

POWER MSX # 16/17



Janvier / février / Mars / Avril 1997

Sommaire & Editorial

Editorial	02
MSX & Multimédia	03
La boutique	04 à 05
<i>Moonsound, GFX 9000, IDE, SCSI, les softs...</i>	
Cartagena 1996	06
<i>1 page de photos d'une rencontre MSX Espagnole !</i>	
Les magazines MSX	07 à 09
<i>MSX-ICM, MSX Fun Club, SD-Mexes, MSX-Spirit, Freesoft Magazine...</i>	
Solution de GARYU O KING	10 à 15
<i>La solution intégrale réalisée par FRED.</i>	
Daziboa	16 à 18
<i>Nexus en folie...</i>	
Solution de Nightmare	19 à 22
<i>La solution intégrale réalisée par FRED.</i>	
Annonces	23
<i>Power MSX recherche un graphiste, un musicien et des rédacteurs pour Power MSX !?!</i>	
Les tests de softs	24 à 27
<i>4 pages de tests ou Nexus porte au diable ou un paradis les jeux et démos.</i>	
Trucs et astuces	28
Notice de Multi-mente	29 à 44
<i>Une superbe traduction d'Hervé Gérardin, notre correspondant permanent au JAPON !</i>	
Les disquettes + docs	45 à 46
<i>MM 2.07, HDD Emu, MB 1.4 pour HD...</i>	
Les News	47 à 50
<i>MCCM, le plus grand magazine MSX arrête...</i>	

Salut à tous !

C'a y est, nous avons rattrapé le retard que nous avions pris pendant ce passage à vide ou nous nous demandions si nous allions continuer Power MSX...

En ce moment, tout va pour le mieux, le nombre d'abonnement est en légère hausse et surtout... Tilburg s'est dans quelques jours. Pour Power MSX, cela va être un grand moment car nous avons à nouveau réservé un stand pour montrer qu'en France, le MSX n'est pas mort...

Dernièrement, je lisais une revue informatique pour PC et j'ai vu avec grand bonheur que le MSX avait été cité plusieurs fois dans un dossier sur les ordinateurs familiaux. Je cite : « Le MSX n'avait rien à envier aux autres machines de l'époque ! » Comme quoi...

RDV à Tilburg pour ceux qui ont la chance d'y aller et à Courcelles sur Nied dès que l'on aura fixé la date de la prochaine rencontre.

SNATCHER

POWER MSX # 16 - 17

Janvier-Février-Mars-Avril 1997

Prix de vente : 50 FF

Collaboration : SD-Mexes, Club Hnostar, Fred, MSX-Spirit, Abyss, Msx Fun Club, Hervé Gérardin, Freesoft, Msx ICM, MSX Dtc, MSX RCM Brésil

Rédacteur en chef : Snatcher

Rédaction : Noldas, Nexus, Sink System, Pacha

Maquette : Snatcher

Images : Snatcher

Impression : Snatcher & Pacha

Direction, administration et publication :

POWER MSX

c/o SCHLOUPT christophe

8, rue des Capucines

57530 Courcelles sur Nied - France

03 - 87 - 64 - 52 - 60 le Week-end

06 - 06 - 44 - 32 - 91 24h sur 24 (KOBBOY)

MSX & Multimédia

Quel matériel choisir ???

Interface IDE ou SCSI ?

Slot Expander X4 ou X8 ?

Un disque dur ou un lecteur amovible ?

Un CD-rom sur MSX... Quelle vitesse choisir ?

Graphic 9000, MoonSound, Fm Pac, SCC, Music Module...

Monter une tour de type PC ou prendre des éléments avec alimentation incorporée ?

Quel est le bon choix ?

Vous êtes de plus en plus nombreux à vous équiper des derniers périphériques sortis sur MSX. A la suite de ce petit article, j'espère que vous arriverez à faire un choix judicieux.

Ce qu'il faut savoir dans un premier temps, c'est qu'il faut absolument une machine équipée d'un DOS 2 pour gérer un disque dur. Soit vous possédez un turbo R ou là il est incorporé ou soit vous achetez une cartouche qui vous coûtera la somme de 200 FF environ. Vient ensuite l'interface. 2 choix nous sont proposés.. L'IDE et la SCSI. La première, moins chère que la seconde me paraît un bon choix vu le prix des disques-durs et CD-Roms.

Cette interface est la plus employée dans le monde PC ! Par contre si vous disposez d'un peu plus d'argent, n'hésitez pas à vous rabattre sur le SCSI ou là, vous aurez une qualité accrue du système. (Le système SCSI sur PC, sert à gérer de gros système tel que serveur, station haut de gamme...)

Pour le CD-ROM, un 2X ou 4X fera très bien l'affaire...

Passons maintenant à l'alimentation de votre CD-ROM ou disque-dur. La solution la plus simple consiste à prendre du matériel dit «externe» qui possède sa propre alimentation mais là, vous allez raquer un max ! Le plus simple est de choisir un boîtier de type PC et d'y mettre CD-Rom, Disque-dur

et autres... Je conseille tout de même pour cela d'acquérir en même temps, un slot expander que l'on placera dans le boîtier pour éviter d'avoir des câbles trop courts pour brancher l'interface avec ces composants ! Le X4 ou X8 sont tout deux de bons choix... La seule différence se trouve au niveau de l'alimentation ou le X8 est alimenté par le boîtier de type PC et le X4 par le MSX qui des fois a du mal à supporter un tas de cartouches...

Pour les disques-durs, achetez plutôt des lecteurs amovibles (SYQUEST, NOMAI, ZIP) de petites capacités ou vous pourrez changer rapidement de cartouches pour avoir de nouveau de la place !

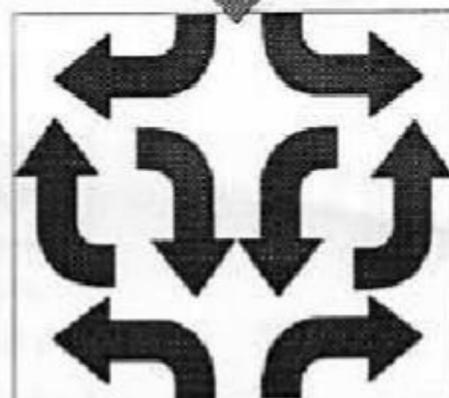
Pour finir deux bombes technologiques sont maintenant disponibles. Il s'agit du graphic 9000 et de la MoonSound dont je vous conseille l'achat car une fois que l'on y a goûté, on ne peut plus

s'en passer...

Par contre, ne vendez pas votre SCC qui vous servira toujours à jouer aux bons vieux hits Konami ainsi que votre FM-Pac qui marche avec la plupart des bons jeux.

Pour ce qui du Music-Module, si vous achetez la MoonSound, celle-ci l'émule à merveille !

Je reste à votre disposition pour tous conseils et informations supplémentaires.



Beaucoup de choix possible selon son budget !

Un disque dur, un achat à faire en priorité si vous en avez marre des longs chargements sur disquette...

La boutique MSX

POWER MSX # 16/17 - Jan. / fév. / mars / avril 1997

MATERIEL MSX

CABLE IMPRIMANTE MSX 1 METRE	80 F
CABLE IMPRIMANTE MSX 2 METRES	95 F
CABLE IMPRIMANTE MSX 3 METRES	110 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
KIT TRANSFORMATION MSX2 en 2+	470 F
DOS 2.20	200 F
DOS 2.20 INTERNE	170 F
GRAPHIC 9000 (Réservation de 150 F à la commande)	1450F
MOONSOUND (Réservation de 150 F à la commande)	1250 F
DISQUETTES DD VERBATIM X10	40 F
INTERFACE SCSI	400 F
INTERFACE IDE	300 F
LECTEUR INTERNE 720 Ko	250 F
FM-PAK COREENNE	300 F
FM-PAK STEREO	350 F
MAPPER 1 Mo	500 F
MAPPER 2 Mo	700 F
MAPPER 4 Mo	900 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	800 F
SLOT EXPANDER COREEN X2	350 F
COPIEUR D'EPROMS	680 F
SOURIS PHILIPS	150 F
VDP 9958	320 F
KIT 256 Ko POUR MUSIC-MODULE	250 F
PHILIPS 8245	450 F

LOGICIELS MSX

AKIN
PUMPKIN ADVENTURE 2
PUMPKIN ADVENTURE 3
ZONE TERRA
SHRINES OF ENIGMA
BLADE LORDS
MATCH MANIAC
TETRIS 2
EGGBERT
LOGI-BALL
3 SQUARE
ARMA MORTEL
BET YOUR LIFE
BLACK CYCLON
CONSTRUCTION CRAZE
CYTRON
DASS
DIX
DUCKTALES
FRANTIC
NOSH
I LOVE YOU
GREAT GIANA SISTER
METAL LIMIT
MEGADOOM
PIXESS...

Téléphoner pour les tarifs !

POWER MSX MAGAZINE

Tous les numéros sont encore disponibles.

1 numéro	25 F (1) / 35 F (2)
2 numéros	40 F (1) / 60 F (2)
3 numéros	60 F (1) / 80 F (2)
+ de 3 numéros, nous appeller !	

(1) Pour la france.

(2) Pour les autres pays.

POWER MSX PRODUCTIONS

MIF	79 F
THE NEW SCREEN DEMO	30 F
JAPAN MSX COLLECTION # 1 (CD - PC & MSX)	250 F
EUROPE MSX COLLECTION # 1 (CD - PC & MSX)	250 F
THE ULTIMATE PINK SOX HARD SHOW	20 F
THE NEW TERMINATOR DEMO	30 F
LUXURE	25 F
PINK SOX HARD SHOW # 1	20 F
IFF ON MIF	20 F
MSX COLLECTION # 1 (CD = 4000 disquettes MSX)	800 F

Power MSX distributeur MSX & PC

Configuration comprenant :

- Carte mère PENTIUM VX PCI 256 Ko cache
- 16 Mo de Ram EDO 60ns extensible à 128 Mo
- lecteur 3 1/2 1.44 Mo
- disque dur 1.6 Go 6ms 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 14 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 8X GOLDSTAR
- Compatible Sound Blaster
- Hp 80 Watts

- MATERIEL PC POUR MSX -

- MINI - TOUR : 300 F
- CD-ROM IDE 4X : 300 F
- CD-ROM IDE 8X : 600 F
- CD-ROM IDE 16 X : 900 F
- CD-ROM SCSI 4X : 600 F
- CD-ROM SCSI 10X : 1250 F
- DISQUE DUR IDE 1.6 Go : 1280 F
- DISQUE DUR SCSI 1.1 Go : 1500 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 : 135 F
- CARTOUCHE SYQUEST 270 Mb : 300 F
- CARTOUCHE 105 Mo pour ZIP : 120 F

- Configuration MSX -

1/ IDE :

- Mini tour + Syquest 135 Mb + Cd-rom 4X : 1500 F
- Mini tour + HD 1.6 Go + Cd-rom 4X : 1850 F
- Mini tour + Cd-rom 4X : 600 F
- Mini tour + Syquest 135 Mb : 1200 F
- Mini tour + HD 1.6 Go : 1550 F

2/ SCSI :

- Mini tour + Cd-rom 10X : 1550 F
- Mini tour + HD 1.1 Go + Cd-rom 10X : 3000 F
- Mini tour + HD 1.1 Go : 1800 F

- PRIX -

- CYRIX 150 + : 6290 F
- CYRIX 166 + : 6590 F
- PENTIUM 166 MMX : 7890 F
- PENTIUM 200 MMX : 9590 F

- OPTIONS -

- Moniteur Goldstar 15 : + 700 F
- Moniteur Goldstar 17 : + 1800 F
- Moniteur Goldstar 20 : + 5500 F
- 16 Mo EDO : + 420 F
- Cd-Rom 16X : + 300 F
- Sound Blaster 16 PnP : + 300 F
- Sound Blaster AWE 32 PnP : + 500 F
- Sound Blaster AWE 64 PnP : + 900 F
- Modem 56600 externe PnP : + 1095 F
- Diamond 3D 3000 2 Mo : + 1300 F

- MATERIEL PC -

- CD-ROM IDE 8X : 600 F
- CD-ROM IDE 16X : 900 F
- CD-ROM SCSI 10X : 1250 F
- DISQUE DUR IDE 1.6 Go : 1250 F
- DISQUE DUR SCSI 1.1 Go : 1500 F
- SIMM 4 Mo 32 Bits : 140 F
- SIMM 8 Mo 32 Bits : 210 F
- SIMM 16 Mo 32 Bits : 490 F
- SIMM 4 Mo EDO 32 Bits : 140 F
- SIMM 8 Mo EDO 32 Bits : 210 F
- SIMM 16 Mo EDO 32 Bits : 490 F
- Sound Blaster 16 PnP : 450 F
- Sound Blaster AWE 32 PnP : 650 F
- Sound Blaster AWE 64 PnP : 989 F
- Diamond 3D 3000 2 Mo : 1450 F
- Moniteur 14p Goldstar : 1531 F
- Moniteur 15p Goldstar : 2039 F
- Moniteur 17p Goldstar : 3909 F
- Moniteur 20p Goldstar : 7881 F

PRIX TTC, sans 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 avoir les derniers tarifs !

SNATCHER

CARTAGENA 96



Photo # 1



Photo # 2



Photo #3



Photo # 5



Photo # 4

Photo # 6



Photo # 7



Photo # 8

Les magazines

SNATCHER

PHOTOS : SNATCHER



HNOSTAR # 38 Janvier 1997

On attaque très fort cette rubrique avec l'un des plus beaux fanzine MSX qui nous vient tout droit d'Espagne.

Hnostar paraît 4 fois par an, le numéro revient à 40 FF plus les frais de ports. Le magazine comporte 50 pages au format A4 avec une présentation en couleur. Le magazine est imprimé sur papier glacé de façon professionnelle ce qui explique la qualité des images et du texte !

Pour ce qui est du contenu, Hnostar met le paquet à chaque numéro... Toutes les news sont testées, de nombreux dossiers y sont présentés. Un travail vraiment superbe !

Contenu du numéro # 38

5 pages de nouveautés ou on y trouve divers articles tel que les fanzines, Tilburg 97, Takeru...

1 page sur la Megaram Brésilienne.

Un superbe article de 8 pages sur le MSX au Brésil accompagné de somptueuses photos.

4 pages sur l'expo de Barcelona 96 et 2 pages sur l'expo de Madrid.

Un test complet de l'interface IDE.

Un dossier de 4 pages sur les softs MSX en Espagne.

Le MSX au Yemen.

9 pages de test de softs pour la plupart made in Japan dont 4 logiciels pour MSX turbo R dont nous ignorions l'existence sont passés au crible.

...

Si vous désirez souscrire à un autre magazine MSX, je vous conseille sans hésiter Hnostar. La revue est encore mieux réalisée que MCCM, et souvent, elle comporte beaucoup plus de news...

Sumario



4 Noticias



10 Noticias 96



18 Noticias 97

22 Noticias 98

24 Noticias 99

26 Software español

30 El MSX en Yemen

36 Noticias

1 Admisión	
Nombre	
Apellido	
Dirección	
Código Postal	
Ciudad	
País	
Teléfono	
Fax	
E-mail	
Comentarios	

CLUB HNOSTAR

Apartado de Correos 168
15700 Santiago de Compostela
ESPAGNE

Tél / fax : (981) 80 72 93

Internet : hnostar@ctv.es

<http://www.ctv.es/USERS/hnostar>

MSX FUN JOURNAL # 09/1996

Petit magazine Suisse édité par Marcel Trütsch de Sunrise Swiss. Il se présente au format A2 et comporte 8 pages en noir et blanc. On y trouve quelques photos de Zandvoort et divers articles. Msx Fun Club est le dernier magazine édité en Suisse, nous lui souhaitons une bonne continuation.



MSX ICM # 23 Novembre-décembre 1996

Revue bi-mensuelle Italienne, elle se présente au format A2, elle comporte 30 pages dont 4 en couleurs. Elle est également accompagnée d'une disquette. L'abonnement revient à 40.000 liras pour 1 an soit environ 150 FF.

Contenu de la revue :

5 pages sur Zandvoort dont 3 de photos. La qualité des photos est tout à fait correct. Bravo !

Un superbe article sur MIF de 4 pages réalisé par Bruno Querzoli. « Bravo Bruno pour cette article, il est vraiment très bien fait... Power MSX se joint à moi pour te remercier ! »

Les tests de Tetris 2 et Match Maniac occupe 5 pages. Toutes les photos de Tetris 2 sont en couleurs ce qui fait pas mal du tout !

Des infos sur la page WEB de Parallax

La solution complète de XAK avec les plans réalisés sur MSX !

...

Contenu de la disquette :

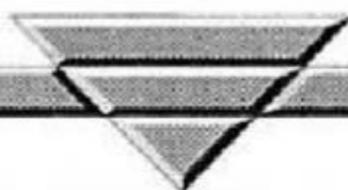
Mondo MSX # 4 qui présente les différentes productions Italiennes, les différents clubs, les sites Internet... Assez sympa !

Bravo pour ce fanzine, il est bien réalisé, l'impression et la présentation sont assez sympas...



MSX ICM
Marco Casali
Via Alghero 15
20128 Milano
ITALIE
tél : 02-2570321

E-mail : mcasali@free.sofit.it



FKD-FAN # 12 Novembre 1996

Nous avons l'honneur de vous présenter une nouvelle revue Espagnole que nous avons reçue en retour d'un numéro de Power MSX envoyé

La revue se présente au format A4, elle est entièrement en noir et blanc et comporte 60 pages. Le prix est de 40 FF environ. Aucun abonnement y est proposé, ni même une date de parution du prochain magazine. Je pense qu'ils sortent un numéro dès que le contenu est suffisant ou lors d'une grande exposition MSX comme Tilburg !

La présentation est correcte, de nombreuses images illustrent les jeux et dossier réalisé. Du bon boulot ! Dommage tout de même que les images soient si foncées.

Contenu du magazine :

Tests des logiciels Akin, Jesus, Dragon City X, Lilo, la conquista de la fama, Dragon Quest II sur environ 12 pages.

4 pages sur la 8ème et 9ème rencontre à Barnacity !

Un énorme article sur Tilburg de 8 pages malheureusement dépourvu de photos. Quel dommage....

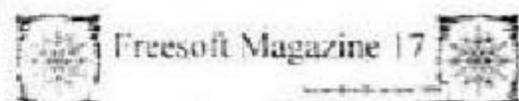
Le V9958 est expliqué en long, en large sur 3pages.

Le magazine est très sympa mais manque cruellement d'infos sur les nouveautés. C'est bien dommage car cela aurait nettement amélioré le mag !



FKD-Headquarters
Calle-Calders, 3, 2º
08003 Barcelona
ESPAGNE

Tél : (93) 319 89 16



Freesoft Magazine # 17

Novembre-Décembre 1996

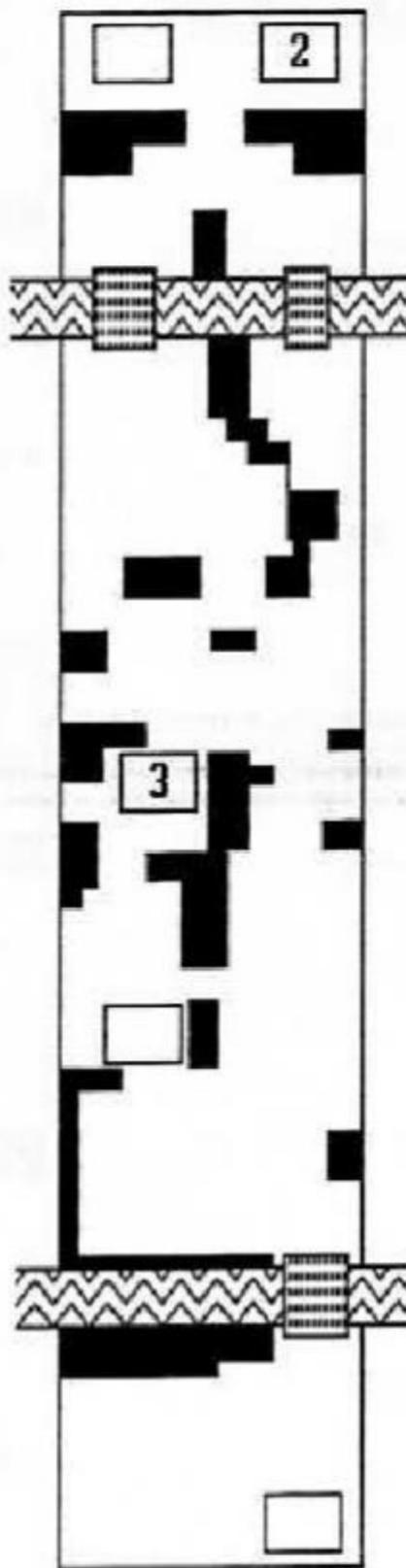
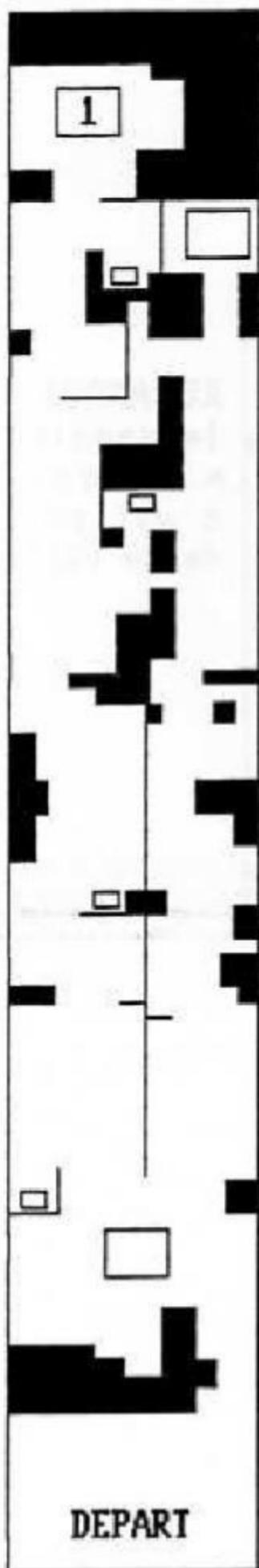
Notre ami Fausto, continue à publier son bulletin de liaison qui à défaut d'être très épais, comporte souvent de bonnes infos !

Dans ce numéro, on y trouve : 3 pages 1/2 sur Power MSX, un test de l'interface IDE, la traduction sur le Jupiter parût dans notre magazine, une liste de jeux et matériel à prix réduits... De plus il est fourni avec une disquette de démo !

Bonne continuation pour ton mag et salutations de toute l'équipe !

GARYU-0

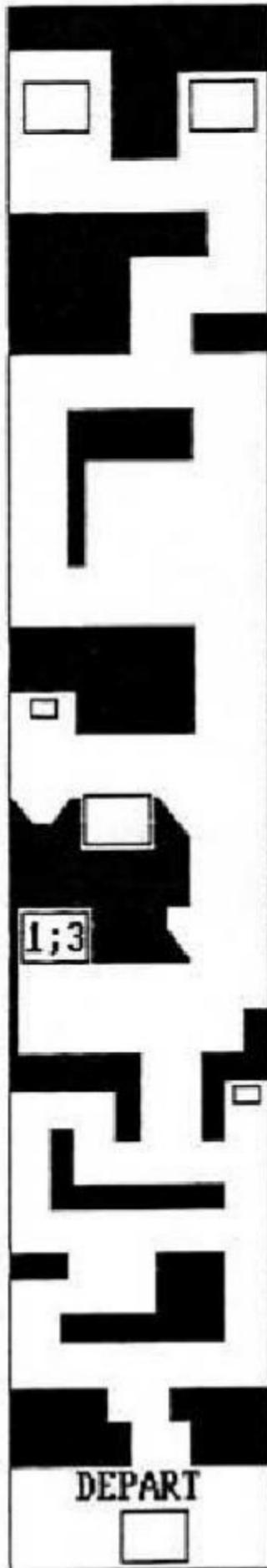
LEVEL 2 : LE DESERT



FR  ED

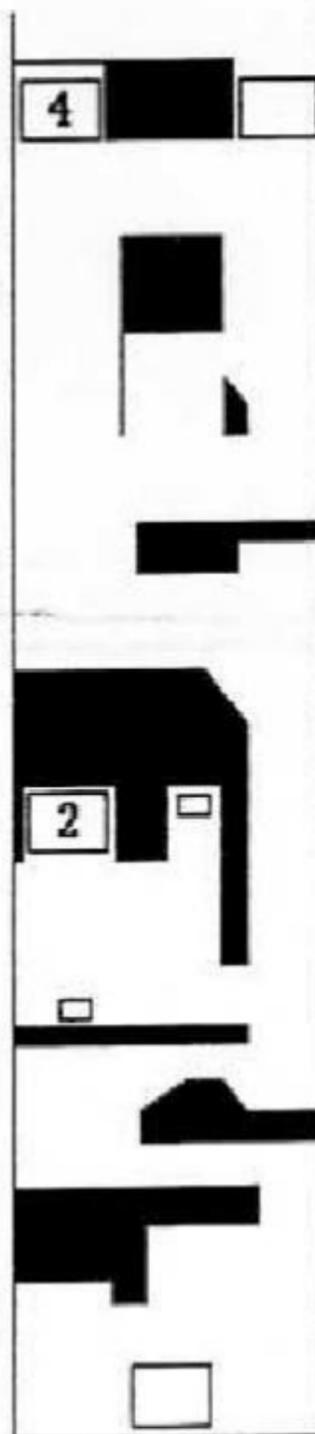
GARYU-O

LEVEL 3 : LE CENTRE DE LA TERRE ET LE POLE NORD



LE CENTRE DE LA TERRE

ATTENTION : des boules de feu sortent des cratères.

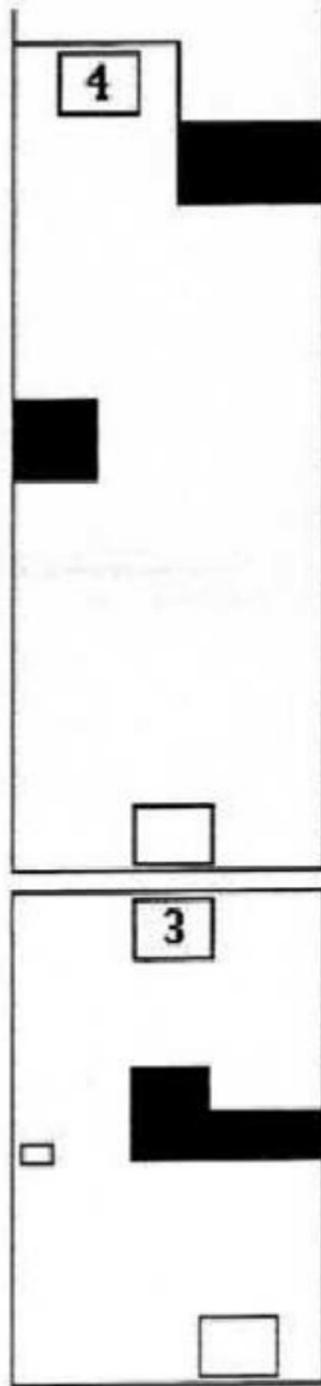
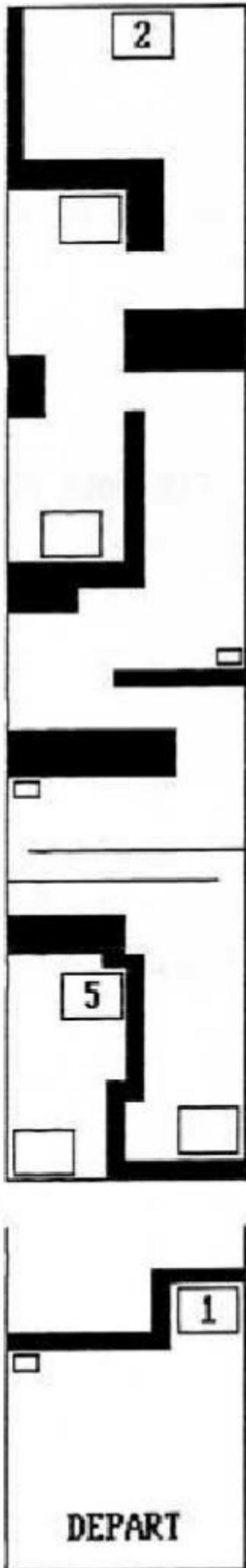


LE POLE NORD



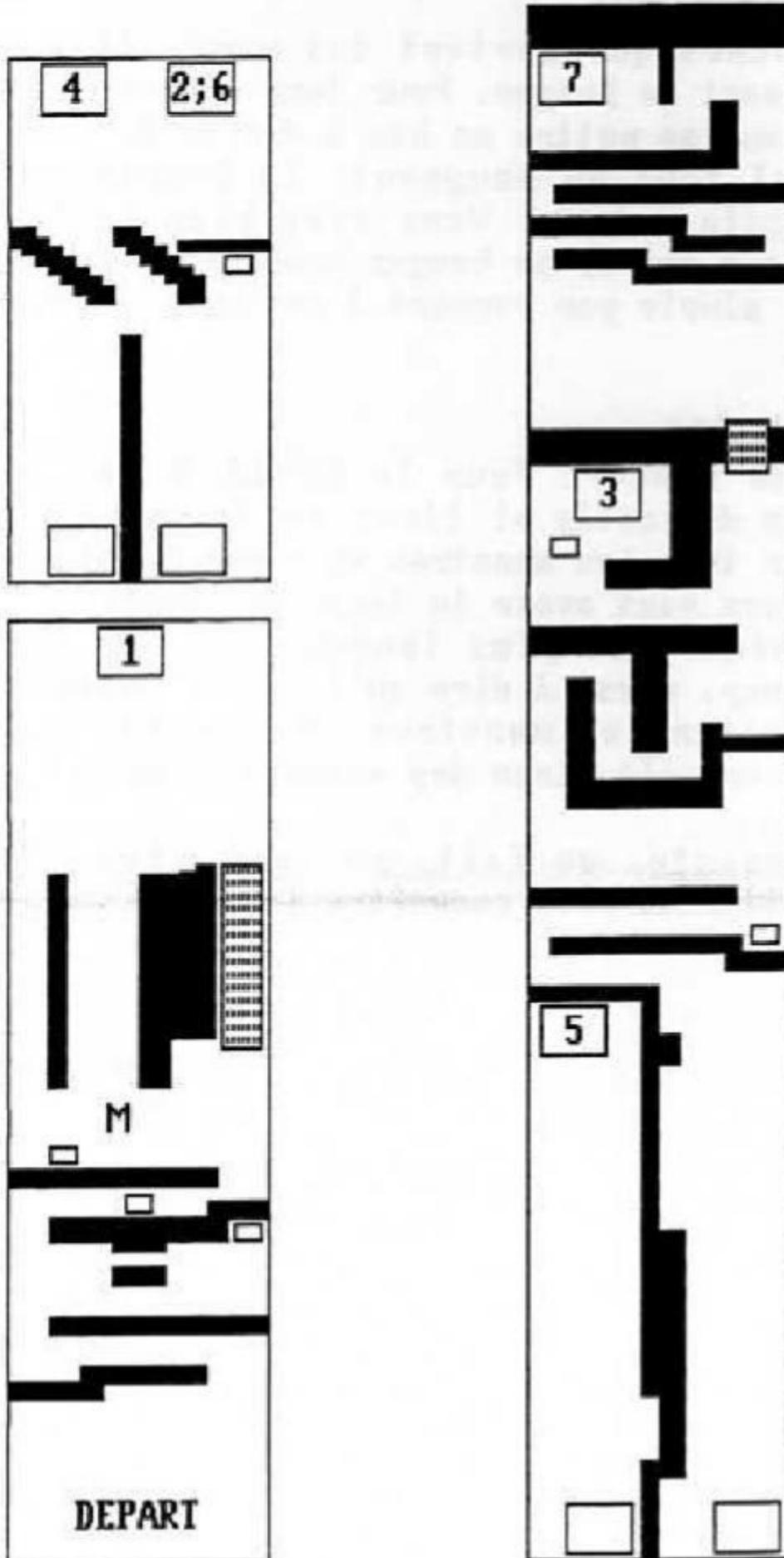
GARYU-0

LEVEL 4 : LES MENHIRS



GARYU-0

LEVEL 5 : LE CIMETIERE



GARYU-O

En ce qui concerne les **LEVELS 6** et **7**, il n'y a pas de maisons à traverser, il n'y a plus de mur, mais les monstres sont de plus en plus nombreux et les pièges de plus en plus vicieux.

LEVEL 6 : LA FORET

ATTENTION aux monstres sous-marins, ils vous causent de nombreux dommages. Pour le monstre de fin de parcours, il faut se mettre à gauche en bas et tirer en diagonal !

LEVEL 7 : LE CHATEAU FORT

ATTENTION aux flèches qui sortent des murs. Il y a trois grands monstres avant le Dragon. Pour tuer ceux-ci sans être trop touché, il faut se mettre en bas à droite de la porte et tirer en diagonal tout en bougeant. Le Dragon est votre ennemi le plus facile à tuer. Vous avez bien lu !!! Quand vous entrez dans son antre, ne bougez sous aucun prétexte et tirez. C'est trop simple par rapport à certains endroits de ce jeu.

TECHNIQUES DE COMBAT :

La première est de foncer. Pour le **LEVEL 6** par exemple, mettez-vous sur un des côtés et tirez en diagonal. Vous ne pourrez pas éviter tous les monstres mais une majeure partie passera près de vous sans avoir le temps de réagir.

La seconde technique est plus longue, je vous conseille d'avancer par à coup, c'est à dire qu'il faut avancer après avoir tuer ou éviter les monstres. Ne restez pas trop longtemps au même endroit sinon des ennemis viennent à votre rencontre.

La troisième consiste, en fait, en la fusion des deux précédentes mais il faut bien connaître le jeu !





D a z i b o a

Bonjour à tous !

C'est avec beaucoup de plaisir que je vous retrouve ce mois-ci ! Dans quelques semaines, c'est Tilburg alors n'oubliez pas cette date: c'est le 12 avril 1997 et j'espère vous y voir en masse !

De plus, pas mal de news sont prévues (une promo d' X-tasy, Sonye et peut être Wios !) J'en passe et des meilleures...

Comme vous avez pu le constater, le numéro 15 a eu du retard. Et cela est de ma faute. J'ai monté un gros projet au sein de mon village et les 4 derniers mois y ont été consacré. D'ailleurs je profite d'un peu de répit pour vous écrire ces quelques mots et allumer mon Turbo-r !

J'espère maintenant que ce numéro special sortira à temps et que vous ne nous en tiendrez pas trop rigueur ! Merci.

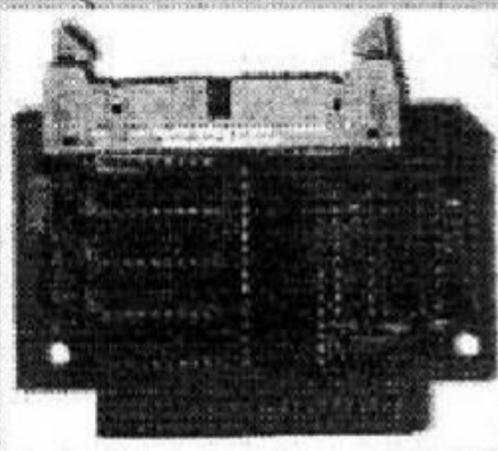
Cette rubrique est la votre, vous le savez. Néanmoins je suis déçu parce même si j'ai été (et suis encore) beaucoup pris, force a été de constater que ma ligne et ma boîte aux lettres n'ont pas laissé de messages de votre part.

J'en prend pour preuve notre dernier sondage... Je n'ai eu que 4 retours... C'est peu vous en conviendrez. Mais je remercie quand même les 4 personnes qui ont pris la peine de nous répondre. Merci de votre soutien chers amis !

Cela nous va droit au coeur !

Maintenant, changeons de sujet et parlons un peu de petite surprise que nous avons découvert à Zandvoort...

Je veux bien sûr parler de l'interface IDE de Sunrise, et dont j'ai fait l'acquisition.



A l'heure qu'il est, j'en suis très heureux ! Je surf sur mon disque dur à volonté (enfin) et je m'éclate. Mais peut-être que certains d'entre vous voient mal de quoi il s'agit...

Alors voilà...

L'interface IDE se compose d'une cartouche au format Konami qui contient une Rom réinscriptible 100.000 fois ainsi qu'une prise de type IDE.

Bien sur, la cartouche est fourni avec une disk qui contient les programmes dédiés a l'interface.
L'ensemble vaut environ 300.- (si, si, ce n'est pas une connerie !)

Maintenant, voyons de plus prêt de quoi il en retourne...

La Rom contenue dans la cartouche doit recueillir le bios. Ce programme est en fait le coeur même de l'interface. Sans lui vous ne faites rien. Alors nous plaçons la cartouche dans le port 2, allumons notre MSX en appuyant sur Graph et lançons le Dos...

Une fois sous Dos, copions le bios (FLASHDI.dat) vers la cartouche. Je vous rassure, cela se fait automatiquement.

Ceci effectuée, vous vous trouvez avec une interface prête a recevoir un disque dur... Alors soit vous en avez un (a la norme IDE, bien sur) et cela va être l'éclat soit vous en avez pas et la, vous avez l'air d'un con...

Si avez un disque dur, éteignez tout, branchez votre câble IDE sur votre interface et sur votre disque dur, allumez votre dur puis votre MSX en appuyant sur Graph.

Lancez le Dos puis sous dos, lancez le programme FDISKIDE.COM... Ce programme va vous permettre de partitionner votre disque dur a la norme MSX, c'est a dire créer 6 partitions de 32Mo chacune.

C'est un peu comme si vous aviez 6 mini disques dur de 32Mo chacun...

Tapez FDISKIDE et voila le menu que nous avons. Je vous explique chaque utilité a cote.

(T)oggle drive = Cette option vous permet de choisir parmi 2 HD.
Inutile si vous n'avez pas plusieurs disques dur.

(A)uto partition = Les partitions sont créées automatiquement.

(W)rite partition table = Elles sont écrites sur votre HD.

(R)ead partition table = Vous pouvez les lire.

(D)isplay partition table = Et même y jeter un oeil !

(I)nit all partition = Vous pouvez initialiser toutes vos partitions.
En clair, les destroy...

(E)xtend = ???

(Q)uit = Bye, bye...

Alors voila, c'est maintenant que ca devient intéressant...

Tapez A, I, R et D. Cela est très vite fait, ne vous inquiétez pas si vous avez l'impression de n'avoir rien fait... Seul les fonctions R et D vous afficherons k'k chose...

Voila. Maintenant votre disque dur est prêt a recevoir des fichiers.

Mais attention, votre lecteur de disquette n'est plus le lecteur A. ! En effet, vous venez de créer 6 partitions dédiées a votre HD. Mais vous en disposez de 8 car 2 partitions sont dédiées au lecteur de disk !

Alors voila ce dont vous disposez maintenant: 6 unités de HD (A:, B:, C:, D:, E: et F:) et 2 unités de disk (G: et H:).

Maintenant, quittez le FDISK et relancez votre MSX sans appuyer sur Graph.

Le HD boot mais au bout d'un moment vous vous retrouverez sous basic.

A partir de la copiez les fichiers du Dos 2.20 (sans cela, votre HD ne bootera jamais sous dos et il ne vous servira a rien !!!)

Pour ceux a qui cela pose un problème, tapez sous basic:

COPY"g:msxdos2.sys"to"a: (Vous copiez ainsi le MSXdos 2.20 depuis votre lecteur de disk (g: !!!) vers la première partition de votre HD (a:!!!)

Faites pareil pour le COMMAND2.COM...

Maintenant, faites un reset et normalement, vous accédez au HD sous a: et vous avez 2 fichiers MSXDOS2.sys et COMMAND2.com.

Copiez maintenant ce que vous voulez et éclatez-vous !

Pour infos, j'ai copie Dynamic, Ted, DD-Graph, Columbus ainsi que des jeux, MIF et tous les utilitaires pour le GFX9000 et la MoonSound et c'est la folie totale !

Il y a une seule ombre au tableau pour l'instant. Nous ne pouvons pas encore gerer correctement le CD-Rom. Mais c'est prévu !

Rendez-vous après Tilburg ! Les programmes dédiés au CD-Rom devraient être Ok...

Bye ! Et vive le MSX ! vive L'IDE !

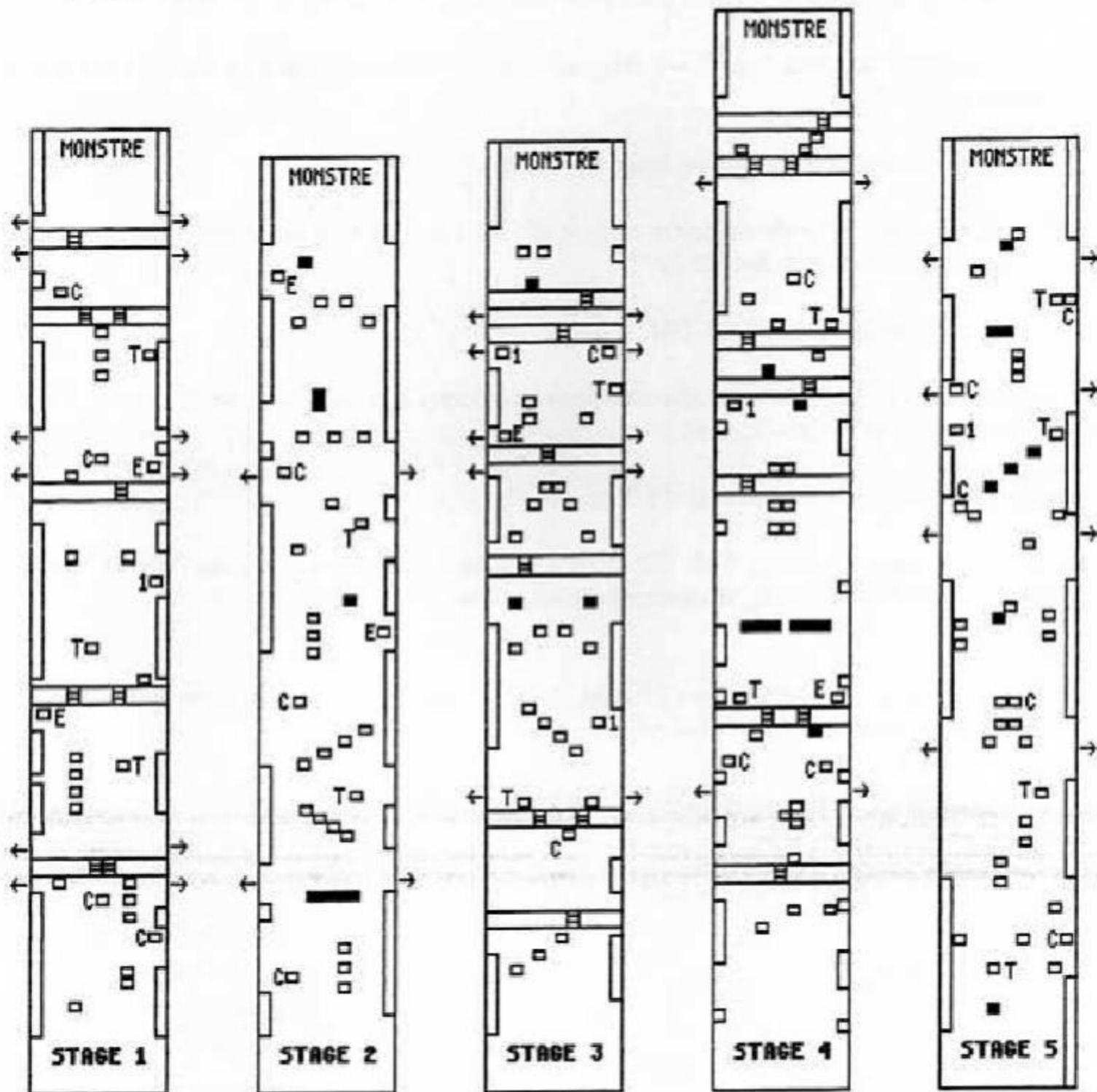
NEXUS



KNIGHTMARE

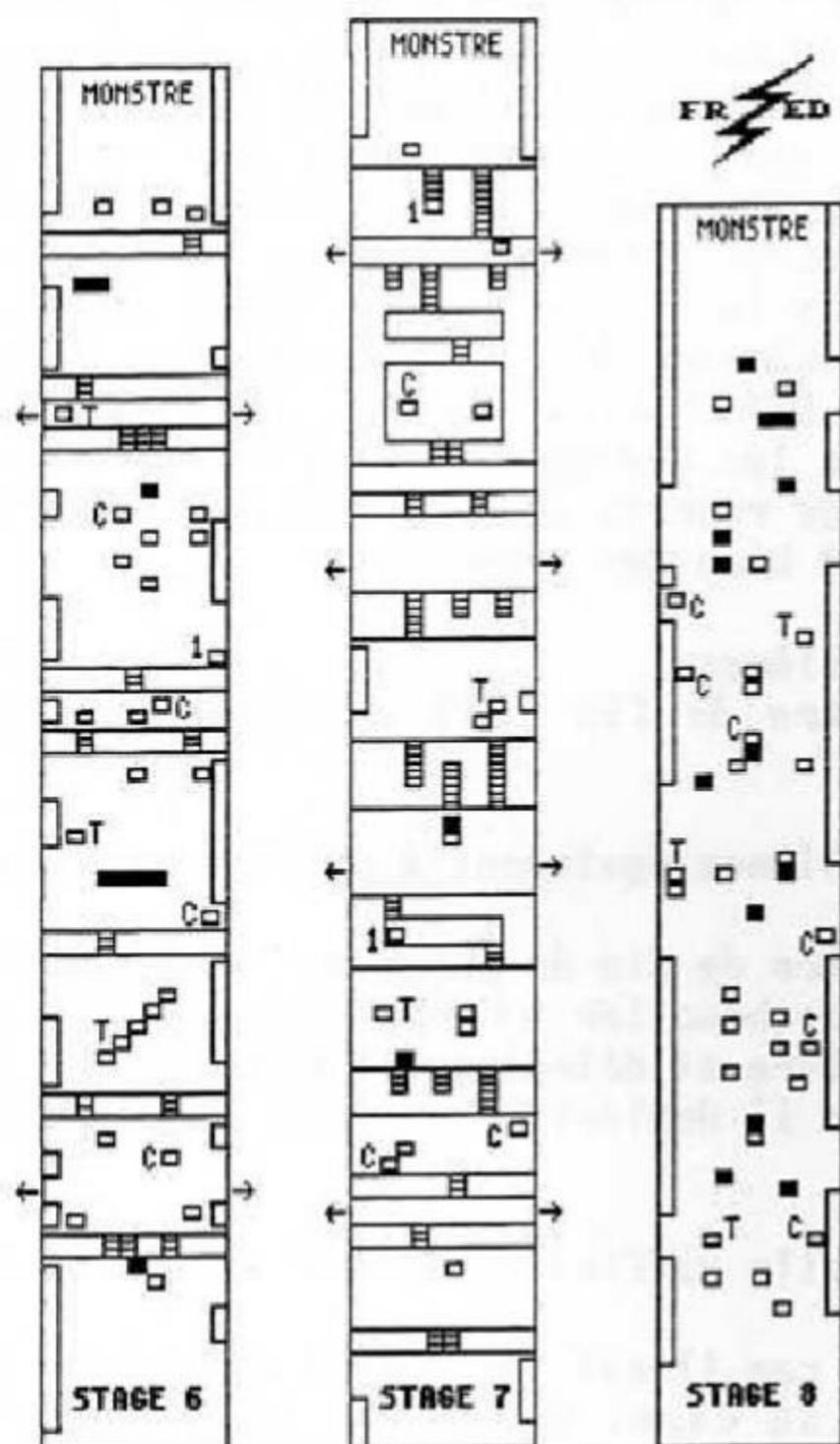
LEGENDE :

- : un carré magique.
- 1□ : une vie supplémentaire (couronne de roi).
- T□ : fige les ennemis pendant 10 secondes (couronne de reine).
- C□ : désintègre tous les ennemis à l'écran (cavalier).
- E□ : changement de stage (EXII).
- : carré infranchissable.



FR / ED

KNIGHTMARE



EN CONCLUSION :

Un jeu très difficile avec des endroits où il n'est pas permis de perdre !

Après avoir tuer le monstre aux multiples yeux, vous pourrez enfin voir la (petite, très petite) démo de la fin où Popolon retrouve sa Belle... A suivre (comme vous le savez !).

CONSEILS :

N'hésitez pas à aller d'un bord à l'autre quand vous le pouvez (c'est indiqué sur le plan par des flèches) mais faites attention de ne pas rencontrer un monstre ou un projectile. Cela peut être dangereux comme cela peut vous sauver la vie. Prenez l'invisibilité le plus souvent possible ; votre bouclier peut encaisser beaucoup de

chocs avant de disparaître (il change de couleur, il devient jaune puis rouge).

Si vous ne vous sentez pas de taille contre un monstre de fin de parcours, évitez les coups le plus longtemps possible, il finit par disparaître (vous n'aurez pas les points !).

Si vous perdez juste avant le monstre de fin, prenez une arme à longue portée et puissante : la flèche enflammée ou les trois boules de feu.

Voici des astuces transmises par Fabrice VALESTRA qui vous aideront (j'en suis sûr) :

Appuyez simultanément sur les touches suivantes pendant la page de présentation jusqu'à ce que STAGE 1 soit inscrit : touche curseur droit, gauche, N (ou Y) et SELECT. Si vous choisissez N, vous aurez 25 vies. Si vous avez pris Y, vous avez la possibilité de devenir invisible pendant 30 secondes durant le jeu (il suffit d'appuyer une nouvelle fois sur les touches curseur droit, gauche, Y et SELECT). Attention, quand vous prenez un bouclier, l'invisibilité disparaît !

Enfin, pour ceux qui auraient une copie sur disquette, voici des pokes qui permettent de jouer tout seul (vous combattrez tout de même les monstres de fin de parcours !) : POKE&H9068,0:POKE&H9069,201 (pokes pour la première partie).

KNIGHTMARE

Pour que les EXITS du STAGE 1 apparaissent, il faut aller au moins au STAGE 2 au cours d'une première partie. Faites-vous tuer pour commencer une nouvelle partie (surtout pas de reset) et vous pourrez accéder aux exits indiqués sur le plan. Commencez donc la seconde partie, prenez le second exit, vous arriverez au STAGE 3. Faites-vous tuer. Commencez la troisième partie, prenez l'exit 1 puis le 4 (au STAGE 2), vous arriverez au STAGE 4. La progression est rapide mais répétitive puisque l'on fait trois fois le STAGE 1 (du moins, trois fois la première partie) et on rate les one-up des STAGES 1 et 3 (mais il ne faut pas avoir trop de regrets pour ces derniers car avec cette méthode, on échappe à bien des dangers).

STAGE 1 : sans trop de problèmes !
Avec un bouclier, le monstre de fin (une sorcière) est plus rapidement tué.

STAGE 2 : sans trop de problèmes également à part les nuages et encore.

En ce qui concerne le monstre de fin de parcours (un squelette), il est préférable d'avoir le bouclier et une bonne réserve de vitesse pour pouvoir le suivre et détruire ses projectiles (qui forment des cercles). Quand il devient bleu, vous avez presque gagné.

STAGE 3 : une paire d'endroits difficiles quand même. Devenez invisible au bon moment !

Le monstre de fin surprend car il est rapide et on ne peut le toucher que quand il ouvre sa cape. Quand ces yeux virent au bleu, il commence à défaillir. Passez adroitement entre les projectiles, il vous faut un peu de vitesse et le bouclier n'est pas absolument nécessaire (de toute façon, vous le perdrez peut-être).

STAGE 4 : sans trop de problèmes ; quand les chauves-souris vous attaquent accompagnées par ces espèces de mini bulldozers à réaction (les machins qui traversent l'écran de haut en bas, ils sont apparus au STAGE 2), mettez-vous sur un côté à 3 cm du bas à peu près (les tirs doivent passer dans votre dos), faites attention aux chauves-souris et voilà.

Le monstre de fin (un cyclope) court (ou plutôt vole) vite. Ses projectiles sont très dangereux, en effet, il lance des boules de feu qui atterrissent au sol sans s'éteindre complètement. Et votre bouclier est impuissant contre ces foyers (par contre, il peut arrêter les boules mais à quel moment la boule atterrit-elle ?). Le bouclier peut être utile, il est préférable d'avoir un peu de vitesse (le somnum c'est beaucoup de vitesse et un bouclier mais on fait pas toujours ce que l'on veut !). Quand son oeil unique devient gris, cela devient bon...pour vous !

KNIGHTMARE

STAGE 5 : quelques problèmes quand les monstres qui descendent de l'écran et qui font un cercle apparaissent. Attaquez les fantômes (les monstres qui sortent à droite et qui réapparaissent à gauche) sans qu'ils aient le temps de faire un tour. A chaque fois que vous le pouvez, devenez invisible (ou rapide car il n'y a pas de rivière).

Le chevalier à la fin vous posera des problèmes si vous n'avez ni bouclier ni rapidité ! Tirez quand son casque est ouvert.

STAGE 6 : les vrais ennuis commencent. Avant, c'était un échauffement ! Prenez souvent l'invisibilité.

Le monstre de fin a deux armes : les projectiles blancs qu'il envoie et les crevasses qu'il peut former grâce à sa force.

STAGE 7 : vos ennemis deviennent invisibles (comme si c'était trop facile !). Il manque beaucoup de ponts et les monstres arrivent sur vous à foison.

Bon courage !

Le monstre de la fin n'est pas comme ceux que vous avez pu croiser, en effet, il est petit (c'est un chevalier blanc en armure qui lance des flèches) et il avance vers vous ! Si vous n'avez pas le bouclier, essayez d'éviter les projectiles en faisant des cercles (dur-dur !!). Sinon, c'est beaucoup plus facile. Il y a d'autres chevaliers qui viennent vers vous mais on les tue facilement.

STAGE 8 : c'est bien sûr le plus dur. Vous n'aurez pas un moment de repis. Les carrés magiques peuvent nous aider ... mais sous cette pression, les trouverez-vous ? Heureusement, il y a un plan !

Le monstre de fin de parcours est assez amusant, il a 6 gros yeux. Vous devez en détruire 5 avant de pouvoir vous attaquer au dernier qui est assez long à détruire. Quand ils deviennent rouges, vous êtes près du but. Attention cependant aux projectiles (nombreux), quand la créature ferme ses yeux, il y a un tout petit moment de répit. Profitez-en !

EN CONCLUSION :

Un jeu très difficile avec des endroits où il n'est pas permis de perdre !

Après avoir tuer le monstre aux multiples yeux, vous pourrez enfin voir la (petite, très petite) démo de la fin où Popolon retrouve sa Belle... A suivre (comme vous le savez !).

CONSEILS :

N'hésitez pas à aller d'un bord à l'autre quand vous le pouvez (c'est indiqué sur le plan par des flèches) mais faites attention de ne pas rencontrer un monstre ou un projectile. Cela peut être dangereux comme cela peut vous sauver la vie.

Petites Annonces

Vds 2 Philips MSX2 8250 avec souris, lecteur K7 + jeux : *Prix à débattre.*
M. REMY Robert - 14 sq. Léo Delibes - Appt : 15 3ème Étage - 51200 Epernay

Vds disquettes MSX : 150 F les 100, 250 F les 200, 325 F les 300, 400 F les 400 et 500 F les 500. Cherche contacts pour échanger des logiciels. N'hésitez pas à m'envoyer votre liste.
M. SCHLOUPT Christophe - 8, rue des Capucines - 57530 Courcelles sur Nied - 06/06/44/32/91

Récupère tout matériel MSX, même en panne.
M. SCHLOUPT Pascal - 14, place du Béarn - 57530 Courcelles sur Nied - 03/87/64/52/21

Vds originaux MSX1, 2, 2+ et turbo R. Liste contre un timbre.
M. HALLIER Frédéric - Doumely / Begny - 08220 Chaumont Porcien - 03/24/72/24/96

Vds jeux originaux, YS 3 : 300 F, Dragon Slayer 4 : 150 F, Laydock (MSX2+) : 200 F, Super Laydock : 200 F, Mid garts (MSX2+) : 200 F.
M. AUTOUR Fabrice - 44, rue pierre Brossolette - 91350 GRIGNY

Vds 1 ordinateur Philips 8280 + 1 souris + joystick : 250.000 liras, cartouche DOS 2.20 : 50.000 liras, Imprimante Philips VW0030 : 250.000 liras, Music-Module : 80.000 liras, 100 disks de programmes 720 Ko : 25.000 liras, 1 ordinateur Philips 8280 : 200.000 liras, 4 joystick : 20.000 les 4, 100 livres MSX : 50.000 liras le tout, 1 interface SCSI v1.5 : 100.000 liras, 1 disque-dur 210 Mo SCSI IBM : 280.000 Lires, 150 disks de programmes 720 Ko : 45.000 liras
M. QUERZOLI Bruno - V. Indipendenza, 44 - 40018 S.Pietro in Casale - Bologna - ITALIE

Les petites annonces sont gratuites alors n'hésitez pas...



POWER MSX
recherche...

*Des rédacteurs
pour la revue*

*Un graphiste
&
Un Musicien*

*pour
l'élaboration
de softs*

*Pour tous
renseignements,
téléphonez au
06/06/44/32/91
24h sur 24 !*



Les tests de softs

MSX1, 2, 2+, TR et GFX 9000

Power MSX # 16 - 17

Voici maintenant cette chère rubrique qui vous guide dans les méandres des jeux ou des démos à acquérir.

Le problème ce mois-ci, c'est que côté soft, les sorties ne se bousculent pas...

Aucune promo de démos n'a daigné prendre place dans ma boîte aux lettres et seul un jeu venu d'Allemagne a bien voulu s'y glisser, avec un an de retard...

Par contre, j'ai reçu quelques très bons utilitaires qui raviront, j'en suis sûr, nombreux d'entre vous. Je vous en présente 3 ce mois-ci. Il s'agit de NMP.COM de NOP, WAVEPLAYER de Future disk ainsi que JPD.COM.

Si ces titres ne vous disent rien, je vous invite à lire ces quelques lignes...

Vous vous souvenez sûrement de Brisk, un petit jeu

LEPRECHAUN
Triple M 1995
1*720 Ko - FM - MSX2

de réflexion que j'avais testé il y a de cela bien longtemps ! Et bien les auteurs de ce jeu en ont remis une couche...

Il ne s'agit pas d'une suite car rien dans Leprechaun ne ressemble à Brisk si ce n'est la torture intellectuelle et certaines "tunes" musicales...

Pour les néophytes, Leprechaun est un jeu de réflexion à la Brisk. Vous évoluez dans des écrans où il vous faut récupérer un nombre précis d'items sans vous faire éclater par des bombes. Car celles-ci vous tomberont sur le coin de la tronche chaque fois que vous goberez un item.

Techniquement, le jeu est agréable. Les graphismes sont colorés mais moins fins que ceux de Brisk. Par contre, l'action y est plus speed. Certains passages demanderont beaucoup d'adresse et un excellent timing !

Les musiques se laissent entendre mais ne feront pas date dans l'histoire.

Sur le plan de la réflexion, c'est du Triple M. C'est donc chiade. Chacune de vos actions sont mûrement à réfléchir si vous ne voulez pas passer pour un naze et être confronté trop tôt à l'écran Game Over...

Leprechaun est un petit soft agréable mais qui risque de vous ennuyer ou de vous agacer très vite car dès le premier stage, il faut se mettre au boulot !

Ce n'est pas bien sur le carton du mois mais Leprechaun a le mérite d'exister et il plaira aux fans de la prise de tête !

NOTE GENERALE : 13/20

NOP MOD PLAYER
Nop 1996
1*720 Ko - MoonSound
MSX2/2+ & turbo R

Cela vous étonne peut-être de voir un utilitaire en test mais que voulez-vous, il en vaut la peine alors pourquoi lui fermer les portes de cette rubrique...

NMP signifie Nop ModPlayer. Ce programme nous a été pondu par NOP, un groupe que j'en suis sûr ne vous est pas inconnu car Unknown Reality, c'est eux...

Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'une demo mais d'un replayer dédié a cette fabuleuse Moon-sound...

Bien sur le premier élément a posséder pour pouvoir jouir de ce replayer est bien sur la Moon-sound.

Ensuite, sachez qu'il tourne sous Dos 1 et Dos 2 et aussi bien sur MSX2, MSX2+ et Turbo-r. Pour ce dernier il suffit de zapper le R800. Enfin, cerise sur le gâteau, NMP tourne sur disque dur !

NMP reconnaît bien sur les fichiers *.MOD qu'on trouve a la pelle sur Amiga ou sur PC. NMP peut meme lire des fichiers MOD supérieur a 128Ko sans planter la bécane. Le problème pour ces fichiers c'est puisqu'ils excèdent les 128Ko de base de Sample Ram de la moon-sound, lorsqu'on voudra les écouter, certains passages seront zappés ou inaudibles...

Il faut enfin savoir que cette version est la 1.0. D'autres versions suivront qui nous permettront de reconnaître les fichiers *.s3m qui font de plus en plus légion sur PC...

NMP est donc un utilitaire indispensable pour tout possesseur de Moon-sound. Et si vous possédez un HD, c'est encore mieux ! Alors ne vous privez pas de cette NOP gâterie !

CALCULUS
Compjoetania 1996
1*720 Ko - Stéréo
MSX2/2+ & Turbo R
GFX 9000

The Next Generation c'est ce qui reste de l'effondrement de Compjoetania en 1996...

Il reste 3 petits gars qui comme ca, l'air de rien, nous ont pondu une megademo pour Zandvoort 1996... Avec en prime quelques routines dédiées au GFX9000... Enfin ! Depuis le temps qu'il existe ce VDP révolutionnaire nous n'avions pa vu grand chose...

Remarquez, il n'y a pas de quoi hurler sur les toits

car ce qui a été réalisé dans cette demo pour le GFX9000 ne fait la moitié de la demo. Dom-mage...

Alors voyons d'un peu plus prêt de quoi il en retourne...

La page d'intro nous met dans l'ambiance. Un long scroll vertical nous descent dans des profondeurs maritimes jusqu'aux ruines d'un vieux temple Grec (un temple dédié au MSX ???) d'ou ressort le titre de cette demo...

La suite, et bien vous la faites a votre guise. En effet, vous pouvez jouir de Calculus comme vous l'entendez. A la manière d'un magazine ou vous lisez ce qui vous chante, ici vous pourrez voir ou entendre ce que vous voudrez et dans l'ordre que vous voudrez. Vous avez les choix entre des effets de plasma (un pour le MSX2, l'autre pour le GFX9000 !!), des effets de figures en 3D, faces pleines ou non, des scrooooooilllls ou d'autres effets encore comme celui de diriger un hélico comme bon vous semble...

L'ensemble est franchement très bien ficelé. On fait ce qu'on veut et on ne se lasse pas de contempler certains passages psychédéliques qui font chauffer votre Z80 ou R800...

Et puis il y a ce plasma fait sur GFX9000 absolument superbe...

Il n'y a qu'une ombre au tableau. Pour ce qui est des musiques, TNG a pique dans ce qu'il avait fait auparavant... Pas de Moon-sound. Juste de vieilles tunes rongées par les années... Dom-mage.

Quoiqu'il en soit, Calculus n'est pas le chant du cygne de ce groupe. Comjoetania et mort, vive The next Generation ! Et puis il ne chaume pas car pour Tilburg, ce groupe nous prévoit un Musik-disk et un jeu. Rien que ça...

A bientôt pour de plus amples nouvelles...



WIOS Sunrise Swiss 97 GFX9000

Puisqu'on parle du GFX9000, j'ai quelques mots a vous dire a ce sujet...

Vous vous en souvenez peut-être, mais nous vous avions, un jour, parle de Wios... Kezako diront nombre d'entre vous. Et puis quel rapport avec le GFX9000 ???

Et bien voila. Wios est l'interface graphique (d'ou le GFX9000 et ses caractéristiques) dont rêve chaque MSXien. Pour plus d'impact, Wios est le Windows95 du MSX (les bugs et blêmes en moins). Voila. Vous voyez de quoi je cause maintenant...

Une beta version avait été pondue il y a un an. Depuis, les choses ont change. Wios est presque fini a l'heure ou j'écris ces lignes. Mi-Chi, le principal programmeur vient de terminer les principales routines ainsi que la première application de Wios: le file manager (comme sur PC).

Il faut savoir que Wios est une plate forme. Seul, il ne sert a rien. Ce qu'il faut a cote se sont des applications. Alors maintenant que le file manager est termine, Mi-Chi pourra passer a autre chose. il faut savoir que plusieurs autres programmeurs bossent chacun sur une autre application. En voici la liste non exhaustive...

Tourneront sous Wios :

- Le File manager: Gestionnaire de fichiers.
- AVI-replayer: Visionneur de fichiers *.AVI issu du PC (j'attend de voir)
- FLI-player: Visionneur de fichiers *.FLI issus du PC...
- PICVIEW : visionneur d'images au format PC (*.bmp, *.gif, *.jpg...)
- Screen Converter: Convertisseur d'images.

- MOD player : Cf NMP pour voir de quoi il en retourne...

- WAVE Replayer : Replayer dédié aux fichiers musicaux *.Mwm et *.Mwk de la Moonsound.

- MFM replayer : Replayer dédié aux fichiers musicaux *.Mfm de la Moonsound.

- PCM tracker : Un utilitaire dédié au PCM du Turbo-R.

- DTP : Utilitaire graphique de traitement de texte semblable a Dynamic Publisher mais de très haute qualité vu que cela tournera sous GFX9000...

- Memory Manager: Un gestionnaire de mémoire. Il faut savoir que Wios pourra gérer jusqu'à 48Mo... Oui 48Mo. Ca fait drôle, hein ???

- WWW/FTP: Des programmes dédiés au Net... Oui. Un jour vous pourrez surfer sur le Net grâce a votre MSX...

- Animator: Un utilitaire dédié a l'animation sur MSX...

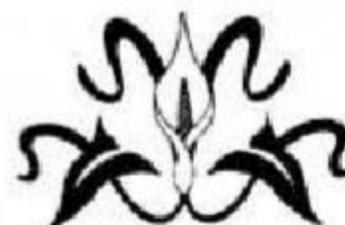
- ????

Voila en gros ce qui est prévu pour Wios... Moi, j'en suis heureux ! Il faut savoir que nous le 30 Mars, qu'il est 19h07 et que je viens d'apprendre que le programme général Wios est termine ainsi que le File manager.

Pour le reste se sera la surprise a Tilburg ! J'ai hâte d'y être pour voir ce qu'on pondue les autres programmeurs !

A oui, au fait un dernier point. Vous connaissez tous le prix de Windows95. Pour Wios sachez qu'il est offert a tous les possesseurs de GFX9000...

C'est pas beau, ca. C'est sur MSX...



WAVE PLAYER
Stuff 1997
1*720 Ko / MSX2
Moonsound

Enfin un player de fichiers *.mwm et *.mwk pour notre délicieuse Moonsound !

Cela commençait à devenir chiant de toujours devoir passer par le programme général...

Alors voyons voir ce que ce programme a dans le ventre... Je lance ma disquette, j'accède au Re-player, le programme me zappe le R800. Ok, ça ne tourne pas sur Turbo-R. Super....chiant...

J'installe ça sur mon HD. Plantage total... Ouais, je suis heureux...

Vous l'aurez compris, Wave-player ne tourne pas encore sur Turbo-R et encore moins sur HD...

Néanmoins, le programme est intéressant et c'est même la grande classe de n'avoir qu'à cliquer sur un fichier pour écouter la jolie zizique, si on oublie que tout est sur disquette...

Affaire à suivre car cette version est la 0.92...Et c'est quand même déjà pas mal...

JPD.COM

Bon vous devez tous connaître JLD.com, ce génial programme qui nous permettait de jouir des images *.jpg. Depuis 1993, il n'y avait rien eu de neuf. Maintenant si.

JPD tourne bien sur sous dos. Son utilisation est des plus simple car au prompt du dos vous tapez JPD Nom de fichier(*.jpg)/ options.

Voici la liste des options:

/H = Help. En tapant ceci vous aurez la liste qui suit.

/I = Info. vous aurez les informations sur la taille de l'image.

/Sn = Screen. Vous pouvez choisir de voir votre images sous différents screen et ça c'est nouveau.

Alors S0 = screen12 entrelace.

S1 = screen 12 (valeur par défaut)

S2 = screen 8 entrelace.

S3 = screen 7 entrelace.

/M = Middle. Cette option vous permet de centrer l'image.

Non testée.

/W = Wide. Non testée.

/F = Full. Non testée.

/C = Compress. Cette option réduira l'image. non testée.

/X = Extend. Effet inverse de la précédente option.

/A = Auto. L'image sera chargée selon le meilleur compromis screen / couleur.

Alors maintenant si vous voulez voir le fichier girl.jpg sous JPD.COM en screen7 entrelace, vous tapez:

A>JPD GIRL /S3

C'est bête comme chou non ?

C'est surtout très sympa et indispensable comme programme !

Bon sur ce, je vous laisse. Mes doigts implorant ma pitié, je les ai trop maltraités en ce week-end de Pâques et puis il faut que je songe à préparer k'k chose pour Tilburg...

NEXUS

TRUCS et astuces

SNATCHER

TETRIS II Special Edition

Respecter les majuscules et les minuscules !

- Stage 1 : **FATICA**
- Stage 2 : **SFONDO**
- Stage 3 : **Figura**
- Stage 4 : **Torero**
- Stage 5 : **Trilly**
- Stage 6 : **ICMNo1**
- Stage 7 : **Majong**
- Stage 8 : **MSXmsx**
- Stage 9 : **T2SEOk**
- Stage 10 : **ComeOn**
- Stage 11 : **Angels**
- Stage 12 : **TURBOR**
- Stage 13 : **ghosts**
- Stage 14 : **Castle**
- Stage 15 : **BATMAN**
- Stage 16 : **WARale**
- Stage 17 : **Maison**
- Stage 18 : **IKKOKU**
- Stage 19 : **WLAMUW**
- Stage 20 : **Aanma2**
- Stage 21 : **tomato**
- Stage 22 : **verona**
- Stage 23 : **gattos**
- Stage 24 : **Tilbur**
- Stage 25 : **Bloody**
- Stage 26 : **Againn**
- Stage 27 : **angelo**
- Stage 28 : **Mammaa**
- Stage 29 : **CHIESA**
- Stage 30 : **ENDING**

ADRESSES MSX...

Vente de Philips 8245 neuf :

MIRI SOFTWARE
c/o Querzoli Bruno
v. Indipendeza, 44
40018 S.Pietro in Casale BO
Italie

Club MSX Espagnole :

SD MESXES
C/. Manacor, 16, 1º 1a
07006 Palma de Mallorca
BALEARES - ESPAGNE
Web : www.redestb.es/personal/mluna/mesxes
Email : mesxes@redestd.es

Graphic 9000, Moonsound, Slot *8, IDE...

SUNRISE SWISS
c/o Peter Burkhard
Moonsmatten, 1
9244 Niederuzwil
Suisse

Organisateurs de l'exposition MSX Hollandaise de Tilburg :

MSX GEBRUIKERSGROEP
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
Hollande

Club MSX Espagnole :

FKD-HEADQUARTERS
Calle Calders, 3, 2º
08003 Barcelona
Espagne

Un MSXien Français se trouvant au Japon...

GERARDIN Hervé
1-2 Shinmei So
2-16-4 Nihihara
Shibuya-ku Tokyo
Japan

SNATCHER

Mutli-Mente V2.07

Copyright © MOGU 1993-1997

Note de la rédaction : Etant de plus en plus nombreux à utiliser ce logiciel, nous avons décidé de publier la notice en Français. Vous trouverez également ce programme sur notre disquette. Un grand merci à Hervé Gérardin pour cette superbe traduction.

* Premièrement *

MM (l'abréviation de Multi-Mente) est un programme qui a été conçu pour pouvoir gérer facilement tous les différents fichiers se trouvant sur les disques du système.

* Matériels requis *

MSX2, MSX2+ ou MSX TR (VRAM 128 Ko minimum), OS (MSX-DOS 2 minimum).

S'il y a des pages de mémoire MAPPER libre, MM en fera l'utilisation lors des copies ou autres processus. (Plus besoin de DOSCASH.COM)

* Méthode d'exécution *

A partir du DOS 2, exécutez MM de la façon suivante :

MM <Drv:Dirctry>[RETURN]

La partie Drv: indique le choix du lecteur au démarrage.

La partie Dirctry indique le choix du répertoire au démarrage.

L'indication du lecteur et du répertoire peut être omise.

Dans ce cas, le lecteur et le répertoire présent sera sélectionné.

* Fichiers qu'utilise MM *

MM.COM	Fichiers du programme MM.
MM.EXE	OVERLAY FILE. Si ce fichier n'est pas dans le même répertoire que MM.COM plusieurs fonctions ne pourront pas fonctionner. (donc il doit être obligatoirement présent)
MMRET.DAT	Contient les extensions et les commandes correspondantes à exécuter lorsqu'on pousse [RETURN]. Si ce fichier est absent au moment de la

configuration. Les commandes à exécuter en fonction de l'extension du fichier resteront comme auparavant.

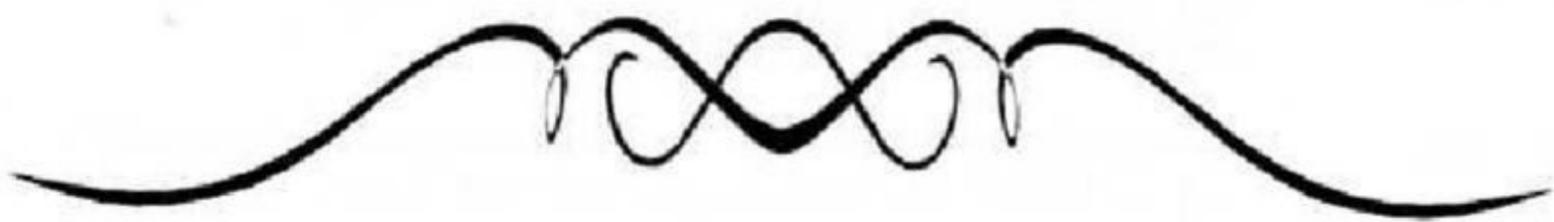
MMMCR.DAT	Fichier contenant les outils étendus du menu appelé par l'appui de la touche [GRAPH].
MM.CFG	Fichier de configuration.
MM.HIS	Fichier historique des commandes. Contient les commandes du DOS entrées auparavant. (commands File history.)
MM.PHS	Fichier historique des répertoires. Contient les noms de répertoires entrés auparavant. (directory File history.)
MMPART.DIR	Fichier utilisé lors de commutation de partitions avec la MEGA-SCSI.

Les fichiers MM.HIS, MM.PHS et MMPART.DIR sont créés ou réactualisés automatiquement après chaque entrée pendant une "Exécution de commandes du DOS".

* Variables d'environnement qu'utilise MM *

%HOME%	Indiquez le nom du répertoire où vous voulez aller en poussant la touche [/].
%SHELL%	Utilisé à l'occasion d'une exécution de fichier extérieur. Veuillez laisser COMMAND2.COM.
%TIME%	Règle le mode de l'horloge ('12' ou '24' heures). Le mode 12 h est choisi par défaut.
%MM%	Ecrire ici le répertoire où MM devra lire les fichiers extérieurs lui appartenant (Par exemple MMRET.DAT, MMMCR.DAT). Si rien a été indiqué, MM.EXE sera lu à partir du répertoire où le programme principale (MM.COM) aura été exécuté.
%FONT0808%	Permet de changer le jeu de caractères 8x8 (ank) contenu en ROM par un autre sous forme de fichiers d'une longueur de 1784 octets. Un fichier de jeu de caractères doit contenir les caractères numéro 20H à FFH.

Pour mieux comprendre les variables d'environnements visionnez le contenu du fichier d'exemple AUTOEXEC.BAT du fichier archive.



* Groupes d'outils extérieurs existant pour combler le manque de MM. *

PMM	.COM:	Outil de maintenance des fichiers de compression.
KID-A	.COM:	Editeur de texte avec Kanji (Nom des fonctions en anglais).
VF	.COM:	Visualisation d'un texte extérieur.
PMEXT	.COM:	Outil de décompression d'archives au format PMA / LZH.
PMARC2	.COM:	Outil de compression de fichier au format PMA.
LHARC	.COM:	Outil de compression de fichier au format LZH.
UNZIP	.COM:	Outil de décompression d'archives au format ZIP.
UNARC	.COM:	Outil de décompression d'archives au format ARC / ARK.
FUPDATE	.COM:	Outil qui permet de voir la liste du contenu de plusieurs parties.
ISH	.COM:	Outil de transformation/développement ISH.
ISHREC	.COM:	Outil de restauration de fichier ISH.
POPCOM	.COM:	Compression de fichier .COM.
PCMPLOY	.COM:	Outil de création/lecture de données PCM.
MGSC	.COM:	Compilateur de source MGS.
YANBE	.COM:	Préservateur d'écran.

BLS.COM, TMP.COM, SLV.COM, LAP.COM, XLD.COM, MISA.COM, BMP.COM, JLD.COM, MG.COM, JPD.COM, MIF.COM.. : Groupes d'Outils permettant de voir des graphiques.

Vous pouvez regrouper ces fichiers dans un sous répertoire 'TOOLS' par exemple.

* Explication des fonctions *

[A]ttribute	Modification de la date et des attributs d'un répertoire / fichier.
[B]ackup	Bien que cette fonction soit inscrite dans le menu HELP, ne fonctionne pas.
[C]opy	Copie de répertoires / fichiers.
[D]elete	Effacement de répertoires / fichiers.
[E]dit	Edition du fichier texte présent au curseur.
[SHIFT]+[E]	Ouverture d'un nouveau fichier texte.
[F]ind	Déplace le curseur jusqu'au fichier indiqué (dans le répertoire présent). L'indication du fichier est possible s'il est présent dans ceux filtrés par le "Mot de passe".
m[G]s play	Affiche le titre des données MGS présent dans le "driver". (ne s'effectue pas si MGSDRV n'est pas installé)
[SHIFT]+[G]	Il est possible, avec le curseur, de voir tout le titre des données MGS dans le "driver". (s'effectue qu'avec MGSDRV à partir de la version 3.15)

[GRAPH]	Appel du menu "Extra key list". La liste des outils étendus contenus dans le fichier "MMMCR.DAT" s'afficheront. Voir la partie concernant ce menu pour plus de précisions.
c[H]ange path	Effectue des modifications du "drive" ainsi que du répertoire de travail.
[I]nfo	Informations du disque.
ma[K]e dir	Créer un nouveau répertoire.
[L]og drive	Modification du lecteur de travail.
[M]ove	Déplacement de répertoires / fichiers. (Ex: déplacer les fichiers indique dans un autre répertoire)
re[N]ame	Changer le nom d'un répertoire / fichier.
[P]artition	Commutation de partitions. Valable seulement pour la Mega-SCSI.
[R]un	Exécuter un programme. (Juge et exécute automatiquement même un fichier Batch)
[S]ort	Triage des fichiers. (voir les explications plus bas.)
[T]ree	Effectue l'arbre des répertoires dans un disque.
[U]npac	Décompression de tous les fichiers à l'intérieur d'un fichier d'archivage. Si l'extension n'est pas .ZIP .PMA .LZH .ARK .ARC .COM (fichier Light (DIET)) la décompression se fera avec ISH.COM
[SHIFT]+[U]	Exécute l'outil de maintenance, des fichiers décompressé, indiqués dans la configuration. (Par défaut PMM.COM)
[V]iew	Visualise le contenu d'un fichier avec l'outil indiqué dans la configuration. (Par défaut, le visionneur intégré)
[SHIFT]+[V]	Visualise le contenu d'un fichier avec l'outil indiqué dans la configuration. (Ex: VF.COM)
[CTRL]+[V]ol	Changement de nom du volume (du disque).
[W]ild card	Indication du mot de passe pour sélectionner les fichiers à afficher. Si vous n'entrez aucun caractère, MM utilisera '*.*' comme mot de passe.
[CTRL]+[W]	Faire le mot de passe aussi à l'aide des attributs.
[SHIFT]+[W]	Fait une marque aux fichiers indiqués par ce mot de passe. ex: *.com, fait une marque à tous les fichiers de commande.

e{X}ecom	Exécution de commande du DOS. En appuyant sur [HAUT], on obtient le menu de l'historique des commandes. Poussez [RET] sans entrer de commande pour obtenir le DOS. Le retour à Multi-Mente doit s'effectuer par l'entrée de la commande EXIT.
[Y] write Y?	Ecriture au répertoire du résultat, par exemple, à l'origine d'un triage de fichiers (Sort) ou rangement de fichiers.
[CTRL]+[I]sh	Transformation au format ISH.
[CTRL]+[P]ma	Compression au format PMA.
[CTRL]+[L]zh	Compression au format LZH.
[CTRL]+c[O]m	Transforme un fichier .COM normal en .COM light (diet).
- Lors de la compression au format PMA ou LZH, on peut omettre le nom de fichier. Le fichier d'archives aura le nom qui est présent au curseur avec l'extension PMA ou LZH.	
[F1],[?]	help. Affiche le résumé des commandes.
[0]~[8]	On change de lecteur à l'aide d'une seule touche. ([0] lecture au même lecteur une second fois)
[.] / [BS]	Déplacement du répertoire de travail au répertoire parent.
[/]	Déplacement du lecteur et du répertoire qui a été indique par la variable d'environnement %HOME%. Cependant si on ne fait pas d'indication à %HOME%, il ne se passera rien.
[N]	Déplacement vers le répertoire de base. (Si vous y êtes déjà il ne se passe rien)
[RETURN]	Exécute un outil extérieur en fonction de configuration (voir le fichier 'MMRET.DAT'). Cependant si l'extension est .MGS, il y aura lecture des données de la composition musicale puis interprétation automatique. (Si MGSDRV est installé)
[RETURN]+[SHIFT]	Exécute l'outil No.1. (voir le fichier de configuration)
[RETURN]+[CTRL]	Exécute l'outil No.2. (voir le fichier de configuration)
[RETURN]+[SHIFT]+[CTRL]	Exécute l'outil No.3. (voir le fichier de configuration)
[TAB]	Fait une marque ou se trouve le curseur.
[SPACE]	Fait une marque ou se trouve le curseur et place le curseur au prochain fichier.

- [SELECT] Fait une marque à chaque fichier.
(s'il y a des marques elles seront toutes effacées)
- [SELECT]+[SHIFT]
Inverse toutes les marques.
- [SELECT]+[CTRL]
Inverse toutes les marques a partir du curseur.
- Les 3 fonctions ci-dessus ignorent les répertoires.
- [1]/[2]/[3]/[5]/[9]+[SHIFT]
Change le mode des indications des fichiers.
(1= mode 1 2= mode 2 3= mode 3 5= mode 5 et 9= changement automatique).
- Le mode 9, c'est le mode qui choisit automatiquement l'affichage en fonction du nombre de fichier.
- [0]+[SHIFT] Change la couleur d'affichage des noms de fichiers.
(En fonction de l'extension et des attributs des fichiers)
- [UP]/[DOWN]+[SHIFT]
Place le curseur au premier ou au dernier fichier.
- [LEFT]/[RIGHT]+[SHIFT]
Change de page.
- [CTRL]+[GRAPH]+[DEL]
Fait un "shutdown" puis un "RESET". (Attention au maniement)
- [HOME] Effectue un "Shutdown" d'un lecteur HDD.
(C'est ainsi que l'on stoppe le disque dur)
- [DEL] Entrée dans le mode rangement de répertoires/fichiers. (Pour en savoir plus, voir le chapitre "MODE RANGEMENT DE REPERTOIRES/FICHIERS".)
- [CTRL]+[/] Stoppe la musique MGS. (Si MGSDRV est installé)
- [CTRL]+[*] Recommence la musique MGS. (Si MGSDRV est installé)
- [CTRL]+[-]/[+] Volume de la musique MGS. (Si MGSDRV est installé)
- [CTRL]+[.] Pause de la musique MGS. (Si MGSDRV est installé)
- [CTRL]+[.] Après une pause, recontinue l'interprétation musicale MGS. (Si MGSDRV est installé)

* Emulation des touches du curseur *

Avec MM, on peut déplacer le curseur avec [CTRL]+[caractère] de la façon suivante:

- [X] Déplacement vers le bas.
- [E] Déplacement vers le haut.
- [S] Déplacement vers la droite.
- [D] Déplacement vers la gauche.
- [A] Une page en arrière.
- [F] Une page en avant.
- [R] Déplacement au premier fichier.
- [C] Déplacement au dernier fichier.

- On peut déplacer le curseur dans toutes les directions.

* Exécution de commande du DOS *

Depuis cette version à chaque fois que l'on entre une commande en mode 'COMMAND DOS', cette commande s'ajoutera automatiquement aux autres dans le fichier 'MM.HIS'. Pour récupérer une des commandes qui a été sauvegardée dans ce fichier, appuyez sur la touche du curseur [HAUT]. Ensuite sélectionnez la commande avec les touches du curseur puis [RETURN].

Si vous appuyez sur [RETURN] sans rien entrer, le DOS apparaîtra. Attention, pour retourner à Multi-Mente, entrez la commande 'Exit'.

- Vous pouvez effacer une commande en appuyant sur [D] (delete). Mais, vous pouvez aussi bien utiliser un éditeur de texte pour faire cela.

- Les noms de répertoires ou de lecteurs s'inscriront dans le fichier 'MM.PHS'.

- Avant l'installation de cette version, il est préférable d'effacer ces deux fichiers de la version précédente.

* Explications du visionneur interne *

- [UP]/[DOWN] Déplacement d'une page vers le haut/bas.
- [LEFT]/[RIGHT] Déplacement de dix pages.
- [SPACE] Aller à la prochaine page.
- [BS] Retour à la page précédente.

- Si l'on appuie sur [SHIFT] en même temps le déplacement se fera de moitié.

- [H]ead Déplacement vers le début du texte.
- [T]ail Déplacement à la fin du texte.

- [B]inary Indique le ON/OFF du mode binaire.
Si on fait ON, ignore le code de fin IAH en affichant.

[TAB]	Indique le saut de la tabulation. (inversion de 8 ou 4)
[C]trl	Indique les codes Ctrl à l'aide de caractères de couleurs.
[R]eturn	Indique les codes return à l'aide d'un caractère redéfini.
[A]nk	Affichage en mode ANK. (Kanji mode off)

[RETURN]+[SHIFT]
Exécute l'outil No.1. (voir le fichier de configuration)

[RETURN]+[CTRL]
Exécute l'outil No.2. (voir le fichier de configuration)

[RETURN]+[SHIFT]+[CTRL]
Exécute l'outil No.3. (voir le fichier de configuration)

[RETURN] ou [ESC]
Quitter VIEW.

[SHIFT]+[V]
Changement des indications de VIEW.

- [B 8 C R A] en haut à droite de l'écran. Montre l'état des modes Binary, TAB, Ctrl, Return, Ank. Indique ON ou OFF, excepté TAB où l'on voit le chiffre de tabulation.

* Explications à propos de l'arbre *

[0]-[8] Change de lecteur puis affiche l'arbre du répertoire. Etant donné que les chiffres 1~8 sélectionne le lecteur A: ~ H., alors si on appuit sur [2] on aura le lecteur B: ([0] lecture au même lecteur encore une fois)

[9] Affiche l'arbre de tous les lecteurs.

*[L]og drive Changement du disque de travail.

[UP] Déplacement du curseur vers le haut.

[DOWN] Déplacement du curseur vers le bas.

[LEFT] Déplacement en haut de l'arbre.

[RIGHT] Déplacement en bas de l'arbre.

[SHIFT]+[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT]

Si le mode "Afficher les fichier d'un répertoire" est à ON pendant que l'on pousse [SHIFT] il reste à OFF. Mais si ce mode est à OFF, en appuyant sur [SHIFT], il sera à ON.

*[R]esearch Recommence l'arbre.
Ne fait pas la lecture du fichier ' DIR'.

*[W]rite	Ecriture au fichier MMTREE.DIR. La fois prochaine ce fichier sera consulté avant de faire l'arbre. C'est ainsi qu'à partir du prochain arbre le temps de consultation diminue. Le fichier MMTREE.DIR s'écrit automatiquement dans le répertoire de base. (Évitez de créer ce fichier si vous êtes débutant.)
[F]ile	ON/OFF du mode d'indication des fichiers. Quand ce mode est à ON, la liste des fichiers du répertoire s'affiche dans la fenêtre à droite de l'arbre.
*[D]elete	Effacement d'un répertoire.
*ma[K]e dir	Création d'un répertoire.
[TAB]+[lettre]	Compare la [lettre] appuyée avec le caractère en tête de chaque nom de répertoire et fait un saut au premier répertoire dont le caractère de tête est identique.

- Lors d'un COPY ou MOVE, on peut afficher l'arbre du lecteur présent en appuyant uniquement sur [RETURN] au moment de l'entrée de ligne. Si on entre la commande '?' on affichera l'arbre du lecteur correspondant. (? = A...H)

- Au moment d'un effacement ou d'une création de répertoire, comme il n'y a pas de renouvellement du fichier 'MMTREE.DIR', faites le avec [W].

- Les fonctions précédées de la marque "*", ne peuvent être actionnées lors d'un changement de répertoire.

Format des données de l'arbre

On crée le fichier des données de l'arbre en poussant [W] au moment de l'affichage de l'arbre.

Le format des données sont du type:

```
00 ?\
01 ?\UTILS
02 ?\UTILS\FILE
```

Le '0' en tête correspond aux attributs du répertoire (0= répertoire visible 2= invisible). Le caractère suivant montre le numéro de branche du répertoire. '0' indique le répertoire de base. Si dépasse '9', devient un caractère de code ASCII correspondant.

Ensuite, il y a un espace ou un code TAB. Puis, le nom de lecteur suivi par le(s) nom(s) de répertoire(s) (FULL PATH).

- '?' indique le lecteur actuel.

Si besoin est, utilisez un éditeur pour changer les données de l'arbre.

Exemple: Rajout de répertoires d'autres lecteurs dans l'arbre:

```
00 ?\
01 ?\UTILS2
00 H:\
01 H:\TEMP
```

- Pour améliorer la vitesse de consultation de l'arbre, mettez le fichier MMTREE.DIR le plus en avant possible, dans les répertoires de base.

* Format des données du fichier partitions *

Le fichier partitions se crée automatiquement au même répertoire que celui où se trouve MM (si une Mega-SCSI est présente).

Description du format:

```
00 #PN:NAME[RET]
```

Comme indiqué ci-dessus, le chiffre en tête de ligne '0' correspond aux attributs de la partition (ex: 0= répertoire visible 2= invisible).

Le caractère suivant indique l'emplacement dans la pile. Si la place dans l'empilement dépasse '9', on aura un caractère de code ASCII correspondant. '2' correspond à la partition 1.

Ensuite, on a un espace ou une tabulation.

Puis à partir de '#', on a PN qui indique le numéro de partition par un chiffre hexadécimal de deux caractères de code ASCII.

Enfin, il y a ':' pour séparer le nom (de taille quelconque) du reste.

Exemple de fichier:

```
00 #00:3-1 Mega-sram          (00= autre)
01 #00:DNS-334                (00= autre)
02 #01:SYSTEM                 (01= partition)
02 #02:SYSTEM #2
```

Utiliser un éditeur de texte pour modifier ce fichier.

* Commandes de bases lors de l'entrée de caractères *

[LEFT] ou [RIGHT]	Déplacement du curseur.
[LEFT]+[SHIFT]	Déplacement au début de la chaîne de caractères.
[RIGHT]+[SHIFT]	Déplacement à la fin de la chaîne de caractères.
[INS]	Ecrire dessus / insérer du texte.

[DEL] ou [CTRL]+[G]	Efface le caractère au curseur.
[BS]	Efface le caractère de devant.
[U]+[CTRL]	Elimine tous les caractères qui se trouvent avant le curseur.
[K]+[CTRL] ou [HOME]	Elimine tous les caractères après le curseur.
[CTRL]+[SPACE] ou [SELECT]+[GRAPH]	Mode entrée de Kanjis (les commandes sont les mêmes qu'en Basic.)

- En plus, si on entre des HIRAGANAs, ils seront considérés comme des KATAKANA.

* Copie *

Si l'on veut interrompre la copie des fichiers, il faut pousser [ESC]. Puis un menu 'Abort file/dir. copy' apparaîtra.

En copiant un répertoire, faites attention car la gestion de reprise de fichiers jusque dans le répertoire n'existe pas.

- Lorsque l'on copie des fichiers, si le mapper primaire existe, la partie libre sera utilisée comme Buffer de copie.(maximum 64 pages soit 1Mbyte)

- N'oubliez pas qu'en copiant un répertoire vers une branche lointaine le Buffer diminue en conséquence.

* Dans le cas où le nom de fichier se répète *

Lors d'une copie ou d'un déplacement, si le même nom existe dans le répertoire de destination, il sera possible de choisir la méthode de copie.

Les différents choix sont:

> [T] :Time up duplicate.

Compare en même temps la source de la copie et le fichier suivant. Puis, fait la copie.(Si le fichier suivant est nouveau ou si la date est la même, la copie ne se fait pas)

> [Y] :Over write duplicate.

Ecrire par dessus le fichier du même nom.

> [C] :Change name duplicate. (changement de nom)

Reproduction sous un autre nom. Si le nouveau nom existe déjà, on revient a ce menu.

> [N] :Abort.

N'effectue pas la copie. ([ESC] a le même effet)

- Si l'on appui sur [SHIFT] en même temps que la sélection, le traitement se fera de même pour les fichiers marqués suivants jusqu'à la fin.

* MACRO utilisable *

MM permet, par exemple lors d'une commande [X] ou [R], d'utiliser le MACRO suivant:

- SC = Nom du fichier au curseur (avec son extension)
- SX = Nom du fichier au curseur (sans son extension)
- SD = Nom du lecteur présent (current drive)
- Sd = Nom du lecteur temporaire
- SJ = Exécution en mode kanji
- SK = Attend l'appui d'une touche avant le retour à MM
- Sk = Attend l'appui d'une touche après chaque commandes
- SP = Voix (path) du répertoire présent
- SR = Mise à la ligne d'une série
- ST = Réalisation d'une série de fichiers labels (avec extension)
- St = Réalisation d'une série de fichiers labels (sans extension)
- SM = Rassemble en une ligne et exécute les fichiers labels (avec leurs extensions)
- Sm = Rassemble en une ligne et exécute les fichiers labels (sans leurs extensions)
- SS = Remplacement de "S"

* Mot de passe (Wild card) *

Pour mot de passe, MM possède une fonction autre que '?', '**'. Cette fonction est '/'. Celle-ci permet d'afficher uniquement les fichiers contenant la chaîne de caractères qui suit cette fonction.

Exemple:

/COM (il faut mettre '/' en tête)

Fichiers correspondant seront:

COMMAND2.BAK MM.COM PMMCOM.DOC

Mais, avec cette fonction, l'emploi simultané de '**' est impossible. Cependant, on peut employer simultanément la commande '?'.

* Indications du répertoire *

Avec MM, comme avec le MSX DOS 2, on peut remplacer le nom de répertoire par '.' ou bien '..'.

Par exemple si on décompresse avec l'indication '.', la décompression se fera au lecteur et au répertoire présent.

- L'indication du répertoire représenté par '.' est possible pour l'indication du répertoire de décompression et de base.

- '.' = répertoire présent et '..' = répertoire parent.

* Sauvegarder d'écran *

Si l'on ne pousse aucune touche pendant un certain temps, pour préserver l'écran, il y a une fonction de sécurité qui charge un 'Sauveur d'écran' (au bout de 3 minutes par défaut). On peut modifier ce temps à la configuration.

* Création du fichier d'exécution de commandes en fonction de l'extension *

Le fichier d'exécution de commandes en fonction de l'extension (MMRET.DAT) est un fichier texte pouvant avoir une taille de 16 Ko maximum. Et, doit se trouver dans le même répertoire que MM.COM, ou bien dans le répertoire indiqué par la variable d'environnement %MM%.

Format des données:

Extension	commande	message	(peut être omis)
FILENAME.	Extension	commande	message (peut être omis)

'!' en tête de ligne indique une commande qui démarrera en fonction de l'extension qui suit.

'.' en tête de ligne indique une commande qui démarrera en fonction du fichier.

Pour séparer l'extension d'une commande ou bien une commande d'une remarque, il faut utiliser [TAB].

On peut mettre une ou plusieurs [TAB]. La ligne doit se terminer par [RET].

Exemple:

```
.BAS      BASIC SC   exécution du fichier SC sous BASIC
.C        MAKEC.BAT SC
:AUTOEXEC.BAT  SC$K
```

- Pour en savoir plus sur \$C,\$K veuillez voir le chapitre du MACRO langage.

* Touche étendu de fonction (Extra key) *

Extra key data file (MMMCR.DAT) est un fichier texte qui doit avoir une taille de 14 Ko maximum. Et doit se trouver dans le même répertoire que MM.COM, ou bien dans le répertoire indiqué par la variable d'environnement %MM%.

Format des données:

? Commande 'message 1 (peut être omis) ;message 2 (peut être omis)

? est touche qui correspond à la commande à exécuter.

? doit être un caractère 8x8.

En appuyant sur [GRAPH] le menu "Extra key list" apparaît. Les commandes s'afficheront sauf si le message 1 existe. Dans ce cas, ça sera ce dernier qui s'affichera à la place. Le message 2 est identique au REM du Basic. Si on appui sur une touche alors qu'aucune commande a été inscrite, il ne se passera rien.

Pour séparer l'extension d'une commande ou bien une commande d'une remarque, il faut utiliser [TAB].

On peut mettre une ou plusieurs [TAB]. La ligne doit se terminer par [RET].

Exemple:

```
M)MM.COM 'Exécution de MM.  
0)CS MM           ;Configuration de MM.  
A)PMEXT $T
```

Si on entre ces paramètres, après configuration, on aura:

Extra key

```
|  
| M) Exécution de MM.  
| 0) CS MM  
| A) PMEXT $T  
|
```

- Attention, le menu ne peut afficher que 32 caractères par ligne.
- Pour en savoir plus sur \$T veuillez voir le chapitre du MACRO langage.

* MODE RANGEMENT DE REPERTOIRES/FICHIERS *

Avec cette version de MM, à partir du mode de gestion de fichiers (Filer), en poussant [DEL] on entre dans le mode rangement de répertoires/fichiers. Dans ce mode voici ce qui se passe si on pousse les touches suivantes.

[UP]/[DOWN](+[SHIFT])
[LEFT]/[RIGHT](+[SHIFT])
Déplacements du curseur.

[ESC] Retour au mode gestion de fichiers. (attention! A ce moment là, le répertoire sera réécrit en fonction des données du moment.)

[INS] Déplace un fichier du "buffer" vers le répertoire. Si le "buffer" devient vide on retourne au mode gestion de fichiers.

[DEL] Prend le fichier au curseur du répertoire pour le mettre dans le "buffer".

[0]-[9]+[SHIFT] Change le mode d'affichage. C'est la même chose qu'en mode gestion de fichiers.

- On ne peut que faire entrer que 24 fichiers dans le "buffer".
- Il faut faire de nombreux déplacements pour ranger les fichiers mais, c'est plus amusant comme ça !

* Configuration *

CS.COM est un utilitaire qui permet de modifier l'environnement utilisé par MM ainsi que l'exécution des outils extérieurs défini par l'utilisateur. Pour faire la configuration de MM, on utilise donc CS.COM.

Attention ! Utilisez CS à partir de la Version 3.11.

Méthode:

Vérifiez que CS.COM, MM.COM, MM.CFG soient dans le répertoire présent. (on peut indiquer le répertoire où se trouve CS.COM à l'aide d'un "Path".) Puis, taper la commande:

CS MM [RETURN]

Ensuite, l'environnement est ajusté automatiquement en fonction du fichier de configuration. (pour faire ceci, il faut un peu de mémoire libre sur le disque).

En ce qui concerne la configuration, veuillez voir le fichier MM.CFG.

* Remarques *

- MM ne peut traiter plus de 255 fichiers en même temps. Ceux situés plus haut seront ignorés.
- Si vous utilisez la ViewROM (cartouche de font vendu avec MSX-VIEW), ou bien un FS-AIGT vous pouvez bénéficier d'un jeu de caractères 12*8.
- A partir de la ver2.0.1 la réduction de la TPA est devenu assez petite même en exécutant les fichiers .COM (minimum 256 byte). Mais, cela dépend de la longueur des commandes. Comme elle diminue à peu près de 1,5 Ko en utilisant commandes BAT ou "redirect treatment pipe" alors faites attention. Puisque j'ai élaboré un fichier temporaire, l'utilisation de UNDEL, par exemple, est devenu possible.

* Règle d'utilisation & Reproches *

MM est un 'freeware'. MOGU, l'auteur détient les droits de duplications.

La reproduction est possible. La procédure à suivre est indiquée plus haut.

Je ne suis pas responsable des accidents ainsi que des dégâts causés lors de l'utilisation de MM. Faites des tests avant l'utilisation d'une nouvelle version.

* En suite *

Je remercie:

M. Taka qui vérifie MM à chaque nouvelle version.
M. Matty et M. Iita qui m'ont aidé à développer MM.
Et aussi tous ceux qui m'ont signalé les Bugs.

Cette version n'est pas la dernière. Je continue toujours à l'améliorer. Donc, si vous avez découvert un Bug ou envie de fonctions nouvelles, n'hésitez pas à me contacter par les réseaux suivants:

1994/04/09 By Mogu

Coordonnées ---ID---
Natsume-Net NAT26263
MARIO-NET MOGU
FALCON-NET FALC0022
AME-NET MOGU
TOKYO BBS MOGU

Spécial merci à : Takawo, Matty, Iita, Namu, Ain, Gengoro et Natume NET

- MGSDRV et MGSC sont des 'free software' créés par Ain.
- PMM ,CS et FUPDATE sont des 'free software' créés par Iita.
- MANBOW est un 'free software' crée par Gengolo.
- KID et MSX-DOS2 TOOLS sont des outils commercialisés par ASCII.
- La serie PM et PopCom! sont des 'free software' créés par Pepper Min et Star.
- VF est un 'free software' crée par HyDE.
- LHa,LHrd sont des 'free software' créés par H. Saito.
- Lharc est un 'free software' crée par Yoshiza Eitai.
- Larc est un 'free software' crée par Miki Kazuhiko.
- ZIP est un 'free software' crée par S. Greenberg.
- ISH est un 'free software' crée par Ishizuka Kuniya.
- JLD et BLS sont des 'free software' créés par Aokawa.
- ISHREC est un 'free software' crée par Kawasaki Masahilo.
- UNARC est un 'free software' crée par Robert A. Freed.

Référence: FMTM (MSX), FILMTN (MSX,PC98,J31), FD (MSX,PC98), AEG (MSX), KJ-FOS (MSX)

MOGU.

Traduction (Février 1997)

Name: *Herve Gerardin*
Address: *1-2 ShinMei So*
 2-16-4 Nishihara
 Shibuya-ku Tokyo

JAPAN

Power MSX disk # 8 A

Nous vous gâtons pour ce numéro double, car deux disquettes avec un tas de logiciels sont présents dans Power MSX.

La première disquette contient un tas de programmes qui, pour la plupart nous ont été envoyés par Hervé Gérardin qui se trouve au Japon.

Tous les logiciels sont compactés ! Amusez vous bien...

MM207-F.PMA : Multi-Mente v 2.07. Dernière version de ce superbe utilitaire servant souvent à gérer un disque-dur. Une notice en français accompagne le tout !

HDDM02F.LZH : Floppy Disk Emulator v 1.02. Dernière version de HDD EMU qui permet de faire des images de disquette sur son disque-dur pour les faire fonctionner. Une notice en Français accompagne le tout !

M-SCC512.LZH : Hervé a traduit les explications et a refait les plans de fabrication d'une S-RAM 512 Ko. Le tout en Français bien sûr...

D2F.LZH : Logiciel réalisé par Alex Wulms du groupe Xelasoft. Il permet de réaliser des images de disquettes MSX sur PC et vice-versa. (Nous possédons d'autres logiciels très performants pour PC, et pour MSX... Si il y a des personnes intéressés, qu'elles se manifestent !)

MB14HD.ARJ : Moonblaster V1.4. Cette version de Moonblaster est destinée aux heureux possesseurs de disque-dur.

MODPLAY.ARJ : Nop Mod Player. Voici la toute dernière version du Mod player de Nop pour MoonSound. L'interface graphique est très sympa et les options proposées également !

MSXCDEX.PMA : Gestionnaire de CD-ROM pour l'interface SCSI Novaxis et l'interface Japonaise Mega SCSI. Superbe...

FMSX16B1.ZIP : Toute dernière version de l'émulateur F-MSX pour PC. Nous possédons un tas de ROMS et de M-ROMS s'il y a des amateurs.

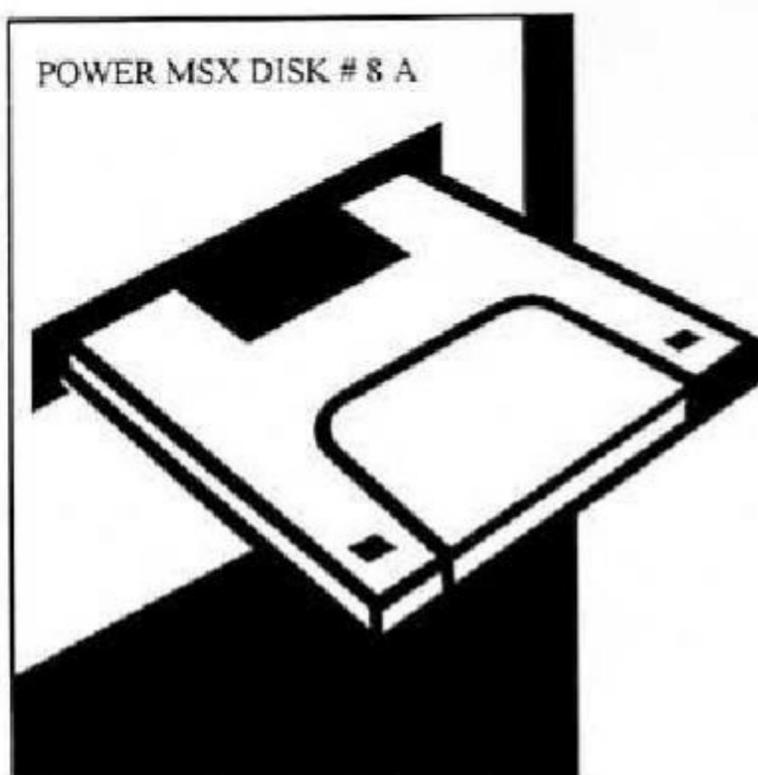
MIFLOAD.LZH : Chargeur universel pour les images au format MIF.

MANGAPW1.LZH : Compilation provenant du Japon. (Internet...) Surprise...

Pour finir, nous avons mis, les 3 décompacteurs les plus utilisés sur MSX et PC.

UNARJ.COM
UNZIP.COM
PMEXT.COM

RDV dans 2 mois pour une disquette pleine de news...



Snatcher

Power MSX disk # 8 B

Dans cette deuxième disquette, vous trouverez un tas de musiques pour Moonsound trouvées sur Internet et un grand nombre de musiques MGS pour Fm-Pac + SCC.

Musiques Moonsound :

Moonblaster wave... (répertoire MWM)

ALPHA.MWM
CARELESS.MWM
CHAINS.MWM
FIRST.MWM
FOREVER.MWM
GRACE.MWM
GROUCHO.MWM
ILLCITY.MWM
INTERNAL.MWM
JROCK.MWM
LFT.MWM
MUSIC1.MWM
PIANO.MWM
PIPELINE.MWM
PNPMENU.MWM
PROFILE.MWM
RATMAN.MWM
RAVE1.MWM

RPG_WALK.MWM
RUNES.MWM
STRADIVA.MWM
TETRYS1.MWM
TETRYS3.MWM
TRAGEDY.MWM
TW_H_STE.MWM
TWILIGHT.MWM
WITHOUT2.MWM



Moonblaster fm... (répertoire MFM)

DREAM.MFM
DREAM2.MFM
LETHAL.MFM
PAST.FM
SNATCH.FM
STREET.FM
VALERIE.FM
WORLDCTN.MFM

Musiques .MGS :

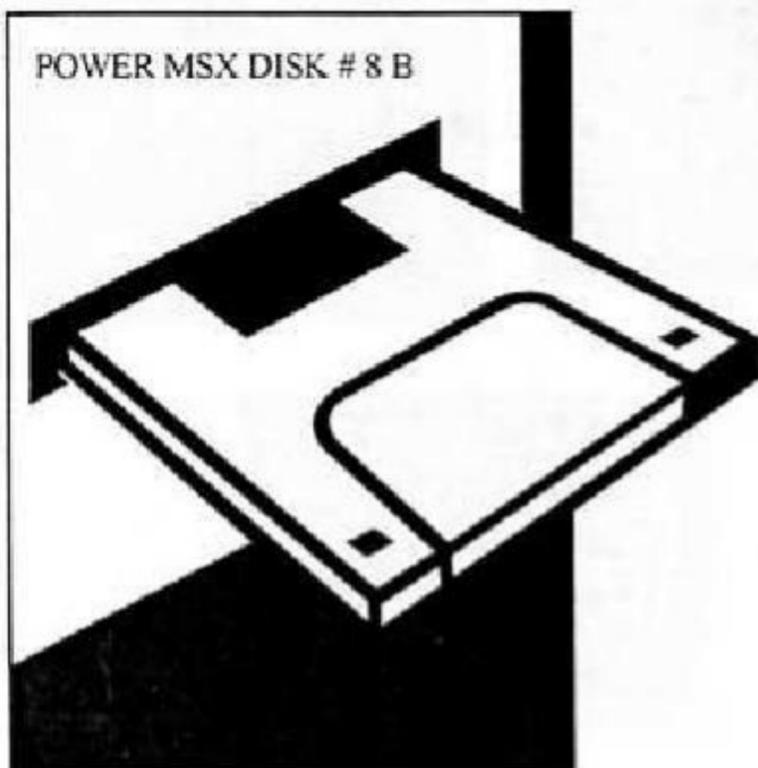
DQ1-3MGS.LZH : 35 fichiers dont 33 musiques.
JGTMSDH.LZH : 3 fichiers dont 1 musique.
SOR_MGS3.LZH : 7 fichiers dont 5 musiques.
SOR_MGS7.LZH : 4 fichiers dont 2 musiques.
SOR_MGS8.LZH : 4 fichiers dont 2 musiques.
SOR_MGS9.LZH : 6 fichiers dont 4 musiques.

Musiques .MUS :

(répertoire MUS)

30 fichiers de musiques provenant du Japon !

POWER MSX DISK # 8 B



Snatcher

Les News

NEWS FROM ESPAGNE : *Beaucoup de softs sont en cours d'élaboration et même terminés. Voici en avant première un court descriptif de chacun.*

..... Kpi Ball

P r o m o t i o n

Ordinateur : MSX2

Editeur : Cybertouch 1997

Genre : Habilité

Musique : MSX-Music / Audio / Moonsound

Cyber Touch, un nouveau groupe composé de 10 personnes nous propose là, une promotion de leur premier jeu.

Il s'agit d'un jeu d'habilité où l'on dirige un bonhomme qui doit éclater des ballons à l'aide de son harpon.

Mais oui, vous connaissez ce célèbre jeu sorti il y a bien longtemps dans les salles d'arcades sous le nom de PANG !

Comme dans la version originale, de nombreuses options, armes et bonus pullulent tout au long des différents tableaux.

Les graphiques restent convenables tout comme les musiques. Ça ressemble un peu à du MSX 1 mais le principe du jeu est vraiment délirant !



SNATCHER

..... No Name

Ordinateur : MSX2

Editeur : Kai Magazine 1997

Genre : Arcade / Aventure

Musique : MSX-Music / Audio

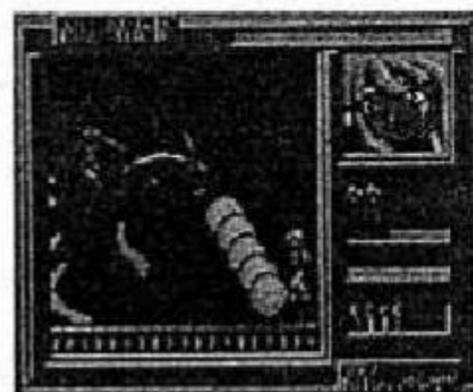
Prix : 60 FF pour 3 disquettes !

No Name est un jeu ressemblant à Vampire Killer ou Super Triton.

Le jeu est entièrement réalisé en Xbasic et l'animation des personnages et du scrolling est tout à fait raisonnable.

Les graphiques restent assez médiocre dans l'ensemble tout comme les musiques mais, pour 60 FF n'hésitez pas à acheter ce soft pour que Kai n'est pas l'impression d'avoir travaillé pour rien.

Bravo à ce groupe et vivement leur prochaine production...



..... Combat Tetris

P r o m o t i o n

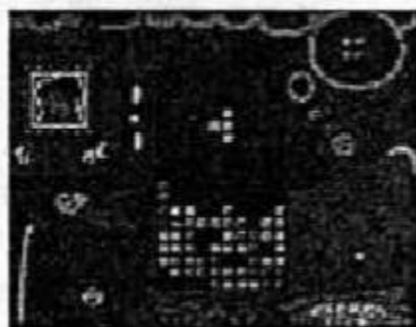
Ordinateur : MSX2

Editeur : Naca Soft 1997

Genre : Habilité

Musique : MSX-Music / Audio / Moonound

Eh oui, encore un Tetris ! 2 joueurs à la fois, des graphiques très sympatiques et haut en couleur, des musiques entraînante mais c'est tout de même un tetris !



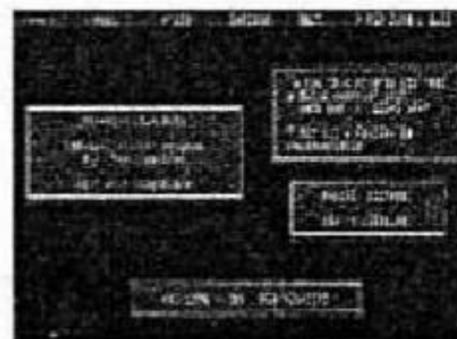
..... MSX Blue

Ordinateur : MSX2 avec 64 Ko Ram

Editeur : MSX Voyager 1997

Genre : Utilitaire

Voilà un petit utilitaire fort sympathique qui permet de recevoir et d'envoyer des messages à partir de votre MSX. Nous attendons plus d'infos pour vous donner le fonctionnement exact ! (Un E-Mail sur MSX, formidable...)



..... Vader

Ordinateur : MSX2

Editeur : Daniel Zorita 1997

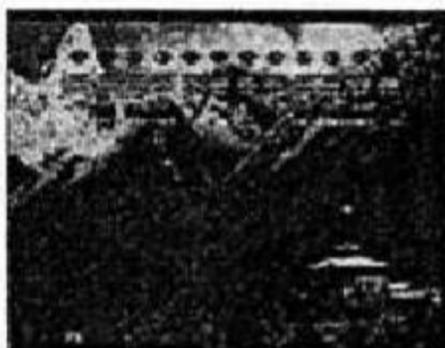
Genre : Shoot'm'up

Musique : PSG

Prix : 45 FF

Vous vous rappelez de Galaxian et bien voilà Vader dans la même lignée... On tire sur tout ce qui bouge et on évite les projectiles des Aliens.

Le tout est très bien animé, la diversité des fonds digitalisés est sympa et les explosions et musiques en PSG font bien rire. On se croirait revenu au temps du MSX 1.



.... Eurolink 2

Ordinateur : MSX2 avec 64 Ko Ram

Editeur : MSX MEN 1997

Genre : Magazine en anglais

Musique : MSX-Music & MSX-Audio

Prix : 25 FF

Voilà le deuxième volet du fameux Euro-link édité par MSX-MEN que je salue au passage.

La grande particularité de ce magazine est qu'il est entièrement rédigé en anglais donc destiné à tous les pays...

Niveau info, on y trouve un tas de choses dont, MIF, Mega-SCSI, Match-Maniac, Barcelone, Cartagena...

N'hésitez pas à commander ce superbe mag, vous ne serez pas déçue par le contenu.

RAMON RIBAS
C/. SARDENYA, 379 ATICO 3a
08025 BARCELONA
ESPAGNE

NEWS FROM HOLLANDE : *Tilburg le 12 avril 1997, beaucoup de softs en perspective... Plus que quelques jours à attendre :-)*

..... M C C M

La plus grosse parution MSX Hollandaise va se retirer de la scène du MSX. Le numéro # 90 sera malheureusement la fin d'une longue aventure. Pour marquer le coup, M C C M a décidé d'offrir un CD-ROM à ses abonnés les plus fidèles...

Nous déplorons cette disparition qui fera un grand vide dans le monde du MSX. Si vous voulez souscrire à une autre revue, je vous conseille sans hésiter la revue trimestrielle H N O S T A R de nos amis Espagnols.

..... Sunrise ?

Pas de nouvelles depuis bien longtemps malgré son association avec Read Only Magazine.

Nous allons essayer de dégouter des infos à Tilburg pour voir si il pense ou non continuer leur magazine qui était à 100 % écrit en Anglais !

..... Oracle

THE REVOLUTION IN SOUND

Un nouveau programme de musique devrait voir le jour pour Tilburg si tout va bien. Une beta version était disponible à Zandvoort 1996 et d'après les informations données, ce logiciel serait largement meilleur que Moonblaster.

Une version pour la Moonsound sera par la suite développée. Encore un logiciel qu'il faut que l'on se procure à Tilburg !

SNATCHER

..... Core Dump

P r o m o t i o n

Ordinateur : MSX2

Editeur : Parallax 1997

Genre : Arcade

Musique : MSX-Music

Core Dump, la suite de Akin va encore faire très mal lors de sa sortie. Le jeu se déroule toujours dans un univers très « space » ou les graphiques et les musiques assurent un max.

Quelques points du jeu ont été amélioré, en autre les aliens sont plus gros qu'auparavant, et maintenant le scrolling est multidirectionnelle. Quel bonheur...

Pour la date de sortie, nous espérons Tilburg mais cela n'est vraiment pas sûr !



..... SOAP !

P r o m o t i o n

Ordinateur : MSX2 / GFX9000 / DOS2 / 7Mhz / HD

Editeur : Fony 1997

Genre : Habilité

Musique : Moonsound

Le jeu est inspiré de Puzzle Bobble de Taito. L'objectif est de placer plusieurs boules de même couleur sur l'écran à l'aide d'un canon. L'ordinateur définit au début le nombre de boules déjà présente à l'écran et la couleur des boules qu'il vous donnera à envoyer à l'aide du canon. La vitesse augmente à chaque levels ainsi que le nombre de boules à l'écran. Fony nous propose là un superbe jeu sur lequel on pourra s'éclater à deux.

Les graphiques seront en 64 couleurs et les animations très rapide. Vivement Tilburg que l'on voit ça !

NEWS FROM ITALIE : *Mirisoft a réussi à trouver des ordinateurs Philips 8245 neuf pour un prix dérisoire; c'est le moment de vous acheter une deuxième machine...*

.....Philips 8245

Mirisoft a réussi à déguster 100 ordinateurs MSX2 Philips 8245 neufs. Ils sont vendus au prix de 450 F frais de ports compris.

Il est également possible de les acheter en pièces détachées :

- Alimentation : 90 FF
- Plaque électronique principale : 130 FF
- Plaque vidéo : 90 FF
- Clavier : 130 FF
- Boîtier de l'ordinateur : 90 FF
- Lecteur MSX : 200 FF
- Lecteur PC pour MSX : 250 FF
- Connecteur pour drive PC : 45 FF

Vous pouvez passer commande dès à présent chez nous...

NEWS FROM JAPON : *Hervé qui se trouve au Japon nous a annoncé la sortie du jeu MOONLIGHT SAGA pour MSX Turbo R. Le prix est de 160 FF. Nous pensons commander un exemplaire... Si ça vous intéresse, nous pouvons importer ce jeu sur simple demande.*

NEWS FROM SUISSE : *Le slot expander X8 est dès à présent disponible pour la somme de 285 Francs Suisse. Il dispose d'une alimentation qui se fait à l'aide d'un boîtier de type PC. Nous avons déjà reçu un exemplaire mais malheureusement nous n'avons pas eu le temps de le tester. (Envoi direct à la personne qui l'avait commandé) Nous allons tout de même avoir quelques infos sur le fonctionnement que nous publions dans le prochain numéro !*



.....Des CD's pour MSX

Mirisoft se lance dans la production de CD-rom pour MSX, 2 titres sont déjà disponibles.

101 PROGRAMS

Le prix du CD est de 175 FF, il regroupe quelques programmes Italiens que vous pouvez acheter séparément. Les logiciels ne sont pas compactés mais simplement copiés dans des répertoires. Le contenu reste sympathique mais faible pour un CD.



CD-ROMSX 1000 Programs

Ce CD est un peu plus intéressant que le premier, il comporte en tout 1000 programmes dont en voici le détail :



- 87 magazines
- 528 programmes MSX1
- 285 programmes MSX2
- 45 programmes MSX2+
- 2 programmes MSX TR
- 53 programmes MSX

Les logiciels ne sont pas compactés. Le prix est de 200 FF.

Si un de ces CD vous intéresse, nous pouvons vous le commander. Test de tous les CD MSX dans Power MSX # 18.

SNATCHER