

MSX-INFO BLAD

Totally Chaos Team

Inhoud:

Voorwoord	2
Thunderbirds are go	3
Beurslijst	7
Clubdaglijst	8
Bussum-beurs	9
Cursus PowerBasic	12
Phoenix	14
Tunez: Garfield edition	16
Konami Truuks & Tips	20
Hnostar 43	23
TC-Lijst	27
Kaotika	28
How to play	
The Lost World	30



Thunderbirds are go van Delta Soft

Plastische chirurgie op de MSX?
Nieuw spel Kaotika

MSphoeniX: De nieuwe MSX-standaard?
Gebaseerd op de Z380 kaart van Leonardo Padial

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

Medewerkers aan dit nummer:

Raymond de Heer
Sjoerd Mastijn
Tristan Zondag

Lay Out:

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

Drukkerwerk:

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

Copyright © 1999

Totally Chaos Team

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

Beste lezer

Vlak voor de beurs in Bussum ligt alweer het dertiende nummer van het *MSX-Info Blad* voor u. We hebben ons best gedaan om er ook nu weer wat moois van te maken. Zelfs via onze homepage melden zich nieuwe leden aan. Als u om één of andere reden nog geen lid bent, dan kunt u zich dus ook via internet aanmelden. Breng eens een bezoekje aan <http://www.gironet.nl/home/msxinfo>.

Enkele van u hebben al gebruik gemaakt van onze PD-service. We werken nog steeds aan het bestand en er komen binnenkort weer nieuwe titels bij. Op de beurs kunt u een lijst op papier of op diskette bij onze stand verkrijgen. Als het meezit hebben we ook onze PD-bak bij ons.

We hebben goed nieuws over het *MMSX* project. Ondanks enkele tegenslagen is *Leonardo Padial* erin geslaagd om de Z380 cartridge werkend te krijgen op een gewone MSX 2. Verderop in dit blad kunt u daar meer over lezen. We zullen proberen om dit stukje hardware naar Nederland te krijgen voor een test.

Helaas moet ik vaststellen, dat er weer enkele BBS-en gestopt zijn of gaan stoppen. Daarom een oproep aan alle MSX-ers met een modem om eens in te loggen bij de nog bestaande MSX BBS-en. De Sysops van deze BBS-en doen een hoop moeite om hun BBS op niveau te houden. U kunt daar bij helpen door eens wat leuks te uploaden dat u zelf gemaakt heeft of wat u van Internet gehaald heeft.

Rest mij nog om u allen op te roepen toch vooral naar Bussum te komen op de achttiende september. Het is centraal gelegen, dus grote reistijden zullen de meeste mensen niet hebben. Kom ook eens langs bij onze stand. Wie weet hebben we wel wat voor u liggen!

Rinus Stoker

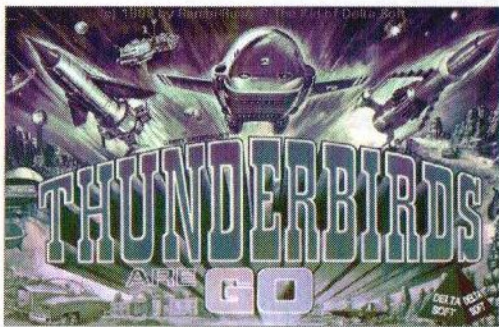
Thunderbirds are go

Midden jaren '60 verscheen een poppenserie op de televisie, die ongelofelijk populair werd bij jong, maar vooral ook bij oud. Deze poppenserie, *The Thunderbirds* genaamd, speelde zich af in de toekomst en draaide om de familie Tracy. Zij waren het brein achter de organisatie *International Rescue*, die tot doel had mensen in nood te redden. Iedereen die is opgegroeid in de 60-er jaren kent *The Thunderbirds* ongetwijfeld, maar ook mensen van na deze periode zullen vast wel eens een aflevering gezien hebben, want de AVRO heeft de serie al regelmatig herhaald. Degenen die dit toch gemist hebben kunnen nu, dankzij *Deltasoft*, opnieuw kennis maken met de familie Tracy en hun *International Rescue* met het spel *Thunderbirds are go*.

Thunderbirds are go is een 'point and click'-adventure of, zoals *DeltaSoft* zelf zegt, "een grafisch uitgevoerd tekstavontuur". Hoe men het ook noemt, door het zoeken en het op het juiste moment gebruiken van voorwerpen, door personen aan te spreken, puzzels op te lossen en spelletjes te spelen moet het verhaal tot een goed einde worden gebracht. Het spel is een beetje te vergelijken met *Zoo*, dat in het verleden door *Radarsoft* is uitgebracht.

Deltasoft brengt het spel voorlopig uit op "slechts" tien diskettes. Voorlopig, want het is de bedoeling dat in de (nabije) toekomst meerdere missies in de vorm van uitbreidingen worden uitgebracht. Volgens de handleiding is het niet zeker of en wanneer uitbreidingen uit zullen komen. Zeer waarschijnlijk is dat af-

hankelijk van hoe goed het spel onder MSX-ers zal aanslaan. Totdat er nieuwe missies zijn uitgebracht zal



met het spelen van Missie 1, dat 6 diskettes beslaat, genoeg genomen moeten worden. Daarnaast bestaat *Thunderbirds are go* nog uit twee "Take Off"-disks, een "Replayer"-

disk en een "Demo"-disk. De "Take Off"-disks kunnen pas gebruikt worden nadat Missie 1 gespeeld is, want om deze te kunnen starten is een password nodig. Dit password wordt pas in de loop van Missie 1 gegeven. De "Replayer"-disk bevat alle muziekstukken van het spel en kan ook zelfstandig opgestart worden zonder het spel te hoeven spelen. Met de "Demo"-disk wordt het spel gestart.

Alle tien diskettes zijn gelabeld, maar dat had wel met wat meer zorg mogen gebeuren: de printkwaliteit is

niet "je van het" en de labels zijn scheef gesneden en geplakt. Men had beter gebruik kunnen maken van zelfklevende vellen met voorgestans- te diskettestickers in plaats van normaal papier te gebruiken en de labels uit te snijden, zoals nu gebeurd is. Labelen is uitstekend, maar het oog wil ook wat!



Ook de handleiding is niet van hoge kwaliteit en bestaat uit een scheef gesneden en geniet A5-boekje. De voorkant is weliswaar in kleur, maar is door het verschalen van een bitmap-afbeelding blokkerig geworden, wat vooral aan de tekst te zien is. Wat wel heel goed is, is de tweetalige handleiding, zowel in de Nederlandse als in de Engelse taal. Dat geldt overigens voor het gehele spel. Aan het begin is er de keuze om het spel in het Nederlands dan wel in het Engels te spelen. Het Engels, in ieder geval van de handleiding, voldoet dan niet volledig aan de regels van de Engelse grammatica, maar is een goed initiatief. "When there is released a new mission" of "The demo disc is a stand alone disc. The replayer Disc for the replayer part also" zal een echte Engelsman nooit zeggen.

Overigens wordt in de Engelstalige handleiding van *Thunderbirds are go* steevast gesproken over een 'disc', terwijl het Engels duidelijk onderscheid maakt tussen een ronde schijf (disc) en een floppy (disk). Een foutje dat iedereen kan maken.

Het spel

Het spel draait op iedere MSX 2 met 128 kB RAM en 128 kB VRAM. Er is muziek aanwezig, maar alleen MoonSound wordt ondersteund. En dat vind ik toch een groot minpunt. De MoonSound is niet zo wijd verspreid als MSX-Music en/of Audio. Waarom wordt dan toch alleen de MoonSound ondersteund? Niet-MoonSound bezitters moeten nu in volledige stilte spelen, op enkele PSG-effecten na dan. Men had overigens wel een versie voor de MSX-Music en/of Audio gepland, maar men heeft er mede door persoonlijke omstandigheden geen zin meer in om dat nog te gaan doen. Jammer!

Thunderbirds are go wordt gestart met de demodisk. Er wordt uitgelegd welke 'vliegtuigen' *International Rescue* tot haar beschikking heeft. Verder worden de verschillende leden voorgesteld. Wanneer de speler voldoende op de hoogte gebracht is, start het eigenlijke spel. In eerste instantie helpt de handleiding de speler daarbij goed op weg. Er wordt duidelijk uitgelegd wat in de eerste schermen gedaan moet worden en soms kan het nodig zijn om meerdere keren op dezelfde persoon te klikken. Maar al gauw sta je er alleen voor en dan wordt het toch wel wat lastiger.

Het speelveld is opgedeeld in verschillende delen. Het bovenste gedeelte van het scherm bestaat uit de logo's van *Thunderbirds* en *DeltaSoft*. Het onderste gedeelte is gereserveerd voor de mededelingen, die de diverse personen en/of het spel zelf verstrekken. Het middelste gedeelte van het scherm is zelf nog eens in drie gedeeltes opgedeeld: links zijn de verworven voorwerpen te zien, terwijl rechts informatie te vinden is over het aantal punten dat verzameld is. Het centrale gedeelte is het eigenlijke speelveld, dat nu al gereduceerd is tot een vierkant van zo'n 100 bij 100 pixels groot. Daarin moet dus met het aanwijspijltje naar voorwerpen gezocht worden en dat is niet echt duidelijk. Te meer doordat *Thunderbirds are go* volledig uit digitalisaties van de oorspronkelijke televisieserie bestaat. Die digitalisaties hebben wat betreft de kleuren al te kampen met conversieproblemen en zijn al niet zo duidelijk, maar door het kleine speelveld worden de afbeeldingen nog onduidelijker. De manier waarop het speelscherm is ingedeeld is niet echt geschikt voor screen 8. Screen 5 of 7 waren volgens mij betere keuzes geweest, maar die zijn op hun beurt nog minder geschikt voor het gebruik van digitalisaties.

Thunderbirds are go is verdeeld in een aantal hoofdstukken, die weer zijn opgedeeld in verschillende scènes, zoals *DeltaSoft* dat noemt. Een scène is niets anders dan een stilstaand gedigitaliseerd plaatje. Af en toe kan een eenvoudige animatie bekeken worden. Wanneer je denkt een

scène volledig te hebben afgezocht naar voorwerpen en hints, dient op de knop "Verder" geklikt te worden, die zich onder het scoreveld bevindt. Vervolgens verschijnt de volgende scène. Een hoofdstuk kan pas afgesloten worden als voldoende punten behaald zijn en daarbij kan de extreme rechtlijnigheid tot grote frustraties leiden. Het is namelijk wel mogelijk om van scène A naar scène B te gaan, maar niet meer terug. Het komt dus geregeld voor dat bijvoorbeeld in scène B ogenschijnlijk niets meer te doen is om vervolgens, na verder gegaan te zijn, pas in scène F de mededeling te krijgen, dat er niet voldoende punten gehaald zijn om het hoofdstuk af te sluiten. Het hoofdstuk moet dan weer helemaal opnieuw gespeeld worden! Gelukkig bestaat een hoofdstuk niet uit erg veel scènes, maar het is toch vrij irritant.



Als een hoofdstuk afgesloten is, verschijnt er een password, waarmee de volgende keer dat het spel gespeeld wordt, op de laatst gebleven plaats verder gegaan kan worden. Overigens zijn dit niet de passwords, waarmee de "Take Off"-disks op te

starten zijn. Ook geven bepaalde personen af en toe paswoorden, die op een later punt in het spel weer gebruikt moeten worden.

DeltaSoft heeft er voor gekozen om *Thunderbirds are go* volledig in BASIC te programmeren. Het spel is dan ook niet zo snel, maar eerlijk gezegd is dat ook niet echt nodig. Wel is het jammer dat animaties daarom niet altijd even vloeiend lopen. Wanneer het spel op een harddisk geïnstalleerd is gaat het allemaal gelukkig een stuk sneller.



Conclusie

Het is leuk om na lange tijd eindelijk weer eens een 'point and click'-adventure op de MSX te kunnen spelen. Het verhaal is interessant genoeg om door het spel geboeid te worden, maar het is jammer dat het zo extreem rechtlijnig is. Daarnaast oogt *Thunderbirds are go* erg goedkoop. Daarmee bedoel ik niet alleen de kwaliteit van de handleiding en de diskette-labels, maar ook de grafische uitvoering van het spel zelf. Er is voornamelijk gebruik gemaakt van (slechte) digitalisaties, die door de opbouw van het speelveld nog ondui-

delijker worden dan ze al zijn. En dat is erg jammer, omdat dat de speelbaarheid negatief beïnvloedt. *DeltaSoft* krijgt van mij een pluim voor de consequente doorvoering van de tweetaligheid in *Thunderbirds are go*, alleen pak ik die weer af door de slechte grafische uitvoering van het spel. Alhoewel de MoonSound muziek niet slecht is, is het ontbreken van MSX-Music en/of MSX-Audio muziek toch een minpunt. Als aan genoemde punten meer zorg besteed wordt, dan heeft het spel zeker potentie. Het zal alleen nooit mijn meest favoriete spel (kunnen) worden. Voor bestelinformatie of vragen over het spel kunt u contact met *Deltasoft* opnemen op de volgende manier:

Remy
Trancheeweg 25
6002 ST Weert
Telefoon: (0495) 45 20 76
E-mail: remymyx@hotmail.com

Raymond de Heer

Makers:	Deltasoft
Soort:	'point and click'-adventure
Computer:	MSX 2 128 kB (V)RAM
Muziekchips:	MoonSound
Medium:	10 x DD diskette Audio cd
Prijs:	Fl.30,-

Beurslijst

Releasedatum: 1 september 1999

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

<p><i>18 september 1999</i> 11^e MSX Computerdag en 1^e MSX-Marathon Sociaal-cultureel centrum UIT-WIJK Dr. Schaepmanlaan 10, Bussum 10.00u - 17.00u Fl.5,— (computerdag), Fl. 15,— (computerdag, Marathon en ontbijt) MSX Gebruikersgroep Zandvoort Tel: (023) 573 22 37 (na 18.00 uur) Fax: (023) 573 22 27 E-mail: jaap@hoogendijk.demon.nl</p>	<p><i>31 oktober 1999</i> MadriSX 99 Centro Cultural Fernando de los Rios Camarena, 10 - Madrid 10.30u - 18.30u Pts. 500,— MSX Power Replay Tel: +34 91 463 83 24 (telefoon en fax) E-mail: replay@meridian.es</p>
<p><i>15 januari 2000</i> MSX 2000 Beurs 't Oude Theater Bram v.d. Berghstraat, Oss 10.00u - 17.00u Fl. 2,50 (stand Fl. 5,—) MSX-NBNO Tel: (0412) 69 07 57 E-mail: MSX-NBNO@m-arts.demon.nl</p>	

Te koop:

- MSX Philips NMS 8250 met 512 kB RAM cartridge,
- MSX Philips NMS 8235 met 1024 kB RAM + speedy 7 MHz
- MSX Philips printer
- Epson printer
- MSX Dos 2.20 cartridge
- Aviator 1 Quick Shot 155 joystick voor vluchtsimulator en racespellen
- Vijf diskettebakken vol spellen (inclusief lijst)
- Een bak vol met Dynamic Publisher stempels en lettertypen (inclusief lijst)
- Diverse cartridges
- Diverse programma's o.a. EASE, TED, Multi Mente e.d.
- Diverse MSX bladen

Alle bovenstaande spullen zijn ook los te koop. Voor meer informatie kan contact opgenomen worden met:

B.G.D. Grevink
Telefoon: (078) 612 45 26
E-mail: aleth@wxs.nl

Clubdaglijst

Releasedatum: 1 september 1999

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

<p>Computer Club 2000 <i>Elke laatste zaterdag v/d 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.15,— Tel: (010) 482 33 88 (010) 451 01 90</p>	<p>Computer Club Rijnmond <i>Iedere 3e woensdag v/d maand (juni-sept.)</i> Wijkgebouw "Het Zaaletje". Sport-singel 62, Rotterdam 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl.27,50, tot 16 jaar Fl.15,— Tel: (010) 482 33 88 (010) 451 01 90</p>
<p>Computer Gebruikers Vereniging <i>26/9 - 28/10 - 28/11</i> Wijkcentrum "De Schans" De Schans 123, Tilburg-Noord 19.00u - 23.00u, zondag 13.00u - 17.00u Jaarlid Fl. 30,— juli tot 31 dec. Fl. 15,— Tel: (013) 456 06 68 (013) 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 entreeprijs Tel: (0343) 49 16 96</p>	<p>MAD ? ? Voor info om software te bestellen even bellen. ? ? Tel: (0314) 66 24 68</p>
<p>MPCD <i>Om de 14 dagen (de even weken)</i> Buurthuis "De Ducdalf". 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 Lierssesteenweg Lint 19.00u - 23.00u ? Tel: +32 (03) 45 55 918</p>	<p>MSX Club West Friesland <i>Even bellen welke datum</i> Buurthuis "De Cogge" de Akkerwinde te Zwaag 12.30u Fl.5,— Tel: (0229) 27 06 18 (06) 51 06 91 77</p>
<p>MSX-NBNO <i>1e woensdag van de maand</i> Ouderensoctiteit "De Krinkelhoek", Oyensweg te Oss 20.00u - 23.00u Geen entreeprijs 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 (Na 12.00u) (06) 50 54 22 50</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 Mariënberg <i>Elke 2e zaterdag v/d maand</i> Buurtgebouw "De Grendel". W. Hentostaat 17, Mariënberg 10.00u - 16.00u ? Tel: (074) 242 19 21</p>	<p>MSX Vriendenclub Zutphen <i>17/9 - 1/10 - 12/11</i> Clubgebouw "Atlantis", Schimmelpennincklaan 2/a, Zutphen 19.30u - 23.00u Geen entreeprijs Tel: (0575) 52 38 99</p>	

Bussum - beurs

18 september 1999

Zoals u in het vorige nummer hebt kunnen lezen, heeft *Jaap Hoogendijk*, de organisator van de welbekende "Zandvoort"-beurs, besloten om toch een beurs te organiseren dit jaar. Omdat de sporthal *Pellikaan* plaats heeft moeten maken voor nieuwbouw van woningen, is *Jaap* op zoek gegaan naar een nieuwe locatie. Samen met *Laurens Holst* heeft hij een goed alternatief gevonden in het Sociaal-cultureel centrum *UIT-WIJK* aan de Dr. Schaepmanlaan 10 in Bussum.

Verderop in dit blad treft u een standhouderslijst aan. Deze is nog niet compleet, maar naar verwachting zullen er nog meer stands bijkomen. Met ingang van dit jaar is de beurs opgedeeld in tweeën: de computerdag zelf en de *MSX Marathon*.

Computerdag

Op zaterdag 18 september 1999 van 10.00 uur tot 17.00 uur is er het vertrouwde beursgedeelte, in de vorm van de *11^e Computerdag*, waarbij de verkoop en demonstratie van MSX- en spelcomputerspullen, aanverwante artikelen en supplies en dergelijke 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 zullen er weer een aantal (MSX-)computergebonden tekenfilms worden vertoond op een grootbeeld videoscherm.

De toegangsprijs voor de *11^e Computerdag* bedraagt Fl. 5,— per persoon ouder dan 6 jaar. In verband met de verlaging van de toegangsprijs van

Fl. 7,50 naar Fl. 5,— worden er dit jaar **geen** kortingsbonnen verstrekt.

MSX Marathon

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, die tot de volgende ochtend zal voortduren. Gedacht wordt aan verschillende activiteiten zoals een programmeerwedstrijd, een spelcompetitie, demonstraties van nieuwe MSX-programma's op een groot videoscherm etc.

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 Fl. 15,— per persoon. Deelnemers aan de *Marathon* worden verzocht zich bijtijds aan te melden bij de organisatie.

De vorige keer plaatsten wij reeds een klein kaartje van Bussum. Onderstaand treft u nog een routebeschrijving aan.

Met de auto:

Bussum is het gemakkelijkst te bereiken via de A1. Op de A1 moet u richting Hilversum rijden. Bij de afslag "Bussum" gaat u weer van de snelweg af en rijdt u een stukje rechtdoor over de brug richting Bussum (niet richting Naarden). Verder rechtdoor rijden over de Huizerweg tot de eerstkomende rotonde (met rechts een park). Daar slaat u linksaf, de Lorentzweg op en rijdt u door tot de volgende rotonde, waar u rechtsaf slaat. Nu rijdt u over de Ceintuurbaan. U moet doorrijden tot u aan uw rechterhand het wijkcentrum ziet. Vlak ervoor moet u dan rechts afslaan en daar de parkeerplaats op rijden. De route zal ook aangegeven worden d.m.v. bordjes.

Met de trein:

Reis met de trein naar station Bussum Zuid, waar de trein 4 keer per uur arriveert (2x vanuit richting Amsterdam, 2x vanuit richting Utrecht). Bij het station aangekomen moet u de Ceintuurbaan aflopen tot u na ongeveer 5 minuten, vlak voorbij de kerk, aan uw linkerhand het *Wijkcentrum* ziet. Overigens zal de 'route' ook d.m.v. bordjes aangegeven worden. U kunt trouwens ook vanaf

station Naarden-Bussum de trein-taxi nemen.

Rest ons nog om u allen op te roepen deze beurs te bezoeken. Men heeft ook nu weer een hoop werk verricht om toch weer een beurs te organiseren. Stel ons niet teleur en kom eens langs bij onze stand voor een praatje!

De Redactie

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: laurens1@yahoo.com

(Advertentie)

Thunderbirds are go is een avontuur waarin u de machine van internationale rescue helpt met het redden van mensen in nood. U zult moeten vertrouwen op uw vindingrijkheid en hun uitrusting. Iedere seconde telt, dus bedenk u niet en ga de uitdaging aan.

Op de beurs in Tilburg is dit spel uitgebracht en vanaf dan zal het te verkopen zijn te onderstaand adres.

TOT OVER SPIEL MOETEN WE U MEEDEN DAT ER ALLEEN MAAR DE MODERNSTE VERSIE IS. WE HADEN DE RECHT OM EEN NIEUW MODULE VERSIE TE MAKEN, MAAR DAMP DE TIJD EN DE ZIN VOOR ONTBREK T WERD TE ERG GEWAST. ONZE EXCLUSIE DAARVOOR AAN DEGENE DIE WE WEL DE HOOP DAMPOP HEBBEN GEZETTEN.

Bummy - Franchising 267 - 4002 ST - Weert. Tel. 0495-452076
Email: sommymax@softonic.net

Het spel (10 disks) = CD met audio tracks, making of en pre-voice.

FI 30, etc.

Standhouderslijst Bussum 1999

Future Disk

Koen Dols
Aldenhofstraat 36
6191 GV Neerbeek
(046) 437 43 22
E-mail: neerbeek@tref.nl
Verkoop van *Futuredisks*

MSX NBNO

Maico Arts
van Portugalstraat 37
5346 PJ Oss
(0412) 69 07 57
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl
Promotie *XSW- Magazine*
Verkoop *Hnostar 43*
Verkoop Japanse software

MSX Gebruikersgroep Zandvoort

J. Hoogendijk
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
(023) 571 79 66
Fax: (023) 571 42 91
E-mail: jaap@hoogendijk.demon.nl
Verkoop MSX spellen

Supergame Club Zandvoort

J. Hoogendijk
Postbus 195
2040 AD Zandvoort
(023) 571 79 66
Fax: (023) 571 42 91
E-mail: jaap@hoogendijk.demon.nl
Demonstratie Gameconsolespellen

Remco van der Zon

Papenstraat 1
7411 NA Deventer
(0570) 61 22 29
E-mail: rvanderzon@hotmail.com
Verkoop *MSX MP3 collection 2 en 3*

Bob Roos

Van Coothstraat 25
5281 CT Boxtel
(0411) 68 35 13
E-mail: roosprintrefill@multyweb.nl
Verkoop printer cartridges en supplies

Sven Keizer

Florastraat 49
1531 TE Wormer
(075) 642 52 89
E-mail: Sven_Keizer@eu.yr.com
Demo nieuwe PlayStation spellen.
Verkoop gameconsole spellen

Stichting Sunrise

R.F.J. Hiep
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
(070) 360 97 07
E-mail: rhiep@msx.ch
Verkoop soft- and hardware en een nieuwe serie IDE-interfaces!

Kier Kracht

E-mail: Dakota2@cybercomm.nl

TeddyWarez

F. Boelens
Jan Palachweg 17
9403 JS Assen
(0592) 34 01 97
E-mail: TWZ@iname.com
Verkoop *SCC Blaffer NT* en *Ultra Sonic Waves*

Totally Chaos Team

M.T. Stoker
Rotterdamstraat 73
6415 AV Heerlen
(045) 572 95 09
E-mail: m.t.stoker@hccnet.nl
Promotie *MSX-Info Blad* en *TCI Magazine*. Verkoop *Kaotika* (Spaans spel), kabelservice, tweedehands artikelen

Mark Jelsma

M. Jelsma
Noordersingel 68
9251 BP Burgum
(0511) 46 48 30
E-mail: jelluh@bigfoot.com
Verkoop *Piles* (spel)

Matra Software

MkII
Pau Claris 3, 9-B
43005 Tarragona
Spanje
+34 (9)77 22 43 05
E-mail: xrc@tinet.fut.es
Demonstratie software/hardware

Tristan Zondag

Helmbloemmen 106
3844 VJ Harderwijk
(0341) 42 54 82
E-mail: omegamsx@bart.nl
Promotie en verkoop muziekdisk

MCCM

Frank Druiff
's-Gravendijkwal 5a
3021 EA Rotterdam
(010) 425 42 75
Verkoop *MCCM's* e.d.

Compoetania TNG

David Heremans
Goorweg 24
2221 Booischoot
België
+32 (0)15 22 20 51
E-mail: david.heremans@ping.be
Verkoop *Sandstone* (spel)
release *Compass 2.0 beta*.

Delta Soft

Johan v/d Bor
Hoge kamp 4
3853 GM Ermelo
(034) 156 05 01
E-mail: bor.j@wxs.nl
Verkoop spel *Thunderbirds are go*
en verkoop eerdere producten.

Datax

Laurens Holst
Tromplaan 16
1403 VB Bussum
(035) 698 93 86
E-mail: laurens1@yahoo.com
Promotie, programmeren, componeren en tekenen

HCC MSX Gebruikersgroep

F. Pansier
Achterwerf 3
1357 BE Almere Haven
(036) 531 05 83
Fax: (036) 531 05 83
E-mail: f.pansier@hccnet.nl
Verkoop soft- en hardware

Cursus PowerBasic

Er verschijnt jammer genoeg erg weinig software voor de Graphics 9000. Onlangs werd er een nieuwe Basic voor de Graphics 9000 en Video9000 uitgebracht door *Koen van Hartingsveld*. Bij de Graphics 9000 wordt echter standaard *PowerBasic* geleverd, die door *Henrik Gilvad* ontwikkeld is. In de toekomst zal er een cursus verschijnen van de nieuwe *G-Basic*. We hebben echter ook *Sjoerd Mastijn* bereid gevonden om een aantal keren iets over *PowerBasic* en de Graphics 9000 te willen vertellen.

Ik heb al een paar jaar een Graphics 9000 in mijn bezit. Ik programmeer vrijwel alleen in assembly language en na enig experimenteren met *PowerBasic* is mij opgevallen, dat hierin lang niet alle schermmodes van de V9990 ondersteund worden.

Overscan

In de zogenaamde overscan-modes wordt ook de schermborder benut. De scherminhoud wordt dan beeldvullend. *PowerBasic* ondersteunt dit niet, maar met een 'truukje' is het toch mogelijk de overscan-modes te gebruiken. Door middel van de System Control Port is het mogelijk om de te gebruiken 'master clock' in te stellen. De V9990 heeft er twee: één voor de normale modes met schermrand en één voor de overscan modes. Door nu eerst vanuit *PowerBasic* een schermmode te kiezen, en daarna de volgende OUT-instructie uit te voeren: OUT &H67,1, is toch een overscan-mode te verkrijgen. Er is echter nog een detail: de horizontale resolutie wordt lager. Vanuit SCREEN 5, met een resolutie van 256 beeldpunten horizontaal, wordt de overscan-resolutie 192 beeldpunten. Dat is

overigens een resolutie die niet door *Yamaha* vermeld wordt (dit zou scherm B0 genoemd kunnen worden). Voor een horizontale overscan-resolutie van 384 beeldpunten moet de OUT-instructie gegeven worden vanuit SCREEN 6 of SCREEN 7. Het probleem is nu dat schermmode B4 (met 768 beeldpunten horizontaal) onbereikbaar is vanuit *PowerBasic*; tenminste niet op deze manier. Overigens werkt de OUT-instructie alleen goed vanuit de bitmap-modes (SCREEN 5 tot 12), omdat er geen overscan pattern-modes bestaan. Maar probeer het gerust eens uit in de andere modes.

1024

Om vanuit *PowerBasic* alle schermmodes te kunnen gebruiken zijn er een paar VDP-commando's nodig. Om bijvoorbeeld een scherm van 1024 x 212 beeldpunten met 16 kleuren te krijgen kan het volgende uitgevoerd worden: SCREEN 5: VDP (6) = VDP(6) OR &H28: CLS.

Vanuit deze mode kan dan weer de 768 beeldpunten brede overscan-mode bereikt worden. (Met OUT &H67,1, dezelfde OUT-instructie als



zonder overscan-mode.) Nu zijn alle 4-bit (16 kleuren) schermen dus te gebruiken met *PowerBasic*.

Acht bit

Met SCREEN 8 tot SCREEN 12 (behalve SCREEN 9) worden de 8 bit kleurmoden getoond. Behalve de van MSX 2 en 2+ bekende YJK (SCREEN 12), YAE (YJKP, SCREEN 10/11) en 256-kleuren (SCREEN 8) modes, heeft de V9990 ook een palet-mode met 64 kleuren en een YUV-mode, een mode zoals YJK, maar dan met groen en blauw verwisseld. Om de gewenste kleurenmode in te stellen, bestaat er een Palette Control Register. Dit register bepaalt hoe de VRAM inhoud gebruikt moet worden om het beeld op te bouwen. In de handleiding van *PowerBasic* staat al dat met $VDP(13)=0$ de 64-kleuren palet-mode bereikt wordt (vanuit SCREEN 8 tot 12). Met $VDP(13)=192$ wordt de YUV-mode ingeschakeld en met $VDP(13)=224$ de 'YUV and RGB mixing mode', vergelijkbaar met SCREEN 10 en 11. Daarom

is het waarschijnlijk handig om deze BYUVP-mode, zoals *Yamaha* deze zelf noemt, vanuit SCREEN 10 of 11 te gebruiken. In de handleiding van *PowerBasic* staat ook hoe SCREEN 8 tot 12 gebruikt kan worden met een resolutie van 512 x 212 beeldpunten: met $VDP(6) = VDP(6) \text{ OR } \&H14: \text{CLS}$. Al deze VDP-commando's moeten natuurlijk gegeven worden vanuit SCREEN 8, 10, 11 of 12.

Tabellen

Wellicht dat een paar tabelletjes de overzichtelijkheid hier ten goede komen. Voor het gemak is aangenomen, dat de 2-bit kleurenmode niet zo interessant is. De 15-bit kleuren mode is dat natuurlijk wel, maar voor zover ik weet kan *PowerBasic* er niet zoveel mee. (Misschien kom ik er later nog eens op terug). Deze 'Truecolor'-mode is te bereiken vanuit elk willekeurige bitmap schermmode (SCREEN 5-12, maar niet vanuit B4 of hoger!) met $VDP(6)=VDP(6) \text{ OR } 3$.

Sjoerd Mastijn

mode	hor. res.	commando's
?	192	SCREEN 5: OUT &H67,1
B1	256	SCREEN 5
B2	384	SCREEN 7: OUT &H67,1
B3	512	SCREEN 7
B4	768	SCREEN 5: OUT &H67,1: VDP(6)=&HA9: CLS
?	1024	SCREEN 5: VDP(6)=&HA9: CLS

Tabel 1: 4 bit kleuren

kleurmode	commando's
BP6 (palet, 64 kleuren)	SCREEN 8: VDP(13)=0
BD8 (256 kleuren)	SCREEN 8
BYJK (YJK)	SCREEN 12
BYJKP (YJK met palet)	SCREEN 10 (of SCREEN 11)
BYUV (YUV)	SCREEN 12: VDP(13)=192
BYUVP (YUV met palet)	SCREEN 10: VDP(13)=224 (of SCREEN 11: VDP(13)=224)
B0 (192x240, overscan)	OUT &H67,1
B2 (384x240, overscan)	OUT &H67,1: VDP(6)=&H96: CLS
B3 (512x212)	VDP(6)=&H96: CLS

Tabel 2: 8 bit kleuren (B1, 256x212)

Phoenix

Leonardo Padial heeft onlangs zijn Z380 cartridge met succes getest op een MSX 2. Met deze uitbreiding maakt de MSX computer een sprong van 8-bits naar 32-bits. Onlangs is door een aantal MSX-ers het idee geopperd om tot een nieuwe standaard te komen, waaraan nieuwe hardwareprojecten zich in de toekomst dienen te houden.

Phoenix is een initiatief van MSX Power Replay en enkele andere Spaanse clubs. Veel mensen zijn erg kritisch over nieuwe hardwareprojecten, omdat er waarschijnlijk toch weinig software voor zal uitkomen en omdat de projecten incompatibel zijn met de huidige hardware.

Met Phoenix krijgt de MSX-er de garantie voor een volledige compatibiliteit tussen diverse projecten en zal software op verschillende configuraties kunnen draaien. Phoenix zal zo worden opgezet, dat het een platform wordt waar iedereen aan kan meewerken. Het is wat dat betreft net zoiets als de ontwikkeling van het besturingssysteem *Linux*.

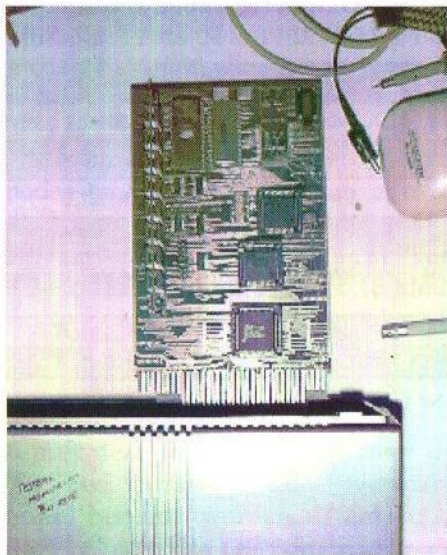
Wat is nodig?

Alleen door een goede onderlinge samenwerking en een zo breed mogelijk draagvlak kan dit project van de grond getild worden. Dit project kan wel eens een heel belangrijk middel zijn om de MSX computer in stand te houden en te promoten. Er zijn mensen nodig die er de schouders onder willen zetten. Gedacht wordt onder andere aan het opzetten van een speciale website, een FTP server en een speciale mailinglist. De website is inmiddels al gerealiseerd. Neem eens

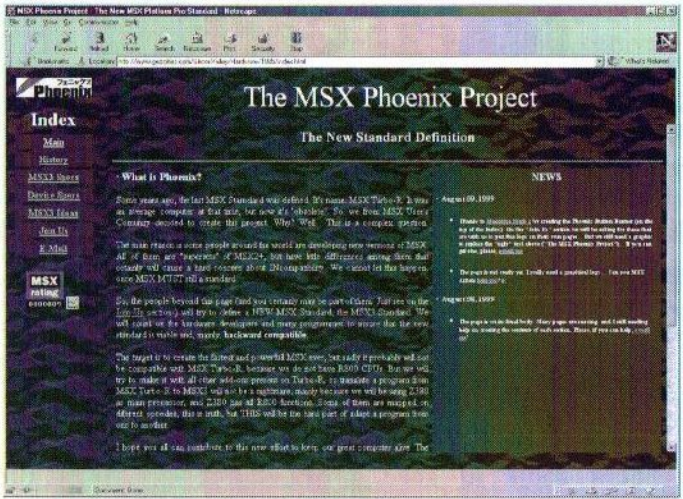
een kijkje op: <http://www.geocities.com/SiliconValley/Hardware/1985>

MMSX

De eerste aanzet tot Phoenix is door Leonardo Padial gegeven met de ontwikkeling van MMSX. De Z380 cartridge is inmiddels klaar en er is door diverse grote clubs (waaronder *Sunrise for MSX*) interesse getoond. De software is volop in ontwikkeling. Padial is zelf bezig met het programmeren van een nieuw besturingssysteem. Te denken valt daarbij aan een soort DOS, maar dan 32-bits met multitasking en zonder de beperkingen van DOS2.



De Z380 cartridge zal dus onder het *Phoenix* platform worden ontwikkeld. Het is geen simpele coprocessor of een accelerator, maar moet een referentie worden voor toekomstige Z380 uitbreidingen. De huidige Z380 met een kloksnelheid van 18 MHz kan vergeleken worden met een Pentium 133. De kaart maakt de MSX



2 zo'n 15 keer sneller. *Zilog* heeft bekend gemaakt, dat de 100 MHz versie in de zomer van het jaar 2000 gereed zal zijn. De Z380 cartridge zal in twee varianten verkocht worden. In de eerste plaats met een 8-bits connector, daarnaast met een 32 bits connector voor gebruik in de 32-bits slotexpander.

Voor goede en serieuze programmeurs zal *Padial* gratis of tegen een sterk gereduceerde prijs enkele zogenaamde Z380 evaluationboards verstrekken. Hij zorgt dan voor de benodigde informatie en software. Geïnteresseerden kunnen contact met hem opnemen via het e-mail adres: Lpadial@teleline.es.

Padial is verder bezig met het ontwikkelen van een nieuwe 3D-videokaart voor het *MMSX* systeem. Deze kaart zal volledig compatible zijn met de V9938 en V9958. Het hart van deze videokaart zal uit een chip van *Texas Instruments* bestaan. Het is de bedoeling om op deze kaart

ook een MPEG decoderchip te plaatsen. Hij zoekt echter nog sponsors voor dit project. Om een indicatie te geven van de kosten: de ontwikkelset voor deze kaart kost zo rond de 2500 gulden!

De Z380 cartridge zal op de komende beurs in Madrid aan het publiek worden getoond. Volgend jaar hoopt *Leonardo Padial* samen met *Rafael Corrales Pulido* naar de beurs in Tilburg te komen om het één en ander te demonstreren. Ze komen niet naar de beurs in Bussum, omdat ze de Z380 cartridge willen demonstreren inclusief software. Nog even geduld dus!

Gerrit van den Berg

Tunez: Garfield edition

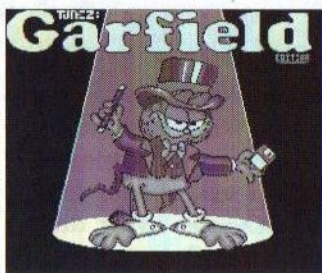
Reeds eerder werden in dit blad *Teddy's in Action* en *Ultra Sonic Waves* van *Teddywarez* besproken. *Tunez: Garfield edition* is een co-productie van *Blue Crystal* en *DJ Chaos*, die leden van *TeddyWarez* zijn. Net als *Teddy's in Action* en *Ultra Sonic Waves* is deze disk public domain en onder andere bij het *Totally Chaos Team* te verkrijgen.

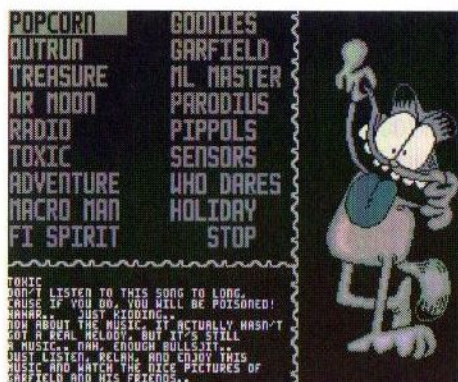
De disk heeft als thema *Garfield*. Deze strip wordt door velen gelezen en is bijzonder vermakelijk. Het begint voor de *Garfield* liefhebbers gelijk al goed, want na het opstarten van de disk verschijnt een plaatje van *Garfield* in een boom met daarnaast de gebruikelijke 50/60Hz selector. Het hoofd van *Jon*, de baas van *Garfield*, is gebruikt als aanwijspijl, hetgeen wel aardig gedaan is. Een opmerking over deze selector: na de keuze voor 60Hz word de eindscroll nog steeds in 50Hz weergegeven.

Hierna verschijnt een korte intro, die de beide makers onder begeleiding van een muziekje introduceert. De intro sluit af met een schermvullende plaat van *Garfield* met de naam van de disk erboven geprojecteerd. Een tip voor de programmeur: zorg dat de interrupts altijd aan zijn. Dat voorkomt het onderbreken van de muziek als bijvoorbeeld een groot plaatje op het scherm gezet moet worden. Het is wel grappig om te zien hoe de verschillende 'loading'-schermen telkens een ander plaatje van *Garfield* of *Odie* bevatten.

Na een ogenblik geduld verschijnt een welbekend keuzemenu van twee kolommen breed, waarin 17 titels van muziekstukken staan. Deze kunnen met de cursor-toetsen en de spatiebalk geselecteerd worden. Uiteraard is ook hier weer een plaatje van *Garfield* aanwezig. Het scrollen van de selectiebalk van boven naar beneden gaat vrij soepel, doch van de linkerkolom naar de rechterkolom gaat een stuk trager. Onder in het scherm wordt wat informatie over verschillende songs weergegeven. Het is alleen vreemd, dat niet alle muziekstukken voorzien zijn van een begeleidend tekstje. Op mijn disk kwam er alleen iets voorbij over *Toxic*, *Garfield* en *Sensors*.

Eigenlijk is de muzikale inhoud te vergelijken met eerder werk van *DJ Chaos*: een mengeling van covers van muziek uit MSX spellen en zelfgeschreven composities. De muziek is gemaakt met behulp van *Moonblaster 1.4*, wat met de komst van de *MoonSound* toch steeds minder voorkomt. De disk werkt op zowel MSX-Music als MSX-Audio, maar MSX-Audio heeft de voorkeur. Met alleen





MSX-Music komt deze muziek niet erg goed uit de verf.

Ook qua muziekkwaliteit is één en ander te vergelijken met eerdere disks van *DJ Chaos*. Ik krijg bij sommige muziekstukken het gevoel, dat het allemaal wat snel in elkaar geflanst is, waarbij de originaliteit en de details het zwaar te verduren krijgen. De componist zou nog wat meer tijd en aandacht kunnen besteden aan zijn werk, zodat het echt iets moois wordt en niet “meer van hetzelfde”.

In het muziekmenu kan gekozen worden voor STOP waarna een eindscroll verschijnt. Deze is vrij eenvoudig, met enkel een achtergrondmuziekje. De disk bevat verder nog een “readme.txt” waarin alle informatie over de makers en de disk is na te lezen.

Conclusie

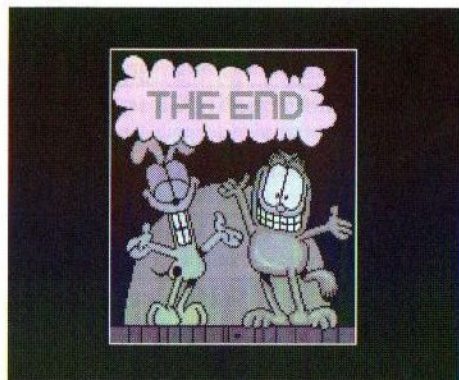
Op zich is het een leuk idee, een *Garfield* thema, maar het heeft niet veel met een muziekdisk te maken. Het thema blijft dan ook beperkt tot een paar plaatjes, die de disk omlijsten. Het is jammer, dat het program-

ma geen rekening houdt met de *color 15,4,4* instelling, zodat soms een verkeerde achtergrondkleur verschijnt. Dit zorgt er voor, dat sommige graphics lelijk overkomen en dat is jammer. Dit euvel is echter eenvoudig te verhelpen door in de *Autoexec. bas* in regel 10 een *color 15,1,1* te plaatsen. Verder is dit voor een eerste productie een prima disk. Daarbij komt nog dat er op de beurs in Oss in februari van dit jaar slechts Fl. 2,50 voor gevraagd werd en nu zelfs public domain verklaard is. Ik hoop in de toekomst verrast te worden door een volgende disk van deze makers!

Tristan Zondag

Sander Niessen
Leveroyseweg 21
6093 NE Heythuysen
E-mail: 9801057niessen@cl.t.hsl.nl

- Makers:** *Blue Crystal* en *DJ Chaos*
Soort: Muziekdisk
Systeem: MSX 2 met 128 kB (VRAM)
Muziekchips: MSX-Music en Audio
Prijs: Public domain





September 1999

	PRIJZEN SPECIALE PAPIER PRODUCTEN	Prijs per stuk
Super-Print	Printpapier Superieur kwaliteit, (80 gram) 500 vel Voor inkjet-printers, Laser printers en kopieer apparaten.	f 16,10
P12004	Glossy film. 10 vel, Hoogglans Hoogglans polyesterfilm met inktchechtlaag. Voor fantastische Full-Color fotoafdrukken. Geschikt voor alle inkjetprinters tot 1440 Dpi.	f 19,95
P12005	100 % Watervast heavy papier (180 gram) 10 vel Is na een droogtijd van 30 min. Absoluut watervast. Max. 1440 Dpi. Dit moet u zien om het te geloven. Voor fotoafdrukken van super kwaliteit.	f 19,95
P12006	Extra heavy papier (170 gram) 50 vel Mat Voor alle inkjet- printers, Dubbelzijdig bedrukbaar, door deze eigenschap, zeer geschikt voor bedrukken van menukaarten, prijskaarten enz.	f 39,95
P12009	Heavy papier (140 gram) 50 vel. Mat Geschikt voor alle inkjet- printers. Voor het vervaardigen van menu's, uitnodigingen enz. Dubbelzijdig bedrukbaar.	f 29,50
P12014	Transfolith. 5 vel Zelf op textiel afdrukken. Incl. Nederlandstalige handleiding.	f 27,50
P12017	Gloss-Card Color Heavy. 10 vel, Kodak Hoog glanzende zware papiersoort (200 gram) Voor zeer fraaie grafische kleur- afdrukken. Geschikt voor 720Dpi resolutie.	f 17,50
P12032	CD-R Labels type PressIt. 25 vel, 50 stuks Hoge kwaliteit max. 360 Dpi, (diameter 118 mm.)Uitstekend geschikt voor InkJet printers.	f 14,95
P12040	CD-Easy Labels. Ook voor Hewlett Packard kit, 50 stuks Hoge kwaliteit max. 360 Dpi, (diameter 114 mm.) Geschikt voor InkJet- en laser printers.	f 17,95
P12219	1440 Dpi fotopapier (210 gram) 25 vel, Hoogglanzend Speciaal ontwikkeld voor de huidige serie 1440 Dpi printers voor o.a. Epson.	f 29,95
EPSON SO41061	Photo quality InkJet Papier (105 gram) 100 vel, Mat Erg goede resultaten voor allerlei kleuren foto's tot 1440 Dpi.	f 23,50
EPSON SO41061	Photo quality Glossy Papier (140 gram) 20 vel, Hoogglans Voor sensationele resultaten op 1440 Dpi. Printers.	f 29,95
Hewlett C1825A	HP Bright White Papier C1825A. (90 gram) 500 vel Het Universeel-Papier voor mooie kleurenafdruk met de HP DeskJet	f 31,25
XEROX ULTRA	Xerox Ultra White Papier (90 gram) 500 vel Universeel-Papier voor mooie Kleurenafdrukken.	f 19,85

Prijzen zijn incl. 17,5% BTW en onder voorbehoud. Levering onder rembours of bij vooruitbetaling.

Bob Roos – PRINT REFILL



Van Coothstraat 25, 5281 CT BOXTEL

Tel: (0411) 68 35 13 (13.00 – 21.00 uur)

Fax: (0411) 68 35 13

Mobiel: (06) 21 45 24 46

E-mail: printrefill@multiweb.nl

GEREVISEERDE CARTRIDGES

Hewlett Packard 51626A	f 40,00	Canon BC-01	f 30,00
Hewlett Packard 51629A	f 45,50	Canon BC-02	f 40,00
Hewlett Packard 51633M	f 38,50	Canon BX-20	f 50,00
Hewlett Packard 51645A	f 57,50	Canon BX-2	f 40,00
		Canon BX-3	f 40,00

COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES

Canon BCI-10 zwart 3 st.	f 25,00	Epson SO20025 zwart	f 12,50
Canon BCI-11 zwart 3 st.	f 20,00	Epson SO20034 zwart	f 15,00
Canon BCI-11 kleur 3 st.	f 35,00	Epson SO20036 kleur	f 30,00
Canon BJI 642 zwart	f 17,50	Epson SO20047 zwart	f 17,50
Canon BJI-201 zwart hc	f 10,00	Epson SO20049 kleur	f 27,50
Canon BJI-201 cyan	f 10,00	Epson SO20089 kleur	f 40,00
Canon BJI-201 magenta	f 10,00	Epson SO20093 zweur	f 25,00
Canon BJI-201 yellow	f 40,00	Epson SO20097 kleur	f 40,00
Canon BJI-643 zwart	f 20,00	Epson SO20108 zwart	f 25,00
Canon BJI-643 cyan	f 20,00	Epson SO20110 Photo	f 40,00
Canon BJI-643 magenta	f 20,00	Epson SO20138 zw/kl	f 40,00
Canon BJI-643 yellow	f 20,00	Epson SO20187 zw	f 17,50
Canon BCI-21 zwart	f 12,50	Epson SO20189 zw	f 17,50
Canon BCI-21 kleur	f 25,00	Epson SO20191 kl	f 40,00

NAVULSETS

Canon BC-01/02 zwart	f 25,00	HP516926A zwart	f 25,00
Canon BC-05 kleur	f 54,95	HP51625A kleur	f 45,00
Canon BJC600 zwart	f 25,00	HP51629A zwart	f 25,00
Canon BJC600 kleur	f 45,00	HP51649A kleur	f 59,95
Canon BJC4000 zwart	f 25,00	HP51640A/45A zwart	f 49,95
Canon BJC4000 kleur	f 45,00	HP51641A kleur	f 59,95

IBM/Lexmark 1380620 zwart	f 39,95
IBM/Lexmark 1380619 kleur	f 64,95

Lint NMS1421/31, VW0030	f 9,95
----------------------------	--------

Verzendkosten f 10,00 per pakket. (bij vooruitbetaling)

Prijswijziging voorbehouden.

P.S. Wij leveren ook Rebuild-tonercartridges.

September 1999



Konami Truuks & Tips boek

In het vorige decennium werd in de toenmalige computerbladen uitgebreid aandacht geschonken aan tips en trucs van *Konami*-spellen voor de MSX. De laatste jaren is dit verschijnsel echter vrijwel geheel verdwenen, wat met name komt doordat *Konami* al een tijd geleden gestopt is met MSX-spellen te maken. Toch zijn er tot mijn verbazing nog recentelijk twee 28 pagina's tellende boekjes verschenen met trucs en tips geheel gewijd aan spellen van *Konami*. Het lijkt er zelfs op dat er nog meer delen in aantocht zijn.

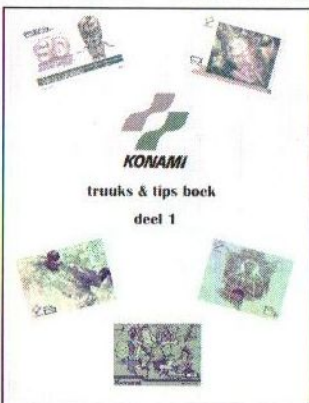
Deel 1 van *Konami tips en truuks boek* begint met een overzicht van alle *Konami* Rom-cartridges. In dit overzicht staat ook een aantal spellen dat nooit is uitgebracht. Op zich is het leuk om zo'n lijstje tot je beschikking te hebben. Dit geldt zeker voor de verzamelaars van deze cartridges.

De eerste tips hebben betrekking op *Yie Ar Kung Fu 2*. Er wordt onder andere een code gegeven waarmee 95 levens kunnen worden verkregen. Verder wordt uitgelegd hoe de diverse tegenstanders het beste te bestrijden.

Hierna volgt een elf pagina's tellende beschrijving van hoe *SD-Snatcher* uit te spelen. Nu zullen de meeste MSX-ers dit spel al wel uitgespeeld hebben, maar toch blijft het leuk om het na een paar jaar nog eens een keer te spelen. Als je dan niet meer precies weet hoe het ook alweer moest, dan kan deze 'walkthrough' uitkomst bieden. Vooral de plattegrond van de te volgen

route door het spiegelhuis is heel handig, want menig MSX-er heeft daar heel wat uurtjes in doorgebracht.

Ook van *Green Beret* volgt een beschrijving van hoe de vier verschillende levels het best gespeeld kunnen worden. Al liggen de tips die hier gegeven wel erg voor de hand. Na een paar keer spelen zou men dit zelf ook wel hebben ontdekt.



Over *Track & Field 2* staat een handige tip hoe je de computer kunt bedriegen bij het onderdeel hoogspringen. Hierbij kan namelijk onder de lat door worden gesprongen, terwijl de computer denkt dat je eroverheen bent gegaan!

Tenslotte volgen nog wat codes en tips van de spellen *Metal Gear*, *F1-Spirit* en *The Treasure of Usas*. Deze codes zullen echter bij de meesten al wel bekend zijn, omdat ze regelmatig elders zijn gepubliceerd.

Deel 2

De eerste bladzijden bestaan uit overzichten van *Konami* diskgames, hardware en spellen bij derden. Leuk om deze gegevens allemaal een keer op een rijtje te hebben, maar verder heeft het weinig met trucs en tips te maken.

Van het spel *Vampire Killer* zijn de plattegronden van alle stages weergegeven en verder staan er nog wat algemene tips over dit spel.

F1-Spirit 3D Special kan in de 'battle-mode' met twee MSX 2+ computers, die met behulp van een speciale kabel via de joystickpoorten met elkaar verbonden zijn, worden gespeeld. Een beschrijving van hoe deze kabel zelf kan worden gemaakt wordt hier gegeven.

Van het spel *King's Valley 2* worden enkele passwords gegeven. Ook staat hier een eenvoudig MSX-Basic programmaatje om zelf paswoorden voor dit spel te creëren.

Vervolgens wordt van *Pippols* in kaartvorm de route getoond die het

best gevolgd kan worden om het spel tot een goed einde te brengen.

Diegenen die over een aantal originele *Konami*-

cartridges beschikken zullen het volgende onderdeel wel kunnen waarderen. Hier worden namelijk verscheidene cartridgecombinaties gegeven, waardoor er cheats in de spellen ontstaan.

Game Master 1 en *2* zijn speciale valsspelcartridges van *Konami*. Er volgt nu een korte handleiding van deze programma's. Daarna worden wat algemene tips en de radiofrequenties van *Solid Snake* gegeven.

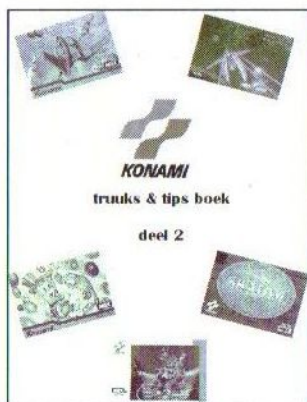
Het geheugen uitbreiden in de *SD-Snatcher* cartridge blijkt ook mogelijk te zijn. De methode waarop dit moet staat hier beknopt beschreven.

Verder nog wat kaartjes van de verschillende stages van de klassieker *The Goonies* en ook deel 2 van *Truiks & Tips* boek is uit.

Conclusie

De meeste tips en trucs in deze boekjes waren mij eigenlijk al wel bekend, omdat ze vroeger ook al regelmatig in diverse bladen hebben bestaan. Toch is het wel handig dat deze tips nu zijn verzameld in aparte boekjes, zodat geen oude computerbladen behoeven te worden doorsnuffeld om een tip op te zoeken. Tevens krijg je bij het doornemen van deze boekjes misschien wel weer de kriebels om weer zo'n leuk *Konami*-spel uit de kast te pakken en te gaan spelen.

De veelzijdigheid van de boekjes vind ik echter wat tegenvallen. Er komen namelijk niet al te veel spellen aan de orde. Vooral het eerste



deel bestaat bijna voor de helft uit een bespreking van *SD-Snatcher*. Wanneer je hiervoor geen belangstelling hebt, is het zonde om dit exemplaar nog aan te schaffen. Maar al met al is dit toch een leuk initiatief. Ik ben dan ook benieuwd wat het volgende deel ons zal brengen. Voor bestellingen kunt u contact opnemen met:

Catseye Software
(Raymond Hoogerdijk)
Telefoon: (0412) 64 06 79
E-mail: catseye@msx4ever.demon.nl.

Jan-Marten van der Reest

Auteur: Catseye Software
Soort: Trucs en tips boekje
Prijs: Fl. 4,50 met kleurencover
Fl. 3,50 met zwart/wit cover

(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

Hnostar 43

Eindelijk viel er weer eens een nummer van *Hnostar* bij de redactie op de deurmat. Een beetje verlaat en het was al de vraag of *Hnostar* nog wel bestaat. Gelukkig, nummer 43 is uit en de kwaliteit is zoals altijd weer uitstekend.

Op de voorkant is een afbeelding uit *Metal Gear Solid* te zien. *Metal Gear Solid* is een PlayStation spel en dus niet helemaal MSX, al is *Metal Gear* natuurlijk wel onlosmakelijk verbonden met de MSX. Het ziet er in ieder geval mooi uit.

In het voorwoord en in de rubriek "El club informa" verderop in het blad, is het antwoord te vinden waarom deze *Hnostar* zo laat is uitgebracht. Men heeft steeds meer problemen met het vullen van het blad en men is druk aan het nadenken over de toekomst. Er wordt een tweetal oplossingen aangedragen: oplossing 1 is het blad houden zoals het is, maar dan wel de prijs voor het abonnement (en losse nummers) verhogen. De andere oplossing waar *Club Hnostar* aan denkt is het formaat en omvang van een nummer (kleiner en dunner) veranderen, maar dezelfde prijs te houden. Persoonlijk kies ik voor het eerste: ik ben best bereid meer te betalen voor de *Hnostar*. De uiteindelijke beslissing is nog niet genomen, maar de knoop zal later dit jaar zeker worden doorgesneden. Tot het zover is kan iedereen zijn of haar

mening bij de redactie kenbaar maken en eventueel andere oplossingen aandragen.



In "Noticias" wordt melding gemaakt van een drietal alternatieve operating systems voor de MSX: *MSX Windows 98*, *Uzix* en *CanorOS*. *MSX Windows 98* en *CanorOS* zijn eigenlijk GUI's (Graphical User Interface) en bestemd voor MSX 2 computers met 128kB RAM, 128kB VRAM, DOS2 en een harde schijf. *Uzix* is een Unix-variant voor de

MSX en bevindt zich nog in een bèta-stadium, maar draait al redelijk.

In een interview met *Kazuhiko Nishi* en *ASCII* wordt verteld, dat *ASCII* mogelijk een nieuwe MSX op de (commerciële) markt zou kunnen brengen. Een beetje vaag verhaal, maar het zou gaan om een MSX met een 100 MHz Z80-compatibele CPU, PSG, FM en PCM, 4 MB RAM, 1 MB VRAM en 4 MB PCM. Iets dichterbij huis en veel tastbaarder blijkt *Daniel Zorita* nieuwe software te hebben geschreven voor de MSX/PC toetsenbord interface, heeft *Leonard Silva* een prototype van een geluidscar-

tridge op basis van de OPL3 gemaakt en heeft *Manuel Pazos* enkele nieuwe utilities voor de *MegaSCSI* uitgebracht. Daarnaast wordt in "Noticias" een aantal MSX-fanzines besproken, zoals *XSW-Magazine 26* en *27*, *ICM 37* en *38* en ons eigen *MSX-Info Blad 12*. Ook *Moai-Tech 3*, *Lehenak 9* en *Futuredisk 39*, *40* en *41* worden kort besproken.

Dan volgt een enigszins technisch verhaal over de IDE-Interface, waarna we acht pagina's verslag van *MadriSX '99* krijgen voorgeschoteld. Zoals gebruikelijk bij de *Hnostar* is dit beursverslag rijkelijk voorzien van foto's. Tijdens de bijeenkomst, die op 6 maart jl. werd gehouden, hebben tal van Spaanse MSX-groepen laten zien waar ze op dit ogenblik mee bezig zijn. Eén van de meest interessante dingen was *Leonardo Padial's* prototype van een Z380-kaart.

In de rubriek "Software" worden drie producten van *DeltaSoft* besproken: *Mega Demo IV*, *Lucky Luke* en *Thunderbirds Are Go!*, die alle van de recensent een positieve beoordeling krijgen. Daarnaast worden *Moonblaster Wave versie 1.12* en een tweetal muzikdemo's besproken. Het betreft de muziekdisk *Home Pop Clazzix (Omnisoft)* en *Moon Dop (Moai-Tech)*. In het nieuwe spel *Kaotika* van *Club Mesxes* moet met behulp van het aanwijzen van ogen, oren, neus en mond, gezichten van diverse personen gereconstrueerd worden. Dit spel wordt zeer positief beoordeeld. Het spel ondersteunt zowel MSX-Music als MoonSound, waarbij de muziek via MoonSound

stukken beter is. Ook *Nuts*, een Spaanse uitvoering van *Double Dragon* door *Kai Magazine*, wordt zeer goed ontvangen. Naast software wordt ook aandacht besteed aan een klein stukje hardware: de *SCX-Ram*. Het gaat hierbij om een cartridge met een SCC-soundchip en 128kB RAM, waarbij het mogelijk wordt om ROM-files van *Konami* op de MSX te spelen. Eigenlijk is het een soort ROM-emulator. Het werkt met ROM-dumps voor MSX-emulatoren voor de PC, zowel van *Konami* als van andere softwareproducenten. Helaas werkt het niet altijd even vlekkeloos.

In de Doe-Het-Zelf-rubriek (Hazlo tu mismo) wordt aan de hand van duidelijke foto's uitgelegd hoe je de TurboR A1-ST van 1 MB geheugen kunt voorzien. Vervolgens zijn we bij het Engelstalige deel aangekomen. Het eerste Engelstalige stuk gaat over het uitbreiden van het sample RAM van de MoonSound 1.0 en 2.0. Daarnaast wordt uitgelegd hoe de IDE-Interface gemodificeerd kan worden en hoe de diskdrive van de NMS 8245 kan worden vervangen. Vervolgens wordt uitgelegd hoe de NMS 8245 van een derde slot kan worden voorzien, al is dit niet meer in het Engels, maar plotseling in het Spaans geschreven. Ook de speltips die op deze pagina zijn te vinden vind ik een beetje misplaatst.

In "Comunicacion via modem" wordt stilgestaan bij de diverse protocollen, die bestaan om bestanden via de telefoonlijn van de ene naar de andere computer te sturen. Daarnaast wordt

de RS232 interface van *Sunrise* besproken.

In een iets kleiner lettertype dan de rest van *Hnostar* wordt op pagina 36 tot en met 40 verslag gedaan van een aantal gebruikersbijeenkomsten in Brazilië. Vanaf pagina 41 tot en met 43 is het de beurt aan *Tilburg '99*. In de rubriek "from Internet" wordt een aantal websites met betrekking tot MSX besproken. Een van de leukste websites is die van *Cabinet Software* (www.arrakis.es/~mvcoso). Hier is informatie te vinden over de games die door *Cabinet* worden uitgebracht (*Pentaro Odyssey* en *Babel*). Vervolgens uit in "Opinion" een aantal personen weer zijn mening over zaken, die met de MSX-wereld te maken hebben. Na de "El Club informa" en de gebruikelijke advertenties, volgt nog een verslag van de MSX-gebruikers bijeenkomst te Barcelona, gehouden op 1 mei jl. Ook hier lieten vele groepen zien waar ze mee bezig waren en was een prototype van de Z380-kaart te bewonderen.

Conclusie

De *Hnostar* steekt nog altijd met kop en schouders boven alle andere MSX-bladen uit. Niet dat de andere

fanzines slecht zijn, integendeel, maar ik hoop dat *Club Hnostar* later dit jaar de juiste beslissing zal nemen en we nog lang mogen genieten van de *Hnostar* in de huidige vorm. Het wegvallen van *Hnostar* zou de zoveelste klap voor de MSX betekenen.

Raymond de Heer

Bestelinformatie:

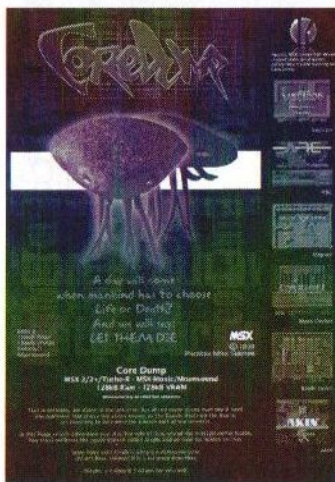
MSX-NBNO

Molenweg 17

5342 TA OSS

Telefoon: (0412) 63 06 53

E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl



Gezocht:

Enthousiaste mensen die willen meewerken aan het *MSX-Info Blad*. Wij zijn vooral op zoek naar recensenten en mensen, die iets kunnen vertellen over het programmeren van geluidskaarten, videokaarten, enzovoort.

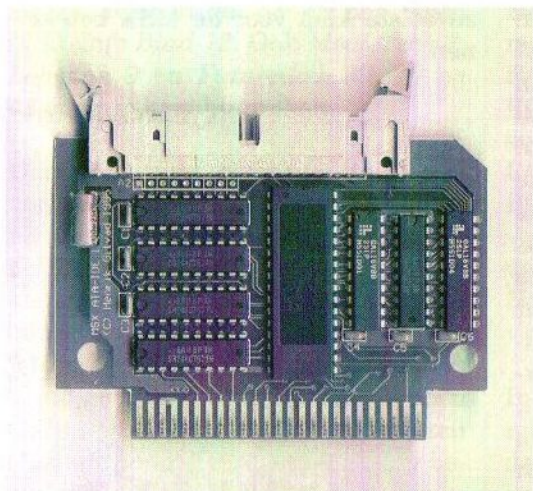
Lijkt jou dit wat, neem dan contact op met:

Rinus Stoker. Tel: (045) 572 95 09, of email naar: m.t.stoker@hccnet.nl.

IDE Interface

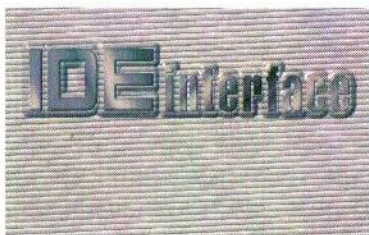
NIEUWE VERSIE

Spoedig Verkrijgbaar



SOFTWARE :

- IDECDX (CD-rom driver)
- Nieuwste Bios



Waar te koop?



Sunrise for MSX
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon: (070) 360 97 07
Bijvoorkeur tussen 22.00 en 24.00 uur
E-mail: sunhisan@mail.euronet.nl

Tijdig reserveren voorkomt teleurstelling!

TC - lijst

Releasedatum: 1 september 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

(E) = MSX Echo-Mail (F) = Filesnet (I) = Inclosed files

Niet elke dag online: 1

NO TIME BBS (0118) 56 26 83 Heinz Hell (E/F/I) Vr/Za/Zo: 22.00-00.00 uur 300-33600 bps Veel software voor de Mission Emulator. Draait op een HD. (18:900/001)		
---	--	--

Elke dag online: 2

FRISIAN STAR BBS Arnold Rooks (0566) 62 12 07 19.00-23.00 uur (E/F/I) 300-14400 bps Wordt nu een ander BBS: Astennu BBS (18:900/004)	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: 8

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.	
MSX - VEENDAM(0598) 61 75 02 Willem v.d. Werf (E/F/I) 300-33600 bps Eerste MSX BBS met 33k6, RS-Baudswitch voor v23 user (18:900/000)	ORBIT BBS (0592) 39 87 77 Jurje van Dijken (E) 300-14400 bps Een PC BBS met veel mogelijkheden. (18:900/100)	PHOENIX BASE (058) 254 24 39 Rinse Beuker 300-28800 bps Amiga BBS dat MSX ondersteunt. Veel MSX software
SUNRISE BBS (0512) 38 34 58 Haiko de Boer (E/F/I) 300-14400 bps Info Stichting Sunrise, Muziek (FM-Pac/MM/SCC/PSG/Midi) Stopt vanaf eind september! (18:900/002)	THE GAMES BBS Mari van de Broek 300-9600 bps (0412) 64 03 58 Kontaktpunt voor XSW Magazine, utilities, pictures, muziek.	TOTALLY CHAOS BBS Rinus Stoker (045) 570 87 63 300-33600 bps (E/F/I) Kabel-Service, MSX-Info Blad, TC-BBSLIJST, Club en Verenigingslijsten (18:900/005)

Kaotika

Wij kwamen via *Hnostar Magazine* in aanraking met *MSX Club Mesxes* uit Spanje. Van hen kregen wij een exemplaar van *Kaotika* om te beoordelen of het wellicht geschikt zou zijn om in Nederland te verkopen. We hebben het daarom maar eens uitgetest.

Het spel is in één week in elkaar gezet en volledig in *NestorBasic* geprogrammeerd. Het programma werkt op een MSX 2 of hoger met 128 kB RAM en 128 kB VRAM. Voor de muzikale omlijsting van het geheel wordt zowel MSX-Music als MoonSound ondersteund. Het idee voor dit spel is overgenomen van een oude *DiscStation*. De naam van dit spel is afgeleid uit het Japans. 'Kao' betekent zoiets als gezicht en daar draait het hele spel dan ook om.

Het spel, dat overigens prima vanaf harddisk werkt, start op met het projecteren van de naam van de makers van het spel: *D'oli Clar Games*. Hierna verschijnt het titelscherm in beeld onder het genot van een leuk en vrolijk muziekje. Aan de linkerkant van het scherm zijn een paar grote Japanse letters te zien met daarnaast het woord *Kaotika*. Waarschijnlijk zullen veel mensen bij het zien van dit titelscherm de indruk krijgen, dat de tekenaar niet ouder is dan een jaar of vijf. Het mannetje dat aan de rechterkant van het scherm te zien is, heeft namelijk een erg misvormd hoofd, doordat zijn ene oog op de plaats zit waar normaal zijn kin hoort te zitten.

Gelukkig blijkt dit met opzet zo gedaan te zijn, omdat het precies weergeeft waar het spel om draait. Na een druk op de spatiebalk komt een menu in beeld, waar de keuze gemaakt kan worden uit één of twee spelers en kan een aantal zaken ingesteld worden. Na een keuze gemaakt te hebben, verschijnen er acht bewerkte digitalisaties in beeld. Het blijken vier leden van *Club Mesxes* te zijn en vier ander bekendheden, waarvan er één de vriendin van de programmeur blijkt te zijn.

Als voor one-player gekozen wordt, dan verschijnt er links in het scherm een digitalisatie van de gekozen persoon zoals hij of zij er in werkelijkheid uitziet. Over het plaatje heen knippert de tekst "Press a button". Aan de rechterkant van het plaatje is een aantal gezichtsbepalende elementen te zien, zoals de ogen, oren, neus en dergelijke. Onder het plaatje bevindt zich een plaatje van een poppetje zonder gelaatstrekken. Daarnaast wordt bijgehouden hoeveel "zetten" er al gedaan zijn.

Wanneer een zet gedaan is, wordt het gezicht van het poppetje langzaam opgebouwd.





Als op een toets gedrukt wordt, dan verdwijnt het originele plaatje en verschijnt er een vraagteken dat heen en weer beweegt. Dit blijkt een soort aanwijspijl te zijn, dat zowel met de cursortoetsen als met de muis te besturen is. Netjes! Als de aanwijspijl buiten het kadertje komt waar de gelaatstrekken zich bevinden, dan verandert de aanwijspijl in een handje.

Het is de taak van de speler door het plaatsen van de ogen, neus, mond en dergelijke te proberen om het hoofd weer zo goed mogelijk tevoorschijn te laten komen. Als alles geplaatst is, dan wordt het origineel weer getoond, echter met de door de speler geplaatste gelaatstrekken. Dit zorgt vaak voor de nodige hilariteit, doordat het er meestal niet uitziet. Door het weergeven van het percentagecijfer waarmee het kunstwerk overeenkomt met het origineel wordt duidelijk in hoeverre de speler erin geslaagd is om het hoofd via plastische chirurgie weer op orde te krijgen. Afhankelijk van de score is er de mogelijkheid om dat in een heuse scorelijst vast te leggen.

De mode waarin met twee spelers gespeeld kan worden is eigenlijk nog het leukst. Op de plaats waar in de one-player mode het bekende plaatje

uit het titelscherm te zien is, is nu een tweede digitalisatie te zien. Als de ene speler klaar is, dan stuiptert er een uitroepteken door het vakje. De andere speler is dan aan de beurt om zijn of haar kwaliteiten op chirurgisch gebied te tonen.

Conclusie

Kaotika is een leuk en vermakelijk spelletje. De grafische omlijsting is goed en ook de muzikale kant is vrij goed uitgevoerd. Eén van de liedjes was een in iets moderner jasje gestoken versie van de Konami kraker *Kings Valley*. Wij vonden het spel zo leuk, dat wij met *Mesxes* een overeenkomst gemaakt hebben om het spel in Nederland te kunnen verkopen. Als alles goed gaat, dan zijn er op de beurs in Bussum een beperkt aantal exemplaren aanwezig. De prijs is sympathiek laag gehouden. Voor slechts Fl. 7,50 kunt u het bij de stand van het *Totally Chaos Team* verkrijgen. Na die tijd is het bij de uitgever nog per post te bestellen.

Gerrit van den Berg

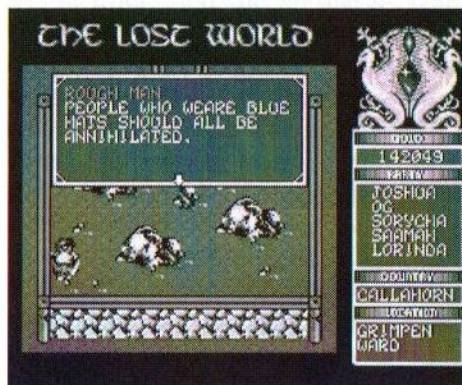
Makers: Club Mesxes
Soort: puzzelspel
Systeem: MSX 2 +128 kB (V)RAM
Medium: 1 x DD-diskette
Prijs: Fl. 7,50



How to play The Lost World

- Slot -

Na een tijdje door de *Shadow Woods* te hebben gezworven, komen de vrienden aan in het dorp *Grimpen Ward*. Al snel blijken de geruchten over dit dorp waar te zijn.



Het is een plaats waar ruige figuren en wetsovertreders zich ophouden. Ze besluiten om te overnachten in de plaatselijke herberg. 's Nachts schrikken ze wakker van drie dronken dieven, die hun kamer aan het doorzoeken zijn. Als ze merken dat ze gesnapt zijn, willen de dieven *Joshua* en zijn kameraden uit de weg ruimen. Na een kort gevecht moeten de dieven al snel het onderspit delven. Bij een handelaar kunnen vreemde drankjes verkocht worden. Na met verschillende personen te hebben gepraat kan bij dezelfde handelaar een *Master Key* gekocht worden voor 8500 goudstukken. Met deze sleutel kunnen vrijwel alle deurtjes opengemaakt worden.

Ze verlaten het dorp en komen via de *Tarwin's Gap* in *Anan's Gore* terecht. In de herberg van het dorpje *Boby* komt *Sorycha* zijn vroegere vriendin *Egwene* tegen. Omdat ze elkaar al zo lang niet meer gezien hebben en graag wat bij willen praten, besluit *Sorycha* om zich tijdelijk aan de groep te onttrekken. Als de anderen na een tijdje weer in het dorp terugkeren heeft *Sorycha* besloten, dat hij bij *Egwene* blijft en niet meer meedoet in de zoektocht naar de resterende sleutels. Natuurlijk vinden de anderen dat niet zo leuk, maar ze begrijpen het wel. Ze nemen afscheid van hem en reizen af naar het dorpje *Luan*. Enkele bewoners van dit dorpje vertellen hun over *Fire Island*, dat vlak voor de kust ligt. Hier zouden veel schatten moeten liggen. Met een bootje vertrekken ze naar dit eiland en ze komen terecht bij de *Ruins of Albador*. Met de *Master Key* kunnen ze de deuren van deze oude burcht openen. Hier vinden ze onder andere een *Crystal Skull*, een *Stiehl* en een *Amulet of Stars*.

In de dorpjes gonst het van de geruchten over de *Bloodswamp*. Ze kunnen dit moeras echter niet in, doordat de toegangsdeur op slot zit. Nadat ze een aantal keer in *Luan* zijn geweest, blijkt het hek ineens open te staan. Na wat zoekwerk ontdekken ze de *Kir Monestary*. De deur van dit klooster is echter ook geslo-

ten. Ze besluiten om terug te gaan. In de herberg van *Luan* vertelt *Alystar* de herbergier een verhaal over het klooster. In het klooster moet zich een zekere *Shaidar Haran* ophouden, die de verboden kunst van het *Necromancy* beoefent. De oorspronkelijke bewoners, de *Kir Monks*, zijn hieraan ten prooi gevallen. *Shaidar* was zo in de macht van de zwarte magie, dat hij hen veranderde in levende doden. Het schijnt, dat hij nog steeds op de loer ligt om nietsvermoedende avonturiers te grazen te nemen.

Natuurlijk kan dit verhaal de vrienden niet weerhouden om nog eens een kijkje te nemen in het klooster. Daar aangekomen gaat het deurtje wel open. In één van de kamers slaat de schrik hen om het hart, als ze plotseling oog in oog staan met een *Kir Monk*. Opeens lijkt het of ze betoverd worden. Als ze proberen te vluchten, horen ze een schrille lach achter zich en worden ze ingesloten door twee andere *Kir Monks* en *Shaidar Haran*. Hij sluit hen op in de gevangenis, alwaar ze nog van hem te horen krijgen, dat ze over zeven dagen ritueel geslacht zullen worden. Voorzeker geen leuk vooruitzicht!

Op een gegeven moment horen ze iets aan de andere kant van de muur. Met een daverende explosie vliegt de muur de lucht in en tot hun grote verbazing komt hun oude vriend *Dave* de cel instappen of er niets aan de hand is. Hij blijkt de in het zwart geklede man meegenomen te hebben. *Dave* vertelt *Joshua*, dat

de man uit zijn dromen een vriend is. Hij blijkt namelijk *Allanon*, de laatste der druïden, te zijn! Verder heeft hij de oude bekenden *Collart* en *Panamon* bij zich. *Dave* doet verslag van zijn belevenissen die hij heeft meegemaakt, nadat hij van *Joshua* en zijn vrienden gescheiden was. Eenmaal in *Elmora* aangekomen, was er in het hele gebied geen spoor van de twee demonen te bekennen. Na verloop van tijd kwam hem ten gehore, dat twee mannen naar hem op zoek waren. Dit bleken dus *Collart* en *Panamon* te zijn. Zij hielpen hem in zijn zoektocht en deze bleek resultaat te hebben, toen ze een vreemd spoor vonden in de buurt van de *Wolfsktaag* pas. Bij de *Druïds Keep* zagen ze een bende monsters en trollen, die aangevoerd werden door de twee demonen. Ze werden gevangen genomen en waren nu dood geweest als *Allanon* ze niet bevrijd had. Ze krijgen de opdracht om zo snel mogelijk naar *Arad Doman* te gaan om *Joshua* en de rest te gaan helpen.

Shaidar Haran is door *Allanon* een kopje kleiner gemaakt. Hij vertelt, dat *Shaidar* zijn magische krachten ontleende aan de *Belfegor* sleutel. De verhalen die ze tot nu toe gehoord hebben over de *Warlock Lord* worden door *Allanon* bevestigd. Hij is bezig om de resterende sleutels van de *Kliffoth Circle* te bemachtigen. Er is maar één wapen om hem te verslaan en dat is het *Sword of Bremen*, dat alleen *Joshua* hanteren kan. De *Warlock Lord* is een leger aan het verzamelen om *Elmora* te veroveren. *Collart* en *Panamon* besluiten om na

hun avontuur naar huis terug te keren. *Allanon* moet eerst nog andere dingen regelen en laat de vrienden achter nadat hij eerst een afspraak met hen gemaakt heeft. Eerst zullen de vier vrienden de *Belfegor* sleutel opsporen in de catacomben en dan zo snel mogelijk naar *Elmora* afreizen om daar *Allanon* weer te ontmoeten.

Via een kamer in het klooster komen ze in de gewelven. Na enig zoekwerk komen ze voor een deur te staan, die alleen te openen is met de *Master Key*. Hierachter treffen ze een kistje aan en op het moment dat ze deze willen openen worden ze aangevallen door *Baruma*, een handlanger van de *Warlock Lord*. Het kost hun veel moeite om hem te verslaan. Na de

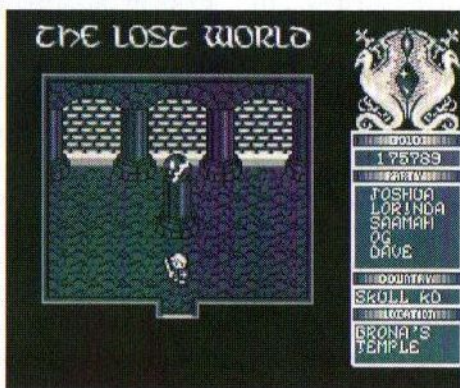
sleutel te hebben gepakt gaan ze naar het dorpje *Luan*. Het kasteel is nu open en koning *Aethan* heeft, na contact te hebben gehad met *Allanon*, een boot voor hen geregeld.

Voordat ze instappen vraagt *Joshua* aan zijn vrienden of ze nog wel mee willen, aangezien *Joshua* de enigste is die de *Warlock Lord* kan verslaan. Gelukkig laten zijn kameraden hem ook nu niet in de steek en samen varen ze naar *Port Elmora*. Hier is iedereen bang voor wat er komen gaat en gelden er strenge veiligheidsmaatregelen. In de herberg *The Crown of Roses* mogen ze gratis overnachten, omdat *Dave* daar inmiddels

een goede bekende geworden is. In de herberg de *Three Swans* logeren ze ook nog even. Een schildwacht vertelt hun, dat de stad belegerd wordt. Als *Elmora* valt, ligt de weg open voor de monsters om de rest van *Ysseria* te veroveren. Na de stad wat beter verkend te hebben en diverse malen in de beide herbergen te hebben overnacht worden ze in de *Crown of Roses* door *Allanon* gewekt.

Ze willen proberen om de *Sword of Bremen* uit de *Druids Keep* in handen te krijgen. Via het riool komen ze in een oude gang terecht, die hen naar de *Druids Keep* leidt. Eenmaal daar aangekomen worden ze door een grote groep monsters aangevallen.

Allanon besluit om ze tegen te houden, zodat de rest het zwaard kan pakken uit de *West Tower*. *Joshua* neemt daar het zwaard uit de steen en opeens wordt hij omringd door een gele gloed. Hij begint in zichzelf te praten en realiseert zich opeens wie hij is en wat zijn taak is. Hij blijkt *Bayle Domon* te zijn, de zoon van *Allanon*. Als ze *Allanon* te hulp willen schieten, blijken ze net te laat te komen. Hij ligt zwaar gewond op de grond en vertelt nog enkele dingen aan *Joshua*. Het zwaard heeft de kracht om de tegenstander de waarheid over zichzelf te doen inzien. *Allanon's* laatste wens is, dat *Joshua* hem na de vernietiging van de *War-*



lock Lord weer treft bij het meer naast de *Keep*. Alhoewel *Joshua* dit niet begrijpt, belooft hij zich daar aan te houden.

Na het overlijden van *Allanon* besluiten ze terug te keren naar *Elmora*. Behalve de herbergiers en de handelaren zit iedereen achter gesloten deuren angstig af te wachten wat er gaat gebeuren.

In de *Crown of Roses* horen ze van de herbergier, dat ze twee oude wachttorens in moeten om de toegang te openen tot het *Northland*, waar zich het *Skull Kingdom* van de *Warlock Lord* bevindt. In deze torens aangekomen blijken ze een aantal hendels te moeten overhalen. Eerst moet de hendel in de linkertoren worden omgezet, daarna die in de rechtertoren. Vervolgens kan via een ander deurtje weer een schakelaar worden omgezet, waarna een gang ontstaat tussen de twee torens.

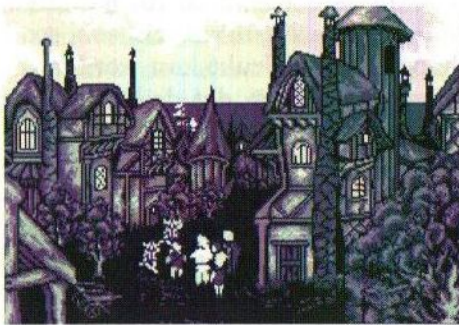
In het *Skull Kingdom* bevindt zich een gigantisch gewelvencomplex, waar *Joshua* en zijn kameraden zich doorheen moeten worstelen. Een drietal geheime doorgangen wordt bewaakt door zogenaamde *Druid Statues* en moeten verslagen worden. Daarna komen ze in de tempel van *Brona*, de *Warlock Lord* terecht. Ook hier moet een aantal schakelaars worden omgezet om de deuren te kunnen openen, die naar het eigenlijke verblijf van *Brona* leiden. Om daar te komen moeten echter eerst verschillende puzzels worden opgelost.

Helemaal in de linkerkant van de tempel bevindt zich de *Kliffoth Circle*, althans zo lijkt het. Het bestaat uit zes pilaren met op elk ervan de naam van één van de *Kliffoth* sleutels. Op deze pilaren zit een soort knop, die ingedrukt kan worden. Ze komen er achter, dat de knoppen in de volgende volgorde ingedrukt moeten worden: *Moloch- Thagirion- Lillith- Adramalek- Thaumiel- Belfegor*. Na het ingeven van deze combinatie gaat iets ten noorden van deze pilaren een deur open. Achter deze deur is een kamer met in het midden een soort parel. Ze besluiten om deze parel kapot te slaan, omdat ze vermoeden dat het een krachtbron is.



Ten oosten van de pilaren bevindt zich een lange uitgestrekte gang. Hier komen ze er achter, dat er zich diverse geheime doorgangen in de muren bevinden, die alleen te zien zijn als degene die voorop gaat een *Illusion Cloak* draagt. Deze vinden ze helemaal in de rechterbovenhoek van de tempel. Ze moeten zich daarvoor eerst door een gangenstelsel worstelen, waar ze ook een parel vinden. Ze slaan ook deze kapot. Na het vinden van een *Illusion Cloak* vol-

gen ze de geheime deurtjes in de lange gang. Na verloop van tijd komen de vrienden weer een parel tegen, die ze ook weer kapot slaan.



Ten oosten van deze gang vinden ze een labyrint. Als ze een richting oplopen geeft het midden van het kruispunt aan welke kant ze op moeten. De 'N' staat daarbij voor het noorden, de 'S' voor het zuiden, de 'W' voor het westen en de 'E' voor het oosten. Als ze dit een tijdje gevolgd hebben, komen ze alweer een parel tegen. Ze worden er zo langzamerhand een beetje moe van, maar ze slaan hem ook nu weer kapot. Vervolgens blijkt in het midden van de tempel tussen twee pilaren een brug verschenen te zijn. Als ze deze over zijn gelopen, worden ze aangevallen door een *Fire Elemental*. Na een fel gevecht verslaan ze dit creatuur en opent zich opnieuw een deur, waarachter opnieuw een parel te vinden is. Ook deze parel wordt aan gruzelementen geslagen.

Dan verschijnt ten oosten van de lange gang opnieuw een brug. Als ze deze overgegaan zijn, komen ze in de directe verblijfplaats van de *Warlock Lord*. Hij had hen kennelijk al verwacht, want hij nodigt hen uit om

dichterbij te komen. Als ze dat gedaan hebben, staan ze oog in oog met het wezen, dat *Ysseria* in rep en roer gebracht heeft. Na wat verwensingen over en weer gaat de *Warlock Lord* tot de aanval over. *Joshua* en zijn vrienden kunnen met hun gewone wapens niets uitrichten tegen hem. Als *Joshua* op een gegeven moment uithaalt met het *Sword of Bremen* ziet de *Warlock Lord* plotseling de waarheid over zichzelf en is hij verslagen. De vier vrienden kunnen het nauwelijks geloven, dat met een klap van zo'n klein zwaardje de *Warlock Lord* uitgeschakeld is. Het zwaard liet de *Warlock Lord* zien wie hij was: een sterveling! *Joshua* pakt de drie ontbrekende sleutels en ze vertrekken naar *Elmora*, waar ze feestelijk worden binnen gehaald. Na het feest willigt *Joshua* de laatste wens van *Allanon* in, door naar de pond te gaan. Hier wordt hij door zijn vader op de hoogte gebracht van de ware geschiedenis van *Ysseria*. Hij neemt de zeven sleutels mee naar een andere dimensie, zodat ze nooit meer misbruikt kunnen worden. En *Joshua* en zijn vrienden leefden nog lang en gelukkig!

Gerrit van den Berg



MSX - VEENDAM

RS232 - c ANSI BASIC BBS

Tijdelijk 24 uur per dag on-line !!!

Via het nieuwe nummer

0598 617502



Sysop:
Willem v/d werf

MSX Echomail node: 18:900/000 , Fidonet Node: 2:282/501.1

E-mail: msxveendam@hetnet.nl,

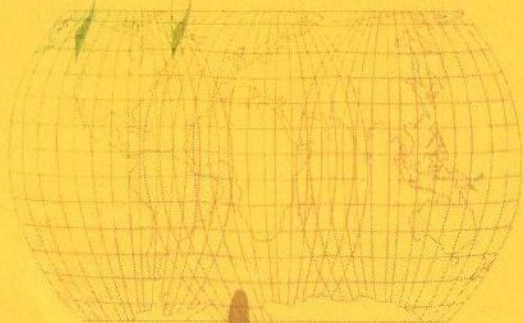
HomePage: <http://www.homepages.hetnet.nl/~wvdw/index.html>

11e COMPUTERDAG

Zaterdag 18 september 1999

van 10.00 uur tot 17.00 uur

Sociaal-cultureel
centrum
UIT-WIJK
Dr. Schaepmanlaan 10
BUSSUM



24 uur lang MSX

van 10.00 uur tot 10.00 uur

Zaterdag 18 september 1999

MSX MARATHON

Informatie: Postbus 195 2040 AD Zandvoort TEL: 023-5732237 (na 18.00 uur) of 035-6989986 / FAX: 023-5732227
E-Mail: Jeap@hoogendijk.demon.nl / laurensh@geocities.com