

MSX



VIEW

SPELBESPREKINGEN

LISTINGS (FM-PAC)

NIEUWS

SPELTIPS EN POKE'S

ADVERTENTIES

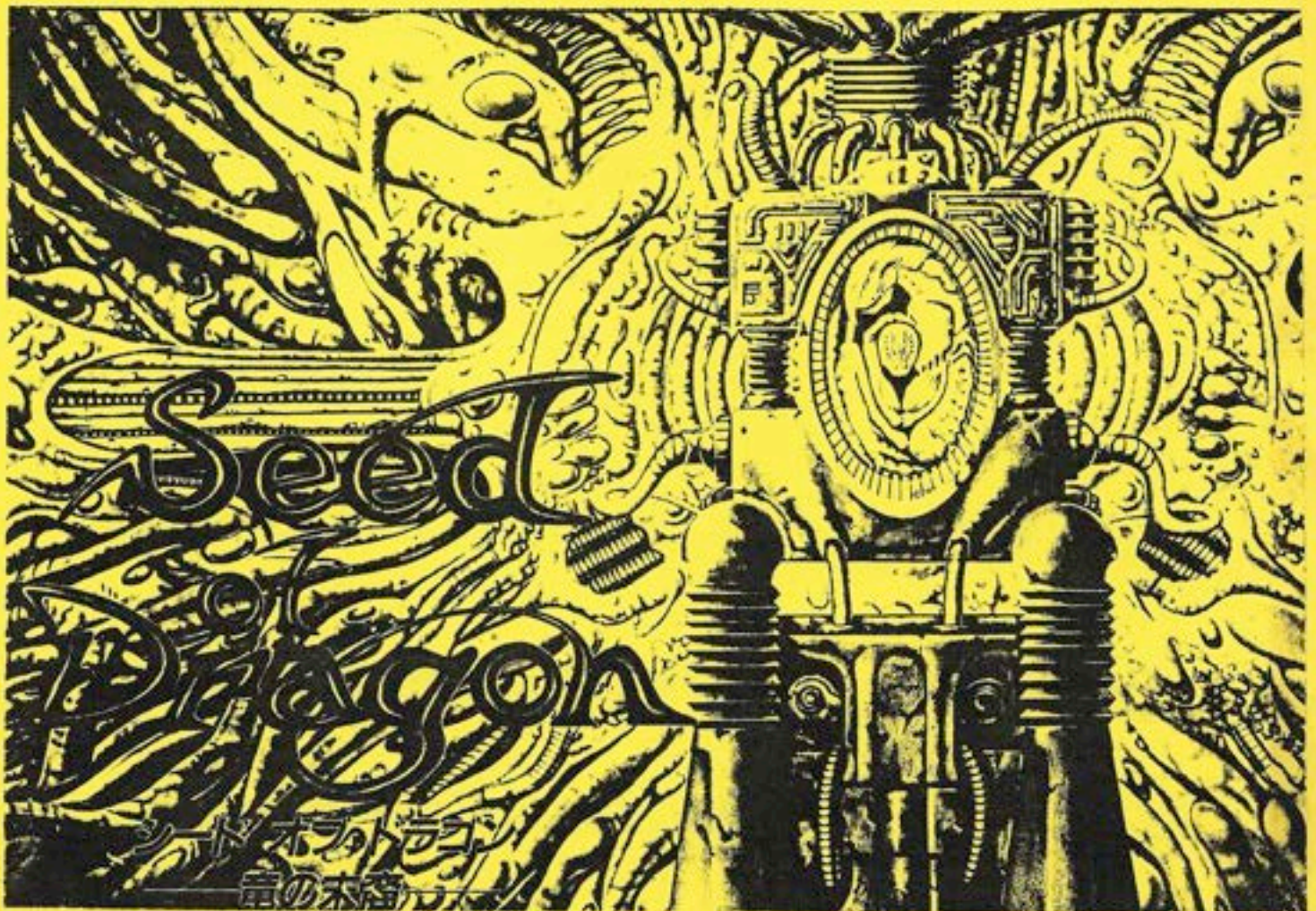
SPEL TOP - 10

BOEKBESPREKINGEN



NR.4

JUL/AUG '91



THE MAGAZINE FOR ALL
MSX USERS

MSX-VIEW

Is een uitgave van
msx club landsmeer.

HOOFDREDACTEURS

Bart van Leeuwen
Arnold Guth

REDACTEURS

Bart van Leeuwen
Arnold Guth

MEDEWERKERS

Erik Laarman
Xander Bakker
Toon Guth
Wim van de goot
Guido Klerk
MSX-Centrum
Onno Geerdink
Peter Knibbe
Michiel Vorstman

REDACTIE ADRES

Bart van Leeuwen
Ilpenstein 8
1121 gt
Landsmeer
tel:02908-4097

Arnold Guth
Rijnestein 3
1121 va
Landsmeer
tel:02908-4213

VERSCHIJNING

MSX-VIEW
verschijnt
6 maal per jaar

FOTOGRAFIE

Bart van leeuwen
Msx-Magazine
Msx-Fan

DRUK

Toon Guth

← STAFF INHOUD ↓**VOORWOORD****SOFTWARE-RECENSIE**

RANDAR 3
SEED OF DRAGON
FRAY
PEACH UP 5
PEACH UP 6
RUNE MASTER 2
COLUMNS

BOEKRECENSIE

MSX-FAN MAART '91

MACHINETAAL CURSUS**SPEL TOP-10****NIEUWS**

HANDY SCANNER

FM-PAC CURSUS**LISTINGS**

ICE (FM-PAC)
VAMPIRE (FM-PAC)

ADVERTENTIES

Eindelijk is hij er dan , MSX-VIEW nummer 4. Het heeft lang geduurt vanwege een drukke tijd die we achter de rug hebben. In dit blad weer heel wat nieuwe spellen zoals: FRAY, SEED OF DRAGON, en RANDAR 3. Verder in dit blad een uitgebreid verslag van de "HAL" scanner voor msx en een verslag van de computerbeurs in Tibug waar wij dankzij Jaap Boomsma van MSX-CENTRUM ook aanwezig waren. En dan zijn er natuurlijk nog de gebruikelijke rubrieken. Zelfgeschreven muziek en speltips zijn nog steeds van harte welkom. Nu nog een ding, het adverteren in ons blad is gratis zowel de kleine advertenties als commerciële. Zou je willen adverteren stuur dan datgene wat je erin wilt hebben naar een van de redactieadressen voorin dit blad, je kan natuurlijk ook even bellen.



Bart van Leeuwen
Arnold Guth

randar III

Eindelijk weer een nieuw spel van COMPILE, Randar 3. Je kunt wel merken als je het spel speelt waarom het zo lang heeft geduurt, want dit spel is van topkwaliteit. Het spel zit natuurlijk weer in zo'n overdreven grote doos en bestaat uit 5 diskettes, vier van het spel en een van een ander spel waarvan COMPILE waarschijnlijk reclame wil maken, want op een gegeven moment vraagt hij om om disk 2 die er dus niet bij zit. Het spel wat er bij zit is ook erg mooi en bevat schitterende animatie's. Nu RANDAR 3. Als je het spel opstart begint het met een schitterende demo. Daarna vraagt hij om disk 2 en kun je kiezen tussen "new game", "continue", en "message speed". Met "message speed" kun je zelf bepalen hoe snel je de (japanse) tekst wilt laten gaan (zullen ze dan toch rekening hebben gehouden met ons

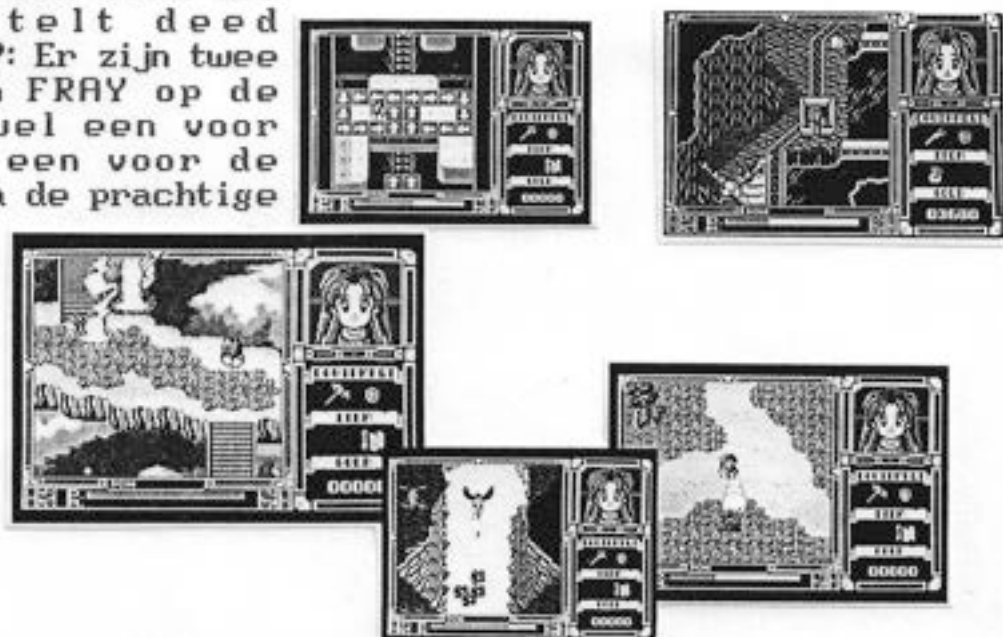
Europeanen?). Als het spel begint word je meegenomen door een van je dorpsgenoten naar een grot waar je uit moet zien te komen door een moeilijk monster te verslaan. Het vechten gaat hetzelfde als bij DRAGONSLAYER 6. Als je het monster hebt verslagen kun je de grot uit en dan begint het spel pas echt. Je hebt de mogelijkheid op disk te save en te laden, Dit moet echter gebeuren op de disk 1 van het spel. Het nadeel van dit spel is dat je altijd continue moet kiezen, want als je "new game" kiest haalt hij de gesavede data's weer van de disk. De muziek van het spel is prachtig en heeft weer echt de stijl van COMPILE.



fray

In het vorige nummer heb je de recensie van XAK2 al kunnen lezen. Naast XAK2 bracht MICRO CABIN bijna tegelijkertijd FRAY op de markt. FRAY is bijna hetzelfde als XAK2 alleen nu scrollt het beeld alleen verticaal als je een dorp uit gaat. In het spel gaat FRAY op zoek naar de held uit XAK die zijn dode vader wil vinden, na er geruchten zijn gehoord dat zijn vader nog in leven zou zijn. Het spel begint met een prachtige demo waarin het verhaal wordt verteld ondersteund met fabelachtige FM-PAC muziek, wat we zo langzamerhand wel gewend zijn van MICRO-CABIN. Op de TURBO-R gaat alles natuurlijk wat soepeler en mooier, ook word op de TURBO-R het verhaal vertelt met een stem die mij verstelt deed staan(LET OP: Er zijn twee versies van FRAY op de markt, en wel een voor MSX2(+) en een voor de TURBO-R). Na de prachtige

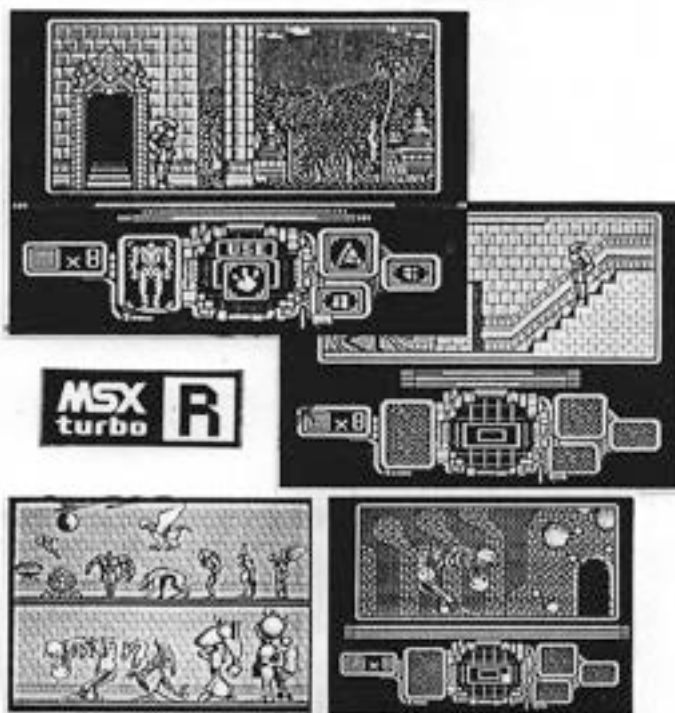
demo begin je met het spel. Je begint uiteraard in een dorp(he!!! is dat de muziek van XAK?) waar je al snel tot de ontdekking komt dat je vriend uit XAK vermist wordt. Na met wat mensen gepraat te hebben word je weer vrolijk uitgezwaait als je het dorp uitgaat(zeker blij dat je weg gaat). Nu begint het avontuur pas echt. Dit spel werkt met dezelfde handige menuutjes als met XAK, ook zit er een BGM in het spel, en het wegsaven gebeurt ook net als XAK op disk of in de S-RAM.



seed of dragon

Na het succes van BURAI heeft RIVERHILL SOFT weer een nieuw spel op de markt gebracht voor de TURBO-R, en wel SEED OF DRAGON. SEED OF DRAGON is nou eens eindelijk geen RPG maar een gewoon vernietig alles wat in je weg staat spel. Je loopt van links naar rechts en je komt verschillende monsters tegen die je moet doden. De muziek erbij is redelijk. De demo maakt net als bij FRAY gebruik van de PCM-sampler wat een garantie is voor perfecte spraak. Het spel bestaat uit verschillende levels die je moet door komen. Onderweg kun je verschillende wapens, items en dergelijke vinden die je later zeker nodig zult hebben. Er zit een continue optie in het spel en steeds als je een level

verder komt word dat automatisch op disk weggesaved. Het spel werkt met FM-PAC en bestaat uit 3 diskettes. Het spelidee is niet echt origineel, het is net zoiets als RASTAN SAGA maar dan tien talen keren mooier.



PEACH UP

5

De nieuwe rage in Japan zijn toch wel de vele seksdiskmagazines die uitkomen zoals "PEACH UP" en "PINK POX". We bespreken hier "PEACH UP 5". PEACH-UP 5 zit in een klein doosje en bestaat uit 2 diskettes. Op disk 1 staat een spel en op disk 2 staan wat kleine dingen. We beginnen met disk 1. Het spel begint met een scherm waarop staat "OUTER LIMITS" ondersteund met fabelachtige FM-PAC muziek. Na op de spatiebalk te hebben gedrukt kun je kiezen uit laden of beginnen met het spel. Het spel doet denken aan DUNGEON HUNTER, het spel dat bij het ASCII lichtpistool wordt geleverd. Het verhaal speelt zich af in een of andere achterbuurt van TOKIO. Het is de bedoeling je weg te vinden door de gangen. Onderweg kom je verschillende monsters tegen die je moet verslaan. Hoe meer monsters je verslaat hoe sterker je wordt. Toen ik aan het spelen was dacht ik helemaal niet aan seks, maar wat bleek toen ik

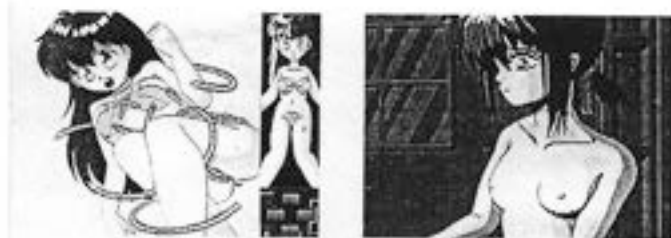
een deur door ging, jawel daar stond een gigantische striptent voor me. Als je erin gaat krijg je een mooie demo te zien. Daarna ga je weer verder. Het spel gaat wat ik ervan begrepen heb over een monster die wat tegen meisjes heeft en verschillende gedaantes kan aannemen. Tijdens het spelen zul je steeds vergezeld worden met prachtige demo's en mooie muziek. Nu disk 2, hierop staan wat kleine dingen zoals een klein spelletje met een wip waar je op moet springen en dan steeds verder omhoog gaat en dames kleding moet pakken die achter ramen liggen van het flatgebouw waar je voor springt. Na elk veldje krijg je een mooie plaatje van een blote dame. Verder staat er op disk 2 nog wat tekst en een stukje van het spel "FOXY". Al met al zeker de moeite waard en ik moet zeggen dat ik toch echt liever een PEACH UP heb dan een DISC STATION van COMPILE, want je krijgt heel wat meer voor je geld, het is daarom ietsje duurder.



PEACH UP

6

Peach up 6 bestaat net als PEACH UP 5 uit 2 diskettes. We beginnen met disk 1. Hierop staat het spel "THE SANATORIUM OF ROMANCE". Dit is een tekstadventure dat vrij makkelijk te spelen is. De muziek is net als PEACH UP 5 prachtig en er komen leuke animaties in voor. Het spel gaat over drie meisjes die samen s'nachts het bos in gaan, en wat er dan allemaal gebeurt moeten jullie zelf maar bekijken ik verklap niets meer. De plaatjes van het spel zijn trouwens ook prachtig getekend. Nu disk 2. Hierop staan een aantal spellen. Ten eerste een of ander spel waarbij je meisjes uit kabels moet bevrijden met behulp van de cursortoetsen en de spatie. ten tweede een of andere reclame van het spel "DRAGON KNIGHT" van ELF. en ten derde nog een basic spel waarbij je iemand met behulp van codes uit moet kleden. Verder staat er nog wat tekst op, onleesbaar voor ons.



rune master

Omdat Rune-Master 1 en 2 vrijwel hetzelfde zijn (qua spelidee) bespreek ik ze ineen, waar verschillend vermeld ik dat even. Deze spellen zijn nou eens iets heel anders. Het is een soort mix van het aloude ganzenbord en een normale adventure. Je speelt het met z'n vieren. Als er medespelers ontbreken vult de computer die aan. Bij het eerste deel kun je kiezen uit vier personen, met elk verschillende eigenschappen; de een heeft meer magic, de andere meer hitpoint enz. Bij het tweede deel kun je uit acht verschillende types kiezen, maar ze zijn wel allemaal gelijk (om van ene vier over te schakelen naar de andere vier: cursor down). Bij beide spellen wordt gebruik gemaakt van de FM-RAC, de muziek is redelijk maar een beetje eentonig. Deel 2 is grafisch ietsje mooier als deel 1, maar geen van beide zijn echt mooi, alweer: redelijk. De spellen zijn dan ook vrij

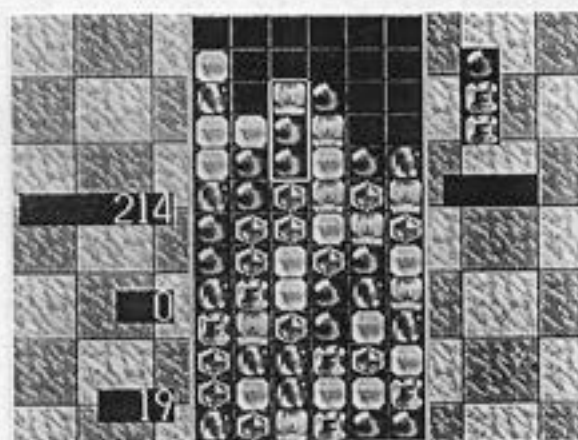
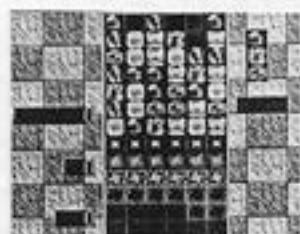
goedkoop, ze worden in Japan in auto-maten verkocht. Het voordeel van dit soort spelletjes is dat je er na een keer uitspelen niet gelijk op uitgekeken bent (met uitspelen ben je wel een paar uurtjes zoet..). Je kunt ook diverse tactieken gebruiken om te winnen (waar geef je je geld aan uit dat je krijgt door monsters te verslaan, neem je de opdrachten (de kerk) aan, ga je je geld vergokken bij de schildpaddenrace enz. enz.). Vechten en lopen vindt hier plaats met dobbelstenen: het lopen gaat net als bij het eerder genoemde ganzenbord, bij vechten moet je zo hoog mogelijk gooien. Tijdens het spelen heb je overigens weinig last van japans, behalve items kopen is een beetje een gok. Zie hiervoor de tips-rubriek... Conclusie: een aanrader voor liefhebbers van rustigere (gezelschaps) spellen, en leuk voor iedereen die wel eens wat anders wil.



columns

Columns is een leuk behendigheidsspel dat sterk lijkt op Tetris. Dit spel is geherprogrammeert van SEGA. Er komt steeds een rij met stenen naar beneden vallen. In deze rij zitten verschillende stenen, nou is het de bedoeling om drie of vier op een rij te krijgen, schuin, verticaal of horizontaal, van dezelfde stenen. Tijdens het vallen kun je de stenen van plaats verwisselen zodat je de juiste combinatie kunt krijgen. Als je bijvoorbeeld drie op een rij hebt verdwijnt die rij zodat de rest naar beneden valt, wat wel eens voor verrassende dingen kan zorgen. Helaas is het hiermee nog niet af, als je over de helft bent vallen de stenen steeds sneller, ja, en ook de muziek gaat sneller zodat

je stalen zenuwen voor dit spel zult moeten hebben. Rechts in het beeld is te zien welke rij stenen er aan komt. Ook komt het wel eens voor dat er drie sterren op een rij komen, laat deze vallen op een kleur steen en alle bijvoorbeeld blauwe stenen verdwijnen. Ik heb gelezen dat je 10.000 extra punten kunt verdienen wanneer je een kolom geheel leeg, tot op de bodum laat, en vervolgens de rij met drie sterren zo positioneren dat het in een keer omlaag kan vallen. Dit was echter van toepassing op de SEGA versie, of het op MSX ook zo werkt weet ik niet, dat zul je moeten proberen. Dit spel werkt ook met FM-PAC en bestaat uit een dikette.



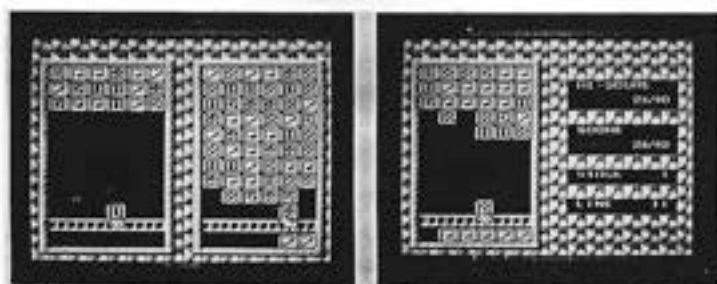
msx fan nr.iii

Sla hem open en we zien een advertentie van het spel Palamedes van HOT-B (makers van Mon Mon Monster), een soort Tetris. Daarna vinden we een spel van ASCII (Fleet commandor 2) en het spel L'EMPEREUR, een 8 megarom spel op 2 diskettes van KOEI, dat uiteraard werkt met FM-PAC. Hierna vinden we, hoe kan het ook anders, XAK2 met mooie screenshots en handige maps. Bladeren we door dan zien we nog een SPACE WAR SIMULATION waarna we terecht komen bij de kleine listings en FM-PAC listings. In de tweede helft van het blad vinden we een verslag van het nieuwe Desktop Publishing programma van ASCII en wel MSX-VIEW (genept??). Bij de

COMING SOON rubriek zien we weer de nodige sexadventures en een paar andere voor mij onbekende spellen. En tenslotte op de laatste twee pagina's een joekel van een advertentie van het spel DUNBINE van Family Soft, wat een prachtig spel schijnt te zijn (6 diskettes, weinig Japans, en werkt met FM-PAC).

'91

PALAMEDES



DUNBINE



XAK II

Machinetaal Cursus deel 1.

Beste lezer,welkom bij deel 1 van deze machinetaal cursus.Hoewel machinetaal cursus ? Eerder een MSX cursus want ik ga u (hopelijk) alles over uw MSX leren. Ik begin met machinetaal,maar daarna komen ook dingen zoals:VDP(MSX 2 of hoger),DISKDRIVE, PRINTER, GEHEUGEN, PSG, MSX MUSIC(FM PAC), TOETSENBORD en nog veel meer.De eerste les heeft u nog geen assembler nodig maar de volgende keer is een assembler toch echt nodig.Persoonlijk raad ik u GEN80 aan,want die gebruik ik zelf (nog).U kunt deze assembler verkrijgen bij MCM lezersservice.Bestel dan DEVFAC 80 en ukrijgt er ook een editor bij.

Zoals gezegd:Deel 1 van deze cursus gaat over machinetaal. Ik begin met twee andere getallen stelsels dan u gewend bent.Hexadecimaal en binair.Velen van u kennen ze wel,maar ik leg ze toch kort uit.

Decimaal:

Deze kent u wel,misschien de naam niet,het is namelijk het talstelsel waarmee u leerde rekenen en waarmee u dat nog steeds doet.Dit talstelsel gaat van nul tot negen.Een getal wordt opgebouwd uit digits.V.b. 12 is een getal uit twee digits. Als we er telkens een bij op tellen tot de eerste digit(de 2) vol is(dus een 9,het nieuwe getal=19) en er daarna nog een bij optellen dan wordt het eerste digit gereset(geleegd=0) en de tweede(de 1) wordt verhoogt.Het nieuwe getal is dan 20. Als we dan net zolang doorgaan totdat de eerste en tweede digit op 9 staan,dus 99,en er dan nog een bij optellen wordt de eerste gereset want die is vol.De tweede wordt verhoogt maar die is ook vol.Dan wordt ook die gereset en de derde wordt verhoogt.Deze was nog niet vol en tadaa,het resultaat is 100.Begrijpt u nu wat er met digit bedoeldt wordt ?.Zoniet lees dit stukje nog een keer(digit is een plekje voor een getal,in dit geval een getal van nul tot en met negen).

Binair:

I.p.v. 0-9 hebben we hier alleen 0 en 1.Ik geef weer een voorbeeld.We beginnen met nul.1 erbij,en dan hebben we 1.Als ik er nog een bij optel is de eerste digit vol,wordt dus gereset en bij de tweede wordt 1 opgeteld.Resultaat=10.Tel ik er 1 bij op wordt het 11.Nog een erbij en de eerste twee digits overstromen.De eerste resetten 1 naar de tweede maar die is al vol.Nou,dan wordt die ook gereset en gaat er weer 1 naar de derde digit.Deze is nog niet vol en tadaa,we hebben dan 100.

Om het verschil tussen decimaal 100 en binair 100 aan te geven zetten we voor een binair getal een % of we zetten voor een binair getal een 0 en een B achter dit getal. Voor de basic programmeurs: &B zal uw assembler niet begrijpen, maar daarover later.

Hexadecimaal:

Omdat binair toch overzichtelijk zou worden, (we gaan ook werken met getallen zoals 0111111111111111B), vonden de mensen (wie anders) het hexadecimale talstelsel uit. Dit talstelsel gaat net als decimaal van 0 tot en met 9, maar na de negen is de digit nog niet vol, want na de negen komen eerst A, B, C, D, E en F. Na de F is de digit wel vol en wordt de volgende verhoogd. Dus als ik het getal 1F verhoog raad u al dat er 20 uitkomt. Om het verschil aan te geven tussen decimaal 20 en hexadecimaal 20 zetten we voor een hexadecimaal getal een #, of we zetten er een 0 voor en een H achter. Een binair getal is heel gemakkelijk in hexadecimaal om te zetten, en andersom. 0B-01111111B=0H-0FH. Als u dus dit rijtje uit uw hoofd leert, of een CASIO FX-100B rekenmachine of soortgelijken heeft, kunt u deze getallen makkelijk omrekenen. Een hexadecimaal getal uit twee digits, (#80) is in binair de binaire notatie voor #8=%1000 en #0=%0000 is gelijk aan %10000000. Een hexadecimaal getal, (#F47A) is in binair: #F=%1111, #4=%0100, #7=%0111 en #A=%1010. Eindresultaat %1111010001111010. Controleer dit desnoods (in Basic) door PRINT HEX\$(%B1111010001111010).

Genoeg over getallenstelsel, maar als u ooit nog is een ander soort computer koopt zullen deze twee nieuwe talstelsels zeer van pas komen.

Het rekenen:

Naast + en - kunt u op de Z80 ook logische operaties gebruiken. (N.B. voor TURBO-R bezitters: de R800 kan ook vermenigvuldigen en delen in ml). Er zijn er drie, namelijk OR, XOR en AND. Ook is het mogelijk om van een getal digits te zetten. Alleen geldt dit digits alleen voor dat getal als u het binair ziet. Als u het getal (hexa)decimaal ziet hebben we het over bits, maar bij binair is een digit gelijk aan een bit. Hetzelfde geldt voor bit's resetten (wissen).

Algemeen voor de drie volgende soorten commando's:

Een logische operatie heeft twee getallen nodig. V.B. :38 AND 40. Om het voor ons te vergemakkelijken een logische operatie uit te rekenen zetten we beiden getallen in binair en onder elkaar. Net als bij een rekensom, alleen wordt de

plus vervangen door de naam van de logische operatie V. B.

```
01111001
11101111 AND
-----
```

hier komt het resultaat.

Verder zijn de getallen altijd acht bit's, dus niet groter dan 255 en de niet gebruikte digits worden met nullen gevuld zodat elk getal uit acht digits bestaat, zie voorbeeld.

AND:

Het resultaat van twee geandte bit's (voltooid deelwoord) is altijd nul behalve wanneer beide bit's gezet zijn (dan is het resultaat dus 1).

```
V. B.      00011100
           11101111 AND
           -----
           00010100
```

XOR:

Het resultaat van twee gexorde bit's, is dit Nederlands m'nmeer van Dalen ??, is altijd nul behalve als de twee bit's niet gelijk zijn. Denk logisch om het te snappen !

```
V. B.      01010101
           11101000 XOR
           -----
           10111101
```

OR:

Het resultaat van twee georde bit's, dit is helemaal te gek, is altijd 1 behalve als beide bit's nul zijn.

```
V. B.      01110011
           10010101 OR
           -----
           11110111
```

Nog even voor de duidelijkheid de waarheidstabellen (reken van links naar rechts

):

AND:	XOR:	OR:
A AND B=C	A XOR B=C	A OR B=C
0 0=0	0 0=0	0 0=0
1 0=0	1 0=1	1 0=1
0 1=0	0 1=1	0 1=1
1 1=1	1 1=0	1 1=1

Dat is dat. Verder kan de processor, mag Z80 nog of moet ik dan ook R800 vermelden ?, ook nog optellen en aftrekken. Hij doet dit toch niet helemaal zoals u denkt w

want u weet dat als een byte 255 is en je telt er 1 bij op dan wordt het 256 en dus een 9 bits getal. Omdat dit niet mogelijk is, wordt het getal weer 0. Ook wordt er nog een flag gezet maar dat komt nog wel. Dit geldt ook voor aftrekken, alleen dan andersom. Dus $0-1=255$. Dit is ook wel logisch want als we bij $\%11111111$ nog 1 optellen zullen alle acht digits vol raken en gereset worden en de negende wordt gezet. Omdat er geen negende is wordt deze gewoon weggegooid.

Ja, en dan nu: Z80 (en R800 voor de TURBO R gebruikers) specialisatie. Ja ja, nu komt eindelijk wat informatie over onze processor. Ik ga het namelijk over registers hebben. Er zijn er acht, die nu aan bod komen. Elk register is acht bit's, dus 1 byte, maar je kunt er twee aan elkaar plakken. Register A: deze heet de Accu omdat je hiermee het meeste rekenwerk kan verrichten. Hiermee kun je de logische operatie's mee uitvoeren en ook met alle andere registers rekenen. Register B, C, D, E, H, L: dit zijn allemaal het zelfde soort registers als A, maar kunnen veel minder. Wel hebben ze allemaal een vaak terugkerende functie, als je ze aan elkaar plakt (lees straks wel de warnig om veel fouten te voorkomen !!). BC wordt meestal gebruikt als teller, waarde 0 tot en met 65535 (16 bit's). Z'n naam is dan ook wel de bytcounter. DE wordt meestal gebruikt als bestemmings adres. Z'n naam is daarom ook wel destination. Als laatste HL. Vooral gebruikt als bron adres (Engels is duidelijker: source) aan te geven. Dus hebben we BC, DE en HL. Een register als BL kan niet, dus alleen de drie genoemden.

Warning:

Als je b.v. HL=#45A7 wilt verkrijgen moet je doen HL=#A745. Dus eerst de twee rechter didits (in hexadecimaal !) en dan de twee linkse. Met een assembler heb je dat probleem niet maar voor de processor gaat het dus zo.

Nog meer registers waar je niet zoveel mee kunt doen: Het F register: zelf kun je er niet veel mee doen, maar toch is deze zeer belangrijk. Deze heb je bijvoorbeeld nodig bij het controleren van een getal. Daarover later veel meer.

De registers IX en IY: met deze registers kun je, met de Z80, evenveel als met HL, maar blijf er voorlopig maar af want als je terugkeert naar Basic gaat je computer over z'n nek. Deze registers worden vooral als datapointers (adres waar data is opgeslagen) gebruikt.

Het I register: zelf vind ik hem niet belangrijk want

daarmee kun je de interrupt aanpassen. Het R register: een raar register want die loopt razendsnel van 0 naar 127 en dan springt hij weer op nul. Bruikbaar als random getal (willekeurig getal) om telkens wat anders te kunnen doen. Het SP register: het adres waar de laatst gepushte inhoud van een register wordt bewaart. Over pushen (en poppen) straks meer. Naam, heb ik volgens mij eens ergens gehoord, of zelf verzonnen: stackpointer.

Flaggen:

Rare tittel. Het F register, flag register bestaat uit acht bit's. Elk bit je heeft een andere functie. Het register ziet er zo uit:

Naam flag:	S Z - H - P N C
Bit nummer:	7 6 5 4 3 2 1 0

Betekenis namen:

S=Sign flag. Deze wordt gezet als het resultaat van een optelling of aftrekking groter (niet gelijk aan) is dan 127 wordt dit bit gezet anders gereset. Z=Zero flag. Als bij een optelling of aftrekking het resultaat nul is wordt dit bit gezet anders gereset. -=niet gebruikt.

H en N=Daar kunnen we niks mee, alleen voor de processor interessant. P=Parity/Overflow flag. Als een getal na rekenen groter als nul is wordt deze flag gezet. Na logische operaties kunnen we testen of een getal even of oneven is.

C=Carry flag. Als een teller omslaat, $255+1=0$ of $0-1=255$, dan wordt deze flag gezet.

O ja, bij een optelling met een 16 bit's getal, b.v. HL+1, zullen de flags niet reageren. Alleen dus bij acht bit's registers.

Laatste onderwerp voor deze keer:

De stack. de stack is een stuk geheugen waar je naar toe kan pushen. Daarna kan je het adres ook weer poppen. Je moet nooit meer poppen als pushen anders kan je de processor in de war brengen. Als je A of F wilt pushen moet je PUSH AF gebruiken want je kan alleen 16 bit's getallen op de stack zetten.

Volgende keer meer over rekenen en voor de liefhebbers die reeds een assembler hebben een leuk programma. P. S. voor de mensen die Devpac 80, of een andere MSX-DOS assembler hebben een trauk zodat je het programma ook in basic kan laden d. m. v. BLOAD. Vergeet de spatie's niet !!

```
DEFB OFEH
```



```

DEFW START
DEFW EIND
DEFW BEGIN

```

```

ORG STARTADRES

```

Voor START vul je het label, lees de handleiding ??, in waar de code begint en voor EIND het label waar de code eindigt. BEGIN is het label waar het programma moet starten na BLOAD "naam", R. STARTADRES is het adres waar het programma moet worden geplaatst.

Het programma, voor DEVPAC 80 of andere MSX-DOS assemblers eerst DEFB enz. doen. De ORG heb ik zelf al.

```

                ORG 0C000H           ;start op 0C000H
START:         LD A,255             ;A=255
LOOP:         PUSH AF              ;zet AF op de stack
                CALL 0C0H          ;roep BEEP aan in BIOS(komt
nog)
                POP AF             ;haal AF van de stack
                DEC A              ;verlaag A met 1
                RET Z              ;keer terug naar basic als
A=0
EIND:         JP LOOP              ;zoniet, spring naar LOOP

```

Als je deze eerste aflevering niet snapte, lees hem dan nog is, en vat hem desnoods samen. Ik had nog minder om te beginnen namelijk een MSX 1 machinetaal handboek je waarbij de voorbeelden niet eens werken. Veel geluk en ga eens in (oude) computer bladen opzoek naar assembler taal en informatie zodat je het sneller onder de knie krijgt. En onthou dit: proberen is leren !. Veel succes en nou nog een oproep:

Welke BASIC of ML programmeur heeft nog wat handige programmeer dingen of plaatjes of muziek, BASIC is ook zeer welkom, en nog het liefst voor FM-PAC, voor MSX DYNAMIC, een nieuw diskmagazine met veel handige programmeer tips en programma's, maar ook andere dingen. Ook zijn medewerkers welkom want alleen is het toch wat moeilijk. MSX DYNAMIC zal spoedig klaar zijn en staat op twee DS disks of vier SS disks en gaat niet meer als 15, SS=20, gulden kosten. Voor vragen, reactie's e. d. :

S. O. F. MSX DYNAMIC/Onno Geerdink

Orttswarande 27

3621 XM Breukelen.

Tel. 03462-65315 Op Ma-Zo 19.00 tot 22.00. Voor vragen met post wel voldoende postzegels bijsluiten om het antwoord terug te zenden.



SQUEEK™



605-001

SQUEEK, THE ADVENTURES OF A NINNY

Naast de vele andere dingen die GENIC doet, brengt zij ook Nederlandse software uit onder het kwaliteitsmerk GENIC Software. Squeek is GENIC Software's eerste product.

Vader Haan en moeder Kip broeden al enkele maanden lang op hun eerste ei. Dit ei wordt met heel veel aandacht verzorgd door deze twee. Alles lijkt er rooskleurig uit te zien, totdat boer Dirk in geldproblemen komt en besluit Vader Haan en moeder Kip samen met hun ei te verkopen aan een groot kippen-fok bedrijf in het oosten des lands. Maar met het transport in een grote vrachtwagen gebeurt er iets vreselijks: het ei van vader Haan en moeder Kip, wat bijna uit moet komen valt uit de vrachtwagen. Het ei komt vlak na de val uit en het kuikentje Squeek is geboren. Maar waar zijn vader en moeder? Squeek's instinct zegt hem waar hij moet zoeken en hij gaat zich een lange, avontuurlijke weg, vol met gevaren op weg naar het kippen-fok bedrijf waar hij zijn vader en moeder weer terug zal kunnen vinden.

In 'Squeek' verplaatst u zich in de gedaante van dit kuikentje en moet verschillende 3 dimensionale velden afwerken waarna u veilig in een kippen-ren terecht komt waar u doorverwezen zal worden naar het volgende veld. 'Squeek' biedt volop actie, avontuur en een flinke dosis humor!

'Squeek' is geschreven voor MSX1, maar past de kleuren aan indien u een MSX2 of hoger gebruikt. Ook maakt 'Squeek' gebruik van de MSX-Music geluids-standaard (zit onder andere in het FM-PAC) en biedt de mogelijkheid om spelsituaties op S-RAM weg te schrijven. Daarnaast heeft 'Squeek' diverse verborgen opties waardoor het spel lang boeiend zal blijven. Squeek wordt geleverd op ROM cartridge en werkt op iedere MSI computer. We spreken over een Nederlands TOP product!

HOE SQUEEK TE BESTELLEN?

Squeek zal op 15 mei 1991 op de Nederlandse markt verschijnen met een verkoop-prijs van Fl.49,95. Bestelt u echter voor deze datum, dan kunt u dit unieke product voor maar Fl.35,- in uw bezit krijgen! Levering geschiedt direct na 15 mei en alleen onder rembours (meerprijs Fl.10,-). Squeek wordt geleverd in een grote, stevige doos met kleuren-cover en uitgebreide handleiding in Nederlands en Engels.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Woonplaats: _____

Stuur bovenstaande bon in een gesloten envelop naar:

Stichting GENIC,
GENIC Software department,
Postbus 258,
8470 AE Wolvega

Squeek is een handelsmerk van GENIC Software asc. Alle verkoop rechten berusten op dit merk. (c) Copyright 1991 GENIC Software asc. the Netherlands

PEACH UP #5 SPELTIP

Deze tip is voor de mensen onder ons die een beetje met een diskmonitor kunnen werken (diskview, diskkit, megafile). Zoals u weet bestaat PEACH UP #5 uit 2 diskettes. Op disk A staat het spel OUTER LIMITS. Dit is een doolhof spel. Je kan je speelstand op disk wegschrijven (DATA DISK). Ik heb nu 2 data's van mij in dit blad gezet en de uitleg om deze op disk te zetten. Hier volgt de uitleg:

Formateer de disk dubbelzijdig, stop dan de disk monitor er in (als je die niet hebt kan bel dan even en dan sturen wij hem naar je op). Zoek sector 14 op en type daar de volgende codes in. Je ziet dan aan de rechterkant allemaal tekens en letters komen. Als je alles hebt ingetypt moet je het wegschrijven op sector 14. Als je dit gedaan hebt stop dan OUTER LIMITS er in. Na het intro scherm staan er twee japanse teksten, de ene is om te beginnen en de andere voor de gesavede data in te laden. Nu begin je in het spel met level 10 of 9. Volg nu steeds de weg naar voren. Je komt nu bij een trap, ga hier naar beneden. Nu kom je in het gebied waar de demo's zijn, hier zul je het zelf moeten uitzoeken want we kunnen onmogelijk een routebeschrijving geven. Succes.

PEACH UP #5 DATA 1

```
00 00 01 01 02 04 05 FF FF FF FF 01 01 FF FF FF
FF FF 01 0C FF FF FF FF FF 08 01 01 01 01 02 02
02 03 50 03 37 00 00 00 28 59 09 4A 00 2B 00 00
1E 4A 00 2B 00 94 18 00 1B 12 12 0A 02 00 04 00
01 65 00 28 59 09 38 00 3C 00 00 1E 38 00 32 00
0A 1A 00 12 23 0A 09 06 00 01 00 02 65 00 28 59
09 28 00 56 00 00 1E 28 00 06 00 C1 1D 00 09 1A
13 09 06 00 00 00 03 65 DF 00 4D 53 58 44 4F 53
20 20 53 59 53 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 42 6F
6F 74 20 65 72 72 6F 72 0D 0A 50 72 65 73 73 20
61 6E 79 20 6B 65 79 20 66 6F 72 20 72 65 74 72
79 0D 0A 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```


PEACH UP #5 DATA 2

```

00 00 01 01 02 04 05 FF FF FF FF 02 01 03 FF FF
FF FF 01 0C FF FF FF FF FF 08 01 01 01 01 02 02
02 03 F4 07 37 07 00 00 28 59 0A 52 00 30 00 0F
27 52 00 2B 00 FD 15 00 1E 14 14 0A 07 00 04 00
01 65 00 28 59 0A 3E 00 43 00 0F 27 3E 00 32 00
73 17 00 14 27 0B 09 06 00 01 00 02 65 00 28 59
0A 2C 00 60 00 0F 27 2C 00 06 00 2A 1B 00 0A 1D
15 09 06 00 01 00 03 65 65 00 4D 53 58 44 4F 53
20 20 53 59 53 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 42 6F
6F 74 20 65 72 72 6F 72 0D 0A 50 72 65 73 73 20
61 6E 79 20 6B 65 79 20 66 6F 72 20 72 65 74 72
79 0D 0A 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

```

Op zoek naar de einddemo.†

Arnold Guth

Bart van leeuwen

Tips Rune Master 2:

Ook dit spel heeft een 'sound test': druk op <select>, <f1> en <f2>, en kies daarna met de cursortoetsen een muziekje. Met de spatiebalk kun je er eentje beluisteren. Met <select> + cursortoetsen kun je het beeldscherm centreren.

Een korte uitleg van het in dit spel gebruikte japans:

Bij het vechten krijg je vier keuzes (japanse woorden), nl:

Linksboven - vechten met je wapens,

Rechtsboven - vechten met MAGIC.

Linksonder - gebruik een item,

Rechtsonder - probeer te vluchten.

In een dorp kun je je geld omzetten in wapens ed, ook hier japans:

De eerste keuze is hp/magic aanvullen of verhogen, de tweede keuze is gewone wapens (in vorm van dobbelstenen) kopen, bij de derde keuze kun je een schild kopen, de vierde keuze is de diverse items kopen, met de vijfde keuze kun je magic kopen (ook: dobbelstenen), de zesde keuze is de schildpaddenrace en de zevende tot slot -indien aanwezig- is de kerk, waar je een opdracht kunt krijgen...

Met functietoets 2 kun je de hele boel wat versnellen; door nogmaals op F2 te drukken krijgt alles weer z'n normale snelheid.

PEACH UP 5

Start disk 2 op, als je het menuutje krijgt druk dan op "1", "5", en "F5", druk op spatie en je krijgt de muziekdemo van het spelletje.



FRAY

Druk tijdens het opstarten van disk 0 <GOGO> in en je krijgt een leuk maar moeilijk schietspel. Ook is het mogelijk nu alle liedjes uit het spel te beluisteren.

W. V. D. G. - SOFT

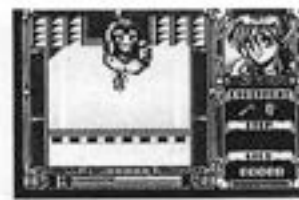
BURAI

Druk tijdens het opstarten van de demo disk op <ESC> en <SELECT>, je kunt nu kiezen waar je wilt beginnen in de demo.

Start disk 5 op, er staat nu dat je disk 2 erin moet doen, doe dit en je komt terecht in de muziekdemo van het spel

Start disk 4 op en je komt terecht in een soort spelletje.

W. V. D. G. - SOFT



STREAKER

Loop naar de changing room(9), pak de bath towel en trek deze aan. Ga dan naar de super market(2) en neem uit het rek het string-vest en trek deze ook aan. Pak hier ook de blue key. Ga vervolgens naar 34, de hotelstairway, maar zorg dat je geen vijanden aanraakt, want dit kost kleding en levens. Sla hier rechtsaf en je staat voor **your bedroom**.

De vijanden:

Abner, Cyclops, Jasper, Ladon, Golem, en Faust.

De openingstijden:

The casino	: 10.00 pm----	4.00 am
The public house	: 11.00 am----	3.00 pm
	6.00 pm---	11.00 pm
The Chemist Chop	: 9.00 am----	1.00 pm
	1.30 pm----	6.00 pm
The Library	: 9.00 am----	7.00 pm
The Laboratory	: 8.30 am----	4.30 pm
The Sport fields	: 10.45 am----	7.30 pm
The t.v. room	: 7.30 am----	9.30 am
	: 1.00 pm---	11.45 pm
The Restaurant	: 7.30 am----	9.30 am
	: 5.00 pm---	10.00 pm

opbjecten in kamer...

- 1 BANANA/TIN OF BEAMS/TIN OF SOUP/OLD MEAT PIE/KILO OF GRAPES/BOMB
- 2 BLUE KEY/BAG OF NUTS/BAR OF TOFFEE/PLATE OF JELLY/STRING VEST/RIPE APPLE
- 3 MAUVE BEAM PAD/REVOLVER/CORK
- 4 BELL/PAIR OF SPECS
- 5 LANTARN/PORCELAIN CAT
- 6 PAPER BAG/TAPE RECORDER
- 7 TELESCOPE/CYAN BEAMER/HORSE SHOE
- 8 GOLD PADLOCK/STOP WATCH
- 9 ICE CREAM CONE/BATH TOWEL
- 10 MONOCLE/COPPER
- 11 CYAN BEAM PAD/ GREEN BOTTLE
- 12 HAMMER
- 13 TIPE WRITER/SHEET OF MUSIC/TORCH
- 14 STRONG BOW/ONE TON WEIGHT

- 15 DOUGHNUT/TIN OPENER/MUSHROOM
- 16 CHERRY CAKE
- 17 ****
- 18 TREASURE CHEST/RED BEAMER/MAGIC HAT
- 19 SLICE OF BREAD/TOW ROPE
- 20 SUITCASE/GREENBEAMER
- 21 ****
- 22 M. S. C BOOKLET/BLUE BEAMER
- 23 MAGIC BOAT/TELEPHONE
- 24 DUCK EGG/TOOTHBRUSH
- 25 TIN OF RICE
- 26 ****
- 27 SILICON CHIP/NIGHTCAP
- 28 WIRE WHEEL
- 29 ****
- 30 WALLET
- 31 MAUDLY SAUSAGE/CLAY APPLE/ BLUE BEAM PAD
- 32 TOY ROBOT
- 33 ****
- 34 RED BEAMPAD
- 35 GREEN KEY
- 36 ****
- 37 ****
- 38 MAUVE BEAM PAD

de bruikbare materialen:

ALLE SLEUTELS:

De blue key, de mauve key en de green key.

DE MAUVE BEAMER brengt je naar beeld 3

DE CYAN BEAMER brengt je naar beeld 1, the public house, indien je kleding aan het, zoniet word je energie aangevuld.

DE BLUE BEAMER brengt je naar de 1-na-laatste verdieping van het hotel,beeld 34, indien je gekleed bent, anders wordt je energie aangevuld.

Met de TAPE RECORDER kan je de toestand waarin je verkeerd opnemen of laden.

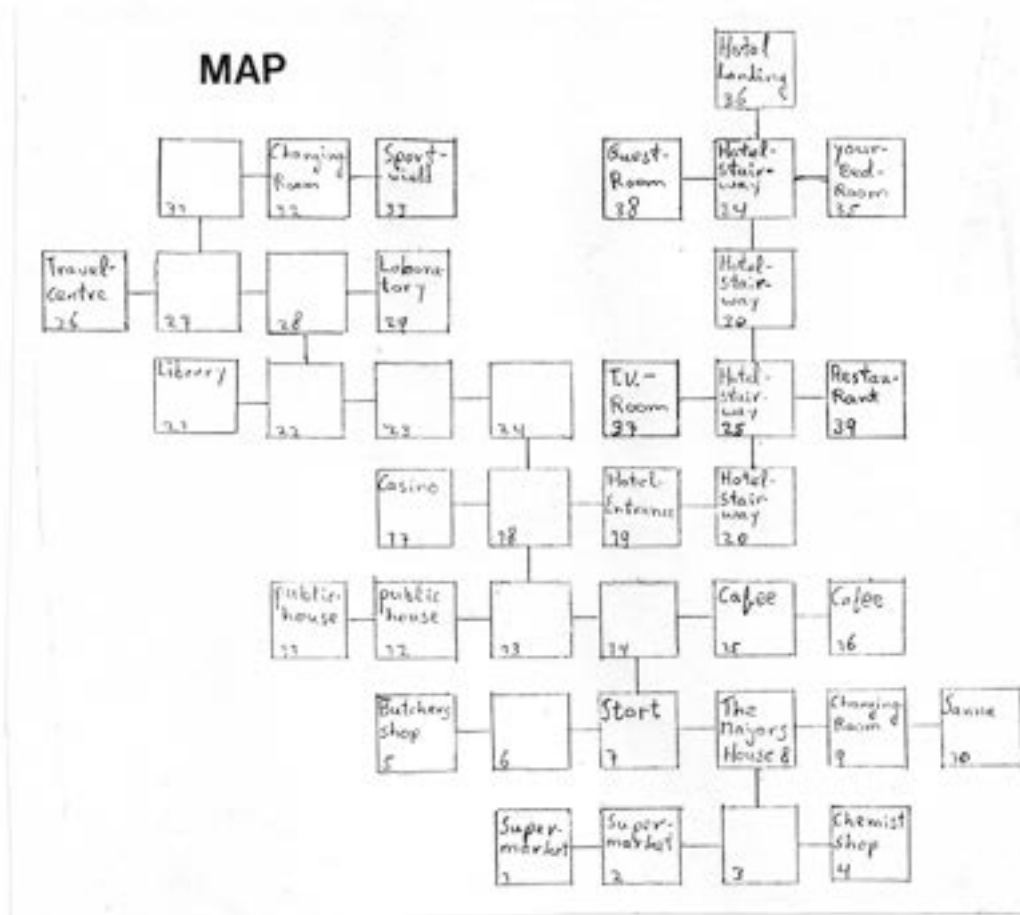
Met de STOP WATCH kan je de tijd sneller laten lopen. (Als je bijv. voor een gesloten restaurant staat.)

HET STRING VEST en DE BATH TOWEL horen aan te zijn als je ergens naar binnen wilt.








WAARSCHUWING!!!

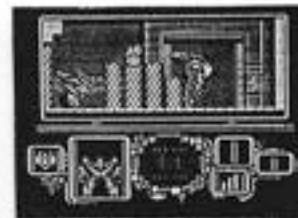
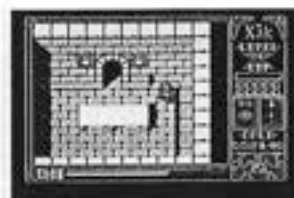
*Raak met kleding aan **nooit** een vijand aan!!!!

*Links onder in de hotellanding (beeld 36) staat een electriciteitapparaat. Het kost kleding en levens.



WOUTER WUPKES

- | | | | |
|----|---|-------------------|-----------------------------|
| 1 |  | FRAY | GRAFISCH: 10
GELUID : 10 |
| 2 |  | RANDAR 3 | GRAFISCH: 10
GELUID : 10 |
| | MIDI | | |
| 3 |  | SEED OF DRAGON | GRAFISCH: 9
GELUID : 9 |
| 4 |  | XAK 2 | GRAFISCH: 10
GELUID : 10 |
| 5 | SCC | SOLID SNAKE | GRAFISCH: 10
GELUID : 9 |
| | MIDI | | |
| 6 |  | FAMICLE PARODIC 2 | GRAFISCH: 10
GELUID : 9 |
| 7 | SCC | SD-SNATCHER | GRAFISCH: 9
GELUID : 9 |
| 8 | SCC | SPACE MANBOW | GRAFISCH: 9
GELUID : 8 |
| 9 |  | PEACH UP 5 | GRAFISCH: 8
GELUID : 8 |
| 10 |  | PEACH UP 6 | GRAFISCH: 8
GELUID : 9 |



'hal' scanner

Dit mooie apparaatje komt van Hal. Na lang wachten hadden we hem eindelijk binnen. We hadden hem besteld bij G. Willemsse in IJsselstein. Het apparaatje wordt geleverd met een zwarte cartridge, en twee diskettes, een Japans scanprogramma, en een Nederlandse versie daarvan. Op de cartridge zitten drie ingangen, een voor de voeding, een voor de scanner en een voor de printer. Op de scanner zelf zitten ook nog een paar knopjes. Rechts opzij zitten drie instelmogelijkheden, DITHER, CONTRAST, EN BRIGHT. Bovenop zit ook nog een knop waar je op moet drukken als je wilt gaan scannen. Tevens zit er een kijkvenster bovenop waardoor je kunt zien wat je scant. Na het opstarten kun je kiezen uit verschillende dingen zoals, laden, save, scannen, verkleinen enz. Als je

voor scannen kiest kun je gaan scannen. Je drukt op de spatiebalk en je kunt gaan scannen als je op de knop drukt. We zien een gele balk die tijdens het scannen feller wordt. Na het van boven naar beneden halen van de scanner verschijnt het plaatje (in zwart wit). De kwaliteit is perfect, je kunt het nu wegsaven op een user disk en zonder enige moeite inladen in Dynamic Publisher. De grote van het plaatje is echter wel beperkt, zo'n 6 cm breed en 5 cm lang. Wel kun je als je een groot plaatje wilt pakken het in stukken verdelen, apart wegsaven en in DP bijwerken tot een geheel. De prijs van dit apparaatje is zo'n F530,- incl. adaptor voor aansluiting op ons lichtnet. (Het besproken programma hier is de Nederlandse versie).



Eindelijk was het dan zo ver, lekker vroeg uit bed en dan nog 2 uur te laat komen. Eenmaal in de trein wisten we dat we goed zaten want aan allebei de kanten stond MSX in de ramen gekrast. Dankzij Jaap Boomsma van het MSX-CENTRUM hadden wij ook een stand in Tilburg. Tot onze verbazing waren binnen anderhalf uur al onze bladen uitverkocht, dus dat zat wel lekker. We hadden nu wat tijd over om even rond te kijken. Alle bekenden waren er weer, zoals: MSX-ENGINE, GENIC, FAC, MSX-CENTRUM enz, enz. Opvallend was het grote aantal MIDI programma's die te zien waren. Jammergenoeg was het programma MIDITRACKER van FAC nog niet te koop, waar ik enkele dagen voor de beurs nog bericht van heb gehad. Wel was er een mooie demo te zien met tien kanaals stereo, en wel AWESOME 2 van MOONSOFT. Natuurlijk waren er weer een boel

(nieuwe) spellen en Japanse tijdschriften te koop. Ook MSX-Centrum deed goede zaken met zijn Koreaanse spellen. Gelukkig was er ook nog een kleine eetgelegenheid aanwezig. Al met al een geslaagde dag en ik zie nu al uit naar volgend jaar.



Muziek maken kun je niet zomaar. Het is handig als je ook een muziek instrument bespeeld. Een muziekstuk kun je op vele manieren beginnen te schrijven. Je kunt eerst een basloopje maken en later de rest van de stemmen in laten vallen, je kunt eerst een mooie solo maken (eventueel met echo) en daarna de rest, met de deur in huis vallen enzovoort.

Om bij het begin te beginnen komt de eerste instructie die u de computer kunt geven bij een muziekstuk: CALL MUSIC. Met dit commando leest uw computer alle gegevens van de FM-pac, zoals de kanalen, nieuwe commando's enz. Om even aan te geven op welke manieren je het commando kunt gebruiken zet ik het zo neer:

```
CALL MUSIC(X,0,n1,n2,n3,n4,n5,n6,n7,n8)
```

De X staat voor drumset aan/uit.

n1..n8 staan voor kanaal 1..8 aan/uit

Als de X=1 dan heeft u nog 6 FM kanalen, 2 drumkanalen en nog 3 PSG kanalen(daarover straks meer) tot uw beschikking.

Als de X=0 dan heeft u 8 FM kanalen en 3 PSG kanalen.

Bij de FM kanalen heeft u de keuze uit 16 onveranderlijke stemmen en 48 veranderlijke stemmen.

De PSG zijn 3 kanalen van het geluid wat u zonder FM-pac ook al had.

Deze geluiden zijn ook te veranderen door de instructie SOUND.

Een commando die op CALL MUSIC volgt is CALL VOICE te gebruiken als:

```
CALL VOICE(@n1,@n2,@n3,@...etc...)
```

Voor n1 kunt u de nummers 0 t/m 63 kiezen

Dit geldt ook voor de rest van de nummers n2,n3,etc.. maar dat hangt af van het aantal kanalen dat u in gebruik heeft.

De nummers 0,1,2,3,4,5,6,9,10,12,14,16,23,24,33 en 48 zijn onveranderlijk; d.w.z. dat u verschillende stemmen tegelijk kunt afspelen en dat de klank behouden blijft.

Dan de laatste instuctie die u nogig heeft voor een muziekprogramma: PLAY #2

```
PLAY #2,"ABCDEFGG","....tweede stem...etc
```

Als je akkoorden kent is dat mooi meegenomen, zo niet dan zul je na meerdere probeersels er misschien wel achter komen. Het beste leer je vaak van een programma voorbeeldje, dan kun je precies zien wat er gebeurd bij bepaalde instructies en welke noten goed bij elkaar passen. Het beste kun je een beetje experimenteren met de toonhoogtes, volumes, snelheden. Stem 033 is bijvoorbeeld goed te gebruiken voor bas gitaar, hoewel het eigenlijk een elektrische piano is. De stem 012 is heel laag mooi, maar heel hoog kun je ook mooie effecten opwekken. Bepaalde stemmen veranderen op grote hoogte, probeer 011 maar eens op Octaaf 6 of hoger.

Even een tabelletje, wat wel handig is voor de instructies.

Instructie	x=	Betekenis	Praktijk voorbeeld
C<>>	L.64	Noot C met lengte x	Play #2,"C1C2C2C4C4C4C4"
C#<>>	L.64	Noot C met 1/2 verhoogd, lengte x	Play #2,"C4C#4C4C#4"
L<>>	L.64	Lengte van de noten als geen lengte nader wordt aangegeven.	Play #2,"L8C4CCC4CC"
S<>>	0..15	Toonvorm bij PSG stemmen. Hoort bij instructie M<>>	Play "M2000S0CCS4CC"
M<>>	L.65535	Snelheid van uitsterven of opkomen van de toonvorm.	Play "M2000S0CM1000C"
N<>>	L.96	Toonnummer, gelijk aan bepaalde noot in de toonladder.	Play "N36N38 CD"
O<>>	L.8	Oktaaf	Play #2,"O2CO3CO4C"
Q<>>	L.8	Hoe lang de noot moet klinken.	Play #2,"Q8CCQ4CC"
R<>>	L.64	Rust	Play #2,"CR8CCR8C"
T<>>	32..255	Tempo	Play #2,"T80CDET200CDE"

Nadere instrukties S en M

Bij S<x> als de x= 0,1,2,3 of 9 dan is de toonvorm !\ De ! staat voor direkte aanzet de \ voor uitvloeien van volume. Dit uitvloeien kan de snelheid van woden geregeld met de instructie M.

Bij S<x> als de x=4,5,6,7 of 15 dan is de toonvorm /! De / staat voor toenemen in volume, (kan snelheid van geregeld worden met M). Bij de ! houd de klank op.

Bij x=8 krijg je NNN

Bij x=10 krijg je NNNN

Bij x=11 krijg je NNNNN

Bij x=12 krijg je NNNNNN

Bij x=13 krijg je NNNNNNN

Bij x=14 krijg je NNNNNNNN

(De toon blijft aanhouden)

ERIK LAARMAN

VOORBEELDPROGRAMMA'S

```

10 ' FM pac CURSUS
20 ' - Programmavoorbeeld 1
30 ' - VADER JACOB
40 '
50 '*** maak 8 stemmen vrij
60 MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
70 '*** Geluidsoort per kanaal
80 VOICE(016,012,04,024,040,010,036,014)
90 '
100 '$$$ Stringvariabelen; geeft aan      wat er gespeeld moet worden
110 A1$="CDEC CDEC EFG2 EFG2 L06AGFL4EC L06AGFL4EC C(G)C2 C(G)C2"
120 A2$="R1R1"+A1$
130 A3$="R1R1"+A2$ : ' Bij elke string
140 A4$="R1R1"+A3$ : ' komen er 8
150 A5$="R1R1"+A4$ : ' tellen rust
160 A6$="R1R1"+A5$ : ' extra voor, wat
170 A7$="R1R1"+A6$ : ' een canon-
180 A8$="R1R1"+A7$ : ' effect geeft.
190 '
200 'Speel de strings tegelijk
210 'a1$ = voice(016)= vibrafoon
220 'a2$ = voice(012)= elekt. gitaar
230 'a3$ = voice(04) = klarinet ,enz.
240 '
250 PLAY #2,A1$,A2$,A3$,A4$,A5$,A6$,A7$,A8$

```




```

10 ' FM pac CURSUS
20 ' - Programmavoorbeeld 2
30 ' - Thema uit film "The Exorcist (de uitdrijver)"
40 ' gecomponeerd door Mike Oldfield
50 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1)
60 VOICE(@1,@1,@14,@14,@10,@10,@1,@1)
65 '*** met dit trukje maak je zelf een geluid, hoe? zie audreg programma van R.Zijlstra in MSX club magazine deel 32
70 FOR Y=0 TO 7
80 READ A$:_AUDREG(X,VAL("6B"+A$))
90 NEXT
100 DATA 01110010,01110000,1000100,0001100,11111001,11110011,100010,110011
106 '*** Geeft een hoogte verschil tussen de stemmen.
110 CALL PITCH(442)
125 '*** Start strings, geeft tempo, volume,oktaaf en algemene nootlengte aan.
130 T1$="T160V10L806"
140 T2$="T160V5L806"
150 T3$="T160V7L806"
160 T4$="T160V4L806"
170 T5$="T160V11L806"
180 T6$="T160V6L806"
190 T7$="T16005L80M2500S0":'PSG stem
195 '*** Muziek data
197 '*** Truk: a1$(1) heeft volume 10 a2$(1) heeft volume 5
198 ' denk bij a2$ de eerste noot weg en er staat hetzelfde als bij a1$ min de laatste noot; dit geeft een echo-effect
200 A1$(1)="AEBEGAE":A2$(1)="EAEBEGA":A3$(1)="M3500AR8BR8GA"
210 A1$(2)="<C<E>D<EB>C<E":A2$(2)="E<C<E>D<EB>C<":A3$(2)="<CR8DR8<B>C<"
220 A1$(3)="<C<E>D<EB>C<EBE":A2$(3)="E<C<E>D<EB>C<EB":A3$(3)="<CR8DR8<B>CR8<B"
230 AES="AEBEGA"
260 PLAY #2,T1$,T2$,T3$,T4$,T5$,T6$,T1$,T2$,T7$
270 PLAY #2,"",",",A1$(1),A2$(1)
280 PLAY #2,"",",",A1$(2),A2$(2)
290 PLAY #2,"",",",A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1)
300 PLAY #2,"",",",A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3)
310 PLAY #2,A1$(1),A1$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1)
320 PLAY #2,A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2)
330 PLAY #2,A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1)
340 PLAY #2,A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3)
350 PLAY #2,A1$(1),A1$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A3$(1)
360 PLAY #2,A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A3$(2)
370 PLAY #2,A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A3$(1)
380 PLAY #2,A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A3$(3)
390 PLAY #2,A1$(1),A1$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A3$(1)
400 PLAY #2,A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A3$(2)
410 PLAY #2,A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A3$(1)
420 PLAY #2,A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A3$(3)
430 PLAY #2,A1$(1),A1$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1)
440 PLAY #2,A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2),A1$(2),A2$(2)
450 PLAY #2,A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1)
460 PLAY #2,A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3)
470 PLAY #2,"",",",A1$(1),A2$(1),A1$(1),A2$(1)
480 PLAY #2,"",",",A1$(3),A2$(3),A1$(3),A2$(3)
490 PLAY #2,"",",",A1$(1),A2$(1)
500 PLAY #2,"",",",A1$(2),A2$(2)
510 PLAY #2,"",",",AES

```





BIT²

EUROPE

POSTBUS 195 2040 AD ZANDVOORT

...lijk is het dan zover: BIT² heeft haar eigen Europese importeur en leverancier...
...den. Al een aantal jaren houdt BIT² zich bezig met het maken van MSX2-
...ware. En haar produkten zijn niet alleen van uitstekende kwaliteit, er komt ook
...ens geen woord Japans in voor Kortom: perfect geschikt voor de Europese markt.
...-Europe heeft momenteel een tweetal serieuze programma's in de aanbieding:
...saurus en MIDI-saurus. Maar dit is slechts het begin: in de toekomst zal het
...timent worden uitgebreid met de nodige spellen, demo-diskettes en ook het teken-
...amma van BIT², Graphsaurus. Alle software waarmee wordt geadverteerd is op
...aad aanwezig en wordt geleverd met een Nederlandse handleiding. En u betaalt
...is de postbode het pakket bij u thuis brengt! BIT²-Europe, zo Europees kan
...e software zijn.

MIDISAURUS

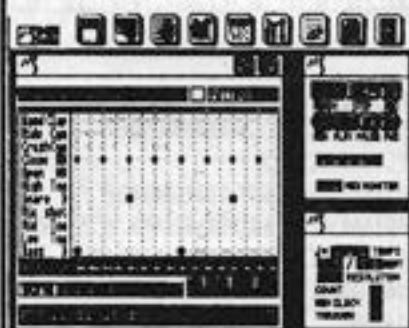
...eerste volledige MSX-MIDI pakket is op de markt. Niet alleen kan elke
...eurige synthesizer of module worden aangestuurd, ook kunnen MIDI-signalen
...en MIDI-keyboard worden ontvangen! Verschillende partijen kunnen worden
...peeld om later tegelijk te worden afgespeeld! De cartridge is voorzien van twee
...OUT en een MIDI-IN aansluiting. Nu direct leverbaar uit Japan voor MSX2 en
...gen een bodemprijs:

Fl. 399,-

SYNTHSAURUS

...iek luisteren is leuk maar muziek maken is nog veel leuker: met Synthsaurus
...het mogelijk een willekeurig muziekstuk in notenschrift rechtstreeks op de
...ter in te voeren. U kunt tevens zelf drumpartijen en klanken ontwikkelen, en als
...op de vuurpijl: de zelfgemaakte muziek kan worden omgezet naar een Basic
...amma. Benut uw FM-PAC(K) optimaal en bestel Synthsaurus direct.

...aanbieding: van FL. 169,- voor slechts FL. 124,50



Alle Bit² -produkten uit voorraad leverbaar met Nederlandse handleiding

...turen naar:

...² EUROPE

...bus 195

...0 AD

...dvoort

_____ MIDISAURUS	á Fl. 399,-	_____
_____ SYNTHSAURUS	á Fl. 124,50	_____
	Rembourskosten	_____ 10,-
	Totaal:	_____

...m: _____ Adres: _____

...code: _____ Woonplaats: _____

...foon: _____

FM-PAC LISTING

```

1080 PLAY #2, ** , ** , ** , * D * , * F * , * A * , R1#, 0#
1090 PLAY #2, ** , ** , ** , * D * , * E * , * G * , R1#, 0#
1100 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * C * , * F * , * G * , R1#
1110 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * D * , * F * , * G * , R1#
1120 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * C * , * E * , * G * , R1#
1130 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * D * , * E * , * A * , R2#
1140 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * C * , * F * , * G * , R3#
1150 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * D * , * F * , * G * , R3#
1160 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * C * , * E * , * G * , R3#, 0#
1170 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * D * , * E * , * A * , R4#, 0#, V1$(0) , V2$(0)
1180 * IXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1190 * VFirst Alien on Ice ( Main Theme IV
1200 * IXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
1210 PLAY #2, A1$(1) , A1$(1) , A2$(1) , * C * , * E * , * G * , R3#
1220 PLAY #2, A1$(2) , A1$(2) , A2$(2) , * D * , * E * , * A * , R3#
1230 PLAY #2, A1$(3) , A1$(3) , A2$(3) , * D * , * F * , * A * , R3#
1240 PLAY #2, A1$(4) , A1$(4) , A2$(4) , * C * , * D * , * A * , R3#
1250 PLAY #2, A1$(5) , A1$(5) , A2$(5) , * D * , * F * , * A * , R3#
1260 PLAY #2, A1$(6) , A1$(6) , A2$(6) , * C * , * D * , * A * , R4#
1270 FOR A=1 TO 2
1280 PLAY #2, A1$(7) , A1$(7) , A2$(7) , *C16* , *E16* , *F16* , R5#, V1$(1) , V2$(1) , V3$(1)
1290 PLAY #2, A1$(8) , A1$(8) , A2$(8) , *D16* , *F16* , *G16* , R5#, V1$(2) , V2$(2) , V3$(2)
1300 PLAY #2, A1$(7) , A1$(7) , A2$(7) , *C16* , *E16* , *F16* , R5#, V1$(1) , V2$(1) , V3$(1)
1310 PLAY #2, A1$(9) , A1$(9) , A2$(9) , * E * , * G * , * A * , R6#, V1$(3) , V2$(3) , V3$(3)
1320 NEXT A
1330 PLAY #2, "D6L16V13" , "O5L16V10" , "O5L16V5" , ** , ** , ** , ** , "O6L1V8" , "O6L1V8" , "O6L1V8"
1340 PLAY #2, A1$(1) , A1$(1) , A2$(1) , X$(0) , Y$(0) , Z$(0) , R3#, * C * , * E * , * G *
1350 PLAY #2, A1$(2) , A1$(2) , A2$(2) , X$(1) , Y$(0) , Z$(1) , R3#, * D * , * E * , * A *
1360 PLAY #2, A1$(3) , A1$(3) , A2$(3) , X$(1) , Y$(1) , Z$(1) , R3#, * D * , * F * , * A *
1370 PLAY #2, A1$(4) , A1$(4) , A2$(4) , X$(0) , X$(1) , Z$(1) , R3#, * C * , * D * , * A *
1380 PLAY #2, A1$(5) , A1$(5) , A2$(5) , X$(1) , Y$(1) , Z$(1) , R3#, * D * , * F * , * A *
1390 PLAY #2, A1$(6) , A1$(6) , A2$(6) , X$(0) , X$(1) , Z$(1) , R4#, * C * , * D * , * A *
1400 PLAY #2, A1$(10) , A1$(10) , A2$(10) , X$(2) , Y$(2) , Z$(2) , R7#, 0# , "L16" , "L16"
1410 PLAY #2, A1$(11) , A1$(11) , A2$(11) , X$(2) , Y$(2) , Z$(2) , R7#, 0# , "O5" , "O5"
1420 PLAY #2, ** , ** , ** , X$(2) , Y$(2) , Z$(2) , R7#, 0# , "V11" , "V8"
1430 PLAY #2, ** , ** , ** , X$(2) , Y$(2) , Z$(2) , R7#, 0#
1440 PLAY #2, ** , ** , ** , X$(0) , Y$(0) , Z$(0) , R4#, "L1606V11"
1450 PLAY #2, ** , ** , ** , X$(0) , Y$(1) , Z$(0) , R3#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1460 PLAY #2, ** , ** , ** , X$(1) , Y$(1) , Z$(0) , R3#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1470 PLAY #2, ** , ** , ** , X$(0) , Y$(0) , Z$(0) , R3#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1480 PLAY #2, "V13" , "V9" , "V6" , X$(1) , Y$(0) , Z$(1) , R4#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1490 PLAY #2, "L1606" , "L1605" , "L1605" , "V10" , "V10" , "V10"
1500 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * C * , * F * , * G * , R3#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1510 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * D * , * F * , * G * , R3#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1520 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * C * , * E * , * G * , R3#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1530 PLAY #2, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0) , * D * , * E * , * A * , R4#, A1$(0) , A1$(0) , A2$(0)
1540 PLAY #2, ** , ** , ** , * C * , * E * , * G * , R3#
1550 PLAY #2, ** , ** , ** , * D * , * E * , * G * , R3#
1560 PLAY #2, "L107" , "L206" , "L206" , * C * , * E * , * G * , R3#, "L205" , "L205" , "L205"
1570 PLAY #2, "E16" , "E16" , "E16" , * D * , * E * , * A * , R4#
1580 PLAY #2, "V10" , "V10" , "V10" , "L2" , "L2" , "L2"
1590 PLAY #2, ** , ** , ** , "O6" , "O6" , "O5" , ** , "O4" , "O4" , "O4"
1600 PLAY #2, E1# , E2# , E3# , E4# , E5# , E6# , R8#, E7# , E8# , E9#
1610 _PLAY(0,A):IF A=-1 THEN 1610

```

FM-PAC LISTING

```

1620 ***** END *****
1625 END
1630 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH 80
1640 LOCATE 0,10
1650 PRINT*  -----*
1660 PRINT*      |           First Alien           |*
1670 PRINT*      |                               |*
1680 PRINT*      | by Erik Laarman                Woody Software '91 |*
1690 PRINT*  -----*
1700 LOCATE 29,20:PRINT*MSX view incorporated*
1710 RETURN
    
```

ERIK LAARMAN

A-kommerciëel

MSX-ENGINE

Geregistreerd bij de Kamer
van Koophandel en
Fabrieken te Zaandam onder
14 40000 V

!!! LEVERING UIT VOORRAAD !!!



Globey

MAGAZINE

MSX-Engine brengt je het laatste nieuws het eerst! Let op, nummer vier (11 maart) bevatte recensies van Fray, Xak II, Randar II, Seed of Dragon en natuurlijk de nieuwe Panasonic FS-A1ST MSX-Turbo-R-computer! Wil je echt op de hoogte blijven van de situatie rondom MSX op dit moment dan moet je dus gewoon lid worden. Als je dat een beetje snel doet, ontvang je je eerste nummer al rond 10 mei 1991! En, natuurlijk heeft de Engine een full-color-cover.

Naast MSX-Engine verschijnt ook de

DISK-MAGAZINE

Dragon-Disk, het disk-magazine dat boordevol staat met demo's en spellen van top-programmeurs zoals Sletan Danes, Meriasoft, enzovoort! Nummer 2, het nummer dat tegelijk verschenen is met Engine #4 had je al lang in je bezit kunnen hebben!

IMPORT

Dit is niet te geloven! MSX-Engine levert nu Japanse software **UIT VOORRAAD!** Vandaag bestellen, morgen krijgen! En, je betaalt pas als je de software ook daadwerkelijk in je bezit hebt gekregen! Dat is pas service! Een greep uit onze voorraad:

Panasonic FS-A1ST	Hfl 1795,-
Fray	Hfl 155,-
Randar II	Hfl 155,-
Xak II	Hfl 173,-
Solid Snake	Hfl 155,-

Inclusief verzendkosten, exclusief Hfl 10,- rembours.

Bel even voordat je iets bestelt, mocht iets onverhoopt uitverkocht zijn dan kunnen we je de betreffende soft- of hardware binnen **TWAALF DAGEN** leveren! **NIET GOED, GELD TERUG!** Het MSX-Engine-team staat ook na aanschaf met raad en daad paraat, je kunt altijd bellen als je vragen of problemen hebt naar één van de help-lines!

LIDMAATSCHAP

6 x MSX-Engine (!)	F36.00
6 x Dragon-Disk	F23.00
6 x Engine+Disk	F46.50
1 x MSX-Engine (!)	F6.00
1 x Dragon-Disk	F3.85
1 x Engine+Disk	F7.75

Graag overmaken op onze giro of bank o.v. je adres (!)

POSTERS

Full-color A3-posters zijn nu verkrijgbaar bij MSX-Engine! Bel voor meer informatie, de posters zijn echt niet duur!

MSX-Engine, Wildenburgstraat 74, 3833 HH, Leusden-Centrum, Tel. 033-951859 18:00-21:00
Postbank 6144001 | ABN 55.81.88.389 | (T.n.v. Loek van Kooten te Leusden)


```

5 CLS
10 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 500
30 _VOICE(012,09,01,01,01,05)
40 FOR X=0 TO 7:READ A$: AUDREG(X,VAL("&H"+A$)):NEXT
50 DATA E0,E4,5,0,83,84,36,35
60 SOUND 6,0:SOUND 7,241
70 AUDREG(40,6H6C)
80 '
90 POKE&HFA4C,50:POKE&HFA5C,36
100 T$="T117"
110 PLAY #2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
120 '
130 A$="V1202L8Q8"
140 A$(0)="CCQ2C#Q8CCCQ2C#Q8C"
150 A$(1)="L16V12CC#DV10CC#DV8CC#DV5CC#DV0CC#DV75C#V50C#V127"
160 '
170 B$(0)="06L32V1R4V12CV10CV8CV6CV4CV2CV0CCR4V12CV10CV8CV6CV4CV2CV0CC"
180 B$(1)=A$(1)
190 '
200 C$="V1305L2"
210 C$(0)="6F4"
220 C$(1)="L16CC#AR16A2."
230 C$(2)=">L16C<BAR16A2."
240 C$(3)="L1604V15Q6CC#AR16Q8A2."
250 C$(4)=">L16Q6C<BAR16Q8A2."
260 C$(5)="L1604V15Q8CC#A"
270 '
280 D$="V1006L16Q8"
290 D$(0)="V0CV1C#V2CV3C#V4CV5C#V6CV7C#V8CV9C#V10CV11C#V12CV13C#V14CV15C#"
300 '
310 E$="V0"
320 E$(0)="C16C16C16C16MH16C16C16C16C16C16C16C16MH16C16C16C16"
330 E$(1)="B!C16C16C16C16S!C16C16C16C16B!C16C16BC16C16S!M!16C16C16C16"
340 E$(2)="B!S!16B!S!16B!S!16B!M4R4M4"
350 '
360 F$="V8L32"
370 F$(0)="V8L32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CL64"
380 F$(1)="V10CV8CV6CV4CV10CV8CV6CV4CV10CV8CV6CV4CV10CV8CV6CV4CV10CV8CV6CV4C"
390 F$(1)=F$(1)+F$(1)+F$(1)+F$(1)+F$(1)
400 '
410 G$="04L16"
420 G$(0)="L1604V13CC#AR16M9999S0A4.."
430 G$(1)="L1606V5G7V9G6V11G8G5V5G2G5V7F#V9F#V11F#V8F#V5F#V2F#"
440 G$(2)="L16V13DR16V10DV11DV12DDDV11DV8F#V9F#V10F#V11F#V12F#F#F#F#"
450 G$(3)="L16V8CV9C#V10DV11D#V12EV13EEDV12C#V11C#V10C#V8C#V6C#V4C#V2C#"
460 G$(4)="L16V10CC#C<B>L32V5CV6C#CC#V7CC#V8CC#L16CC#C<B>L32V5CV6C#CC#V7CC#"
470 '
480 H$="04L16V10"
490 H$(0)="L1604V13EF>CR16L32CDV9CDV8CDV7CDV6CDV10"
500 H$(1)="R2L16V10AV9AV8AV6AV4AV2A"
510 H$(2)="V10R4<GG#6FV5L32GG#GG#GG#GG#L16V8GG#6F32"
520 '
530 ' Part A
540 '
550 PLAY #2,A$,B$,C$,C$,C$,D$,E$,F$,G$,H$

```

```

560 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", "", Es(0), Fs(0)
570 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", "", Es(0), Fs(0)
580 FOR A=1 TO 2
590 PLAY #2, A$(0), B$(0), C$(0), C$(0), C$(0), D$(0), Es(0), Fs(0)
600 PLAY #2, A$(0), B$(0), C$(1), C$(1), C$(1), D$(0), Es(0), Fs(0)
610 PLAY #2, A$(0), B$(0), C$(2), C$(2), C$(2), D$(0), Es(0), Fs(0)
620 NEXT
630 PLAY #2, A$(0), B$(0), C$(3), C$(3), C$(3), "", Es(1), Fs(1), G$(0)
640 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", D$(0), Es(1), Fs(1), G$(1)
650 PLAY #2, A$(0), B$(0), C$(4), C$(4), C$(4), "", Es(1), Fs(1), G$(0), H$(0)
660 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", Es(1), Fs(1), G$(1)
670 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", D$(0), Es(1), Fs(1), G$(2)
680 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", Es(1), Fs(1), G$(3), H$(1)
690 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", D$(0), Es(1), Fs(1), G$(4), H$(2)
700 PLAY #2, A$(0), B$(0), C$(3), C$(3), C$(3), D$(0), Es(1), Fs(1), G$(0)
710 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", Es(1), Fs(1), G$(1)
720 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", Es(1), Fs(1)
730 PLAY #2, A$(0), B$(0), "", "", "", D$(0), Es(1), Fs(1)
740 PLAY #2, A$(1), B$(1), C$(5), C$(5), C$(5), D$(1), Es(2), Fs(0)
750 *
760 * Part B
770 *
780 S$(0)="V502L1Q8C"
790 S$(1)="V1001L4Q2CCCC"
800 T$(0)="V406L16CR16>>CR16<CR16>>CR16<<CR16>>CR16<CR16>C"
810 U$(0)="06L16V15Q8GE-R16V10GE-R16V5GE-R16V1GE-"
820 U$(1)="06V13G46GFE-D<GR8, G4"
830 U$(2)="L16Q4GB->DE-P8G8D8"
840 U$(3)="L16Q4GB->DE-P8G8D8.C"
850 U$(4)="Q4<B->C<B->CD4R4Q8R16DE-F"
860 U$(5)="P8R8P8R8P8G8D4"
870 U$(6)="C8R8C8R8C8D8<G6G4"
880 U$(7)="01V15Q8C1"
890 U$(8)="01V15Q8C16C2"
900 V$(0)="V406L16E-R16>>E-R16<E-R16>E-R16<<E-R16>>E-R16<E-R16>E-"
910 V$(1)="V1302L2GE-"
920 V$(2)="V1502L4Q4CCCC"
930 W$(0)="B!4B!4B!4B!4"
940 W$(1)="B!C4B!H4B!C4B!H4"
950 W$(2)="B!C8C8S!H8C8B!C8C8S!H8H8"
960 W$(3)="B!C8C8S!H8C8B!C8C8S!H!8S!H!8"
965 W$(4)="R1.C16C16C16C16C16C16C16C16"
970 X$(0)="V1L16CV2CV3CV4CV5CV4CV3CV2CV1C"
980 X$(1)="08V8L32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CR32CL64"
990 Y$(0)="V406L16CR16>>CR16<CR16>>CR16<<CR16>>CR16<CR16>C"
1000 Y$(1)="06CR16>>CR16<CR16>>CR16<<CR16>>CR16<C04L16GV6AV7B>" V8CV9DV10EFV7GV8GV9GV10GV11GG4GE-"
1010 Y$(2)="V8CV9DV10EFV7GV8GV9GV10GV11GG4GE-PGE-D"
1020 Y$(3)="CV10CV9CV8CV6CV4CV2CV1C"
1030 Y$(4)="L1605V15B-GR16V10B-GR16V6B-GR16V3B-G"
1040 Y$(5)="02L64V15GV12G-V9FV6EV3E-V1DR32R16R16R16R16R16V15GV12G-V9FV6EV3E-V1D"
1050 Z$(0)="V403L16ER16>>ER16<ER16>>ER16<<ER16>>ER16<ER16>E"
1060 Z$(1)="V403L16ER16>>ER16<ER16>>ER16<<ER16>>ER16<ER16V204GV3A"
1070 Z$(2)="V4B)V5CV6DV7EFV4GV5GV6GV7GV8GG4GE-PGE-"
1080 Z$(3)="DC"
1090 Z$(4)="L1605V12R16B-GR16V7B-GR16V3B-G"
1100 Z$(5)="04R16R16R16R16L64V15GV12G-V9FV6EV3E-V1DR32R16R16R16R16R16V15GV12G-V9FV6EV3E-V1D"

```

FM-PAC LISTING

```

1110 Z$(6)="04R16R16R16R16L64V15GV12G-V9FV6EV3E-V1DR32R16R16R16R16R16R16V15GV12G-V9FV6EV3E-V1DR32V15GV12G-V9FV6EV3E-V1D"
1120 PLAY #2,S$(0),**,**,**,**,**,**,X$(0),Y$(0)
1130 PLAY #2,S$(0),**,**,**,**,**,**,X$(0),Y$(0)
1140 PLAY #2,S$(0),**,**,**,**,**,**,X$(0),Y$(0),Z$(0)
1150 PLAY #2,S$(0),**,**,**,**,**,**,X$(0),Y$(0),Z$(0)
1160 PLAY #2,S$(1),**,**,**,**,**,**,W$(0),X$(1),Y$(1),Z$(1)
1170 PLAY #2,S$(1),**,**,**,**,**,**,W$(0),X$(1),Y$(2),Z$(2)
1180 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,W$(0),X$(1),Y$(3),Z$(3)
1190 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,W$(0),X$(1),Y$(1),Z$(1)
1200 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,V$(0),W$(0),X$(1),Y$(2),Z$(2)
1210 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,V$(0),W$(0),X$(1),Y$(3),Z$(3)
1220 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(0),U$(0),U$(0),V$(0),W$(1),X$(1)
1230 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,V$(0),W$(1),X$(1)
1240 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(0),U$(0),U$(0),V$(0),W$(1),X$(1),Y$(4),Z$(4)
1250 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,V$(0),W$(1),X$(1),Y$(5)
1260 FOR A=1 TO 2
1270 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(1),U$(1),U$(1),V$(0),W$(2),X$(1),Y$(5),Z$(5)
1280 SOUND 6,0:SOUND 7,240
1290 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(2),U$(2),U$(2),V$(0),W$(2),X$(1),Y$(5),Z$(5)
1300 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(1),U$(1),U$(1),V$(0),W$(2),X$(1),Y$(5),Z$(5)
1310 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(3),U$(3),U$(3),V$(0),W$(2),X$(1),Y$(5),Z$(5)
1320 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(4),U$(4),U$(4),V$(0),W$(2),X$(1),Y$(5),Z$(5)
1330 NEXT
1340 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(5),U$(5),U$(5),V$(1),W$(2),X$(1),Y$(5),Z$(5)
1350 PLAY #2,S$(1),T$(0),U$(6),U$(6),U$(6),V$(1),W$(3),X$(1),Y$(5),Z$(6)
1360 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,V$(2),W$(0),X$(1),Y$(5)
1370 PLAY #2,S$(1),T$(0),**,**,**,**,**,V$(2),**,**,X$(1),Y$(5)
1380 SOUND 6,0:SOUND 7,241
1390 PLAY #2,S$(1),**,**,**,**,**,**,W$(0),X$(0),Y$(5)
1400 PLAY #2,S$(0),**,**,**,**,**,**,W$(0),X$(0)
1410 PLAY #2,**,**,**,**,**,**,**,W$(4),"R1"+X$(1)
1420 GOTO 550

```

ERIK LAARMAN

Zoek je iets op MSX-gebied of moet je iets kwijt stuur het dan naar ons op, ook als je contact zoekt met andere MSX-gebruikers kun je het naar ons opsturen. Het is gratis en het komt er altijd in te staan.

Contact gezocht met MSX2, MSX2+, 128k, 256k, 512k, FM-PAC, MUSIC-MODULE, 2DD gebruikers. Bart van Leeuwen, Ilpenstein 8, 1121GT, Landsmeer.

gezocht: FM-PAC voor redelijke prijs. Xander Bakker, tel: 02908-3596.

Gezocht: **music-module** tel: 02908-5678

Te koop of te ruil: mijn orig. **testament, r-type, TNT, en Metal Gear**. Of twee van deze ruilen tegen de **music module**. (eventueel met geldbedrag) tel: 055-559688

Te koop: NMS 8245 omgebouwt naar 2+, incl. 30 diskettes en boeken. prijs F900,- tel: 02908-4213.

MSX - INSCHRIJFFORMULIER - VIEW

Word nu lid van MSX-VIEW het beste maar ook het goedkoopste informatieve MSX blad van Nederland. Voor F22,50,- ben je maar liefts een heel jaar lang lid en krijg je om de twee maanden de nieuwe MSX-VIEW thuis gestuurd. Word lid en maak F22,50,- over op gironummer 6295155 t.n.v.

Bart v. Leeuwen
Ilpenstein 8
1121 GT Landsmeer

tel: 02908-4097

Losse nummers zijn ook op dit adres verkrijgbaar, hou er dan wel rekening dat je zelf de verzendkosten zult moeten betalen.



NAAM: _____

ADRES: _____

POSTCODE: _____ **PLAATS:** _____

COMPUTER (MERK/TYPE): _____



MEMORANDUM FOR THE RECORD

On 10/10/54, the following information was received from the [illegible] office regarding the [illegible] case.

Re: [illegible]
[illegible]
[illegible]

On 10/10/54, [illegible]

The following information was received from the [illegible] office regarding the [illegible] case.

DATE

BY

TITLE

INITIALS