

MSX-INFO BLAD

Totally Chaos Team

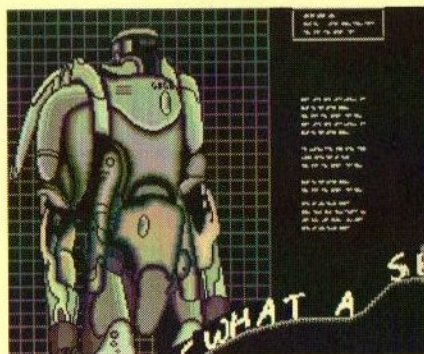
Inhoud:

Voorwoord	2
MO-Soft Matsuri	3
Piles	7
XSW-Magazine 27	11
Clubdaglijst	15
11e Computerdag	16
Ultra Sonic Waves	18
Arranger IV	22
TC-Lijst	25
Pentaro Odyssey 2	26
How to play	
The Lost World	30
Erratum SIMM inbouw	35


**PENTARO
ODYSSEY
2**

*the bappyness didn't
take much time to change...*

Nieuw spel van Cabinet. Nog niet te koop, maar al wel besproken.



TeddyWarez blijft maar doorgaan! Ditmaal brengen ze een PD muziekdiskette uit.

De beurs van Zandvoort vindt met ingang van dit jaar plaats in Bussum!

Colofon:

Het MSX-Info Blad is een uitgave van het Totally Chaos Team. Het verschijnt 4 keer per jaar. Een jaarabonnement kost Fl.10,-. Losse nummers kosten Fl.3,-. Op beurzen geldt de speciale prijs van Fl.2,- per nummer.

Uitgever:

M.T Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
Tel: (045) 572 95 09
Mobiel: (06) 50 54 22 50
Giro: 24.95.572
SNS: 92.88.51.222

Redactie:

Gerrit van den Berg
Fokke Post
Jan-Marten van der Reest
Rinus Stoker

Vaste medewerkers:

Tom Emmelot
Raymond de Heer
Hans Oranje
Henk Slothouber
Tristan Zondag

Lay Out:

Fokke Post
Waaierhoek 36
8321 BH Urk
Tel: (0527) 68 82 93

Drukwerk:

Copy Service Hattem
Hoopjesweg 1
8051 DB Hattem
Tel: (038) 444 85 77

Beste lezer

Het was afwachten of de *Tilburg Meeting 1999* een positief of negatief effect op het MSX-gebeuren in Nederland zou hebben. Na afloop heb ik gelukkig geconstateerd, dat veel mensen de moeite genomen hebben om deze beurs te bezoeken. Naast oude bekenden kwam ik ook nieuwe gezichten tegen. Gelukkig bleken het niet alleen kijkers te zijn, maar tastten veel van hen ook aardig in de buidel voor de nieuwste MSX-producten, die er te koop werden aangeboden. Ook de wat oudere producten vonden trouwens nog aardig aftrek. De bezoekers en de standhouders waren over het algemeen dik tevreden! Een woord van dank aan de organisatie is hier dan ook zeker op zijn plaats! Wat ons betreft mag er in het jaar 2000 weer een *Tilburg Meeting* gehouden worden. We hebben ook nieuws over de "Zandvoort"-beurs. *Jaap Hoogendijk* heeft samen met *Laurens Holst* een nieuwe opzet voor deze beurs bedacht, zodat deze toch georganiseerd kan worden. Verderop kunt u hierover meer lezen.

Het *MSX-Info Blad* blijkt bij een steeds groter publiek aan te slaan. Ook deze keer kunnen we weer aardig wat nieuwe abonnees verwelkomen. Voor ons is dit zeker een motivatie om door te gaan. In de nabije toekomst zult u, als alles goed gaat, wat meer programmeerartikelen in dit blad kunnen vinden, zodat wij nog meer dan voorheen voor elk wat wils bieden.

Zoals de vorige keren reeds vermeld werd, staat er in dit nummer een lijst met Public Domain software, die bij ons te verkrijgen is. Alhoewel er nog volop gewerkt wordt aan het bestand, kunnen wij u nu al een kleine lijst aanbieden. De bestelinformatie staat onder aan de lijst. Als u een kopie van de lijst maakt en deze naar ons opstuurt en tegelijk het geld overmaakt, dan wordt alles zo vlot mogelijk afgewerkt. Wij wensen u veel leesplezier en als u op vakantie gaat, dan wensen wij u een fijne vakantie!

Rinus Stoker

MO-Soft Matsuri, Tokyo, 21 maart 1999

In *XSW Magazine* verscheen onlangs een artikel van de hand van *Rieks Warendorp Toringa* over een MSX-beurs in het Japanse *Osaka*, die 22 november 1998 gehouden werd. *Rieks* zit momenteel vanwege zijn studie Japanologie een jaar in Japan. Samen met nog 19 andere tweedejaars studenten kreeg hij via de universiteit van Leiden de mogelijkheid het tweede jaar van zijn studie in *Huis ten Bosch* in Japan te volgen. Wij vroegen hem of hij wat meer wilde vertellen over de MSX situatie daar. Hieronder volgt een verslag van een recentelijk gehouden beurs in Tokyo.

Uiteraard heb ik naast de studie nog een hoop andere dingen gedaan hier in Japan. Zo heb ik ook meer informatie over de MSX-situatie hier proberen in te winnen. Na verschillende e-mail contacten met onder andere *Bernard Lamers*, een andere MSX-er uit Nederland die momenteel in Japan verblijft en met *Kuniji Ikeda*, die mij vorig jaar attendeerde op de *MSX-event* in *Osaka*, werd al snel duidelijk dat het in Japan niet veel beter met MSX gesteld was dan in Nederland.

Visite uit Nederland

In één van de telefoongesprekken met *Bernard* bleek, dat er een MSX-beurs in Tokyo gehouden zou worden op 21 maart 1999. Dat was echt stom toeval, want mijn moeder en mijn zus zouden 19 maart aankomen op vliegveld *Narita* bij Tokyo. We zouden een aantal dagen in Tokyo blijven en daarna andere delen van Japan gaan bezoeken. Dit was dus een mooie gelegenheid om deze beurs te gaan bezoeken. *Bernard* vertelde dat het de grootste beurs van Japan was en dat hij zelf ook zou gaan. Dus spraken we af elkaar op de dag van

de beurs zo rond een uur of elf op het station van *Akihabara* te ontmoeten. *Akihabara* is de elektronica-wijk van Tokyo, vergelijkbaar met *Den Den Town* in *Osaka*. Alvorens naar de beurs te gaan zijn we eerst nog in diverse tweedehands softwarezaakjes geweest, die ook nog wat MSX-spul verkochten. Er waren er meer dan in *Den Den Town*. *Bernard* had al eerder verteld, dat de grootste en tevens goedkoopste MSX-winkel gestopt was met MSX verkopen. Dat is wel jammer, maar gelukkig was er ook nu nog genoeg te bekijken en te koop. In Nederland wordt de laatste tijd best veel geld neergeteld voor originele software. De prijs die hier voor een originele *Solid Snake* gevraagd wordt, is ook niet misselijk te noemen. Daar moest namelijk 24.000 yen voor neergeteld worden. Dat is ongeveer 350 tot 400 gulden!

Koeien

Na wat inkopen te hebben gedaan gingen we richting het hoge gebouw waar de beurs gehouden werd. Deze beurs heette trouwens *MO-Soft Matsuri*. *MO-Soft* is de naam van een bekende Japanse MSX-groep, die





deze beurs georganiseerd had. *Matsuri* is Japans en betekent festival. Buiten stond de beurs trouwens nergens aangegeven, dus was

er enige twijfel of de beurs hier wel gehouden werd. Nadat we met de lift naar één of andere verdieping waren gegaan, bleek het toch daar gehouden te worden. De entree was 500 yen en dit keer kreeg de bezoeker geen verrassingsenvelop, maar wel een redelijk uitgebreide beurscatalogus uitgereikt. Het was een kleine beurs. Hoewel het best een grote beurs had moeten zijn, bleek het nauwelijks (misschien zelfs wel niet) groter te zijn dan de *Event* in Osaka. De ruimte was zo rond de 50 vierkante meter. Dit keer was het geen tatami-kamer, maar een gewone ruimte, die normaal waarschijnlijk als kantoor gebruikt werd. Wat meteen na binnenkomst opviel, was het hoge gehalte aan koeienspullen op deze beurs. Overal stonden pluche koeien en de stafleden hadden allemaal naamplaatjes met koeien erop. 'Koeien' bleek dus het "thema" van deze beurs te zijn. Rare jongens, die Japanners. Er was een aantal personen, dat ook in Osaka aanwezig was. De "potloodventer" uit Osaka bleek een medewerker van *MO-Soft* te zijn en was op deze beurs een gewone vent, maar met een koeienmuts op zijn hoofd! Wanneer daar op gedrukt werd ging deze nog loeien ook!

Standhouders

Erg veel standhouders waren er niet. Veel namen heb ik ook niet meegekregen. In ieder geval stond *MO-Soft* er natuurlijk zelf. Verder was ook *ESE Artists' Factory* er. Deze groep is een paar jaar geleden naar Nederland gekomen en heeft toen onder meer de beurs in Tilburg bezocht. In *MCCM* is toen een artikel over hen gepubliceerd. Toch leuk om hen nu ook eens te ontmoeten. Qua aanbod is mij al aardig wat ontglipt, maar ik zal noemen wat me zo te binnen schiet. Ten eerste werd er een blaadje verkocht met de naam *PoPiPu*. Dit is als het ware het vervolg op *MSX-Seed*, een blad wat ook in *Osaka* ver-



kocht werd. De oorspronkelijke redactie van *MSX-Seed* is vervangen door de redactie van *PoPiPu*, vandaar de naamsverandering. Qua inhoud verschilt het wei-

nig met *MSX-Seed*. Nog steeds wel grappig, maar qua lay-out een enorme chaos. Verder was er ook nog een stand met andere blaadjes met een prachtige full-color cover op apart papier. Dit blad bestaat voor een groot deel uit een (manga)strip, aangevuld met wat *MSX*-nieuws. Een aparte combinatie, maar het ziet er heel verzorgd uit. Het heet trouwens *Max*. Verder was er een stand waar ze een soort blikken opplaksticker-tjes voor op de *MSX* verkochten, een stand met *MO-Soft* software waaronder het schietspel *Kyokugen* en een stand met hentai-adventures. Hierbij

moet gedacht worden aan sterk erotisch getinte tekstadventures met een hoop tekeningen in manga-stijl en Japanse teksten erin. Verder was er niet zoveel. Er werd nog één of andere Cd-rom verkocht waarvan ik niet precies meer weet wat erop stond en werd er nog een soort adventure op een stuk of zes diskettes verkocht. *ESE* verkocht wat hardware zoals de *MEGA-SCSI interface* en dergelijke. Op zich werd er meer aangeboden dan in Osaka. Opvallend was wel, dat op deze beurs helemaal geen origineel tweedehands spullen werden verkocht.

Veiling

Op een gegeven moment was er ook een veiling. Hier werd echter zeer weinig voor MSX geveild. Het enige was een *American Truck-cartridge* zonder doos, die niemand wilde hebben. Verder waren het allemaal andere dingen, PC-spellen, gameconsole-spellen en een hoop troep. Zo werd op een gegeven moment een pluche pop geveild. We hebben hier nogal om gelachen. Het was per slot van rekening best wel een raar gezicht om twee volwassen mensen met een pluche pop voor een groep MSX-ers te zien staan. Voor 110 yen (ongeveer 2 gulden) kwam ik zelfs in het bezit van dit souvenir. Naast de veiling werd op een gegeven moment een *sain-kai* gehouden. Een aantal bekende Japanse MSX'ers (zoals ene meneer *Aoi*) ging handtekeningen uitdelen! Als zoiets in Nederland gedaan zou worden, dan zou de desbetreffende persoon waarschijnlijk meteen voor arrogante bal uitgemeakt worden. Maar het frappante

was, dat er nog beste rijen waren van mensen, die graag een handtekening wilden. Na van dit rare fenomeen een foto te hebben genomen ben ikzelf ook in de rij gaan staan voor een souvenir. Meneer *Aoi* is van beroep manga-tekenaar en is ook verantwoordelijk voor de strips in *Max*. Ik kreeg een kartonnetje met een tekening en de tekst *kokusai shinzen*, wat zoiets betekent als internationale vriendschap. Tenslotte was dezelfde gitarist van de beurs in *Osaka* ook weer aanwezig. Hij gaf een solo-optreden voor het beurspubliek.

Afgezien van de standhouders en andere dingen werden er ook gesprekken gevoerd. Er zijn wederom wat dingen besproken over het uitwisselen van software tussen Japan en Nederland, waar in Japan best interesse voor bestaat. Alleen de taal vormt een groot probleem. Er wordt nog gekeken of hier een oplossing voor gevonden kan worden. Er is immers meer dan één goede vertaler nodig om software te kunnen vertalen. Verder liep ik *Takamichi Suzukawa* nog tegen het lijf, die ook in het Nederlandse circuit bekend is. Ik heb met hem nog wat ideeën uitgewisseld over de onlangs in de mailinglist gehouden discussie over het opnieuw programmeren van het spel *Snatcher* en het dan te voorzien van Engelse teksten. Hij was daar nogal sceptisch over.

Tenslotte heeft *Bernard* met een paar Japanners nog wat besproken over de internationale *MSX-Expo*, die ergens in oktober of november dit

jaar in Chiba (stad bij Tokyo) gehouden zal worden. Nederlandse groepen die geïnteresseerd zijn om hun product(en) op de *MSX-Expo* door *Bernard* te laten tonen kunnen daarvoor contact met mij opnemen.

Na afloop

Rond een uur of drie was de beurs afgelopen. Veel langer had de beurs ook niet hoeven duren, want op een kleine beurs is men over het algemeen snel uitgekeken. We waren uitgenodigd bij iemand thuis. *Bernard* verwees daarnaar als de 'MSX-tempel', want deze man schijnt werkelijk alles wat er zo'n beetje te krijgen is voor MSX thuis te hebben staan. Ik ben echter maar niet meer gegaan, want hoogstwaarschijnlijk waren mijn moeder en mijn zus al uitgewinkeld. Dat vond ik natuurlijk

wel jammer, maar misschien komt dat ooit nog eens. Al met al was het wel een hele ervaring om deze beurs bezocht te hebben; een aantal leuke dingen gekocht, weer een aantal Japanse MSX-ers leren kennen, nogmaals bevestigd gezien dat Japanse MSX-ers op beurzen soms een beetje vreemd zijn. Het enige wat ik wel jammer vond, was de kleine omvang van deze beurs. Maar afgezien daarvan ben ik weer een hele ervaring rijker!

Rieks Warendorp Toringa

JAPAN 859-3236

Nagasaki-ken Sasebo-shi Haenosaki-cho 253-2 E-604

E-mail: riekswt@hotmail.com

Telefoon: (0081) 956 26 91 80

(Advertentie)

TOTALLY CHAOS KABEL-SERVICE DOOR HEEL NEDERLAND. ***** VOOR CLUBS GROTE KORTING *****

Scart-Scart 21 pins bezet (dunne)	1,5 mtr.	Fl. 10,-
Scart-Scart 21 pins bezet (dikke)	2,5 mtr.	Fl. 18,-
Scart-Scart 21 pins bezet (dikke)	5 mtr.	Fl. 35,-
Scart-DIN (SONY)	1,5 mtr.	Fl. 15,-
Scart-Tulp voor 8280	1,5 mtr.	Fl. 10,-
DIN -Tulp voor 8235 en 8245	1,5 mtr.	Fl. 7,50
printer kabel voor MSX	1,5 mtr.	Fl. 15,-
printer kabel voor MSX	+ 5 mtr.	Fl. 35,-
RS-232 kabel voor MSX en PC	1,8 mtr.	Fl. 12,50
printer kabel van MSX naar switch	1,5 mtr.	Fl. 15,-
printer kabel van PC naar switch	1,8 mtr.	Fl. 12,50
printer kabel van switch naar printer	1,8 mtr.	Fl. 12,50
printer kabel van switch naar printer	5 mtr.	Fl. 20,-
ZIP-kabels compleet incl. porto. Ook los verkrijgbaar		Fl. 45,-
Tulp-Tulp kabels diverse lengtes vanaf	1,5 mtr.	Fl. 4,50

Bij afname van een grote partij is er ook korting!

* Dit alles is zonder porto. 1 kabel van 1,5 mtr. is Fl. 3,20 aan porto *

* MSX * service van TOTALLY CHAOS uit Limburg Tel: (045) 572 95 09



Piles

Dit is de naam van het nieuwe spel, dat op de *Totally Chaos* stand tijdens de *Tilburg Meeting 1999* werd verkocht. Wij hoorden dit zelf pas enkele dagen voor deze *Meeting*, zodat wij hierover nog niet eerder konden berichten. Daarom wordt het nu uitgebreid besproken.

Het spel *Piles* wordt op twee DD-diskettes met kleurenlabel geleverd. Het is gemaakt door *Mark Jelsma* alias *Astennu*. Het spel is installeerbaar op de harddisk. Het recensie-exemplaar liep jammer genoeg vast op de redactionele TurboR, maar werkt wel op een gewone MSX 2 met 64 kB RAM en 128 kB VRAM. Het programma start op en al snel verschijnt het scherm met de keuze tussen 50 en 60 Hertz. Als er een MoonSound aanwezig is, dan wordt deze automatisch geselecteerd voor de muzikale omlijsting van het spel. Dit is direct te horen, want tijdens het verschijnen van de frequentiesector begint er een vrolijk muziekje te spelen. Voor degenen, die niet in het bezit van deze geluidskaart zijn, wordt ook MSX-Music en MSX-Audio ondersteund. De muziek in dit spel klinkt best wel goed. In totaal staan er 31 muziekstukken voor de MoonSound op de diskettes en evenzoveel voor de combinatie MSX-Music en MSX-Audio. Sommige muziekjes zijn samen gemaakt met *Jelle Jelsma*, die in de MSX-wereld geen onbekende is.

Intro

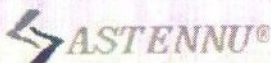
Onder een vrolijk introdeuntje verschijnt het logo van *Astennu* op het

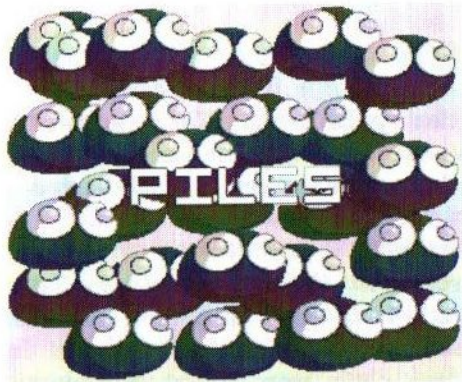
scherm. Enkele seconden later scrollt dit logo langzaam van het scherm en begint de introdemo. In deze demo wordt eerst een plaatje getoond van de aarde vanuit de ruimte gezien. Vervolgens verschijnt de boodschap, dat de mensheid weereens met totale vernietiging bedreigd wordt. Daarna komt een plaatje van de skyline van een stad in beeld. Dit is te vergelijken met

het stadsbeeld van bijvoorbeeld het spel *SD-Snatcher*. Enkele lichtflitsen en explosies zorgen ervoor, dat de stad in lichterlaaie komt te staan. Daarna scrollt zowel van boven als van beneden een deel van het intro-scherm naar het midden van het scherm. Dit duurt echter wel vrij lang. Met een druk op de spatiebalk komt het echter in één keer op het scherm. In dit scherm zijn een heleboel *Puyo Puyo* figuurtjes te zien met de naam van het spel in het midden geprojecteerd.

Menu

Vervolgens moet de tweede diskette in de drive gedaan worden. Als het spel op de harddisk geïnstalleerd is, dan volstaat een simpele druk op de spatiebalk. Het menuscherm komt tevoorschijn en wat meteen opvalt is, dat er twee maal uit een optie 'exit'





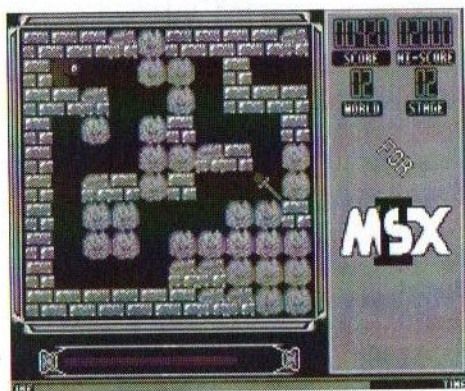
gekozen kan worden. Na onderzoek blijkt, dat deze beide opties hetzelfde doen. Slordig! Onderaan loopt *Piles* van links naar rechts het scherm uit en begint dan weer van voren af aan. Als er een tijdje niets gedaan wordt, dan volgt een wat onsmakelijke 'demo' over *Piles*, wat kennelijk het Engelse woord voor aambeij is. Echt veel nuttige informatie bevat deze demo niet. Het is wel jammer, dat hier niet met een spatie direct naar het menuscherm teruggekeerd kan worden. In het menu kan uit vier opties gekozen worden, waarvan er dus twee dezelfde functie hebben. Verder is er de keuze uit 'game start' en 'load game'. Wat opvalt is de trage scrollbar waarmee een keuze gedaan kan worden. Deze reageert slechts stapsgewijs en na een druk op de spatiebalk duurt het een paar seconden voordat er iets gebeurt. Dit had wel iets sneller gemogen. Het spel is in Basic geschreven en is dus trager dan spellen, die in assembly geprogrammeerd zijn.

Het spel

Na de keuze voor 'game start' komt er in beeld te staan, dat de demodisk in de drive gestopt moet worden. Dit

is niet erg logisch, omdat even daarvoor al van disk 1 naar 2 was gewisseld. Het was beter geweest als het menu nog op disk 1 gestaan had, zodat dan pas van disk gewisseld moest worden. In de demo zelf staat een in uniform gekleed mannetje naast een soort computer. Na een tijdje komt *Piles* aangehobbeld. De militair komt met de leuke boodschap, dat *Piles* ten dode opgeschreven is, omdat hij een levensgevaarlijke wereld binnentrekt. Hij vertelt hem verder, dat hij zich goed moet voorbereiden. Na een druk op de spatiebalk floept *Piles* van de ene kant van de computer naar de andere kant. Kennelijk is deze computer een soort sterrenpoort, waardoor men van de ene wereld naar de andere kan springen. Hierna wordt er een plaatje van een bos op het scherm geprojecteerd. Dit gedeelte van het spel speelt zich dus waarschijnlijk af in een bosrijke omgeving. Opnieuw wordt gevraagd om een diskwissel wat zo langzamerhand wel irritant begint te worden. Dan beland ik eindelijk in het speelveld en blijkt dat het spel niet met joystick werkt. Jammer! Het speelveld ziet er ongeveer hetzelfde uit als bijvoorbeeld dat van *Pumpkin Adventure 3* en *The Lost World*, zij het dan dat de grafische omlijsting in voorgenoemde spellen een stuk beter is. Onderaan treffen we een tijdbalk aan met vlak daarboven een balkje, dat de levenskracht van *Piles* weergeeft. Rechtsboven wordt de score en de hi-score bijgehouden en wordt vermeld in welke wereld en stage het spel zich bevindt.

Het is de bedoeling binnen een bepaalde tijd enkele objecten te verzamelen, die verspreid liggen in een doolhof. Al snel blijkt dat *Piles* erg traag te besturen is. Hij beweegt slechts stapje voor stapje en op een MSX 2 zonder 7 MHz. werkt dit ronduit langzaam. Aan de andere kant is dit ook wel handig, want er mag namelijk geen contact gemaakt worden met de objecten of de scheidingswanden. Het is de bedoeling dat een object met een druk op de spatiebalk opgepakt wordt. Als per ongeluk toch aanraking met een muur of een object plaats vindt, dan trilt het beeld en gaat er een gedeelte van het blauwe levensbalkje af. Dat is natuurlijk wel even wennen, omdat bij andere spellen het object gewoon gepakt kan worden door er



overheen te lopen. Soms moet er een muurtje opgeblazen worden om bij een bepaald object te komen. Niet ieder muurtje kan echter opgeblazen worden. De breekbare muurtjes zitten verstopt in het doolhof. Het eigenlijke spel is dan ook gebaseerd op het vinden van die geheime plaatsen. Echt moeilijk is het vinden van deze plekken niet. Het is gewoon een

kwestie van overall vlak tegenaan gaan staan en op de spatiebalk drukken.

Het doolhof bestaat soms uit meer dan één veld. Op een gewone MSX 2 duurt het wel zes seconden voordat een schermwissel heeft plaatsgevonden en dat is wel erg lang! Er komen verder enkele onlogische dingen in het spel voor. Zo zijn er stages waar op een gegeven moment naar een volgende ronde gegaan wordt, terwijl er nog enkele objecten in het speelveld liggen. Om het wat spannender te maken moet er soms ook tegen vijanden gevochten worden. Deze vijanden zijn niet zichtbaar en als er contact mee gemaakt wordt, dan trilt het beeld en schakelt het programma over in de vechtmode. Dit is ongeveer op dezelfde manier gedaan als bijvoorbeeld bij *Pumpkin Adventure 3*. Wat in deze vechtmode weer opvalt is, dat er ook hier twee dezelfde opties zijn. Deze keer betreft het de 'escape' optie. Al snel blijkt dat het vechten in dit spel totaal overbodig is. Als er een gevecht aangegaan wordt, dan betekent dit dat er altijd power verloren gaat. Als gewoon iedere keer 'escape' gekozen wordt, dan gaat er geen power af en kan gewoon verder gegaan worden. Bij het overschakelen naar de vechtmode moet telkens van diskette gelezen worden en dat wordt op den duur wel vervelend. Er is ook niet zoiets toegepast als het steeds sterker worden van *Piles* om zo tegen sterkere vijanden te kunnen vechten.

In totaal telt het spel 35 stages verdeelt over 5 werelden. De eerste

twee werelden lijken verdacht veel op elkaar. Het is vervelend, dat na het voltooiën van een wereld telkens weer naar dezelfde demo teruggekeerd wordt met het soldaatje en de sterrenpoort. Hierbij moet natuurlijk steeds van diskette gewisseld worden. De demo is niet echt bijzonder en als dat telkens weer herhaald wordt, dan wekt dat irritatie op.

Conclusie

Dit spel laat op een aantal punten te wensen over. De besturing en werking van het programma lopen vrij traag en eerlijk gezegd is de gameplay niet echt boeiend. Vooral het vechten is totaal niet functioneel en daarom werkt het juist irriterend als het programma telkens overspringt in de vechtmode. De grafische omlijsting is op zich redelijk, alhoewel het speelveld te weinig gevarieerd is. Een pluspuntje vind ik, dat het hier eigen werk betreft en dat waardeer ik meer dan het jatten van anderen werk. Verder is de muziek van een goede kwaliteit en kunnen de liedjes met *Moonblaster* gewoon ingeladen en afgespeeld worden. Ook zijn er wel aardige grafische trucjes in het spel geprogrammeerd. De prijs van Fl. 15,- is op zich niet hoog, maar veel meer had er ook niet voor gevraagd moeten worden. Bij het nemen van een abonnement op het *MSX-Info Blad* kost het echter maar een tientje. Dit spel is meer geschikt als extraatje bij een diskmagazine.

Gewoon als los spel kan ik het niet aanraden of het zou aangeschaft moeten worden voor de muziek. Wat wel in ogenschouw genomen moet worden is het feit, dat dit het eerste product van *Astennu* is en het spel



maar door één persoon gemaakt is. *Mark* is ondertussen hard bezig met een nieuw spel en zoekt nog mensen, die daar aan mee willen werken. Hij heeft daarbij vooral mensen nodig, die goed kunnen tekenen. Mensen die geïnteresseerd zijn kunnen contact met hem opnemen.

Gerrit van den Berg

Mark Jelsma
Noordersingel 68
9251 BP Burgum
Telefoon: (0511) 46 48 30
E-mail: jelluh@bigfoot.com

Auteur: Astennu
Soort: Spel
Genre: Puzzel/Doolhof
Systeem: MSX-2 met 128 kB (V) RAM
Optioneel: MoonSound/MSX-Audio/MSX-Music
Medium: 2 * DD diskette
Prijs: Fl. 15,- of Fl. 10,- voor nieuwe abonnees van het *MSX-Info Blad*

XSW-Magazine 27

Voor mij ligt het mei/juni nummer van XSW-Magazine. In een advertentie in het *Konami truuks en tips boek* van *Raymond Hoogerdijk* wanen de makers zich het laatst overgebleven MSX-blad in Nederland. Als u deze recensie leest, weet u wel beter.

De omslag van het blad is sinds nummer 20 in kleur. Op de voorkant van nummer 27 prijkt een tekening van twee meisjes. Op de cover van nummer 26 stond een soortgelijk plaatje. Het is mijns inziens beter om op de cover MSX-gerelateerde plaatjes te tonen. Op de achterkant is een advertentie te vinden van *Sunrise for MSX* voor de MoonSound. Jammer genoeg is de tekst 'Sound' van 'MoonSound' weggefallen. Een leuk initiatief van *Sunrise* is de korting, die door hen geboden werd op de aanschaf van een MoonSound als men het spel *Thunderbirds are go* van *Deltasoftware* gekocht had. Het is jammer, dat de binnenkant van de kleurencover niet benut is. Het blad telt daardoor 36 gevulde A5 pagina's in plaats van de getoonde 38.

In het voorwoord schrijft men, dat men kosten nog moeite gespaard heeft om dit nummer op de *Tilburg Meeting 1999* te kunnen uitbrengen. *Mari* behandelt in het eerste artikel *Lilo, the Quest of fame*, een spel van *Kai-Magazine* uit 1995. Men heeft zich op de redactie de vraag gesteld of dit spel wel besproken kon worden

in het blad, aangezien het een pornografisch getinte tekstadventure betreft, die niet geschikt zou zijn voor jeugdige MSX-ers. Wat ons betreft is

het dat ook niet en vinden wij, dat het voor ouderen net zo min geschikt is. Wij prijzen het daarom, dat er door de redactie bewust fatsoenlijke screenshots geplaatst zijn. Het artikel geeft eigenlijk meer een beschrijving hoe het spel uit te spelen is. Pas in de conclusie wordt gesproken over hoe het spel zelf is. In een conclusie hoort

dit echter niet thuis.

Na een advertentie van *Sunrise for MSX* voor de RS232c interface introduceert *Laurens Holst* zichzelf als nieuwe schrijver van *XSW-Magazine*. Hij zal zijn cursus 'ML met LH' voortzetten in *XSW-Magazine*, die hij begonnen is op het diskmagazine *Track*.

Newsletter 8/98 wordt door *Raymond Hoogerdijk* besproken en hij komt tot de conclusie, dat er erg weinig voor MSX in staat. Dat is ook de reden, dat deze *Newsletters* niet in het *MSX-Info Blad* besproken wordt. De recensie in *XSW-Magazine* be-



slaat daarom ook maar één A5 pagina met daarop nog eens een vrij groot plaatje van de voorkant van dat blad.

Na een advertentie voor de Graphics 9000 en de Video 9000 van *Sunrise for MSX* bespreekt *Paul Reemeyer Metal Gear Solid* voor de PlayStation. Alhoewel dit spel niet voor MSX is gemaakt, leeft het wel onder de MSX-ers. De recensie rammelt tekstueel gezien op een groot aantal punten, maar de recensent beschrijft alles wel vrij goed. Wat verder opvalt zijn de grote hoeveelheid screenshots. In het hele artikel van vier bladzijden worden in totaal tien screenshots gebruikt, waarvan sommige vrij groot geplaatst zijn. De kwaliteit van deze screenshots is over het algemeen slecht. Zo is de screenshot op pagina elf bijna helemaal zwart! *Paul* is zeer te spreken over het spel, maar hij vindt het jammer dat het binnen korte tijd uit te spelen is.

Mari van den Broek vindt het Spaanse *SD-Mesxes 12* de moeite waard om door te worstelen. Hij vindt het wel jammer, dat de klad er schijnbaar inzit in Spanje. Even later zegt hij, dat men in Spanje bijzonder actief is op het gebied van games. Dat spreekt elkaar dus wel tegen. Hij leest verder, dat het spel *KPI Ball* al af is. Jammer genoeg is dit nog niet zo. Van één van de makers hoorde ik, dat men eerst het spel *Puddle Land* afrondt alvorens *KPI Ball* af te maken. We wachten met spanning af!

Laurens Holst schrijft in zijn eerste programmeerartikel over de snelheid van de VDP-commando's en verschillende mogelijkheden om deze sneller te maken. Een uitgebreid artikel dat voor programmeurs zeker interessant zal zijn om eens door te nemen!

Helaas zit ook de recensie van *Futuredisk 39* taalkundig slecht in elkaar. Het begint al in de eerste zin: "*Nadat FutureDisk 39 op de mat was gevallen en de envelop had geopend...*". Ook wordt er veel tussen haakjes gezet, die soms niet worden afgesloten. De schrijver van dit artikel, *Richard Bosch*, zegt dat hij niet in gaat op de tekst over *XSW-Magazine* in de rubriek 'Diversen' op de genoemde *Futuredisk*. Hij doet dat echter tot vier keer toe wel! Hij is mede door het leuke spel *Metal Gear Special* wel te spreken over deze editie van de *Futuredisk*.

Ook deze keer wordt er weer een illegale CD van *MSX Power Replay* besproken. Dit keer is het de beurt aan *The Gradius Collection*. Het was in dit artikel totaal overbodig geweest om de audiotracks nog eens afzonderlijk te vermelden, omdat deze ook al op het geplaatste plaatje van het CD hoesje staan vermeld. Ik kan de conclusie niet echt volgen. In het artikel wordt met geen woord over de muziek gerept. In de conclusie zegt *Mari*, dat de muziek aardig is maar dat hij zich voor kan stellen dat niet iedereen van dit soort muziek houdt. Het is jammer dat er niet wordt verteld wat voor soort muziek er op de CD staat.

Thunderbirds are go is het nieuwe spel van *Delta Soft*. *Paul Reemeyer* vindt dit een echte aanrader. Ook in dit artikel staan weer veel zinnen, die niet kloppen.

MSX-NBNO is de importeur van het Japanstalige diskmagazine *NV-Magazine*. In dit blad worden de edities 12/98 en 01/99 besproken. Dit wordt overigens door twee verschillende mensen gedaan, te weten *Mai-co Arts* en *Erik Maas*. Ze zijn het er beiden over eens, dat er leuke software op de diskettes staat, maar dat de Japanse taal wel een barrière vormt. Ook deze artikels zijn weer overvloedig voorzien van screenshots.

Met de *MoonSound* kan mooie muziek gemaakt worden. Er is in de loop van de tijd al aardig wat muziek voor deze geluidskaart gemaakt en dat bracht *Mari* ertoe om deze liedjes op een audio-CD te zetten. In dit nummer wordt *MoonSound Greatest Volume 2* kort besproken. Deze CD lijkt mij meer geschikt voor de mensen, die geen *MoonSound* hebben.

Mari heeft in een *MSX Newsgroup* gelezen over de ontwikkeling van een MIDI-replayer voor de *MoonSound*. In *MSX-Info Blad 9* hebt u hier al over kunnen lezen. De MIDI-replayer wordt ontwikkeld door *Jun Sung Kim* uit Korea. *Mari* vertelt verderop hoe de hardware freaks onder ons een temperatuurmeterkje kunnen bouwen en programmeren, dat op de joystickpoort van de *MSX* kan worden aangesloten.

Tenslotte legt *Raymond Hoogerdijk* het één en ander uit over *MSX-Dos 1* of *2*. Ditmaal worden de functies *CONCAT*, *HELP* en *PAUSE* behandeld. Vooral voor mensen, die nog nooit met *MSX-Dos* hebben gewerkt lijkt mij dit een handige cursus. Voor de meeste *MSX*-ers zal het behandelde echter wel gesneden koek zijn.

Conclusie

Het is op zich knap, dat men er telkens in slaagt om iedere twee maanden een blad vol te krijgen. In het voorwoord schrijft de hoofdredacteur dat er de nodige moeite gedaan is om het blad op tijd af te krijgen. De kwaliteit van het blad heeft hier echter wel onder geleden. Het lijkt erop, dat de redactionele controle van de teksten op spelfouten en zinsbouw deze keer op een lager pitje gestaan heeft. Het verdient aanbeveling eerst een proefdruk te maken, voordat het blad definitief naar de drukker gaat. Loop deze proefdruk dan nog eens met een paar mensen door, zodat bepaalde dingen nog gecorrigeerd kunnen worden. Natuurlijk blijven er dan toch nog vaak wat kleine foutjes inzitten. Geen enkel blad is perfect op dat gebied, maar teveel fouten en onlogische zinnen maakt de leesbaarheid van het blad er niet beter op. Verder zijn veel screenshots nog steeds van een matige kwaliteit. Het blad heeft op zich een mooie omslag. Het zou misschien beter zijn om meer de nadruk te leggen op de plaatjes in het blad zelf.

De artikelen in nummer 27 zijn over het algemeen vrij gevarieerd, zodat

er voor elk wat wils in staat. Als genoemde minpuntjes onder handen genomen zouden worden, dan zal de kwaliteit van het blad enorm verbeteren. Voor een abonnement kan op de contact worden opgenomen met het XSW-Magazine.

XSW-Magazine
Molenweg 17
5342 TA Oss
Telefoon: (0412) 63 06 53
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Gerrit van den Berg

Auteurs: MSX-NBNO
Soort: Magazine
Prijs: Fl.29,- per jaar
Verschijsning: 6 nummers per jaar

(Advertentie)

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computers Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

F 30,— per jaar
F 15,— vanaf juli tot 31 december

Voor info:
Tel: (013) 456 06 68 of 468 14 21

Clubdaglijst

Releasedatum: 1 juli 1999

De eerstvolgende lijst verschijnt in september 1999.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

<p>Computer Club 2000 <i>Elke laatste zaterdag van de maand</i> Kiekmure te Harderwijk 10.00u - 17.00u Fl.5,— Tel: (0341) 43 48 06</p>	<p>Computer Club Rijnmond <i>Iedere 2e en 4e donderdag v/d maand (sept.-juni)</i> Wijkcentrum "Holy". Aristide Briandring 90, Vlaardingen 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.27,50, tot 16 jaar Fl.13,75 Tel: (010) 482 33 88</p>	<p>Computer Club Rijnmond <i>Iedere 3e woensdag v/d maand (juni-sept.)</i> Wijkgebouw "Het Zaalte". Sport-singel 62, Rotterdam 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.27,50, tot 16 jaar Fl.13,75 Tel: (010) 451 01 90</p>
<p>Computer Gebruikers Vereniging <i>15/7 - 2/9 - 26/9 - 28/10 - 28/11</i> Wijkcentrum "De Schans". De Schans 123, Tilburg-Noord 19.00u-23.00u (Zo. 13.00u-17.00u) Jaarlid Fl. 30,— juli - 31 december Fl. 15,— Tel: (013) 456 06 68/468 14 21</p>	<p>HCC MSX Gebruikers Groep <i>11/9 - 2/10 - 6/11</i> HCC Kantoor. De Molen 24, Houten 10.00u - 16.00u Geen entreprijs Tel: (0343) 49 16 96</p>	<p>MAD - Voor info even bellen. - - Tel: (0314) 66 24 68</p>
<p>MPCD <i>Om de 14 dagen (de even weken)</i> Buurthuis "De Duddalf". Mariastraat 17, Dordrecht 19.00u - 22.30u Eerste keer gratis. Tel: (078) 651 11 56</p>	<p>MSX Club Lint (België) <i>1e vrijdag van de maand</i> De Witte Merel Liersesteenweg Lint 19.00u - 23.00u ? Tel: (+32) 3 455 59 18</p>	<p>MSX Club West Friesland <i>Even bellen</i> Buurthuis "De Cogge" de Akkerwinde te Zwaag 12.30u Fl. 5,— Tel: (0229) 27 06 18 of (06) 51 06 91 77</p>
<p>MSX-NBNO <i>1e woensdag van de maand</i> Ouderensociëteit "De Krinkelhoek", Ouyenseweg te Oss 20.00u - 23.00u Geen entreprijs Tel: (0412) 69 07 57 of 63 06 53 of (06) 22 12 55 92</p>	<p>MSX VCL <i>Elke eerste zaterdag van de maand</i> Molenberg 3, Beek, achterom 11.00u - 16.30u Fl. 3,50 (jaarabonnement Fl.25,—) Tel: (045) 572 95 09 / (06) 50 54 22 50 (Na 12.00u)</p>	<p>MSX vereniging De Amsterdammer <i>2e vrijdag van de maand</i> James Wattstraat 19.30u - 23.30u Fl.6,50 Tel: (020) 668 11 47</p>
<p>MSX Vriendenclub Mariëberg <i>2e zaterdag van de maand</i> Buurtgebouw "De Grendel". W. Hentostraat 17, Mariëberg 10.00u - 16.00u ? Tel: (074) 242 19 21</p>	<p>MSX Vriendenclub Zutphen <i>20/8 - 3/9 - 17/9 - 1/10 - 12/11</i> Clubgebouw "Atlantis", Schimmelpennincklaan 2/a, Zutphen 19.30u - 23.00u Geen entreprijs Tel: (0575) 52 38 99</p>	

11e Computerdag / 1e MSX Marathon

Zaterdag 18 september 1999

Wij ontvingen vlak voor de deadline een brief van *Jaap Hoogendijk*, de organisator van de bekende beurs in Zandvoort, over de *11e Computerdag* en de *1e MSX Marathon*. Deze zal op zaterdag 18 september 1999 worden gehouden. Wij hebben besloten om deze brief nagenoeg ongewijzigd te publiceren.

Het zal ook u niet ontgaan zijn, dat de voormalige locatie van de *MSX Computerdag en Spelcomputerdag*, sporthal *Pellikaan* in Zandvoort, niet meer beschikbaar is. Simpelweg omdat deze sporthal plaats moest maken voor nieuwbouw van woningen en inmiddels is gesloopt. Lange tijd is nagedacht over een andere geschikte locatie in Zandvoort. Hoewel er een hele mooie nieuwe sporthal is gebouwd, is deze hal vanwege het kostenaspect en vooral vanwege de ongunstige ligging ten opzichte van het openbaar vervoer niet geschikt om daarin de traditie van de *MSX Computerdag* voort te zetten. Er is zelfs gedacht om er mee te stoppen.

De roep om toch een MSX (en spel-) computerdag te organiseren bleef aanhouden en uiteindelijk is er toch een locatie gevonden om deze jaarlijkse septemberbijeenkomst voor MSX-ers en spelcomputeraars te kunnen houden. We kijken hiervoor echter uit naar Bussum. De beurs zal nu gehouden worden in een voormalig schoolgebouw, dat gevestigd is in het *Sociaal-cultureel centrum UIT-WIJK* aan de Dr. Schaepmanlaan 10 in Bussum. Het gebouw is geografisch gezien redelijk centraal

gelegen, is met het openbaar vervoer goed te bereiken (loopafstand vanaf NS-station ca. 5 minuten) en ligt bovendien op korte afstand van de snelweg A1. Het gedeelte van het gebouw dat voor de *Computerdag* beschikbaar is bestaat uit vijf klaslokalen, een ontmoetingsruimte en een gang die op de eerste verdieping van het gebouw zijn gelegen. Het totaal beschikbare vloeroppervlak is vergelijkbaar met de op 24 april jongstleden gehouden beurs in Tilburg. Al met al een geschikte locatie om naar uit te wijken. Daarnaast is er een lager kostenplaatje aan de nieuwe locatie verbonden, zodat er een lagere standhuur en een lagere toegangsprijs berekend kan worden.

Computerdag

Op zaterdag 18 september 1999 van 10.00 uur tot 17.00 uur is er het vertrouwde beursgedeelte, in de vorm van de *11e Computerdag*, waarbij de verkoop en demonstratie van MSX- en spelcomputerspullen, aanverwante artikelen en supplies e.d. de hoofdmoot vormt. Ook is er een vrijmarkt voor particulieren die zelf wat spelcomputer- of MSX-computerspullen willen verkopen. De ruimte hiervoor is echter beperkt. Ook zal er weer een aantal (MSX) computerge-

relateerde tekenfilms worden vertoond op een grootbeeld videoscherm.

De toegangsprijs voor de *11^e Computerdag* bedraagt f 5,- per persoon ouder dan 6 jaar. In verband met de verlaging van de toegangsprijs van f 7,50 naar f 5,- worden er dit jaar **geen** kortingsbonnen verstrekt.

MSX Marathon

Naast het beursgedeelte is er voor de fanatieke MSX-ers de *1^e MSX Marathon*, die tot 10.00 uur op zondagochtend 19 september 1999 zal voortduren. De initiatiefnemer van de *MSX Marathon* is *Laurens Holst* uit Bussum. Gebleken is dat er meerdere fanatieke MSX gebruikers zijn die aan een computerbijeenkomst van enkele uren niet genoeg hebben. Voor deze MSX-liefhebbers zal dit jaar voor het eerst een bijeenkomst gehouden die 24 uur lang in het teken van MSX zal staan. Te beginnen met het beursgedeelte en daarna een nog nader vast te stellen MSX-programma, dat tot de volgende ochtend zal voortduren. Gedacht wordt aan verschillende activiteiten zoals een pro-

grammeerwedstrijd, een spelcompetitie, demonstraties van nieuwe MSX-programma's op een groot videoscherm, en nog veel meer. Wie nog meer ideeën heeft voor het invullen van de *MSX Marathon* kan dit kenbaar maken aan de organisatie.

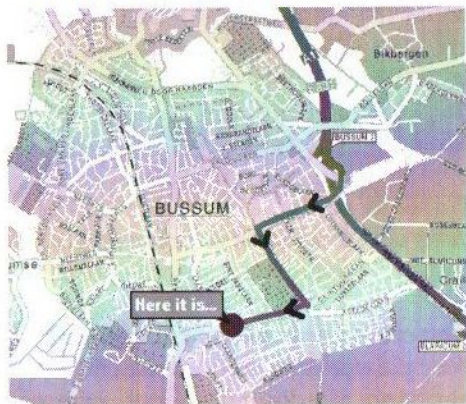
De *MSX Marathon* zal worden afgesloten met een gezamenlijk MSX-ontbijt. Voor degenen die even willen "rusten" zal een slaaplokaal worden ingericht (slaapzak meenemen). De toegangsprijs voor het bezoek aan de *11^e Computerdag*, deelname aan de *MSX Marathon* en het MSX-ontbijt samen bedraagt f 15,- per persoon.

Standplaatsen

In tegenstelling tot de voorgaande jaren zijn er voor de standhouders van de *Computerdag* geen marktkramen beschikbaar. Een standplaats bestaat uit tafelruimte van ca. twee meter lengte en ca. 70 cm breed, elektriciteitsaansluiting in de nabijheid, twee stoelen en twee standhouderskaarten. Het maximum aan ruimte dat per standhouder kan worden gereserveerd is vooralsnog vastgesteld op vier standplaatsen (8 m²). De standhuur voor één standplaats tijdens de *11^e Computerdag* bedraagt f 35,-.

Indien een standhouder ook aan de *MSX Marathon* wil deelnemen is daarvoor f 25,- verschuldigd, ongeacht het aantal standplaatsen dat wordt ingenomen. Hiervoor kunnen maximaal drie personen deelnemen aan de *MSX Marathon*. Bij deelname

(Vervolg op pagina 20)



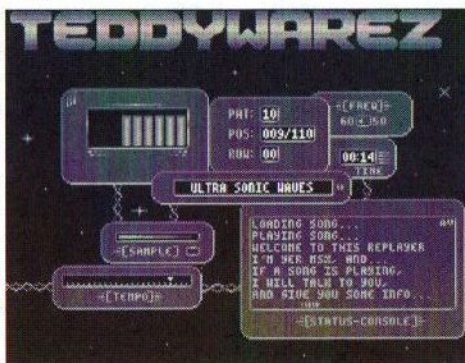
Ultra Sonic Waves

Eigenlijk zou deze muziekdiskette door *TeddyWarez* op de *Tilburg Meeting 1999* verkocht worden. Dit bleek echter niet zo te zijn. Enkele weken na de *Meeting* verscheen er een bericht in de *MSX Mailinglist*, dat *Ultra Sonic Waves* (USW) als Public Domain software via internet uitgebracht was.

In *MSX-Info Blad 10* werd de muziekdisk *Teddy's in Action* van *TeddyWarez* besproken. Bij de release daarvan werden veel beloften gedaan met betrekking tot het maken van nieuwe software. Met het uitbrengen van deze disk blijken dat geen loze beloften te zijn geweest. Daarvoor hadden ze ook al een muziekprogramma voor de SCC en de PSG gemaakt, genaamd *SCC-blaffer 1.0*.

USW werkt op een MSX 2 met 128 kB (V)RAM in combinatie met MSX-Audio. Bij het ontbreken van MSX-Audio wordt het programma niet opgestart. Dit is natuurlijk wel jammer voor de mensen, die geen muziekmodule hebben, maar die wel de demo's willen bekijken. Naast een muziekreplayer zijn er namelijk ook nog drie demo's op de schijf te vinden. Na een zogenaamde 'systemcheck' kan ervoor gekozen worden om met een druk op [F2] het demogedeelte over te slaan. Deze optie gebruiken we niet, zodat na een tijdje enkele sirenes onheilspellend beginnen te loei-

en. Vervolgens scrollt er een tekst over het scherm, waarin vermeld wordt dat de makers best veel tegenslagen ondervonden hebben bij het maken van deze disk. Maar ze zijn terug en sterker dan ooit!

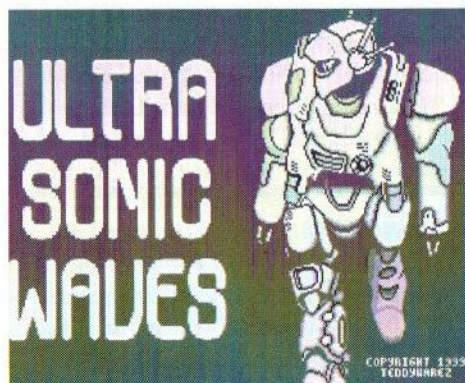


Daarna wordt een plaatje getoond waarop aan de rechterkant een fraai getekende robot te zien is. Onder begeleiding van een leuk deuntje komt de tekst

Ultra Sonic Waves eerst heel klein in beeld en wordt dan steeds groter, zodat het net lijkt of het van de achtergrond langzaam naar de voorgrond verschuift. Dit is best wel knap gedaan! Na een tijdje verschijnen de credits van *USW* op het scherm. Dat is natuurlijk wel afwijkend dan bij de meeste software het geval is. Meestal staan de credits aan het eind van het programma. *TeddyWarez* doet dat anders en kiest ervoor om de credits aan het begin te zetten.

De eerste demo bestaat uit wederom een plaatje van een robot, ditmaal aan de linkerkant van het scherm.

Ook hier is weer een scroll te vinden. Dit is echter wel een scroll, die ik nog niet eerder in een dergelijke vorm gezien heb. Aan de rechterkant van het scherm scrollt een tekst van een soort helling af. Het lijkt net of het als een slee naar beneden glijdt. Leuk gedaan! In de tekst wordt het één en ander uit de doeken gedaan over de in de intro gemelde tegenslagen. *TeddyWarez* maakte programma's voor MSX door gebruik te maken van de combinatie *WBASS* en *MSX4PC*. Alle sources stonden daarom op de PC. Door een virus werd de harddisk van de programmeur echter helemaal gewist. Daardoor was eigenlijk alle motivatie weg om met MSX door te gaan. Totdat *D-fader* erachter kwam, dat in zijn rekenmachine, de *Texas Instruments 83*, een Z80 processor zit. Hiervoor is ook een assembler beschikbaar op PC. De maker daarvan blijkt bereid te zijn om deze aan te passen voor



MSX. Het schijnt dat *USW* al gemaakt is met deze assembler.

Na het lezen van deze scrolltekst wordt Windows weer eens onder vuur genomen door het te vergelij-

ken met onder andere de atoombom op Hiroshima en de ramp bij Tsjernobyl. Daarna wordt door de *MSX* een zogenaamde 'bluescreen' geëmuuleerd, dat de meeste Windows gebruikers wel zullen kennen. Vervolgens komt de programmeur van deze disk met een heuse *Multi color scroll* op de proppen. Hierin scrollen in totaal 225 verschillende kleuren in een screen 5 scherm achter elkaar het scherm uit. Daaronder is weer een 'traditionele' scroll te zien, waarin niet echt iets interessants vermeld wordt.

Natuurlijk zou een muziekdisk geen muziekdisk zijn zonder een replayer. Dat is het volgende en laatste onderdeel van *USW*. Het scherm is opgedeeld in een aantal blokjes. Hierin is o.a. een 9-kanaals equalizer en een sample-indicator te zien. Daarnaast is verder informatie te vinden over de composities, zoals de hoeveelheid patterns en het tempo en dergelijke. Wat deze muziekdiskette echt uniek maakt is een zogenaamde *statusconsole*. Hierop verschijnen diverse leuke interactieve teksten over van alles en nog wat, die vaak synchroon lopen met de muziek. Zo is er bijvoorbeeld voor de mensen die wat gewicht willen verliezen een cursus Amerikaans lijndansen tijdens het liedje *Line dance*. Verder verschijnen er soms kleine mini-equalizers en wordt er verder nog wat commentaar geleverd door de makers. Dit is echt heel leuk gedaan! In totaal kan er de keuze gemaakt worden uit 18 *MSX-Audio* nummers. Hieronder bevindt zich een tweetal covers van spelmuziek van *Konami*, te weten de liedjes

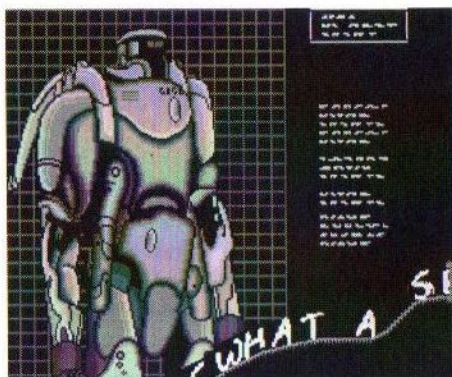
Usas mix en *Magical Tree*. Wat opvalt bij de meeste liedjes is de afwisseling van muziekstijl, die soms in een liedje optreedt. Hierdoor wordt meer variatie gecreëerd. De meeste muziek kan als vrij snel omschreven worden, die vaak vergezeld gaat met een redelijke bass. Sommige muziek deed mij denken aan die van *Impact*. De muziek is dan ook goed te noemen. Enkele toppers vind ik zelf *PSG unplugged*, *Narcotic* en *Time Bomb*.

Conclusie

Het is *TeddyWarez* gelukt om wederom een behoorlijk goed product te maken. De grafische en muzikale omlijsting is prima en qua originaliteit vind ik dat *USW* ook best een goede score haalt. Het interactieve schermpje is erg leuk bedacht. Ik vind het klasse, dat men deze software Public Domain heeft verklaard. Menige copyright software is van een mindere kwaliteit. Ik kan deze muziekdiskette dan ook met een gerust hart aanbevelen. *USW* is te downloaden uit onder andere het *Totally Chaos BBS* en van de site van *Ted-*

(Vervolg van pagina 17)

van meer dan drie personen is een extra bedrag van f 7,50 per persoon verschuldigd. Het voor de huur van de standplaats en deelname aan de *MSX Marathon* verschuldigde bedrag dient uiterlijk 15 augustus 1999 te zijn voldaan. Mochten er onder de lezers nog vragen en/of wensen zijn, neem dan nog even (telefonisch) contact op met de organisatie.



dywarez op: <http://members.tripod.com/~TWZ/>. Geïnteresseerden zonder modem kunnen de disk bij *Totally Chaos* bestellen voor slechts Fl. 2,- inclusief verzendkosten.

Gerrit van den Berg

Auteurs: TeddyWarez
Soort: Muziek/Demodisk
Systeem: MSX-2 met 128 kB (V) RAM, MSX-Audio
Medium: 1 * DD diskette
Prijs: P.D.

J. Hoogendijk
(Coördinator MSX Computerdag)
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
Tel.: (023) 573 22 37 (na 18.00 uur)
Fax: (023) 573 22 27
E-mail: jaap@hoogendijk.demon.nl

Laurens Holst
(Coördinator MSX Marathon)
Telefoon: (035) 698 93 86
E-mail: laurens@geocities.com

PD lijst

In deze lijst zijn alleen de disks voor MSX 1 en MSX 2 opgenomen. De disks voor de Turbo-R verschijnen binnenkort.

De kosten per disk zijn Fl. 2,-. Dit is inclusief porto. Voor iedere 5 disks die u bestelt, krijgt u één disk naar keuze gratis.

Public-Domain Lijst

- 5 plotterdisks
- Alle Quasar magazine's
- Diverse Demo disk's
- Alle PD programma's van de MCCM CD-ROM.
- RTTY software
- Barcodereader-software
- Basicode vertaler
- Software van de Tros en NOS.
- Diverse originele disk van ROM Magazine NR 1, 2, 3, 5, 6 (SRM 18a), Eprom.
- Telenet 1997, 1998
- 3 Diskettes met foto's van Tilburg '98, Zandvoort '98 en Tilburg '99. Op de disk staat ook een viewer.
- De Mif viewer voor MSX, ook geschikt voor de GFX 9000. Er wordt een BMP naar Mif en Mif naar BMP converter voor de PC meegeleverd.
- MidiPlayer versie 0.6 voor de Moon-Sound van *Junsoft* '99.
- Disk met de laatste nieuwe software voor IDE, de nieuwe BIOS, de Fdisk, diverse utilities en de nieuwe Cdrom aansturing.
- Fdisk 3.00 voor de Bert-Interface
- Fdisk's voor de andere interfaces.
- Muzax (muziekdisk) 1, 2, 3
- Tunez: Garfield edition is een Moonblaster muziekdisk van TeddyWarez.
- Ultra Sonic Waves (zie recensie)
- Diverse Cursussen op disk voor Basic.
- Diverse disks van MK Public Domain.
- lijsten van NBNO, West Friesland, UMF.

Originele software

- MSX-WINDOWS 98 (Nederlandse versie) Fl. 5,-
- MSX-WINDOWS 98 (Engelse versie) Fl. 5,-
- Piles Games Fl. 15,-
- Age 7 plus Fl. 15,-
- Vectormania Fl. 15,-
- 3 DStudio plus disk met Utils, Grafiek Fl. 15,-
- Pentius Fl. 15,-



Naam : -----
Adres : -----
Postcode : -----
Plaats : -----
Telefoon : -----

Sturen naar:

Totally Chaos
MSX-INFO Blad
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
SNS Bank: 92.88.51.222
Giro: 24.95.572

Arranger IV

the undisCOVERed country

Enkele jaren geleden werd melding gemaakt van de release van deze muziekdiskette van *Zodiac*. Dit liet echter erg lang op zich wachten en veel mensen rekenden er niet meer op, dat het nog eens uitgebracht zou worden. We waren dan ook vrij verbaasd, toen wij bij de voorbereiding van het *MSX-Info Blad 11* op de hoogte werden gesteld van de release van de laatste *Arranger* op diskette.

Arranger 4 is een beetje een rare uitgave, omdat de muziek al een paar jaar geleden is gemaakt. Nu pas heeft *Allosoft/Zodiac* besloten om de disk af te ronden en op de afgelopen *Tilburg Meeting* demonstreerden en verkochten de heren de laatste telg van de *Arranger* serie. Daarnaast verkochten zij een CD met de naam *Arranger Gold*. De muziek op deze professionele CD is met synthesizers voortgebracht en klinkt uiteraard veel beter dan de muziekmodule en/of de FM-Pac. Ook is het van recentere datum dan de MSX diskette. In een volgend *MSX-Info Blad* zal deze CD besproken worden. In dit artikel wordt uitsluitend de *Arranger* versie op diskette onder de loep genomen.

De muziek bestaat zoals verwacht uit arrangementen van MSX- en anderssoortige muziek. De muziekdisk ondersteunt MSX-Music en/of MSX-Audio. De disk heeft een mooi verzorgd kleurenlabel en start op elke MSX 2 met een dubbelzijdige drive en 128 kB RAM en 128 kB VRAM.

De muziekdisk is ook zonder problemen te starten vanaf de harddisk.

Wanneer de disk opstart, verschijnt een loading scherm, waarna een keuze tussen 50 of 60 Hz gemaakt kan worden. Achter het woord *Arranger* flitst het Romeinse getal IV aan en uit als er een drum gebruikt wordt.

Als geen gehoor wordt gegeven aan het overslaan van de intro door op [Return] te drukken, wordt in het kort de geschiedenis van de *Arranger* muziekdiskettes verteld. Er worden plaatjes uit

de voorgaande edities getoond en er scrollt op een fraaie manier een begeleidende tekst door het beeld. Afsluitend volgt er een sinister logo waarbij natuurlijk een muziekje uit de speakers klinkt. Over het algemeen is de grafische omlijsting van dit product goed te noemen.

Vervolgens komen we terecht in het muziekmenu. De besturing is zowel met de muis als met de cursortoetsen mogelijk. Het kiezen van de liedjes is op een vrij omslachtige manier ge-



daan. Een liedje kan aangeklikt worden en dan moet eerst weer op het icoontje 'play' gedrukt worden alvorens het liedje begint te spelen. Het zou beter geweest zijn als de muziek gelijk begon te spelen na een keuze van een muziekstuk. Het hele scherm wordt in beslag genomen door een lijst met muziekjes. Door op de daarvoor bestemde icoon te klikken kan zelfs naar een tweede scherm gesprongen worden. In totaal zijn er 24 stereo muziekstukken aanwezig. Buiten de gebruikelijke knoppen zijn er de volgende functies: 'autoplay', 'program', 'muziekchip', 'frequentiekeuze', 'credits' en 'quit'.

Een druk op [F2] zorgt voor een fade van de muziek als op één van de stopknoppen gedrukt wordt. Verder is er een vrij uitgebreide autoplay mogelijkheid aanwezig. Deze is te vinden onder het icoontje met het autootje erop. Door op [F3] te drukken kan gekozen worden voor een "top-to-bottom autoplay" of een "random autoplay". Eerstgenoemde functie speelt de muziek af in de volgorde zoals ze op het scherm staan, terwijl bij de "random autoplay" de muziek willekeurig gekozen



en afgespeeld wordt. In de disks die op de *Tilburg Meeting* verkocht zijn, is de programmeerfunctie nog afwezig. Er werd overigens bij aankoop wel gezegd, dat er nog wat bugs in het geheel zitten. Aan een update wordt gewerkt. Ernstige fouten zitten er gelukkig niet in, dus zo'n probleem is het niet.

Er staat veel muziek uit Japanse MSX spellen op de diskette. Zo zijn er liedjes te horen uit onder andere *Metal Gear*, *Hinotori*, *Ys*, *XZR*, *Romanica* en *Choro Q*. Voor de afwisseling is er ook muziek van *Marco Bor-sato* en wat dancemuziek aanwezig. Het overgrote deel van de muziek is naar mijn smaak van prima kwaliteit. Enkele toppers zijn bijvoorbeeld *Don't Cry*, *Ys Medley* en *Megadance*. Als op 'Quit' geklikt wordt, dan start de einddemo. De namen van de makers komen voorbij terwijl het mooie nummer *Hinotori* op de achtergrond afgespeeld wordt.

Conclusie

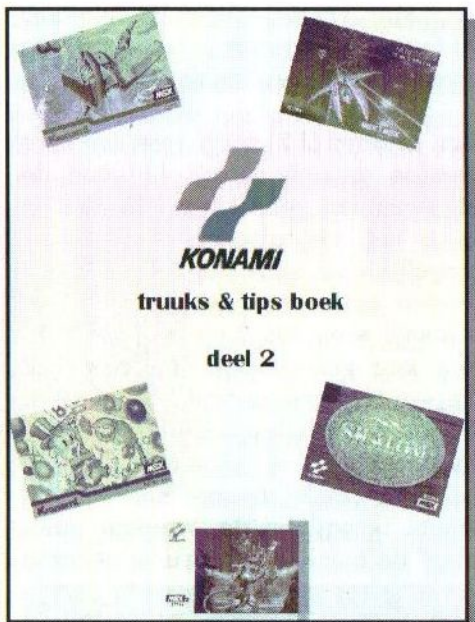
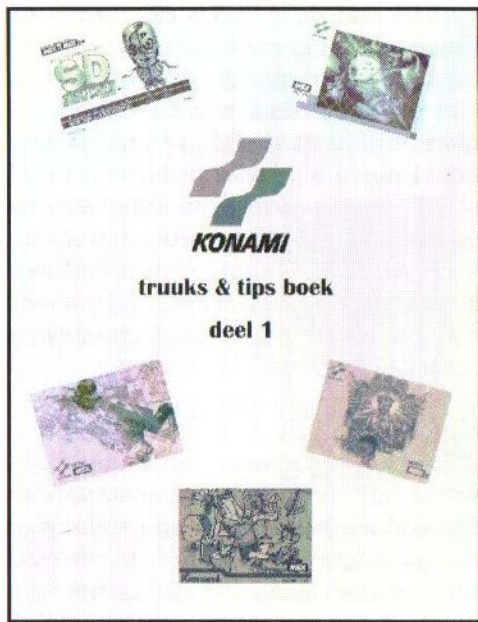
Afgezien van de soms wat onhandige besturing is dit een uitstekende MSX-Music/MSX-Audio muziekdisk, die je tegenwoordig helaas steeds minder ziet. Deze diskette is het bewijs dat ook met de 'oudere' muziekchips nog steeds mooie muziek gemaakt kan worden. De grafische omlijsting is verder ook in orde, zodat dit een echte aanrader is voor degene die van covermuziek houdt. De diskette kan besteld worden door op één van de volgende manieren contact op te nemen met de makers.

Manuel Bilderbeek (*Allosoft*)
Madame Curiestraat 85
4532 JX Terneuzen
E-mail: arranger@audiophile.com
<http://www.audiophile.com/arranger>

Tristan Zondag

Makers: Zodiac/Allosoft
Soort: muziekdiskette
Computer: MSX 2 met 128 kB
(V)RAM
Muziekchips: MSX-Music/
MSX-Audio
Medium: 1 x DD diskette
Prijs: Fl.7,50

(Advertentie)



Deel 1 of 2 met de cover in kleur: f 4,50

Deel 1 of 2 met de cover in zwart/wit: f 3,50

Deel 1 & 2 samen in kleur: f 8,=

Excl. f 5,= verpakings en verzendkosten.

Voor bestellingen: Catseye Software, (0412) 64 06 79

e-mail: catseye@msx4ever.demon.nl

TC - lijst

Releasedatum: 1 juli 1999

Opname in de Totally Chaos lijst is gratis voor elke Sysop
 Totally Chaos BBS draait 24 uur per dag op 300 - 33600 bps

Tel: (045) 570 87 63 (data) / (045) 572 95 09 (spraak)

Mobiel: (06) 50 54 22 50, E-mail: m.t.stoker@hccnet.nl

MSX Echo-Mail node: 18:900/005

N	=	Nieuw BBS	(E)	=	MSX Echo-Mail
W	=	Wijziging	(F)	=	Filesnet
*	=	Offline	(I)	=	Inclosed files

Niet elke dag online: 3

ENTERPRISE (010) 442 20 53 Dirk van der Well (E/F/I) Za: 01.00-10.00 uur Zo-Ma: 22.00-05.00 uur * 300-14400 bps Humor, Nieuws, Films en MSX Fi- les. (18:900/007)	MSX - VEENDAM (0598) 61 77 52 Willem v.d. Werf (E/F/I) Wo/Vr/Za/Zo: 19.00-22.00 uur 300-33600 bps Eerste MSX BBS met 33k6, RS- Baudswitch voor v23 user (18:900/000)	NO TIME BBS (0118) 56 26 83 Heinz Hell (E/F/I) Vr/Za/Zo: 22.00-00.00 uur W 300-33600 bps Veel software voor de Mission Emu- lator. Draait op een HD. (18:900/001)
--	---	--

Elke dag online: 3

FRISIAN STAR BBS Arnold Rooks (0566) 62 12 07 19.00-23.00 uur (E/F/I) 300-14400 bps Leuke software (18:900/004)	PHOENIX BASE (058) 254 20 46 Rinse Beuker (058) 254 24 39 20.00-08.00 uur / 21.30-08.00 uur 300-28800 bps Amiga BBS dat MSX ondersteunt. Veel MSX software.	TOMS BBS (020) 699 92 63 Tom Emmelot (E/F/I) 23.00-01.30 uur 300-14400 bps Aanspreekpunt voor MCCM, tevens kunt u vragen stellen over Multi- Mente. (18:900/006)
---	---	---

24 uur per dag online: 7 (inclusief Totally Chaos BBS)

BBS WATERLAND Joop Stokvis (020) 453 09 63 300-28800 bps Nederlands grootste NON-profit BBS. v23 op 4530969 / 4527902 / 4527903	DUNE BBS (0187) 68 35 45 Kees Grinwis 300-14400 bps MSX en ACORN Software, MSX- ACO En Fidonet. Dit BBS draait op een ACORN.	MILJEU BBS (038) 385 69 47 Eppie Hoogsteen 300-14400 bps Leuk BBS. Heeft nu een RS-BBS. Is met een wegenkaart op MSX bezig.
ORBIT BBS (0592) 39 87 77 Jurre van Dijken (E) 300-14400 bps Een PC BBS met veel mogelijkhe- den. (18:900/100)	SUNRISE BBS (0512) 38 34 58 Haiko de boer (E/F) 300-14400 bps Info Stichting Sunrise, Muziek (FM- Pac / MM / SCC / PSG / Midi) Mobiel: (06) 22 32 75 11	THE GAMES BBS Mari van de Broek 300-9600 bps (0412) 64 03 58 Kontaktpunt voor XSW Magazine, utilities, pictures, muziek.

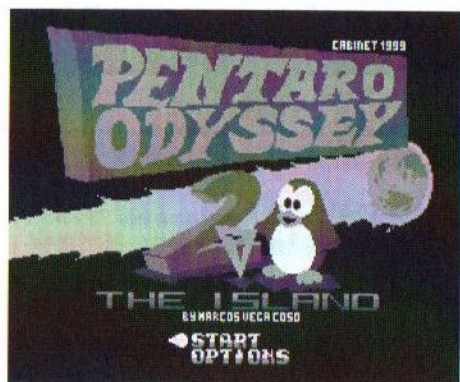
Pentaro Odyssey 2

- Preview -

De opvolger van *Pentaro Odyssey - The Revenge* - is in zicht! *Marcos Vega Coso* is druk bezig met de afronding van het tweede deel van dit spel. Wij mochten ons echter al verblijden met een preview, die vrijwel identiek zal zijn aan de uiteindelijke versie. Maar vlug uitproberen dus!

In het openingsscherm verschijnt met grote letters *Pentaro Odyssey 2* met als ondertitel *The Island*.

Op de achtergrond is de aardbol zichtbaar, die door middel van een grote steekvlam met een reuzevaart wordt voortgestuwd. Natuurlijk mag het voor ons zo overbekende pinguïnetje niet op het openingsscherm ontbreken. Deze staat dan ook met grote olijke ogen op de voorgrond te kijken alsof hij wil zeggen 'Kom op, wanneer beginnen we!'. Uiteraard kunnen we deze uitnodiging niet afslaan.



In het menu is er de keuze tussen 'start' en 'options'. Deze laatste bestaat ook weer uit een menu met de

opties 'Load', 'Practice', 'Sound FX' en 'Return to title'. Met 'Load' kan een al eerder bewaard bestand worden geladen, zodat niet steeds van voren af aan begonnen hoeft te worden begonnen.

Met de optie 'Practice' komt men in een klein oefenveldje zonder vijanden. Dit is handig om de kneepjes van het vak onder de knie te krijgen. Vooral met het heen en weer springen tussen twee wanden om boven te geraken vergt enige oefening. Door te kiezen voor 'Sound FX' kunnen de specialeffect geluiden aan of uit worden gezet. 'Return to title' spreekt uiteraard voor zich.

Het spel

Nu maar vlug op 'start' drukken om werkelijk met het spel te beginnen. Er komt nu een landkaart tevoorschijn met rechtsonder het pinguïnetje, dat onder jouw kundige leiding het spel tot een goed einde moet zien te brengen. Elke keer wanneer een stage is gehaald, wordt het wegensstelsel op de landkaart verder uitgebreid. Ook zijn er regelmatig splitsingen aanwezig, zodat men zelf een route uit kan stippelen. Dit alles doet een beetje denken aan *Mario*

voor de *Super Nintendo*. In totaal bestaat het spel uit 26 stages.

Linksonder in het scherm met de landkaart staat de score die tot dan toe behaald is. Verder staan hier



maximaal drie verschillende soorten wapens aangegeven, die door middel van de [Tab] toets geselecteerd kunnen worden. Rechtsonder staan gegevens over het stage waar men zich op dat moment bevindt, namelijk het aantal visjes, hartjes en 'secrets' die zich in een stage bevinden. Wanneer alle visjes uit een stage zijn verzameld mag op die plaats het spel worden gesaved en wanneer een hartje wordt gevonden krijgt men er een leven bij. Tevens bevatten de meeste stages wel één of meerdere secrets. Hierover straks meer.

Wanneer het spel voor de eerste maal wordt gespeeld, is er op de kaart slechts één bestemming beschikbaar. Naarmate het spel vordert, worden dit er natuurlijk steeds meer. Door nu op de spatiebalk te drukken wordt de eerste stage ingeladen. Wat meteen opvalt is dat het spel grafisch en qua speelstijl ver-

dacht veel lijkt zijn voorganger. Maar na enig spelen blijkt toch dat er zich aardig wat nieuwe elementen in het spel bevinden. Zo zijn er veel meer verschillende soorten vijanden, zoals actieve vulkanen, schietende kogelvissen, vliegende propellertjes die je onder vuur nemen, enz. Verder is er nog een aantal zelfbedachte creaties, die ik niet kan thuisbrengen.

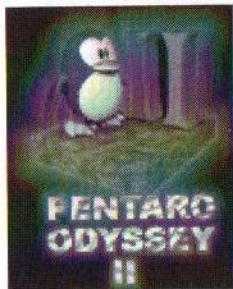
Pentaro Odyssey 2 is geen eentonig spel, maar bevat afwisselende stages. Zo zijn er namelijk stages die op het vaste land plaatsvinden, maar er zijn er ook waar gezwommen of over lava heen gesprongen moet worden. Tevens dienen regelmatig mechanismen te worden ingeschakeld om bijvoorbeeld een rotsblok te laten verplaatsen of een lift in werking te stellen. Dit zijn toch leuke bijkomstigheden, die het spel toch net even iets extra's geven.

Om de drie à vier stages dient zich een tussenmonster aan. En geloof mij: dit is geen gemakkelijke opgave! De monsters moeten namelijk op één bepaalde plaats worden geraakt, voordat hun energie reduceert. Precisie is daarom vereist!



Besturing

De besturing van *Pentaro* geschiedt door middel van de linker- en rechter cursortoets, de spatiebalk, [Graph] en [Tab]. De spatiebalk dient ervoor om *Pentaro* te laten springen. Het is verwonderlijk om te zien, wat voor grote sprongen zo'n klein beestje nog



kan maken. Dit is echter niet altijd even handig, daarom is het ook mogelijk om kleinere sprongen te maken door de spatiebalk eventjes in te drukken. Met

[Graph] worden de diverse wapens afgevuurd, die met behulp van [Tab] zijn geselecteerd.

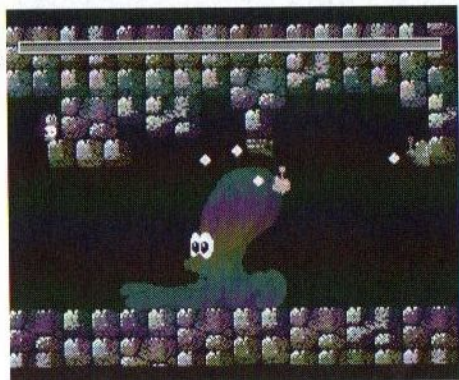
Wapens

Zoals al eerder vermeld zijn er drie verschillende soorten wapens beschikbaar. Het eerste wapen is een soort vuurvlam, die ook in *Pentaro Odyssey* werd gebruikt. Dit wapen kan meteen in de eerste stage worden gepakt en is daarna onbeperkt te gebruiken, ook in de andere stages. Het tweede wapen bestaat uit twee driehoeken, die in een steeds wijdere boog om *Pentaro* heen draaien. Dit is vooral handig om vijanden die zich onder of boven je bevinden te elimineren. Het bereik van dit wapen is echter niet al te groot. Het laatste wapen is het meest effectief. Dit is namelijk een grote vuurbol, die net als het eerste wapen recht vooruit schiet. Alleen de schade die aan de vijanden wordt toegebracht is een stuk groter. Van de twee laatst ge-

noemde wapens is de munitie echter beperkt. Gelukkig ligt de munitie in de diverse stages her en der verspreid, zodat regelmatig kan worden aangevuld.

Einddemo

Nadat het laatste monster, een soort van inktvis, is verslagen, wordt de einddemo geladen. Helaas is de begeleidende tekst geheel in het Spaans geschreven. Maar aan de hand van de knap getekende plaatjes kan toch ongeveer het verhaal worden gevolgd. *Pentaro* heeft nu name-



lijk op het eiland een havenstad bereikt, van waar hij als verstekeling op een schip vertrekt naar oorden waar hij zich beter thuis voelt. Waarschijnlijk zal dit wel de Noordpool zijn of iets van dien aard.

Help

Marcos Vega Coso heeft echter één groot probleem. Het enige wat namelijk nog in het spel ontbreekt is een aantal leuke achtergrondmuziekjes bij de verschillende stages. Daarom is *Marcos* nu dringend op zoek naar iemand die 13 à 14 FM Music liedjes voor hem wil maken. Uiteraard is hij

bereid hiervoor te betalen. Dus als er nog iemand is, die hier belangstelling voor heeft, dan kan via e-mail contact met hem opgenomen worden. Het e-mail adres staat onder aan deze tekst genoteerd. Des te eerder iemand hem hierbij helpt, des te sneller kan iedereen van *Pentaro Odyssey 2* genieten!



Conclusie

Degenen die *Pentaro Odyssey* leuk vonden, zullen het tweede deel ook zeer waarderen. Grafisch is het spel niet opzienbarend veranderd. Nu is dit niet zo erg, omdat de voorloper er ook niet verkeerd uitzag. Er zijn echter wel wat extra zaken bijgekomen, zoals meer verschillende soorten wapens en vijanden. Verder is het puzzelelement een stuk verbeterd. Er moeten namelijk eerst spulletjes worden ingeschakeld, voordat het doel kan worden bereikt. Dit heeft wel tot gevolg dat het behoorlijk moeilijk is een stage tot een goed einde te brengen. Nu vond ik *Pentaro Odyssey* al lastig, maar 'the sequel' is nog een stuk pittiger. Toch is het spel zeer verslavend, want hoe wel ik sommige stages al wel tien

keer had geprobeerd, bleef ik maar doorgaan. En deze afwijking heb ik niet bij veel spellen!

Dus muzikschrijvers, neem asjeblieft zo snel mogelijk contact op met *Marcos*, zodat alle MSX-ers spoedig van dit leuke spel kunnen genieten!

Jan-Marten van der Reest

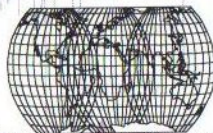
Auteur:	Cabinet (Marcos Vega Coso)
Soort:	spel
Genre:	puzzel/actie
Systeemeisen:	MSX 2 met 128 kB (V)RAM
Optioneel:	MSX-Music
Medium:	1 * DD-diskette
Prijs:	nog onbekend

E-mail: mvcoso@arrakis.es

(Advertentie)

11e COMPUTERDAG
Zaterdag 18 september 1999
van 10.00 uur tot 17.00 uur

Sociaal-cultureel
centrum
UITWIJK
Dr. Schaepmanlaan 10
BUSSUM



24 uur lang MSX

van 10.00 uur tot 10.00 uur
Zaterdag 18 september 1999
MSX MARATHON

Informatie: Postbus 18 2040 AD Zandvoort, T 020-476222 of 020-476223 of 020-499596 / F 020-476222
E-Mail: jepp@compuserve.com / marathon@compuserve.com

How to play The Lost World

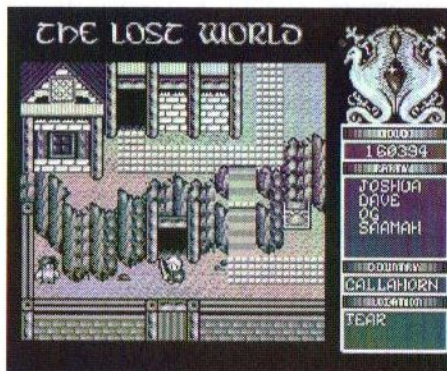
- deel 3 -

Nadat prins *Samaah* zich bij het drietal heeft aangesloten, besluiten ze om eerst alle dorpjes van *Callahorn* te bezoeken. Na een zwerftocht komen ze tenslotte aan in de *Hang 'em high Inn* te *Port Fargo* op het eiland *Fernando*. Hier luisteren ze naar een verhaal van *Gregg the Storyteller*. Hij vertelt onder andere, dat hij eens in de *Canyon of Death* geweest is. Omdat de plotse linge verdwijningen van de vrouwen uit *Callahorn* op de één of andere manier een link schijnen te hebben met deze *Canyon of Death*, proberen ze meer informatie van *Gregg* los te krijgen. Hij is bereid deze te geven en ze maken de afspraak om elkaar over enkele dagen in de herberg van het havenstadje *Illian* in *Callahorn* te ontmoeten.

Om de tijd een beetje te doden trekken ze maar weer wat rond. Na enkele keren de nacht doorgebracht te hebben in de herberg van *Illian*, ontmoeten ze *Gregg*. Hij vertelt hun, dat er enkele jaren geleden ook al sprake was van gelijksoortige ontvoeringen. Op de bodem van het ravijn schijnt een wezen te bestaan, dat leeft van vrouwenbloed. De enige manier om in het ravijn af te dalen, is om zich door het windelement *Syrion* naar beneden te laten dragen. Om deze te vinden moeten ze de legendarische *Hall of Druids* passeren, die op *Chelestra* te vinden is. Deze *Hall* wordt

echter beschermd door twee standbeelden, die via één of andere manier de toegang voor ongewenste bezoekers blokkeren. Om langs de standbeelden te komen, is een artefact nodig met de naam *Black Irix*. Dit artefact is echter al jaren spoorloos verdwenen. De vier vrienden zien het nu niet meer zitten.

Ze besluiten om eerst maar eens te overnachten in de herberg. Diezelfde nacht krijgt *Joshua* een bizarre droom over de in het zwart geklede man. Hij zegt, dat *Joshua* de kracht heeft om de *Hall of Druids* te passeren. Hij vertelt verder, dat het strikt noodzakelijk is om dat te doen, omdat prinses *Cynthia* de volgende sleutel in haar bezit heeft. Ze draagt deze namelijk als een soort amulet om haar hals. Dit amulet kreeg ze van een priester bij haar geboorte. De *Black Irix* blijkt wel degelijk vindbaar te zijn. *Joshua* wordt verwezen naar het dorpje *Altara*, waar



hij contact moet zoeken met de molaar. Hij weet meer te vertellen over de *Black Irix*.

Na in het dorpje te zijn aangekomen, nemen ze contact op met *Stevan* de molaar. Hij heeft het benodigde artefact een tijd in zijn bezit gehad, maar deze is door een onverlaat gestolen. De dief is opgepakt en in de *Pit of Doom* in de *Dunfree Prisons* van *Chelestra* gegoooid. Hij had echter het artefact doorgeslikt, zodat niemand er plezier van kon hebben. Er zit dus voor het viertal niets anders op, dan af te dalen in de *Pit* en te gaan zoeken naar de *Black Irix*. *Stevan* kent iemand, die hen kan helpen in hun zoektocht. In een huisje ten oosten van *Altara* woont *Lews Therin*. Hij is vroeger in de *Pit* gegoooid en heeft als enige een uitweg weten te vinden. Het is de regel, dat aan diegene, die het lukt om hieruit te ontsnappen, amnestie wordt verleend.

Het kost de vier vrienden veel moeite om *Lews* te overtuigen om met hen mee te gaan. Uiteindelijk krijgen ze hem zover en besluit hij om hen bij te staan met raad en daad. Door een magische kracht overleven ze de val in de *Pit*. Eenmaal tot zichzelf gekomen zijn ze getuige van een gruwelijk schouwspel van lijken en skeletten. Daarbij komt nog, dat ze voortdurend aangevallen worden door *Golems*, gevaarlijke monsters die pas zichtbaar worden als ze aanvallen. Om de *Black Irix* te vinden moeten ze alle skeletten doorzoeken. Onder voortdurende aanvallen van *Golems* vinden ze uiteindelijk na

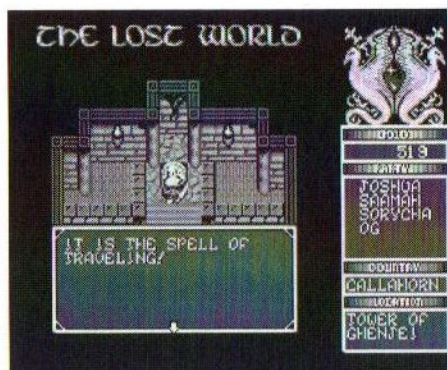
veel zoeken het artefact. Het enige probleem is nu echter om weer heelhuids terug te keren. *Lews* heeft in zijn vorige bezoek aan de *Pit* gebruik gemaakt van een ondergrondse rivier, die uitkomt in de *Rainbow Lake*, ten westen van het havenstadje *Port Drevlin*. Gelukkig beschikken ze allen over een goede conditie en slagen ze erin om via deze rivier de normale wereld te bereiken.

Ze besluiten om, alvorens de *Hall* te betreden, eerst *Gregg* te raadplegen. Om bij het windelement *Syrion* te komen moeten eerst drie obstakels genomen worden. *Joshua* besluit om alleen de uitdaging aan te gaan om zo de levens van zijn vrienden niet in gevaar te brengen. Hij zou immers ook als enigste van de vier de kracht hebben om dit te doen. Bij het betreden van de *Hall* krijgt hij een vreemd gevoel. Hij hoort de stem van de in het zwart geklede man, die hem door de *Hall* loodst. Na achtereenvolgens de *Hall of Sphinxes*, de *Path of Banshees* en de *Room of Procks* te hebben overwonnen, komt hij in het domein van *Syrion*. Het windelement doet een praatje over de historie van *Ysseria* en stemt vervolgens in met het transporteren van de vier naar de bodem van het ravijn. Het probleem is echter wel, dat *Syrion* ze niet kan terugbrengen naar de oppervlakte. Gelukkig weet *Gregg* raad. Om weer terug te keren is het nodig om de *Spell of Traveling* te leren. Hij weet echter niet waar deze te vinden is.

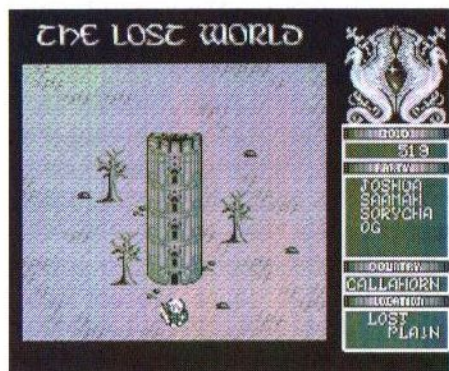
In het kasteel van *Panarch* komen ze er via de tovenaar *Soulea Fain* ach-

ter, dat de spell verborgen ligt in een mysterieuze toren met de naam *Tower of Ghendjei*. Deze toren ligt in de *Lost Plain*, waarvan de toegangsweg al een hele tijd niet meer van te vinden is. In het mijnstadje *Tear* komen ze er achter, dat de mijnwerkers de toegang weer gevonden hebben. Het probleem is echter, dat ze de liften niet mogen gebruiken. De burgemeester wil hen echter pas toestemming geven om deze te gebruiken, als ze hem een uniek object kunnen leveren. Dit object is in het bezit van de *Item Trader* op *Chelestra*. Hij wil het object wel ruilen voor een ander zeldzaam object. In het dorpje *Godan* maken ze kennis met iemand, die hen zijn bootje uitleent. Hiermee kunnen ze in de grotten van de *Shrine* ten oosten van het dorp zoeken naar het gevraagde object. Gelukkig is het snel te vinden en na het geruild te hebben met het object voor de burgemeester krijgen ze toestemming om de liften te gebruiken.

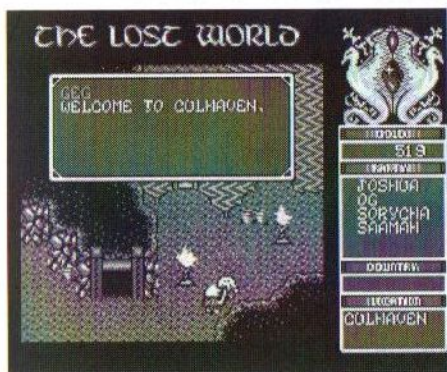
Eenmaal in de gang aangekomen blijkt aan het einde ervan een opening te zijn waardoor ze in een tunnel komen, die hen naar de *Lost*



Plain brengt. In de *Tower of Ghendjei* vinden ze de benodigde spell. Op de plaats waar vroeger een poging gedaan is om een brug over het ravijn te bouwen, besluiten ze om *Syri-on* op te roepen. Deze brengt hen in een diepe slaap en alles wordt donker voor hun ogen. Op de bodem van het ravijn worden ze gevonden door *Gegs*, een vreemd soort dwergen. Als ze weer bijgekomen zijn, blijken ze opgesloten te zitten in een gevangenis. Op een gegeven moment mogen ze de cel verlaten en moeten ze voor de *High Froman* verschijnen. *Samaah* doet het woord en verklaart dat ze geen kwade bedoelingen hebben. Ze blijken in *Culhaven* aanbeland te zijn, de stad van de *Gegs*. Als *Samaah* duidelijk maakt, dat ze het wezen uit willen schakelen dat de vrouwen van *Callahorn* kidnapt, dan gaat er een huivering door de aanwezige *Gegs*. Het wezen noemen zij *Baalzamon*, een bloeddraak die zich in *Samarkant*, een oude tempel, schuil houdt. Het wezen leeft van vrouwenbloed. Door magische krachten is het in staat om, zonder lichamelijk aanwezig te zijn, mensen te ontvoeren.



De *Gegs* besluiten om de vrienden los te laten en ze mogen vrij het dorp in en uit gaan. Als ze in *Samarkant* aankomen en de tempel verkend hebben, komen ze op een gegeven moment voor een vreemd uitzierende deur terecht. In deze deur is iemand door magische krachten gevangen gezet. Hij smeekt de vrienden om hem te bevrijden. Dit is echter alleen mogelijk als dat gebeurt door een sterke strijder. Deze strijder moet minstens level 30 hebben. Er zit



niets anders op dan dit level te verkrijgen door de in overvloedige aanwezige monsters te lijf te gaan. In het begin valt het niet mee om de monsters te verslaan. Gelukkig kan bij een vriendelijke *Geg* in *Culhaven* overnachten worden om zo weer op krachten te komen als de gevechten hun tol beginnen te eisen. Als na lang vechten dan eindelijk het benodigde level gehaald is, geven ze de deur het commando om open te gaan. Het deurtje gaat open en het gezicht in de deur is bevrijd.

Opnieuw moet een weg gezocht worden door een soort doolhof. Op een gegeven moment komen ze in aanra-

king met zogenaamde *Sylphs*, die er uitzien als spookjes. Zij vertellen, dat vroeger de bloeddraak in *Samarkant* gevangen gezet is. *Samarkant* was vroeger een vesting van de dwergen. Alhoewel *Baalzamon* in slaap gebracht was, werd *Samarkant* door zijn magische krachten langzamerhand aangetast. De *Sylphs* kregen de taak om de draak voor een tijdje gevangen te houden, totdat er hulp zou komen om de draak uit de weg te ruimen. Deze hulp is echter nooit gekomen! Gelukkig kan *Baalzamon* niet weg uit de tempel. De enige manier om het te verslaan is door gebruik te maken van zilveren wapens. Na het gesprek met de *Sylphs* komen de vrienden via een rode deur aan in de gewelven van de tempel. Met een bootje beginnen zij aan een zoektocht naar de gevaarlijke draak. Het blijkt al snel, dat er zich onder water schakelaars bevinden, die deuren en andere toegangswegen openen. Na verloop van tijd komen ze aan in een ruimte, die op een soort gevangenis lijkt. In de verte horen ze het zachte gehuil van vrouwen. Plotseling opent zich een cel en valt *Baalzamon* aan. Na een tijdje vechten blijkt, dat de draak ook met de magische spreuk *Lightning* te verslaan is. Na een felle strijd verslaan ze het monster en komt *Lori* hen tegemoet gesneld. Er blijken vrouwen gewond te zijn, waaronder hun vriendin *Shirl*. De draak was net begonnen met het drinken van haar bloed. Prinses *Cynthia* is gelukkig ongedeerd. Omdat de situatie van *Shirl* buitengewoon zorgelijk is, besluit *Joshua* om ze allemaal naar het kasteel in *Panarch* te teleportereren.

Hij zal zelf nog de *Gegs* op de hoogste stellen van de eliminatie van *Baalzamon*. Natuurlijk zijn de *Gegs* erg blij met dit nieuws en ze zijn de vrienden dan ook zeer erkentelijk

dankjes krijgen ze nog eens 10.000 goudstukken mee als beloning.

Danzig vertelt hun, dat de *Belfegor* sleutel in een oud klooster in *Arad Doman* te vinden is. De *Kir monestary*, zoals het klooster heet, ligt in een zogenaamd bloedmoeras. Na een zwerftocht komen ze aan op het eiland *Thely*. Na enkele gesprekken blijkt, dat het dorpje *Sartan* weer herbouwd is door de bewoners van het eiland. Als ze in *Neo Sartan* aankomen, vinden ze meneer *Williams* achter de balie van de nieuwe herberg, die hij samen met een paar vrienden exploiteert. Ze worden uitgenodigd om diezelfde avond aanwezig te zijn bij het openingsfeest van het nieuwe dorp. De vrienden besluiten om eerst wat te rusten.

Als het feest al drie uur aan de gang is, worden ze gewekt door *Williams*. *Joshua* en *Lorinda* besluiten om samen te gaan dansen. In de tussentijd gaan de anderen op onderzoek uit. Nadat ze vrijwel iedereen aangesproken hebben, komen ze in contact met een zekere *Cullyn*. Hij vertelt dat ze een boot nodig hebben om de rivier *Enrilin*, die tussen *Callahorn* en *Arad Doman* ligt, te kunnen oversteken. Na *Joshua* en *Lorinda* ingelicht te hebben, besluiten ze om *Cullyn* te vragen of hij een boot kan regelen. Hij verwijst hen door naar een dokwerker in *Illian*, genaamd *Dannyn*. Ze besluiten om eerst nog wat te rusten in de herberg voordat ze weer naar *Callahorn* terugkeren. *Dannyn* blijkt nogal een nonchalant iemand te zijn, maar hij zorgt er voor dat er de volgende dag een boot klaar ligt

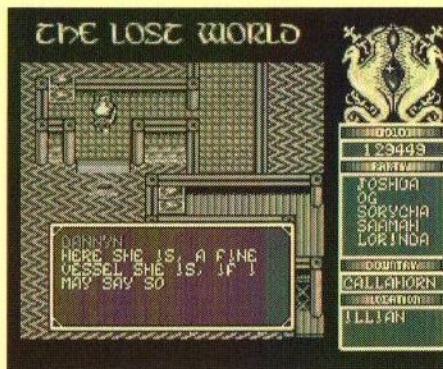


voor deze daad.

Als *Joshua* zelf aankomt in het kasteel wordt hij al opgewacht door een schildwacht, die hem meedeelt dat de rest al op hem zit te wachten. De vrienden komen dan ook al aanlopen en delen *Joshua* mee, dat *Shirl* gelukkig weer aan de beterende hand is. Ze is echter dermate verzwakt, dat ze niet meer mee kan reizen met de avonturiers. Als ze aan *Cynthia* vragen waar de hanger gebleven is die om haar nek hing, ontdekken ze tot hun schrik, dat deze door de draak is afgepakt en aan een ander duister figuur is gegeven. Met deze sleutel kunnen de tegenstanders nu het restant van de sleutels opsporen! Ze besluiten om de hulp van *Danzig* in te roepen om de volgende sleutel met de naam *Belfegor* op te sporen. *Samaah* wil de vrienden graag blijven vergezellen en dat kunnen ze natuurlijk erg waarderen. Voordat ze naar *Danzig* gaan, wil koning *Xar* hen nog bedanken. Naast deze be-

voor vertrek naar *Arad Doman*. Na in de herberg de nacht doorgebracht te hebben, varen ze de volgende ochtend de rivier over naar het gebied, dat de *Shadow Woods* genoemd wordt. Als de gehoorde verhalen waar zijn, dan staat de vrienden hier nog het één en ander te wachten!

Gerrit van den Berg

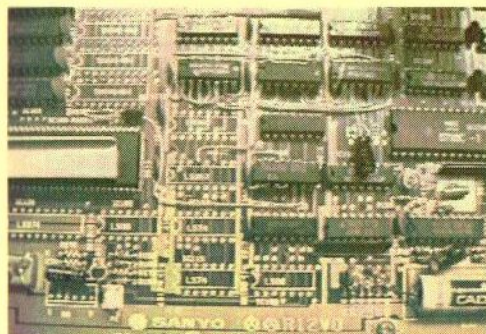


Erratum SIMM inbouw

In MSX-Info Blad 8 plaatsten wij een artikel over de inbouw van SIMM geheugen in een Philips NMS 8250/55/80. Achteraf kwamen er toch nog enkele foutjes aan het licht, zodat wij besloten hebben om deze wijzigingen alsnog te publiceren. Daarbij plaatsen wij nog twee foto's van een MSX moederbord waar de SIMMs ingebouwd zijn.

Refresh aanpassing

De draad van pin 1 en 2 van de geplaatste 74LS00 moet **NIET** naar pin 12, maar naar pin 11 (RFSH+MEMRQ) van IC 180 (74LS132) gelegd worden.

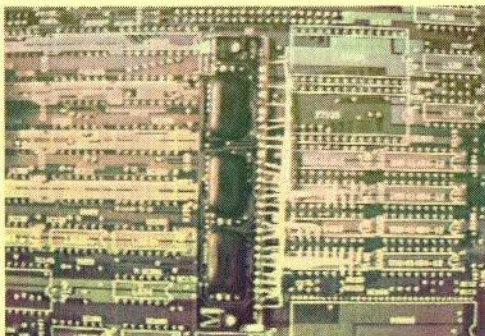


Onderkant moederbord met geplaatste SIMM.

Montage 1 MB SIMM

Pin 28 en pin 29 van de SIMM moeten **NIET** worden aangesloten op pin 9 van IC 133. In plaats daarvan blijven beide pinnen onaangesloten.

Bovenkant moederbord met draadbruggen.



11e COMPUTERDAG

Zaterdag 18 september 1999

Organisatie: Postbus 195 2040 AD Zandvoort
TEL. 023-5732237 FAX: 023-5732227 E-MAIL JAAP@HOOGENDIJK.DEMON.NL

RESERVERING STANDPLAATS

Ondergetekende,

NAAM :	
ADRES :	
POSTCODE :	WOONPLAATS :
TELEFOON :	FAX :
E-MAIL ADRES :	

Verzoekt te reserveren:

<input type="checkbox"/>	x TAFEL (ca. 2 m1)	à Fl. 35,- =	Fl.
<input type="checkbox"/>	Deelname MSX MARATHON (max. 3 pers.)	Fl. 25,- =	Fl.
<input type="checkbox"/>	x EXTRA pers. MSX MARATHON	à Fl. 7.50 =	Fl.
		Totaal =	Fl.

Het verschuldigde bedrag dient vóór 15 augustus 1999 te zijn voldaan door overschrijving op girorekening 1154235 t.n.v. J. Hoogendijk te Zandvoort onder vermelding van MSXDAG 99.
(Indien het verschuldigde bedrag niet tijdig is ontvangen vervalt de reservering.)

OMSCHRIJVING AKTIVITEIT WAARVOOR STAND WORDT GERESERVEERD:

WIL WEL / GEEN GRATIS ADVERTENTIE IN HET PROGRAMMABOEKJE.

HEEFT WEL / GEEN ELECTRICITEIT AANSLUITING NODIG.

NEEMT DE VOLGENDE GELUIDS/ELECTRISCHE APPARATUUR MEE:

Datum : Handtekening :

Zaterdag 18 september 1999

MSX MARATHON