

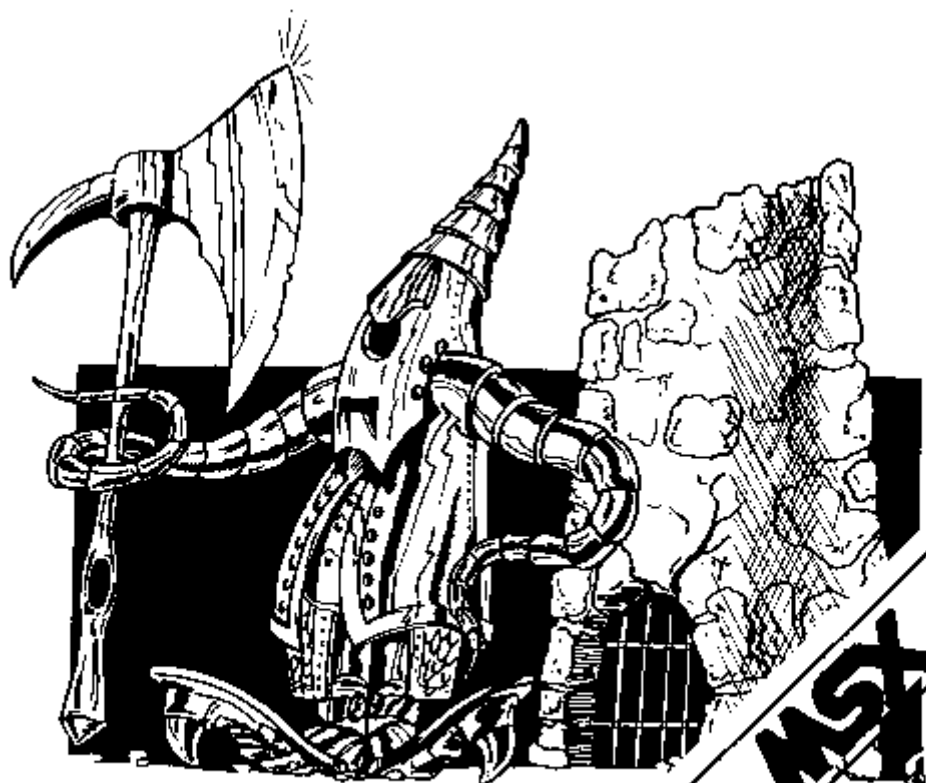
DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

2

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
6 de jaargang Nr. 2 1991
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



MSX

COVER

Gezien de drukke werkzaamheden rond onze beurs van 13 april j.l. zijn wij helaas niet in staat geweest BITS nr. 2 op tijd uit te brengen. Hiervoor onze excuses. Wij menen echter, dat het succes van onze beurs het gemis ruimschoots goedmaakt. Door dit succes hebben wij ook een betere printer aan kunnen schaffen en u kunt zich in deze uitgave overtuigen van de kwaliteit. Bovendien is de lay-out van deze BITS tot stand gekomen met gebruikmaking van het tekstverwerkingsprogramma TED.

K.v.K.Midden Brabant: MSK Gebruikersgroep nr. V.259841

inhoud

BESTUURSMEEDEDELINGEN	2
AGENDA / LIDMAATSCHAP	4
CURSUS MSX BASIC	5
SPELRECENSIE	12
BEURSDAGBOEK II	17
ENQUETE	19
BEURSDATA	21
LISTING BALLETTJE	22
ADVERTENTIE MK	35

DE SLUITINGSDATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIES BITS ZIJN:

15 JULI / 15 SEPTEMBER
15 NOVEMBER 1991

kolofon

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

redactie

Ad Louer / Ad Nutsaers

VORGEVING:

Ad Louer / Ad Nutsaers
F. Pison / C. Pison

MEDEWERKERS:

B. Daemen / C. Pison
A. Nutsaers / S. Cools

REDAKTIE-ADRES:

Borculolaan 35
5043 ZP Tilburg
013 - 703679 / 681421

SECRETARIAAT:

Borculolaan 35
5043 ZP Tilburg
013 - 703679

ADVERTENTIES:

Voor info: REDAKTIE

GIRO / BANK:

Postgiro: 5728841
ANRO : 49 46 51 733
t.n.v. MSX G.G. Tilburg
Karnijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

WORKSHOP DATA 1991.

23 juni	12.00 - 13.30	thema digitaliseren
	13.30 - 17.00	WORKSHOP
20 augustus	19.00 - 23.00	WORKSHOP
22 september	12.00 - 17.00	WORKSHOP
22 oktober	19.00 - 23.00	WORKSHOP
24 november	12.00 - 17.00	WORKSHOP
17 december	19.00 - 23.00	WORKSHOP

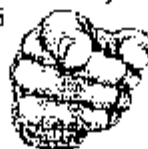
Wij hebben nog steeds de mogelijkheid om aan de workshop op zondagmiddag een thema te behandelen. Het is dan wel belangrijk ons te laten weten welke onderwerpen uw belangstelling hebben.

PLAATS WORKSHOPS:
 CAFE-RESTAURANT "BOERKE MUTSAERS"
 VIJVERLAAN 2 te TILBURG.

LIDMAATSCHAP

Je hebt een MSX computer en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in. Wordt lid van de MSX GEBRUIKERSGROEP te Tilburg en wij staan met raad en daad voor u klaar. Wij zijn niet voor niets de snelst groeiende MSX club van NEDERLAND.

Wat moet u doen om lid te worden? Stuur een kaartje met naam, straat, postcode en plaats naar het secretariaat Borculolaan 35, 5043 ZP TILBURG en maak het bedrag over op een van de onderstaande rekeningen dan zorgen wij dat u zo snel mogelijk uw club-pas en het informatie-materiaal toegezonden krijgt



DE MSX GEBRUIKERSGROEP
 die méér doet voor haar leden



Het lidmaatschapsgeld bedraagt
 fl. 25,00 per jaar
 fl. 12,50 vanaf juli tot 31 december
 fl. 00,00 vanaf oktober tot en met 31 december van het volgend jaar

ANKWIJANK nr.: 49 46 51 733
 POSTBANK nr.: 5728841
 l.n.v. : MSX Gebruikersgroep
 Karmijnstraat 18,
 5044 RD TILBURG.

cursus **MSX** basic

OPLOSSINGEN DEEL 9

OPGAVE 1:

```
10 COLOR 1,15,15
20 SCREEN 2
30 CIRCLE (110,100),70,1,-.01,-2,1.4
40 CIRCLE (110,100),70,1,-2,-.01,1.4
50 PAINT (110,120),1
60 GOTO 60
```

OPGAVE 2:

Als ons programma meer READ-variabelen bevat dan er gegevens in de DATA-regels aanwezig zijn, dan geeft de computer een 'Out of data' in het regelnummer waar de READ-instructie is gegeven.

OPGAVE 3:

Een DATA-regel kan nogmaals worden gelezen door eerst de RESTORE-instructie te geven.

OPDRACHT 3:

Het programma heeft het volgende als resultaat.

GERARD 12345 MARIJ 67891 CARLA 13579

GERARD 67891 MARIJ 12345 CARLA 13579

Na de RESTORE-instructie in regel 50 wordt in regel 60 als tweede variabele B ingelezen. Variabele A krijgt de vierde waarde uit de DATA-regel.

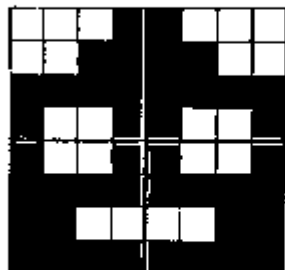
In regel 70 wordt vervolgens als tweede variabele A afgedrukt en variabele B pas op de vierde plaats. Hierdoor zijn deze verwisseld.

DEEL 10: SPRITES

De eerste vraag die we ons stellen is: Wat is een SPRITE? Een sprite is een figuurtje dat we kunnen vastleggen met behulp van een ruitjespatroon. Een zo ontworpen figuur geven we vervolgens een nummer. Daarna kunnen we met behulp van een speciale instructie allerlei bewegingen en manipulaties met de sprite uitvoeren. Het werken met SPRITES geeft veel mogelijkheden, je kunt het figuur snel over het scherm laten bewegen. Het vormt met name een krachtig gereedschap om bijvoorbeeld een packman over het scherm te laten dwalen.

We gaan eerst uitleggen hoe we een sprite maken, ofwel een SPRITE DEFINIEREN. Hierbij gaan we uit van een raster van 8*8 beeldpunten. Vervolgens kleuren we bepaalde vakjes zwart om de figuur te krijgen, die we wensen.

INGEVULD RASTER (SPOOK)



HEXADECIMAAL	
0011:1100	3C
1111:1111	FF
1001:1001	99
1001:1001	99
1111:1111	FF
1100:0011	C3
1111:1111	FF

Bij het ingevulde raster zien we de spook en de daarbij behorende reeks (enen en nullen). De stippelijijn is een 'hulplijn' en splitst iedere regel in twee rijen van vier enen en/of nullen. Geheel rechts zien we de HEXADECIMALE notatie. De HEXADECIMALE waarden kunnen we in de onderstaande tabel aflezen.

REEKS	CODE	REEKS	CODE
0000	0	1000	8
0001	1	1001	9
0010	2	1010	A
0011	3	1011	B
0100	4	1100	C
0101	5	1101	D
0110	6	1110	E
0111	7	1111	F

Met behulp van de gevonden codes definiëren we de sprite met de instructie:

SPRITE\$(nummer)= reeks CHR\$-instructies

Voor ons voorbeeld wordt dit:

```
SPRITE$(1)=CHR$(4H18)+CHR$(4H3C)+CHR$(
4HFF)+CHR$(4H99)+CHR$(4H99)+CHR$(4HFF)
+CHR$(4HC3)+CHR$(4HFF)
```

LET OP:

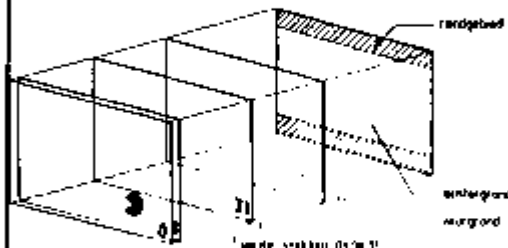
In dit voorbeeld zijn de codes in CHR\$-instructies opgenomen, waarbij iedere code wordt voorafgegaan door de tekens 4H

PUT SPRITE.

We hebben de SPRITE (nummer 1) volledig vastgelegd en we kunnen vervolgens het figuurtje op een willekeurige plaats op het scherm plaatsen. Hiervoor gebruiken we de instructie PUT SPRITE:

PUT SPRITE vlak,(x,y),kleur,nummer

Het VLAK is een nummer tussen 0 en 31. We moeten daarbij denken aan de volgende opzet:



VLAK

De sprites bewegen zich als het ware over doorzichtige glazen schermen, die achter elkaar zijn geplaatst. De ligging van een vlak bepaalt welke sprite wordt afgedekt als twee sprites elkaar overlappen. De voorste sprite zal vóór een andere passeren.

X,Y

De X,Y gegevens zijn de coördinaten waar de sprite moet worden geplaatst.

NUMMER

Het nummer geeft aan welke sprite geplaatst wordt. Elke sprite krijgt dus een EIGEN nummer.

Bij de meeste spelletjes is het nodig te weten of twee sprites elkaar overlappen, of beter gezegd, of er een botsing optreedt.

Om dat te kunnen constateren biedt de ON SPRITE GOSUB-instructie de oplossing:

ON SPRITE GOSUB <regelnummer>

Als de computer nu constateert dat twee sprites elkaar overlappen wordt automatisch naar de subroutine gesprongen (d.m.v. het aangegeven regelnummer).

Het is dan wel noodzakelijk dat we de computer daartoe activeren. Dit doen we met de instructie SPRITE ON:

SPRITE ON

ON SPRITE GOSUB <regelnummer>

STICK

Voordat er een 'botsing' tussen sprites kan ontstaan zullen we eerst één van de sprites moeten kunnen verplaatsen. Dit kan gebeuren op verschillende manieren.

In de eerste plaats moeten we voor de coördinaten in de PUT SPRITE regel VARIABELEN gebruiken.

```

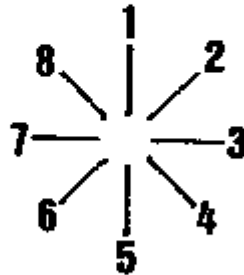
10 CLS:COLOR ,1,1
20 SCREEN 2
30 X=100:Y=100
40 SPRITE$(1)=CHR$(#H18)+CHR$(#H3C)+CHR$(#HFF)+CHR$(#H99)+CHR$(#H99)+CHR$(#HFF)+CHR$(#HC3)+CHR$(#HFF)
50 REM berekening X- en Y-waarde
60 '
190 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,1
200 GOTO 50
    
```

Voor het veranderen van de X- en Y-coördinaten kunnen we natuurlijk een lus (FOR..NEXT) gebruiken, maar het geniet vaak de voorkeur de beweging van de sprite te sturen met de CURSOR-TOETSEN, of de JOYSTICK.

STICK(<getal 0,1 of 2>)

STICK geeft de stand van de joystick of de cursor-toetsen. Vullen we achter STICK een 0 in, dan kijkt de computer naar de stand van de CURSOR-toetsen.

Vullen we achter STICK 1 of 2 in dan kijkt de computer naar de stand van de JOYSTICK (1 of 2). De waarden corresponderen daarbij met de volgende richtingen:



We gaan bij het uitlezen hiervan als volgt te werk:

```

50 D=STICK(0)
60 IF D=1 THEN Y=Y-1
70 IF D=2 THEN X=X+1:Y=Y-1
80 IF D=3 THEN X=X+1
90 IF D=4 THEN X=X+1:Y=Y+1
100 IF D=5 THEN Y=Y+1
110 IF D=6 THEN X=X-1:Y=Y+1
120 IF D=7 THEN X=X-1
130 IF D=8 THEN X=X-1:Y=Y-1

```

Als we deze regels in het voorgaande voorbeeld invoegen hebben we een SPRITE die we met de CURSOR-toetsen over het scherm kunnen bewegen.

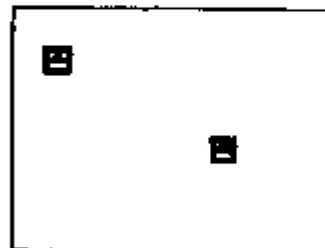
Om twee sprites te laten 'botsen' dienen we dus alleen een tweede sprite te maken en de ON SPRITE GOSUB en SPRITE ON instructies in ons programma te verwerken:

```

10 CLS:COLOR,1,1
20 SCREEN 2
30 REM coordinaten startpunt speler
40 X=100:Y=100
50 REM aannaken van 2 sprites
60 FOR S = 1 TO 2
70 SPRITE$(S)=CHR$(818)+CHR$(83C)+CHR$(8FF)+CHR$(899)+CHR$(899)+CHR$(8FF)+CHR$(8C3)+CHR$(8FF)
80 NEXT S
90 PUT SPRITE 0,(40,40),6,1
100 D=STICK(0)
110 IF D=1 THEN Y=Y-1
120 IF D=2 THEN X=X+1:Y=Y-1
130 IF D=3 THEN X=X+1
140 IF D=4 THEN X=X+1:Y=Y+1
150 IF D=5 THEN Y=Y+1
160 IF D=6 THEN X=X-1:Y=Y+1
170 IF D=7 THEN X=X-1
180 IF D=8 THEN X=X-1:Y=Y-1
190 PUT SPRITE 1,(X,Y),15,2
200 SPRITE ON
210 ON SPRITE GOSUB 230
220 GOTO 100
230 BEEP:BEEP
240 GOTO 100
250 RETURN

```

Het resulteert in:



<p>Het beeld heeft een zwarte achtergrond.</p>	<p>- In regel 200 wordt aangegeven dat de computer moet opletten of er sprites met elkaar in aanraking komen.</p>
<p>De RODE sprite (staat vast op een plaats)</p>	
<p>De WITTE sprite (wordt met behulp van de cursor toetsen bestuurd)</p>	<p>- In regel 210 wordt aangegeven dat de computer bij een waargenomen botsing d.m.v. GOSUB naar regel 230 moet springen.</p>
<p>We zullen dit programma nog eens toelichten:</p>	<p>- Als er geen botsing is geweest, verwijst regel 220 het programma terug naar regel 100</p>
<p>- In regel 10 worden de kleuren voor de rand en de achtergrond op zwart ingesteld.</p>	<p>- De computer is eventueel vanaf regel 210 naar regel 230 gesprongen. Hier geeft de BEEP-instructie een pieptoon, als aanduiding dat de sprites elkaar geraakt hebben.</p>
<p>- In regel 20 wordt het grafische scherm gekozen.</p>	<p>- Regel 240 verwijst het programma terug naar regel 100, zodat de speler door kan gaan.</p>
<p>- In regel 40 worden de begin-coördinaten van de beweegbare sprite in X- en Y- coördinaten aangegeven.</p>	<p>Indien we hetzelfde programma met de JOYSTICK willen besturen kunnen we waarde 0 in regel 100 veranderen in 1 of 2, afhankelijk van de gekozen joystickpoort.</p>
<p>- In de regels 60 t/m 80 worden TWEE sprites aangemaakt: SPRITE\$(1) en SPRITE\$(2).</p>	<p>STRIG -----</p>
<p>- In regel 90 wordt de EERSTE SPRITE op het VOORSTE SPRITE vlak geplaatst (0), coördinaten 40,40, kleur rood, het nummer van de gekozen sprite.</p>	<p>Strig(<0,1,of 2>) geeft aan of de spatie-balk of vuurknop van de joystick wordt ingedrukt. Hierbij staat 0 voor spatiebalk, 1 voor joystickpoort 1 en 2 voor joystickpoort 2. Voorbeeld:</p>
<p>- In regel 100 wordt STICK(0) aan de variabele D toegekend.</p>	<p>IF STRIG(0) THEN <nummer> ELSE <nummer></p>
<p>- In de regels 110 t/m 180 worden aan de hand van de waarde in variabele D de X- en de Y- waarden aangepast.</p>	
<p>- In regel 190 wordt de tweede SPRITE geplaatst op de coördinaten X en Y</p>	

Dit geeft de mogelijkheid om aan de hand van het indrukken van de spatiebalk naar een bepaald regelnummer te springen.

We kunnen, evenals bij SPRITE de computer opdracht geven om continu in de gaten te houden of de spatiebalk of vuurknop wordt ingedrukt:

```
100 STRIG(0) ON
110 ON STRIG GOSUB <regelnummer>
```

De computer zal dan telkens als de spatiebalk wordt ingedrukt naar de aangegeven subroutine springen. Dit kan dan vanaf elk willekeurig punt in het programma. De computer zal dan de subroutine doorlopen en wordt daarna met RETURN verwezen naar de regel volgend op de regel van waar hij is vertrokken.

```
DRAW
=====
```

Met behulp van DRAW kunnen we allerlei rechte lijnen aangeven met behulp van eenvoudige codes. Deze codes worden steeds in de vorm van een string aangegeven:

```
-----
10 SCREEN 2
20 DRAW "D50R100"
30 GOTO 30
-----
```

Dit programma geeft twee aaneensluitende lijnen. De eerste lijn gaat over 50 beeldpunten naar beneden (D50), de tweede lijn gaat vanaf het laatst bereikte punt 100 beeldpunten naar rechts (R100).

We mogen daarbij voor ieder lijnstuk een eigen kleur opgeven door middel van de letter C en de kleurcode, voorbeeld:

```
-----
| DRAW"C8D50C10R100"
-----
```

Hierbij wordt de eerste lijn in de kleur middelrood getekend (C8) en de tweede lijn in de kleur donkergeel (C10). De computer tekent bij elke DRAW-instructie vanaf het laatst bereikte coördinaat.

De gekozen DRAW-instructies moeten steeds in een string aangegeven worden, tussen " ", of vooraf in een string, bijvoorbeeld:

```
-----
| A$="C8D50C10R100":DRAW A$
-----
```

De lijnen worden daarbij steeds vanaf de laatst bereikte positie getrokken. We kunnen een vaste beginpositie verkrijgen met BN x,y waarbij x en y de begincoördinaten voorstellen, voorbeeld:

```
-----
| DRAW "BN50,50D30"
-----
```

Dere instructie geeft VANAF punt (50,50) een lijn naar beneden over 30 punten.

In onderstaande tabel staan de verschillende mogelijkheden aangegeven:

S	S Geeft de schaal aan. S4 geeft aan dat de fijnste eenheid uit 4 stippen bestaat.
A	A Na A komt 0,1,2 of 3 te staan. Hiermee verdraaien we het coördinatensysteem in stappen van 90 graden. Zonder A-opgave neemt de computer 20 aan.
C	C Geeft de kleur aan zoals aangegeven in bovenstaand voorbeeld.
M	M Tekent een schuine lijn. Na M komen twee getallen gescheiden door een komma, voorbeeld: M30,50 In dit voorbeeld zal een schuine lijn getrokken worden vanaf de laatste positie. De lijn stopt bij X coördinaat plus 30 en Y coördinaat plus 50. De waarden X en Y mogen ook negatief zijn.
U	U staat voor UP en trekt een lijn naar BOVEN.

D	D staat voor DOWN en trekt een lijn naar BENEDEN.
R	R staat voor RIJGT en trekt een lijn naar RECHTS.
L	L staat voor LEFT en trekt een lijn naar LINKS.
E	E trekt een schuine lijn (45 graden) naar RECHTS-BOVEN.
F	F trekt een schuine lijn (45 graden) naar RECHTS-ONDER.
G	G trekt een schuine lijn (45 graden) naar LINKS-ONDER.
H	H trekt een schuine lijn (45 graden) naar LINKS-BOVEN.

VRAGEN/OPDRACHTEN DEEL 10

OPGAVE 1

Maak een programma dat u in staat stelt om met de cursortoetsen of de joystick een tekening te maken. Het programma moet eerst vragen welke tekenkleur u wilt gebruiken en vervolgens welke achtergrond-kleur. Daarna springt de computer naar SCREEN2, waar u kunt tekenen. Zodra u op de spatiebalk drukt keert het programma terug naar SCREEN 0, waar u gevraagd wordt of u nog een tekening wilt maken, of stoppen. Aan de hand van een antwoord wordt opnieuw begonnen of gestopt.

OPGAVE 2

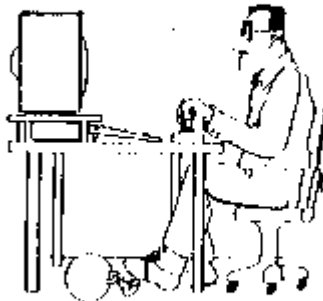
Pas het programma op pagina .. 70 aan, dat de eerste sprite nu niet meer stilstaat, naar u achterna komt! Dit volgen moet door de computer gedaan worden. U bestuurt de witte sprite. Denk bij het veranderen van dit programma aan het gebruiken van variabelen voor de plaatsbepaling van de computer-sprite. Het is dan mogelijk de coördinaat-variabelen van de twee sprites met elkaar te vergelijken en aan de hand van het resultaat de coördinaten van de computer-sprite aan te passen.

OPGAVE 3

Maak een programma dat met DRAW-instructies de letters MSX op uw beeldscherm tekent. Het resultaat moet ongeveer zijn als onderstaande afbeelding.

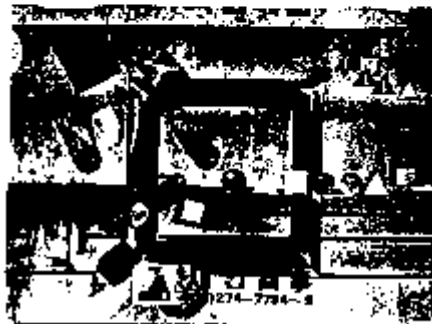
MSX

SPELRESENSIE



Het is de laatste tijd weer een beetje stil geworden aan het software-front. Mede door MSI Centrum in Amsterdam staat momenteel de software uit Korea in de belangstelling. Het betreft hier veelal 32K Rompacks van bekende MSX1 spellen. Deze spellen worden door het Koreaanse softwarehuis Zemina aan de aan gebracht.

Op onze laatste computerbeurs is een viertal van deze roms aangeschaft voor clubdoeleinden. Middels een korte beschrijving van elk spel wil ik jullie even bekend maken met deze spellen. Zij zijn uiteraard te leen en kunnen daarnaast ook op onze workshop gespeeld worden.



 * PUZNIC *

Puznic is een spel in de categorie denkspellen. Zoals de naam al doet vermoeden wordt je voor de opgave gezet de voorgeschotelde puzzel tot een oplossing te brengen, alvorens je een niveau verder kunt. De bedoeling is om blokjes met gelijksoortige figuren naast elkaar te zetten. Op dat moment verdwijnen ze van het scherm. Het ligt voor de hand er voor te zorgen dat het hele veld leeggeruimd wordt. Nu lijkt dit op het eerste oog vrij makkelijk, ware het niet dat de blokken nogal last hebben van de heersende zwaartekracht.

Dit houdt in, dat wanneer je een blok naar de onderkant van het scherm verplaatst hebt, je deze met geen mogelijkheid weer naar boven kunt krijgen. Enige bedachtzaamheid is derhalve wel geboden.

Het schuiven met de blokken gaat op zich vrij eenvoudig. Je speelt met doorzichtig vierkant. Dit zet je op het te verplaatsen blok, drukt de spatiebalk in, en blijft deze ingedrukt houden, en verplaatst vervolgens het blok naar de gewenste positie. In het tabelletje aan de rechterkant van het scherm is verder aangegeven hoeveel en welke figuren je nog moet zien te laten verdwijnen.

Voor elke opdracht is een beperkte hoeveelheid tijd aanwezig. Voor de eerste tien velden is dat niet zo'n probleem. Kom je daarentegen wat verder dan zul je toch niet te lang moeten nadenken, wil je de puzzel binnen de tijd oplossen. Elke puzzel is slechts op een manier op te lossen, dus begin je eenmaal verkeerd, dan leidt dit tot een mislukking. Je kunt hier echter nog uit ontsnappen door gebruik te maken van de "retry". Daartoe ga je met je vierkant op de "P" rechtsonder in het scherm staan en drukt de spatiebalk. Verder kun je de P's gebruiken om blokken die je anders niet meer weg kunt krijgen, te laten verdwijnen. Zet daartoe de P op het ongewenste blok. Om echter 2 blokken met hetzelfde figuur te laten verdwijnen, heb je al twee P's nodig! Je kunt dan nog maar een retry gebruiken. Al gauw zal dan de melding "GAME OVER" op het scherm prijken. En nu ben ik dan meteen bij een, zo niet het grootste nadeel van het spel belandt. Ongeacht het niveau waarin je verkeert, zul je bij een nieuw spel altijd weer in het eerste veld moeten beginnen. Knap lastig! Nu zul je die eerste velden op den duur wel snel doorlopen, maar toch. De continu-optie ontbreekt, alsmede de mogelijkheid om via codes of passwords in een hoger niveau te beginnen, zoals dat b.v. in een vergelijkbaar spel als Eggerland Mystery het geval is.

Al met al is Puznic toch een spel dat voor de nodige uurtjes speelplezier kan zorgen.

SPELRECIENSIE

* BLOCKHOLE *

Het volgende spel is een combinatie van puzzelen en actie, waarbij de nadruk toch wel op het laatste aspect ligt. Voor wie het Konami-spel QUARTE thuis al in de kast heeft liggen, is dit spel niet echt interessant. Blockhole is namelijk een variant van het zuiverste water op deze Konami-topper.

De bedoeling van het spel is de meest vreemdsoortige figuren om te vormen tot rechthoekige vormen. Wanneer zo'n figuur tot een rechthoek is omgevormd, wordt gescoord en verdwijnt de rechthoek van het scherm. Het vormen van deze rechthoeken, gebeurt door veel en meestal snel te schieten. De figuren scrollen namelijk over het scherm van boven naar beneden. Wanneer zo'n figuur de onderkant van het scherm eenmaal gehaald heeft, voordat je in staat was er een vierkant van te maken, is het spel teneinde. Ik denk eigenlijk dat dit spel niet veel uitleg behoeft. Het wijst zich allemaal vanzelf.

Toch bevat dit spel nog een aantal leuke opties, die zeker bijdragen tot het spelplezier. Zo kan dit spel uiteraard met een speler gespeeld worden, maar ook met twee spelers tegen elkaar. Bij deze variant is het scherm verdeeld in twee gelijke helften en kunnen de verrichtingen van de tegenstander eveneens in de gaten gehouden worden.

De leukste optie is echter de combinatie-optie. In deze spelvariant speel je ook met twee spelers, maar nu samen tegen de computer. Hierbij hebben beide spelers volledige bewegingsvrijheid over het gehele scherm.

Nog een opmerking tot slot, het is me niet duidelijk geworden hoeveel niveaus Blockhole telt. Wel is duidelijk dat er behoorlijk wat rechthoeken gevormd dienen te worden alvorens men de boodschap "Stage clear" op het scherm ziet. Volhouden derhalve.

* FLASHPOINT *

Wanneer men de Flashpoint-row in zijn computer steekt, zal men zich al snel afvragen: waar heb ik dat meer gezien? En inderdaad het betreft hier wederom een kloon van een reeds bekend spel, namelijk Tetris.

De bedoeling van dit spel is, om de meest vreemdsoortige vormen variërend van rechte lijnen tot L-vormige figuren zodanig neer te zetten dat het spelscherm van onderaf zo vol mogelijk gemaakt wordt. Wanneer namelijk een regel geheel gevuld is, verdwijnt deze van het scherm en zakken de daarboven gelegen regels een omlaag. Wanneer het gehele scherm gevuld is, en de figuren die dan nog aangeboden worden niet meer geplaatst kunnen worden is het uiteraard einde oefening.

Ook dit spel vereist weer het nodige ruimtelijk inzicht en snel handelen. Toch bezit dit spel nog een extra moeilijkheidsgraad. In tegenstelling tot de twee eerder besproken spellen, is het bij Flashpoint namelijk wel mogelijk om vooraf in een bepaald niveau te beginnen. Afhankelijk van het niveau dat men het laatst gespeeld heeft, kan men kiezen uit een vijftal niveaus, die behoorlijk variëren in moeilijkheidsgraad. Maar waar bestaat die moeilijkheidsgraad nu uit? Welnu. Het scherm waar men mee begint is in tegenstelling tot Tetris niet leeg. Elk niveau heeft een bepaalde schermvulling waarin twee of meer blokjes oplichten. De bedoeling is dan ook om uitgerekend die regel, danwel regels te laten verdwijnen waarin zich de desbetreffende blokjes bevinden. Dit is namelijk de manier om weer een niveau verder te komen. Bij bepaalde schermvullingen is het echter ontzettend moeilijk om de figuren goed te plaatsen of tussen de reeds aanwezige blokken door te loodsen.

Hoewel ook dit spel niet echt nieuw is, voegt het door zijn extra moeilijkheden toch wel weer iets toe.



 * SUPERBOY I *

Dit uit 1989 daterende spel van Zemina is weer van een geheel andere orde. De bedoeling is om onze Superboy al springend, munten verzamelend en gevaren ontwijkend door de verschillende werelden in dit spel heen te loodsen.

Vanaf het startpunt loop je met onze held van links naar rechts over het scherm. Val niet in kuilen of onderbrekingen op de route, want je verliest onmiddellijk een van de vijf levens en je kunt weer vanaf het startpunt beginnen. Onderweg kom je de nodige opstakels tegen waar je uiteraard ook op kunt springen en overheen kunt lopen, maar in veel gevallen is het verstandiger om er onder door te lopen. Wanneer je er namelijk van beneden tegen aan springt, zal dit in veel gevallen omgezet worden in klinkende munt. Verder kom je gaande de rit een aantal figuren op je route tegen die je maar beter kunt ontwijken. Je kunt ze te slim af zijn door er eenvoudigweg overheen te springen. Een meer afdoende manier is echter er precies op springen. Ze verdwijnen dan namelijk helemaal van het toneel, hetgeen jou de tijd gunt om weer tegen bepaalde blokken aan te springen en zo je verzameling coins aan te vullen. Wanneer je dit maar lang genoeg volhoudt, kom je na de afscheiding vanzelf in een andere wereld.

Het probleem is dan echter, dat onze Superboy enigszins stuurloos over het scherm loopt en in veel gevallen die gebouwen of grotten binnenloopt waarvan naderhand blijkt dat je daar niet meer uitkomt. En aangezien je ook niet meer links het scherm uit kunt lopen, is er helaas geen weg meer terug. Op deze wijze heb ik meermalen hopeloos vastgezeten en bleek een reset de enige oplossing om het spel vervolgens weer opnieuw te beginnen. Zo ben ik er derhalve ook nog niet achter kunnen komen wat de zin is van al die munten.

De hoeveelheid munten is namelijk geen garantie om na het bereiken van de afscheiding in een bepaalde wereld terecht te komen. Maar waar die munten dan wel voor dienen? Wie het weet, mag het zeggen. Het lijkt voor de hand te liggen: er iets voor kopen, inderdaad, maar waar en hoe?

Het blijkt dat ik niet echt ver ben gekomen met onze Superboy. Misschien ook wel omdat het klim- en springwerk niet echt mijn favoriete bezigheid is.

Tot slot nog enkele woorden die op bijna alle vier de spellen van toepassing zijn. De spelkwaliteit van de spellen is best goed te noemen, misschien met uitzondering van Superboy (hoese persoonlijke voorkeur). Ook de grafische kwaliteit laat niet veel te wensen over, wanneer men zich realiseert dat het hier MSX1 spellen betreft, hoewel ze weer achterblijven bij de MSX1-produkten van b.v. Konami.

Verder is een aantal spellen niet echt origineel, hoewel nu met de extra mogelijkheden ten opzichte van het "orgineel" toch weer iets wordt toegevoegd aan het spel.

Ik blijf echter met de vraag zitten of we in dit MSX2 tijdperk waarin we verwend zijn geraakt met de meest fantastische screenshots en de zachts scrollende schermen van de 2+ nog wel gebaat zijn bij, noem het maar re-releases van MSX1-spellen. Ik durf het antwoord niet zo direct te geven. Duidelijk is wel dat de markt weer nieuw leven wordt ingeblazen met de komst van deze Koreaanse rompacks. Temeer daar de prijzen van deze roms uiterst acceptabel genoemd kunnen worden. De roms die via MSX Centrum aangeboden worden, moeten tussen de 30 en 60 gulden kosten. Voor een rom is dat zeker niet te veel. Voor wie een MSX2-rom van meer dan honderd gulden toch echt te duur vindt, en wellicht met een iets mindere grafische presentatie genoegen wil nemen, maar daarentegen toch een aardig en soms moeilijk spel wil spelen, doet toch een goede keuze met de aanschaf van deze spellen.





BEURSDAGBOEK

VAN ONZE CORRESPONDENTE

BEURSDAGBOEK II

11 september 1990.

De beslissing is gevallen en de beurs zal op 13 april 1991 in de Bremhorsthal aan de Oude Goirleseweg gehouden worden. De hal is 52 x 26 mtr. groot en dit betekent, dat een oppervlakte van 1350 m² verhuurd moet worden. Daarvoor wordt een werkgroep reclame in het leven geroepen, die voor de uitnodigingen en advertenties en alles wat bij de te organiseren MSX-beurs aan publiciteit komt kijken, zal zorgen.

Gelukkig hebben we deze keer geen problemen met de verzorging van de inwendige mens, want dit wordt helemaal verzorgd door Cateringbedrijf Rob Swagemakers.

16 september 1990.

Tijdens het Landelijk Overleg wordt de datum van onze beurs aan de aanwezigen bekend gemaakt.

2 januari 1991.

Op de Algemene Ledenvergadering wordt weer de steun van de leden gevraagd om als vrijwilliger aan de beurs mee te werken.

18 januari 1991.

De uitnodigingen, die eind vorig jaar zijn verstuurd, hebben al tot gevolg, dat er 30 kramen verhuurd zijn.

Er wordt besloten een speciaal beursboekje uit te geven, niet alleen voor de standhouders, maar ook voor onze leden. Nieuwe richtingborden zullen gemaakt worden, zodat onze beurs goed te vinden zal zijn.

15 februari 1991.

Er is besloten, dat wij zelf 4 kramen tot onze beschikking zullen hebben. 2 daarvan zijn bestemd voor de Hardwaregroep en voor MSX Special, verzorgd door leden van onze vereniging.

André Kneepkens zal met een NMS 6280 voor digitaliseren zorgen.

Om onze bestuursleden en vrijwilligers goed herkenbaar te maken wordt er voor iedereen een shirt gekocht in de kleur wit met daarop in blauw ons club-logo gedrukt.

Deze shirts zijn ook voor onze leden te koop en de prijs bedraagt f. 35,--.

Inmiddels zijn er al 66 kramen verhuurd, dus het gaat de goede kant op.

Heel Nederland is vertegenwoordigd, maar ook België, Duitsland, Luxemburg en dus Zwitserland. Er waren zoals uit de ingevulde kortingsbonnen bleek nog meer Zwitsers aanwezig.

Totaal hebben ongeveer 1500 personen onze beurs bezocht en dat is met recht een succes te noemen.

Maar dit was ook wel ergens te verwachten. Het was weer een beurs met het nieuwste op MSX-gebied. De Turbo-R waar moeilijk aan te komen zou zijn, werd door diverse importeurs gedemonstreerd. Bovendien waren ook alle nieuwe ontwikkelingen, o.a. de slot-expander, ontwikkeld door een lid van de MSX Gebruikersgroep Tilburg. Dit artikel zal zeer binnenkort door MK Public Domain op de markt worden gebracht.

Een ander nieuwtje werd gepresenteerd door GREEN Interactive en wel een 3.5 inch drive-station, dat de concurrent kan worden van de MSX Harddisk.

Op onze stand liep de verkoop van de clubdiskettes redelijk en we hebben weer nieuwe leden in kunnen schrijven ook uit het buitenland.

TILBURG WORDT EEN BEGRIP.

Misschien heeft u MCM al gelezen. De beurs is de grootste op MSX-gebied te noemen en het bestuur en de vrijwilligers kunnen trots zijn op het resultaat.

Cokky Pison.

ENQUETE

De MSX Gebruikersgroep Tilburg draait nu al een aantal jaartjes mee in het MSX-wereldje. In die tijd hebben de nodige ontwikkelingen plaatsgevonden. Zo veranderde het bestuur van samenstelling en zal dat waarschijnlijk ook blijven doen in de toekomst. Het blad dat door onze vereniging wordt uitgebracht vormt hierop ook geen uitzondering. Het groeide van een klein clubblad tot een 2-maandelijks periodiek, dat zeker gezien mag worden.

En dan de ontwikkelingen op MSX-gebied. Velen van ons zijn ongetwijfeld begonnen met een MSX-1 en een datarecorder om op deze manier het noeste werk te saven en weer in te laden. Om de grafische kwaliteiten hebben wij ons eigenlijk ook nooit zo druk gemaakt, want die waren toch al goed. Maar tegenwoordig zijn er MSX-2, MSX-2+ en Turbo-computers met geheugenuitbreiding tot 512K en meer, met maar liefst een tiental grafische schermmoden, die het mogelijk maken om meer dan 19.000 kleuren op het scherm te toveren. We laden ook al lang niet meer vanaf cassette. Nee, de enkelzijdige drive hebben we laten ombouwen naar een dubbelzijdige. Wanneer we dat willen, kunnen we zelfs beschikken over harde schijven tot 45 Mb.

12 maart 1991.

De plattegronden van de beurs en Tilburg zijn klaar en kunnen samen met het beursboekje verstuurd worden. Ook moeten voor het eind van deze maand de brieven naar radio en TV en de div. dag- en weekbladen verstuurd worden.

Het verslag voor de VVV-rekreatiekrant van april is al weg en we zijn benieuwd wat ze er van maken.

6 april 1991.

Met 3 personen zijn we naar de Open Dag bij Rijnmond in Vlaardingen geweest. Er blijkt veel animo voor een bezoek aan onze beurs te zijn en we hebben veel mensen inlichtingen kunnen geven.

's Avonds na thuiskomst hebben we Tilburg volgehangen met posters over onze beurs en nu maar hopen, dat het storm gaat lopen.

Vol spanning wachten we de komende week af.

12 april 1991.

De richtingborden moeten geplaatst worden. En dan sta je daar met een stuk ijzerdraad om een bord op te hangen en rijdt er een auto met een Zwitsers kenteken langs.

Zou er vanuit dat land ook belangstelling zijn?

Je kunt dit niet geloven en lacht er maar wat om.

Maar dan, als je bijna klaar bent en op het parkeerterrein de laatste borden ophangt is daar inderdaad de auto uit Zwitserland. 3 mensen stappen uit en vragen, inderdaad, klopt het dat er in Tilburg een grote MSX-beurs is morgen. Ze hadden ons bezig gezien, maar omdat er verder nog niets van te merken was in Tilburg komen ze even bij ons informeren.

Het gevoel, dat je dan krijgt is erg moeilijk te omschrijven. Hoe is het mogelijk, dat wij, de MSX Gebruikersgroep in Tilburg, zelfs in Zwitserland bekend zijn.

Het blijkt, dat een van hen een Nederlandse moeder heeft en omdat er op MSX-gebied weinig te vinden is in Zwitserland een abonnement heeft op MSX Computer Magazine en daarin over onze beurs heeft gelezen.

Als dit al op de avond voor de grote dag gebeurt, kan er volgens ons niet veel meer mis gaan. We hebben met recht een Internationale Beurs.

13 APRIL 1991.

De grote dag is aangebroken. Om 3 uur zijn de eerste bestuursleden en vrijwilligers aanwezig. PAMIEK !!!

De zaal blijkt kleiner te zijn dan is opgegeven, dus alles moet opnieuw ingedeeld worden. Met vereende krachten wordt alles op tijd geregeld en dan gaan om 10 uur de deuren open. Vol verwachting kijken we er naar uit en daar komen ze. Het loopt werkelijk storm. Het lijken de HCC-dagen wel. Overal komt men vandaan.

Verder zijn we qua geluid en muziek op de MSX de laatste tijd ook behoorlijk verwend. De muziek module van Philips en de FM-Pack van Panasonic deden hun intrede en zijn eigenlijk niet meer weg te denken.

We leggen software tegenwoordig al afkeurend ter zijde wanneer blijkt dat, deze de mogelijkheden van b.v. een FM-Pack niet ondersteunt!

Eigenlijk zouden we derhalve niets te klagen mogen hebben. Welnu, eerlijk gezegd hebben we dat ook niet. Echter, tijdens de laatste jaarvergadering kwamen wederom stemmen op om eens een enquête te houden onder onze lezers.

Het doel zou moeten zijn om vast te stellen in hoeverre de lezers tevreden zijn over het gebodene in ons blad.

Natuurlijk proberen ook wij zoveel mogelijk in te spelen op de ontwikkelingen in MSX-land met onze berichtgeving. De redactie en andere vrijwilligers, die de nodige vrije tijd steken in de club zijn echter ook niet alles wetend. Het kan daarom best zijn, dat wij in jullie ogen als lezer van het blad, de nodige terreinen onbenut laten. Of misschien zijn er wel heel andere wensen ten aanzien van het blad en zijn inhoud. Het spreekt voor zich, dat de redactie daar dan graag van op de hoogte gesteld wil worden.

Om dan op die enquête terug te komen. Het eenvoudigst zou zijn om een keurig vragenformulier te maken met het verzoek dat in te vullen en aan ons terug te sturen.

Daar deze initiatieven in het verleden ook al eens ondernomen zijn en helaas niet het gewenste resultaat hebben opgeleverd, willen we nu een andere benade ring kiezen.

Daarom stellen we voor dat eventuele opmerkingen ten aanzien van het blad, de inhoud en wat er verder nog wenselijk is, bij voorkeur rechtstreeks aan ons gemeld wordt. Dat kan bijvoorbeeld op een van onze WORK-SHOPS, of neem de telefoon ter hand en bel ons op!

We staan altijd open voor kritiek, zelfs positieve. De reacties zullen door ons zeker ter harte genomen worden en waar mogelijk ook direct tot verbetering onzerzijds leiden. Het is namelijk niet goed, dat toch een beperkt aantal mensen denkt op de goede weg te zijn, terwijl dat door jullie als lezers niet zo ervaren wordt. We kunnen de meest schitterende artikelen schrijven, maar wanneer mocht blijken, dat jullie daar niet echt op zitten te wachten, kunnen we onze energie derhalve beter aan iets anders besteden. Iets dat dan wel ge waardeerd wordt.

Maar we kunnen ook redeneren: Wie zwijgt, stent toe. Als niemand zich in welke vorm dan ook roert, kunnen we er misschien wel van uit gaan, dat alles naar tevredenheid is.

Spreek ons daar op b.v. een WORKSHOP dan eens over aan. Dat geeft ons dan de bevestiging, dat we toch op de goede weg zitten. In ieder geval hopen we van jullie reacties te ontvangen!!!

Het bestuur.

BEURSDATA

Wij geven u hierbij een overzicht van de bekende data die bij ons gemeld zijn.

Op 21 september a.s. wacht ons weer een interessante beurs, welke georganiseerd wordt door de MSX Gebruikersgroep Sandvoort in samenwerking met GENIC in gebouw "Het Stekkie" aan de Flemingstraat 7 te Sandvoort.

Wij zullen hier uiteraard ook aanwezig zijn. De beurs is geopend van 10.00 tot 17.00 uur.

Voor informatie hierover kunt u bellen naar J.Hoogendijk Tel. 02507 - 17966

29 september organiseert de M.C.C.O.G. een beurs ter gelegenheid van hun 5-jarig bestaan.

Het is de planning om deze beurs groots op te zetten en voor iedereen interessant te maken.

Plaats: Gebouw De Brug, Torbeckesingel, in Zutphen.

Voor info: Gerard Verhey 05750-27393.

19 oktober wordt door de MSX Computer Club Almelo een MSX-beurs en Infodag georganiseerd.

Plaats: Wijkcentrum De Schelfhorst, Binnenhof 53, Almelo.

Informatie: N. Edelijm 05490-61060.

BEURSDATA

22 en 23 november: HCC Dagen.

Deze worden georganiseerd door de Hobby Computer Club.

De plaats van handeling is als vanouds de Jaarbeurs in Utrecht.

Omdat deze beurs door veel hobbyisten bezocht wordt, willen wij u als vereniging daarbij helpen door een regeling te treffen in verband met het vervoer naar Utrecht.

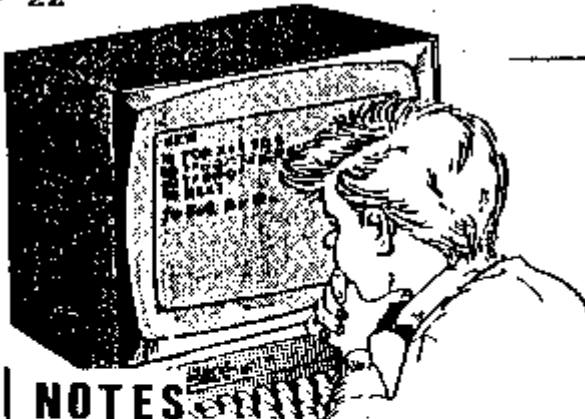
Bij voldoende interesse zal het bestuur van de MSX Gebruikersgroep te Tilburg collectief vervoer regelen waarbij de kosten per persoon incl. toegang tot deze beurs komen op ± f. 25,- /p.p.

U kunt zich voor dit beursbezoek VOOR eind Augustus opgeven door het bedrag te storten op een van de rekeningen van onze vereniging met vermelding van:

HCC DAGEN 1991.

Eventueel prijsverschil wordt op de dag zelf verrekend.

Mochten er buiten deze data nog beurzen en/of Open Dagen georganiseerd worden zullen wij u vanzelfsprekend op de hoogte houden.



LISTING

NOTES

```
10 '          BALLETJE BALLETJE
11 ' _____ spel voor MSX 2 _____
20 CLEAR:DEFINTA-Z
25 DEFSNG F,P-Z
30 SET BEEP 1,1
40 GOSUB 2090:'intro
50 GOSUB 3090:'speelscherm
60 GOSUB 1780:'geld tonen
70 T1$= " Let  "
80 T2$="nu goed "
90 T3$= " op!  "
100 GOSUB 990:'tekst schrijven
110 Q=TIME:Q=Q-10*INT(Q/10):FOR Q=1 TO Q
:A=RND(1):NEXT
120 FOR B=1 TO 3:GOSUB 650:FOR T=1 TO TL
:NEXT T,B
130 GOSUB 1930
140 T1$= " Druk "
150 T2$="  op  "
160 T3$= "<RTN> "
170 GOSUB 990:'tekst schrijven
180 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN A=RND(1):
GOTO 180
190 FOR B=1 TO 3:GOSUB 580:FOR T=1 TO TL
:NEXT T,B
200 GOSUB 1060:'tekst wissen
210 TL=30-SC:AL=10+SC/2
220 GOSUB 890 ' aantal wisselingen
230 T1$= " Kies "
```

LISTING

- 23 -

```
240 T2$=" bakje "  
250 T3$= " 1,2,3"  
260 GOSUB 990:'tekst schrijven  
270 GOSUB 1150:'keuze bakje inlezen  
280 GOSUB 1060:'tekst wissen  
290 FOR B=1 TO 3:GOSUB 650:FOR T=1TO 200  
:NEXT T,B  
300 IF B(BK)=1 THEN GOSUB 1450 ELSE  
GOSUB 1620  
310 GOSUB 1400:'keuze labels wissen  
320 GOSUB 1060:'tekst wissen  
330 IF SC>29THENGOTO 4240  
340 IF SC<1THENGOTO 4160  
350 GOTO 130  
360 LINE (200,0)-(255,200),11,BF  
370 A=RND(TIME)  
380 AS=INT(SC/10)  
390 RS=SC-AS*10  
400 XB=200:YB=100  
410 IF AS<1 THEN 510  
420 FOR ST=1 TO AS  
430 FOR H=0 TO 9  
440 PLAY"S8M500008L8C"  
450 IF PLAY(0)THEN450  
460 COPY (10,24)-(50,37),1 TO (XB+RND(1)  
*5,YB-5*H),2,TPSET  
470 NEXT H  
480 YB=YB+10  
490 IF XB=200 THEN XB=210 ELSE XB=200  
500 NEXT ST  
510 FOR H=0 TO RS-1  
520 COPY (10,24)-(50,37),1 TO (XB+RND(1)  
*5,YB-5*H),2,TPSET  
530 NEXT H  
540 BEEP:PLAY"S8M500008L8C"  
550 IF PLAY(0)THEN550  
560 RETURN  
570 '-----ZET BAKJE NEER-----  
580 PUT SPRITE 4+B,(-32,Y(B)),1,3  
590 FOR Y=Y(B)-16 TO Y(B) STEP 4
```

- BITS 2 -

LISTING

```
600 PUT SPRITE V(B),(X(B),Y),,1
610 NEXT Y
620 IF B(B)=1 THEN PUT SPRITE 4,(-32,-32)
630 RETURN
640 '-----TIL BAKJE OP-----
650 PUT SPRITE 4+B,(X(B),Y(B)),12,3
660 IF B(B)=1 THEN PUT SPRITE 4,(X(B),Y(
B)),,2
670 FOR Y=Y(B) TO Y(B)-16 STEP -1
680 PUT SPRITE V(B),(X(B),Y),,1
690 NEXT Y
700 RETURN
710 '-----WISSEL BAKKIES-----
720 TP=B1+B2-2
730 IF B1>B2 THEN 790
740 FOR N=1 TO 3
750 PUTSPRITE V(B1),(XB(TP,N),YB(TP,N))
760 PUTSPRITE V(B2),(XO(TP,N),YO(TP,N))
770 NEXT N
780 GOTO 830
790 FOR N=1 TO 3
800 PUTSPRITE V(B1),(XO(TP,N),YO(TP,N))
810 PUTSPRITE V(B2),(XB(TP,N),YB(TP,N))
820 NEXT N
830 PUT SPRITE V(B1),(X(B2),Y(B2))
840 PUT SPRITE V(B2),(X(B1),Y(B1))
850 SWAP V(B1),V(B2)
860 SWAP B(B1),B(B2)
870 RETURN
880 '-----WISSEL LUS-----
890 Q=RND(TIME)
900 FOR AW=1 TO AL
910 B1=(B1+1+RND(1)) MOD 3+1
920 B2=INT(RND(1)*3+1)
930 IF B2<1 OR B2>3 OR B2=B1 THEN 920
940 GOSUB 720
950 FOR T=1 TO TL:NEXT T
960 NEXT AW
970 RETURN
980 '-----tekst schrijven-----
```


LISTING

- 25 -

```
990 COPY (80,20)-(160,60),1 TO (10,5),2,
TPSET
1000 COLOR 1,15
1010 PSET (28,12):PRINT#1,LEFT$(T1$,6)
1020 PSET (20,21):PRINT#1,LEFT$(T2$,8)
1030 PSET (28,30):PRINT#1,LEFT$(T3$,6)
1040 RETURN
1050 '-----tekst wissen -----
1060 LINE (10,5)-(90,45),11,BF
1070 RETURN
1080 '-----grote tekst schrijven
1090 COPY (80,20)-(160,60),1 TO (10,170),
2,TPSET
1100 COPY (80,20)-(160,60),1 TO (90,170),
2,TPSET
1110 COPY (100,20)-(140,60),1 TO (70,170)
,2,TPSET
1120 COLOR 1,15
1130 RETURN
1140 '-----keuze inlezen-----
1150 COLOR=(5,5,5,5)
1160 COLOR=(7,5,5,5)
1170 COLOR=(9,5,5,5)
1180 LINE (90,150)-(100,160),5,BF:COLOR1
,5:PRESET(92,152):PRINT#1,"1":LINE (90,1
50)-(100,160),1,B
1190 LINE (120,150)-(130,160),7,BF:COLOR
1,7:PRESET(122,152):PRINT#1,"2":LINE (12
0,150)-(130,160),1,B
1200 LINE (150,150)-(160,160),9,BF:COLOR
1,9:PRESET(152,152):PRINT#1,"3":LINE (15
0,150)-(160,160),1,B
1210 IF INKEY$<>" " THEN A=RND(1):
GOTO 1210
1220 ON INTERVAL=30 GOSUB 1320:INTERVAL
ON
1230 A$="1":GOTO 1260
1240 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1240
1250 IF A$=CHR$(13) THEN 1300
1260 IF A$="1" THEN COLOR=(5,5,5,5):COLO
```

- BITS 2 -

LISTING

```
R=(7,5,5,5):COLOR=(9,5,5,5):BK=1:NC=5
1270 IF A$="2" THEN COLOR=(5,5,5,5):COLO
R=(7,5,5,5):COLOR=(9,5,5,5):BK=2:NC=7
1280 IF A$="3" THEN COLOR=(5,5,5,5):COLO
R=(7,5,5,5):COLOR=(9,5,5,5):BK=3:NC=9
1290 GOTO 1240
1300 RETURN
1310 '-----keuze knippert-----
1320 IF IC=1 THEN 1360
1330 IC=1
1340 COLOR=(NC,5,5,5)
1350 RETURN
1360 IC=0
1370 COLOR=(NC,7,7,7)
1380 RETURN
1390 '-----keuze labels weg-----
1400 LINE (90,150)-(160,160),11,BF
1410 COLOR=NEW
1420 INTERVAL OFF
1430 RETURN
1440 '-----goed geraden-----
1450 T1$= " Goed "
1460 T2$="geraden!"
1470 T3$= "      "
1480 GOSUB 990:'tekst schrijven
1490 SC=SC+1:GOSUB 1780
1500 SOUND 1,0:SOUND 0,255
1510 SOUND 3,0:SOUND 2,255
1520 SOUND 8,10
1530 SOUND 9,10:SOUND 7,252
1540 FOR I1=1 TO 3
1550 FOR I=255 TO 100 STEP -10
1560 FOR I2=1 TO 30:NEXT
1570 SOUND 0,I:SOUND 2,I-25
1580 NEXTI,I1
1590 BEEP
1600 RETURN
1610 '-----fout geraden-----
1620 T1$= " Fout "
1630 T2$="geraden!"
```

LISTING

- 27 -

```
1640 T3$= "      "  
1650 GOSUB 990:'tekst schrijven  
1660 SC=SC-1:GOSUB 1780  
1670 SOUND 1,0:SOUND 0,5  
1680 SOUND 3,0:SOUND 2,5  
1690 SOUND 8,10:SOUND 9,10  
1700 SOUND 7,252  
1710 FOR I1=25 TO 255 STEP 10  
1720 FOR I2=1 TO 50 : NEXT  
1730 SOUND 0,I1:SOUND 2,I1-25  
1740 NEXT  
1750 BEEP  
1760 RETURN  
1770 '-----geld tonen-----  
1780 LINE(200,195)-(255,5),11,BF  
1790 IF SC=0 THEN 1870  
1800 YG=100:XG=200  
1810 IG=SC  
1820 AA=0:YG=YG+18:XG=XG+0:Y=YG  
1830 GOSUB 1890  
1840 IF IG<1 THEN 1870  
1850 IF AA=10 THEN 1820  
1860 GOTO 1830  
1870 RETURN  
1880 '-----copy sub -----  
1890 COPY (0,90)-(60,65),1 TO (XG+RND(1)  
*4,Y),2,TPSET  
1900 Y=Y-5:AA=AA+1:IG=IG-1  
1910 RETURN  
1920 '-----balletje verwisselen-  
1930 FOR I=1 TO 3  
1940 IF B(I)=1 THEN R1=I  
1950 NEXT I  
1960 FOR I=1 TO .5+RND(1)  
1970 SWAP B(1),B(2)  
1980 SWAP B(2),B(3)  
1990 NEXT I  
2000 FOR I=1 TO 3  
2010 IF B(I)=1 THEN R2=I  
2020 NEXT I
```

- BITS 2 -

LISTING

```
2030 DX=X(R2)-X(R1)
2040 FOR X=X(R1) TO X(R2) STEP DX/10
2050 PUT SPRITE 4,(X,Y(1)),,2
2060 NEXT X
2070 RETURN
2080 '-----MSX logo-----
2090 SCREEN 5,2
2100 COLOR 15,4,4:CLS
2110 SET PAGE 0,0
2120 PI=4*ATN(1)
2130 OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
2140 LINE(10,130)-(30,70)
2150 LINE(30,70)-(50,70)
2160 LINE(50,70)-(55,90)
2170 LINE(55,90)-(60,70)
2180 LINE(60,70)-(80,70)
2190 LINE(80,70)-(90,115)
2200 LINE(90,115)-(125,115)
2210 LINE(125,115)-(115,110)
2220 CIRCLE(115,90),20,15,.7854,4.7124,
1.1
2230 LINE(110,70)-(170,70)
2240 LINE(170,70)-(185,90)
2250 LINE(185,90)-(200,70)
2260 LINE(200,70)-(220,70)
2270 LINE(220,70)-(200,105)
2280 LINE(200,105)-(220,130)
2290 LINE(220,130)-(195,130)
2300 LINE(195,130)-(185,115)
2310 LINE(185,115)-(170,130)
2320 LINE(170,130)-(145,130)
2330 LINE(145,130)-(170,105)
2340 LINE(170,105)-(160,90)
2350 LINE(160,90)-(120,90)
2360 LINE(120,90)-(120,95)
2370 CIRCLE(125,112.75),20,15,3.927,
2.3562,.9
2380 LINE(120,130)-(80,130)
2390 LINE(80,130)-(70,110)
2400 LINE(70,110)-(60,130)
```

LISTING

- 29 -

```
2410 LINE(60,130)-(45,130)
2420 LINE(45,130)-(40,110)
2430 LINE(40,110)-(30,130)
2440 LINE(30,130)-(10,130)
2450 ' SCHILDEREN_M S X
2460 PAINT(60,100),15,15
2470 COLOR 15,4
2480 PRESET(50,150):PRINT#1,"BALLETJE-BALLETJE"
2500 SET ADJUST(0,-7)
2510 SET PAGE 0,1:COLOR 1,0,0:CLS
2520 CIRCLE(30,32),20,1,PI,0,.25
2530 CIRCLE(30,31),20,1,PI,0,.25
2540 CIRCLE(30,30),20,1,,.25
2550 PAINT (30,30),14,1
2560 DRAW"bm32,27clr2g4r2d1l6u1r2e3l2uir
2"
2570 FOR F=0 TO 2*PI STEP PI/8
2580 X=30+15*SIN(F)
2590 Y=30+3*COS(F)
2600 PSET(X,Y),1
2610 NEXT F
2620 LINE (0,80)-(10,65),15
2630 LINE (10,65)-(60,65),15
2640 LINE (60,65)-(50,80),15
2650 LINE (50,80)-(0,80),15
2660 PAINT (5,75),6,15
2670 CIRCLE (30,73),19,8,,.3
2680 PAINT (30,73),3,8
2690 DRAW"c1bm24,71r3g5r1l3r1e5"
2700 DRAW"bm30,71r5g5l5e5r4g5l3e5"
2710 DRAW"bm37,71r5g5l5e5r4g5l3e5"
2720 CIRCLE (30,73),19,8,,.3
2730 CIRCLE (120,40),40,1,,.5
2740 PAINT (120,40),15,1
2750 PB=50:FOR Q=1 TO 10:PX=RND(1)*190
+30
2760 FOR PY=PB TO PB-30-20*RND(1) STEP -7
2770 COPY (10,24)-(50,37),1 TO (PX+RND(1)
)*5,PY),0,TPSET
```

- BITS 2 -

LISTING

```

2780 SOUND 6,31 : SOUND 7,&HBA : SOUND 8
,16 : SOUND 12,15 : SOUND 13,1
2790 FOR I=1 TO 50:NEXT
2800 NEXT PY:PB=PB+5:NEXT Q
2810 SET PAGE 0,1:COLOR 4,13
2820 LINE(0,100)-(255,160),1,B
2830 PAINT(10,110),13,1
2840 COLOR 4,13
2850 PRESET(0,110)
2860 PRINT#1," ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■"
2870 PRINT#1," ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■"
2880 PRINT#1," ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■"
2890 PRINT#1," ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■"
2900 PRINT#1," ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
■ ■ ■"
2910 CIRCLE (24,122),5,4,PI*1.5,PI*.5,1
2920 CIRCLE (24,121),11,4,PI*1.5,PI*.5,1
2930 PAINT (25,112),4,4
2940 CIRCLE (24,137),5,4,PI*1.5,PI*.5
2950 CIRCLE (24,138),11,4,PI*1.5,PI*.5
2960 PAINT (25,145),4,4
2970 LINE(23,126)-(32,126),4
2980 LINE(23,133)-(32,132),4
2990 LINE(0,100)-(255,160),1,B
3000 LINE(1,101)-(254,159),11,B
3010 LINE(2,102)-(253,158),11,B
3020 LINE(3,103)-(252,157),1,B
3030 FOR X=256 TO 0 STEP -16
3040 COPY (0,100)-(256,160),1 TO (X,20)
,0
3050 COPY (X,100)-(256,160),1 TO (0,120)
,0
3060 NEXT X
3070 BEEP
3080 RETURN:'einde intro
3090 ' speelscherm

```

LISTING

- 31 -

```
3100 SET PAGE 0,2:COLOR 1,11:CLS
3110 DRAW"c12bm50,100m+20,-50"
3120 DRAW"bm70,50r125"
3130 DRAW"c1bm50,125d30r3u5013"
3140 DRAW"bm177,125d30r3u5013"
3150 DRAW"bm190,75d30r3u50"
3160 CIRCLE(50,120),10,12,PI/2,,3
3170 CIRCLE(180,120),10,12,PI,PI/2,3
3180 CIRCLE(195,70),10,12,PI,PI/2,3
3190 LINE (50,100)-(47,115),12
3200 LINE (50,125)-(178,125),12
3210 LINE (180,125)-(195,70),12
3220 LINE (195,50)-(198,65),12
3230 PAINT(70,70),12
3240 DRAW"c2bm50,100m+20,-50"
3250 DRAW"bm180,100m+15,-50"
3260 DRAW"bm70,50r125"
3270 DRAW"bm50,100r130"
3280 PAINT(70,70),2,2
3290 ' TEKEN LAMP
3300 DRAW"BM122,0D30"
3310 CIRCLE(122,30),5,15
3320 PAINT(124,32),15
3330 CIRCLE(122,25),10,4,PI/1.8,PI/2.2,
.4
3340 LINE (122,15)-(112,25),4
3350 LINE (122,15)-(132,25),4
3360 PAINT(122,20),4,4
3370 SET PAGE 2,2
3380 'init waardes
3390 B(1)=1:B(2)=0:B(3)=0:SC=5
3400 X(1)= 85:Y(1)=55
3410 X(2)=115:Y(2)=55
3420 X(3)=145:Y(3)=55
3430 XB(1,1)= 90:YB(1,1)=50
3440 XB(1,2)=100:YB(1,2)=50
3450 XB(1,3)=110:YB(1,3)=50
3460 XB(2,1)=100:YB(2,1)=50
3470 XB(2,2)=115:YB(2,2)=50
3480 XB(2,3)=130:YB(2,3)=50
```

- BITS 2 -

LISTING

```
3490 XB(3,1)=120:YB(3,1)=50
3500 XB(3,2)=130:YB(3,2)=50
3510 XB(3,3)=140:YB(3,3)=50
3520 XO(1,3)= 90:YO(1,3)=60
3530 XO(1,2)=100:YO(1,2)=60
3540 XO(1,1)=110:YO(1,1)=60
3550 XO(2,3)=100:YO(2,3)=60
3560 XO(2,2)=115:YO(2,2)=60
3570 XO(2,1)=130:YO(2,1)=60
3580 XO(3,3)=120:YO(3,3)=60
3590 XO(3,2)=130:YO(3,2)=60
3600 XO(3,1)=140:YO(3,1)=60
3610 V(1)=3
3620 V(2)=2
3630 V(3)=1
3640 ' sprites inlezen
3650 RESTORE 3920
3660 FOR CN=1 TO 2 'aantal-kleuren
3670 READ C$(CN)
3680 FOR Q=1 TO LEN(C$(CN))
3690 C$=MID$(C$(CN),Q,1)
3700 MID$(C$(CN),Q,1)=CHR$(VAL("&H"+C$)
AND 15)
3710 NEXT Q,CN
3720 COLOR SPRITE$(1)=C$(1)
3730 COLOR SPRITE$(2)=C$(1)
3740 COLOR SPRITE$(3)=C$(1)
3750 COLOR SPRITE$(4)=C$(2)
3760 FOR SN=1 TO 3 'aantal-sprites
3770 SP$(SN)=" "
3780 FOR Q=1 TO 32
3790 READ H
3800 SP$(SN)=SP$(SN)+CHR$(H)
3810 NEXT Q,SN
3820 SPRITE$(1)=SP$(1)
3830 SPRITE$(2)=SP$(2)
3840 SPRITE$(3)=SP$(3)
3850 FOR B=1 TO 3
3860 PUT SPRITE V(B),(X(B),Y(B)),,1
3870 NEXT B
```


LISTING

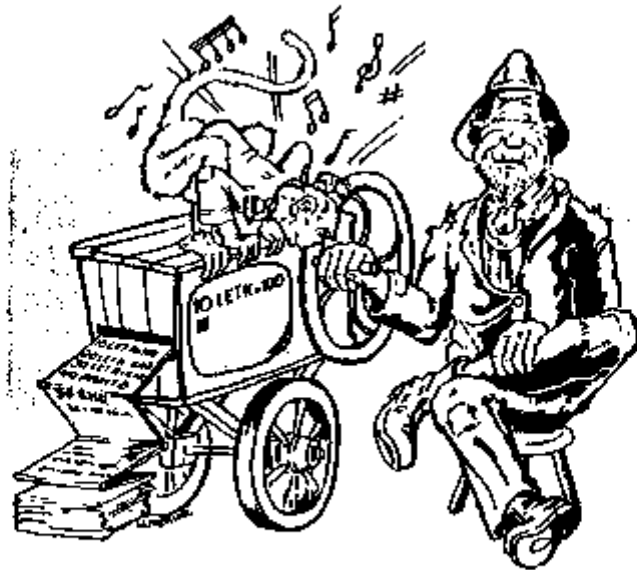
- 33 -

```
3880 RETURN:'einde speelscherm
3890 DEF FNA(XB,XL,YB,YL)=INT((((ABS(X
L-XB)+1)*ABS(YL-YB)+1)*4+7)/8)+4)/2)+1
3900 PRINTFNA(10,50,24,37)
3910 ' Sprite - kleuren
3920 DATA "EEEE6EEEEEE6EEE1"
3930 DATA "FFFFFFFFF1FFFFF"
3940 ' Sprite - BEKER
3950 DATA &H0,&H7,&HF,&H1F,&H3F,&H3F,&H3
F,&H3F,&H3F,&H3F,&H3F,&H7F,&H7F,&H7F,&H7
F,&H7F,&H0,&HE0,&HFO,&HF8,&HFC,&HFC,&HFC
,&HFC,&HFC,&HFC,&HFC,&HFE,&HFE,&HFE,&HFE
,&HFE
3960 ' Sprite BAL VOOR BEKER
3970 DATA &H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H1,&H
3,&H3,&H3,&H1,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H
0,&H0,&H0,&H0,&H0,&H80,&HCO,&HCO,&HCO,&H
80,&H0,&H0,&H0,&H0,&H0
3980 'Sprite SCHADUW
3990 DATA 0,0,0,0,0,&H7,&H3F,&H7F,&H7F,&
H3F,&H7,0,0,0,0,0
4000 DATA 0,0,0,0,0,&HE0,&HFC,&HFE,&HFE,
&HFC,&HE0,0,0,0,0,0
4010 SCREEN5,2:SET PAGE 1,1
4020 GOTO 4020
4030 SCREEN 5,2
4040 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
4050 CLS
4060 LINE (0,0)-(255,110),3,BF
4070 FOR Q=1 TO 15
4080 LINE(Q*10+5,100)-(Q*10,120),Q,BF
4090 PRINT#1,HEX$(Q)
4100 NEXT
4110 GOTO 4110
4120 SCREEN 5,2
4130 SET PAGE 1,1
4140 GOTO 4140
4150 ' _____einde spel_____
4160 COLOR 1,11
4170 GOSUB 1090
```

- BITS 2 -

LISTING

```
4180 PRESET(30,180):PRINT#1,"U BENT BLUT
"  
4190 PRESET(30,190):PRINT#1,"NOG EENS GO
KKEN?"  
4200 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4200  
4210 IFA$="J"ORA$="j"THEN LINE(0,170)-(1
95,250),11,BF:GOTO 50  
4220 COLOR=NEW  
4230 END  
4240 COLOR1,11  
4250 GOSUB 1090  
4260 SC=SC*100  
4270 PRESET(30,177):PRINT#1,"U HEEFT NU:
";SC  
4280 PRESET(30,185):PRINT#1,"DUS:"  
4290 PRESET(30,193):PRINT#1,"NU EEN ANDE
R?"  
4300 A$=INKEY$:IFA$=""THEN4300  
4310 IFA$="J"ORA$="j"THEN LINE(0,170)-(1
95,250),11,BF:GOTO 50  
4320 COLOR=NEW  
4330 END
```



**LET OP... LET OP... (F) OP... LET OP... LET OP... LET OP...
NIEUWE PRIJZEN... OEFENINGEN UITBREIDINGEN NIEUWE PRIJZEN...**

Wat de concurrentie nog niet voor elkaar heeft, kan nu bij ons

Het is nu ook mogelijk om het geheugen van de volgende MSX 2 Plus Computers uit te breiden

Sanyo Wavy 70
Sony F1 xd J
Panasonic MSX 2+ Turbo II

En het geheugen van de Philips NM1 8250/55/80 computers kan nog verder uitgebreid worden

**LET OP... DEZE GEHEUGEN UITBREIDINGEN ZIJN ALLEN INTERN, DUS BINNEN
IN DE COMPUTER EN WERKEN ZONDER PROBLEMEN OP 7 MHZ.**

GEHEUGEN UITBREIDINGEN

Sanyo Wavy 70 2+	naar 128 Kb.	Hfl. 100.--
Sanyo Wavy 70 2+	naar 256 Kb.	Hfl. 175.--
Sanyo Wavy 70 2+	naar 512 Kb.	Hfl. 250.--
Sony F1 xd J 2+	naar 256 Kb.	Hfl. 175.--
Sony F1 xd J 2+	naar 512 Kb.	Hfl. 325.--
Panasonic Turbo-R	naar 512 Kb.	Hfl. 150.-- (vermoedelijk)
Philips 8220/30	naar 256 Kb.	Hfl. 200.--
Philips 8220/30	naar 512 Kb.	Hfl. 350.--
Philips 8235-00	naar 256 Kb.	Hfl. 125.--
Philips 8235-00	naar 512 Kb.	Hfl. 275.--
Philips 8235-00	naar 1024 Kb. (1 MEGABYTE)	Hfl. 450.--
Philips 8235-20/45	naar 256 Kb.	Hfl. 150.--
Philips 8235-20/45	naar 512 Kb.	Hfl. 325.--
Philips 8235-20/45	naar 1024 Kb. (1 MEGABYTE)	Hfl. 550.--
Philips 8250/55/80	naar 256 Kb.	Hfl. 125.--
Philips 8250/55/80	naar 512 Kb.	Hfl. 275.--
Philips 8250/55/80	naar 1024 Kb. (1 MEGABYTE)	Hfl. 450.--
Philips 8250/55/80	naar 2048 Kb. (2 MEGABYTE)	Hfl. 700.--
Sony HB-F500	naar 256 Kb.	Hfl. 200.--
Sony HB-F500	naar 512 Kb.	Hfl. 350.--
Sony HB F 700	naar 512 Kb.	Hfl. 225.--
Sony HB F 700	naar 1024 Kb (1 MEGABYTE)	Hfl. 550.--
Sony HB F 700	naar 2048 Kb (2 MEGABYTE)	Hfl. 800.--
Sony HB F 700	naar 4096 Kb (4 MEGABYTE)	Hfl. 1400.--
Sony HB F 800	naar 256 Kb.	Hfl. 200.--
Sony HB F 800	naar 512 Kb.	Hfl. 350.--
Sony HB F 700	naar 2048 Kb (2 MEGABYTE)	Hfl. 800.--
Sony HB F 700	naar 4096 Kb (4 MEGABYTE)	Hfl. 1400.--

Indien u andere dan genoemde computers wilt laten uitbreiden, kunt u natuurlijk contact met ons opnemen

**MK Public Domain
Libellendans 30
2907 RN Capelle a/d IJssel
Tel.: 010 - 4581600**

DRUKWERK

**PORT BETAALD
TILBURG**

