

MSX2+  
The BOSS

# FANATIK

MSX

MSX2+  
The BOSS



ACARIENS (catari), AMYGALIENS (amiga), ET  
AUTRES CLOPORTES DE LA MICRO, TREMBLEZ CAR  
IL ARRIVE :

## LE MSX 2+

Et aussi les News et plein de choses encore (et  
toujours !) . . .

Dragon slayer II, III, IV, Metal Gear II (ou gryzor ou  
contra ou Kontra), Hydlide III, Famicle parodie . . .

MSX2+  
The BOSS

Numéro - 1 - Bimestrial - 11, 50 frs

+SXM  
2208.377



SOMMAIRE . . . . .	page 1
EDITOR . . . . .	page 2
LITTLE NEWS . . . . .	page 3
CHUKA TAISEN . . . . .	page 4
MON MON MONSTER . . . . .	page 5
FAMCILE PARODIC . . . . .	page 5
MR GHOST . . . . .	page 6
HYDLI DE III . . . . .	page 7
KING'S VALLEY II . . . . .	page 8
REPLICAN . . . . .	page 9
GRYZOR . . . . .	page 10
FREEWARE & CLUB . . . . .	page 12
LE MSX2+ . . . . .	page 13
LES DRAGON SLAYERS . . . . .	page 14
PETITES ANNONCES . . . . .	page 19

REDIGEE, CONÇUE ET IMPRIMÉE PAR S.A.R.L. OVERDRIVE PUBLICATIONS, 49 AVENUE DU GÉNÉRAL DE GAULLE, 77420 CHAMPS SUR MARNE, S.A.R.L. AU CAPITAL DE 2000,00 FR.

RCS : EN COURS.

ISSN : EN COURS.

DEPOT LEGAL : EN COURS

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : COLLOT DANIELLE

ONT COLLABORÉ À CE NUMÉRO : FREDDY & SOS (POUR CHUKA TAISEN, MON MON MONSTERS, REPLICAN, KING'S VALLEY II), COLLOT CHRISTOPHE (POUR LE RESTE).

TIRAGE DE CE NUMÉRO : 150 EXEMPLAIRES

Et voilà, c'est quand même étonnant, non ? Regardons un peu autour de nous. Nous y voyons une presse informatique en expansion et presque jamais de MSX, pour un néophyte, cela peut vouloir dire que rien ne se fait en France, du moins que rien n'est disponible . . . Rien de plus faux. MSX Video Center et Maubert Electronic existe toujours et pourtant, ils vendent du MSX, étonnant, n'est-ce pas ? La FM-Pac, le Sony MSX2+ F1-XDV sont importés en France et les nouveaux jeux arrivent régulièrement (lentement mais sûrement), c'est quand même incroyable que personne n'est parle, ou si peu (je te montre, je te jette). Et pourtant c'est ainsi, et c'est intolérable. C'est pour cela que Fanatik existe. C'est pour parler des nouveautés, de ce qui se trouve et de ce qui se fait en France. C'est pour cela que vous trouvez des adresses de développeurs Freeware, Shareware, de Clubs, et même un serveur (le seul pur et dur MSX) qui coûte moins cher que le 36-15. Alors quoi, c'est quand même pas un signe d'inactivité tout ça, non ? c'est vrai, ce n'en n'est pas un, mais le tort du MSX est d'être Japonais à "l'heure Américaine". Alors Caliméro, tu comprends mieux ?

- Oui m'sieur, mais c'est injuste, c'est vraiment trop injuste.

C.C



**HARD** : Le MSX2+ est importé en France, enfin ! On le trouve chez MSX VIDEO CENTER en démonstration (le modèle XDJ de chez Sony). La FM Pac aussi d'ailleurs (mais on a déjà dû le dire) au prix de 710 frs.

**SOFT** : De nouveau disponible chez MSX VIDEO CENTER, DRAGON SLAYER IV revient en version MSX2 (dieu que q'est bô !).

Toujours chez nous, trois nouveautés : Mr Ghost, un petit (hum !! en double Mégarom) jeu d'aventure super-sympa-génial-drolesque aux relents de vampire killer mais très bien, en MSX 2/2+.

De même, Quinpl (a tes souhaits !) en Mégarom MSX 2/2+. C'est un jeu dans le genre King's valley-Q-bert-bubble bobble (pour les bonus débiles) dont le but est obscur : sortir de l'écran par une porte dans un temps (très !) limité en enfouissant des clous pour monter sur les cubes. Bizarre mais joli. A noter que la différence de graphisme ne se fait pas sentir entre le 2 et le 2+, mais par contre, question son, vaudrait mieux éloigner les 16/32 biteux, sinon, vous aurez des morts sur la conscience . . .

Famicle parodie aussi est disponible en Mégarom.

**AU JAPON** : et en vrac, ASH GUN 2 (de T&E Soft en MSX2/2+, Aleste II de compile en 2/2+, YS 2 en MSX2+, Butam Pork de T&E soft en MSX2/2+, Cosmos club, un jeu d'aventure érotique dans le genre Twilight zone et autres lipsticks en MSX2/2+, Golvellius 2 de compile en version MSX2/2+, Gremson 2 de Xtalsoft, toujours en 2/2+ (et vive le 2+ !), Jesus jeu d'arcade d'Enix en 2/2+, Last armageddon de compile en 2/2+, T&E soft n'en fini plus de sortir des super-laydocks II pour 2 et/ou 2+, paraîtrait même qu'il ont sortit deux disk de compilation de jeux. Dans les jeux un peu réservés aux adultes, Scap Trust a sorti Starship rendez-vous 1&2 en disk 720 Ko en 2/2+ (ah le 2+, quand tu nous tient). Un utilitaire quand même pour le 2+ : Sprite Master Pattern de Softneal 89, un utilitaire de dessin plus animation et sprites. Super cooks est un jeu compile pour . . . MSX2/2+ !! The Fantasm Soldier II de Telenet est aussi en 2/2+ ainsi que Xak de Microcabin.

Au fait, savez-vous que le prochain DRAGON SLAYER, c'est à dire le V, s'appellera SORCERIAN est que ça va certainement dégager un max.

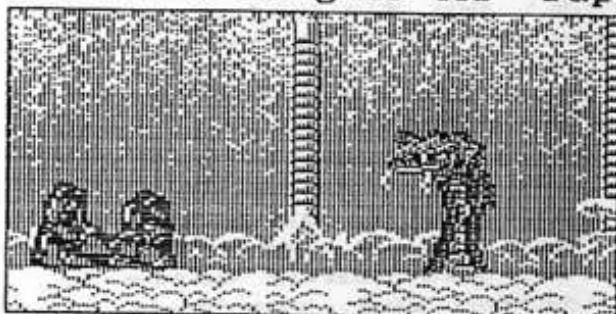
Pour MSX1 (tout de même !!), AFTER THE WAR est un jeu dans le genre Double dragon ou un truc comme ça, mais c'est moche et triste et lent et tout, Dustin est de la même veine (triste, moche lent et tout) ainsi que Phantis 1&2.

Pour MSX2, Konami sort le Games master 2 encore mieux que le 1 qui ne servira plus sur les prochains jeux Konami (dont SALAMANDER 2 en S.C.C MSX2).



# CHUKA TAISEN (Cloud Master)

Perché sur un nuage, vous survolez de splendides paysages japonais défilants dans un scrolling horizontal presque parfait. Ce jeu n'est rien d'autre qu'un shoot' em up original où vous détruisez des jarres, des tortues, des têtes de chats et de cochons, des gateaux, des bols de riz et autres vagues délirantes. Si vous arrivez à flinguer les "supervilains" perchés sur des



nuages, il apparaîtra une porte ouverte avec un **é n o r m e** point d'interrogation. Vous entrerez alors dans une échoppe et pourrez choisir parmi les 4 sorts offerts, et le jeu reprendra son cours (cette arme supplémentaire étant mise

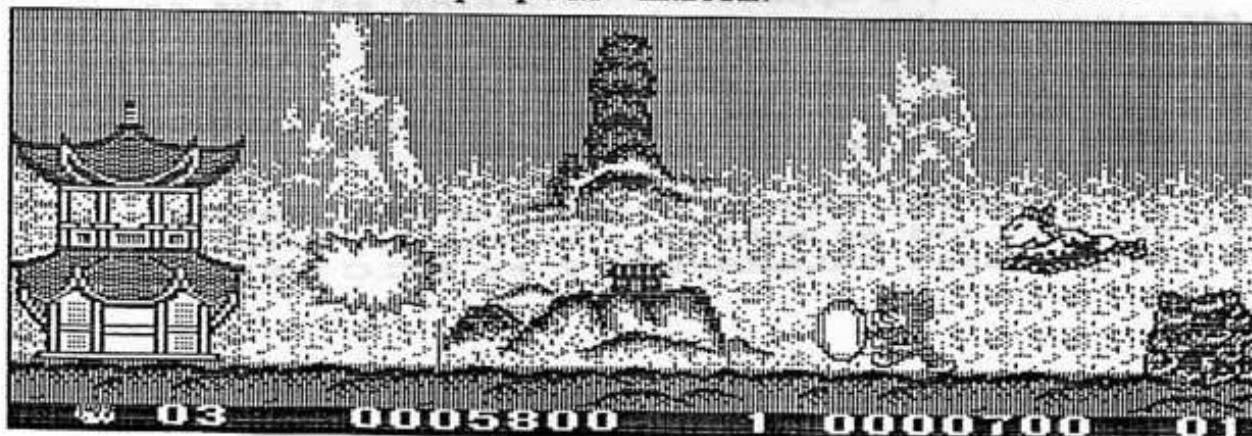
en fonction par le deuxième bouton du joystick). Dans la plus pure tradition Konamiène vous affronterez à la fin de chaque tableau un gardien. Au premier tableau, il s'agit d'un coq jaune de la mythologie japonaise (et je suis pas fort là-dedans). Lorsque vous mourrez, vous vous transformez en une parfaite imitation d'une saucisse de Strasbourg oubliée au fond d'un barbecue (sans les épices toutefois).



Côté programmation, les graphismes sont agréables à voir et sont même beaux, la musique et les bruitages accompagnent bien l'ensemble, l'animation est un rien saccadée. Ce soft aurait tout eu pour lui si il n'était pas aussi dur (même en m'y acharnant, j'étais bloqué au premier tableau). C'est alors que j'ai pensé à la pause (touche "ESC"), ainsi, on hache le jeu et il devient plus facile. Merci SOS !

Freddy & SOS

Mégarom TAITO Corp. pour MSX2.



## THE MON MON MONSTERS

Personne avant Hot-B co n'avait pensé "d'utiliser" le personnage de Mary Shelley : Frankenstein. Toujours aussi dévoué à sauver le monde, Frankenstein (c'est à dire vous !) court dans une caverne (niveau 1) puis au fond de la mer (niveau 2) ou encore dans un temple romain (niveau 3). Tout cela serait facile si il n'y avait pas touss (oui, il y a bien deux "s") ces maudits pièges et monstres : oeufs volants, yeux, labyrinthes, fontaines, aliens, laves, araignées, squelettes . . . Heureusement sont là, camouflés dans les rochers que vous pulvérisiez d'un coup de poing, des chauves-souris (parfois) ou des bonus (armes, vies supplémentaires, rochs, potions magiques . . .). En mettant la pause (touche "STOP"), vous avez le plan du niveau avec l'emplacement du boss qu'on doit flinguer à la fin de chaque niveau. Chaque niveau a sa propre dénomination : ses pièges, ses monstres, sa musique (utilisant la synthèse FM), sa solution, ses graphismes et son boss. Tout d'abord réticent, j'ai ensuite trouvé ce soft génial malgré une légère appréhension. Les graphismes sont variés et colorés mais pas si extras que ça, la musique est agréable (et carrément démente pour ceux qui ont la chance d'avoir la FM Pack ou le MSX2+) et l'animation est correcte. Ce soft vous lasse au début mais vous enthousiasme ensuite, toujours prêt à découvrir la suite, on désire aller toujours plus loin, c'est pourquoi ce soft possède un grand intérêt. Un conseil, possédez ce soft, vous en aurez pour votre argent (si si, j vous jure monsieur).

Freddy & SOS

Mégarom Hot-B corporation pour MSX2/2+

---

## FAMICLE PARODIC

Dans la grande tradition japonaise consistant à créer un jeu à partir de divers éléments n'ayant absolument aucun rapport entre eux, Famicle Parodic est un bon exemple de stupidité et de folie puérile. Comme son nom l'indique, c'est une parodie, dans le style Parodius, mais la comparaison s'arrête là, car Parodius peut alors être considéré comme un jeu "sérieux", sobre. Reprenant divers éléments d'à peu près tous les Shoot-em-up (Thunderblade, Scramble Formation, Salamander, Nemesis, Aleste, Laydock, Super Laydock, Laydock II, Les-docks Martens de mon cousin et une imitation du jouet du petit frère, à savoir un goldorak qui explose à la figure), l'écran de

présentation nous invite à choisir un pilote (qui peut être un chat extra terrestre ou une gamine, en passant par une manotne aux allures de tenancière de bar d'alpha du centaure, un honnête moustachu façon Marios bros et un jeune garçon tout droit sorti d'HEC, la cravate en moins), ainsi que le niveau désiré (suivant que l'on est allé plus ou moins loin dans le jeu). A chaque pilote correspond un vaisseau différent : escargot, poisson, piaf, chat ou alors une espèce de sauterelle. Les 10 niveaux ont tous un décor spécifique et complètement tordu façon voyage au centre du gruyère, terrain de golf, puzzle, building . . . mais ont un point en commun, l'idiotie édifiante que chacun représente. Prenons par exemple le stage des buildings façon Thunderblade/Aleste : Cachés derrière les vitres de l'immeuble, des extra-terrestres vous balancent des barquettes (du genre des barquettes LU, sauf qu'ici, il n'y a point de confiture), des brosses à dent voltigent autour de vous, des sucettes, des "nounsours" en peluche vous assaillent, des batonnets de glace semblent vous en vouloir à mort, bref la folie la plus démente règne dans ce jeu, d'ailleurs, ce ne sont pas des bonus que l'on ramasse, mais des oeufs, qui permettront d'acheter, dans des échoppes tenues soit par un extra-terrestre loufoque, soit par un frankenstein de kermesse, des armes plus puissantes afin d'augmenter votre arsenal, déjà un tantinet risible.

Malgré des graphismes clairs (sans plus), une bonne animation, une musique passable (après tout, on est plus obligé de tenir compte d'aucun critère dans ce jeu), Famicle Parodie devient, à la longue pesant. En bref, c'est gentil, mais dans le domaine un brin puéril, c'est un peu lourdaut.

A voir quand même.

C.C

Mégarom BIT<sup>2</sup> pour MSX2.

## MR GHOST

La mode étant, en ce moment au japon, aux parodies et adaptations où l'arriérisme mental semble de rigueur, on peut craindre le pire. Pourtant, dans le domaine infantile, Mr Gohst s'en tire avec les honneurs. Vous, vous êtes Mr Ghost, un pauvre fantôme qu'un vilain méchant a projeté dans un monde inconnu. Votre but est donc de retrouver votre chemin et de rentrer chez vous. Au gré du jeu, vous serez amené à combattre des corbeaux, des diabolotins, des boules de feu, des plantes, des banannes (ou des feuilles mortes), des ectoplasmes, des bougies et, pour ce qui est des "big boss", une pierre tombale qui, semble-t-il, s'est vidée une bouteille entière de collyre dans les yeux, un démon, un vers de terre géant, un poisson joufflu, . . . Très



réussi graphiquement, techniquement (notamment lorsque Mr Ghost emprunte un passage secret) et musicalement (en synthèse MSX2+, c'est carrément dément), Mr Ghost est une excellente cartouche, qui, malgré des ennemis un peu loufoques parfois, charme par son scénario et la "sensibilité" que peu dégager le petit fantôme (m'enfin regardez moi cette bouille, il est "craquant" Mr Ghost ! ! !)

C.C

Mégarom Sacom pour MSX2/2+

=====

### HYDLIDE 3

Déjà le troisième ! ! ! A ce qu'il semble, cette fois, vous devez élucider le mystère d'une porte magique, en plus des forces du mal qui menacent à nouveau le pays. Quelle originalité ! ! ! De toutes façons, ce troisième volet reprend toutes les qualités et les défauts des deux épisodes précédents, à savoir une gestion active et réaliste du personnage avec une structure qui semble vouloir se rapprocher des jeux de rôles (points de vie, etc . . . , sans égaler, toutefois, Dragon Slayer II). Deux nouveautés :

- L'aventure se déroule en temps réel, c'est à dire que la nuit tombe, les magasins ferment et les auberges fonctionnent la nuit, bref, c'est réaliste en diable tout ça ! ! !

- Les messages peuvent être tout en japonais, ou tout en anglais, ce qui simplifie la vie et rend compréhensible les dialogues avec les habitants de Fairyland.

Voilà pour les nouveautés, car il y a aussi les, ou le défaut :

- L'aire de jeu est structurée de la même façon que les précédents Hydlide, ce qui laisse un goût de déjà vu et de répétitif.

En conclusion, les graphismes sont de bon niveau pour du MSX1 et son même plutôt réussis et meilleurs que Hydlide II, la musique est moins irritante que Hydlide I, mais cela ne suffit pas à donner un petit souffle d'originalité à un scénario quasiment semblable aux précédents Hydlides . . . La seule chose de réellement intéressante étant la cassette audio vendue avec le jeu, qui contient des musiques synthé des jeux de T&E Soft (Hydlide, Laydock, DAIVA).

C.C

Quadruple Mégarom T&E Soft pour MSX1



## KING'S VALLEY 2

La version MSX1 de King's Valley 2 était, paraît-il, géniale (NDLR: elle l'est !!) mais celle du MSX2 vous emportera au paradis . . . Un jour un explorateur décida de piller les pyramides inexplorées de la vallée des Rois. L'explorateur (vous !) doit ramasser toutes les boules, éparpillées dans différents tableaux, pour accéder au niveau supérieur. Il vous sera indispensable d'utiliser correctement et judicieusement les outils (marteau, marteau-piqueur ou autres pioches . . .) afin d'attraper les dites boules apparemment inaccessibles ! Cependant les lieux sont mal fréquentés : il y a des Rock Roll . . . Une superbe musique (SCC oblige !) accompagne les différentes étapes du jeu : en effet il existe pour chaque tableau une musique différente. Les décors sont somptueux et variés avec des effets "spéciaux" : yeux qui rougissent ou autres . . . Cependant un petit regret subsiste : les sprites des personnages sont trop petits (16\*16 pixels). Au fur et à mesure que vous progressez, la difficulté se fait croissante : certains tableaux font jusqu'à six écrans. Non seulement vous avez ici un jeu de réflexion mais c'est aussi un grand jeu d'aventure dans la lignée d'Indiana Jones, ce qui rend ce jeu particulièrement attrayant et intéressant. Les fanas du shoot-em-up seront peut-être déçu de ne pas avoir de crampes après avoir succombé au "charme" de la pyramide de Chéops. En conclusion, King's Valley 2 MSX2 est un soft que vous pouvez aller acheter au plus vite chez votre revendeur MSX le plus proche. Suivant la mentalité des Parodius et autres Nemesis 3, King's Valley 2 montre que MSX n'est pas mort (loin de là !) et nous voyons à travers ces jeux la constante progression des programmeurs de chez Konami.

En prime, Freddy & SOS vous offrent les codes du début de chaque pyramide (une pyramide compte 10 niveaux) :

- Niveau 10 AKPAAAAA
- Niveau 20 BEPAAAAA
- Niveau 30 BOPAAAAA
- Niveau 40 CIPAAAAA
- Niveau 50 DCPAAAAA
- Niveau 60 DMPAAAAA

Et comme vous avez été sages (hum !), à chacun de ces tableaux, vous aurez 90 vies (on dit merci à qui ?).

Freddy & SOS.

Mégarom Konami pour MSX2

## REPLICAN

Comme vous le savez tous (non, ah bon !), les jeux sur MSX manquent cruellement d'une bonne page de présentation. Ici, il y en a une : c'est un dragon crachant des flammes (normal) entourant le titre "REPLICAN". Je me suis dit, écoutant la musique (qui, avouons le est la seule chose de potable dans ce soft) que le jeu doit être bien. C'est alors que, appuyant sur la barre d'espacement, je vis un minuscule dragon se tortiller dans tous les sens et rentrer dans un couloir. Avec un scrolling minable, on découvre le premier tableau. Et là, une BITESLIME (c'est la "chose" que doit collecter notre vénéré dragon) verte, seule au milieu d'un décor vierge. Voilà, c'est ça REPLICAN. Au fur et à mesure des tableaux, des schmilblys apparaissent, du genre "ocil qui saute partout" ou bien "engrenages fous". Côté programmation, la musique est potable, les graphismes nuls, l'animation (hormis le scrolling) est réussie (le dragon répond au doigt et à l'ocil). Ce jeu plaira peut-être aux plus jeunes d'entre nous, quand à moi, des softs comme ça, je n'en veux plus du tout sur mon MSX.

Freddy & SOS

Méga SONY Corp./Klon pour MSX1

XX

## GRYZOR

Voici donc la dernière nouveauté de Konami pour MSX2 disponible en France : GRYZOR (qui est, en fait, Metal Gear 2, ou alors Kontra, ou bien Contra !). D'emblée, le jeu séduit, le premier tableau annonce la couleur d'entrée et laisse présager sur la qualité des autres tableaux. La musique (Made in S.C.C) se révèle entraînante et colle parfaitement à l'atmosphère du tableau.

Parachuté sur l'île où les Aliens ont installé leur base, il va vous falloir d'abord traverser l'Asphalt Jungle qui est particulièrement mal fréquentée. Certains bonus traversent l'écran et sont de deux types : Un qui permet d'accélérer (et aussi de sauter plus haut) et un autre qui permet d'obtenir des armes plus performantes. Dans ce premier tableau, seul le Machine-Gun est disponible (avec le simple Gun que l'on obtient au départ et que l'on récupère chaque fois que l'on se fait tuer). A la fin du tableau, il vous faudra détruire essentiellement la porte et les deux canons qui se trouvent au dessus (le reste étant superflu car détruit automatiquement, une fois la porte anéantie). Cette porte vous amène directement au First Underpass (2ème tableau), petit



labyrinthe qui demande un peu plus d'adresse et de méthode. La route vous étant systématiquement barrée par un champ magnétique infranchissable, dont le système de mise en action se situe derrière le champ en question, et qui est protégé par un système de défense composé de deux canons en moyenne, sans oublier les allées et venues des gardes. Pour neutraliser ce système, deux méthodes sont applicables, soit vous détruisez d'abord tous les canons afin d'être plus tranquille pour neutraliser la système, soit vous détruisez directement les système. La première méthode est plus longue, la deuxième demande plus de dextérité. Une fois, détruit le dernier système, vous débarquez dans L'Homicide Censor One composé de quatre tourelle et quatre canons, qui une fois éliminés, laisseront la place (tout en haut) à une sorte de boule mécanique lançant des sortes de bulles magnétiques. Cet obstacle franchi, il ne vous reste qu'à vous sortir du Hell Fall (tableau 4), truffé de canons, robots, plongeurs, qui ne demandent qu'à être massacrées dans la joie et l'allégresse. Il vaut mieux se munir du Rear Gun pour la fin du tableau, car il vous faudra détruire une porte surmontée d'une rangée de canons, tout en éliminant les gardes qui vous attaquent des deux côtés (devant et derrière). Ce sas donne sur le Second Underpass qui est identique au premier, en plus tordu et plus agressif. De même, L'Homicide Censor 2 est presque identique au premier, à la différence que des deux côtés de l'écran, des androïdes vous sautent dessus, le gardien final étant une tête mécanique qui n'est vulnérable que lorsqu'elle n'est pas divisée. Le niveau 7, la Tundra Area ainsi que le niveau 8, l' Energy Zone, permettent de nouveau d'obtenir des armes supplémentaires (le machine gun, le rear gun, le fire gun qui a un tir circulaire et le laser qui est assez puissant mais qui est lent). Au niveau 7, les soucoupes volantes et les voitures blindées ne sont vulnérables que dans leur partie supérieure (le sigle de l'aigle pour la soucoupe et la cabine du conducteur pour la voiture) ainsi que l'espèce de rugbyman géant façon Mad Max, gardien des niveau 7 et 8, qui n'est vulnérable qu'au dessus de la taille. Le niveau 9, L'Alien Zone est relativement calme, le temps fort étant à mi-parcours où il vous faudra détruire une énorme tête d'alien dépassant du plafond et vous crachant ses rejets, puis il ne restera qu'à éliminer le coeur de la fin qui cachait l'entrée de la Cavern (niveau 10). A ce niveau, le Rear-gun est impératif et il est inutile de s'attarder pour éliminer de quelconques soldats ou canons car il ne faut en aucun cas perdre ce Rear gun. Effectivement la porte est indestructible avec une autre arme (sauf avec le fire gun mais c'est beaucoup plus long) car placée à un endroit particulièrement vicieux. Les deux niveaux suivants (11 : First Undermaze, 12 : Homicide Censor 3) sont à peu près semblables aux niveaux 5 et 6, en plus tordus. Le

niveau 13, la Magma Aera, ne devrait pas trop poser de problèmes si ce n'est un passage où il faut sauter un précipice et où il faut faire attention à ne pas tomber dans la lave (ni à se prendre des jets de lave). Re-belote pour les niveaux 14 et 15 (Second Undermaze et Homicide censor 4) en toujours plus difficiles que les précédents. Les niveaux 16 et 17 (Underground Fall et Magma Aera) rappellent les niveaux 4 et 13 et ne sont pas particulièrement difficiles. L'Underground Fortress par contre, étant l'avant-dernier tableau, est similaire au niveau 4 dans sa structure et ne devrait pas non plus poser de gros problèmes. Par contre, le dernier tableau, le Vicious Space, sur fond de décor à la Alien Zone (niveau 9), est le plus dur, les ennemis, si ils ne sont pas nombreux en variété, le sont en nombre. Effectivement, les principaux ennemis étant les têtes cracheuses d'Aliens, les spores cracheuses d'espèce de scorpions et c'est tout, mais ils sont placés à chaque tableau de façon à vous faire perdre de l'énergie si vous ne bougez pas sans arrêt car placés à des endroits stratégiques. Le monstre de la fin n'est autre que le grand Alien lui-même, qui fait penser à une sorte de pieuvre symétrique dont la tête se trouverait au centre.

C'est le tableau le plus dur de tout le jeu car tous les éléments de l'alien zone y sont présent en nombre dans un seul écran.

Ce jeu est incontestablement un must, au même titre que Vampire Killer, les musiques et les bruitages sont splendides (car générés par S.C.C), l'animation excellente et le graphisme splendide, les couleurs bien choisies, un pur produit Konami.

Toutefois, on regrettera deux choses, car, malgré la difficulté des derniers tableaux, le jeu s'avère en fin de compte simple et peu être terminé très rapidement. De plus, l'Alien de fin détruit, on aurait pu être en droit d'avoir une démo de fin correcte, à la manière de l'oiseau de feu, or, on retombe à l'époque de Vampire Killer, c'est à dire juste un texte défilant sur fond noir, accompagné par la musique du premier niveau. Toutefois, ces petits détails ne gâchent en rien l'ensemble, qui s'avère excellent et qui ne semble pas dépourvu de suite, Konami laissant planer le doute ("But are the Aliens completely destroyed ?") . . . A quand Metal Gear 3 ?

C.C

Mégarom S.C.C Konami pour MSX2.



Tout d'abord, le célèbre serveur MSX, SONYTEL, s'est amélioré et la version 1.47 permet d'installer un répondeur sur sa BAL. Un super serveur pour tous les MSX-fans et qui ne coûte que le prix d'une communication téléphonique normale (SONYTEL, 16 (1) 43 74 70 86).

Côté Freeware, Le MSX CLub 33 conçoit et distribue des Freeware sur MSX2 ou 1. Le journal du club relate les activités de ce dernier, inclus des infos, des tests et est imprimé sur imprimante Laser, la classe ! ! ! (MSX User Group 33, 62 rue Calixte Camel, 33110 Le Bouscat).

Toujours dans la distribution et la conception de Freeware, Sink System commercialise des démos, de 19 à 23 francs, tout compris. Sink System, Bar Ideal, 13420 GEMENOS.

Enfin, côté Shareware, Patrice Auffret développe sur MSX des softs pour Music Module dont SOUND CREATOR. SOUND CREATOR permet de créer des sons en agissant sur tous les paramètres du MSX-AUDIO, de les enregistrer et de les lire sur disquette, de les utiliser avec MUSIC CREATOR ainsi que de les jouer (au clavier, au clavier musical Philips, sur clavier MIDI). Ce logiciel marche sur MSX1 et 2 avec un minimum de 64 Ko de RAM et une unité de disquette et une souris sur MSX2. Ecrit en Basic et Assembleur, c'est un logiciel très, très performant, permettant de créer des meilleurs sons que sur Music Créator. SOUND CREATOR est proposé en shareware (software avec participation), coûte 150 Frs et est disponible chez : Patrice Auffret, 4 rue de la charbonnière 25400 AUDINCOURT. Il travaille actuellement sur un soft de synthèse vocale sur Music Module (SYNPAR) ainsi que sur un séquenceur 8 ou 16 pistes, toujours sur Music Module.

**SONYTEL, Le Serveur MSX,**  
c'est le seul serveur qui  
ne vous apporte pas de  
langouste quand vous avez  
commandé du homard . . .

SONYTEL, 16-1-43-74-70-86,  
monovoie, 24h/24h

#### PUB SERVICE

Pour passer de  
la publicité  
(uniquement),  
contactez-nous  
au 16 (1) 60-05-  
21-01, le samedi  
seulement de 13  
h à 20 h.

Disponible au Japon depuis un certain temps, le MSX2+ arrive seulement en France. Le MSX2+ a toujours un Z80 comme processeur et c'est là son seul défaut car le reste des composants le place au dessus des autres ordinateurs (8 et 16 bits confondus).

Tout d'abord le circuit sonore, un Yamaha YM 2413, est à technologie FM, similaire au Music Module, c'est à dire 8 voies polyphoniques stéréo sur 8 octaves, toutefois, le son dépasse de loin le Music Module et même les S.C.C.

Le graphisme, quand à lui, n'est pas aussi amélioré que ce que l'on a pu dire. Les 19268 couleurs ne sont que théoriques (on en annonçait bien 512 sur MSX2) et le plus vient du fait qu'au lieu d'être codée sur un bit (comme sur MSX2), la couleur est codée sur 3 bits, ce qui a pour effet d'affiner les dégradés. La haute résolution atteint 512\*424 en entrelacé (ce qui ne constitue pas une grande innovation, le MSX2 la fait en Screen7 interlacé) et le nombre de modes écran a été porté jusqu'à SCREEN12 (où, comme sur le MSX2, le nombre de couleur est le plus important et la définition moyenne).

Le MSX-BASIC v 3.00 inclue de nouvelles et puissantes instructions, un macro langage musical plus élaboré, des instructions de scrolling, . . .

Le modèle importé par MSX VIDEO CENTER est le F1-XDV de Sony (c'est le XDJ qui est en démonstration, la seule différence étant la sortie audio qui est en mono sur le XDJ) qui possède 64 Ko de RAM, 80 Ko de ROM, 2 ports cartouches, une unité de disk double face, une prise magnéto, une sortie audio stéréo, une touche pause, un accélérateur (le ren-sha-turbo), une sortie vidéo, une sortie NTSC, une sortie RGB, 3 logiciels, tout ça pour un prix de 4500 frs.

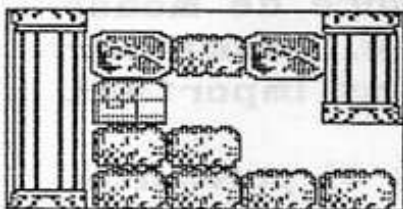
Dans le prochain numéro, vous aurez droit à un test plus approfondi du Sony F1-XDV.





Le dernier jeu de Falcom, **DRAGON SLAYER IV**, un petit chef d'oeuvre melant habilement arcade et aventure n'a pas sa place dans un banc d'essai classique car, loin d'être un simple épisode d'une série de n'importe quel Wonderboy ou Hydlide, chaque épisode est différent, et la saga des Dragon Slayer constitue un phénomène unique dans l'histoire des jeux MSX, au même titre que les NEMESIS de chez Konami. Il est alors bon de s'intéresser à leur évolution.

Tout d'abord, il semblerait que Dragon Slayer I n'ait jamais existé. Sauf si on considère les versions autre que MSX au Japon où la saga commence avec **XANADU** (Dragon Slayer II) et se poursuit avec **XANADU** scénario II (toujours Dragon Slayer II) : The Resurrection of Dragon, celui n'étant pas disponible sur MSX. A ce propos, il existe aussi une version de Dragon Slayer II (scénario I) pour MSX2 (vram 128 k) mais disponible uniquement au Japon. Ensuite, Falcom, sur sa lancée, sort un nouveau jeu, mais ici, point de Dragon Slayer III, la nouveauté s'intitulant **Romancia** (sous-titré Dragon Slayer Junior) disponible en Rom au Japon en version MSX ou MSX2. Dernier volet en date de la série,



**Dragon Slayer IV** est disponible au Japon fin 1987 et se vend comme des petits pains. Le prochain jeu de la saga, **Dragon Slayer V** (cette fois, pas de surprise) devrait s'intituler **SORCERIAN**, il n'est apparemment pas sorti au Japon, il



ne nous reste donc plus qu'à prendre notre mal en patience et plutôt que de ruminer, attardons nous sur les 3 premiers Dragon Slayer (à savoir le II, le Jr et le IV).

**Dragon Slayer II**, ou plutôt **XANADU** est (ou était, les importations arrivant au compte goutte ces temps-ci) disponible en France en version MSX1, ce qui n'est pas une tare en soi, toutefois, les possesseurs de MSX2 aurait certainement préféré avoir "leur" version. **XANADU** est une double Mégarom et une S-RAM et permet donc la sauvegarde des parties en mémoire (pratique). Le jeu commence alors que vous n'êtes encore qu'un pauvre hère malhabile qui semble perdu dans une ville pour le moins peuplée. Pourtant, vous disposez de points d'entraînement qui vous permettront, en vous rendant dans les boutiques adéquates, de gagner des points de force (STR), d'intelligence (INT), de dextérité (DEX), d'agilité (AGL), de charisme (CHR) et de magie (MGR). Une fois "construit", vous pourrez emmener votre









personnage pour explorer les souterrains de la ville. Si, dans un premier temps, vous trouvez que vous errez inutilement dans un labyrinthe très complexe, il est inutile de chercher à remonter car c'est en bas que se trouve la sortie. Il faut toujours descendre. Au bout d'un moment, le couloir aboutira sur une entrée qui semble se perdre dans des profondeurs obscures : c'est le passage qui mène au niveau 1, dont le plan est fourni dans la notice.

Dragon Slayer II n'est pas construit de façon classique. C'est un jeu d'aventure certes, mais ici, il n'y a que très peu de paramètres qui restent statiques, seul les objets importants qui sont à récolter dans les divers édifices ainsi que les bâtiments tels que FOOD, GUILDS, INN, HEALERS, TEMPLE, WEAPON, etc . . . ont une place bien précise,

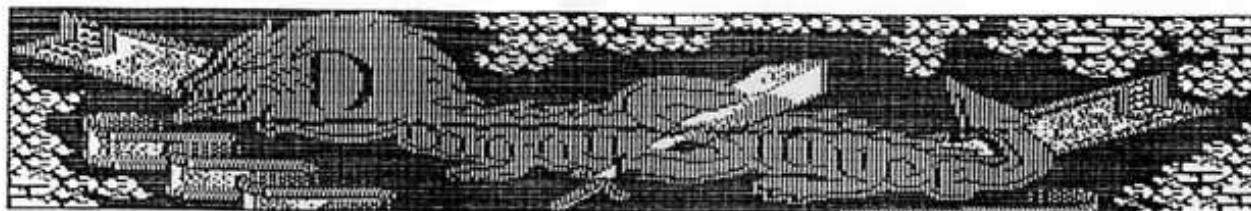
  tandis que les monstres rencontrés sont totalement aléatoires. Par exemple, dans certains jeux, on sait que l'on trouvera tel type de monstre à tel endroit, dans Dragon Slayer II, tout est possible. Effectivement, à partir du niveau 2, on peut avoir franchi une certaine zone et quand on revient sur ses pas, se trouver dans un endroit complètement inconnu, de même, les portes de sortie peuvent disparaître. Ceci est un des éléments qui font de Dragon Slayer II un jeu à part et pourtant, c'est un des moindres.

La jaquette nous averti : "A new type real-time role-playinggame". Ce n'est pas tant par le scénario, qui s'il n'en est pas moins correct, peut franchement faire sourire un joueur de rôle traditionnel (celui qui pratique depuis longtemps le jeu de rôle sur table et que les adaptations micro font rigoler), mais par la structure du jeu, d'un point de vue du mécanisme de gestion du personnage qui s'inspire largement du système du plus

      vieux (et du plus joué) des jeux de rôles : Donjons & Dragons, ce qui n'est pas un mal en soi, mais son système étant plutôt archaïque et lourd, c'était une gageure que d'en faire une adaptation correcte sur micro (ne serait-ce qu'uniquement le système, sans jeu, sans scénario) et c'est pourtant ce qu'a réussi Falcom.

Comme nous l'avons vu, le personnage est défini par plusieurs caractéristiques principales (STR, WIS, DEX, AGL, INT, CHR, MGR) qui ne peuvent être augmentées par entraînement uniquement (ou lorsque votre personnage augmente son niveau d'expérience) auxquelles s'ajoutent quelques autres caractéristiques : Hit Point (points de vie), F.Experience (expérience mentale ?), W.Experience (expérience des armes). Sont





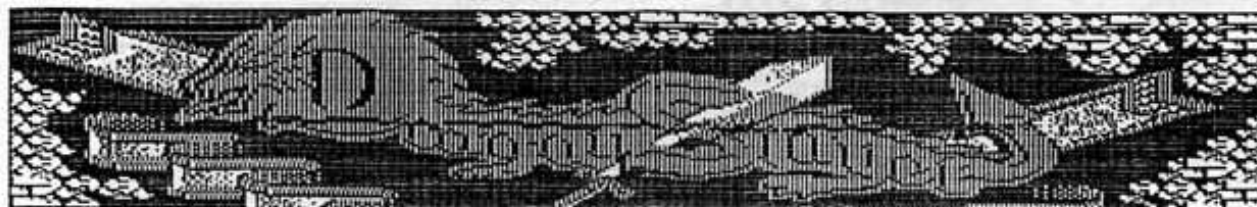
indiqués dans le même tableau : le nombre de pièces d'or (GOLD) et les rations de nourriture (FOOD) en votre possession. Sous ces paramètres est indiqué l'équipement "actif" (que vous tenez en main). En fait, Dragon Slayer II se joue à deux niveaux : en global, lorsque vous vous "promenez" dans les souterrains, et en "détaillé" lorsque vous rencontrez un monstre. Effectivement, l'écran global laisse place à un agrandissement de l'endroit et on s'aperçoit que le sprite du monstre est un groupe de monstre de même type. Les combats se règlent de façon traditionnelle (il suffit de tirer sur le monstre pour le tuer toutefois, et c'est là qu'intervient la structure "role-playing", chaque monstre est défini par ses points de vie, les dommages qu'il inflige (variables, de même que les vôtres) et l'expérience qu'il rapporte, ainsi que l'objet qu'il laisse une fois tué : du pur Donjons & Dragons !! Les combats (avec arme ou "au contact") rapportent de l'expérience (suivant la technique de combat) et permettent de progresser, votre personnage n'étant, au départ, que "Novice Fighter" (ou "Novice Wizard"), les différents niveaux étant :

- Novice Fighter, Aspirant, Battler, Fighter, Adept . . .
- Novice Wizard, Initiate, Trickster, Prestidigitator, Evoker . . .

Autre élément typique de D&D (Donjons & Dragons pour les intimes) : la profusion des objets de toute sorte, que ce soit armes, objets magiques ou objets usuels. On dénombre en dix-sept pour chaque groupe (armes, sortilèges, armure, bouclier et objets) les plus remarquables étant : le "Dragon Slayer", l'épée vorpale (archi-connue des joueurs de D&D), les sorts boule de feu, tonnerre et mort, les objets potion rouge, anneau du démon, miroir et manteau (qui permet de passer à travers les murs pendant un temps limité), sans compter les objets que l'on ne peut que découvrir (gants magiques, bâton, rubis, . . .).

Bien évidemment, vous n'êtes pas seul sous terre et Falcom a jugé bon de créer environ quatre-vingt sortes de monstre pour vous tenir compagnie, dont, pour les habitués de D&D, le Wyvern, la sylve, le spectator, le squelette, le salamandre, le scorpion géant, la méduse, l'homme-lézard, le kraken, le goblin, la cokatrice, le beholder, le berseker, et j'en passe . . . En conclusion, si il est un soft qui se veut la plus fidèle adaptation de Donjons & Dragons sur MSX, c'est bien Dragon Slayer II, car tous les paramètres interagissent et la progression demande du temps, beaucoup





de combats et ceux-ci sont d'ailleurs gérés par un système similaire à D&D : prise en compte des protections, dommages infligés variables selon l'arme et la force, expérience acquise, objets trouvés, points de vie variables pour certains monstres (comme dans D&D). Le possesseur de MSX2 regrettera toutefois le graphisme MSX1, mais le possesseur de MSX1 devrait y trouver son compte. La musique, quand à elle, est prise en charge par le PSG, mais est passable.

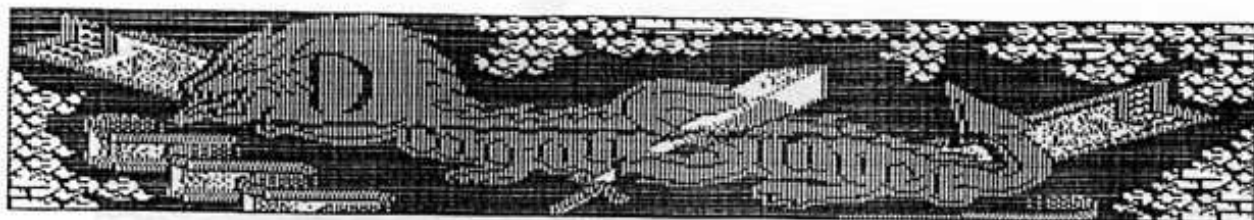


Le deuxième volet de la série, et, peut-être, le moins réussi, en tout cas le moins entraînant s'intitule ROMANCIA : Dragon Slayer Jr. Vous

voici, dans cet épisode dans la peau d'un tout jeune chevalier. Votre but est de ramener la princesse, qui a été capturée (on s'en doute) par un dragon. L'écran est organisé à la manière de l'épisode précédent : l'action se passe sur une portion de l'écran, les indicateurs sont situés sur le côté, et les objets dans le bas droit de l'écran. La différence est que ces indicateurs (vie, nombre d'armes, pièces d'or, points de magie, etc . . .) ne sont pas chiffrés clairement mais par sprites, un sprite représentant un point. de plus, en bas de l'écran, une vue en coupe de la ville est dessiné afin de se repérer, et, pour finir, on dispose d'un temps limité. Ici, point de souterrain compliqués, la majeure partie de l'action se situe à la surface, ou plutôt dans les édifices (hospices, maisons, églises, ruines . . .). On peut interroger des personnages, qui vous répondront en Japonais (peu pratique), et vous donneront, parfois, des objets (comme l'espèce de sorcière dans une batisse qui vous donnera une potion). Le jeu est basé sur l'exploration des bâtiments et la collecte d'objets pour pouvoir accéder au niveau suivant avec que le temps limite ne soit dépassé. Les graphismes,



sans être d'un niveau élevé sont néanmoins détaillés et généralement fins et petits, notamment les personnages, les couleurs sont bien choisis, et l'ensemble donne un ton plutôt "dessin animé" à l'ensemble. Pourtant, cet épisode est moins passionnant et moins compréhensible (messages japonais obligeant) que le précédent et c'est dommage car le schéma de l'aventure semble plus complexe que XANADU. La musique d'accompagnement, se révèle mieux réalisée et plus dans le ton du jeu, cette fois, mais sans réhausser l'intérêt. En conclusion, Dragon Slayer Junior est l'épisode le moins accrocheur de la série mais bénéficie tout de même d'une bonne réalisation.



Sans transition, le dernier volet sorti, DragonSlayer IV The Drasle Family, est sans conteste le plus réussi, le plus prenant et le plus beau des trois. Comme toujours, le but est de tuer le Dragon, mais cette fois la technique est réduite au strict minimum : un indicateur de vie, un indicateur de magie, un indicateur d'argent, les trois objets que l'on peut utiliser, tout ça dans une mince bande en haut de l'écran, et c'est tout (du moins lors de l'action), le reste constituant l'écran d'action. Et cette fois, pas question de chiffres ou d'expérience, il suffit de tirer un nombre de coups donnés pour éliminer l'adversaire, comme dans vampire killer. Les monstres sont innombrables et très diversifiés. Lorsqu'ils sont éliminés, ils laissent apparaître un objet : clé, sac d'or, point de magie, point de vie, parchemin pour aller plus vite. Le terrain est immense et les décors sont tous différents, on peut passer d'un couloir humide à une ville enneigée ou alors des châteaux moyen-âgeux, pourtant, de même que dans Dragon Slayer II, tout ce passe sous terre. Au départ, on choisit son personnage parmi une famille de 7 personnes dont un chat qui, une fois sélectionné, se transforme en petit dinosaure façon Bubble Bobble. Les deux plus vieux personnages ne sont disponibles que grâce à un mot de passe. Le reste de la famille est constitué d'un chevalier en armure, d'une magicienne, d'un ranger et d'une indienne. Chaque membre a ses caractéristiques propres (hauteur de saut, longueur de tir et force). Au fur et à mesure du jeu, on est amené à entrer dans des magasins pour acheter des objets (ceux qui illustrent l'article) ou dans des auberges pour se reposer, ce qui remet les points de vie et de magie à leur niveau de départ et permet de sélectionner les objets en sa possession pour choisir ceux que l'on tient en main ou que l'on porte, bref ceux que l'on utilise (trois à la fois maximum). Tout le jeu est basé sur la récolte de ces objets au nombre relativement restreint (dix-sept) et à l'importance inégale (seuls sont très importants l'armure, le bouclier et l'épée pour combattre le Dragon mais le jeu nécessite la quête de la totalité d'entre eux). Les graphismes sont très réussis, la musique très bonne, l'animation excellente et l'intérêt élevé, toutefois la difficulté est moindre que les épisodes précédents mais l'ère de jeu plus grande et plus diversifiée : le meilleur jeu de la série à cette heure.



II  
III  
IV





MSX2+  
The Boss

# PETITES ANNONCES

MSX2+  
The Boss

CHERCHE CONTACTS MSX POUR  
ECHANGES, VENTES... STEPHANE  
JOLY. TEL : 35-39-95-69

CHERCHE CONTACTS POUR  
ECHANGE DE TRUCS, ASTUCES ET  
SOFTS. PUTZO ROBERT, VILLA  
TOMATIS, VALLON ROMAN, 13120  
GARDANNE.

CHERCHE CORRESPONDANTS MSX1  
ET MSX2 POUR ECHANGE DE JEUX  
SUR DISK... POSSEDE DE  
NOMBREUX MEGAROMS, DEMOS,  
IMAGES DIGITALISEES,  
UTILITAIRES, LISTINGS, ETC.

MOLINIER JULIEN, 14 AVENUE DU  
TENNIS, 34200 SETE, TEL : 67-  
53-19-31

RECHERCHE ECHANGES MSX2  
PHILIPS 8280, JOINDRE LISTE  
VAN CASTEREN ROGER, 36,  
AVENUE NUMA ENSCH TESCH,  
6700 ARLON, BELGIQUE. TEL :  
(063) 21.61.62 APRES 17H30

CLUB MSX DE PARON CHERCHE  
DES MUSIQUES ET DES SONS  
POUR YAMAHA, MUSIC CREATOR,  
MUSIC MODULE, DES  
DIGITALISATIONS SONORES, DES  
MUSIQUES POUR FM-PACK. VENDS  
DM51 (SEQUENCEUR 16 PISTES)  
POUR YAMAHA : 250 FR\$; VENDS  
DX7 VOICING PROGRAM (YRM103)  
: 250 FR\$; JOYSTICK QUICKJOY  
5 SUPERBOARD : 120 FR\$. TEL :  
06-65-05-90, DEMANDER  
PHILIPPE NEVES.

CHERCHE CORRESPONDANTS MSX.  
ALAIN CHERU, 2 RUE DES ATONCS  
D'OR, 56530 QUEVEN.

LE CLUB MSX DE VIZILLE  
SIGNALE QU'IL A CESSÉ TOUTE  
ACTIVITÉ ET QU'IL N'EXISTE  
PLUS

BOHNE ANNEE ET MEILLEURS  
VOEUX POUR 1990 A VOUS TOUS,  
MSXIENS FOUS. LONGUE VIE AU

STANDARD MSX. AMITIÉS...  
OLIVIER

ECHANGES NOTICES DE JEUX.  
POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS :  
TEL : 16-1-43-38-50-89, POSTE  
534, DEMANDER MR THOMAS.

CHERCHE CLAVIER MUSICAL  
PHILIPS POUR MUSIC MODULE.  
TEL : 60-60-39-23 APRES 17H

SI VOUS VOULEZ FAIRE  
PASSER UNE ANNONCE  
(PAS PLUS LONGUE  
QU'UNE "IMPRIMANTE"),  
ENVOYEZ-LA  
ACCOMPAGNÉE D'UN  
CHEQUE DE 10 FR\$ (5  
FR\$ POUR LES ABONNÉS)  
LIBELLE A L'ORDRE DE :  
S.A.R.L. OVERDRIVE  
PUBLICATIONS

A L'ADRESSE SUIVANTE  
: FANATIK MSX, 49,  
AVENUE DU GENERAL DE  
GAULLE, 77420 CHAMPS  
SUR MARNE.  
LE TEXTE DE VOTRE  
ANNONCE NE DEVRA PAS  
DEPASSER 200  
CARACTERES.