

MSX

UUTISET



POMOLLA ASIAA

Tässä tämä uusi MSX UUTISET nyt on. Uuden lehden tekeminen on aina alussa hieman karkeaa ja ilmestymispäivätkin eivät välttämättä pidä kutiansa. Jatkossa MSX UUTISET on myös värikkäämpi, mutta tekstin määrä ei laske. Uusia aiheita MSX-alalla syntyy jatkuvasti, joten paineet sivumäärän kasvuun ovat suuret. Jatkossa aijomme testata muutamia lisälaitteita ja mielellämme otamme ehdotuksia vastaan.

MSX mikrokanta on tällähetkellä suomessa varsin korkea. MSX 2 mikro monia kiinostaakin, mutta niitä ei vielä ole kovin suurta joukkoa myyty, johtuen sen hinnasta. Hovidaatta kun nyt rytyy rustaamaan X'Pressiin MSX 2 ominaisuuksia lisäksi edulliseen hintaan on se varmasti eräs käännekohta markkinoilla. X'Pressejä on nyt arviolta 20000 yleisessä käytössä ja arviolta 20 % heistä teettää muutoksen koneeseensa. Tämä merkitsee sitä, että MSX 2 ohjelmien myynti myös alkaa ja silloin ei ihmetellä mihin koneeseen saa parhainta grafiikkaa (pitää muistaa, että liikutaan alle 3000 mk).

Entä tarvitaanko MSX:lle omaa lehteä? Minusta vastaus on KYLLÄ! Ulkomailla vastaavia lehtiä on jo useita ja niistä joitakin voi jo hankkia suomestakin. Nämä kyllä ovat väärällä kielellä ja monille niistä jäävä hyöty on vähäistä. Vaikka Kotimaan mikrolehdistö on lähinnä joka mikrokäyttäjän lehti niin selähinnä ei käytännössä toteudu. Nämä lehdet pääasiassa kuitenkin keskittyvät niinsanotun suomen suosituimman kotimikron ympärille ja siksi pitää olla MSX lehti joka puoltaa ja tiedoittaa omaa käyttäjäpiiriään. Tässä lehdessä olevan kilpailukortin kannattaa ehdottomasti jokaisen palauttaa. Sillä voitte vaikuttaa MSX UUTISIEN tulevaan sisältöön ja mainitkaa mielestänne tärkeimmät muutosehdotukset.

Jokaisessa lehdessä on sarjakuva ja niin myös MSX UUTISISSA. Nyt me aijomme valita lehdellemme piirtäjän. Jos osaat piirtää ja sinulla on mielessä kiinnostavia sarjakuva-aiheita, olet meidän etsimä henkilö. Piirrä ja postita tekeleesi meille. Mikäli se on mielstämme hyvä niin palkkaamme sinut piirtäjäksemme. Töitä meillä on runsaasti ja pyrimme saamaan lehteen iloisen ilmeen jollaista jokainen mielellään lukee.

Te jotka nyt tilaatte MSX UUTISET lehden, olisi syytä muistaa pari asiaa. Tässä lehdessä saatte tilillesiirtokortin. Siihen teidän tulee merkitä NIMI, OSOITE, POSTINUMERO ja POSTITOIMIPAikka. Kun lomake on suoritettu jossain rahalaitoksessa niin merkitsemme osoitteenne osoiterekisteriimme. Valitettavasti olemme aijemmin saaneet 6 lappua ilman osoitetta ja emme silloin voi tietää minne lehteä tulisi lähettää.

MSX voi nyt varsin hyvin suomessa ja yhteisvoimin myös pidämme sen tässä asemassa missä olemme. MSX:n ohjelmakanta on nyt noin 400:n ohjelman luokkaa ja jatkossa myös kaikki uutuudet myös ilmestyvät mikrollemme. Oheislaitteet ovat edullisia nyt jolloin konetta kannattaa laajentaa. Vuodesta 1987 tulee varsin mielenkiintoinen MSX-koneiden osalta, seuraappa tilannetta.

Julkaisija: MSX KLUBI, PL 125, 38701 KANKAANPÄÄ Puh. 930/23477
Vastaava päätoimittaja: Kimmo Kujansuu
Avustajat: Harri Järveläinen, Kimmo Karju, Mikko Kulmala, Jouko Ahvenainen, Juhani Kukkula, Hannu Yrjönen ja S.Liimu
Painopaikka: Kirjapaino P.Lindström, Kankaanpää 1987
Vuositilaus: 100 mk (maalis/huhtikuussa sisältyy taskulaskin).

UUTISIA UUTISIA

TRIOSOFT ryhtyy myös MSX 2-ohjelmien maahantuojaksi. TRIOSOFT joka tunnetaan kaikkialla suomessa halvoista hinnoista on nyt laajentamassa valikoimaansa. Kevään 87 suunnitelmiin kuuluu MSX 2 ohjelmien maahantuonti sekä disketti-pelien tuntuva lisäys. Uusia modulleja on myös luvassa, joita Euroopassa ei aiemmin ole markkinoitu. TRIOSOFTIN ja heidän uuden välittäjänsä kanssa on kuitenkin vielä neuvottelut kesken, joten lopullisesta kappalehinnasta ei ole vielä tarkkaa tietoa. Eiköhän se sitä tuttua TRIOSOFTIN hitaa noudata, totesi toimitusjohtaja Timo Koskinen asiasta.

Hovidaatta ryhtyy valmistmaan X'Pressiin sarjaa, jolla siitä saadaan MSX 2 laite. Sarja ei vaikuta mitenkään MSX 1 ominaisuuksiin, mutta toki lisää X'Pressiin MSX 2:n huippugrafiikka ominaisuudet. Tällöin koneen resoluutio on parhaimmillaan 512 * 226 ja värejä on käytettävissä 256. Koneen videomuisti nostetaan 256 kilotavuun ja lisätään tarvittavat komponentit. Koneen tulee muutostöitävarten lähettää Hovidaattaan, Pöllökuja 3, 90540 Oulu. Muutostyö maksaa noin 700 mk Hovidaatta suosittelee koneen vakuuttamista postikuljetuksien ajaksi kaiken varalta. Monella kun ei ole alkuperäisiä hyviä kuljetuslaatikoita on vakuutus todella hyvä tehdä. Muutostöitä Hovidaatta ottaa vastaan huhtikuun alusta lähtien, jolloin heillä on valmiudet tuottaa isommat määrät MSX 2 lisäystöitä. Laajentamistyöt pyritään tekemään suhteellisen nopeasti. Tiedustelut (981) 226652

Suomen markkinolla hyvin menestynyt MINER MACHINE on myös aloittamassa Euroopan valloituksen. Neuvottelut pelin myymisestä Englannin suurimmalle MSX tukkuliikkeelle ovat jo käynnissä ja odotamme innolla tuloksia. Boss Companyn uusin peli Roller on myös pian valmis ja siitä odotetaan listahuippua MSX mittareissa. Pelistä tehdään myös Diskettiversio 3.5" levyille. Boss Company etsii myös uusia ohjelmointikykyjä ja uusia peli-ideoita.

Codemasters on parin Mastertronicille aiemmin tehneen ohjelmoijan uusi oma firma ja heiltä onkin tullut pari uutta tuotetta: VAMPIRE ja PRO SNOOKER. Codemasters aikoo kilpailla entisen työnantajansa kanssa sekä laadussa, että hinnassa. Vampire on grafiikaltaan aivan huippuluokkaa ja Pro Snooker on Konasi's Biljardiakin huomattavasti parempi. Pelit voisivat kuukua ytähyvin laatupeline luokkaan.

Ja vielä pari uutuutta Mastertronicilta. Triosoft hinta on näille 22 mk/kpl: Video poker ja Soul of a Robot. Jos tilaat molemmat Triosoftista ja kerrot tunnussanan "jääkiekkomaalivahti", niin saat molemmat yhteishintaan 36 mk. Muista: Ilman tunnussanaa hinta on se 22 mk/Kpl. Peleille normaali kaupanoteeraus on 39 mk/kpl.

"Sano pois"-palstan kirjoitus Tuomas Hirvoselle oli minun kirjoittamani. Otin siinä kantaa Hirvosen vastaukseen nimimerkille "mikä minulle", joka oli TM:n numerossa 13. Minusta tuntuu, että Hirvonen ja J.Ahvenainen ovat jo sen verran oppineita ohjelmoijia, etteivät muista minkälaisista oli se aivan alku tunkeutua mikromaailmaan. Molemmat kirjoituksiinsa ajautuvat ongelmiin mitä heillä itsellään on, kuten 16-bittisyyden-, ikkunointikykyjen-, Ram-disk- ym. puute. Täytyy muistaa, että kun aloitteleva hankkii ensimmäisen koneensa, ei hän näitä asioita tarvitse vuoteen, ehkä ei kahteenkaan. Puhun sikäli kokemuksesta, että olen nyt vuoden opiskellut ohjelmointia, aloittaen ihan ummikkona. Voi olla, että joku oppisi nopeammin, mutta minä olen korvannut sen ajalla, sillä minulla on mahdollisuus käyttääikäni lähes tyystin siihen. Niinpä aloittelijalle ei kannata puhua liian monimutkaisia asioita. Aikanani mietin kumman ostan CBM-64:n vai X'Pressin. Sikäli olen huono vertailemaan niitä, etten tunne CBM-64:sta muuta, kuin mitä mikrolehtien artikkeleista saa käsityksen. Olisi kiva saada sellaisen henkilön mielipide esille joka tuntisi molemmat koneet hyvin ja olisi puolueeton. Henkilölle, joka haluaa vain pelikonetta on CBM-64 ihan kelloinen vieläkin, mutta herää kysymys, onko se vain sen takia, että siihen saa pelejä enemmän. En ehkä oikein ymmärrä asiaa, koska en ole paljon peleistä kiinnostunut, mutta ihmettelen eikö ne muutama sata peliä riitä, jotka saa jo MSX:lle. Sitten kirjallisuus. Eikö selkeä käskyopas, MSX-pelit, kaikkien MSX ja MSX-assembler ja konekieli riitä tarpeeksi pitkälle. Sitten pelien ulkopuolella oleva ohjelmatarjonta (hyötyohjelmat). Mitä sellaisia "tärkeitä" ohjelmia saa CBM-64:een, mitä ei saa MSX:lle. Ahvenainen siirtyi X'Pressiin siksi, että se oli helppoa SVI-328 jälkeen. Entäs jatkossa, kummasta on helpompi siirtyä PC-koneisiin MSX:stä vai CBM 64:sta? Sanoit, että MSX:ssä on huono grafiikka ja hidas BASIC. Mihin saman hintaluokan koneeseen niitä vertasit? Ohjelmatarjonnasta vielä. Olen kirjoituksista saanut sen käsityksen, että CBM-64 tarvitsee monessa kohtaa apuohjelman muin MSX:ssä sama toiminto on jo valmiina. Mitä hyötyä siitä on. Eikö X'Pressin muisti ole juuri sen takia pieni, ettei joka asiaan tarvita apuohjelmia. Levyaseman epävarmuus on kyllä tosiasia ja se kiusasi minuakin pitkään, mutta hyvin toimivien kerhojen ansiosta olen alkanut pärjäämään sen kanssa aika mukavasti. Luultavasti paremmin, kuin pärjäisin CBM-64:sen hitaan levarinkanssa. X'Pressin ongelmat johtuvat lähinnä Suomenkielisestä käyttöoppaasta. Levyn ollessa sisällä ei saa katkaista virtaa, MUTTA EI MYÖSKÄÄN KYTKEÄ. Mm. CP/M:n sisään syöttö tapahtuu kytkemällä virta päälle ja vasta kun diskettivalo vilahtaa voi laittaa systeemilevykkeen sisään.

Vaikka olisi hankkinut koneen aluksi pelitarkoituksiin, ei kai ole haitaksi, jos sen voi helposti laajentaa kun tarvetta tulee. Se kai juuri on MSX-standardin tarkoitus. Kun itse alkaa ohjelmoimaan on levyasema ja kirjoitin välttämät-

tömät. Jos ei aleta vertailemaan X'Pressiä kalliimpiin laitteisiin, niin eiköhän se ole hyvä valinta. Nimimerkille "mikä minulle" suosittelen sitä edelleenkin, sillä hän oli aloitteleva ja halusi opiskella ohjelmointia. Minusta tämäläinen kirjoittelu auttaa alkuvia mikroilijoita ja toivon, että CBM-64 puolustajille annetaan palstatilaa kommentoida mielipidettäni, sillä kuten Ahvenainen sanoi on se oma kone usein paras.

Juhani Kukkula

OHJELMA KIRJASTO

OK-Kirjastomme on ollut viime aikoina niin suosittu, että emme ole pystyneet toimittamaan yhtä nopeasti kasettia takaisin kuin on sovittu. Kasettivuori on valtava ja uusia tulee jatkuvasti. Moitteita on myös saatu ohjelmien heikosta tasosta, Tähän olemmekin kiinnittäneet suurta huomiota. OK-Kirjastoon suoritettu täys remontti pyyhkäisi suuren osan ohjelmista ja vain parhaat jäivät jäljelle. Toinen ongelmamme on toimituksien hitaus josta päätimme päästä eroon. Tätä varten olemme palkanneet iltatyöläisen, joka pelvelee teitä juuri OK-Ohjelmissa. Kolmas ratkaiseva muutos on niiden tilaus. Nyt sinun ei tarvitse kuin soittaa tai tilata ne lehdessä olevalla tilauskortilla. Tällöin perimme Kasetin hinnan 6 mk tai disketin hinnan 20 mk ja 1 mk/ohjelmaa kohden. Postimaksuja ei lähetäksiiin lisätä.

Tällä kertaa kirjastoomme on tullut uusia ohjelmia 7 ja vanhempaa sarjaa edustaa 9 vanhempaa ohjelmaa. Uusia ohjelmia aina tarvitaan ja niistä myös maksamme palkiota 50-200 mk (riippuen laadusta). Mikäli olet tehnyt hyvän ohjelman niin sitä kannattaa tyrkyttää meille. Julkaisemme aina niitä mielellämme. Tässä tämän kerran ohjelmaluettelomme.

TIPPA (olet sokeringpala ja varo ettet sula vesisateessa).
 MsxMan (Pacman tyylinen onnistunut peli MSX koneille).
 Uimahyppy (Tee uimahyppyjä ja pärjää kilpailussa).
 Junni (Tämän lehden listaus. Seikkaile pyramidissa).
 Ventti (Tuttu korttipeli kaikille).
 Strippari (Kiehtova arvauspeli, joka palkitsee simänrualla).
 Soosa (Suomenkielinen tekstipeli. Auta Soosa viemäriverkostosta).
 Nuusku (Etsii osoitteet).
 TEKSTI (Tekstinkäsittely. Saatavana X'press versio 80 merkille)
 Taluos (Pidä kotitalousmenot kurissa).
 Sprite-editori (Tuttu jokaiselle. Talletukset levyasemalle).
 Merkki-editori (Muunna kirjaimet, vaikka omaan ohjelmaan).
 Muistio (Tärkeät tiedot muistiin muistioon. Sopii levyasemalle).
 Piirto (Ohjeet tässä lehdessä. Printteri mahdollisuudet !!!).
 Blokki-editori (Onko levyssäsi vikaa. Tohtoroi sitä editorilla).
 Musa (Musiikkia luritteleva ohjelma).



GRAFIKKAA

© Juhani Kukku

Ohjelmakirjastossamme on nyt tehty rajusti uudistuksia ja vain parhaat ohjelmat ovat jätetty jäljelle. Näistä eräs on PIIRTO johon julkaisemmekin tässä numerossa ohjeet.

Ohjelman avulla voidaan piirtää ruudulle. Kuva voidaan tallettaa levyille ja ladata se sieltä takaisin. Se sisältää myös kaksi printtausohjelmaa, joiden avulla kuva voidaan siirtää paperille (PANASONIC).

Ohjelmassa ei ole valikkoa, eikä se muutenkaan neuvo käyttäjää, siksi nämä ohjeet on oltava esillä. Kuvaruutu on haluttu kokonaan piirtoalaksi ja Basic valikkoon siirtyminen ei onnistu ilman, että kuva talletetaan johonkin väliin. Silloin piirtäminen hidastuisi, jatkuvien siirtymien vuoksi. HUOM! Ohjelma pitää isot kirjaimet "Väkisin" päällä, paitsi MERKKI-tilassa.

Ensin on syytä antaa kuvalle nimi sillä myöhemmin sitä ei voi tehdä. Kuva voidaan kyllä myöhemminkin tallettaa, mutta silloin sen nimeksi tulee KOEKUVA

Väri voidaan valita suoraan näppäimistöltä. Näppäimet ovat:

1. MUSTA	2. VIHREA	3. VAAL.VIHREA
4. TUMM.SININEN	5. VAAL.SININEN	6. TUMM.PUNAINEN
7. TURKOOSI	8. PUNAINEN	9. VAAL.PUNAINEN
0. TUM.KELTAINEN	K. VAAL.KELTAINEN	G. TUMMAN.VIHREX
V. VIOLETTI	H. HARMAA	W. VALKOINEN

Värit voi vaihtaa muissa, paitsi MERKKI-tilassa.

Kuvaruutuun tulee ensimmäiseksi nuoli (kynä). Sitä siirretään kursorinäppäimillä.

Z= Lasketaan ja nostetaan. Jos kuvaruudun ylä ja alareunan väri on musta, piirtää kynä ja jos vaalea niin ei.

D= Piirtää ohutta viivaa ja B= Piirtää vahvaa viivaa

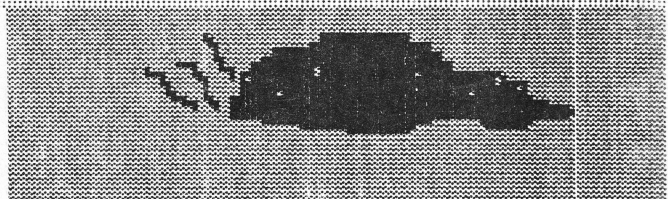
S= Voidaan valita taustan väri tai pyyhkiä koko ruutu (vaatii kaksi painallusta).

T= Vaihtaa kohdistimen (kynän) värin (musta/valkoinen).

A= Sumutin päälle. Väliä painelemalla sumuttaa.

N= Palauttaa kohdistimen keskelle ruutua.

C= Ympyrä. Siirrä ensin kohdistin haluttuun paikkaan ja paina C (siitä tulee ympyrän keskipiste). Siirrä kohdistin halutun säteen etäisyydelle ja paina R (jollain ympyrä piirretty)



PIIRTO-OHJELMAN OHJEET

U= Värittää rajatun alueen. Huomaa, että rajausviivan on oltava samaa väriä, kuin millä sen sisus värjätään.

L= Viivan alkupiste ja E= Viivan loppupiste/piirto

X= Pystypeili

Q= Neliön vasen yläkulma ja D=Oikean alakulma/piirto
0= ei tapahtumaa

1= värittää neliön vaakaviivoilla

2= värittää neliön pystyviivoilla

3= värittää neliön pistekudoksella

M= Voidaan merkin kokoisia alueita pystyviivoittaa (paina M ja sitten väliä)

Y= Vaakaviivoitus (katso ed.)

J= Pistekudosta (katso ed.)

I= Siirrytään MERKKI-tilaan, jossa voidaan kirjoittaa näppäimistöltä merkkejä. Tätä kannattaa käyttää.

&= Palataan MERKKI-tilasta.

*= Siirretään kuva paperille. Piirtää kuvan paperille yhdessä minuutissa. Ei huomioi värejä. Kuva tällöin kannattaa tehdä kaksiväriseksi. Printtauksen ajan kannattaa käyttää kitkavetoa, tällöin paperin siirtyminen on täsmällistä.

Z= Kuva paperille. Tämä huolii värit eri mustan sävyinä. Kuva tulee lähes A5-kokoiseksi, mta printtaus kestää 1/2 h.

F= Poistaa ohjelmasta (kaksi painallusta).

Kuvan printattuasi, paina ennen paperin siirtoa printterin ON LINE-nappia, silloin printterin muistista siirtyy se viimeinenkin rivi.

Huomaa, että esim. piirtämällä vahvaa viivaa (B) taustavärillä voidaan pyyhkiä epäonnistuneita kohtia pois.

PÖRSSI UUTISET

Nyt sinulla on mahdollisuus jättää omat lyhyet ilmoituksesi PÖRSSI UUTISET palstalle ILMAISEKSI. Meidän lehden kautta löydät juuri sen lukijakunnan, jota ilmoituksesi kiinnostaa. Seuraavat ilmoitukset tulisi olla perillä huhtikuun alkuun mennessä osoitteeseen: MSX KLUBI

PÖRSSI UUTISET
PL 125
38701 K:PAA

Vaihdan seuraavat kasettipelit: Slapshot, Elidon, Valkyr, Snowball, Zaxxon, Knight Lore, Zakil Wood, The Worm in paradise, Grog's Revenge, Ghostbusters, Pitfall II, Avenger, Computer hits 6, Formula 1 Simulator, Speed King, Norseman, Backgammon, Buzz Off, Stop The Express, Booga Boo, Jet Set Willy I. Lisäksi vaihdossa on seuraavat Konamin Modullit: Yie ar Kungfu I & II, Ping Pong, Road Fidhter ja Danger. Kusy vaihtoehtoja ... Osoite: Harri Järveläinen, Opiskelijankatu 12 B 37, 33720 TAMPERE. Puh. 931-173663

Myyntä seuraavat MSX-modulit: NEMESIS (100 mk), REDZONE (90 mk), GOLF (90 mk), TRACK & FIELD 1 (90 mk) ja kasetit BUCK ROGERS (40 mk), BARN STORMER (50 mk). Modullien ostajille yksi Mastertronic halpapelit kaupan päälle. Postikulut sisältyy hintaan. Jouni Pöllänen, 640 Raatevaara, 89800 SUOMUSSALMI

Myyntä tai Vaihdan (kas)pelin SUPERSTAR. Mielellään vaihto peleihin Formula 1, Speed King, Winter games, International karate, Tarzan, Dynamite Dan, Ghostbusters, Lemans. Puh. 937/64130 Marko Mäntysaari, 31730 HONKOLA.

VAIHDAN huippukunnossa olevat alkuperäiset kasettipelini Decathlon, Knight Tyme ja Vestron. Soita 987/12402 tai kirjoita Mika Moilanen, Käenkuja 1 B 9, 89620 PITÄMÄ

Myyntä tai Vaihdan seuraavat kasettipelit: A View To A Kill 60 mk, Polar Star 35 mk ja Nightsahde 50 mk. Olen kiinnostunut peleistä: Athletic Land, Jack the Nipper ja Konami's Soccer. Ostan myös hyväkuntoisen ja halvban matriisi-kirjoittimen. Soittele iltaisin klo. 17.00 jälkeen. Puh. (90) 2975017. Osoitteeni on Ville Autio, Franäsintie 4 D 23, 02430 MASALA

Myyntä tai vaihdan pelit NINJA, BRIAN JACKS SUPERSTAR, THE WAY OF THE TIGER, INTERNATIONAL KARATE, BUCK ROGERS, YIE AR KUNGFU, HYPER SPORTS II ja ATHLETIC LAND. Kiinnostuksen kohteita ovat mm, GREEN BERET, FOOTBALL MANAGER, FLIGHT DECK, KNIGHT LORE, JEWELS OF DARKNESS, WORM IN PARADISE, CIRCUS CHARLIE, BOOGA BOO jne... OSOITE: Ilkka Pihlaja, Perkiöntie 20 D 10, 01670 VANTAA Puh. (90) 898338

VAIHDAN esim. Zoids, Int Karate, Boulder Dash, Canon Fighter ym. ja 3.5" levyillä Esim. Chiller ja Super Chess. Ostan/vaihdan Database tai Tietokanta, Pascal, Logo ja Devpac tai jokin muu Assembler ohjelma. Johan Alatalo, Torikatu 53 B 10, 90120 OULU Puh. 981/228898

Nyt menee niin halvalla, että Hävettää ! Myyntä tai Vaihdan seuraavat alkuperäiset MSX pelit: Yie ar Kungfu 80 mk, Jumpjet 40 mk, Jet Set Willy II 40 mk, Buck Rogers 30 mk, Chiller, Skramble, Gridtrap ja Castle Combat 15 mk/kpl. Kaikki Yhdessä 200 mk ja 4 muuta alkuperäistä kaupan päälle! Soitella voit arkisin klo 17.00 jälkeen. Puh. (955) 367901 Harri Jaatinen, Kiiskinmäenk. 31-33 B 4, 50130 MIKKELI

Ostan halvan levyaseman+Levyjä MSX-Tietokoneeseen (Mieluiten 3.5") Myyntä seuraavat MSX pelit: A View To A Kill, Boulder dash, Ninja, Manic Miner, Formula 1, Vestron, Oh No, The Way Of The Tiger. Soita tai kirjoita: Pasi Varpujärvi, Myllypolku 5 A 1, 16300 ORIMATTILA

Muun tai Vaihdan nämä pelit: Red Moon 50 mk, Salvage 25 mk, Foot Volley 20 mk, Vestron 20 mk, Driller Tanks 40 mk, Valkyr 60 mk, Master of the Lamps 75 mk, Lemans 40 mk, Night Tyme 20 mk, Binary Land 40 mk, Boom 20 mk, Formula 1 20 mk, Molecyle Man 20 mk, Slapshot 50 mk, Sentipede 22 mk, ole 20 mk, Finders Keepers 20 mk. Voin vaihtaa myös muutaman pelin moduleihin. Soittele tai kirjoita: Kimmo Vornanen, 82110 HEINAVAARA Puh. 973/797951

Myyntä /Vaihdan alkuperäiset pelini huippuedullisin hinnoin: Nightsahde 60 mk, Jack The Nipper 60 mk, The Way Of The Tiger 80 mk, Valkyr 65 mk, Shark Hunter 35 mk, Pelit ovat hyväkuntoisia. Vaihdossa kelpaavat: Future Knight, Oil's Well, Gauntlet, Beach Head, Starquake, Fuzz Ball ja Jumpin Jack. Hinnosta voimme keskustella tarkemmin puhelimesta. Soittele tai kirjoittele: Haizu-Software, PL 79, 85801 HAAPAJARVI Puh. 984-22118/Jussi

Myyntä MSX:n pelit: Jack The Nipper, The Way Of The Tiger, Knight Tyme ja Tank. Hinnosta sovitaan. Puh. 963-12880/Risto

MYYN alkuperäisiä MSX pelejä mm. Zoids 65 mk, Jet Set Willy II 60 mk, Jack The Nipper 70 mk, Skramble 60 mk, Sorcery 70 mk ym. Kaikki tietysti hyväkuntoisia. Soita 17-19 välisenä aikana. OS: Nicholas Hakanen, Haga, 10210 INKOO Puh. 90/211668 Ps. Vaihto myös mahdollinen.

Vaihdan kasetti ja diskettipelejä MSX:lle. Hannu Yrjönen, harjunreuna 27 B, 01230 VANTAA Puh. 90-8765112

MSX-DOS SUOMEKSI

Oletko sitä mieltä, että on aika murtaa englannin valta-asema tietokoneiden valtakielenä? Ehkä se ei onnistu yksistään seuraavalla MSX-DOSin suomentamisella, mutta onpa ainakin askel oikeaan suuntaan. Näiden ohjeiden tarkoituksena ei ole yritys korvata perinteinen MSX-DOS suomenkielisenä versiona, vaan tutustuttaa sinut koneesi käyttöjärjestelmän sisältöön.

MITÄ TARVITAAN?

Itse olen käyttänyt X'Pressiä näiden ohjeiden laadintaan, jolloin olen voinut käyttää CP/M:n alla pyörivää DDTä. Myös SVI-728:ssa on CP/M käyttöjärjestelmä, joten sillä homma hoituu vastaavalla tavalla kuin X'Pressissä, mutta levyasemat, joissa on vain MSX-DOS, vaativat jonkin DOSin alla toimivan debug-gaus-ohjelman.

RYHDYTXÄN HOMMIIN!

Ensimmäiseksi ota esille CP/M levykkeen, työnnet sen koneeseen ja virta päälle. Helppoa, vai mitä? Nyt Valitset Filecopy-ohjelman, painat 1:n vastaukseksi ja 0:n seuraavaan ja kopioit kaksi ohjelmaa: MSXDOS.SYS ja COMMAND.COM. Sitten voitkin keskeyttää Filecopyn ja kirjoittaa DDT MSXDOS.SYS. Nyt voit tutkia muistin sisältöä esimerkiksi kirjoittamalla DO,2000. Listauksen pystyy keskeyttämään painamalla yhtäaikaan CTRL+S ja se jatkuu edelleen mistä tahansa näppäimestä. Vasemmassa reunassa näet rivin ensimmäisen muistipaikan numeron, seuraavaksi on muistipaikkojen sisältö heksana ja oikeassa reunassa mahdolliset ASCII-merkit.

Aluksi teemme koneeseen vain suomenkielisen komentotulkin, emme siis suomenna virheilmoituksia, joten MSXDOSiin tarvitsee muuttaa vain osoitteesta OASC alkava COMMAND sana KOMENTO sanaksi. Nyt annat koneelle komennon SASC, ja nyt ruutuun ilmestyy muistipaikkojen numeroita, joihin vain sijoittele uusia arvoja taulukon yksi mukaisesti. Kun tarvittavat muutokset on tehty, painat seuraavan muistipaikan kohdalla CTRL+Z ja Enteriä. Sitten voitkin painaa CTRL+C eli palata komentotulkiin. Tehdyt muutokset tallennat levyille komennolla SAVE 15 MSXDOS.SYS. Näin muutokset käyttöjärjestelmän osalta onkin tehty.

KOMENTOTULKKI

Komentotulkki ladataan koneeseen käskyllä DDT COMMAND.COM. Ohjelmaa voi tutkia vastaavalla tavalla kuin käyttöjärjestelmää. Taulukossa kaksi on esitetty muistipaikat, joista alkaen tulee sijoittaa kaksoispisteen jäljessä olevat luvut. Muutoksen tultua tehdyksi on aika keskeyttää ohjelma CTRL+C ja tämän jälkeen tallentaa uusi komentotulkki: SAVE 30 KOMENTO.COM

TAULUKKO 1

A5C : 4B ; K
A5D : 4F ; O
A5E : 4D ; M
A5F : 45 ; E
A60 : 4E ; N
A61 : 54 ; T
A62 : 4F ; O
A63 : CTRL+Z

KÄYTTÖJÄRJESTELMÄLEVYKE

Seuraavaksi siirrä filecopyllä MSXDOSin ja KOMENTO ohjelman takaisin MSXDOS-levykkeelle eli päinvastoin kuin alussa. Nyt voit sammuttaa koneen ja uudelleen käynnistäessä koneesi pitäisi latautua suomenkielinen komentotulkki. Voit tämän jälkeen koittaa kuinka komennot toimivat. Kuten kokeiltaessa huomaa BASIC komento ei toimi, sillä koneen ROMi vaatii, että basicin käynnistyessä ovat levykomennot perinteiset. Tämän ongelman kierrämme seuraavalla tavalla. Annat komennon COPY BASIC.BAT. Seuraavaksi kirjoitat COMMAND ja paina Enter, seuraavalle riville BASIC ja viimeiselle riville CTRL+Z. Nyt levyasemasi surisee ja BASIC.BAT tiedosto siirtyy levyille. Suomenkielisellä MSXDOS-levyllä pitää siis olla seuraavat ohjelmat: MSXDOS.SYS, COMMAND.COM, KOMENTO.COM ja BASIC.BAT

VIRHEILMOITUKSET

Nyt kun olet oppinut käyttöjärjestelmän muokkauksen periaatteen voit itsenäisesti suomentaa myös virheilmoituksia. Niitä löytyy etsimällä sekä MSXDOSista ja KOMENTO ohjelmasta. Voin kuitenkin kokemuksesta kertoa, että vaikeuksia tulee olemaan, sillä suomalaiset sanat ovat aivan liian pitkiä verrattuna englantilaisiin vastineisiin. Jos kuitenkin katsot työn vaivasi arvoiseksi, siitä vaan hommiin.

LOPUKSI

Olen pyrkinyt tässä jutussa tiivistämään asian melko pieneen tilaan, mistä johtuu, että juttu voi jättää avoimia kysymyksiä. Yleensä niihin kuitenkin löytää ratkaisun kokeilemalla. Jos joku asia jää epäselväksi, voit kirjoitella asiasta minulle osoitteeseen: Jouko Ahvenainen
31730 HONKOLA

TAULUKKO 2

1. MUISTIPAIKKA	MUISTIPAIKKOJEN ARVOT	MUUTOS
1483	4E,49,4D,45,54	DIR → NIMET
148D	4B,4F,50,49,4F,49	COPY → KOPIOI
1497	54,55,4C,4F,53,54,41	TYPE → TULOSTA
14A1	56,41,49,48,44,41	RENAME → VAIHDA
14AB	50,4F,49,53,54,41	ERASE → POISTA
14B5	41,49,4B,41	DATE → AIKA
14BF	4B,45,4C,4C,4F	TIME → KELLO
14C9	4D,55,55,54,41,20	REN → MUUTA
14D3	54,55,48,4F,41	DEL → TUHOA
14DD	54,41,55,4B,4F	PAUSE → TAUKO
14E7	48,55,4F,4D	REM → HUOM
14F1	54,41,52,4B,41,53,54,41	VERIFY → TARKASTA
14FB	4D,55,4F,54,4F	MODE → MUOTO
150F	BASIC kohdalle pelkkiä nollija 41,4C,55,53,54,41,20,20	FORMAT → ALUSTA

WLEY PAGES

Epyx on sana, joka saa mielenkiinnon syntymään pelurien piireissä. No eihän tämä mikään ihme olekaan, onhan Epyxiltä tullut vaikka mitä; Sumer games, Pitstop, Winter games jne. Epyxihän on Amerikkalainen yhtiö, joten euroopassa pelit markkinoi U.S Gold. U.S Goldin ostettua Ultimaten on myös pelien teko MSX:lle herännyt. Uusimmat tuotteet GAUNTLET, WINTER GAMES ja MASTER GAMES ovatkin olleet ilmestyttyään heti listaykkösiksi nousevia. Jatkossa U.S Gold julkaisee lisää MSX pelejä ja loppu vuoden kuluessa on tulossa mm. Xevious, Indiana Jones ja Super Cycle. Ocean on myös nyt loistanut tekemällä upean BAT MANin (Ponkaisi heti listoille) ja tuttu DONKEY KONG. Pelitarjonnan jatkuvasti kasvaessa voisin väittää, että vuoden kulttua lähes kaikki Top-twenty pelit ovat neljälle johtavalle mikromerkille (CBM, SPECTRUM, AMSTRAD ja MSX). Jaa-a toivottavasti olen oikeassa.

Peliennätykset:

Olette varmaan jo huomanneet, että pelienkkoja ei tässä lehdessä ole näkynyt. Olemme poistaneet koko palstan käytöstä sillä suurin osa ennätyksistä on täysin keksittyjä ja tarkoitushan oli antaa todellisia tuloksia. Meillä ei ole mitään mieltä julkaista keksintä kisoja ja käyttää siihen yhä enemmän sivuja. Tilanne on ikävä niiden kohdalla jotka todella ovat lähettäneet turhaan ennätyksiään.

Tulevat peliutuudet:

Tässä palstalla ilmoitettujen uutuuksien tulo MSX:lle ei ole kovin varmaa, mutta suurin osa mainituista peleistä tulee ilmestymään MSX:lle lähikuukausien aikana.

- Dragon Skulle: Ultimaten Super-huper-Mega-Mahtava-huippu grafiikka adventure. Pelin julkaisee US. Gold.
- Xevious: US.Gold jälleen asialla erään suosituimman markkapelin kääntäjänä. MSX versiosta odotettavissa parempi kuin kuusnelosen hätäisesti kasattu Xevious.
- Indiana Jones: Kuuluu elokuvaa, jonka markkapelistä käännös suoritetaan MSX:lle. Julkaisia US.Gold
- Super Cycle: CBM 64:lle varsin onnistunut, mutta Spectru-mille täysin älytön moottoripyörä peli. Toivottavasti MSX-versio on parempi. Julkaisia US.Gold.
- Geoff capes strong man: Martechin voimailupeli. Missä vii-pyy Tarzan, War ja Utshi Mata ???
- Druid: Firebirdin kiinnostava Gauntlet kopio. Tuleminen epä-varmaa varsinkin kun tekijä on Firebird (missä ELITE ????)
- Snow queen: Level 9:n uusin seikkailupeli perustuen Hans-Cristian Andersenin saman nimiseen romaaniin.
- Sai Combat ja Biggles: Kaksi Mirrorsoftin hienoa huippu-peliä. MSX-version tuleminen voi kestää vähän aikaa.

VUODEN PELIT 1986

Budolajit :

Budolajeihin on ehdokkaita tullut 5. The Way of the tiger on ehdottomasti karatemaisin peli, mutta kiinnostavuus kärsii hie-man hitaudesta. Vie-ar kungfut ovat MSX-budo parhainmistoa. Nopeus ja pelin täsmällisyys on omaa luokkaansa. Myös kakkos-osan laajuus on plussaa (4 maisemaa + 8 vastustajaa). International karatesta odotin paljon, mutta petyin hieman. Pelissä ei ole minkäänlaista energiajärjestelmää vaan kun kerran tempaisee niin tuomari antaa lyönnistä pisteet. Pelin pääsee varsin hel-posti läpi käyttäen muutamia liikkeitä. Uchi mata harjoitetaan judoa areenalla. Pelissä on myös harjoittelu mahdollisuus.

Pisteytys:	Gra.	Äänet.	Kiin.	Potkut.	Yleis.
1. Vie-ar kungfu II	10	10	10	8	9
2. Uchi mata	8	7	9	10	9
3. The Way of the Tiger	9	7	9	9	9
4. Vie-ar kungfu I	9	8	9	8	9
5. International karate	9	8	7	7	7

Autourheilupelit :

Road fighter ja hyper rally ovat Konamin modulleja, jotka eh-dottomasti ovat tutustumisen arvoisia. Formula 1 ja Speed King ovat Mastertronicin halpapelejä ja Lemans on Electric softwaren tuttu 24-tunnin ajopeli.

Pisteytys :	Gra.	Äänet.	Kiin.	Yleis.
Hyper rally	9	9	9	9
Road Fighter	9	9	8	8
Speed King	8	8	8	8
Formula 1	8	8	7	7
Le Mans	8	8	7	7

Lentosimulaattorit :

Flight deck on Aacksoffin onnistunut Saarenpommitus peli, joka on nyttemmin ilmestynyt myös CBM 64:lle. Flight Simulator 737 on Basic-kielinen täys p... peli kuten Jump Jettikin. Flight path 737:ssä lennetään vuoriston yli ja Dambustersissa lennetään pommittamaan Saksan voimalapatoja:

Pisteytys:	Gra.	Äänet.	Kiin.	Yleis.
1. Flight Deck	9	9	10	9
2. Dambusters	9	8	10	10
3. Spitfire 40	9	8	9	9
4. Flight Path 737	7	7	7	7
5. Jump Jet	4	7	7	6
6. Flight Sim. 737	4	4	4	4

Yleissarja:

Yleissarjaan on otettu mukaan sakalainen valikoima MSX-pelejä. Pistemäärät olivat yleisesti hyvin korkeat ja voittajaksi tässä kilpailussa selvisi yllättäen Gremlin Graphicsin Trailbazer joka on ainakin minun kantani mukaan kiinnostavimpia MSX-pelejä.

Pisteytys :	Gra.	Äänet	Kiin.	Yleis.
1. Trailblazer	9	9	10	10
2. Avenger	9	9	9	9
3. Gauntlet	9	9	10	10
4. Gunfright	9	7	9	9
5. Diary of A.Mole	8	-	9	8
6. BC 2 Grog's revenge	9	7	8	8
7. Valkyr	6	9	8	7
8. Zoids	6	4	7	7

Katsellessani erästä Suomalaista mikrolehteä näin siinä modulipelin Kungfu master. Toivottavasti kukaan ei ole ehtinyt ostaa sitä siinä toivossa, että se olisi samallinen kuin CBM 64 vastaavan niminen peli. E-hei, näin asia ikävä kyllä ei ole. Peli on nimittäin vastaava kuin Spectravideon 328 kung-fu master jota en ainakaan itse menisi ostamaan. Markkinoille on tullut muitakin spectran vanhoja pelejä, ehkä turhaankin tehtyjä. Näitä ovat mm. Sasa, Turboat, Old mac Farmer, Tele Bunnie jne...

Tästä lähtien Joypagesissa julkaistaan myös Top-15 lista, josta näet mitkä ovat enitenmyytyjä MSX-pelejä tällä hetkellä. Lisäksi Top-5 Moduli tilasto.

TOP 15

1. Winter Games (pomppasi kärkeen heti ilmestyttyään)
2. International Karate (Joulun myydyin peli. Myynti laskussa)
3. Desolator (Joulun peli, Hurja menestys helmikuussa).
4. Avenger (Hyvä peli, joka tuskin putoaa listalta helposti).
5. Gauntlet (Huippupeli. Rajussa nousussa kohti kärkeä).
6. Bat Man (Laatu peli ja nousussa).
7. Master Games (Ultimaten 4 pelin kokoelma. Kokoelmien helmi)
8. SPY vs SPY II (Kumpi voittaa NATO vai VARSOVA ?)
9. Future Knight (Gremlinin uusin. Tuleeko kolmoisvoitto ?)
10. MUSIX (Musikinteko-ohjelma, jota myydään aina vaan)
11. Dambusters (Simulaattorien kunkku. Joulun suorituimpia)
12. Who Dares Wins II (Sotapelien ykkönen. Nousussa).
13. Spitfire 40 (Tasaisessa nousussa).
14. Bounder Dash II (Ykkönen oli suuri menestys, entä nyt ?).
15. Speed King (Moottoripyöräpel, jota ei ole unohdettu).

1. NEMESIS (Omalla paikallaan, josta se ei lähde).
2. Green Beret (Niukka kakkostila).
3. Knight Mare (Laatua on takana ... Kolmonen vai kakkonen ?)
4. Konami's Soccer (Jalkapallo kiinnostaa aina).
5. Goonies (Konamin dynastiaa ei muut hätistele. 5 KARKKI !!!).

KYSYMYKSIÄ :

Voiko konekielistä peliä mitenkään pysäyttää ?

Kasettipelien pysäyttäminen ei pitäisi olla mitenkään liian vaikeaa. Sony MSX:llä se onnistuu painamalla resetiä ja resetin voi rakentaa muihinkin MSX-koneisiin. Resetin voi tehdä myös ohjelmallisesti esim. POKE &HFBB0,1 Tällöin peli pysähtyy painamalla yhtäaikaaisesti CONTROL, SHIFT, GRAPH ja CODE näppäimiä. Tämä keino ei tepsii kaikissa peleissä, varsinkaan uudemmissa laatupeleissä. Moduulipelien pysäyttäminen ei ole helppoa, mutta kuitenkin mahdollista, tietääkö kukaan lukijoista keinoa moduleihin ?

Kysymyksiä ja muutakin asiaa voitte lähettää Joypagesin osoitteeseen:

Johtaja Harri Järveläinen

Opiskelijank. 12 B 37

33720 TAMPERE

Puh. (ma-to 15-20) 931-173663

LISTAUS OHJEET

Tämän kertainen listauksenme Indiana Junni on pyramidi seikkailu mitä moninaisimmissa hautakammioissa. Pelissä voit kulkea tikkaita ylös ja vain köysiä alas. Junnin tulee kerätä kultaharkkoja ja lopuksi napata timantti, jotta pääsisi uuteen kenttään. Hautakammioissa liihtelee lepakoita ja varo ettei ne saa Junnia kiinni.

Ohjelman sisään kirjoittamisen helpottamiseksi annamme allaolevan taulukon naputtelijoiden iloksi. Esimerkiksi = Graph + W tarkoittaa sitä, että sinun tulee painaa näppäimiä GRAPH ja W:tä niin saat aikaan kyseisen grafiikkamerkin. Hyviä pelihetkiä !

▶ = Graph + W ◀ = Graph + Shift + W ¼ = Graph + I

■ = Graph + L ▼ = Graph + E ♣ = Graph + D

♂ = Graph + M ■ = Graph + Shift + H | = Graph + :

| = Graph + K 7 = Graph + Y ┘ = Graph + N

— = Graph + -


```

118 PRINT"
119 PRINT"
120 PRINT"
121 PRINT"
122 RETURN
123 PRINT"KÄYTAUÄT"
124 PRINT"
125 PRINT"
126 PRINT"
127 PRINT"
128 PRINT"
129 PRINT"
130 PRINT"
131 PRINT"
132 PRINT"
133 PRINT"
134 PRINT"
135 PRINT"
136 PRINT"
137 PRINT"
138 PRINT"
139 PRINT"
140 PRINT"
141 PRINT"
142 RETURN
143 * Pelisilmukka...
144 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),1,0
145 KOH=UPEEK(6144+X+Y*32):ALL=UPEEK(6144+X+Y*32+32)
146 IFALL=32THENGOSUB158
147 A=STICK(1)
148 IFA=1ANDKOH=172THENY=Y-1:SPRITE$(0)=U$(3):FORT=1T08:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8+7-T),1,0:NEXT:GOSUB201
149 IFA=5ANDALL=205THENY=Y+1:SPRITE$(0)=U$(3):FORT=8T01STEP-1:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-T),1,0:NEXT:GOSUB195
150 IFA=3ANDUPEEK(6145+X+Y*32)<>210THENX=X+1:SPRITE$(0)=U$(2):FORT=1T08:PUTSPRITE0,(X*8+T-8,Y*8-1),1,0:NEXT:GOSUB201
151 IFA=7ANDUPEEK(6143+X+Y*32)<>210THENX=X-1:SPRITE$(0)=U$(1):FORT=8T00STEP-1:PUTSPRITE0,(X*8+T,Y*8-1),1,0:NEXT:GOSUB201
152 IFSTRIG(1)=-1ANDA=0THEN154
153 GOTO156
154 IFKOH=11THENSC=SC+10:PLAY"s0m15000t15514o5c","s0m15000t15514o5e","s0m15000t15514o5g":LOCATEX,Y:PRINT":GOSUB177
155 IFKOH=199THENGOTO171
156 GOSUB206.
157 GOTO143
158 SPRITEOFF:RETURN159
159 SOUND8,10:SOUND1,1/256:FORT=Y*8-1T0193:PUTSPRITE0,(X*8,T),1,0:SOUND0,T:NEXT
160 PLAY"s11m50t155116o3ao4co3baa-baa-14a","s11m50t155116o4eafce-fee-14e"
161 EX=EX-1:IFEX<0THEN164
162 LOCATE11,20:PRINTEX
163 FORT=1T05500:NEXT:GOTO30
164 CLS:PRINT" Junnit loppuivat!
165 FORT=0T07:PUTSPRITET,(0,193),0,T:NEXT
166 PRINT:PRINT:PRINT"Salt "SC" pistettä
. Pääsit"LE:CHR$(29):".","pyramidiin.

```

```

167 FORT=1T05500:NEXT
168 PRINT:PRINT:PRINT" Paina nappia!
"
169 IFSTRIG(1)THENGOTO26
170 GOTO169
171 SC=SC+100:LOCATEX,Y:PRINT"
172 GOSUB177
173 PLAY"s11m50t155o4116cdefgfedl8ca14g"
,"s11m50t155o5116cfcdedefl8ec14c"
174 FORT=1T05500:NEXT:LE=LE+1
175 IFLE=26THEN189
176 GOTO30
177 * Pisteiden kirjoitus
178 SC$=STR$(SC)
179 QW=LEN(SC$):SC$=RIGHT$(SC$,QW-1)
180 IFLEN(SC$)>3THEN182
181 SC$="0"+SC$:GOTO180
182 LOCATE12,19:PRINTSC$
183 IFSC>SLTHENSL=SL+300:GOSUB185
184 RETURN
185 * Lisäukko
186 BEEP:PLAY"s12m500t255164o5cego6co5gec","s12m500t255164o4go5cegeco4g"
187 EX=EX+1:LOCATE11,20:PRINTEX
188 RETURN
189 CLS:PRINT"MAHTAUAA!! JUNNI SAI YHDEN
TIMANTIN JOKAPYRAMIDISTA! Nyt hän voi
palata kotiintytyväisenä!"PRINT
190 FORT=0T06:PUTSPRITET,(0,193),0,T:NEXT
191 PRINT"Salt "SC" pistettä
192 PRINT:PRINT" Paina nappia..."
193 IFNOTSTRIG(1)THEN193
194 GOTO26
195 * Liukuäänit
196 IFPLAY(1)THENRETURN
197 LI=LI+1
198 LA=60-LI
199 PLAY"s11m50t25518n=la:"
200 RETURN
201 * Askeläänit
202 LI=0
203 IFPLAY(1)THENRETURN
204 PLAY"s12m1t25518o4c
205 RETURN
206 * Värit , lepakot
207 GOSUB212
208 C=C+1:IFC=4THENC=1
209 UPOKE8216,FC(C)
210 UPOKE8193,MC(C)
211 RETURN
212 SWAPL$(1),L$(2)
213 FORT=1T06:SPRITE$(T)=L$(1):NEXT
214 FORT=0T02:PUTSPRITET+1,(LX*2+T*30,LY*2-1),1,T+1:NEXT
215 FORT=3T06:PUTSPRITET+1,(LX*2+(T-3)*30,LY*2-1+40),1,T+1:NEXT
216 LX=LX+XM:LY=LY+YM
217 IFLX<40RLX>40THENXM=-XM
218 IFLY<40RLY>48THENYM=-YM
219 RETURN
220 PRINT" INDIANA-JUNNI":PRINT
221 PRINT" Junni on pieni arkeologias
takiinnostunut miekkonen. Hänelläon yst
ävä nimeltä Soosa, joka onaina auttamass
a häntä tutkimuk-sissaan."

```


338 PRINT"
 339 PRINT"
 340 PRINT"
 341 PRINT"
 342 PRINT"
 343 PRINT"
 344 PRINT"
 345 PRINT"
 346 PRINT"
 347 PRINT"
 348 PRINT"
 349 PRINT"
 350 PRINT"
 351 PRINT"
 352 PRINT"
 353 RETURN
 354 PRINT"MYLOS-ALAS I
 355 PRINT"
 356 PRINT"
 357 PRINT"
 358 PRINT"
 359 PRINT"
 360 PRINT"
 361 PRINT"
 362 PRINT"
 363 PRINT"
 364 PRINT"
 365 PRINT"
 366 PRINT"
 367 PRINT"
 368 PRINT"
 369 PRINT"
 370 PRINT"
 371 PRINT"
 372 PRINT"
 373 RETURN
 374 PRINT"SIKSAK I
 375 PRINT"
 376 PRINT"
 377 PRINT"
 378 PRINT"
 379 PRINT"
 380 PRINT"
 381 PRINT"
 382 PRINT"
 383 PRINT"
 384 PRINT"
 385 PRINT"
 386 PRINT"
 387 PRINT"
 388 PRINT"
 389 PRINT"
 390 PRINT"
 391 PRINT"
 392 PRINT"
 393 RETURN
 394 PRINT"IMANTI
 395 PRINT"
 396 PRINT"
 397 PRINT"
 398 PRINT"
 399 PRINT"
 400 PRINT"
 401 PRINT"
 402 PRINT"
 403 PRINT"
 404 PRINT"

405 PRINT"
 406 PRINT"
 407 PRINT"
 408 PRINT"
 409 PRINT"
 410 PRINT"
 411 PRINT"
 412 PRINT"
 413 RETURN
 414 PRINT"HELPPOA RAHA
 415 PRINT"
 416 PRINT"
 417 PRINT"
 418 PRINT"
 419 PRINT"
 420 PRINT"
 421 PRINT"
 422 PRINT"
 423 PRINT"
 424 PRINT"
 425 PRINT"
 426 PRINT"
 427 PRINT"
 428 PRINT"
 429 PRINT"
 430 PRINT"
 431 PRINT"
 432 PRINT"
 433 RETURN
 434 PRINT"ASUNTOLA
 435 PRINT"
 436 PRINT"
 437 PRINT"
 438 PRINT"
 439 PRINT"
 440 PRINT"
 441 PRINT"
 442 PRINT"
 443 PRINT"
 444 PRINT"
 445 PRINT"
 446 PRINT"
 447 PRINT"
 448 PRINT"
 449 PRINT"
 450 PRINT"
 451 PRINT"
 452 PRINT"
 453 RETURN
 454 PRINT"KULTAKUUMI
 455 PRINT"
 456 PRINT"
 457 PRINT"
 458 PRINT"
 459 PRINT"
 460 PRINT"
 461 PRINT"
 462 PRINT"
 463 PRINT"
 464 PRINT"
 465 PRINT"
 466 PRINT"
 467 PRINT"
 468 PRINT"
 469 PRINT"
 470 PRINT"
 471 PRINT"
 472 PRINT"

607 PRINT
608 PRINT
609 PRINT
610 PRINT
611 PRINT
612 PRINT
613 RETURN
614 PRINT MIITES. SUJUUP?
615 PRINT
616 PRINT
617 PRINT
618 PRINT
619 PRINT
620 PRINT
621 PRINT
622 PRINT
623 PRINT
624 PRINT
625 PRINT
626 PRINT
627 PRINT
628 PRINT
629 PRINT
630 PRINT
631 PRINT
632 PRINT
633 RETURN
634 PRINT ABYRINTTI JR.
635 PRINT
636 PRINT
637 PRINT
638 PRINT
639 PRINT
640 PRINT
641 PRINT
642 PRINT
643 PRINT
644 PRINT
645 PRINT
646 PRINT
647 PRINT
648 PRINT
649 PRINT
650 PRINT
651 PRINT
652 PRINT
653 RETURN

PELIVINKIT

Karttoja ja peliohjeita on pyydetty nyt niin runsaasti, että pakkohan niitä on julkaista. Tässä nyt sitten onkin ratkaisuohteet Jack The Nipperiin, jolla pitäisi saavuttaa 106% tuhmuus pelissä. Samalla myös avitusta peliin Alien 8 juuttuneille. Tällä kartalla voit seurata tulevia huoneita ja siellä olevia vaaroja. Sotastratekiapeliin ystäville julkaisemme nyt ohjeet Special Operations peliin. Näistä selviää sinulle moni asia jota sinulle ei tullut varmaan mieleenkään. Tässä tämänkerran ohjeet. Mitä ensikerralla? Siihen sinäkin voit vaikuttaa lähettämällä omia ratkaisuohteita tuntemaasi peliin. Myös kartat ovat tervetulleita.

Jack The Nipper

Rytiputki: Kotona, aloitusruudussa oikealla hyllyllä. Käyttö: Ammu kaikkea tappavaa, jotkut katoavat. Pisteet 12+1

Kukkamyrkky: Bioonista pullot oikealla hyllyllä. Käyttö: pudota viisi kukkaa sisältävässä puutarhassa ja kukat kuolevat. Lannoite: Hautausmaalla on yksi kummitus paikoillaan. Ja lannoite on sen takana tarvittset rytiputken tuhoamaan kummituksia. Käyttö: Käytetään kukkamyrkyn jälkeen samaisessa puutarhassa ja syntyy rumia kukkia. Pisteet 5+1

Avain: Pankista oikealle olevassa ruudussa vasemmassa yläreunassa Käyttö: Kun viet avaimen pankkiin tai museon takimmaiseen huoneeseen, alkaa niissä lämpöpatteri liikkua paljastaen luolan. Saippuajauhe: Pankin luolassa poistumisaukon vieressä, se "OMO-paketti". Käyttö: Kulje pesulassa päin pesukonetta ja se käynnistyy.

Liima: Pesulassa pesukoneen päällä. Käyttö: Hyppää tekarihtealla liukuhinnan päähän, liimaa tekarit hyteen.

Torvi: Museon luolan jälkeen toinen huone, oikealla hyllyllä. Käyttö: Kun mukanas ei ole rytiputkea, niin kissan vieressä töräytät torvea nappia painaen herätät sen. Kissoja löytyy poliisiasemalta, playskoolista ja puutarhassa olevasta talosta

Pommi: Huoneesta, jossa torvi on, toinen huone vasemmalle. Matkalla tarvittset rytiputken tuhoamaan kummituksen. Käyttö: mene poliisiasemalle putkan eteiseen ja jätä lattialle ... räjähdys ja vangit ovat vapaana. Musta hakea punnus ensin.

Luottokortti: Pankin luolan jälkeen ilmestyt kotiin, makuuhuoneen kaapin päälle. Luottokortti on se A vieressäsi. Käyttö: Hyppää pankin edessä pankkiautomaattiin.

Ruukku: Playskoolin jälkeen olevassa huoneessa oikealla lattialla. Käyttö: Vie China Shoppeen ja laske lattialle.

Savi: Samassa paikassa kuin ruukku, vasemmalla pöydällä. Käyttö: Playskoolissa laske lattialle.

Patteri: Poliisiasemalla oikealla lattialla. Käyttö: mene Just Microon ja kulje siellä kohti pöydän edessä olevaa televisiota.

Disketti: Pankissa lämpöpatterin takana. Varo patteria ja joutumista vasten tahtoa luolaan. Käyttö: Hyppää tietokonehtealla kaapin päälle tietokoneen luo ja liukuhinna pysähtyy.

Punnus: Poliisiasemalla putkan eteisessä kaapin päällä. Hae ennen pommin käyttöä. Käyttö: Hyppää Sukkatehtealla liukuhinnan päähän.

Lautaset: Pari China Shopen hyllyllä ja pari puutarhan vieressä olevassa talossa (keittiössä). Käyttö: Pudota !

Nallet: Pari toisessa huoneessa playskoolin jälkeen ja yksi Toy Shopissa. Käyttö: Pudota !

Patsaat: Museon honeissa, tutin näköinen ja päänupin näköinen. Käyttö: Pudota

Esineistä lautaset, nallet ja patsaat voit siis vain rikkoa pudottamalla ne jostain ylennöksiltä. Myös muut esineet kannattaa rikkoa vielä käytön jälkeen. Näin saaduksi pistemääräksi syntyy 106 %. Ratkaistessa kannattaa suunnitella reitti mahdollisimman tehokkaaksi. Huomaa myös, että kaikki kummitukset eivät tuhoudu. Pelin ratkaisi Antti Koskimäki ja läpipelasi Sami Säntti.

Special Operation

Nämä neuvot ovat tarkoitettu SP:hen (Special Operation) juuttuneille ja miksikäs ei myös osavienkin avuksi. Pelin ideana on johtaa itse koottua Englantilaispartiota jossain Saksalaisten alueella. Alue ei ole kovin suuri, mutta sitä monipuolisempi. On järviä, luolia ja tietysti Saksalaisia.

MIEHET

Kood.	Englanniksi	Suomeksi	Lyhennys
1	Acrobat	Akropaatti	Acr
2	Actor	Näyttelijä	Act
3	Biologist	Biologisti	Bio
4	Cartographer	Kartoittaja	Car
5	Chemist	Kemisti	Che
6	Ciphers	Salakirjoituksen avaaja	Cip
7	Climber	Kiipeilijä	Cli
8	Diver	Sukeltaja	Div
9	Doctor	Lääkäri	Doc
A	Electronics	Elektroniikka mies	Ele
C	Forger	Väärentäjä	For
D	Interrogator	Kuustelija	Int
E	Leader	Johtaja	Lea
F	Linguist	Kielitaitoinen	Lin
G	Locksmith	Lukkoseppä	Loc
H	Mechanic	Mekaanikko	Mec
I	Midget	Kääpiö	Mid
J	Navigator	Navigoija	Nav
K	Photographer	Valokuvaaja	Pho
I	Physicist	Pysoloki	Phy
M	Pickpocket	Taskuvaras	Pic
N	Pilot	Lentäjä	Pil
O	Radiooperator	Radisti	Rad
P	Sapper	Pioneeri	Sap
Q	Scout	Tiedustelija	Sco
R	Snipper	Tarkka-ampuja	Sni
S	Strong Man	Voimamies	Str
T	Unarmedcompat	Aseeton taistelija	Una
U	Veiles	Auton kuljettaja	Veh

KASKYT

SU (miesten kunto), SC (mies pois toiminnasta), TA (ota), SE (katso), IN (sisään), AT (tarkistaa vihollispartioiden läheisyyden), EQ (mitä mukana), TF (selittää maatimerkit), QU (uusi peli), WA (odota yksi tunti), ST (miesten kunto), F1 (ylös), F2 (alas), F3 (oikeaan), F4 (vasempaan) ja F5 (mene sisälle)

TEORIA PUOLI:

Acrobat-Löytää tien SE-käskyllä löytyvään luolaan
 Actor-Tarkoitettu Saksalaisten h'm''miseksi
 Cartographer-Piirtää karttaa alueesta
 Chemist-Poistaa SE-käskyllä löytyvästä tornista myrkkyaasun
 Ciphers-Suomentaa luolasta löydetyn salakirjoituksen
 Climber-Pystyy menemään kuoppaan
 Diver-Pystyy sukeltamaan järveen
 Doctor-Parantaa haavoittuneet miehet
 Elektronik-Menee sähköaidan läpi
 Forger-Väärentää passit
 Interrogator-Kuustelee antautuneilta salasanan
 Leader-Pystyy muuttamaan 5 kertaa keneksi tahansa
 Linguist-Hämää saksalaisia
 Locksmith-Avaa lukkoja
 Mecanic-Korjaa SE-käskyllä löytyvän auton
 Midget-Pääsee sisään SE-käskyllä torniin Strong manin avulla
 Navigator-Ilmoittaa missä päin Compound sijaitsee
 Pickpocket-Tyhjentää saksalaisten taskuja.
 Pilot-Lentää löytyvällä lentokoneella
 Radio operator-Kuuntelee radiota
 Sapper-Kaivaa aukon maahan, jossa kuuluu veden virtaus
 Scout-Tarkastaa väli-ilman suunnat
 Snipper-Vähentää taisteluissa yhden sakun välittömästi
 Strong man-Katso Midget
 Unarmed combat-Tappaa yksinäisen saksalaisen
 Vehiles-Ajaa autoa, katso Mecanic

TARKEAA:

- 1) Unarmed combat:ia voit käyttää ainoastaa maan alla ja varo - ettei muut vartijat näe
- 2) Järvistä löydät tärkeimmät esineet
- 3) Muista ottaa Sniper pois toiminnasta, kun menet Compound:iin
- 4) Auto löytyy tieltä
- 5) Torni ja kätkössä oleva luola löytyy Compound:in läheltä

KILPAILU

Nyt kun elämme jälleen vaalien aikaa niin mielipidetiedustelut ja kyselyt ovat varmasti tulleet tutuksi. Me täällä toimituksessa olemme pohtineet, että minkälainen tämä MSX UUTISET lehti pitää olla, jotta jokainen sitä mielellään lukisi. Niinpä nyt teillä on mahdollisuus vaikuttaa ja kertoa mitä lehdessä pitää olla ja mitä ei. Samalla saatte laatia viisi suosikki peliänne ja laadiimme niistä TOP MSX luettelon. Vastanneiden kesken arvotaan 5 pelipalkintoa, joten vastaa HETI !!! Vastauksortin löydät tästä lehdestä.

THE BOMB BUSTERS

SUOMENKIELISET OHJEET

OHJEET (ruudut, joystick, fire nappi)

Kaikki miehitön jäsenet ovat pelaajan ohjattavissa. Heidän paikkansa ja numeronsa ovat:

- 1-Lentäjä
- 2-Etuampuja
- 3-Taka-ampuja
- 4-Pommin kohdistaja
- 5-Navigaattori
- 6-Ensimmäinen konehuone
- 7-Toinen konehuone

Valitaksesi kuka miehistön jäsen olet, paina vastaavan jäsenen numeroa näppäimistöstä.

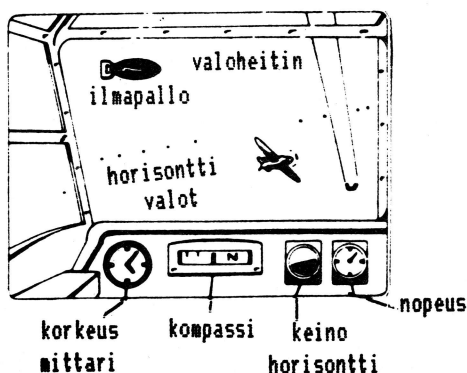
LENTÄJÄ

Lentäjäruuu on tarkoitettu koneen ohjaamiseen vasemmalle, oikealle, ylös ja alas. Joystick ohjaus käyttäytyy kuin oikea Lansester, jos vedät taakse kone nousee ja etteen niin kone laskee. Kääntämällä joystick oikealle tai vasemmalle niin kone kaartaa kyseiseen suuntaan. Lentäjä ruudussa on näkyvä horisonttivaloista, vihollisen barrigadi-ilmapalloista, valonheittimistä ja ME109 yöhävittäjistä (tämä näkyy myös etu- ja taka-mpuja ruuduissa). Ruudussa on myös seuraavat instrumentit (kuva 1). Lentäjän vasemmalla puolella on korkeusmittari, joka näyttää kuinka korkealla kone on maasta. Korkeusmittarissa on kaksi osoitinta. Pienempi näyttää 200-jalan välein samalla kuin isompi näyttää 10-jalan välein (kuva 2). Kun osoitin välkkyy olet liian korkealla. Pudota korkeutesi 1000-jalan alle. Toinen istrumentti vasemalta on suuntakompassi. Se kertoo lentäjälle mihin suuntaan kone lentää. Pieni punainen merkki kompassin ylälaudassa näyttää suunnan minkä NAVIGAATTORI on valinnut koneelle (katso kyseitä kohtaa). Seuraava instrumentti on keinohorisontti (toinen oikealta, joka näyttää mihin suuntaan kone kääntyy (tämä instrumentti on hyödyllinen yöllä, jolloin oikea horisontti ei näy). Kauvimpana oikealla on nopeusmittari (kuva 3).

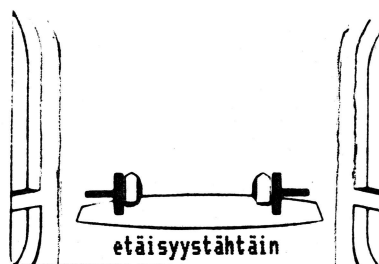
ETUAMPUJA

Etuampuja ohjaa kahta 303 kaliberista F:N.5 konetykkiä liikkuttamalla tähtäintä ympäri ruutua ja painamalla FIRE näppäintä. Aseet ampuvat 20 laukausta sekunnissa. Joka neljäs ammus on valoammus, joten ampuja näkee minne ampuu.

KUVA 1



KUVA 4



Jos pommin pudottaja on laittanut pommin kierroskytkimen päälle ja pommi on saavuttanut 500 kier./min. vauhdin niin ampujan tähtäin muuttuu pommin etäisyystähtäimeksi (kuva 4) Tähtäimet ovat tarkoitettu etäisyyden mittaamiseksi koneesta patoon. Kun padolla olevat kaksi tornia ovat samalla etäisyydellä kuin etäisyystähtäin niin pato on oikealla etäisyydellä ja voit pudottaa pommin (edellyttäen, että nopeus ja korkeus ovat oikeat).

Pudottaaksesi pommin etuampujan pitää painaa FIRE nappia kun etäisyystähtäin on samalla kohdalla padon kaksoistornien kanssa (kuva 4).

TAKA-AMPUJA

Taka-ampuja ohjaa neljää F.N.20 303 kaliberistä konetykkiä, kahta kummaltakin puolelta tykkitornista. Aseen ohjaukset ovat samat kuin etuampujalla.

POMMINPUDOTTAJA

Lancasterissa etuampuja on myös pommin pudottaja. Hänen tarvitsee toimia vain patoa lähestyessä, instrumentit ruudun alaosassa ovat pommin kierroskytkin (vasemmalla) ja jentokoneen korkeuden osoittavat valoheitimet. Liikuta vasemmalle ja oikealle valitaksesi kytkimen. Painamalla FIREä voit ohjata kytkintä. Kun olet painanut Fireä, liikuta alas kytkeäksesi se päälle, ylös sammuttaaksesi sen. Kun päästät firen irti vapautuu kytkimen ohjaus. Kun valonheittimesi ovat päällä ja korkeutta on alle 100 jalkaa (valonheittimesi eivät näy korkeammalla), niin käytä joystickiä valitaksesi korkeus. Kontrollit ovat samat kuin lentäjällä. Taakse on ylös, eteen on alas Vältä valonheittinten kytkemistä päälle vihollisalueella koska Lansester tulee helpoksi maaliksi ilmatorjunnalle. Juuri ennen padon lähestymistä kytke päälle pommin kierroskytkin. Kun pommi on saavuttanut maksimikierroksensa etuampuja ei enään ohjaa etuaseita, mutta katsoo etäisyystähtäimeen valmiina pudottamaan pommin. Sammutettuasi pommin kierroskytkimen voit ohjata taas etuaseita.

NAVIGAATTORI

Navigaattorilla on koko tehtävän tärkein työ. Vastuu koneen ohjaamisesta vihollisalueiden läpi padolle. Navikaattoriruutu näyttää kartan, jossa on kaksi liikuvaa esinettä. Yksi näyttää koneen tämänhetkisen aseman ja toinen näyttää suuntimen, jota voit ohjata

KUVA 2

KORKEUS
0 jalkaa



1000 jalkaa

KUVA 3

NOPEUS



232 = Pommin pudotus nopeus

kartalla näkyvää kursoria. Navisaattorilla on kuusi karttaa, jokainen valitaan vetämällä kursori ruudun rajan yli. Kun ruudun raja on saavutettu seuraava kartta, jos on vielä lisää niin karttoja ilmestyy. Jos painat nappia, nykyinen asemasi ilmestyy näkyviin. Kun liikutat kursoria ympäri ruutua niin ruudun yläaidassa oleva kompassisuunta muuttuu. Tämä uusi suunta näkyy lentäjän ruudussa punaisena merkinä kompassissa. Jos Navigaattorin kompassi suunta on suoraan koneen päällä, niin suunta on pohjoiseen. Lentäjän pitää silloin kääntyä kunnes kompassi osoittaa pohjoista ja punainen merkki on myös pohjoinen. Euroopan kartalla eriväriset symbolit ovat erilaisia maamerkkejä (kuva 7), jotka voi jakaa seuraavanlaisiin ryhmiin.

VIHREÄT YMPYRÄT - SOTILASTUKIKOHTA

VIHREÄT LENTOKONEET - VIHOLLIS LENTOKENNTÄ

SINISET TIMANTIT - ASUTUSKESKUKSIA

SINISET PIIKIT - TEOLLISUUTTA

Aloittelijan kannattaa katsoa tarkkaan karttaa ennen kurssin valintaa.

KONEHUONEMIES

Koneen hoitaja kontroloi yhtä tai kahta ruutua riippuen vaikeusasteesta. Ensimmäinen ruutu (kuva 8) on moottoreiden kontrollit. Se on sama, joka vaikeusasteesta. Toisessa on nousukontrollit ja potkurin trimmit. Ensimmäinen ruutu koostuu kaasuvivusta (vasemmalla alhaalla) ja neljästä boosterikotrollista (oikealla alhaalla) ja neljästä palosammutimesta (oikealla ylhäällä).

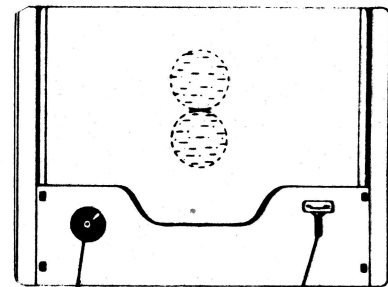
Boosteri mittarit ovat neljä ylempää mittaria ja alemmat neljä mittaria ovat kierroslukumittareita. Jos moottori palaa sen kierroslukemat välkkyvät. Valitaksesi instrumentin liikuta joystickkiä vasemmalle, oikealle, ylös tai alas. Valitun kontrollin alle ilmestyy musta kontrollipiste. Paina FIRE nappia kontroloidaksesi instrumenttia ja pidettäessä sitä pohjassa voit liikutella kontrollia. Päästämällä napin irti vapautuu instrumentin kontrolli. Neljää kaasuvivua voidaan ohjata yhtäaikaan niin kuin boostereitakin. Tehdäksesi tämä liikuta musta piste toisen ja kolmannen vivun väliin ja painamalla nappia kuten edellä on mainittu. Oikealla ruudun yläaidassa on neljä palosammutinta, joka moottorille omansa ja sammutinta voi käyttää vain kerran/peli. Toinen konemiesruutu koostuu polttoainemittareista. Vasemmalla alhaalla on potkureiden lappakulman säätö ja keskellä laskeutumissiivekkeiden kontrollit ja oikealla alhaalla on pyörät ylös ja alas (kuva 9)

VIHJEITA

Jos lennät yli 800-jalan niin yöhävittäjät huomaavat sinut ja jos lennät alle sen, voit törmätä maastoon

LÄHESTYESSÄSI PATOA: NOPEUS-232 mph, KORKEUS-Tasan 60 jalkaa

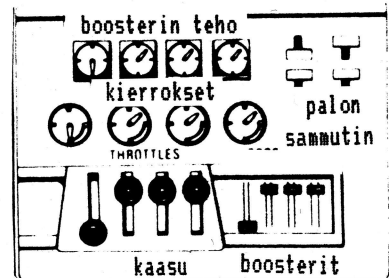
KUVA 6



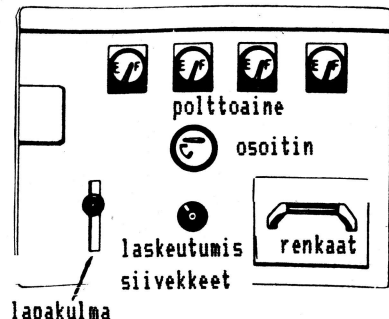
kuva 7
 pommin kierroskytkin korkeuden osoittavat valonheitimet

- --- asutuksia
- --- sotilastukikohta
- ||||| --- teollisuutta
- + --- lentokenntä
- ⌞ --- pato
- ⊞ --- tutka
- ⊞ --- tämänhetkinen asema
- ⊞ --- navigaatio kursori

KUVA 8



KUVA 9



Juhani Kukkula

Seuraavassa esitellään, kuinka yhden merkin (lohkon) alueelle voidaan piirtää eri väreillä. Se voidaan toteuttaa myös asettamalla monta eriväritä spriteä päällekkäin.

Video RAM on ajettu viiteen osaan, joista käsittelemme kahta MUOTO ja VARI-osaa.

MUOTO-osa on osoitteissa 0 - 6143

Väri -osa on osoitteissa 8192 - 14335

Oheinen ohjelma piirtää muoto-osan osoitteisiin 96...103 ukon päin. Se Väritetään väri-osan osoitteisiin vastaavaan kohtaan (+8192).

Muoto-osan piirtymisen ymmärtää, kun katselee ohjelman rivien 60-130 binäärilukuja, mutta väri-osan luvut näyttävät aika epäjohdonmukaisilta. Miten esim. des. luku 142 sisältää värit 8 ja 14 (Pun. ja Harmaa) ?

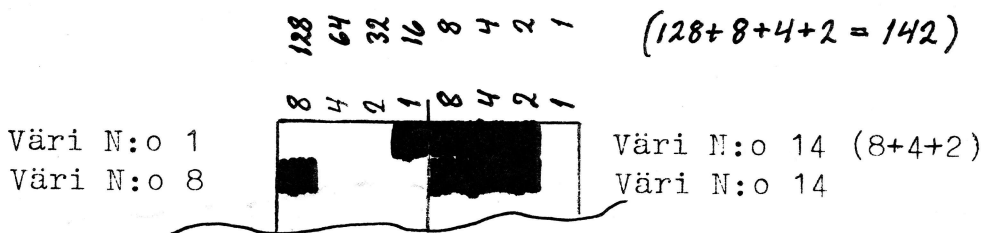
Väri-osan puolella pitääkin ajatella tavu (8 bittiä) jaetuksi kahteen neljän bitin osaan. Neljä Vasemmanpuoleista bittiä määrää etuväriin ja neljä oikeanpuoleista taustaväriin. KUVA 1

Neljän bitin yhdistelmästä saadaan 16 lukua, eli kaikki värit. Nyt huomataan, ettei 8 bitin ryhmässä (tavussa) voi olla, kuin kaksi väriä. Tästä johtuu myös vaakasuunnassa joskus tapahtuva ikävä "värien sekaantuminen".

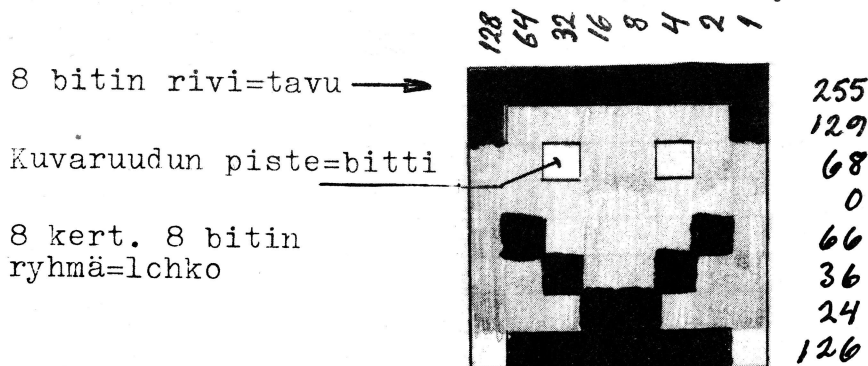
Oheisessa ohjelmassa on esitelty hieman tavallisuudesta poikkeava tapa liikuttaa spriteä (riv. 90-120 ja riv. 160-180). Myös siinä on kaksi spriteä, jotka ovat päällekkäin ja erivärisiä. Sprite\$(1)=8 kappapetta dataa 240 ja Sprite\$(2)=8 kpl dataa 15

```

10 ' SPRITEN KULJETUS
20 ' J Kukkula 12/86
30 ' -----
40 SCREEN2:DIMZ(8,2)
50 ' Muodostetaan sprite
60 SPRITE$(1)=STRING$(8,240)
70 SPRITE$(2)=STRING$(8,15)
80 ' Arvot spriten kulj. varten
90 FORI=1TO8:FORJ=1TO2
100 READA:Z(I,J)=A:NEXTJ,I
110 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1
120 DATA0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
130 ' Spriten kuljetus
140 PUTSPRITE1,(X,Y),1
150 PUTSPRITE2,(X,Y),15
160 IFSTICK(0)=0THENGOTO160
170 X=X+Z(STICK(0),1)
180 Y=Y+Z(STICK(0),2)
190 ' Estetään reunojen yli meno
200 IFX>248THENX=248
210 IFY>183THENY=183
220 IFY<0THENY=0
230 IFX<0THENX=0
240 GOTO140
    
```



Yhteen osoitteeseen voidaan kirjoittaa yksi tavu (=8 bittiä)



MAGIC JUUTUT

Jyke Jokinen

Viimeiksi oli juttua miten ZOIDS:n saa toimimaan Spectrassa ja nyt on samasta aiheesta juttua SAMATHA FOX STRIP POKER:in tiimoilta. Ensimmäisenä ohje jonka avulla SFSP alkaa yhteistyöhön myös SVI 728:n kanssa ...

- Lataa eka osa: BLOAD "cas:",R
- Kun kuva on välähtänyt ruudussa ota toinen osa :
BLOAD"cas:",R
- Ja sitten lataa viimeinen pätkä: BLOAD"cas:" (< HUOM! ei ,R:ää !!! >)
- Kun saat Ok:n kirjoita: POKE &HB6AC,&H55 ja POKE &HB6BC, &H50 Sitten voitkin käynnistää toimivan ohjelman käskyllä DEFUSR=&HB661:A=USR(0)

Sillai !, mutta mikä kumma vika se oikein on kun nämä jotkut ohjelmat ei toimi SPECTRAVIDEOssa ? Syy piilee niin kutsutuis-
sa muistipankeissa ... jaa, mutta kaikkihan tietysti ne tunte-
vat, joten voisimpa kerrata koko asian vielä kertaalleen.
Samalla voisin kertoa mikropiiristä nimeltä 8255 (tunnetaan
myös PPI:nä):

MSX-tietokoneiden sisällä on muiden mikropiirien joukossa yksi 40-nastainen kaveri, jonka nimi on PPI ja tyyppimer-
kintä 8255. Tämä piiri sisältää kolme kahdeksanbittistä
liitääntää ulkomaailmaan, eli kun prosessori kirjoittaa
jonkun binäärilivun yhteen porttiin tulee ykkösiä ja nol-
lia vastaavat jännitteet (+5 V ja 0 V) piirin nastoista
ulos. Näiden ulostuloporttien nimet ovat A,B & C ja niitä
voidaan ohjata I/O-väylästä ABH - ABH. Seuraavaksi vähän
tietoa porttien toiminnosta:

-- PORTTI A (I/O ABH) --

Juuri tämä ulostulo hoitaa niitä muistipankkeja, jotka tah-
tovat sekoilla joissakin valmispeleissä(kin). "Tavallisessa"
MSX-Koneessahan on 64 K muistia, jolloin se pystyy osoitta-
maan muistipaikkoja 0000H:sta FFFFH:n asti. Tämä muistialue
on jaettu neljään 16 Kilon (Pityys 4000H) pätkään eli sivuun
(englannin kielisissä kirjoissa: page). Jokaiselle sivulle
voidaan sitten valita A-portin avulla yksi neljästä lohkoista
(engl. slot). Näin voidaan tehdä esim. SVI:n muistista seu-
raavanlainen "kartta":

	LOHKO 0	LOHKO 1	LOHKO 2	LOHKO 3
C000H->(sivu 3)	-- RAM	-- RAM	--	--
8000H->(sivu 2)	-- RAM	-- RAM	PeliROM	--
4000H->(sivu 1)	B-ROM	RAM	PeliROM	LevyROM
0000H->(sivu 0)	B-ROM	RAM	--	--

(B-ROM tarkoittaa Basic ROM:a, eli basic sijaitsee tällä alueella). Portin A sisällön mukaan muistipankit asettuvat seuraavanlaisesti:

```
BITTI: 7 6 5 4 3 2 1 0
PORTTI A: 0 0 0 0 0 0 0 0
           I I I I
           I I I -- Sivu 0, lohko 0
           I I -- Sivu 1, lohko 0
           I -- Sivu 2, lohko 0
           -- Sivu 3, Lohko 0
```

Normaalisti nämä muistipankit ovat MSX-Koneissa siten, että alueella 0000H-8000H (sivut 0 ja 1) on Basic-ROM ja loppualue 8000H-FFFFH (Sivut 2 & 3) on RAMia. Asian voit kokeilla kir-
joittamalla PRINT HEX\$(INP(&HAB)), joka lukee 8255:n A-portin sisällön ja tulostaa sen. Vastaukseksi tulee SVI:ssä 50H. Ja kun se muunnetaan binääriseksi tulee 01010000 eli muistipankit ovat juuri niinkuin edellä selvitettiin. ZOIDS:ssa ja SFSP:ssa olleet virheet ottavat käyttöön vapaaksi RAM-muistiksi lohkon kaksi, jossa ei SVI:n perusversiossa ole muistia lainkaan! Muissa MSX koneissa vapaa RAM on nähtävästi lohkoissa 2 jol-
loin edellinen PRINT-käske tulostaa AOH (10100000).

-- PORTTI B (I/O A9H) --

Tästä portista luetaan näppäimistöltä tulevaa dataa C-portin määräämästä kohdasta. (juu.. esimerkki tulee kohta ...)

-- PORTTI C (I/O AAH) --

Porttia käytetään ulostulona ja sen "Nastajärjestys" on:

- D0 - D3 --- Näppäimistöltä luettavan kohdan numero
- D4 --- Kasettiaseman moottori päälle (0) ja pois (1)
- D5 --- Kasetille lähtevä data (1 bitti 1/0)
- D6 --- Isojen merkkien merkkivalo päälle (0) ja pois (1)
- D7 --- Suora liitääntää ääniulostuloon (Sound output)

-- KONTROLLI PORTTI (I/O ABH) --

Tämä I/O-väylän avulla voidaan asettaa 8255:n toiminta muoto, mutta koska toimintamuotoja on MSX-koneissa vain yksi niin ei sitä tarvitse muuttaa, mutta tällä portilla on toinenkin tehtävä: Sillä voi nimittäin ohjata C-portin bittejä yksitellen päälle (1) tai pois (0). Tämän tämän yksittäisyytetyksen ohje:

```
BITIT: 7 6 5 4 3 2 1 0
        0 0 0 0 0 0 0 0
        I I I I
        I I I -- Bitin asetus tai nollaus (1/0)
        I I -- C-portin bitin numero (0-7)
        I -- Ei merkitystä
        -- Nolla asetustoimintoa ilmoittamaan.
```

Eli jos haluat pistää CLAPS LOCK valon palamaan voi muuttaa suoraan C-portin bitin 6 nolaksi (OUT &HAA, &B00010000) tai voit käyttää kontrolliporttia jos et halua muuttaa muita C-portin bittejä: OUT &HAB, &B00001100

Näppäimistöä luetaan B ja C-porttien avulla. Ensiksi kirjoitetaan C-porttiin luettavan kohdan numero. Numerohan tulee biteistä D0-D3 eli luku on 0-15 (käytännössä kuitenkin vain 0-8 (9)). Kun lukukohta on määritetty voidaan lukea B-portin sisältö (INP (&HA9)), jossa on bitti asetuneena (1) jos näppäintä ei ole painettu ja painetun näppäimen kohdalla bitti on nolla. Mahdolliset lukukohdat ovat:

INP (&HA9)

	ID7	ID6	ID5	ID4	ID3	ID2	ID1	ID0	I
0	I	I	I	I	I	I	I	I	I
1	I	I	I	I	I	I	I	I	I
2	I	I	I	I	I	I	I	I	I
3	I	I	I	I	I	I	I	I	I
4	I	I	I	I	I	I	I	I	I
5	I	I	I	I	I	I	I	I	I
6	I	I	I	I	I	I	I	I	I
7	I	I	I	I	I	I	I	I	I
8	I	I	I	I	I	I	I	I	I
9	I	I	I	I	I	I	I	I	I

* Yhdeksännessä rivissä ovat SVIn läsnäppäimistössä olevat näppylät.

Elikä jos haluat tietää onko näppäintä J painettu kirjoita ensiksi luku 3 C-porttiin (OUT &HAA, 3) ja lue portin B-arvo (A=INP(&HA9)). Jos vastaukseksi tulee 255 (FFH) näppäintä ei ole painettu ja 7FH tarkoittaa, että J:tä on painettu. Luku voi olla tietysti jokin muukin, jos J:n kanssa on painettu yhtäaikaan jotain muuta näppäintä.

Siinä sitä "asiaa" oli taas tälläkertaa ... Ehkä esitys ei ole kovin selkeä, mutta lisäkysymyksiä voi lähettää osoitteeseen: JYKE JOKINEN

SULKAKYNYX 31
40340 JYVASKYLA

PS. KOKEILE SEURAAVAA:

POKE &H8704,6



PRINT X'PRESS

Kaikki kotimikrokäyttäjät eivät ole pelureita ja tässä lehdessä esiteltävät ovat olleet pääasiassa pelejä. Siksi on syytä kertoa hyötyohjelmistakin. Moni onkin varmaan huomannut, että X'Pressia saa nykyisin todella edullisesti. Kannattaa hankkia ehdottomasti sellainen ja pistää mikro töihin. Yksi hyvä lisähankinta X'Pressin omistajalle on tekstiohjelma Print X'Press. Sitä voivat muuten käyttää muutkin MSX-Mikron omistajat.

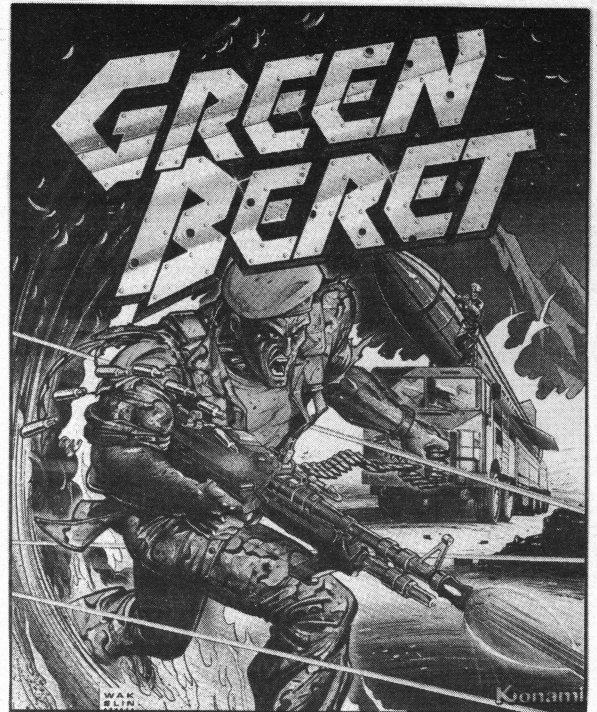
3.5" levykkeellä oleva Print X'press on Anglossoftin tuottantoa. Sitä on saatavana kasettinakin, mutta tässä tapauksessa levyversion käyttömukavuus on ylivoimainen, joten se kasetista. Ohjelmassa on kolme osaa: Designer, Compiler ja Manuscript. Designeria käytetään omien merkkien suunnitteluun. Merkit ovat joko 8x8 tai 16x16 pisteen kokoisia. Kannattaa laatia muitakin kuin kirjainmerkkejä, sillä erilaisia koristemerkkejä voi kivasti yhdistellä ja sijoittaa tekstiin tai sen ympärille. Katso esimerkkejä ohjelmaluettelon takakannesta! Compiler ei ole Basic-kääntäjä, vaan sen avulla kootaan käyttöön kirjainmerkit Manuscriptia varten. Manuscript on P X'P:n ydin. Se on perjaatteeltaan kuin tekstinkäsittelyohjelma ja sitä voikin käyttää vain sellaisena (Designerin avulla saa skandimerkitkin mukaan), mutta Manuscript tekee muitakin: sillä voi laatia aina A3-kokoisen asiakirjan, esim mainoksen, lehdensivun, kunniakirjan, seinälehdet ja mitä vain käyttäjä haluaakin tehdä. Kaiken lisäksi kaiken ruudussa näkyvän saa tulostetuksi printterille. Suuressa maailmassa tällaista kutsutaan nimeltä "What you see is what you get" eli Wysiwyg ja se on tuttu monista suurimmista mikroista. Ohjelmassa on jopa mahdollisuus värilliseen tulostukseen käyttäen moninkertaista printtausta. Sen kuitenkin jätiin, väliin mutta suosittelen niille, joilla on printterissään käytettävissä erivärisiä värinauhoja. Mustavolkoinen jälkinäkin on hyvännäköistä ja luultavasti MSX Uutisissäkin tulet vielä näkemään Print X'Pressillä tehtyjä sivuja.

P.X'P:n tekijät ovat ottaneet käyttäjän mukavuuden huomioon ohjelmaa laatiessaan. Ihan kaikkea ei sentään voi kehua: ohjekirjassa on 33 sivua, mutta esimerkkejä ei juuri ollenkaan. Esimerkkien puutteessa asiat on opittava kokeilemalla, mutta niinpä ohjelma tulee sitten tutuksi tätä kautta ja käytön aikana. Ohjelman hyvät ominaisuudet ovat kuitenkin arvosteluasteikossa painavampia kuin ohjekirjan suppeus.

Print X'Press on laatutuote niille, joilla on aikomus saada vähän tavallista enemmän irti mikrostaan, sen levarita ja printteristä. Hyötyohjelmat ovat tietysti kalliimpia kuin pelit ja niinpä tämä maksaakin 230 mk. Tällä rahalla saa kuitenkin ohjelman, jollaista ei itse juuri millään saa ja ohjelman avulla taas saa aikaiseksi paljon sellaista mitä muuten ei saisi. Triosoftware on toistaiseksi ainoa joka tuo Print X'Pressiä Suomeen.

Kimmo Karju

MSX:lle ilmestyy yhteenään hyviä, että huonoja pelejä. Monet elokuvat ja markkapelit saavat nykyään jatkukseen myös tietokonepelin, joka ainakin meiksille sopii mainiosti. Täällä Tapereella Centrumin alakerrassakin on eräs maailman paras merkkapeli, johon meiksilläkin on tullut upotettua ruhtinaallinen määrä markkoja. Kaikki pelinarkkarit varmaan jo tietävät mistä on kyse ... GAUNTLETISTA ... tietenkään. Tätä peliä voi jopa neljä pelata yhtäaikaan ja porukassa annetaan turpiin sokkeloiden iljettäville olijoilta. Kenttiä on vallan mielettömästi ja vaarat alituisesti kintereillä. Meiksi valitsee tietysti sankarikseen aina THORin sillä jo 1600 luvun mestaajat käyttivät työssään kirvestä niin myös meiksi. GAUNTLET ei ole vain alituista vihollisten nitistystä vaan välillä pitää myös syödä kinkkua ja napata viiniä (myttaa varo siinä voi olla myrkyä). Näistä saadaan lisää voimaa reissumiehelle ja taktiikassa pitää ottaa lukuun myös aarteiden keräys luolista. Ihmettelette tietysti miksi minä höpötän yhdestä markka pelistä puolen sivua. Meiksi kun sattuu olemaan tällainen MASAXAN omistaja ja GAUNTLET narkkari niin olen tietenkään erittäin iloinen, että U.S.GOLD on tehnyt pelin myös MSX:lle. CBM 64:lle peli oli jo joulukuussa ja tulihan sitä silläkin pelattua. Täytyy kyllä sanoa, että MSX:n GAUNTLET on huomattavasti parempi kuin kuusnelosen. Sankarihamot ovat selkeitä ja nopeita. Grafiikkaan on panostettu ja kentät ovat miellyttävän näköisiä. GAUNTLETISTA huomaa laatutyön tuloksen ja se on siitä mainio, että sitä voi pelata kaverinkanssa yhdessä. Perinteisien pelien tarina yleensä alkaa ... Olipa kerran Rambo, joka joutui keskelle HIRVITTAVAA vihollis joukkoa ja hänellä oli vain aseenaan rullallinen vessapaperia. PÖH GAUNTLETIN tarina on paljon kiinnostavampi ... Olipa kerran kaksi kovanaamaa, jotka himoitsivat aarteita ja mässäivät milellään kinkkua. Heidän alituinen päämääränsä oli tuhota luukasoista aaveita ja tunkeutua yhä suvemmalta kohti tuntemattomia seutuja ja uusia kinkkuja. AAAH. Täs miä piän !!! Oikeastaan jos meiksi saisi päättää niin GAUNTLET on miltei pakollinen hankinta jokaiselle vaikka ei olisi GAUNTLETISTA kuullut mitään. GAUNTLET on pysyvä ilmiö ja DRUIDkin on täysi idea kopio tästä. Saapa nähdä mitä muita uusia pelejä GAUNTLETISTA muunnetaan. GAUNTLET PaRaS PeLi ... PISTE ...



Nyt lopultakin on nähty GREEN BERET-moduli ja pelattu sitä! Ollihan jo aikakin! Erään kotimaisen mikrolehden lukijat valitsivat Green Beretin viimevuoden peliksi ja siinä lukijajoukossa ei vielä ollut MSX-käyttäjiä edes mukana. Voitto olisi ollut varmaan vielä ylivoimaisempi, jos tämä Konamin moduli olisi ollut saatavana jo vuoden 1986 puolella. Green Beretin alkuperäinen versiohan oli nimenomaan Konamin tekemä peliautomaatti. Ja kun muistakin automaateista on ollut saatavana moduilit, niin nyt siis on myös GB:stä. Toimintaa tulee rittämään monessa kohdassa. Tarina on tämä: Joukko kavereitasi on vankina vihollisen linjojen takana. Sinun on raivattava tiesi sinne neljän eri alueen läpi ja vapauttaa heidät. Helposti sanottu. Alussa aseenas on vain nimittäin veitsi ja vihollisia tulee heti alkusekunneista lähtien edestä ja takaa. Osa vielä ampuu kranaatteja (väistä niitä) ja osa lähettää karatepotkuja (vastaa samalla mitalla). Joiltakin vastustajilta voit saada järeämpiä aseita, mutta niissä on vain rajoitetusti laakeja. Eli on syytä säästää ne kunkin vaiheen loppuun, jossa rynnäkkö on suurin.



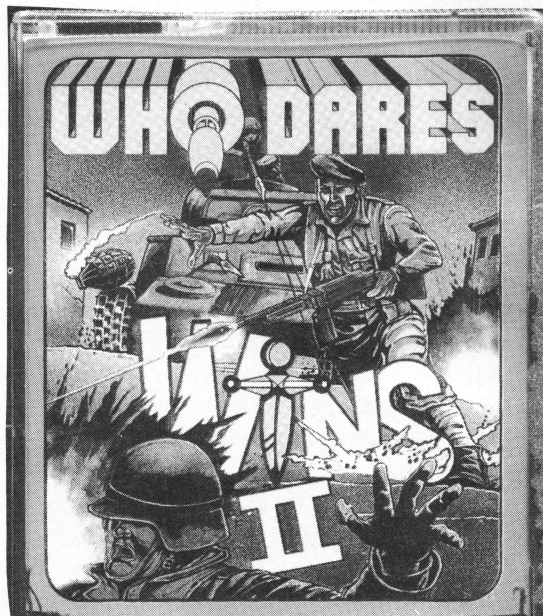
Green Beret on sellainen peli, että pelaamaan alettaessa täytyy vetää syvään henkeä, sitten seuraavan kerran voi hengittää kunnolla, vasta sitten kun peli on lopussa - eli aika pian, ainakin alkuvaiheessa. Sitten oppii jo väistelemäänkin vihollisia kiipeilemällä tasolta toiselle, esim. sillan tai ohjusauton päälle. Ei kannata kuitenkaan pysähtyä, sillä ruutu täyttyy pian vihollisista.

Green Beretin juonessa ei loppujen lopuksi ole paljon järkeä, mutta todella vauhdikasta tekemistä siihen kuuluu. Tämän jälkeen voit kutsua Commodoren, Spectumin tai Amstradin omistavan kaverisi teille pelaamaan Green Berettiä, sillä Konamin oma versio on vähintäänkin yhtä hyvä kuin sen perusteella muille mikroille tehdyt.

P.S. Konameista suosikkini on silti Nemesis ...

Kimmo Karju

Silloin kun meiksi oli niin pieni, ettei ollut vielä edes syntynytäkään niin Suomen telkkarissa tuli sarja Bat Man (lepakko mies näin suomalaisittain). Nythän kun sarjiksiakin on tullut ahmittua niin täytyy oikein kumartaa OCEANIA sillä he ovat tehneet oikein asiallisen tempun ja julkaisseet leppiksestä pelin. Meiksi kun sai Bat Manin käteensä niin innoissani kipitin koneen ääreen. Lataus kesti suorastaan tuskallisen pitkään, mutta pelikin oli odotuksen täyttymys. Kolmiulotteis grafiikkaa Ultimaten tyyliin ja erittäin hienosti hienosti tehty lepakkomies. Lepakkomiehen liikkeessa, jopa viittakin hulmuu joka tuo mahtavan vaikutelman peliin. Meiksi kyllä kieltämättä meinas saada silti raivarin kun huomasin liikuttavani leppistä, jolla on sukat jalassa. Meiksi ei tykkää mistään sukkahousu sankareista, joten lähdin heti aluksi etsimään bootseja. Matkan varrella ei suinkaan löytynyt T-Kauppa vaan reppu kylläkin ja eräs karvakorva sitä vahtikin silmä kovana, mutta sehän ei meiksiin tehoa. Nappasin repun ja jatkoin matkaa. Suurten vaarojen jälkeen saavuin huoneeseen jossa liukuhihna vei minua kohti vihollista. Tämä heppu vahti näköjään minun leppikseni bootseja ja meiksi parin hengen lähdön jälkeen onnistuikin saamaan ne. Bootsit onkin leppikselle tärkeät sillä niillä pääsee pomppimaan eteenpäin. Grafiikka onkin kyllä BAT MANIN parhaimpia puolia ja idea onkin hyvä. Ensin kerätää leppikselle välineet ja sitten etsitään auton osat ja kootaan se. Huoneet ovat hyvin tarkasti tehtyjä (KOLMIULOITTEISIA) ja viholliset ovat tarkasti tehtyjä. Kaikista hausin heppu on puldokki, joka kävelee suu auki (kuola valuen) ja häntä heiluen niinkuin kunnan piskillä pitääkin. Bat Man on mukansa tempaava ja ratkaisuun ei riitä päivä eikä kaksikaan sillä huoneita on 150 kpl. Bat Man on varmasti menestys ja luulempa, että OCEAN tekee jatkossakin MSX huippupelejä lisää.



Mikko Kulmala

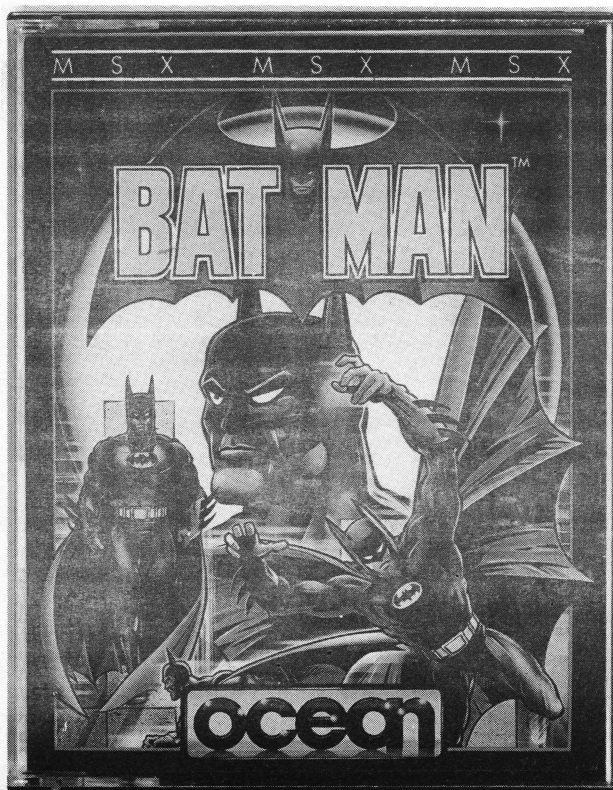
MSX koneille ei juuri ollenkaan ole ilmestynyt commando tyyliä pelejä. Ford line oli ensimmäinen sotapeli, mutta se ei kunnan pelimiestä paljoa innosta. Grafiikka oli heikkoa ja rasittavaa.

Alligata onkin jo tuttu pelivalmistaja MSX:lle, mutta taso ei ollut vielä säväyttänyt. Uusin Alligata tuote on Who Dares Wins II ja mielestäni nyt he ovat saaneet täyttää tavaraa aikaan.

Pelissä sinun tulee ohjata sotilastasi jossain saksan rintaman tuntumassa. Tehtävänäsi on pelstaa teloitettavia sotakavereitasi ampumalla teloituspirtijoita ja edetä taistelutantereella mahdollisimman pitkälle. Kuten arvata saattaa niin tepastelu vihollisen alueella ei ole helppoa. Sotilaat ampuvat sinua talonraunioista, hiekkakasojen takaa, puiden lomassa ja jossain karanaatin heitin hutkii kranaattia henkesimenoksi. Paras konsti on kuitenkin pysy koko ajan liikkeessä ja hoitaa kranaatinheitin ensiksi ja kaveri vapaaksi. Mikäli panoksesi loppuvat saat lisää lentopostina huoltojoukoiltasi.

Pelin Grafiikka on erinomaista. Yläviistosta katsotu kolmiulotteisuus sopii peliin kuin nenä päähän. Rakennukset varsinkin on hyvin tehty kuten sotilaat ja puutkin. Maasto on yksiväritä joka mahdollistaa sen, että panokset pystyy näkemäänkin. Peli on muutenkin helppotajuista ja ainakaan meikäläinen ei lukenut tippaakaan ohjeita, eikä ongelmia ole esiintynyt. Peli vaatii nopeat refleksit ja hyviä sotastrategisia päätelmiä / niiden toteuttamista.

MSX musiikkia ei ole monissa peleissä ollut, mutta onneksi tässä on ja aika mukavan kuuloistakin. Pelissä on useita kenttiä ja se takaa ettei kyllästymisen vaaraa ole. Peli ei sovi tosikoille eikä teksti seikkailijoille, vaan täydestä toiminnasta ja strategiapelieistä pitävälle huviveikoille se on hyvä ostos kuten minulle.



POSTIMERKKI

Nimi: _____
Osoite: _____
Post.No: _____
Kaikkien kilpailuun tai kyselyyn vastanneiden kesken arvotaan 5 pelipalkintoa. Täytä kortin taka-osa ja osoitetietosi ja postita meille 15.4.1987 mennessä.

MSX KLUBI
Maaliskuun kilpailu

PL 125
38701 KANKAANPÄÄ

POSTIMERKKI

MSX KLUBI
OK-Kirjasto
PL 125
38701 KANKAANPÄÄ

Nimi: _____
Osoite: _____
Post.No: _____
Osoite minne OK-Ohjelmat postitetaan.

TRIOSOFT
MAKSAA
POSTIMAKSUN

Vastauslähetyks
Kankaanpää Lupa 42

TRIOSOFT
PL 125
38701 KANKAANPÄÄ

MSX KLUBI
MAKSAA
POSTIMAKSUN

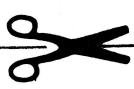
Vastauslähetyks
Kankaanpää Lupa 41

MSX KLUBI
PL 125
38701 KANKAANPÄÄ

NIMI: _____
OSOITE: _____
POST.NO: _____
Leikkaa irtti ja merkitse osoitteesi sekä kääntöpuolelle tilauksesi. Mikäli jokin tuote on loppunut, voit merkitä varalle jonkin toisen ohjelman. Lisäksi veloitamme VAIN TODELLISET POSTIKULUT 3-9 mk.

Nimi: _____
Osoite: _____
Post.No: _____
KYLÄ KIITOS, tilaan Miner Machine pelin alla olevaan osoitteeseen.

MINER MACHINE

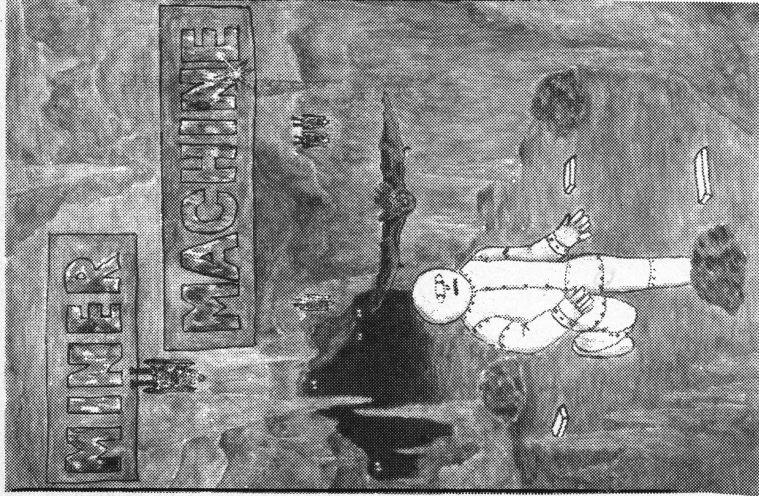


MINER MACHINE

Suurella maanlaisessa kultaharkkavarastossa oli tapahtunut onnettomuus. Maanjäristys vavisutti maan perustuksia ja harkkojen säilytysluolat täyttyivät kivillä. Valtavat kultamäärät jäivät loukkuun ja toivo niiden esilleaamisesta oli jo mennyt, kun keksittiin Miner Machine.

Miner Machine toimii kauko-ohjauksella, se pystyy tönmään kiviä eri suuntiin, kaivamaan tiensä hiekkakerrosten läpi sekä lähettämään löytämänsä kultaharkot värähtelynä maan pinnalle. Siinä on vain yksi heikkous: Siinä käytetty huippuelektronikka vaurioituu joutessaan kosketukseen lepakojen kanssa, aiheuttaen oikosulun, joka johtaa koneen räjähämiseen. Tästä huolimatta se laskeetaan kaivokseen ja sinut valitaan sen ohjaajaksi...

**TILAA NYT MINER MACHINE
KOTIISI SUORAAN MEILTÄ.
HINTA VAIN 75 MK (JOHON
SISÄLTYY PSTIMAKSUTKIN)**



TILAA SEURAAVAT OK-KIRJASTON OHJELMAT

TIPPA MSXMAN
UIMAHYPPY JUNNI
VENTTI STRIPPARI
SOOSA NUUSKU
TEKSTI TALOUS
SPRITE-EDITORI MERKKI-EDITORI
MUISTIO PIIRTO
BLOKKI-EDITORI MUSA

Alleiviivaa valintasi ja täydennä
kääntöpuolelle nimesi ja osoitteesi.

Valitse talletusmuoto:

DISKETI (3.5") 20 mk + 50 p/ ohjelma
KASETTI 6 mk + 1 mk/ ohjelma

Postikuluja ei lähetykseen lisätä.

Mainitse viisi suosikkipeliäsi MSX:lle

Mitä MSX UUTISISSA pitäisi käsitellä?

JA mitä ei tarvitsisi olla?

Nimi: -----

Osoite: -----

Post.No: -----

TILAUSKORTTI

KYLLÄ kiitos, tilaan seuraavat ohjelmat

VARALLE, ohjelman puuttuessa

Lähetätkää minulle levyasema hintaan
1300 mk

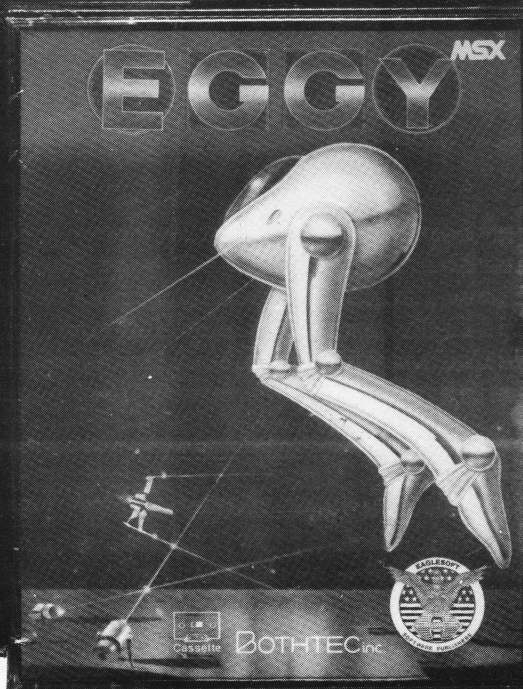
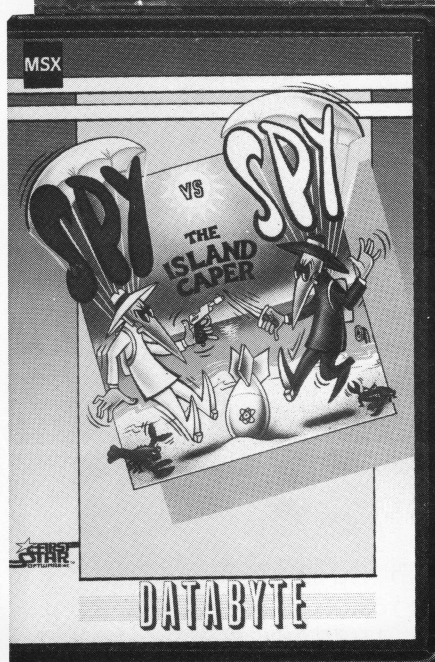
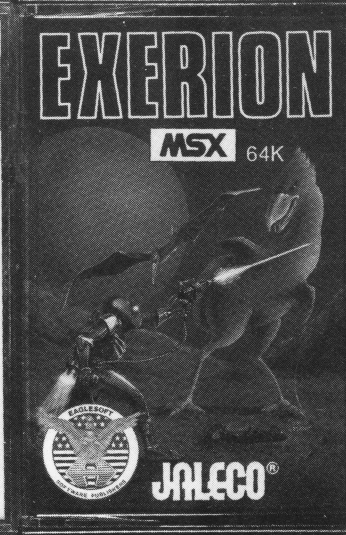
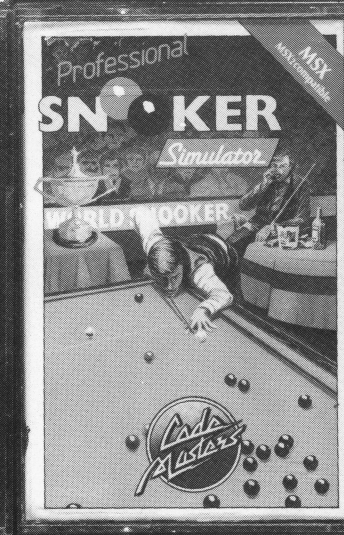
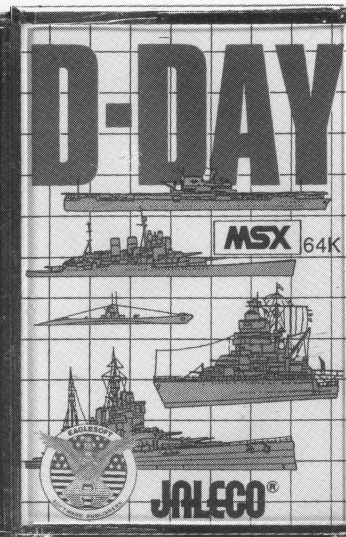
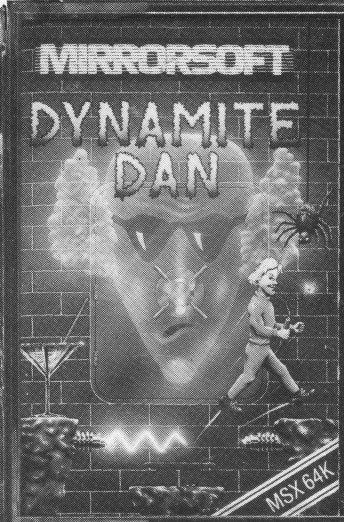
Lähetätkää uusin ohjelmaluettelo

Mikäli tilauksesi ylittää arvoltaan 300
markkaa, saat lähetyksen ilman postiku-
luja sekä valita alla olevista peleistä
yhden ilmaiseksi.

Video Poker, Olé, Soul Of The Robots,
Turm Oil, Sea King, BMX simulator, Fire
Hawk, Chiller, Space Rescue ja Snooker

KILPAILUKORTTI

TRIOSOFTISTA LÖYDÄT AINA HYVÄN VALIKOIMAN PELEJÄ. UUTUDET YLEENSÄ MEILLÄ ENSIN, SOITA 930/23477 JA KYSY. HINNAT OVAT AINA KOHDALLAAN. JOTKUT VÄITTÄVÄT NIITÄ JOPA SUOMEN HALVIMMIKSI. TILAA LUETTELO!



Maksun saaja Betalningsmottagare

MSX-Klubi

Kimmo Kujansuu

PL 125

38701 KANKAANPÄÄ

Tiedonanto Meddelande

MSX Uutiset

vuositilaus 87

Maksajan nimi ja osoite Betalarens namn och adress

TILILLEPANOKORTTI · INBETALNINGSKORT

Tilisiirto Girering

Tilillepanoleima Inbet.stämpel

Allekirjoitus Underskrift

Pvm Datum

Tililtä Från konto

Tilille Till konto

TA 3989 60-7

mk

100,-

+39896075>

HYVÄ LUKIJA

Sinulla on nyt kädessäsi Suomen ensimmäinen MSX-mikrolehti. MSX-UUTISET ei edusta ulkoasultaan mitään hienoinpia nelivärivideoita, eikä siihen ole tarkoitustakaan pyrikä. UUTISET pyrikki pikemminkin painottamaan asiatekstin määrään ja kuvitusta lisättäisiin sinne missä sitä tarvitaan.

Tämänkertaisessa MSX-UUTISET ei ole nyt mitään laitetestiä, mutta seuraavassa huhtikuun numerossa aijomme, viedä testipenkkiin SONYn levyaseman sekä Phasor One mikrokytkin tikun. Vanhat tutut palstat tietysti ovat myös mukana, jotka tiedoittavat ohjelmoinnista ja konekielestä. Ohjelmapuolen panostus on myös tärkeää, sittä uutuuksia tulee niin paljon ettei kaikkea saa arvostelluksi ajoissa. Mikäli sinua kiinnostaa MSX 2 niin MSX UUTISET ei unohda sinuakaan. Lähinnä uudet MSX 2 ohjelmat tulevat testipenkkiin GRAFIIKKAKUVINEEN, toivottavasti jo Huhtikuun numerossa.

MSX UUTISET levikki on tällä hetkellä noin 1000 kotitaloutta ja nyt olemme tavoitteemme puolivälissä. Uskomme vahvasti tavoitteen toteutumiseen, sillä MSX mikroilijoita on paljon ja tietysti he haluavat tietoa nimenomaan omasta mikrostaan. MSX UUTISET on MSX tietoa täynnä ja sivumäärä kasvaa tarpeen mukaan jatkuvasti.


Miten MSX UUTISET oikein tilataan ?

UUTISET eivät ole mitään kioskitavaraa, koska se on kallista ja kuitenkin myynti vähäistä. MSX UUTISET voi tilata helposti suorittamalla tilausmaksun postissa tai pankissa, jolloin lehti tulee koko loppu vuoden kotiin. On syytä myös merkitä nimi ja osoite sillä emme me muuten tiedä minne lehteä pitää lähettää vaikka tilausmaksu muuten olisi maksettu. Tilaukseen sisältyy 6 MSX UUTISET lehteä, sekä loppuvuoden Triopostit. Suomeksi sanottuna siis postia tulee joka kuukausi. Trioposti sisältää lähinnä ainoastaa ohjelmaa asiaa, josta saat selville mikä on kannattava hanke ja mikä roska ostos. Lisäksi sinulla on mahdollisuus ostaa suoraan maahantuojalta ohjelmia tuntuvasti edullisemmin kuin mikrokauppiaaltasi. Mitää ostovelvoitetta ei tietenkään ole.

Myös sinä voit vaikuttaa lehden sisältöön. Lähetä edotuksia mitä lehdessä pitäisi käsitellä. Voit myös osallistua juttujen kirjoittamiseen. Mikäli ole löytänyt koneestasi hyvän kikan tehdä jotain mukavaa niin kerro se myös meille. Jutut aina palkitaan käteisellä joten pidä se mielessäsi. Mikäli olet tehnyt HYVÄN ohjelman niin se voisi olla vaikka listauksena tai OK-Kirjaston ohjelmissa mukana, jolloin sitä pääsisivät käyttämään muutkin.

Lue MSX UUTISET ja mieti, kannattaako sinun tilata lehti kotiisi ? Me uskomme, että päätöksesi on varmasti myönteinen. Mikä toinen asia yhdistäisi MSX-mikroilijat, kuin kotimainen MSX-alan lehti ?

TERVEISIN:


Kimmo Kujansuu
MSX KLUBI

GAUNTLET	75,-
BAT MAN	82,-
MASTER GAMES	84,-
DONKEY KONG	73,-
SPY vs SPY	82,-
BOUNDERDASH II	82,-
WHO DARES WINS	82,-
SPACE SHUTTLE	82,-
WINTER EVENTS	82,-
POLICE ACADEMY	73,-
SCIENCE FICTION	70,-
NINJA II	56,-
D-DAY	56,-
EXETERION	56,-
SPY STORY	56,-
STAR WARS	73,-
DAMBUSTERS	80,-
WINTER GAMES	75,-
TARZAN	80,-
WAR	80,-
UCHI MATA	80,-
AVENGER	84,-
TRAILBLAZER	77,-
FUTURE KNIGHT	77,-
DESOLATOR	60,-
MSX CLASSIS	84,-
JACK THE NIPPER	77,-
INT.KARATE	60,-
DYNAMITE DAN	77,-
SPITFIRE 40	84,-
VERA CRUZ	84,-
SORCERY	73,-
SUPERSELLERS	84,-
SEAKING	22,-
FIREHAWK	22,-
SPEED KING	20,-
CHILLER	20,-
VIDEO POKER	22,-
SOUL OF ROBOT	22,-
SNOOKER	22,-
VAMPIRE	22,-
ZOOT	22,-
TIME TRAX	25,-
SNAKE IT	26,-
SPACE RECUE	26,-
HOPPER	26,-
ALPHA BLASTER	26,-
SPACE WALK	22,-
SPACE BUSTERS	26,-

LEVYASEMA

SONY HBD 50

MEILTÄ AIVAN

PILKKAHINTAAN

1400 MK sis.

POSTIKULUT

TUNTUUKO SILTÄ, ETTÄ KAUPPIAASI HINNAT OVAT KORKEAT JA VALIKOIMA VÄHAISTÄ. MIKSI ENÄÄN MUREHDIT SILLÄ MEILTÄ SAAT OHJELMAT PILKKAHINTAAN POSTITSE KOTIISI MEILLE UUTUDET ILMESTYY ENSIN JOTEN TIEDUSTELE NIITÄ. OHESSA MUUTAMA ESIMERKKI, MUTTA PYYDÄ UUSI 200 TUOTTEEN MSX LUETTELO SIINÄ MUKANA MYÖS MODULIT, DISKETIT JA HYÖTYOHJELMAT. TRIOSOFTIN HINNAT OVAT AINA KOHDALLAAN, SOITA JA KYSY !!!
930/23477 klo 10-20 TAI klo 18 JALKEEN 931/461021



TRIOSOFT

PL 125

38701 KANKAANPÄÄ

Puhelimitse 931-461021 iltaisin tai
930-23477 päivälläkin

