

TILBURGSE

msx

GEBRUIKERSGROEP

BITS

- - - - -

|||| de
jaargang

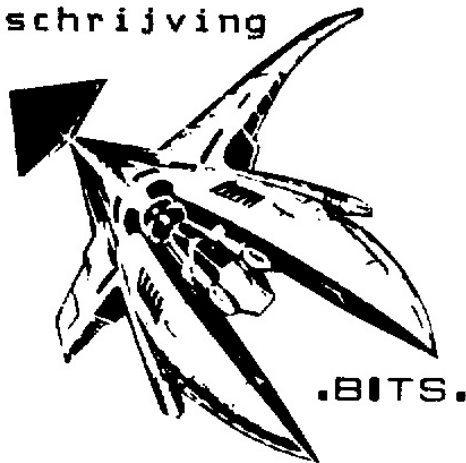
nr: 23456

o o o o o o

* * * * *
* Met diepe verslagenheid vernamen we *
* dat ons medelid Berrie de Raad (den *
* Ber) op 27 maart jongstleden is over- *
* leden, op de leeftijd van 30 jaar. *
* Zijn grote deskundigheid, zijn colle- *
* gialiteit en zijn vriendschap zullen *
* we ons blijven herinneren. *
* De familie wensen we alle sterkte toe. *
* *
* * * * * Het bestuur *
* * * * *

inhoud

TIPS	2
voor de hydlide freaks	
GRAPHICS DEEL 2	4
programma-opbouw	
LISTINGS	6
schaken	
MEDEDELINGEN	20
agenda; te koop	
NEMESIS 3	21
spelbeschrijving	



kolofon

BITS

Onafhankelijk mededelingenblad van de Tilburgse MSX gebruikersgroep.

REDAKTIE

Rolf Bijl
Marjo Mertens

VORMGEVING

Marjo Mertens

MEDEWERKERS

Alexander Vorstenbosch

LISTINGS

Max Donk

REDAKTIE-ADRES

Azuurweg 92
5044 KD TILBURG 013/634251

SEKRETARIAAT

Borculolaan 35
5043 ZP TILBURG 013/703679

GIRO/BANK

GIRO: 5728841
AMRO: 49 46 51 733
t.n.v. MSX Gebruikersgroep
TILBURG

TIPS

VOOR DE HYDLIDE FREAKS

Hydlide is een moeilijk spel, zoals velen al hebben ondervonden. De meeste spelers zijn feitelijk al af voordat ze beginnen! Maar het blijft natuurlijk wel een machtig mooi spel, dus hier volgen wat tips om ten minste een paar velden te zien.

EERST

Het eerste wat gedaan moet worden is LIFE, STR(ength) en MABIC instellen. We hebben 30 punten tot onze beschikking en die verdelen we gelijkmatig over LIFE, STR en MABIC (dus elk 10 punten). Een belangrijk gegeven is dat als je niets doet LIFE vanzelf toeneemt. Dit geldt voor alle velden, behalve in de woestijn, in het water en in het bos.

GELD

Om wat geld bij elkaar te krijgen moet je vijanden verslaan. In het begin kun je iedereen afmaken, of hij nu goed is of slecht. Als je goede mensen afmaakt word je geweten wel slecht, maar dat is in het begin niet erg.

WINKELS

We beginnen op de plaats waar drie

winkels zijn. Loop nu dit veld uit en val een figuur aan in het bos; als deze verslagen is laat hij geld vallen of een voorwerp. Een figuur kun je het beste van achteren aanvallen, want dan kan je ook de veel sterkere tegenstanders aan. Als LIFE behoorlijk vermindert is, loop dan het veld met de winkels binnen en ga vóór een winkel staan, loop de winkel dus niet in. Verht hier totdat het LIFE balkje weer is aangevuld. Onderaan het heeldscherm zie je een balk met de letters EXP, als deze een bepaalde waarde heeft bereikt zal LIFE toenemen.

SAVEN

Save het spel altijd tijdig weg; op deze manier kun je in het begin wat geld verzamelen. Koop wapens en ga in de leer bij de vechtmeester. Als LIFE en STR groter geworden zijn en je hebt

al wat wapens gekocht, dan ben je klaar om wat meer velden te ontdekken. Let op! als je een zwarte diamant hebt wordt LIFE niet meer automatisch bijgevuld.

VOORWERPEN

Het zoeken naar voorwerpen betekent dat je alles moet onderzoeken, dus ook even op de stenen en bomen slaan. Een gat in de grond zal leiden naar een dieper gelegen gedeelte, vergeet niet om de lamp aan te doen (deze lamp heeft natuurlijk wel olie nodig).

ZOEKEN

Het eerste waar je naar moet zoeken

word je weer slecht. Als MAGIC is aangevuld, zoek dan ook met MAGIC (deze functie zit onder functietoets twee). Mocht je ergens in het spel stil komen te staan en je kunt niets meer doen, denk dan niet dat het spel vast zit, je bent in een val gelopen en voor een minuut of drie een standbeeld geworden. De SPELLS werken dan nog wel.

TER AFSLUITING

Om deze tips af te sluiten nog één tip. Deze heeft niets met het spel te maken, maar wel met de save optie. Het komt nog wel eens voor dat de naam die het hoogst staat in het save menu wel eens kan verdwijnen. Dit is alleen de



zijn de twee overige winkels, want daar kan je MAGIC en geneesmiddelen kopen. De heks en arts zitten op een zanderige plaats. De heks vind je overigens nooit als je slecht bent. Om goed te worden hoef je alleen maar monsters te verslaan, maar pas wel op om geen goede mensen te doden want dan

bovenste naam. Dus save eerst een willekeurige naam weg en dan de naam waar je mee wilt spelen. Mocht deze naam verdwijnen vul hem dan weer een keer in. Ik hoop dat vele mensen nu wat meer velden zullen zien van Hydlide en ook zullen genieten van dit voortreffelijke spel.

graphics

Deze keer zal ik o.a. de programma opbouw bespreken. Als we gebruik willen maken van de grafische mogelijkheden moeten we er rekening mee houden dat de GRAPHICS include-files in een vaste volgorde moeten staan. Om dit duidelijk te maken is hieronder een programma-opbouw beschreven, dat aangeeft hoe een programma moet worden opgebouwd en welke include file na welke include file komt.

PROGRAM VOORBEELD

```

TYPE
    ($I Graphix.typ)
    ...                ( eigen types )

CONST
    ($I Graphix.con)
    ...                ( eigen constanten )

VAR
    ($I Graphix.var)
    ...                ( eigen variabelen )

($I Mxsbios.lib)

($I Graphix.lib)

( eigen procedures en functies )
PROCEDURE eigen;

BEGIN
    ....
END; ( eigen )

```

(hoofdprogramma)

BEGIN

END

Deze volgorde moet altijd worden aangehouden, met uitzondering van de constante declaraties, deze mag u namelijk op meerdere plaatsen declareren. Let er wel op dat, als u gebruik maakt van sprite's, u de sprite ontwerpen ALTIJD na de type definities declareert. Dit omdat in de type-definities de array-declaratie's zitten voor het gebruik van sprites (dit wordt nader toegelicht bij de behandeling van sprites).

Ik ga ervan uit dat bovenstaande programma-opbouw bij u bekend is, zodat dit niet iedere keer opnieuw behandeld hoeft te worden. Ook ga ik ervan uit dat als een procedure of functie behandeld is u dit verder weet toe te passen in uw programma's

.BITS.

GRAFISCHE (ON)MOGELIJKHEDEN

Nu enkele grafische mogelijkheden en onmogelijkheden. GRAPHIX.LIB is opgebouwd uit een aantal delen:

- VDP operaties
- Diverse procedure & functies t.b.v. en voor graphics
- VDP besturing
- Video ram verplaatsfuncties
- MSX-2 graphics
- PSG operaties
- Game I/O en muisbesturing
- Sprite definities & plaatsing
- Turtle Graphics

Deze delen maken zoveel mogelijk gebruik van de MSX-2 BIOS; ze kunnen echter ook worden gebruikt in de MSX-1 schermmodes 1, 2 en 3. Bij de grafische basis routine-mogelijkheden (Plot, Draw, DrawLineBox, DrawFillBox, GetDotColor, en DrawText) ligt de zaak heel anders, deze routines maken nl. gebruik van de hardware routines d.w.z. ze worden uitgevoerd door het ROM-geheugen. Deze hardware-routines werken alleen in de nieuwe MSX-2 schermmodes (uitgezonderd scherm 4). Oftewel deze routines werken alleen in de schermmodes 5, 6, 7 en 8.

Deze beperking heeft als gevolg dat de rest van de GRAPHICS routines op deze schermmodes zijn afgestemd:

- MaxPixel
- SaveScreen
- LoadScreen

- DefSprite8 & DefSprite16
- DefSpriteColor8 & DefSpriteColor16
- PutSprite

Dit betekent dat deze routines alleen in de nieuwe MSX-2 schermmodes werken en dat terwijl ze ook in schermmode 1, 2, 3 en 4 zouden kunnen werken.

Ik zal dan ook bij de bespreking van een grafische procedure of functie vermelden in welke schermmode(s) de routine werkt.

Echter daarmee is de kous nog niet af, een aantal procedures maakt namelijk gebruik van Plot en Draw, zodat ook deze routines alleen in de nieuwe MSX-2 schermmodes werken:

- Arc
- DrawCircle
- de gehele Turtle Graphics

Ondanks deze beperkingen (nadelen) heeft het ook een voordeel. Daar de grafische basis-procedures en functies gebruik maken van deze hardware-routines zijn ze uiterst snel, met uitzondering van ARC. Deze procedure tekent een boog die wordt berekend via de cosinus en de sinus, zodat deze routine helaas aan de trage kant is, zeker vergeleken met de andere routines.

Naast deze beperkingen, nadelen en onmogelijkheden zijn er natuurlijk ook veel mogelijkheden. Hieronder staan alle grafische mogelijkheden, die ik vanaf de volgende keer ga behandelen.

zie blz 22

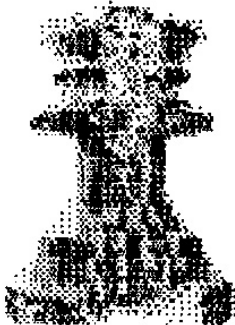
LISTINGS

SCHAKEN

```

10 '*****
20 '*****
30 '**
40 '** Dit schak programma is **
50 '** geschreven en ontworpen **
60 '** door MAX DONK (c)1989 **
70 '**
80 '*****
90 '*****
100 ON STOP GOSUB 3020:STOP ON
110 '
120 '**** SCHERM ****
130 '
140 GOSUB 3400
150 SCREEN 1,,0:CLS:WIDTH 25:COLOR 1,15:
KEYOFF:PRINT"XWWWWWWWY"
160 FOR A=1 TO 8:PRINT"V          V":FOR B
=1 TO 8
170 LOCATE B,A:IF (A+B)MOD2=1 THEN PRINT
"█"ELSEPRINT" "
180 NEXT B:NEXT A:PRINT"ZWWWWWWWI
190 LOCATE 0,19:PRINT"dit is een program
ma van"
200 LOCATE 2,21:PRINT"m. donk productie'
s"
210 IF W$="w" THEN RESTORE 390:FOR A=520
TO 711 ELSE 240
220 READ A$:VPOKE A,VAL("&h"+A$)
230 NEXT A:GOTO 310
240 RESTORE 450:FOR A=568 TO 615:READ A$
:VPOKE A,VAL("&h"+A$):NEXT A
250 RESTORE 390:FOR A=520 TO 567:READ A$
:VPOKE A,VAL("&h"+A$):NEXT A
260 RESTORE 570:FOR A=664 TO 711:READ A$

```



.BITS.


```

:VPOKE A, VAL("&h"+A$):NEXT A
270 RESTORE 510:FOR A=616 TO 663:READ A$
:VPOKE A, VAL("&h"+A$):NEXT A
280 '
290 '*** STUKKEN ***
300 '
310 LOCATE 1,1:IF W$="w"THEN PRINT"CSBWD
TAU" ELSE PRINT"IMHPKNGO"
320 LOCATE 1,2:IF W$="w"THEN PRINT"XFXFX
FXF" ELSE PRINT"RLRLRLRL"
330 LOCATE 1,7:IF W$="w"THEN PRINT"LRLRL
RLR" ELSE PRINT"FXFXFXFX"
340 LOCATE 1,8:IF W$="w"THEN PRINT"OGNKP
HMI" ELSE PRINT"UATDWBSC"
350 RESTORE 770
360 '
370 '*** SPRITES STUKKEN ***
380 '
390 DATA 00,08,3c,3c,0c,18,3c,00
400 DATA 00,00,18,34,3c,18,3c,00
410 DATA 00,00,24,3c,18,18,3c,00
420 DATA 10,38,10,7C,7C,38,7C,00
430 DATA 00,28,28,54,54,38,7C,00
440 DATA 00,00,38,38,10,10,38,00
450 DATA 08,74,82,82,72,26,42,7E
460 DATA 00,18,24,4A,42,24,42,7E
470 DATA 00,7E,5A,42,24,24,42,7E
480 DATA 28,44,6C,82,82,44,82,FE
490 DATA 28,54,54,AA,AA,44,82,FE
500 DATA 00,38,44,44,28,28,44,7C
510 DATA FF,F7,C3,C3,F3,E7,C3,FF
520 DATA FF,FF,E7,CB,C3,E7,C3,FF
530 DATA FF,FF,DB,C3,E7,E7,C3,FF
540 DATA EF,C7,EF,83,83,C7,83,FF
550 DATA FF,D7,D7,AB,AB,C7,83,FF
560 DATA FF,FF,C7,C7,EF,EF,C7,FF
570 DATA F7,8B,7D,7D,8D,D9,BD,81
580 DATA FF,E7,DB,B5,BD,DB,BD,81
590 DATA FF,81,A5,BD,DB,DB,BD,81

```

.BITS.

```

600 DATA D7, BB, 93, 7D, 7D, BB, 7D, 01
610 DATA DF, AB, AB, 55, 55, BB, 7D, 01
620 DATA FF, C7, BB, BB, D7, D7, BB, 83
630 '
640 '**** BEGINSTAND ****
650 '
660 DIM BRD(8, 8), TST(8, 8), BST(8, 8), VLD(8,
8), STD(8, 8): DEFINT A-Z: WIL=TIME
670 FOR X=1 TO 8: FOR Y=1 TO 8: READ BRD(X
, Y): NEXT Y: NEXT X
680 IF W$="z" THEN BRD(1, 4)=2
690 IF W$="z" THEN BRD(1, 5)=9
700 IF W$="z" THEN BRD(8, 4)=-2
710 IF W$="z" THEN BRD(8, 5)=-9
720 '
730 '**** VELDWAARDE ****
740 '
750 FOR X=1 TO 8: FOR Y=1 TO 8: READ VLD(X
, Y)
760 NEXT Y: NEXT X
770 DATA 5, 3, 4, 9, 2, 4, 3, 5
780 DATA 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1
790 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
800 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
810 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
820 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
830 DATA -1, -1, -1, -1, -1, -1, -1, -1
840 DATA -5, -3, -4, -9, -2, -4, -3, -5
850 ' VELDWAARDE
860 DATA 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 1
870 DATA 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 1
880 DATA 1, 2, 2, 3, 3, 2, 2, 1
890 DATA 2, 2, 3, 6, 6, 3, 2, 2
900 DATA 2, 2, 3, 6, 6, 3, 2, 2
910 DATA 2, 2, 2, 3, 3, 2, 2, 1
920 DATA 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 1
930 DATA 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 1
940 '
950 '**** SCHAKEN ****

```



.BITS.

```

960 '
970 IF W$="w" THEN GOTO 1380 ELSE LOCATE
  15,4:PRINT"ik denk"
980 '
990 '*** DE ZETTEN ***
1000 '
1010 BEST=-100:FOR A=1 TO 8:FOR B=1 TO 8
1020 IF BRD(A,B)=5 THEN 2400
1030 IF BRD(A,B)=3 THEN 2590
1040 IF BRD(A,B)=4 THEN 2750
1050 IF BRD(A,B)=2 THEN 3300
1060 IF BRD(A,B)=9 THEN 2910
1070 IF BRD(A,B)=1 THEN 3110
1080 '
1090 IF BEST>-100 AND W$="w" THEN LOCATE
  15,3:PRINT CHR$(VAL(MID$(ZET$,4,1))+96)
+RIGHT$(STR$(9-VAL(MID$(ZET$,2,1))),1)+"
-"+CHR$(VAL(MID$(ZET$,9,1))+96)+RIGHT$(S
TR$(9-VAL(MID$(ZET$,7,1))),1)
1100 IF BEST>-100 AND W$="z" THEN LOCATE
  15,3:PRINT CHR$(105-VAL(MID$(ZET$,4,1))
)+RIGHT$(STR$(VAL(MID$(ZET$,2,1))),1)+"-
"+CHR$(105-VAL(MID$(ZET$,9,1)))+RIGHT$(S
TR$(VAL(MID$(ZET$,7,1))),1)
1110 TEST=RND(WIL)
1120 NEXT B:NEXT A
1130 IF GK=1 AND BEST=-100 THEN LOCATE12
,2:PRINT"ik geef het op":GOTO 3450
1140 IF BEST=-100 THEN LOCATE 15,2:PRINT
"pat,remise"
1150 CA=VAL(MID$(ZET$,2,1))
1160 CB=VAL(MID$(ZET$,4,1))
1170 CC=VAL(MID$(ZET$,7,1))
1180 CD=VAL(MID$(ZET$,9,1))
1190 BRD(CC,CD)=BRD(CA,CB)
1200 BRD(CA,CB)=0
1210 LOCATE CB,CA:IF (CA+CB)MOD2=1 THEN
PRINT"■" ELSE PRINT" "
1220 LOCATE CD,CC

```

.BITS.

```

1230 IF W$="z" THEN 1310
1240 IF BRD(CC,CD)=1 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"X" ELSE PRINT"F"
1250 IF BRD(CC,CD)=3 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"S" ELSE PRINT"A"
1260 IF BRD(CC,CD)=4 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"T" ELSE PRINT"B"
1270 IF BRD(CC,CD)=5 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"U" ELSE PRINT"C"
1280 IF BRD(CC,CD)=2 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"V" ELSE PRINT"D"
1290 IF BRD(CC,CD)=9 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"W" ELSE PRINT"E"
1300 GOTO 1370
1310 IF BRD(CC,CD)=1 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"R" ELSE PRINT"L"
1320 IF BRD(CC,CD)=3 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"M" ELSE PRINT"G"
1330 IF BRD(CC,CD)=4 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"N" ELSE PRINT"H"
1340 IF BRD(CC,CD)=5 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"O" ELSE PRINT"I"
1350 IF BRD(CC,CD)=2 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"P" ELSE PRINT"J"
1360 IF BRD(CC,CD)=9 THEN IF (CC+CD)MOD2
=1 THEN PRINT"Q" ELSE PRINT"K"
1370 GK=0:LOCATE 15,2:PRINT"      "
1380 '
1390 '*** DE SPELER AAN ZET ***'
1400 '
1410 TIME=0:KEER=1:ON ERROR GOTO 1410:LO
CATE 15,9:PRINT"      ":POKE &HFCAB,0:L
OCATE 15,4:PRINT"      "
1420 LOCATE 15,8:PRINT"uw zet":LOCATE15,
9:LINEINPUT A$:A$=LEFT$(A$,5)
1430 IF A$="e1 g1" OR A$="e1-g1" OR A$="
o-o" THEN LOCATE 5,8:PRINT"■IP ":BRD(8,5
)=0:BRD(8,6)=-5:BRD(8,7)=-2:BRD(8,8)=0:G
OTO 1790

```



```

1440 IF A$="e1 c1" OR A$="e1-c1" OR A$="
o-o-o" THEN LOCATE 1,8:PRINT"■ PI■":BRD(
8,5)=0:BRD(8,4)=-5:BRD(8,3)=-2:BRD(8,1)=
0:GOTO 1790
1450 SA$=MID$(A$,1,1)
1460 SB$=MID$(A$,2,1)
1470 SC$=MID$(A$,4,1)
1480 SD$=MID$(A$,5,1)
1490 IF W$="z" THEN 1560
1500 SB=ASC(SA$)-96
1510 SA=9-VAL(SB$):IF SA=0 OR SA=9 THEN
1410
1520 SD=ASC(SC$)-96
1530 SC=9-VAL(SD$):IF SC=0 OR SA=9 THEN
1410
1540 IFSGN(BRD(SA,SB))<>-1 THEN 1410
1550 GOTO 1610
1560 SB=105-ASC(SA$)
1570 SA=VAL(SB$):IF SA=0 OR SA=9 THEN 14
10
1580 SD=105-ASC(SC$)
1590 SC=VAL(SD$):IF SC=0 OR SA=9 THEN 14
10
1600 IFSGN(BRD(SA,SB))<>-1 THEN 1410
1610 BRD(SC,SD)=BRD(SA,SB)
1620 BRD(SA,SB)=0
1630 LOCATE SB,SA:IF (SA+SB)MOD2=1 THEN
PRINT"■" ELSE PRINT" "
1640 LOCATE SD,SC
1650 IF W$="z" THEN 1730
1660 IF BRD(SC,SD)=-1 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"R" ELSE PRINT"L"
1670 IF BRD(SC,SD)=-3 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"M" ELSE PRINT"G"
1680 IF BRD(SC,SD)=-4 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"N" ELSE PRINT"H"
1690 IF BRD(SC,SD)=-5 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"O" ELSE PRINT"I"
1700 IF BRD(SC,SD)=-9 THEN IF (SC+SD)MOD

```

.BITS.

```

2=1 THEN PRINT"Q" ELSE PRINT"K"
1710 IF BRD(SC,SD)=-2 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"P" ELSE PRINT"J"
1720 GOTO 1790
1730 IF BRD(SC,SD)=-1 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"X" ELSE PRINT"F"
1740 IF BRD(SC,SD)=-3 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"S" ELSE PRINT"A"
1750 IF BRD(SC,SD)=-4 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"T" ELSE PRINT"B"
1760 IF BRD(SC,SD)=-5 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"U" ELSE PRINT"C"
1770 IF BRD(SC,SD)=-9 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"W" ELSE PRINT"E"
1780 IF BRD(SC,SD)=-2 THEN IF (SC+SD)MOD
2=1 THEN PRINT"V" ELSE PRINT"D"
1790 GOSUB 1860
1800 FOR TED=1 TO 8:FOR DY=1 TO 8:IST(TE
D,DY)=VLD(TED,DY):NEXTDY:NEXT TED
1810 LOCATE 15,4:PRINT"tk denk":LOCATE 1
5,8:PRINT"      "
1820 KEER=0:GOTO 1010
1830 '
1840 '*** VELDWAARDE BEREKENEN ***
1850 '
1860 RESTORE 860
1870 FOR X=1 TO 8:FOR Y=1 TO 8:READ VLD(
X,Y)
1880 NEXT Y:NEXT X
1890 IF KEER=1 THEN VLD(SC,SD)=VLD(SC,SD
)-(3*BRD(SC,SD))
1900 FOR X=1 TO 8:FOR Y=1 TO 8
1910 IF BRD(X,Y)<>-1 THEN 1950
1920 IF Y>1 THEN VLD(X-1,Y-1)=VLD(X-1,Y-
1)-8
1930 IF Y<8 THEN VLD(X-1,Y+1)=VLD(X-1,Y+
1)-8
1940 GOTO 2380
1950 IF BRD(X,Y)<>-3 THEN 2050

```



```
1960 RESTORE 2020
1970 FOR ACHT=1 TO 8
1980 READ VC, VD
1990 XX=X+VC: YY=Y+VD
2000 IF XX>0 AND XX<9 AND YY>0 AND YY<9
THEN VLD(XX, YY)=-7
2010 NEXT ACHT: GOTO 2380
2020 DATA 1, 2, 1, -2, -1, 2, -1, -2
2030 DATA 2, 1, 2, -1, -2, 1, -2, -1
2040 '
2050 IF BRD(X, Y)<>-2 THEN 2140
2060 RESTORE 2120
2070 FOR ACHT=1 TO 8
2080 READ VC, VD
2090 XX=X+VC: YY=Y+VD
2100 IF XX>0 AND XX<9 AND YY>0 AND YY<9
THEN VLD(XX, YY)=0
2110 NEXT ACHT: GOTO 2380
2120 DATA -1, 1, 0, 1, 1, 1, 1, 0
2130 DATA 1, -1, 0, -1, -1, -1, 0, -1
2140 '
2150 IF BRD(X, Y)<>-4 THEN 2240
2160 XX=X: YY=Y: RESTORE 2230
2170 FOR VIER=1 TO 4: READ VC, VD
2180 XX=XX+VC: YY=YY+VD
2190 IF XX>0 AND YY>0 AND XX<9 AND YY<9
THEN VLD(XX, YY)=-7 ELSE 2220
2200 IF SGN(BRD(XX, YY))=1 THEN 2220
2210 GOTO 2180
2220 XX=X: YY=Y: NEXT VIER: GOTO 2380
2230 DATA -1, -1, -1, 1, 1, -1, 1, 1
2240 '
2250 IF BRD(X, Y)<>-9 THEN 2340
2260 XX=X: YY=Y: RESTORE 2330
2270 FOR ACHT=1 TO 8: READ VC, VD
2280 XX=XX+VC: YY=YY+VD
2290 IF XX>0 AND YY>0 AND XX<9 AND YY<9
THEN VLD(XX, YY)=-7 ELSE 2320
2300 IF SGN(BRD(XX, YY))=1 THEN 2320
```

.BITS.

```

2310 GOTO 2280
2320 XX=X:YY=Y:NEXT ACHT:GOTO 2380
2330 DATA -1,-1,-1,1,1,-1,1,1
2340 DATA 0,-1,0,1,1,0,-1,0
2350 '
2360 IF BRD(X,Y)=2 THEN KA=X:KB=Y
2370 NEXT Y:NEXT X
2380 IF VLD(KA,KB)<1 THEN IF KEER=1 THEN
LOCATE 15,2:PRINT"schaak":KEER=0:BEEP:B
EEP:GK=1:NEE=0 ELSE NEE=1 ELSE NEE=0
2390 RETURN
2400 '
2410 '**** TOREN ****
2420 '
2430 RESTORE 2550:FOR WIER=1 TO 4
2440 READ VA,VB:TUDDY(WIER)=VA:EDDY(WIER
)=VB:NEXT WIER:WRD=STD
2450 FOR WIER=1 TO 4:AA=A:BB=B
2460 AA=AA+TUDDY(WIER):BB=BB+EDDY(WIER)
2470 IF AA<1 OR AA>8 OR BB<1 OR BB>8 THE
N 2540
2480 IF SGN(BRD(AA,BB))=SGN(BRD(A,B))THE
N 2540
2490 DUMMY=BRD(AA,BB):BRD(A,B)=0:BRD(AA,
BB)=5:GOSUB 1860
2500 BRD(AA,BB)=DUMMY:BRD(A,B)=5
2510 WRD=WRD+((-BRD(AA,BB)+5)*TST(AA,BB)
)-(TST(A,B)*5):IF BEST=WRD AND NEE=0 AND
INT(RND(-TIME)*3)=0 AND BEST>-100 THEN
2530
2520 WRD=WRD+((-BRD(AA,BB)+5)*TST(AA,BB)
)-(TST(A,B)*5):IF BEST<WRD AND NEE=0 THE
N BEST=WRD:ZET$=STR$(A)+STR$(B)+"-"+STR$
(AA)+STR$(BB) ELSE NEE=0
2530 WRD=STD:GOTO 2460
2540 NEXT WIER:GOTO 1080
2550 DATA 0,1,0,-1,1,0,-1,0
2560 '
2570 '**** PAARD ****

```




```

2580 '
2590 RESTORE 2720
2600 FOR OCHT=1 TO 8: READ VA, VB: TEDDY(OC
HT)=VA: EDDY(OCHT)=VB: NEXT OCHT
2610 FOR OCHT=1 TO 8: AA=A: BB=B
2620 AA=AA+TEDDY(OCHT): BB=BB+EDDY(OCHT)
2630 IF AA<1 OR AA>8 THEN 2700
2640 IF BB<1 OR BB>8 THEN 2700
2650 IF SGN(BRD(AA, BB))=SGN(BRD(A, B))THE
N 2700
2660 DUMMY=BRD(AA, BB): BRD(A, B)=0: BRD(AA,
BB)=3: GOSUB 1860
2670 BRD(AA, BB)=DUMMY: BRD(A, B)=3
2680 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+3)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*3): IF BEST=WRD AND NEE=0 AND
INT(RND(-TIME)*3)=0 AND BEST>-100 THEN
GOTO 2700
2690 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+3)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*3): IF BEST<WRD AND NEE=0 THE
N BEST=WRD: ZET$=STR$(A)+STR$(B)+"-"+STR$
(AA)+STR$(BB) ELSE NEE=0
2700 NEXT OCHT
2710 GOTO 1080
2720 DATA 1, 2, -1, 2, 1, -2, -1, -2
2730 DATA 2, 1, -2, 1, 2, -1, -2, -1
2740 '
2750 '**** LOPER ****
2760 '
2770 RESTORE 2890: FOR VIER=1 TO 4: READ V
A, VB: TEDDY(VIER)=VA: EDDY(VIER)=VB: NEXT V
IER
2780 FOR WIER=1 TO 4
2790 AA=A: BB=B: WRD=STD
2800 AA=AA+TEDDY(WIER): BB=BB+EDDY(WIER)
2810 IF AA<1 OR AA>8 OR BB<1 OR BB>8 THE
N 2880
2820 IF SGN(BRD(AA, BB))=SGN(BRD(A, B))THE
N 2880
2830 DUMMY=BRD(AA, BB): BRD(A, B)=0: BRD(AA,

```

.BITS.

```

BB)=4:GOSUB 1860
2840 BRD(AA, BB)=DUMMY: BRD(A, B)=4
2850 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+4)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*4): IF BEST=WRD AND NEE=0 AND
INT(RND(-TIME)*3)=0 AND BEST>-100 THEN
GOTO 2870
2860 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+4)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*4): IF BEST<WRD AND NEE=0 THE
N BEST=WRD: ZET$=STR$(A)+STR$(B)+"-"+STR$(
AA)+STR$(BB) ELSE NEE=0
2870 WRD=STD: GOTO 2800
2880 NEXT WIER: GOTO 1080
2890 DATA 1, 1, 1, -1, -1, 1, -1, -1
2900 '
2910 '*** DAME ***
2920 '
2930 RESTORE 3060
2940 FOR ACHT=1 TO 8: READ VA, VB: TEDDY(AC
HT)=VA: EDDY(ACHT)=VB: NEXT ACHT
2950 FOR OCHT=1 TO 8: AA=A: BB=B
2960 WRD=STD
2970 AA=AA+TEDDY(OCHT): BB=BB+EDDY(OCHT)
2980 IF AA<1 OR AA>8 OR BB<1 OR BB>8 THE
N 3050
2990 IF SGN(BRD(AA, BB))=SGN(BRD(A, B))THE
N 3050
3000 DUMMY=BRD(AA, BB): BRD(A, B)=0: BRD(AA,
BB)=9: GOSUB 1860
3010 BRD(AA, BB)=DUMMY: BRD(A, B)=9
3020 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+9)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*9): IF BEST=WRD AND NEE=0 AND
INT(RND(-TIME)*3)=0 AND BEST>-100 THEN
3040
3030 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+9)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*9): IF BEST<WRD AND NEE=0 THE
N BEST=WRD: ZET$=STR$(A)+STR$(B)+"-"+STR$(
AA)+STR$(BB) ELSE NEE=0
3040 WRD=STD: GOTO 2970
3050 NEXT OCHT: GOTO 1080

```



```

3060 DATA 0,1,0,-1,1,0,-1,0
3070 DATA 1,-1,1,1,-1,1,-1,-1
3080 '
3090 '**** PION ****
3100 '
3110 RESTORE 3260
3120 FOR VIER=1 TO 4:WRD=STD:READ VA,VB:
TEDDY(VIER)=VA:EDDY(VIER)=VB:NEXT VIER:A
A=A:BB=B
3130 FOR WIER=1 TO 4:AA=A+TEDDY(WIER):BB
=B+EDDY(WIER)
3140 IF AA<1 OR AA>8 THEN 3240
3150 IF BB<1 OR BB>8 THEN 3240
3160 IF EDDY(WIER)<>0 THEN IF SGN(BRD(AA
,BB))<>-SGN(BRD(A,B)) THEN 3240
3170 IF EDDY(WIER)=0 AND SGN(BRD(AA,BB))
<>0 THEN 3240
3180 IF WIER=4 AND A<>2 THEN 3240
3190 IF EDDY(WIER)=0 AND BRD(A+1,B)<>0 T
HEN 3240
3200 DUMMY=BRD(AA,BB):BRD(A,B)=0:BRD(AA,
BB)=1:GOSUB 1860
3210 BRD(AA,BB)=DUMMY:BRD(A,B)=1
3220 WRD=WRD+((-BRD(AA,BB)+1)*TST(AA,BB)
)-(TST(A,B)*1):IF BEST=WRD AND NEE=0 AND
INT(RND(-TIME)*3)=0 AND BEST>-100 THEN
3240
3230 WRD=WRD+((-BRD(AA,BB)+1)*TST(AA,BB)
)-(TST(A,B)*1):IF BEST<WRD AND NEE=0 THE
N BEST=WRD:ZET$=STR$(A)+STR$(B)+"-"+STR$
(AA)+STR$(BB) ELSE NEE=0
3240 NEXT WIER
3250 GOTO 1080
3260 DATA 1,1,1,-1,1,0,2,0
3270 '
3280 '**** KONING ****
3290 '
3300 RESTORE 3430
3310 FOR ACHT=1 TO 8:READ VA,VB:TEDDY(AC

```

.BITS.

```

HT)=VA:EDDY(ACHT)=VB:NEXT ACHT
3320 FOR ACHT=1 TO 8:AA=A:BB=B
3330 AA=AA+TEDDY(ACHT):BB=BB+EDDY(ACHT)
3340 IF AA<1 OR AA>8 THEN 3410
3350 IF BB<1 OR BB>8 THEN 3410
3360 IF SGN(BRD(AA, BB))=SGN(BRD(A, B))THE
N 3410
3370 DUMMY=BRD(AA, BB):BRD(A, B)=0:BRD(AA,
BB)=2:GOSUB 1860
3380 BRD(AA, BB)=DUMMY:BRD(A, B)=2
3390 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+2)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*2):IF BEST=WRD AND NEE=0 AND
INT(RND(-TIME)*3)=0 AND BEST>-100 THEN
3410
3400 WRD=WRD+((-BRD(AA, BB)+2)*TST(AA, BB)
)-(TST(A, B)*2):IF BEST<WRD AND NEE=0 THE
N BEST=WRD:ZET$=STR$(A)+STR$(B)+"-"+STR$
(AA)+STR$(BB) ELSE NEE=0
3410 NEXT ACHT
3420 GOTO 1080
3430 DATA 1,0,1,1,0,1,-1,1
3440 DATA -1,0,-1,-1,0,-1,1,-1
3450 G$=INKEY$:IF G$="" THEN 3450 ELSE R
UN
3460 SCREEN 0:TIME=0:COLOR 15,4,4:WIDTH
37
3470 PRINT"SCHAAK":PRINT"          een Max
Donk produktie(c)1989"
3480 PRINT:PRINT"Toen ik voor het eerst
in mijn leven en schaakcomputer tegen he
t lijf liep stond ik versteld. Een machin
e          beoefende daar zowaar mijn hobby
."
3490 PRINT"Toen ik later in het bezit kw
am van een MSX Computer kreeg ik een ni
euwe hobby bij: programmeren. Al snel
had ik een voornemen een keer een s
chaakprogramma te maken, al leek datwel
heel erg complex"

```



.BITS.

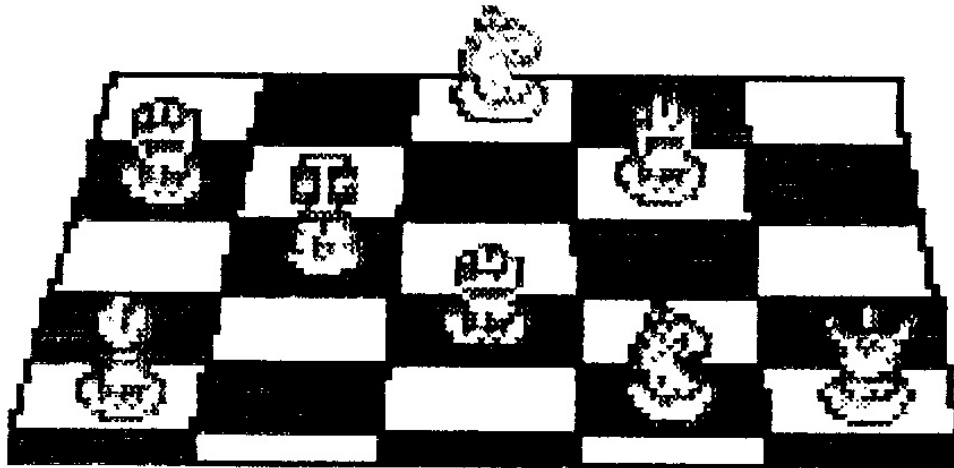
```

3500 PRINT"Een tijdje geleden heb ik de
stoute schoenen maar eens aangetrokken
en ziehier het resultaat."
3510 PRINT"Dit is een schaakprogramma. H
et speelt niet bepaald als een groot-
meester, maar het schaakt."
3520 IF INKEY$="" THEN 3520
3530 CLS:PRINT"Het werkt niet snel, maar
voor mijn eerste stap in de richting v
an kunst-matige intelligentie vind ik het
geslaagd."
3540 PRINT:PRINT"U voert uw zet als volg
t in: eerst typt u het veld van het st
uk dat u wilt verplaatsen, vervolgens
een spatie gevolgd door het veld waa
r u het stuk heen verplaatst"
3550 PRINT"Als u tenslotte op <RETURN> h
eeft gedrukt begint de computer te
berekenen wat (volgens het referent
iekader) de beste zet is."
3560 PRINT:PRINT"Veel plezier":PRINT"
Max Donk"
3570 IF INKEY$="" THEN 3570
3580 CLS:PRINT"Let op !!!":PRINT"Het pro
gramma controleert niet of uw zet wel ka
n en zal een eventuele onreglementai
re zet gewoon uitvoeren.":PRINT
3590 PRINT"Met welke kleur speelt u (w/z
)."
3600 W$=INKEY$: IF W$<>"w" AND W$<>"z" TH
EN 3600
3610 RETURN
3620 SCREEN 0:COLOR 15,4,4
3630 '
3640 ' REGEL INHOUD REGEL
3650 ' 10-900 beginstand/lay out
3660 ' 980-1200 beste zet bepalen
3670 ' 1200-1370 zet weergave/spelen
3680 ' 1370-1800 zet vragen/lezen

```

.BITS.

3690 ' 1800-2370 stelling beoordelen
 3700 ' 2400-3420 mogelijke zetten
 3710 ' 3450-3600 introductie/stoppen
 3720 ' 3610-3700 uitleg
 3730 '



agenda

WORKSHOP

6 JUNI 19.30-23.00
 20 AUGUSTUS 13.30-17.00 (THEMA 12.00)
 10 OKTOBER 19.30-23.00
 16 NOVEMBER 19.30-23.00
 17 DECEMBER 13.30-17.00 (THEMA 12.00)

OPEN DAG

17 SEPTEMBER 13.30-17.00

PLAATS:

CAFE-RESTAURANT 'BOERKE MUTSAERS'
 VIJVERLAAN 2 te TILBURG
 (BIJ STATION TILBURG-WEST)

TE KOOP

Clubcartridges:
 Super tritron / 45.00
 Deep Forest / 45.00
 Vampire Killer / 40.00
 013-634251

TE KOOP

PHILIPS MSX2 (8235); PHILIPS printer
 (0030); monitor (groen); 30 diskettes.
 Alles in één koop: / 1200
 013-673355

.BITS.

NEMESIS 3

2MEGA ROM CARTRIDGE

THE EVE OF DESTRUCTION

Medium	: cartridge
Benodigd geheugen:	8K
Bediening	: joystick/ toetsenbord
Type	: arcade
Prijs	: fl 129,00
Fabrikant	: Konami

Nemesis 3 is de opvolger van Nemesis 1 en 2 en Salamander. De originele naam is EPISODE II.

Nemesis 3 is een schietspel, maar mooier en uitgebreider dan zijn voorgangers. Het is een 2 megarom cartridge; Nemesis 1, 2 en Salamander zijn 1 megarom cartridges. Er is ook weer een geluids chip ingebouwd, wat resulteert in schitterende begeleidingsmuziek. Wat opvalt aan deze cartridge is dat hij grafisch op de MSX II mooier is dan op de MSX I. Dit is goed te zien aan het aantal kleuren dat gebruikt is. Konami heeft met deze cartridge twee grenzen verlegd, de eerste is de grootte, de tweede is de prijs. Deze cartridge kost 129 gulden en dat is niet goedkoop.

SPELBSCHRIJVING

Als het spel op start en je raakt geen toets aan dan verschijnt er een demo. Deze demo vertelt wat er is gebeurd in de vorige spelen. Dit komt in het kort hierop neer. J. Burton heeft de

planeet Nemesis drie keer verdedigd tegen vreemde krachten die de planeet trachten te veroveren. In Nemesis drie verschijnt een vijand die terug in het verleden gaat om J. Burton te doden, toen hij nog een kind was, om zodoende de toekomst te veranderen. De opdracht die jij krijgt is om ook terug te gaan naar het verleden en deze moordpoging trachten te verwijderen. Tot zover de demo.

In de handleiding worden ook nog de nodige tips gegeven over kaarten die verborgen zijn in de verschillende velden.

Als het spel start kan je eerst kiezen uit vier vliegtuigen, elk met hun eigen voordelen. Als je dit gedaan hebt kan je kiezen wat voor soort schild en wat voor soort schaduw-schepen je wilt hebben. Daarna begint het eerste veld.

Dit bestaat uit vele planeten die je moet passeren. Er zijn vele tegenstanders die je naar het leven staan. Dit veld wordt afgesloten door een grote vogel die je moet verslaan.

Het tweede veld bestaat uit een soort gang waar je doorheen moet vliegen. In dit veld zijn vele geheime grotten verborgen. Iedere grot is bestemd voor een vliegtuig. Als je met het juiste vliegtuig in de juiste grot terecht komt krijg je een extra wapen. Er zijn

twee grote opstakels, het eerste is een grote bloem, het tweede is een soort slingerplant die plotseling opkomt. Hiervan zijn er meerdere. Het monster is een soort inktvis met twee armen. Daarna komt een grote hoeveelheid stenen van boven op je af. Dan komt een veld dat aan je vliegtuig trekt en probeert om je tegen het plavond of de grond kapot te laten vliegen. Ben je hier doorheen gekomen dan krijg je te maken met gaswolken. Deze gaswolken zijn niet dodelijk, maar verplaatsen je toestel. De eerste bol plaatst je weer aan het begin van veld drie. De rest van de bollen heb ik niet geprobeerd. Daarna krijg je nog twee grote monsters die je naar het leven staan. En het laatste monster is het gelukt om mij te laten stranden. Dus de rest van het spel zul je zelf uit moeten zoeken.

Er zijn, volgens de handleiding, minstens tien velden. Overigens heb je weinig tijd om op het grafische gedeelte te letten, omdat je voortdurend aangevallen wordt.

2MEGA ROM CARTRIDGE

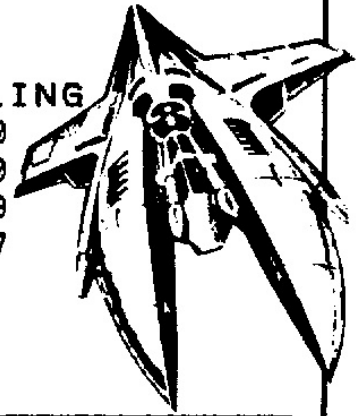
CONCLUSIE

Nemesis 3 is een zeer mooi, groot en luisterrijk spel. Dit spel is wel weer zeer moeilijk. Maar of het moeilijker is dan Salamander is de vraag. Als je Nemesis 2 niet kan uitspelen, lukt het je met dit spel zeker niet. Het spel is, zoals we van Konami gewend zijn, goed verzorgd. Alleen is het jammer dat er nog steeds geen nederlandse handleiding is. Het enige grote nadeel van dit spel is de prijs. Maar voor

een echte schietfanaat is dit spel zijn geld wel waard.

BEOORDELING

Grafisch	10
Geluid	10
Handleiding	9
Prijs/ kwaliteit	7



----> graphics

- | | |
|-----------------|--------------------|
| - MaxPixel | - GetTrigger |
| - SetAspect | - GetPaddle |
| - GetAspect | - Muis |
| - DisableScreen | - ClearSprites |
| - EnableScreen | - SpriteSize16 |
| - ChangeMode | - SelectSprite8 |
| - ChangeColor | - DefSprite8 |
| - ClearScreen | - DefSpriteColor8 |
| - SetPage | - SelectSprite16 |
| - InitPalet | - DefSprite16 |
| - SetPalet | - DefSpriteColor16 |
| - SaveScreen | - PutSprite |
| - LoadScreen | - Turtle |
| - Plot | - PenDown |
| - Draw | - PenUp |
| - DrawLineBox | - SetHeading |
| - DrawFillBox | - SetPosition |
| - Arc | - Home |
| - DrawCircle | - SetPenColor |
| - GetDotColor | - Forwd |
| - DrawText | - Back |
| - Sound | - TurnRight |
| - GetStick | - TurnLeft |

N.b. Mijn telefoonnummer is veranderd. Het nummer is nu 013/ 554397.