

DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

3

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
11 de jaargang Nr. 3 1996
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



MSX

INHOUD

VAN DE REDAKTIE	5
INTERNET OP WORKSHOP	6
KOPIJ VAN COPI	7
MSX BEURS KOREA	8
HYBRIDE PROGRAMMEREN	10
DUCKTALES	11
ALADIN	13
ADVERTENTIE HARDWARE	14
RECENSIE DISKMAGAZINES	15
DUBRAI	22
ADVERTENTIE BOB ROOS	26

DE SLUITINGS-DATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIE BITS ZIJN:

25 JULI

25 SEPT. EN 25 NOV. 1996.

KOLOFON

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

REDAKTIE

Ad Mutsaers / Frank Pison

VORMGEVING:

A. Mutsaers / F. Pison
J. Hulzink / C. Pison

MEDEWERKERS:

Jos Hulzink / Bert Daemen

REDAKTIE-ADRES:
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
013 - 4681421 / 4560668

SECRETARIAAT:
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
Tel. 013 - 4560668
Fax. 013 - 4560668

ADVERTENTIES:
Voor info: REDAKTIE

Postgiro: 5728841
t.n.v. MSX G.G. Tilburg
Karmijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

WORKSHOP DATA 1996.

=====

.....

18 JUNI	19.00 - 23.00	WORKSHOP MSX + PC
		THEMA: INTERNET

.....

9 JULI	19.00 - 23.00	WORKSHOP MSX + PC
--------	---------------	----------------------

.....

15 SEPTEMBER	13.00 - 17.00	WORKSHOP MSX + PC
--------------	---------------	----------------------

.....

15 OKTOBER	19.00 - 23.00	WORKSHOP MSX + PC
------------	---------------	----------------------

.....

17 NOVEMBER	13.00 - 17.00	WORKSHOP MSX + PC
-------------	---------------	----------------------

.....

17 DECEMBER	19.00 - 23.00	WORKSHOP MSX + PC
-------------	---------------	----------------------

.....

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 je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste MSX verenigingen van NEDERLAND.

Wat moet je doen om lid te worden? Stuur een kaartje met naam, geboortedatum, straat, postcode en plaats naar het secretariaat BARTOKSTRAAT 196, 5011 JD TILBURG en maak het bedrag over op onderstaande postgiro rekening dan zorgen wij dat je zo snel mogelijk je club-pas en het informatiemateriaal toegezonden krijgt.



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Het lidmaatschapsgeld bedraagt
fl. 25,00 per jaar
fl. 12,50 vanaf juli tot 31 december

POSTBANK nr.: 5728841
t.n.v. : MSX Gebruikersgroep
Karmijnstraat 18,
5044 RD TILBURG.

VAN DE REDAKTIE

Zoals jullie in het verslag van de jaarvergadering hebben kunnen lezen, heeft onze vereniging een wijziging ondergaan.

De naam is gewijzigd in Computer Gebruikers Vereniging met 2 onderafdelingen namelijk DE MSX Gebruikersgroep en de PC Gebruikersgroep.

Hierdoor is het voor al onze leden mogelijk zelf de keus te maken bij welke gebruikersgroep men lid wil zijn. Men moet dit wel even doorgeven en men hoeft hiervoor niet meteen het lidmaatschap van de MSX Gebruikersgroep op te zeggen. Voor hetzelfde bedrag kan men zijn lidmaatschap over laten schrijven naar de PC Gebruikersgroep.

MSX leden krijgen 6 x per jaar BITS en de PC leden ontvangen 6 x per jaar een nieuwsbrief.

Aan de WORKSHOPS kunnen de MSX en PC leden deelnemen, want er is steeds voldoende apparatuur voor beide systemen aanwezig.

Op de komende WORKSHOP, dinsdag 18 juni zal er een extra telefoonlijn aangesloten zijn om op Internet te komen, want ook daarop staat onze vereniging sinds een maandje.

Het is in deze periode altijd weer erg moeilijk om een BITS vol te krijgen en als er genoeg kopij is, alles uit te werken.

Na een hele lange periode met koud en nat weer, wordt het natuurlijk erg warm zeg naar tropisch warm, als we de BITS en de Nieuwsbrief "vorm" gaan geven.

Toch willen we onze leden niet teleurstellen en er ook zorg voor dragen dat ze zelfs in de vakantieperiode wat te lezen hebben.

Omdat we echter GEEN kopij van onze leden krijgen aangeboden zijn we deze keer genoodzaakt geweest kopij van anderen o.a. Internet te gebruiken en is de BITS iets dunner dan gebruikelijk

Bovendien is het voor ons nog steeds een raadsel wat en welke informatie onze leden willen krijgen. We horen hierover weinig of niets.

Het is dus van groot belang dat jullie ons laten weten waarin jullie geïnteresseerd zijn. Alles kan. Hardware, software etc. Geef eens een leuk thema op voor de WORKSHOP op een zondag.

Het bestuur.

INTERNET

Thema Workshop 18 juni :
Het Internet...

Het Internet.

Het aantal web-servers en gebruikers groeit erg snel. Een massa aan informatie op alle gebied en afkomstig van over heel de aarde is op deze manier voor iedereen bereikbaar geworden.

Even gegevens binnenhalen uit een bepaald onderwerp? Wil je iets weten over aanbiedingen voor vakanties? Zoek je een oplossing voor een bepaald probleem? Snel even een E-mail of fax versturen? Alles is mogelijk.

Jammer genoeg heb je een redelijk snelle PC met een snel modem nodig om op het Internet uit de voeten te kunnen.

Dere optie is voor de MSX helaas niet mogelijk. Het lijkt je misschien wat vreemd, maar er is ook veel informatie en aanbod voor MSX op het internet.

Sinds de MSX Emulator is een groot aantal PC bezitters geïnteresseerd geraakt in de MSX software.

Daarnaast hebben veel mensen die van MSX overgestapt zijn op een PC hun machine bewaard, en hebben nog steeds interesse in software.

Hierdoor is er een grote informatiestroom over MSX ontstaan over het Net, en zijn er verschillende MSX WWW homepages aangemaakt.

Daarnaast is er ook software voor CP/M te vinden, en deze software werkt immers ook op de MSX !

Het ingeven van het woord MSX geeft al snel een lange lijst van MSX FTP/FSP sites en Homepages die gesitueerd zijn over de hele wereld.

Het betreft hierbij zowel verenigingen als particulieren. Internet maakt de wereld wel heel erg klein, en je kunt alle informatie zo je huiskamer binnen halen.

Het is ook een prima middel om anderen te informeren.

Door adverteren via dit net konden wij dit jaar o.a. de japanse deelnemers naar onze Internationale MSX Beurs lokken.

Ook wij als vereniging gaan natuurlijk mee in deze ontwikkelingen en hebben inmiddels voor onze vereniging een Homepage op het net. Voor diegenen met toegang: Wij zijn te vinden op:

<http://www.hvision.nl/-cgv/cgv.htm>

en ons E-mail adres is:

cgv@hvision.nl

Wil je wel eens meer weten over het Internet? Op de WORKSHOP van 18 juni aanstaande zal de hele avond een computer aan het net gekoppeld zijn en zullen we demonstraties verzorgen.

Het bestuur.

KOPIJ VAN CoPi

19 mei was het dan zover. Monique en Ad hadden Jeroen meegebracht. Zoals jullie op deze bladzijde kunnen zien was het echt jong geleerd is oud gedaan.

Niet 2 maanden oud en dan al achter de computer. In dit geval was het dan wel een PC, maar van Ad moet Jeroen het toch eerst op een MSI leren.

Ik kijk uit naar de volgende WORKSHOP. Binnenkort gaan we bij het bedrijf waar ik werk ook op Internet en ik zal dus a.s. dinsdag zeker mijn licht eens opsteken bij de PC-afdeling.

Dus voor mij geen spelletjes dit keer. Het heeft toch weinig zin. Ik krijg mijn score bij Trojka nog steeds niet omhoog. Nu moet ik wel zeggen dat ik de laatste tijd het spel niet zo vaak meer speel. Het duurt zo lang om steeds weer bij het eerste veld te moeten beginnen en anders lukt de verbetering van de score nooit.

Tot de volgende keer.

CoPi.



MSX BEURS KOREA

Er wordt jaarlijks (vergelijkbaar met Europese beurzen als in Tilburg en Zandvoort..) een beurs gehouden in Korea.

Gezien de afstand konden wij daar niet aanwezig zijn, maar hierbij toch een verslag van dit evenement. (Ik heb dit voor jullie vertaald van een verslag op internet.)

95' MSX FESTIVAL in Korea

Van 12 tot 14 oktober 1995 werd een MSX festival gehouden in de Kyung-Mun hogeschool in Seoul, Korea. Deze beurs werd georganiseerd door RCM (Revolutionist's Club of MSX) en verschillende MSX clubs namen deel, zoals: "Paradise of MSX" en GHQ uit Japan.

Ongeveer 100 mensen bezochten deze beurs.

Vergelijkbaar met de "Tilburg" beurs Holland, was deze beurs erg klein, maar gezien de mate waarin MSX in Korea nog de aandacht trekt was deze beurs van grote betekenis. Dergelijke evenementen brengen de MSX daar weer onder de aandacht.

In Korea worden beurzen meestal georganiseerd zonder commerciële bedoelingen.

Hierdoor werden er vooral dingen getoond en gedemonstreerd op het gebied van Japanse/Europese software en hardware. Hierbij wordt gewerkt met themagroepen en workshop's. Het was vooral van groot belang dat de MSX liefhebbers samen een paar leuke dagen beleefden.

Op het festival introduceerde RCM wat spullen van buitenlandse MSX clubs, zoals van COBRA SOFT (Brazil), ANMA (Holland), HNOSTAR (Spanje) en bracht RCM het blad "Hello, MSX!" uit.

Samen met de clubpresentaties werd ook hardware gedemonstreerd aan de bezoekers:

MoonSound; Deze sound card werd al eerder uitgebracht op de Europese beurzen. Deze werd gedemonstreerd met verschillende programma's, zoals MOD-player. Jammer genoeg hadden ze vergeten om een goede geluidsinstallatie mee te brengen. Hierdoor konden de bezoekers in het omgevingsgeluid het geluid slecht of helemaal niet horen.

GFX9000; Jammer genoeg hadden ze de kabel van de GFX9000 niet goed nagekeken.

(* Koreaanse monitoren hebben een andere pin bezetting dan Japanse monitoren).

Hierdoor konden de Gfx9000 plaatjes niet worden getoond.

Mega-SCSI; De Mega-SCSI was de grote publiekstrekker op het festival. Deze cartridge was verpakt in een transparante box. Aangesloten op MODD en HDD werden verschillende programma's gedemonstreerd (de meeste hiervan zijn freeware).

File managing programma's als Norton commander, emulatie 3.5 inch disk games met HDD en MPEG player maakte grote indruk op de bezoekers (Inmiddels hebt u hiermee kennis kunnen maken op onze eigen beurs in Tilburg!).

De Mega-SCSI heeft SRAM (tot 1MB) en DOS2. Hij is getest op verschillende MSX computers (inclusief Koreaanse X-2, maar ook op de Europese machines). Het is mogelijk om onder DOS1 te werken maar in dat geval loopt de data transmissie snelheid erg terug, en we kunnen niet garanderen dat de CD-ROM driver dan nog werkt.

Andere bezienswaardigheden:

Er werden presentaties gedaan met GIGAMIX's Magical Labyrinth, animation player voor Turbo R, verschillende freewares en commerciële software.

De beschikbare tijd was korter dan in de aankondiging stond, waardoor verschillende items niet meer getoond konden worden aan de bezoekers. Hierdoor konden slechts een paar van de GIGAMIX's spelen worden gedemonstreerd.

Samenvatting: Zoals hiervoor omschreven was deze beurs zeker niet op alle punten optimaal. Desondanks was het toch geslaagd dankzij de inspanningen van Seok-In Yang en de RCM leden die erg hun best gedaan hadden voor dit festival.

We mogen zeker de belangrijkste ervaring van deze beurs niet vergeten. De MSX gebruikers over de hele wereld zijn erg begaan met elkaar. De MSX computer brengt de mensen dichterbij elkaar, en bevordert begrip en samenwerking.

Ik hoop dat deze beurs nog vele jaren gehouden kan worden, en eventueel kan worden uitgebreid met andere bijeenkomsten.

Geschreven in Oktober, 1995 door Chang-Se Oh

Translated by Jun-Sung Kim, (Engels)
Vertaald door Ad Mutsaers, (Nederlands)



HYBRIDE PROGRAMMEREN

Dit keer een uitleg over een tweetal programma's die BASIC omzetten in ML. In deze tekst wordt een vergelijking gemaakt met alle voor en tegens.

X-Basic of KUN-Basic is een programma dat een Basic programma omzet naar ML, maar voor tijdelijke aard.

Aan het begin van het deel Basic dat gecompileerd (omgezet) moet worden verschijnt het commando "_TURBO ON" en op het einde "_TURBO OFF".

Ook bestaat er nog het commando "_RUN", dat een heel programma compileert en laat "lopen" (RUN).

Door gebruik van KUN-Basic wordt een programma tussen de 2 en 16 keer versneld! Hierdoor is het mogelijk om in BASIC en dan ook alleen maar BASIC utility's, spellen of andere programma's te maken. Voorbeelden hiervan zijn Aladin, 3dStudio en MSX-paint.

De KUN-Basic compiler kan IEDER Basiccommando compileren, behalve diskfuncties (bv. BLOAD). Dubbele precisie variabelen en geometrische functies (SIN, COS, TAN) zijn toegestaan.

Een ander voordeel is de goede communicatie met Basic.

Dit gaat door achter "_TURBO ON" tussen haakjes de variabelen te zetten die in KUN-Basic bewaard moeten blijven. Een nadeel is echter dat er alleen integervariabelen kunnen worden overgebracht. Het belangrijkste voordeel is natuurlijk de snelheidswinst t.o.v. gewoon Basic !!!

Zoals al gezegd is het niet mogelijk om diskfuncties te gebruiken.

Dit kan echter worden omzeild door even uit KUN-Basic te gaan, en dan de diskfuncties te gebruiken.

Een veel groter nadeel is, dat het compileren gebeurt als het programma al bezig is, waardoor het een tijdje duurt voordat een stuk Basic gecompileerd is. Dit is vooral lastig als er bv. alleen een muisroutine in KUN-Basic wordt geschreven.

Een ander nadeel is de beperkte lengte dat een programma mag hebben.

Als je een programma van 16 Kb. maakt zal het waarschijnlijk geheel in de soep lopen.

Hierdoor zijn de meeste programma's in KUN-Basic uitgesplit (Aladin, MSX-paint en in mindere mate 3dStudio).

Tenslotte kan het gebruik van andere programma's (vooral met CALL commando's) grote problemen geven. (bv. MOONBLASTER player)

MCBC is een compiler die een Basicprogramma omzet naar "echte" ML.

Het te compileren programma dient dus voor het gebruik gecompileerd te worden en later als ML file worden ingeladen. Hierdoor gaat de belangrijke EDIT functie (het veranderen van het programma d.m.v. onderbreken) die bij KUN-Basic wel aanwezig is verloren.

Het grote voordeel is dat het programma al vantevoren gecompileerd is, en dus super snel gestart kan worden (DEFUSR).

Een groot nadeel van MCBC is dat er alleen integers gebruikt kunnen worden. Een gevolg daarvan is dat de commando's SIN, COS, TAN en LOG niet meer werken.

Ook het gewone delen is niet meer mogelijk. De integerdeling wel. Ook de communicatie verloopt moeilijk (d.m.v. van het POKEN en PEEKEN van variabelen).

Ten derde is de lengte van de compileerde programma's ellen langer dan die van gewoon of KUN-Basic. Een logisch gevolg hiervan is dat de snelheid hierdoor erg laag wordt.

Zie dit laag echter wel relatief, de snelheidswinst t.o.v. BASIC is nog steeds enorm, maar niet wat je van ECHTE ML verwacht. KUN-Basic is handig voor ingewikkelde berekeningen en lange LINE of COPY functies die erg lang duren.

MCBC is daarentegen handig voor korte subroutines en diskfuncties.

Tom Wauben.

DUCKTALES

Op Zandvoort kwam Ducktales uit, een spel van Emphasys en Overflow!. Het spel is - net als The Witch Revange - een electronisch ganzenbord.

Op een dag, als multitriljardair Dagobert rustig ligt te slapen klinkt er een gebrom.

Het zijn de zware jongens en Magica (de bekende rivale van Dagobert).

Ze nemen Dagoberts geluksdubbeltje mee. Dagobert is vastbesloten het geluksdubbeltje terug te halen, anders zou hij zijn hele fortuin verliezen

Als het spel wordt opgestart verschijnt er het hoofdmenu, waarin voor GAME, DEMO of PASSWORD kan worden gekozen.

GAME staat voor het spelen van het spel, DEMO voor de STORY en later voor de tussendemo's. PASSWORD staat voor het invoeren van het password, dat je krijgt na de eerste 2 levels gehaald te hebben (het derde level is het laatste, waarna de einddemo verschijnt).

Het hoofdmenu wordt begeleid door het bekende Ducktales riedeltje, met een leuke sample.

Als je voor GAME kiest, dan verschijnt het speelveld met een venster voor Dagobert, de vijand, het bord, een infoblok en een vak waar de dobbelstenen worden gegooid.

DUCKTALES

Door met een dobbelsteen te gooien, mag Dagobert het aantal plaatsen wat de dobbelsteen aanwijst vooruit. Op de weg kom je monsters tegen die je geld willen, dozen die gevuld zijn met geld, leven of een val.

Ook kun je door dorpjes lopen, waar je inkopen kunt doen, wapens kopen, en nog veel meer. Verder kom je op je weg nog vele (te veel!) monsters tegen, waar je tegen moet vechten.

Deze variëren van zeer makkelijk (level 1) tot zeer moeilijk (Magica). Dit vechten gaat ook via dobbelstenen. Hoe dit precies gaat, staat beschreven in de duidelijke handleiding.

LEVEL 1

Je begint bij je pakhuis en gaat zo op zoek naar Magica om het geluksdubbeltje te bemachtigen in Duckstad.

Op het einde moet je het tegen een of andere graaf opnemen. Deze is redelijk makkelijk, zodat je terecht komt in de demo van level 1.

Hierin ontmoet je Turbo die je de wolken invliegt.

LEVEL 2

In level 2 moet je door de wolken op zoek naar Magica. Het eindmonster van dit level is een draak die - als je redelijk hebt ingekocht - ook niet erg moeilijk is.

LEVEL 3

In dit laatste level bevind je je in het kasteel van Magica, waar je op zoek gaat naar Magica. Na dit zeer lange level (zeker 4 uur speelplezier!) kom je bij Magica die erg moeilijk is! Als je haar uiteindelijk verslagen hebt, krijg je een leuke einddemo.

Het spel is erg uitgebreid. Ik heb het spel al 2 keer geheel gespeeld, en je komt steeds weer nieuwe routes tegen.

De demo's en in mindere mate het spel zijn goed tot zeer goed getekend. Ook de muziek is goed, soms een beetje saai.

Bron: Tom Wauben, Maas en mijn disk.

TE KOOP

=====

2 Arcade Joysticks à f. 25,00 per stuk.

1 Quickshot Autofire à f. 25,00.

1 Standaard Atari Joystick à f. 10,00.

2e hands diskettes f. 10,00/30 stuks.

1 MSX DOS 2.20 cartridge à f. 40,00.

Voor informatie:

Jos Hulzink
013 - 4551103.
's avonds en in het weekend.

ALADIN

Sinds enige tijd is het programma ALADIN op de markt.

Deze opvolger van Dynamic Publisher zou zijn voorganger moeten overtreffen.

Om ALADIN op te starten dient eerst een cartridge in een slot gestoken te worden.

In deze cartridge is de beveiliging e.d. ondergebracht.

Een nadeel hiervan is dat men weer een slot -iedereen heeft er te weinig-kwijt is.

Wat meteen opvalt als ALADIN wordt opgestart is dat het programma in interlace werkt.

Dit heeft als voordeel dat er een zeer hoge resolutie wordt bereikt en er toch zo veel mogelijk tegelijk op het scherm wordt gezet.

De opzet van ALADIN is met de meeste opties gelijk aan die van Dynamic Publisher.

Enkele interessante opties die ALADIN extra heeft t.o.v. DP zijn: Hogere resolutie per pagina.

De breedte van een bladzijde is 950 pixels. De hoogte is meer dan 725. Een van de mooiste opties is het Global weergeven van de pagina.

Zo kunnen er cirkels worden getekend die een heel A4-tje beslaan.

Bij deze optie staat er rechts-boven in het beeld een zoom die nauwkeurig laat zien waar men in de tekening bezig is.

Ook zijn de tekenmogelijkheden veel uitgebreider.

Zo kunnen er logische operaties worden ingesteld.

Enkele nadelen van ALADIN zijn: Doordat de beveiliging op cartridge is aangebracht is er een slot minder voor handen.

Op een Turbo R met 512 Kram werkt het programma niet goed. Ook doen zich er problemen voor als het programma van een andere dan de A-partitie van de harddisk gestart wordt.

Het schrijven van een eigen printerdriver is in ALADIN lastiger dan in DP. Ook zijn er minder lettertypes beschikbaar.

Lastig is ook dat de DP-stempels in andere verhoudingen worden uitgeprint. Ondanks deze beperkingen valt DP in het niet bij dit programma.

Voor iedereen die zelf wel eens een krantje of iets dergelijks maakt is aanschaf eigenlijk verplicht. (Kopieren gaat niet indien men geen extra gekraakte ROW voor handen heeft !!)

Bas Wauben

Inlichtingen: MSX Club Gouda

PRIJSLIJST MSX G.G.

Hardware:	Clublid	Norm.Prijs
	=====	=====
001 7 Mhz print, incl. voet, schakelaar	Fl. 50,--	Fl. 60,--
7 Mhz print, ingebouwd	Fl. 75,--	Fl. 85,--
002 Diskdrive 720 Kb los Teac	Fl. 135,--	Fl. 160,--
Diskdrive + inbouw in 8250/8255/8280	Fl. 160,--	Fl. 185,--
Diskdrive + ombouw 8235 naar DS	Fl. 185,--	Fl. 210,--
010 MSX Dos 2.22 + Diskette	Fl. 60,--	Fl. 75,--
014 Mappers 512Kb werkend op 7Mhz	Fl. 215,--	Fl. 230,--
1024Kb werkend op 7Mhz	Fl. 275,--	Fl. 300,--
020 Super VHS-prints - aanpassing voor Super-VHS en digitaliseren - los	Fl. 50,--	Fl. 60,--
Super VHS-prints - ingebouwd	Fl. 75,--	Fl. 85,--
021 Verbetering helderheid digitaliseren (8280)	Fl. 25,--	Fl. 35,--
025 Scan-interface (excl. scanner)	Fl. 112,50	Fl. 125,--
101 Diskettes 100% error free DD	Fl. 10,--	Fl. 12,50
102 Diskettes 100% error free ED	Fl. 12,50	Fl. 15,--

CLUBSOFTWARE:

201 Game Collection 1 t/m 6	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
207 Educatief Collection 1 t/m 4	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
211 Applicaties Collection 1 en 2	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
213 Tips and Tricks		Fl. 7,50	Fl. 10,--
214 Divers Collection 1		Fl. 7,50	Fl. 10,--
215 Adventure Collection 1		Fl. 7,50	Fl. 10,--
216 Utility Collection 1 t/m 3	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
219 DOS Utility Collection 4		Fl. 7,50	Fl. 10,--
230 Herinkten van printerlinten		Fl. 5,--	Fl. 6,--

Diverse hardware:

PRIJS OP AANVRAAG

Bij bestelling vanaf Fl. 500,-- is een aanbetaling van 10 % vereist.
Alle prijzen onder voorbehoud zijn incl. BTW en excl. verzendkosten.

RECENSIE DISKMAGAZINE

MFZ #9

Het lijkt erop dat de MSX vrienden uit Zwolle zelf de tel een beetje kwijt raken van al hun disks die ze uitbrengen getuige de met de hand gecorrigeerde nummering op de sticker die de disk siert. Of hadden ze nog stickers over van een oudere versie?

Hoe dan ook in het VOORWOORD wordt melding gemaakt van het terugbrengen van het aantal te verschijnen disks van 8 naar 6 per jaar hetgeen de vulling per disk ten goede moet komen.

Bij de MAGAZINES lees ik zeer uitvoerige recensies van MCOM #80 en MCOM #81 waarin de recensent het betreurt dat de verschijningsfrequentie terug gaat van 8 naar 6 bladen per jaar.

Heb ik nou net niet een soortgelijk voorstel gelezen? Op diskgebied word ik nog getraakteerd op Data Magazine #3 Defender #1 en ROM #3.

Wie de mnemonics eens in een overzicht wil zien komt volledig aan zijn trekken in PROGRAMMEREN waarin ook terug van weg geweest de cursus over hybride programmeren. De worteltrekkers onder ons kunnen hun lol op met een source listing Verder wordt uitgelegd hoe met behulp van de cassetterecorder samples gemaakt kunnen worden en is te lezen dat de makers van MFZ op dit moment een

nieuwe programmeertaal ontwikkelen!

De rubriek SOFTWARE is gevuld met een groot artikel over Pumpkin Adventure 3 en Game Freak een diskette met tips en trucks voor bestaande spellen. Coming Soon blikt vooruit naar hetgeen komen gaat met name naar producten van MFZ zelf.

GAMEWORLD doet op wel zeer uitgebreide wijze verslag van tips voor Pumpkin Adventure 3. Korter aan bod komen spellen als Solid Snail Akin ATP en Pooyan.

Lees ik in de rubriek DIVERSEN onder het Nieuws nog dat de redactie van Sunrise een andere samenstelling heeft en dat dat de verschijning van het magazine ten goede moet gaan komen in de toekomst inmiddels weten wij beter. Stefan kampt met medische problemen en het is nog maar zeer de vraag of er op korte termijn nog wel een SRW het levenslicht zal zien. Als extraatje staat op de disk verder o.a. een promo van het spel dat luistert naar de illustere naam van Guido's Lost In Plantinus hetgeen een mariokloon schijnt te zijn. Grafisch blijft het echter zwaar achter ontbreekt het geluid en beweegt Mario (of Guido in dit geval) zich nogal traag over het scherm.

Conclusie: De opening van het magazine

is vrij eenvoudig in de vorm van het MF2-logo. De inhoud van het magazine daarentegen mag er deze keer zijn. De rubrieken bevatten over het algemeen goede en uitgebreide bijdragen. Grafisch zit er geen verbetering in maar ook geen verslechtering. De muziek is tot slot nog steeds een gemis.

FutureDisk #24

The Ant is back! Voor de doorstart naar het menu van de Stuff disk wederom een kleine animatie van Ant die niet echt van de paasdagen schijnt te houden. Datzelfde menu heeft het volgende in de aanbieding.

The Marriage Maker stelt je in staat de perfecte partner te vinden terwijl de Promo Wave Replayer een voorproefje geeft van wat op FD #25 in een definitieve versie te bewonderen zal zijn.

ECTOPLAS is een korte demo van de hand van The Founding Fathers die er grafisch zeer geslaagd uitziet. Een mooie scroll die misschien wat sneller had mogen zijn onder een steeds van kleur wisselende achtergrond met een leuke affiteling.

Het magazine opent zoals gebruikelijk met de rubriek REDACTIONEEL waarin Koen zich zorgen maakt over een goede vulling van zijn magazine. Door het beperkt verschijnen van nieuwe producten is het inderdaad moeilijk om bij voorkeur aardige recensies te

schrijven en wordt ook hier de afweging gemaakt om in hun geval terug te gaan naar 4 FD's per jaar in plaats van de huidige 6. Verder merkt hij op dat FD inmiddels wel het langst bestaande diskmagazine is en met het jubileumnummer #25 in het vooruitzicht mag dat best als een prestatie gezien worden!

In de SOFTWARE een uitgebreide recensie van Pumpkin Adventure 3 dat ondanks enkele kritiekpunten voorzichtig in een adem genoemd wordt met Illusion City en SD Snatcher. Vooral de OPL4 muziek valt zeer in de smaak en rechtvaardigt alleen al het kopen van dit product. Minder positief komt de Guide Through Gameworld uit de bus vanwege het gebrek aan nieuwe bruikbare tips. Neutraal is vervolgens de FutureDisk Games Collection aangezien het hier niet om een recensie gaat maar om een beschrijving van de inhoud van de 2 diskettes die overigens voor een bedrag van 17 50 bij de redactie van FD zijn te bestellen.

Voor de goede rekenaars onder ons is er een aardige cheat voor Burai in TIPS die verder nog een drietal spellen van Parallax bevat.

PROGRAMMEREN bestaat deze in zijn geheel uit de schermen op de MSX 2+ maar dan wel meteen in twee delen.

Vergeleken met de tot nu toe genoemde rubrieken bevat de BLADEN & DISKMAGAZINES een groter aanbod. Zo is er de eerste van Totally Chaos de opvolger

RECENSIE

van de Maas en Mijn Disk en Defender #1 die beiden de toets der kritiek doorstaan hetgeen niet gezegd kan worden van Data Magazine #3. Blijkbaar val niet alleen ik over zo'n dijk aan spelfouten. Uit de krantenbak zijn MCCM #81 en #82 tevoorschijn gekomen en mogen zich verheugen in een gematigd positieve kritiek.

Tot slot is er nog een drietal onderdelen van de rubriek DIVERSEN waarvan het merendeel goed te verteren is.

Conclusie: Het lijkt eentonig te worden maar grafisch valt er niets op te merken over deze FD disk of het zou moeten zijn dat die er weer puik uit ziet. Ook mijn speakers weten weer frisse tonen te produceren tijdens het lezen van het magazine. De vrees zoals die in REDACTIONEEL uitgesproken wordt met betrekking tot de vulling van het magazine wordt toch niet geheel bewaarheid gelukkig.

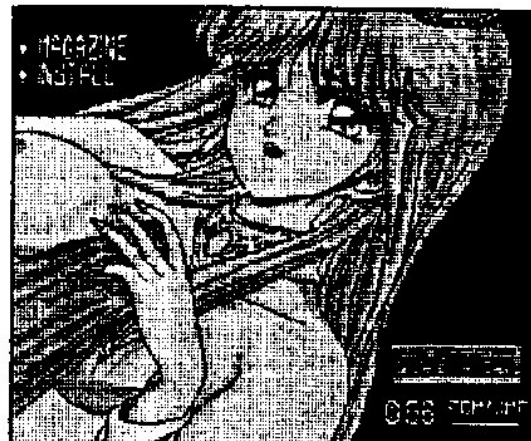
Tenminste (nog) niet op deze disk. En met de volgende jubileumdisk die waarschijnlijk uit 2 diskettes gaat bestaan en de enorme releases van Tilburg achter de hand moet #25 toch een topper kunnen worden.

ROM #5

Zoals beloofd ziet de beschrijving van deze vijfde ROM lekker dicht achter zijn voorganger. De snelle reactie na het lezen van MCCM #83 getuigt van doortastendheid!

Na het openingsscherm waarin de keuze gemaakt kan worden tussen de Install en het Magazine zal het duidelijk zijn dat ik mijn weg eerst vervolg naar het Magazine. De volgende kleurplaat waarin een dame je toch enigszins verschrikt aankijkt doorloop ik de vervolgens de rubrieken.

De CURSUS bijdrage luistert naar de naam Turn up the basic. In tegenstelling tot mijn verwachtingen hierin een uiteenzetting hoe datavelden te ontwikkelen en te programmeren in bijvoorbeeld RPG spellen.



RECENSIE

HCCM #80

#81 en SD MESKES #6 vertegenwoordigen de inhoud van MAGAZINES qua bladen terwijl DISK #3 dat als eenling doet op het gebied van diskmagazines. Een aardige bijdrage van een ingezonden brief van de redactie van DISK besluit deze rubriek.

De Roland KP-50 opent de DIVERSEM en weet zich gesteund door een fanatiek aanhanger waarna in de column verder afgedwaald wordt met Roland Workstation JW-50. Meer ter zake is dan ook de bijdrage over OPL4 waarin WOLF (MVS) zijn muziekverkenning voortzet om daarna weer enigszins af te dwalen richting de ervaringen van de aanschaf van een CD-rom op de HCC en de megahertz perikelen van de diverse PC's.

NIEUWS opent wederom met Graanbrood waarin leuke nieuwtjes elkaar afwisselen. In Oracle wordt melding gemaakt van een nieuw muziekprogramma met die naam waarin een aantal fantastische mogelijkheden verwerkt zullen gaan worden. In WIOS wordt uitleg gegeven over het Windows Input Output System voor de Turbo R.

Meest teleurstellende onderdeel in deze rubriek is echter ongetwijfeld de aankondiging dat WOLF gaat stoppen met het maken van muziek voor MSX en dus voor ROM.

Een nieuwe MSX emulator heeft het levenslicht gezien en wat is die al

goed! Ook in de SOFTWARE nog recensies van Pumpkin Adventure 3 en Blokslag. Om een einde te maken aan alle onduidelijkheid is er tevens een beschrijving van het spel Royal Blood.

In REDACTIE wordt ondermeer uitgelegd waarom deze #5 ietwat aan de late kant is de bekende colofon en abonnementsinformatie. Ook wordt nog even teruggegaan naar Zandvoort.

Tot slot in BBS een wel zeer uitgebreide lijst van MSX-gebruikers met hun Internet-adressen. Daarnaast ook nog een lijst met sites waar iets over MSX te vinden is.

Conclusie: Met veel plezier heb ik deze vijfde ROM bijna 2 uur in mijn diskdrive laten vertoeven. Als Extra (E) Product (P) van ROM ontving ik eveneens de EPROM #1 geen diskmagazine zoals thuishorend in deze rubriek maar een disk met een bonte verzameling aan shareware programma's: in- en uitpakprogramma's Grafics 9000 utilities OPL4 muziekfiles en verschillende andere utilities. De beide diskettes zijn trouwens van het HD-type en gezien de herkomst van de disk moeten ze wel kwalitatief goed zijn. De fraaie kleurensticker doet dan weer de rest! Verder hoop ik natuurlijk dat ondanks het vertrek van WOLF de kwaliteit bij ROM gewaarborgd blijft. Hij zal in ieder geval geen of minder muziek maken voor het magazine dan is het te hopen dat de kleurige menuplatten voorlopig wel nog van zijn hand komen.

MFZ #10

Zo de eerste 10 zitten er op voor de MSX vrienden uit Zwolle! Ook nu hadden ze blijkbaar nog wat oude diskettes liggen en werd mijn versie #4 ongedoopt tot #10 met behulp van een pen. De disk eenmaal geladen prijkt het MFZ-logo op het scherm waarna na een druk op de bekende toets het menu geladen wordt. Onder het genot van muziek (muziek? ja muziek!: de aanhouder wint!) het hoofdmenu deze keer in een iets andere vorm. Nieuwsgierig als ik ben start ik meteen 6052. De MSX keert terug naar bezig lijkt wat getallen op te tellen vermeldt vervolgens dat iets gemuleerd gaat worden om daarna acuut te resetten. Fijn. Niets wijzer geworden te zijn vervolg ik mijn weg naar het MAGAZINE.

In de eerste gelijknamige rubriek zijn beschrijvingen te vinden van MCM #82 MVM #2 en #3 en ons aller BITS #1 met alle informatie over de beurs van Tilburg '96.

PROGRAMMEREN opent met een zestal Kort en Krachtig listings. De BIOS routines doet precies waar het voor het staat het geeft een overzicht van deze routines waarna een lijst gegeven wordt van de adressen van parameters die door het BIOS gebruikt worden.

De SOFTWARE beperkt zich deze keer tot "coming soon" oftewel hetgeen er in Tilburg is uitgekomen danwel uit had moeten komen. Iets wat nog verband

houdt met de software zijn de SPELTIPS ervoor. Deze keer is de ouden doosch weer eens opengetrokken met tips voor Gangman, Apeman, Desolator en komt een tip voor een recent spel als Akin niet verder dan pindakaas. De Highscores en de uitgespeelde spellen nemen ik zonder meer voor lief.

Ook de rubriek MUZIEK kent een eenling in de vorm van Near Dark hetgeen eveneens geldt voor PROGRAMMA'S: 3 overhoorprogramma's en de N.O.P. MODreplayer met een tweetal muziekjes.

Voor mij persoonlijk nog aardig is de reactie in DIVERSEN op een recensie van MFZ #8 in MCM.

Conclusie: de disk bevat eindelijk muziek het begin is er. Nu zijn we natuurlijk met z'n allen behoorlijk verwend en uiteraard veeleisend. Ook neem ik jullie verweer ter harte dat het moeilijk is om een goed diskmagazine te maken met een beperkte hoeveelheid mankracht. Het is ook zo dat het aanbod aan nieuwe software minder wordt. Daarom is het initiatief hoe vreemd dat ook klinkt toe te juichen om de verschijningsfrequentie te verlagen naar 6 disks per jaar. Zeker wanneer een drietal rubrieken slechts bestaat uit een enkele bijdrage. Bij deze wil ik dan ook namens de makers van MFZ een oproep doen aan MSX-end Nederland om muziekfiles te sturen naar hun adres.

Verder zitten ze daar te springen om nieuwe programma's waar zij hun licht

RECENSIE

over kunnen laten schijnen. Doe je zelf een lol en breng je producten onder de aandacht van de makers van de diskmagazines en stuur je producten in ieder geval belangeloos naar:

MFZ

t.a.v. Arjan Bakker
Ruitenstraat 13
8061 ZK HASSELT

MGF #7

Na het opstarten van de schijf blijkt het installmenu (weer) veranderd te zijn. Na wat kleuraanpassingen gedaan te hebben ga ik dan ook snel verder naar het magazine.

In het VOORWOORD lees ik dat het eerste jaar van de vernieuwde MGF er al op zit en er inderdaad keurig 6 schijven uitgekomen zijn. Menig collega-magazine kan daar nog een voorbeeld aan nemen! Keerzijde van deze medaille wordt echter ook al meteen aangegeven in datzelfde voorwoord: de vulling is ietwat aan de magere kant waarvoor echter bewust gekozen is aangezien er tussen Tilburg en Zandvoort niets uitgebracht gaat worden althans dat is de verwachting van de redactie aldaar. Ik denk dat ze daar ook wel eens gelijk in konden krijgen.

Bij de SOFTWARE wordt geopend met een recensie van DISK #4 waarvan de conclusie is dat dat toch een schijf voor de liefhebber blijft. Zelf mocht ik DISK #4 nog niet in het Tilburgse

verwelkomen. Dat geldt uiteraard wel voor Totally Chaos #1 maar weer niet voor zijn opvolger #2. In ieder geval brengt deze TC #1 het er goed van af waarbij alleen het ontbreken van variatie van goede muziek als minpunt ervaren wordt: de recensent heeft al alle muziek van Impact en hoort zodoende niets nieuws meer. Aansluitend daarop nog een tip uit Luxemburg voor het spel Solitaire Royal.

De CURSUS heeft flink het mes gezien. Alles omtrent DOS-2 is al een keer aan bod gekomen naar eigen zeggen vandaar dat deze rubriek vanaf nu leeg blijft. Omdat een BBS zich tegenwoordig ook al vanzelf wijst leidde ertoe dat ook de modem cursus gestopt is. Tijdelijke afwezig is de MB replayer. Die schijnt op zijn minst nog een keer terug te komen. Wat er dan wel is? Nou de KUN Basic stelt je in staat een heuse sterrenhemel te maken a la Nemesis of Salamander. Eenmalig in aanwezigheid is een bijdrage over het gebruik van het FIELD-commando.

Verrassend daarentegen in de rubriek DIVERSEN een rubriek die ik meestal met gemengde gevoelens begin te lezen een column dat aan het gezwan van mijzelf gewijd is. Een hele eer! Hoewel... Drs. E. Van der Heide was het blijkbaar niet helemaal eens met mijn recensie van MFZ #8 in MOCM #82. Ook ik snap jouw argumenten beste Edwin. Het enige dat ik eigenlijk alleen bedoelde te zeggen was dat menige club een voorbeeld kan nemen aan de hoge en regelmatige ver-

RECENSIE

schijningfrequentie van die gasten uit Zwolle. En natuurlijk wie de schoen past trekke hem aan Ik doelde eigenlijk meer in de richting van magazines die veel minder uitkomen of slechter hun planning weten te houden. Daar schaar ik MGF zeker niet onder (zie begin van deze recensie) doch een aantal andere wel! Zelf raden!

Verder realiseer ik me natuurlijk terdege dat er heel wat bij komt kijken om een goed Diskmagazine af te leveren en er voor mij natuurlijk snel iets te mopperen valt. Maar besef eveneens dat een (te) hoge verschijningsfrequentie soms dodelijk voor de inhoud is. Ook dat staat duidelijk te lezen in de vernoemde recensie en probeer ik namelijk een lans te breken voor en zeker in het geval van MPZ (!) een lagere verschijning (6 keer per jaar? PRIMA!) zodat dat de inhoud van jullie magazines positief gaat beïnvloeden anders blijven gasten als Arjan Bakker, Koen Dols en jijzelf maar elke keer protesteren dat jullie ook nog altijd alles alleen moeten doen. We zitten dus gewoon op dezelfde lijn. Het feit dat je daarbij ook nog mijn naam verkeerd gespeld hebt zal ik je maar vergeven!

De KIOSK is snel gelezen aangezien daar alleen diezelfde MCCM #82 zich in bevindt. En jongens de hint is duidelijk maar niet geheel door mij te beïnvloeden. Door het grote aanbod na de beurs heeft onze Frank MGF #6 doorgeschoven naar MCCM #84 waarin eveneens deze MGF #7 komt. En terwijl ik dit

schrijf valt MGF #8 al in de bus! Die zal in ieder geval blijven liggen tot #85 anders zouden er drie MGF-schijven in een blad staan!

Conclusie: Zo terugkijkend op de recensie lijkt het alsof ik de helft van de tekst gebruikt om mijn hart te luchten. Iets dat in zekere zin afbreuk doet aan het Magazine.

Deze MGF #7 ziet er wederom perfect uit. Door de continuïteit van de kleurensticker ontstaat een stukje herkenbaarheid. Grafisch ziet alles er verzorgd uit en de muziek galmt leuk door de speakers. Vreemd blijft echter dat jullie anderen ervan betichten: geen screenshots te leveren bij hun recensiemateriaal terwijl jullie je aan eenzelfde zonde schuldig maken. Hier had een screenshot van jullie nieuwe Installmenu kunnen staan moet je dan maar denken!

Bert Daemen.



BURAI HET VERHAAL

Bron: Internet, Door Dennis Lardenoye

Burai 2 bestaat al een tijdje, en omdat er hele volkstammen MSX-ers zijn die het eerste deel nooit hebben gespeeld (jammer, want het is echt een fantastisch spel, zeker als je een beetje vordert) zal ik het verhaal geven achter dit spel.

DE WERELD VAN KYPLOS.....

Werd van oudsher bestuurd door de machtige goden, die in hun Godenwereld verbleven en alles overzagen. (doet dit begin je niet een klein beetje aan Nak denken?).

Er waren 16 Goden, en hun krachten hielden elkaar perfect in balans.

Toch waren deze Goden vaak verre van vredelievend. Er werden vaak geschillen uitgevochten tussen deze goddelijke wezens onderling. Daarvoor gebruikte men meestal de Wereld der Sterfelijke, Kyplos.

De meest indrukwekkende machtsstrijd van allemaal was de legendarische strijd tussen Licht en Duisternis, die gevoerd werd door de God van het Licht, Risk, en de God der Duisternis, Darl.

Licht en Duisternis botsten in Kyplos, en de sterfelijke mensen op deze wereld werden meegesleurd in deze strijd, met afschuwelijke gevolgen.

Tenslotte triomfeerde het Licht. Risk overwon, en verzegelde Darls macht, zodat hij totaal hulpeloos werd. Darl werd opgesloten, voorgoed.....

Maar nu de Macht van de Duisternis niet langer werkzaam was, was het evenwicht in de Godenwereld verbroken. Er was nu een positieve macht te veel. Dit voorzag de wijze Sakyô, God der IJsdraaken. Om verdere conflicten te voorkomen, trok hij uit vrije wil uit de Godenwereld weg, vestigde zich op Kyplos.

Risk keerde terug naar de Godenwereld en zijn macht zorgde ervoor dat er eeuwige vrede heerste in Kyplos, de Vrede van het Licht. Eeuwigdurend? Helaas niet....

4000 jaar duurde deze vrede van het Licht, vierduizend jaar kende Kyplos geen oorlogen. Maar toen, 4 millenia later, stond er een figuur op die alles veranderde.

Het was de snode Bidor, en zijn 7 dienaren, de Meesters der Beesten. Hij verbrak de macht die Darl gevangen hield en liet deze demon-god weer herleven. Met zijn macht bracht Bidor een leger op de been, dat het koninklijke leger moeiteloos versloeg.

Darl was weer vrij.... Dit had consequenties voor de Goden, want het evenwicht was nu opnieuw verstoord. De Goden namen een beslissing:

Er zou een nieuwe strijd tussen Licht en Duisternis worden uitgevochten op Kyplos. De winnaar van deze keer zou mogen terugkeren naar de Godenwereld, de verliezer werd voor eeuwig verbannen....

Het was dus voorbestemd dat Risk weer zou neerdalen op aarde. Maar hij had zijn plannen al eerder gemaakt. Risk had gezorgd voor een sterfelijke nazaat: Het Kind van Licht.

Deze baby werd geboren in de koninklijke familie, en zou, volgens de legendes, de laatste troonopvolger in Kyplos worden. Onder zijn regering zou de vrede terugkeren.

De Goden vreesden echter dat het Licht ditmaal het onderspit zou moeten delven. Daarom stuurden ze 8 magische kristallen bollen naar de aarde, die voor acht helden zouden zorgen die opgewassen waren tegen de oprukkende duisternis.

Ondertussen werd het koninklijke kasteel van Kyplos belegerd door de troepen van Bidor. De koning voorzag een nederlaag.... Daarom riep hij zijn drie beste krijgers bij zich, bijgenaamd de "drie Muskietiers", en droeg hen op de waardevolle ketting met kristallen en het Kind van het Licht in veiligheid te brengen.

De drie weten uit het kasteel te ontsnappen met de kristallen en de ezel die het Kind draagt. Maar helaas... ze komen niet ver.

Een van Bidor's Meesters der Beesten, Lee Shanon, stuurt zijn vier helpers op de drie Muskietiers af.

Deze vier monsters, bijgenaamd de "Vier Gezichten van de Dood" vallen de drie krijgers bij verrassing aan, en de drie worden dodelijk gewond...

Alleen door het gebruiken van de defensieve krachten van het Kind weten de drie de vier monsters nog op de vlucht te jagen.

De muskietiers worden voor dood achtergelaten.

Met zijn laatste krachten werpt Daniel, de leider van de muskietiers de ketting met gekleurde kristallen weg, in een laatste poging acht helden te verzamelen....

De acht kristallen zwermen uit, naar alle windstreken, op zoek naar helden die de duisternis kunnen weerstaan...en die worden ook gevonden.

De acht komen samen in een havenstad van Kyplos, en treffen daar ook het Kind van het Licht aan.

De acht staan nu voor een grootse taak. De acht kristallen zijn niet het enige dat de goden hebben nagelaten.

Bij elk kristal hoort een heilige schat, een wapen of uitrusting, die nodig zijn om Darl definitief te verslaan.

De helden trekken er meteen op uit, en op het continent Zaias vinden ze de heilige wapens die ze nodig hebben.

Zan Hayate is een woeste piraat, gevangen genomen door Bidor's troepen en bevrijd uit zijn kerker door de kracht van zijn magisch kristal.

Zijn kleur is het Blauw en zijn heilige schat is het Blauwe Zwaard Der Explosie, waarmee hij verschrikkelijke klappen kan toebrengen.

De voormalige God der IJsdraken Sakyô is ook een van de helden.

Hoewel hij geen God meer is, zijn zijn krachten nog altijd groot. Zijn kleur is het Wit, en zijn heilige schat is het IJsharnas, dat hem beschermt tegen alle klappen.

Cook Tamu is de dochter van een machtige tovenaars, Babil Tamu, beschermer van het woud.

Terwijl zij treurde om de dood van haar vader, vond het Gele kristal haar. Haar heilige wapen is de Gele Scepter.

Gonza is van een heel andere slag: hij is zelfs geen mens! Hij behoort tot het ras de Honshu's, grote, behaarde wezens. Zijn kleur is het Indigo en zijn wapen de Indigo Strijdbijl.

Gonza's onafscheidelijke metgezel is de veel kleinere Naimai. Zij behoort tot het ras der Puroto's, en ondanks haar afmetingen is ze geen ongevaarlijk iemand.

Haar kleur is het Rood en haar schat is het Rode Sierharnas.

Lilian Lancelot is wel weer menselijk. Deze knappe jonge strijdster beheerst ook de magie, en haar magische naald kan gedachten manipuleren.

Haar kleur is het Karmozijnrood en haar schat is het Karmozijnrode Harnas der Schoonheid.

Het Groene kristal vindt een lid van het reptielenras Rizaz, genaamd Romaaru Sebastian, een meester in het zwaardvechten. Zijn wapen is de Groene Degen.

En tenslotte is er Alec Heston, die een machtig magiër is voor Bidor en samenwerkt met de Meester der Elementals Haja Shuhô.

Althans, dat lijkt zo te zijn.... Als hij het Violette Kristal opvangt gaat hij er zo snel mogelijk vandoor om zich bij de andere zeven te voegen. Zijn heilige wapen is de Staf der Bliksem.

Acht helden zijn er opgestaan, om te vechten tegen Bidor en de zeven Meesters der Beesten.

Tijdens hun zoektocht naar de acht schatten komen ze verschillende vreemde wezens tegen, droevige gevolgen van de Strijd tussen Licht en Duisternis, vierduizend jaar terug.

Alle wezens die ze ontmoeten waren strijders in deze oorlog, en allemaal moeten ze voor eeuwig voortbestaan in hun huidige vorm.

Zo is er de reus Daidarabochi, die in een grottenstelsel voor eeuwig is opgesloten, een groep Maanwolven, wolven die bij het licht van de volle maan weer even hun menselijke gedaante terugkrijgen.

Of de Schaduw mensen, vroegere helden aan het front, die nu als schimmen verder moeten leven.

Maar ondanks dit alles komen de acht toch aan bij het koninklijke kasteel en na een verschrikkelijke strijd weten ze Bidor en de afschuwelijke Darl ten val te brengen....

EN TOEN WAS ER BURAI II !!

CONNECTED

Het is U vast ook opgevallen : de "rage" in het MSX wereldje : MSX CONNECTED.

Iedereen die 2 of meer MSX computers heeft droomt er wel eens van om deze aan elkaar te koppelen om zo spelletjes te spelen die normaal niet mogelijk zijn (bv. Zeeslag of Statego). Het is echter mogelijk om via een 3-aderig kabeltje (telefoonkabel) informatie door te zenden naar een andere computer.

Dit zenden kan doordat er een OUT naar de joystickpoort kan worden gegeven, die dan wordt doorgezonden door de kabel en kan worden gelezen door de andere computer via INput signaal.

Doordat de kabel maar 3-aderig is kan er maar per doorzending 1 bitje worden doorgezonden (stroom of geen stroom). Daardoor kunnen er - het controllesysteem inbegrepen (zie hieronder) - 3 a 4 bytes per seconde worden doorgezonden.

Voor een naam van acht karakters is dat dan ongeveer 2 seconden.

Er is eigenlijk maar een nadeel, dat door een ingewikkeld controllesysteem kan worden verholpen : de DATA komt soms verminkt aan. Dit controllesysteem bestaat uit een aantal dezelfde doorzendingen die dan gecontroleerd worden.

Deze fouten vinden overigens maar 1x per 80 bits plaats. Deze fouten ontstaan doordat er niet op de interrupt gewerkt kan worden.

Deze moet zelfs worden uitgezet, omdat deze de OUT-poorten bij iedere interrupt RESET, waardoor programma's in BASIC bijna onmogelijk zijn.

Er zijn al een aantal programma's verschenen voor MSX CONNECTED en uitgebracht door MSX Club West Friesland. Deze programma's werken ook op MSX 1, dus zijn ze grafisch wat zwak, maar toch erg leuk.

Bob Roos - PRINT REFILL



- * v/h L.R.B. Lint Recycling Brabant
- * Printerlinten herinkten.
- * Hergebruik van tonercartridges.
- * Reviseren van HP inktcartridges.
- * Navulsets HP, Canon en Epson.

Van Coothstraat 25
5281 CT BOXTEL

Tel./Fax 0411-683513

HET GELD LIGT VOOR HET OPRAPEN!

Hewlett Packard inkt-cartridges
Type's HP51626A, HP51629A en HP51625A
Laat ze reviseren of vul ze zelf
DENK OOK EENS AAN HET MILIEU!

- * Gereviseerde HP51626A cartridge incl. bewaarbox F 45.25
- * Gereviseerde HP51629A cartridge incl. bewaarbox F 45.25
- * Navulset (twee inktspuiten, bewaarbox e.d.) F 58.25
- * Twee inktspuiten **ZWART** goed voor twee vullingen F 29.10
- * Navulset HP51625A **KLEUR** (3 x 20 ml.) F 58.70

Gebuikersgroep-leden 10% korting

Prijzen incl. 17,5% BTW
Prijswijzigingen voorbehouden.

DRUKWERK

POST BETAALD
PORT PAYÉ
TILBURG
PAYS - BAS

DRINGEND VERZOEK

Wilt u bij onjuiste adressering of verhuizing a.u.b.
de juiste gegevens zenden aan:

MSX Gebruikersgroep, Bartokstraat 196, 5011 JD TILBURG.

Indien onbestelbaar retour afzender.