimiter avec la souris, la partie à imprimer.

Voici maintenant quelques variables d'aide : L8 (l'axe de la longueur est divisé par 8). Comme il y a chaque fois 8 points qui sont convertis en caractères, qui, à leur tour, sont repris dans un string, nous devons savoir, combien de fois on peut le faire. C'est nécessaire parce que les variables en string qui suivent, doivent avoir une valeur: PVS (print by plane v) et PWS (print by plane w). Comme nous l'avons vu dans l'article

précédent, les trois couleurs sont imprimées, l'une après l'autre. Les deux premières, cyan et magenta, avec Esc\*b#V et la dernière, yellow, avec Esc\*b#W ; il faut remplacer le signe #, par le nombre de caractères. Dans ce cas ci, c'est la valeur de la variable L8.

Dans la règle 100, nous indiquons avec SCREEN 5,,,0 que nous travaillons avec un MSX et en mode écran 5. Dans 110, nous faisons un reset de l'imprimante, et nous installons le mode graphique pour imprimer avec les couleurs RGB et 75 dpi (dots per inch). Ensuite nous copions l'image souhaitée en 120.

### - TROIS BOUCLES -

Le programme proprement dit est constitué par 3 boucles FOR...NEXT.

Voici comment se présentent ces boucles :

Boucle-S:[de RB à RE]

- String-couleur(C\$,M\$,Y,) vide
- Lis une ligne
- Boucle-X8: [,????????
- Met la valeur des couleurs(C,M,Y) à zéro
- Lis un bloc de 8 pixels
- Boucle -XP: [de 0 à 7]
- Lis le point
- Transforme en valeur couleur
- Jusqu'au point 7
- Mets les valeurs-couleurs en caractères
- Répète jusqu'à la fin de la ligne
- Imprime la ligne
- Jusqu'à la fin de l'écran.

La BOUCLE-S (Screen) commence en 130 et va de RB à RE. Les trois strings-couleur, pour cyan C\$, pour magenta M\$ et pour yellow Y\$, doivent être vidés. Après cela, la BOUCLE-X8 (l'axe x en 8 pas) débute. La boucle parcourt l'axe x en 8 pas. Maintenant les variables-couleurs Cyan(C), Magenta(M) et Yellow(Y) doivent prendre la valeur 0. Suit la troisième BOUCLE-XP (le point de l'axe x), dans laquelle on lit huit points, de zéro à sept. Avant de faire cela, on regarde si X8+XP n'est pas plus grand que XE. Si c'est le cas, il obtient la couleur KL 0, ce qui veut dire, pas de couleur. Sinon, avec la

commande POINT on lit la couleur MSX.

### - POUR PASSER DE 16 A 8 COULEURS -

Le MSX connaît 16 couleurs et le HP n'en connaît que 8, ce qui implique qu'on doit tricher quelque part. Les couleurs MSX rouge, rouge foncé et rouge clair (8,9 et 6), sont imprimées par la HP en tant que RED (6). Dans le tableau, vous voyez comment j'ai transcrit les couleurs MSX en couleurs HP.

Couleurs MSX nro nom	Couleurs HP nro nom	ligne
0 transparent	0 (papier)	280
1 noir	7 problack	210
2 vert moyen	5 green	230
3 vert clair	5 green	230
4 bleu foncé	3 blue	240
5 bleu clair	4 blue	240
6 rouge foncé	6 red	210
7 cyan	1 cyan	270
8 rouge moyen	6 red	210
9 rouge clair	6 red	210
10 jaune foncé	4 yellow	240
11 jaune clair	4 yellow	240
12 vert foncé	5 green	230
13 magenta	2 magenta	260
14 gris	7 black	210
15 blanc	0 (papier)	280

Au moyen d'une instruction ON...GOTO, la transformation d'une couleur MSX (la valeur de la variable P) se fait en une couleur HP (la valeur de la variable KL). Dans les règles 280 à 310, ces numéros de couleurs-HP sont transformés en 8 points. Cette astuce me vient de Fokke Post. Un exemple : si un point doit être imprimé en Cyan, on ajoute un 1 au chiffre binaire. Après 8 points, C sera devenu, en binaire, 1000111, et en décimal 71. Le caractère ASCII 71 est G et on continue avec cela. Nous quittons la BOUCLE-XP et nous revenons dans la BOUCLE-X8. Dans les lignes 340-360, nous ajoutons aux strings CYM, les caractères, trouvés dans la boucle précédente. Après avoir terminé ainsi toute la règle, nous quittons la BOUCLE-XP et nous revenons dans la BOUCLE-S. Dans les lignes 390-410, les trois couleurs sont imprimées à l'aide de PVS et PWS, suivi de ';' et de CS, MS

et YS, également suivi par le point virgule. En 420, une ligne noire est tracée sur la ligne que nous avons lue. Après avoir lu tout l'écran, ou une artie, nous quittons la BOUCLE-S, et nous terminons le programme en éjectant la feuille avec LPRINT CHR\$(12).

### - EN PRATIQUE -

L'impression d'un tel écran prend du temps, environ 15 minutes sous 7 mhz et le résultat est "petit" : 8,5 cm x 7 cm. Ce n'est pas l'idéal, mais pour des cachets en couleur, ça peut convenir. Sur la disquette se trouve GEBOUW.STP, qui peut être imprimé avec GEBOUW.BAS.

### - PLUS QUE HUIT COULEURS -

Il y a plusieurs possibilités, mais je vais en passer deux en revue en me servant de deux programmes en Basic, tels qu'ils ont été élaborés par les concepteurs.

### - DITHERING -

Cette solution me vient de Fokke Post. En 300 dpi, il faut faire un bloc de 8 x 8 pixels, qui représentent ensemble une couleur. En utilisant dans ce bloc de 64 pixels des couleurs différentes, on peut imprimer, selon HP, plus de 16 millions de couleurs. Avec HLPLIJN.BAS, on peut imprimer une ligne en plusieurs couleurs. Les règles-data représentent un bloc de 8 x 8 pixels. Il faut simplement indiquer les numéros de 0 à 7 afin d'imprimer la couleur désirée : 0 = papier; 1 = cyan; 2 = magenta; 3 = blue; 4 = yellow; 5 = green; 6 = red; 7 = problack. Tout comme dans le programme précédent, on lit un point et on lui attribue un bloc de 8 sur 8 pixels, ce qui nous permet d'imprimer un écran en couleur. Il nous faut 16 de ces blocs pour chaque couleur normale MSX. Pour l'écran 5 il faut 256 blocs, et, si on veut attaquer toutes les couleurs de la palette en screen 5 et 7, il en faut 512.

### - TRAMES -

C'est la solution de mon fils Laurent. Il part du principe que dans la mémoire vidéo sont retenues combien de parties de rouge, vert et bleu, composent une couleur MSX. Cela se trouve



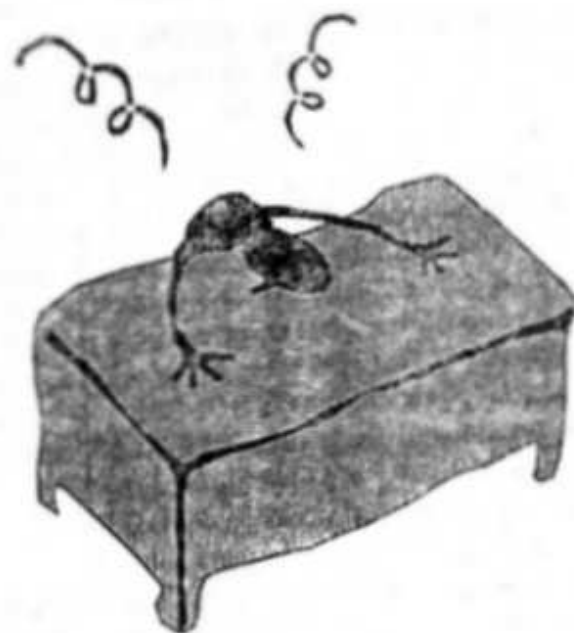
dans le tableau de palette. Pour l'écran 5, cela se trouve aux adresses &h7680-&h769F. Ensuite, il conçoit dans les règles de data 8 trames de 4 x 4 points. 1 signifie que la couleur doit être imprimée, le zéro signale : ne pas imprimer. Le programme lit d'abord la combinaison MSX-RGB. Par exemple, le dessinateur a attribué à la couleur 12, une part de rouge, cinq parts de vert et sept parts de bleu. Pour le bon choix du numéro de la trame de couleur, il faut soustraire du sept. Si un pixel a la couleur 12, une petite trame de 4 x 4 points sera imprimée. Le jet-cyan imprimera la sixième trame, parce que sept moins le nombre de part de rouge, vaut six. Le jet-magenta imprime, sept moins cinq (parts de vert) vaut deux, la deuxième trame. Le jet-yellow imprime la trame 0 (= sept moins sept). Cette combinaison de trames en CMY donne environ la même couleur que les couleurs RGB-MSX. Dans le tableau suivant, vous trouverez la conversion pour les 8 couleurs principales et une nuance de gris.

couleur	nuance RGB	trame CMY
noir	000	777
rouge	700	077
vert	070	707
bleu	007	770
cyan	077	700
magenta	707	070
jaune	770	007
blanc	777	000
gris	555	222

donc  $C = R \text{ xor } 7$ ;  $M = G \text{ xor } 7$ ;  $Y = B \text{ xor } 7$ .

Imprimer en plusieurs couleurs est donc très possible. Sous basic, c'est très lent. Heureusement Laurent sait programmer en langage-machine et il a réalisé PALDMP.BIN et le programme de chargement PALDMP.BAS. Il explique ci-après comment utiliser son programme. Chargez et listez PALETDMP.BAS. Inscrivez dans les lignes 210 à 250, les instructions pour charger votre image. Faites RUN. L'ordinateur vous demande quelle résolution vous désirez : vous avez le choix entre 150, 300 et 600 dpi. Une HP de la série 600 doit pouvoir reproduire en 600 dpi, mais je n'ai pu faire l'essai. Au fait, en 300 dpi, l'image n'est pas grande. Alors, en 600

dpi, ça doit être une horreur. C'est probablement pratique pour des étiquettes de disquette, mais on peut les imprimer également en 300 ou 150 dpi, en utilisant un bloc de 192 sur 128/96 sur 64 pixels et en rendant blanche la surface qui reste (palette 7,7,7). Si vous imprimez en 150 dpi la vitesse de l'ordinateur n'a pas d'importance puisqu'il faut attendre l'imprimante. En 300 ou 600 dpi, une vitesse élevée sera plus intéressante. La lampe témoin CAPS/CASSETTE clignote pendant l'impression, et l'écran s'efface au fur et à mesure. J'ai l'intention de confectionner toute une disquette HP, sur laquelle il y aura des programmes pour chaque écran et avec toutes les résolutions.



## PUMPKIN ADVENTURE II

Cette aventure débute dans le petit village de NELUSCO à la maison portant le numéro 5. C'est celle de SEPERTRON. Il vous apprend que les Forces du MAL ont envahi le pays et qu'il vous faudra récupérer sept clefs pour empêcher LUCIFER de venir sur cette terre. Ces clefs sont gardées par sept démons dont le plus puissant est HOD. Ces six servants sont dénommés BINAH, KETHER, CHOKMAH, CEBURAH, YESOD et MALKUTH. SEPERTRON vous donne un TELEPORT-CROSIER, objet permettant de se téléporter de n'importe quel endroit pour rentrer à NELUSCO.

Les touches :

- SPACE : ITEM (inventaire et choix d'un objet ou absorption d'une potion de vitalité) et statuts.
- F5 : Changement de personnage.
- RETURN : Utilisation de l'objet sélectionné.

Au début, sortez du village par la droite (par la porte en haut, c'est trop dangereux) et augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 10, vous serez plus fort et vous pourrez acheter des armes avec l'argent gagné en tuant les monstres. Pour les combats, les ennemis n'apparaissent pas à l'écran mais une lumière jaune clignote lorsque vous en rentrez un. Ensuite, on le voit de près, c'est alors que vous pouvez décider de l'attaquer, de prendre une potion ou de vous enfuir. Si il y a plusieurs créatures, vous choisirez celle qui dégustera la première ! Et si vous êtes en difficulté, par exemple par un manque de potion, servez-vous du téléporteur pour revenir au village... Enfin, sachez qu'à chaque changement de LEVEL, la vitalité est restaurée au niveau de votre nouvelle situation (ce qui est très avantageux).

Au village de NELUSCO :

- Maison 1 : le magasin (armes et ITEM).
  - les armes :

CATAPULT	50 G.	+ 4 ST
CLUB	125 G.	+12 ST
SHORT SWORD	500 G.	+25 ST
SCYTHE	1500 G.	+50 ST
WHIP	150 G.	+10 ST
  - les boucliers :

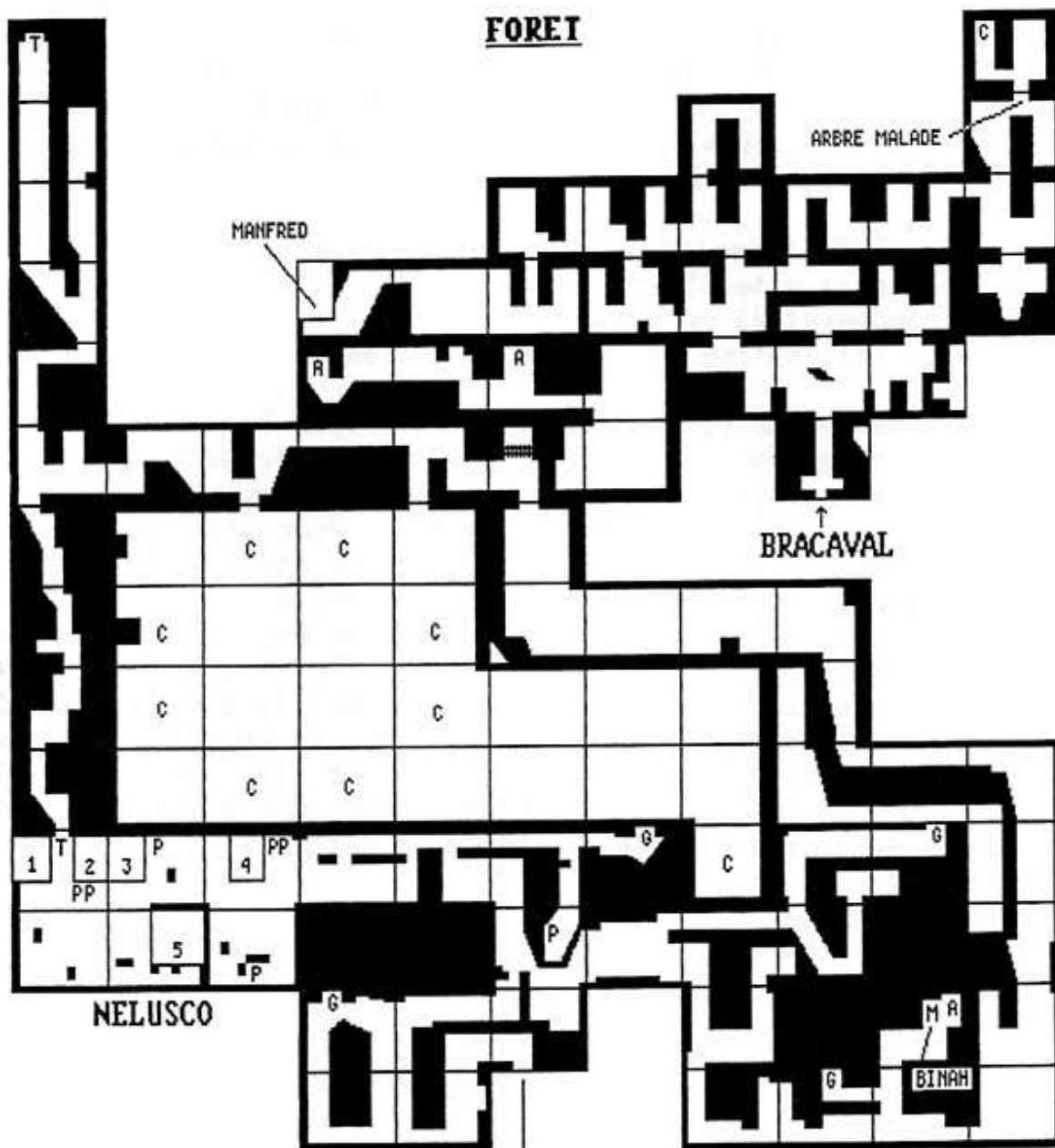
WOODEN SHIELD	50 G.	+ 5 DF
COTTON SWEATER	20 G.	+ 2 DF
IRON SHIELD	200 G.	+15 DF
  - les armures :

IRON ARMOUR	150 G.	+10 DF
STEEL ARMOUR	500 G.	+20 DF
LEATHER SUIT	300 G.	+ 5 DF
  - les ITEM : Potion de vitalité à prix variables...  
Poison pour arbre malade à 1000 G.
- Maison 3 : Pour dormir (restore l'énergie) et pour sauvegarder.
- Maison 4 : Donne des renseignements sur l'objet sélectionné.

Arrivé au Level 10 et après avoir acheté votre équipement, vous serez en mesure de récupérer votre première clef en tuant

# Pumpkin Adventure

## The Keeper of the Seven Keys



**LEGENDE :**

- A = ARBRE CREUX
- C = COFFRE
- E = ESCALIER
- G = ENTREE D'UNE GROTTTE
- I = TOMBE
- M = MONSTRE
- P = PERSONNAGE
- T = PORTE





## PUMPKIN ADVENTURE II

facilement BINAH. "Plus que six". Sur l'arbre se dessine une porte (là où était BINAH), pour l'ouvrir, sélectionnez la pioche (AXE) qui se trouvait dans un coffre près de la Maison 16 dans la pature de ARCHIE. Placez-vous devant la porte et appuyez sur RETURN pour vous servir de la pioche. La porte fracassée laisse apparaître une échelle qui descend dans les égouts (SEWAGE) mais vous ne pouvez pas aller dans l'eau ! Il faut découvrir un petit bateau pneumatique. Il se trouve dans un coffre dans la grotte BRACAVAL mais pour accéder à la partie où se situe le coffre, il faut prendre la quatrième entrée qui est cachée par la cascade (à deux écrans de l'échelle).

Dans les égouts, sélectionnez le bateau, placez-vous au bord de l'eau et validez. Vous trouverez quatre coffres. L'un d'eux renferme un TELEPORT-CROSIER plus puissant que celui dont vous disposez car on a la possibilité de choisir parmi un menu le lieu de téléportation. Dans les autres coffres, il y a de l'argent et des haricots magiques ! La porte en haut à gauche reste fermée pour l'instant.

Maintenant que vous avez les haricots, retournez à NELUSCO, prenez les fayots en main et entrez dans la Maison 4 qui vous apprend qu'un fermier en connaît beaucoup plus sur les haricots. Rendez-vous donc à la Maison 16 haricots en main, le fermier va les planter et il vous demande de revenir le lendemain. Retournez à NELUSCO pour roupiller un peu... Après cette "bonne nuit", rendez-vous dans l'écran où se trouve ARCHIE, avec stupeur, vous verrez que les haricots ont poussé (c'est peu dire) ! Grimpez jusqu'aux nuages pour affronter KETHER. Une fois vaincu, ouvrez le coffre qui était derrière lui pour "récolter" 10 potions de vitalité. L'autre coffre reste hors d'atteinte pour l'instant.

Avec cette seconde clef, la porte dans la grotte BRACAVAL vous sera désormais ouverte ! Dans ce nouveau labyrinthe, il faut récupérer des pierres de couleur pour se téléporter d'une étoile à une autre : sélectionnez la pierre qui à la même couleur que l'étoile, placez-vous au centre du cercle et validez. En bas à gauche, vous découvrirez un plan des lieux (gravé au fond du coffre) et vous remarquerez un passage secret à gauche. Dans les différents coffres, vous découvrirez une pierre rouge, une pierre verte, de l'argent, un sot qui permet de "naviguer" dans la lave (même principe que pour le bateau), une échelle, une petite clef et 5 potions de vitalité. Un personnage vêtu d'une cape vous donne une pierre bleue pour les étoiles bleues (cette pierre remplace les deux autres).

Utilisez l'échelle pour atteindre le coffre dans les nuages où vous prendrez une perle verte.

Au plus haut de BRACAVAL, il y a deux portes, deux "portes-perles" et un homme mourant (FREDDIE M.) allongé à terre. Avant de rendre son dernier souffle, il vous donnera des informations. Vous le soulagerez de sa bourse (là où il va, il n'en a plus besoin) ! Rendez-vous devant la porte de droite et

# BRACAVAL et MAGIC-LABYRINTH

POUR LE RESTE A VOUS DE TROUVER

LUNETTES

FR ~~ED~~

FORET

FORET

FORET

FORET

## PUMPKIN ADVENTURE II

utilisez la petite clef, vous vous retrouverez dans la forêt. A gauche se trouve la Maison de MANFRED (un de mes cousins), à droite en haut, il y a un arbre malade (il commence à jaunir). Utilisez le poison que vous aurez au préalable acheté au magasin de NELUSCO. Descendez de deux écrans, le temps de laisser agir la mixture et vous pourrez récupérer la perle rouge dans le coffre de l'écran supérieur. Maintenant que vous avez les deux perles, placez-les dans les portes-perles pour entrer dans le MAGIC LABYRINTH par la porte gauche. Allez chercher les lunettes pour y voir plus clair...

Après avoir abattu CHOKMAH, et lu le message d'encouragement dans le coffre, retournez dans les égouts, vous constaterez que la porte est ouverte. Plus loin pour passer, vous abaisserez la manette en passant par la surface... Et pour ouvrir la porte, il suffit de la toucher !

Cette formalité effectuée, vous pourrez explorer la forêt FIRWOOD. Il y a trois coffres qui renferme chacun 5 potions d'énergie. A gauche se situe un Pipeline fermé par une lourde grille ; en haut et à gauche, vous trouvez un accès à la plage qui vous est interdit par un garde (il réclame un cadeau pour vous laisser passer ... pas gonflé le gars) ; en haut et à droite se trouve l'entrée du village de HATZEL (votre prochaine destination). Mais avant tout, augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 28.

Pour entrer à HATZEL, les gardes vous demanderont le mot de passe (?!). Pour leurs donner, téléphonez à SEPERTRON qui vous le communiquera... Son numéro est inscrit sur les feuilles à droite du téléphone. Le temps que vous y êtes, appelez tous les numéros, les informations que vous "entendrez" vous serviront par la suite (notez-les d'ailleurs).

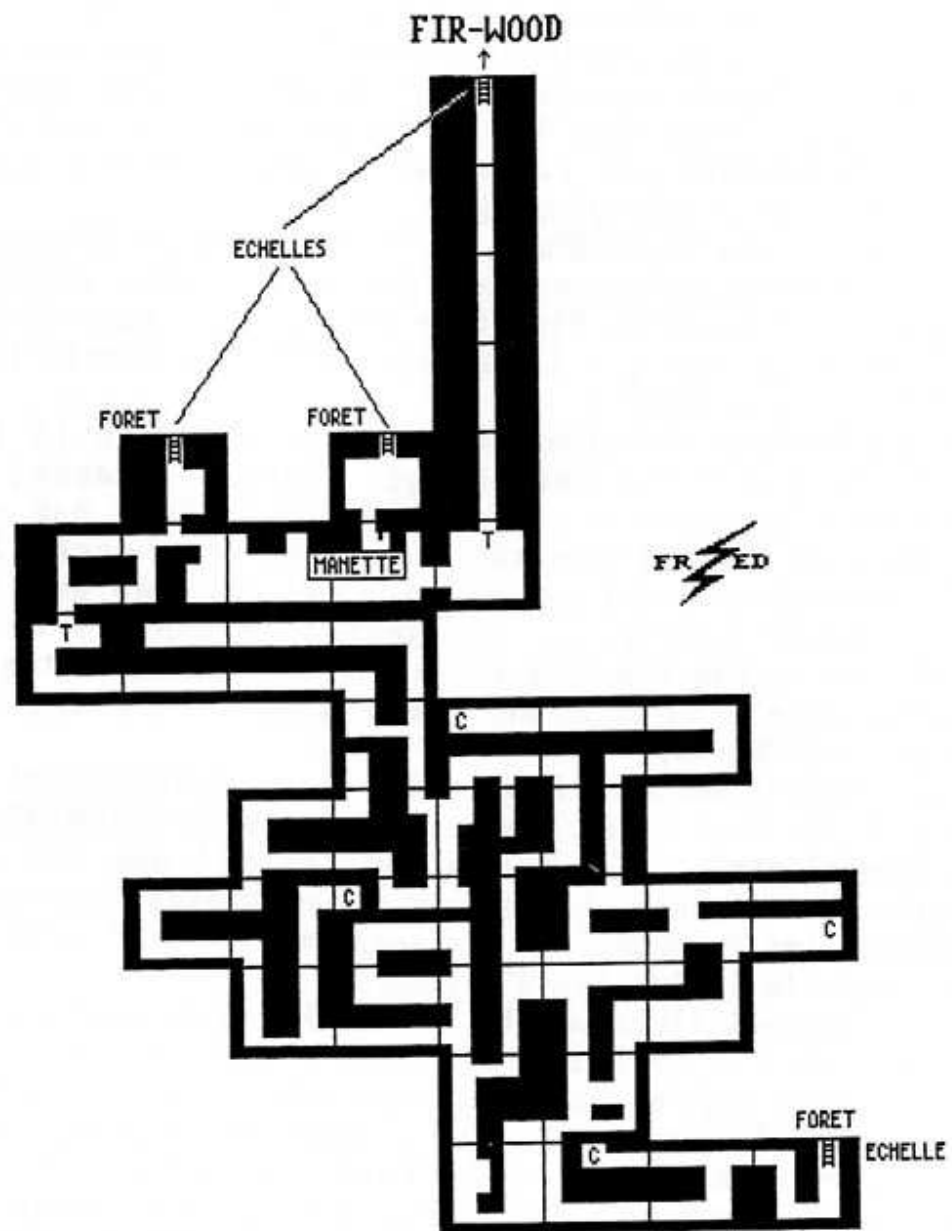
Le village est étrangement calme... La seule chose à faire est de monter à l'échelle pour vous retrouver dans les ROCKS. Rendez-vous tout en haut pour combattre CEBURAH mais celui-ci change DAMIEN en statue de pierre ! Heureusement, vous rencontrez ABE après votre fuite. Il vous racontera les événements passés ces derniers jours. Il vous apprend que seule l'eau bénite de TIPHARETH peut sauver DAMIEN et les gens du village. Il vous remet une bague permettant de passer le champ de force pour entrer dans la Tour (qui se situe au dessus de NELUSCO).

Rendez-vous à la Tour de TIPHARETH, placez-vous devant la porte et utilisez la bague pour être transporter à l'intérieur. Après avoir passé en revue les 9 étages pour ramasser tous les objets, retournez dans la montagne (ROCKS) et délivrez DAMIEN grâce à l'eau bénite. Ceci fait, descendez au village pour délivrer de la même façon la Diseuse de Bonne Aventure que vous trouverez en allant dans l'avant dernière maison. Elle vous confirmera un bouclier spécial contre les attaques "en béton" de CEBURAH ! Retournez au sommet de la montagne combattre le démon. En l'anéantissant, vous aurez la quatrième clef et vous sauvez



# PUMPKIN ADVENTURE II

## LES EGOUTS (SEWAGE)



## PUMPKIN ADVENTURE II

les gens du village.

Dans le magasin de HATZEL, vous pouvez acheter :

- des armes : WOODEN SWORD 200 G. + 20 ST  
SPEAR 500 G. + 30 ST  
LONG SWORD 8000 G. + 70 ST  
BATTLE AXE 20000 G. + 90 ST  
IRON SWORD 10500 G. + 75 ST
- des boucliers : STEEL SHIELD 8000 G. + 50 DF  
BATTLE SHIELD 10000 G. + 60 DF  
SILVER SHIELD 20000 G. + 80 DF
- des armures : BATTLE ARMOUR 15000 G. + 80 DF  
SILVER ARMOUR 23000 G. +100 DF
- des ITEM : Potion de vitalité.  
Dynamite à 10000 G.

Juste à coté du magasin, c'est un Hôtel-Casino où la machine à sous vous apporte l'argent qui vous manque... Il y a aussi la Maison du "QUIZ", si vous gagnez, vous aurez une belle récompense ... une paire de boucles d'oreille. La première maison du village correspond par la fonction à la numéro 4 de NELUSCO.

Au sommet de la montagne, derrière le démon maintenant disparu, vous voyez une porte qui s'ouvre sans difficulté sur une étroite galerie qui se termine par la rencontre avec un être étrange debout devant un coffre. "DINGES" est perdu dans notre Monde. Si vous l'aidez à repartir dans son Monde Eternel, il vous donnera un objet. Pour cela, vous devez retrouver l'ETERNAL CROSIER (téléporteur entre ces deux mondes).

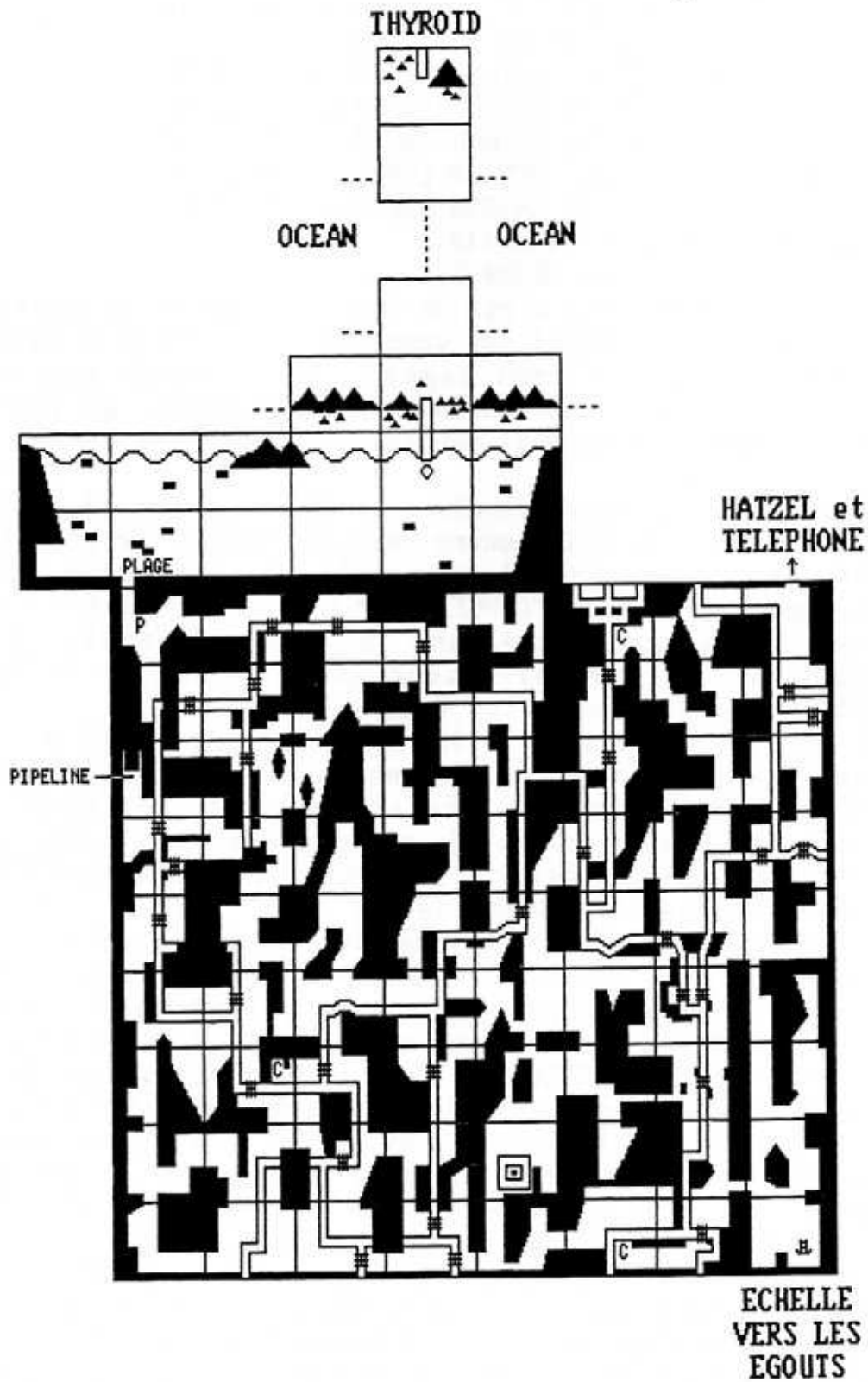
Rendez-vous à NELUSCO puis de là, dans la forêt où il y a huit coffres disposés en cercle : pour retrouver le téléporteur de "DINGES", il faut ouvrir les coffres dans le bon ordre. Cet ordre change à chaque partie, je ne peux donc pas vous aider. Cette formalité effectuée, allez chercher l'ETERNAL CROSIER dans le neuvième coffre situé à droite.

Rendez-vous maintenant sur la plage (en haut à gauche de FIRWOOD). Pour passer, donnez les boucles d'oreille au gardien (en discutant avec lui). Trouvez un rond, placez-vous dessus et utilisez le téléporteur pour explorer le Monde Eternel. Interrogez tous les DINGES, le 6 vous donnera une boîte à réparer les ponts ! Le 5 vous dira comment partir dès qu'il aura retrouvé sa "maison" ! Dirigez-vous sur la droite, placez-vous entre deux champignons et utilisez le téléporteur... De retour sur la plage, prenez la boîte que vous venez d'obtenir et réparez le pont.

Restituez à présent l'ETERNAL CROSIER à son propriétaire. Il vous laissera en échange la "Pierre des Fous" qui a le pouvoir de faire disparaître le métal ! Grâce à cette pierre, vous pourrez désintégrer la grille qui protège l'entrée du Pipeline (sélection dans ITEM + RETURN). Au bout de ce dernier, vous trouverez une vanne que DAMIEN se chargera de tourner. Cela aura pour effet d'ouvrir la lourde porte située dans la grotte

# PUMPKIN ADVENTURE II

## FIR-WOOD et LA PLAGÉ





## PUMPKIN ADVENTURE II

(CARPHENNOCK) derrière le village de HATZEL. Comme dans le égouts, servez-vous du bateau pour récupérer la boussole.

Si ce n'est pas déjà fait, je vous conseil de vous rééquiper et d'augmenter votre expérience jusqu'au LEVEL 25.

Allez chercher le moteur pour le bateau dans la montagne (un bon exercice pour obtenir de l'expérience). Maintenant, vous êtes près à traverser l'océan. Placez-vous au bout du ponton de la page, sélectionnez le bateau et RETURN pour vous jeter à l'eau. A present, sélectionnez la boussole, et suivez la direction indiquée par l'aiguille...

Sur l'île THYROID, se situe à gauche un cimetièrè, à droite le village de KARAGOZ et en haut (au Nord) l'entrée du Temple de NETZACH.

Rendez-vous au village dans le magasin pour vous rééquiper :

- les armes :
  - STEEL SWORD 25000 G. + 95 ST
  - BATTLE SWORD 40000 G. +105 ST
  - SILVER SWORD 55000 G. +120 ST
  - MAGIC SWORD 90000 G. +180 ST
- les boucliers :
  - GOLDEN SHIELD 60000 G. +140 DF
  - MAGIC SHIELD 105000 G. +170 DF
- les armures :
  - GOLDEN ARMOUR 100000 G. +135 DF
  - MAGIC ARMOUR 160000 G. +180 DF
- les ITEM : Potion de vitalité.  
Dynamite à 80450 G. (!)

A l'Hôtel-Casino, jouez avec la machine à sous ou au "Pendù" (en anglais).

A l'extrème droite du village, se trouve une femme (XERES) qui vous prendra votre téléporteur et l'utilisera sans le faire exprès ! Retournez à NELUSCO pour le récupérer. Un peu de marche ne peut vous faire que du bien... Pour se faire pardonner, XERES vous donnera une petite clef.

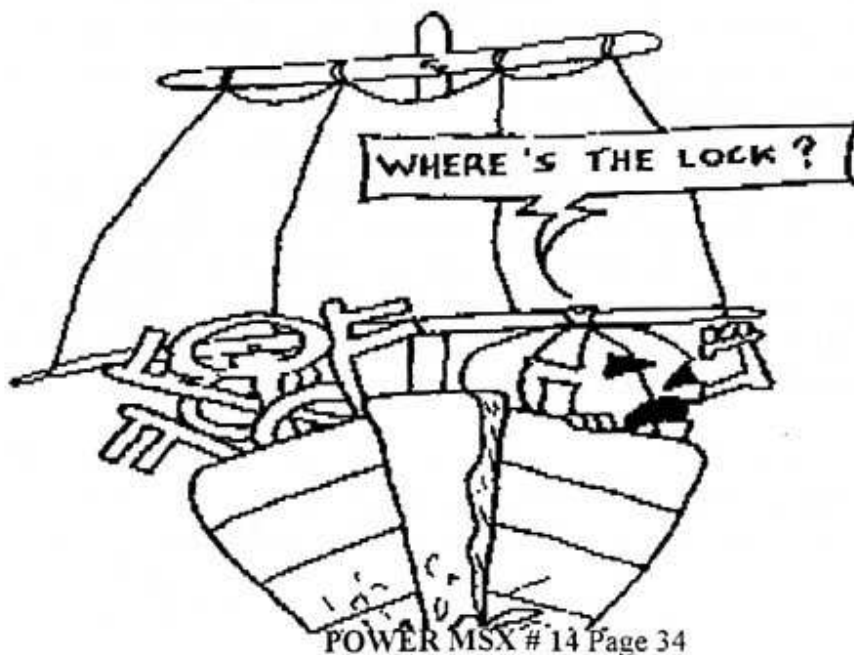
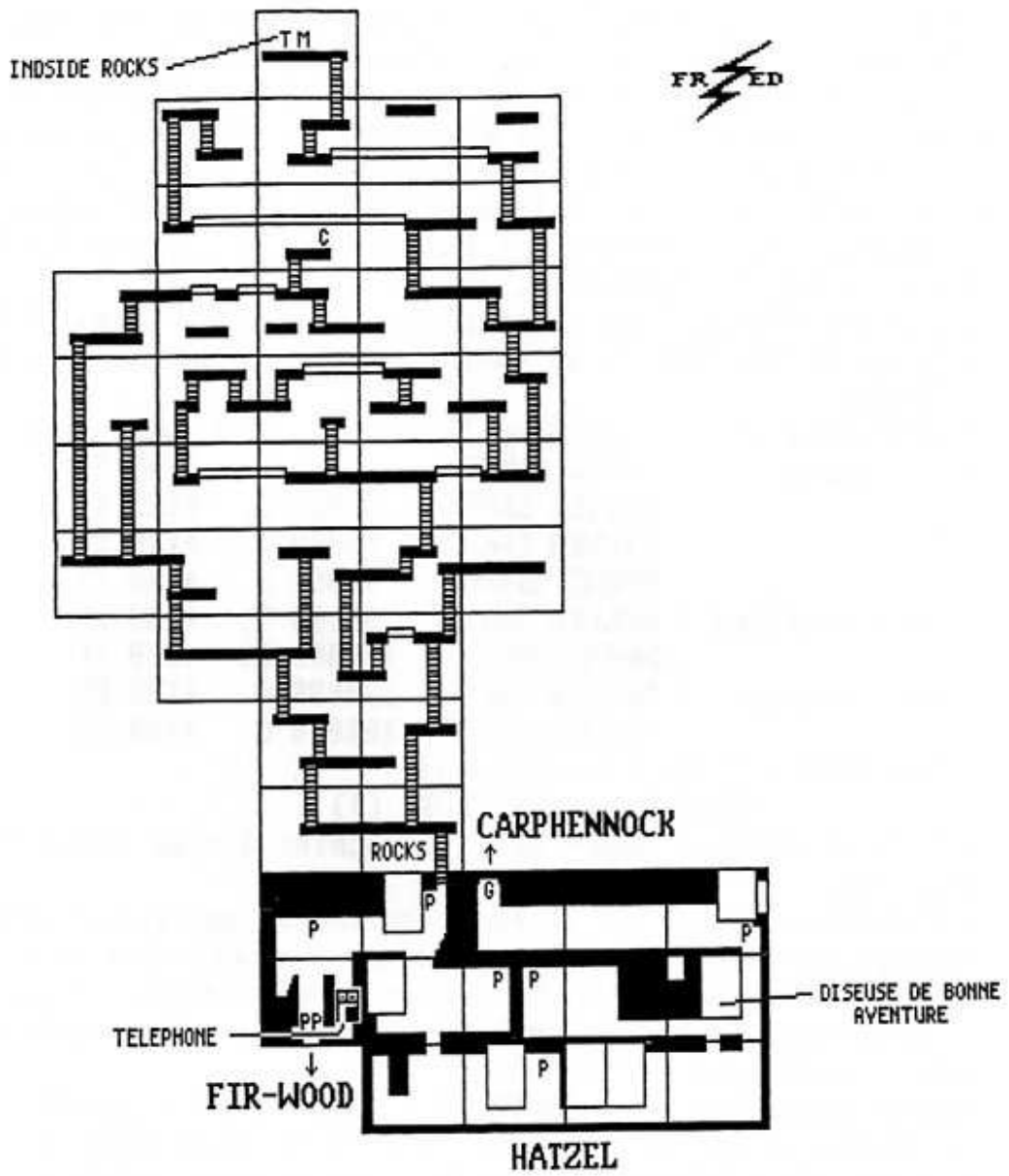
Allez discutez avec FRANKIE M. en haut à gauche dans les montagnes. C'est le frère de FREDDIE M. dont vous avez assisté au décès dans BRACAVAL. FRANKIE vous apprend qu'il y a une tombe dans le cimetièrè au nom de son frère... Très étrange : qui est à l'intérieur si le corps de FREDDIE est dans la grotte ? Et qui a élevé cette tombe ? Qu'à cela ne tienne, allons examiner ce monument aux morts (par la même occasion, augmentez votre expérience jusqu'au LEVEL 30).

Arrivé devant la tombe de FREDDIE, prenez votre pioche et servez-vous en ! Vous découvrirez un passage secret qui mène à un caveau. Et là, ô extase, vous aurez la joie de voir un énorme diamant sur un socle. Prenez-le et sortez à l'air libre pour combattre un magicien, gardien du diamant. Retournez chez FRANKIE pour lui faire part de votre découverte. Il vous dira qu'il y a sur cette île un Temple dont l'entrée se trouve au Nord.

Pour ouvrir la porte d'entrée (celle de gauche), servez-vous de la clef de XERES. Dans "ENTRANCE", pour ouvrir la lourde porte avec les têtes de mort, il faut la bonne combinaison que seul le

# PUMPKIN ADVENTURE II

## HATZEL et ROCKS



## PUMPKIN ADVENTURE II

joaillier connaît. Rendez-vous à KARAGOZ pour la lui demander... En échange, vous lui rendrez son diamant (le magicien lui avait dérobé). Donc, pour ouvrir cette maudite porte, il faut lever ou laisser baisser les leviers dans un ordre bien particulier. Une fois que vous connaîtrez l'ordre, allez ouvrir la porte. Auparavant, vous pouvez récupérer l'oeuf dans un coffre en passant par la petite porte de droite (avant de rentrer dans "ENTRANCE").

Accionnez les bons leviers, une lumière bleue clignote ? Et voilà la porte qui coulisse. La première difficulté est passée ! Vous êtes toujours dans "ENTRANCE". Pour entrer dans le Temple à proprement dit, vous devez combattre les deux gardiens mais pour cela, encore faudrait-il pouvoir les approcher (car le pont-levi est relevé) ! Sélectionnez l'oeuf et placez-vous au bord du gouffre. DAMIEN aura l'excellente idée de mettre les deux chevaliers en colère et c'est eux qui viendront à vous. Pas mal joué...

Vous voici dans le Temple NETZACH dans lequel vous tombez nez à nez avec les trois derniers démons mais ceux-ci s'enfuient !

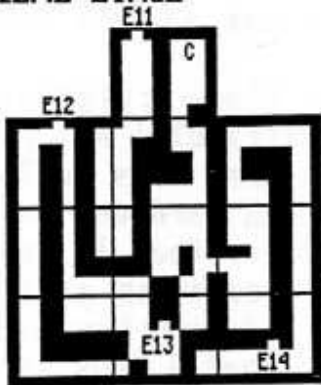
Arriverez-vous à les retrouver pour reconquérir leurs trois clefs et ainsi sauver le MONDE ?



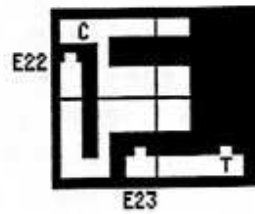


**TOUR DE TIPHARETH**

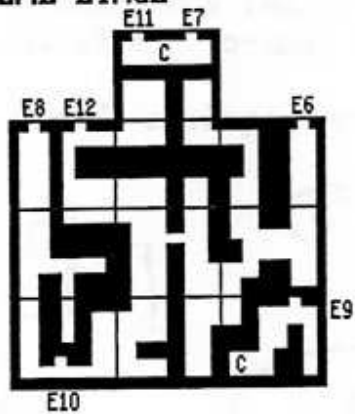
TROISIEME ETAGE



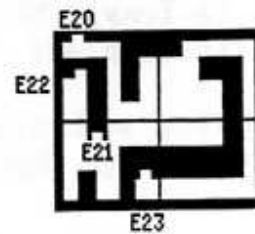
HUITIEME ETAGE



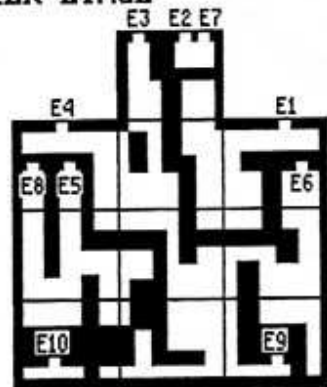
DEUXIEME ETAGE



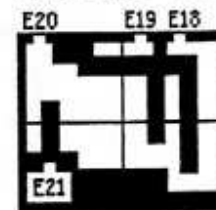
SEPTIEME ETAGE



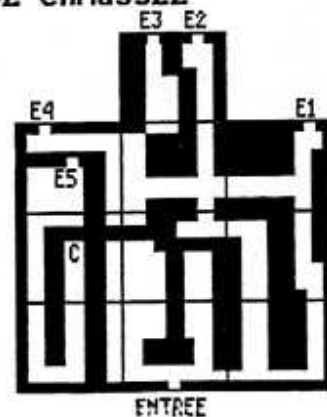
PREMIER ETAGE



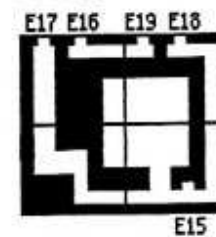
SIXIEME ETAGE



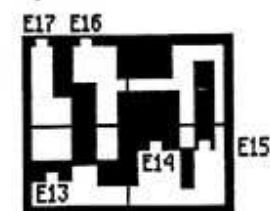
REZ DE CHAUSSEE



CINQUIEME ETAGE

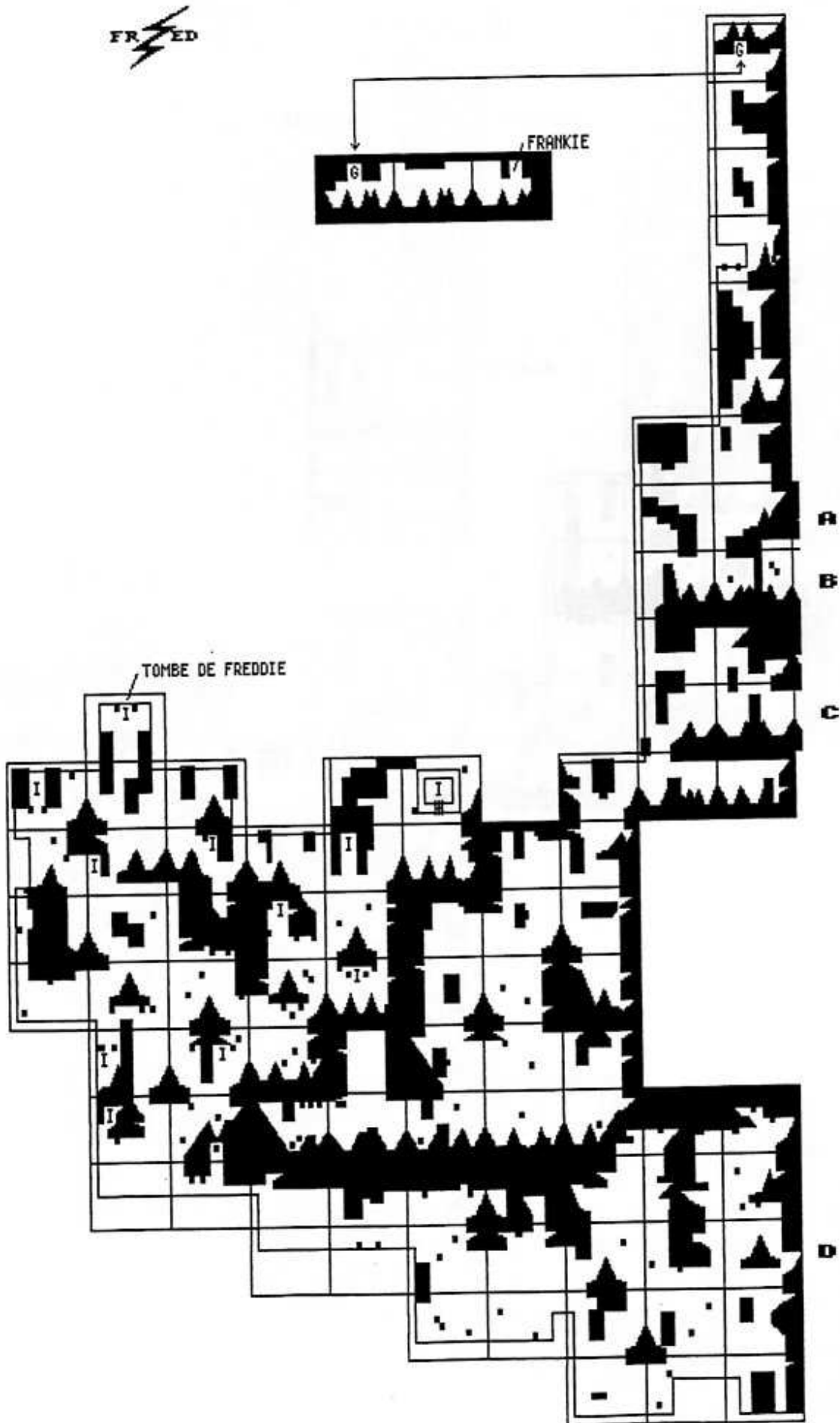


QUARTIEME ETAGE



# PUMPKIN ADVENTURE II

## THYROID



THYROID et ENTRANCE

