

# MSX, le standard inconnu

MSX I et MSX II auraient pu séduire des utilisateurs avertis.  
L'échec de la tentative nipponne semble hélas consommé...



L'émergence du MSX dans la foire d'empoigne des années 1980 se fit dans un contexte inimaginable pour des Occidentaux. Dès 1980, les industriels de l'électronique japonaise décidèrent la mise en place d'un standard en micro-informatique personnelle. Contrairement aux Apple, Commodore et autres Sinclair alors en vogue, les micros nippons attendirent, les RAM et les ROM dans les starting-blocks. Les négociations, fructueuses, aboutirent à la mise au point d'un cahier des charges minimal pour adhérer au Club des constructeurs MSX. Si la partie matérielle provient d'un quelconque fabricant de chips (puces, quoi), le logiciel implanté en ROM arrive directement des ateliers Microsoft.. d'où le nom du standard: Microsoft Super Extended, soit *MSX* donc! Dans la boîte, 16 Ko de ROM voisinent avec 16 Ko de RAM (au minimum). Un port accueille les cartouches ROM, deux autres s'arrangent avec les manettes de jeu et un dernier assure l'impression des documents. Aux caractères classiques s'adjoint un jeu de caractères semi-graphiques pour faciliter l'écriture des programmes Basic. Autant dire que les premiers *MSX* se vendirent comme des petits pains au Japon et très mal ailleurs, en-dehors des dix mille unités achetées par l'URSS en 1983. Chaque constructeur décida d'améliorer les capacités de son modèle pour faire la nique à la concurrence. De nombreux importateurs se lancèrent sur la trace du micro japonais. Tous arguaient de l'infailibilité commerciale des sus-dits nippons. D'après certains, la seule marque de fabrique, Sony, Canon ou autre Toshiba, correspondait à un chèque en blanc sur l'avenir des ventes. De fait, l'incommensurable variété des marques n'empêcha pas la mauvaise diffusion des produits. Certains, Mitsubishi, Yashica ou Toshiba, abandonnèrent le marché français et concentrèrent leur activité dans des pays plus réceptifs: Grande-Bretagne, Pays-Bas, Belgique... D'autres, plus obstinés, s'accrochèrent, persuadés de la validité de leur démarche commerciale et informatique. Ainsi, Sony, Philips, Canon et Spectravideo restèrent-ils bien campés sur leurs positions,

attendant une embellie en provenance du futur. Malgré les sommes colossales investies en pub, en développement ou en promotion, les dividendes dus au *MSX* restèrent dramatiquement bas... en France. Du côté japonais, en trois ans, plus de 2 millions d'unités vendues, des centaines de logiciels édités assurèrent la prospérité du standard. Du coup, la seconde mouture de la machine vit le jour en 1984. Le *MSX II* ne ressemble guère à son aîné, si ce n'est par la philosophie « du graphisme et du son ». Doté de 64 Ko de ROM, avec gestion de disquette et Basic étendu, de 64 Ko de RAM et 64 Ko de RAM vidéo (de base), le *MSX* nouveau dispute chèrement sa place au soleil. L'attrait indéniable qui émane de la bête laisse de glace les Amstradiens convaincus. Pourtant, les capacités du produit japonais enfoncent sans rémission celles du bébé d'Alan Sugar. Quelques acheteurs se décident, mois après mois, accédant à l'exceptionnelle logithèque produite par les développeurs de Konami. Philips, dans la lutte de prestige engagée avec Sony, lance le *NMS 8235* (New Media System): 128 Ko de RAM, 128 Ko de RAM vidéo et un lecteur de disquettes 360 Ko. Sony réagit alors avec le *HB 700* plus puissant que le *NMS* de Philips et livré avec un intégrateur graphique, une souris et plusieurs logiciels. Mais les acheteurs ne se laissent pas convaincre. Des quatre constructeurs encore en présence sur le marché début 1986, deux liquident leurs stocks et abandonnent le navire: le *V20* de Canon se trouve à moins de 800 F, le *X'Press 16* de Spectravideo (compatible *MSX* et *PC*) renonce à la lutte et se solde en dessous de 2 000 F. Après la médiocrité des ventes en fin d'année, Sony arrête l'importation des micros et écoule doucement ses derniers HB. Seul Philips semble vouloir porter le flambeau: 8250 et 8255 succèdent au 8235, apportant 256 Ko de RAM, un ou deux lecteurs de disquettes 720 Ko ainsi que des connecteurs multiples. Le *Music Module* du Néerlandais, accompagné du clavier musical, donne au *MSX* les capacités d'un synthé. Mais les ventes ne suivent toujours pas et Philips jette l'éponge dans le courant de l'été 1987. Désormais, les *MSX* encore dans les boutiques tiennent plus de la relique que du micro. Du fait de l'abandon général du marché français, sauf par Goldstar et Yamaha (qui vise les musiciens professionnels avec son *CX5M II*), les micros se vendent une bouchée de pain. Les *MSX II*, excellentes machines, donnent accès à des jeux de plus en plus performants et bon marché: avec une moyenne de 250 F, les MégaROM (cartouches) ne plantent jamais et arrivent gavées de dizaines de Ko de code machine.

La personnalité des constructeurs (Philips, Sony ou Canon) garantit un service après-vente irréprouvable, même dans quelques années. Enfin, la présence d'un marché de plus de 5 millions d'unités au Japon (dont près d'un million pour les *MSX II*) et de près de 2 millions de machines ailleurs dans le monde, pousse les développeurs à produire. Mais, du fait d'une distribution mal structurée, les 100 000 possesseurs de *MSX* ont parfois bien des difficultés pour trouver tel ou tel logiciel.

## RADIOSCOPIES

**MSX I** (Japon, Pays-Bas ou Sud-Est asiatique)

**Microprocesseur:** Z 80

**Vitesse:** 3,5 MHz

**Mémoire morte:** 32 Ko extensible

**Mémoire vive:** 32 Ko, extensible jusqu'à 64 Ko

**Mémoire utilisateur:** environ 28 Ko pour les versions 64 Ko de RAM

**Connexion moniteur:** par prise péritel

**Affichage mode texte:** 39 par 25

**mode graphique:** 256 par 192 en 16 couleurs

**Palette:** 16 couleurs

**Son:** 3 voies sur 8 octaves, parfois sortie son Cinch **Clavier:** généralement Azerty mécanique de 62 touches plus de 10 de fonction

**Joystick:** deux ports type Atari

**Souris:** en option, se connecte sur port joystick

**Crayon optique:** en option

**Port cartouche:** oui, un

**Mémoire de masse**

**lecteur de cassettes:** en option

**lecteur de disquettes:** en option, généralement 3,5 de 360 ou 720 Ko externe

**Système d'exploitation:** *MSX-DOS*

**Intégrateur graphique:** non

**Sortie imprimante:** oui, standard *MSX*

**Sortie série:** généralement en option

**Connecteur de bus pour extensions:** généralement par port cartouche

**Prix (version de base):** environ 800 F

**Logithèque** Voir Tilt n° 18, 23 et 32

**MSX II** (Japon, Pays-Bas ou Sud-Est asiatique)

**Microprocesseur:** Z 80

**Vitesse:** 3,5 MHz

**Mémoire morte:** 64 Ko extensible

**Mémoire vive:** 128 Ko au minimum extensible

**Mémoire utilisateur:** environ 28 Ko

**Connexion moniteur:** par prise péritel, parfois vidéo-composite

**Affichage mode texte:** 80 par 25

**mode graphique:** 512 par 212 en 16 couleurs en bit map

**Palette:** 512 couleurs

**Son:** 3 voies sur 8 octaves, parfois sortie son Cinch

**Clavier:** généralement Azerty mécanique de 79 touches plus de 10 de fonction

**Joystick:** 2 ports type Atari

**Souris:** en option, se connecte sur port joystick

**Crayon optique:** en option

**Port cartouche:** oui, généralement 2

**Mémoire de masse**

**lecteur de cassettes:** en option

**lecteur de disquettes:** généralement intégré 3,5 de 360 ou 720 Ko

**Système d'exploitation:** *MSX-DOS*

**Intégrateur graphique:** oui, chez Sony

**Sortie imprimante:** oui, standard *MSX*

**Sortie série:** généralement en option

**Connecteur de bus pour extensions:** généralement par port cartouche

**Prix (version de base):** environ 2 500 F

**Logithèque:** Voir Tilt n°27, 36 et 41