

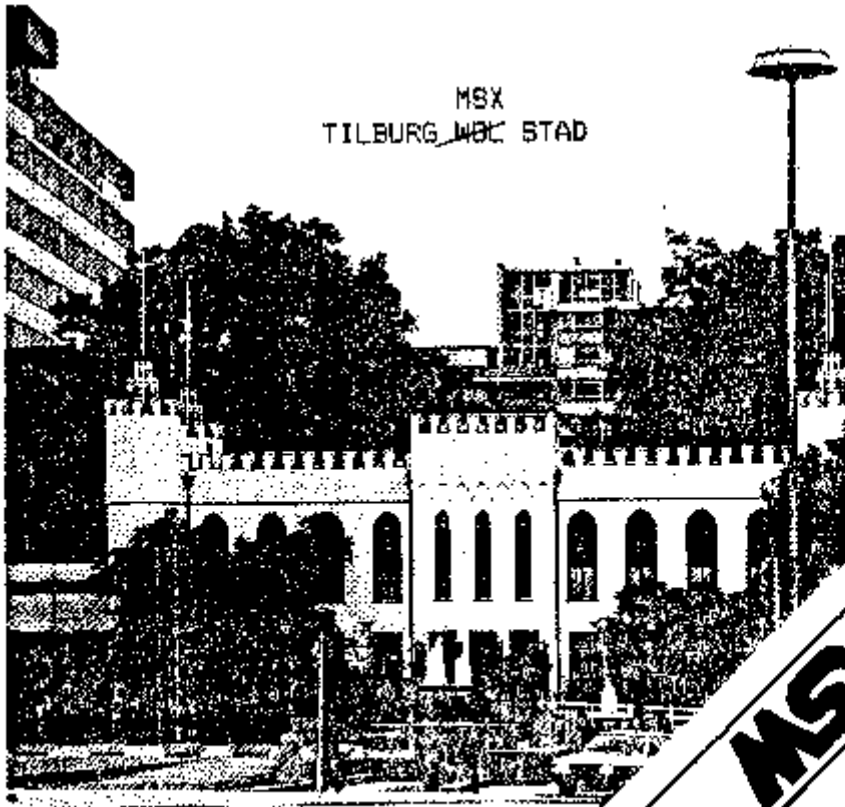
DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

1

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
6 de jaargang Jan./Febr. 1991
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



MSX

BESTUURSMEDEDELINGEN.

=====

Zoals u wel op zult merken is de inhoud van deze BITS enigzins afwijkend van de voorgaande nummers. Bovendien ontvangt u tegelijk met dit nummer een boekje met informatie van MK Public Domain. Wat is nu de bedoeling van dit alles? Wij willen dat graag verklaren.

Ondanks het feit dat u als MSX-gebruiker in de "normale" winkels bijna niets meer voor uw MSX kunt kopen is er nog volop materiaal verkrijgbaar. Wij willen u daar natuurlijk over informeren, en zelfs ook actief behulpzaam zijn.

Vanaf nu kunt u alle software / hardware / uitbreidingen etc die in de folder van MK Public Domain vermeld staan ook bestellen bij ons, uw eigen club. Wij zorgen er dan voor dat u uw bestelling zo snel mogelijk ontvangt. Indien mogelijk zelfs met een interessante korting. Bovendien zullen wij regelmatig publiceren welke artikelen bij andere leveranciers verkrijgbaar zijn. Vraag ons gerust naar de mogelijkheden indien u op zoek bent naar een speciaal artikel als computers / software / uitbreidingen / ombouw / reparatie / printers / kabels / muizen / FM-PAC / etc / etc. Wij zullen u dan graag informeren over mogelijkheden en eventuele levertijd.

Met bestuur.

K v. K. Midden Brabant: MSX Gebruikersgroep nr. V. 259841

inhoud

BESTUURSMEEDEDELINGEN	2
AGENDA / LIDMAATSCHAP	4
EIGEN BEURS	5
OVERZICHT BEURZEN 1991	6
CURSUS MSX BASIC	8
TE KOOP AANGEBODEN	16
COMNET MSX SPECIAL	17
JAARVERGADERING	18
MSX CONSOLE	20
WIE VAT WAAR	21
SPELRECENSIE	28
AANBOD HARDWARE	30
AANBOD SOFTWARE	31
COMPUTER NOPPEN	32
LANDELIJK OVERLEG	33
GOUD VAN OUD	35
VORMGEVINGSPROBLEMEN	37
KORTINGSBON 13 APRIL	40

DE SLUITINGSDATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIES BITS ZIJN:

15 MAART/15 MEI/15 JULI
15 SEP. EN 15 NOV. 1991

kolofon

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

redactie

Ad Louer / Ad Mutsaers

VORMGEVING:

Ad Louer / Ad Mutsaers
F. Pison / C. Pison

MEDEWERKERS:

B. Daenen / C. Pison
A. Mutsaers

REDAKTIE-ADRES:
Borculolaan 35
5043 ZP Tilburg
013 - 703679 / 681421

SECRETARIAAT:
Borculolaan 35
5043 ZP Tilburg
013 - 703679

ADVERTENTIES:
Voor info: REDAKTIE

BIRO / BANK:
Postgiro: 5728841
ANRO : 49 46 51 733
t.n.v. MSX B.B. Tilburg
Kamlijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

LIDMAATSCHAP

WORKSHOP DATA 1991

	LET OP	GEEN THEMA
24 februari	13.30 - 17.00	WORKSHOP
19 maart	19.00 - 23.00	WORKSHOP
13 april	GROTE LANDELIJKE MSX-DAG	
21 mei	19.00 - 23.00	WORKSHOP
23 juni	12.00 - 17.00	WORKSHOP
20 augustus	19.00 - 23.00	WORKSHOP
22 september	12.00 - 17.00	WORKSHOP
22 oktober	19.00 - 23.00	WORKSHOP
24 november	12.00 - 17.00	WORKSHOP
17 december	19.00 - 23.00	WORKSHOP

PLAATS WORKSHOPS:
 CAFE-RESTAURANT "BOERKE HUTSAERS"
 VIJVERLAAN 2 te TILBURG

Je hebt een MSX computer en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in. Wordt lid van de MSX GEBRUIKERSGROEP te Tilburg en wij staan met raad en daad voor u klaar. Wij zijn niet voor niets de snelst groeiende MSX club van NEDERLAND.

Wat moet u doen om lid te worden? Stuur een kaartje met naam, straat, postcode en plaats naar het secretariaat Borculolaan 35, 5043 ZP TILBURG en maak het bedrag over op een van de onderstaande rekeningen dan zorgen wij dat u zo snel mogelijk uw club-pas en het informatie-materiaal toegezonden krijgt



DE MSX GEBRUIKERSGROEP
 die méér doet voor haar leden



Het lidmaatschapsgeld bedraagt
 fl. 25,00 per jaar
 fl. 12,50 vanaf juli tot 31 december
 fl. 30,00 vanaf oktober tot en met 31 december van het volgend jaar

ANROBANK nr : 49 46 51 733
 POSTBANK nr : 5728841
 t n v : MSX Gebruikersgroep
 Karmijnstraat 18,
 5044 RD TILBURG.

TILBURG**MSX STAD**

5 Februari 1991.

Een drukke van iewelste.

Diverse bestuursleden en vrijwilligers zijn druk bezig met het aanschrijven van standhouders, het opstellen van een draaiboek, het indelen van de hal, het maken van een spandoek, maatie juubo, het klaarmaken van de eigen presentatie, het opstellen van een beurscatalogus, het organiseren van kramen, electra, het opstellen en uitvoeren van een reclamecampagne bij tijdschriften - dagbladen - huis aan huis bladen - radio - T.V. - publicatieborden, etc., etc.

Het 'gonst' dus van de activiteiten, en tussendoor maken we "eventjes" de eerste BITS van 1991 klaar.

De inschrijvingen van standhouders komen in snai tempo binnen.

Hoewel de informatie over de beurs nog maar een paar weken geleden verzonden is en we in de hele maand februari nog aanmeldingen kunnen verwachten zijn er nu al ruim 50 van de maximaal 100 beschikbare kramen (meer kunnen we er in de "Brenthorsthal" niet plaatsen) besproken. Succes is dus verzekerd.

Natuurlijk zal er naast alle werkzaamheden die voor 13 April nog gedaan moeten worden ook op de dag zelf nog het nodige moeten gebeuren. We hebben immers de hal alleen voor deze dag kunnen huren, waardoor er nog een groot aantal werkzaamheden in de (erg) vroege uurtjes moet gebeuren, zoals:

- Het opzetten van de kramen.
- Het aanbrengen van luifels.
- Het aanleggen van electriciteit.
- Het inrichten van de eigen stand.

Ook tijdens de openingsuren zijn er een aantal taken, zoals het informeren van het publiek, het onderhouden van de eigen verenigingsstand, posten bij in- en uitgang etc.

Bovendien moet na afloop de zaal weer leeggemaakt en opgeruimd worden.

Voor al deze werkzaamheden zoeken wij

VRIJWILLIGERS

zowel mannelijk als vrouwelijk

Die het niet erg vinden om vroeg aanwezig te zijn.

Ook al is het alleen voor een gedeelte van de dag: Uw hulp is altijd welkom!

Indien u inzetbaar bent tijdens dit evenement verzoeken wij u om op 19 Maart om 18.30 uur aanwezig te zijn in Cafe-Restaurant "Boerke Nutsaers" om afspraken te maken over de taakverdeling en de beschikbare uren. Het is natuurlijk ook mogelijk hierover contact op te nemen met het bestuur.

We geven alvast een opsomming van de standhouders die zich al aangemeld hebben (5 februari).

VERVOLG BEURSDATA.

Op Zaterdag 13 April is het weer zover, en organiseren wij als MSX Gebruikersgroep een GROTE MSX BEURS in de BRENHORSTHAL (100 kramen) te Tilburg. De hal is gelegen aan de Gude Boiriseweg 167 in Tilburg en de zaal is voor het publiek toegankelijk van 10.00 tot 17.00 uur. De toegangsprijs is f 7.50 p.p. (Leden van de MSX Gebruikersgroep ontvangen binnenkort 2 gratis toegangskaarten), maar met de kortingsbon die elders in dit blad staat afgebeeld krijgt u een korting van f 2.50, zodat u dan voor f 5.- per persoon deze beurs kunt bezoeken. Het is toegestaan deze bon te kopiëren. Bovendien ontvangt u bij inlevering van de bon een leuke gratis attentie.

Dit mag je niet missen!!

Voor info: 013 - 681421 of 703679.

Op 20 April organiseert de PTC een algemene beurs in de Brabanthallen in 's Hertogenbosch. Op de beurs zijn diverse soorten computers vertegenwoordigd. Voor informatie : H.Peerdeman Tel. 040-758974

Eveneens op 20 April houdt de Computerclub Rijnmond een beurs in Wijkcentrum Holy aan de Artite Briandring 90 Vlaardingen (Holy). Voor informatie : J.Pippel 010-4516020. Het is mogelijk, dat deze datum nog verzet wordt.

Op 27 April organiseert Novas een algemene computerbeurs in zaal Valkencourt aan de Pastoor Heerkensdreef 15 in Valkenswaard. Voor info: Henk Schreuder 040-452048.

Op 18 Mei houdt de MSX C.C. Enschede een MSX-beurs in "t Heelal" aan de Jupiterstraat te Losser. Voor informatie hierover kunt u bellen naar: Mevr. H.Reuvers tel. 05423-81102.

Op 17 Juni heeft de MSX C.C. Gooi-Gelderland een beurs gepland op het adres Schimmelpennincklaan 2 Zutphen. Voor info: Martin Vreeman 06750-28653.

Er wacht ons ook nog een interessante beurs op 21 September, welke georganiseerd wordt door de MSX Gebruikersgroep Zandvoort in gebouw "Het Stekkie" aan de Flemingstraat 7 te Zandvoort.

Voor informatie hierover kunt u bellen naar J. Hoogendijk Tel. 02507 - 17966.

De laatste beurs voor 1991 die ons bekend is, zal gehouden worden op 19 oktober in Almelo. Dit zal een landelijke MSX computerdag worden en zodra wij meer informatie hierover hebben ontvangen, zullen wij dit in BITS publiceren.



CURSUS **MSX** basic

OPLOSSINGEN DEEL 8.

Het is zeer goed mogelijk, dat u zelf andere oplossingen hebt gevonden, want er leiden meerdere wegen naar Rome.

Opgave 1:

Op SCREEN 0 zijn slechts TWEE kleuren tegelijk te activeren. De rand neemt de kleur van de achtergrond aan.

Opgave 2:

Teksten worden op SCREEN 3 het grootste weergegeven.

Opgave 3:

We moeten voor de B van BLDCK twee komma's opnemen. We kunnen tussen deze komma's een kleurwaarde aangeven.

Opgave 4:

```

10 CLS
20 SCREEN 1
30 Y=5
40 FOR X = 0 TO 16 STEP 2
50 LOCATE X,Y
60 PRINT" BASIC"
70 Y=Y+1
80 NEXT X
90 END

```

Opgave 5:

```

10 REM kubus
20 COLOR 4,1,1
30 SCREEN 2
40 LINE ( 90,10 )-(190,120),16,B
50 LINE ( 40,50 )-(140,170),15,B
60 LINE ( 40,60 )-( 90,10 ),15
70 LINE (140,60 )-(190,10 ),15
80 LINE ( 40,170)-( 90,120),15
90 LINE (140,170)-(190,120),15
100 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS#1
110 PRESET (105,90) : PRINT #1,"MSX"
120 CLOSE
130 END

```

DEEL 9.

Vervolg grafische commando's.

CIRKELS EN DE ELLIPS.

Zoals u in het vorige deel hebt geleerd is het mogelijk om met rechte en schuine lijnen een leuke tekening te maken.

Als we echter met 'rondingen' in een tekening kunnen werken dan wordt dit geheel ongetwijfeld nog interessanter.

Het MSX-basic kent hiervoor de instructie CIRCLE


```

-----
!bv: 10 COLOR 1,12,11
! 20 SCREEN 2
! 30 CIRCLE (128,96),65,15
! 40 GOTO 40
-----
    
```

Als we dit programma starten zullen we echter zien dat we geen cirkel, maar een enigzins afgeplatte ELLIPS hebben getekend.

We zullen dit programma eens doornemen.

-In regel 10 worden de scherakleuren aangegeven.

-In regel 20 wordt SCREEN 2 geactiveert.

-In regel 30 zijn achter CIRCLE tussen haakjes de X-coördinaat en de Y-coördinaat van het MIDDELPUNT van de cirkel aangegeven. Daarna geven we met een getal de lengte van de straal (de afstand van het middelpunt tot de cirkelomtrek) aan. Door toevoeging van nog een getal kan de gewenste kleur van de lijn ingegeven worden.

Maar waarom ontstaat er achter een ELLIPS, en geen CIRKEL?

De horizontale verdeling van het scherm is niet gelijk aan de verticale verdeling. Dit heeft tot gevolg dat de horizontale puntjes verder uit elkaar liggen dan de verticale puntjes. Hierdoor ontstaat de 'afgeplatte' cirkel.

Om toch een ronde cirkel te verkrijgen moet de Y-richting als het ware iets worden 'uitgerekt'. Dit uitrekken geven we aan door een extra getal achter de CIRCLE-instructie op te nemen, en wel het getal 1.4. Als we voor dit getal een hogere waarde invoeren wordt de Y-richting verder uitgerekt, en zal een smalle hoge ellips ontstaan. Behalve uitrekken kunnen we de Y-richting ook 'indrukken'. In dat geval zullen we een getal kleiner dan 1.4 moeten invoeren. Hierdoor zal dan een brede lage ellips ontstaan. Om bij ons eerste programma een echte cirkel af te drukken zullen we de regel 30 in ons programma dan ook als volgt aan moeten passen.

```

-----
!30 CIRCLE (128,96),65,15,...1.4
-----
    
```

De komma's achter de kleurcode 15 zullen ongetuifeld vraagtekens bij u oproepen.

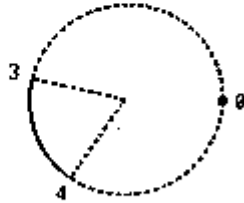
Oor tussen deze komma's getallen in te vullen kunnen we bereiken dat slechts een deel van de cirkel wordt getekend. Op deze wijze kunnen we dus een 'taarpunt' tekenen. Om de boog van zo een taarpunt te tekenen moeten we het BEGINPUNT en het EINDPUNT van dit stuk cirkel aangeven.

```

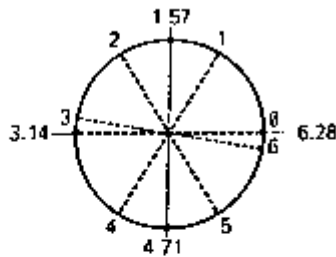
-----
!bv:30 CIRCLE (128,96),65,15,3.4,1.4
!           | |
!           beginpunt _ _ | _ _ eind
!           |           |
!           punt
-----
    
```

Als we de regel 30 uit ons eerste programma uitbreiden met deze gegevens krijgen we als resultaat de volgende afbeelding op ons scherm.

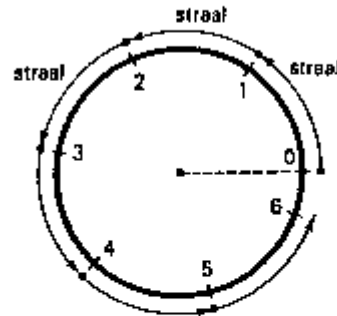
(Opmerking: het gestippelde deel en de getallen worden niet afgebeeld.)



Hoe komen we nu aan dit begin- en eindpunt? In de onderstaande afbeelding hebben we aangegeven hoe de getallen voor het aanduiden van begin- en eindpunt over de cirkel zijn verdeeld.

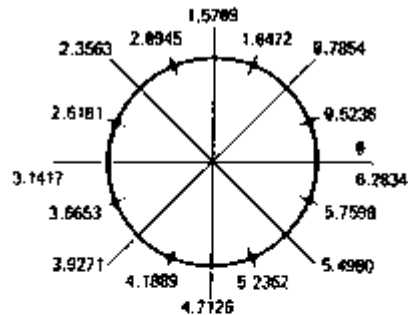


De plaats van de getallen 1,2,3,4,5 en 6 op de cirkelontrek lijkt erg willekeurig. Men heeft echter van het punt 0 steeds de lengte van de straal afgepast op de ontrek. De volgende afbeelding laat dit zien.



Uit voorgaande afbeelding blijkt dat elk deel iets minder is dan 1/6 deel van de cirkelontrek. Op de ontrek passen om precies te zijn 6.2834 straalengtes.

Om veel rekenwerk te besparen geven we in onderstaande afbeelding de getallen voor de veel gebruikte punten op de cirkelontrek.

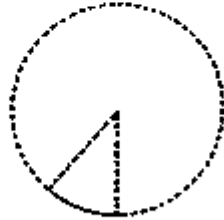


Het is dus mogelijk de begin- en eindpunten van een te tekenen deel van een cirkel in bovenstaande tekening uit te lezen, en rechtstreeks in een programma te gebruiken.

```

10 COLOR 1,12,11
20 SCREEN 2
30 CIRCLE (128,96),55,15,3,9271,
4.7126,1.4
40 GOTO 40
    
```

geeft:



We zullen regel 30 nog eens verklaren:

```

30 CIRCLE (128,96),55,15,3,9271,
4.7126,1.4
    
```

CIRCLE	opdracht
(128,96)	X-coördinaat, Y-coördinaat
55	straal
15	kleur
3,9271	beginpunt
4,7126	eindpunt
1,4	correctie ellips

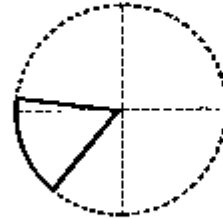
Als we ook de rechte lijnen van een taartpunt getekend willen hebben, dan kan dat door het begin- en eindpunt in de CIRCLE-instructie te voorzien van een minteken. Dit minteken geeft dus aan dat voor het betreffende punt ook de straal moet worden getekend.

Het volgende voorbeeld tekent dus een echte 'taartpunt'.

```

10 COLOR 1,12,11
20 SCREEN 2
30 CIRCLE (128,96),55,15,-3,-4,1.4
40 GOTO 40
    
```

geeft:



Het inkleuren van een op deze manier getekende taart-punt is mogelijk met de PAINT-opdracht die we in de vorige les behandeld hebben. LET OP! We dienen daarbij natuurlijk wel de PAINT-kleur aan te geven. We hebben in ons voorbeeld de taartpunt getekend in de kleur WIT (15). We kiezen dus een coördinaat binnen de getekende punt, en geven daarna de gewenste kleur in.

```

35 PAINT (120,96),15
    
```

Deze regel zal de getekende taart-punt inkleuren in de kleur wit. We zullen ter verduidelijking het volledige programma herhalen.

```

10 COLOR 1,12,11
20 SCREEN 2
30 CIRCLE (128,96),55,15,-3,-4,1.4
35 PAINT (120,96),15
40 GOTO 40
    
```

Behalve het inkleuren van een BINNEN-VLAK kunnen we ook de kleur van het BUITENVLAK inkleuren. We hoeven dan alleen een coördinaat BUITEN de getekende lijnen achter de PAINT opdracht te plaatsen.

bv: 35 PAINT (150.96).15

READ...DATA

Tijdens het programmeren dienen we steeds aan de computer duidelijk te maken wat onze wensen zijn. Zo betekent A=50 dat de variabele A in het programma de waarde 50 moet krijgen. Het is echter vaak wenselijk een variabele of een string meer "variabel" te maken.

bv: 10 INPUT A

Deze instructie wacht op de ingave van een cijfer, en kent deze toe aan de variabele A. De INPUT opdracht dwingt de computer steeds te stoppen en te wachten op een ingave. Dit kost tijd, omdat de gebruiker de gevraagde gegevens telkens via het toetsenbord in moet geven. Indien we echter te maken hebben met gegevens die in een programma gelezen en bekeken moeten worden is het mogelijk deze op te slaan op een aparte lijst. Op deze lijst kunnen dan de gegevens staan en we kunnen de computer vanuit elk willekeurig punt in het programma op deze lijst laten kijken en lezen. In computertaal wordt zoiets DATA genoemd.

bv: 100 DATA 23.69.12

U hebt hiermee de getallen 23, 69 en 12 IN DEZE VOLGORDE op een lijst gezet. U kunt het vergelijken met een bloknoot waarbij op elke pagina slechts een gegeven staat geschreven. Op de eerste pagina het getal 23, op de volgende pagina 69, en op de derde pagina het getal 12. We slaan nu de bladziiden weer terug. Alleen het cijfer 23 is nu zichtbaar.

Indien we deze gegevens willen gebruiken moeten we de computer deze gegevens laten lezen door middel van de instructie READ.

```

-----
1vb: 10 READ A,B,C
| 20 PRINT A
| 30 PRINT B
| 40 PRINT C
| 100 DATA 23.69.12
| 110 END
|
|geeft:23
| 69
| 12
-----

```

Deze READ instructie laat de computer dus naar het eerste blaadje van onze bloknoot kijken. Op dit blad staat het cijfer 23. Deze waarde wordt aan de eerste variabele (A) in de READ regel toegekend. Vervolgens "kijkt" de computer naar de tweede pagina met het cijfer 69, en geeft deze waarde door aan de tweede variabele (B), etc. Daarna wordt in dit voorbeeld de inhoud van deze drie variabelen op het scherm afgedrukt.

DATA-regels staan dus in een programma om hieruit gegevens te lezen. Dit kan vanuit elk willekeurig punt van het programma.

Daarom worden deze DATA-regels meestal aan het eind van het programma opgenomen.

In het voorbeeld worden DRIE variabelen ingelezen (A,B,en C). Wat zou er nu gebeuren als er nu weer een READ instructie komt?

```

10 READ A,B,C,D
20 PRINT A:B:C:D
30 DATA 2,6,4
40 END

```

De computer krijgt de opdracht om VIER gegevens in te lezen uit de DATA-regel. Op de eerste drie pagina's van het DATA-blok in regel 30 staan gegevens, maar op de vierde "pagina" staat niets! De computer weet nu dat de DATA gegevens op zijn, en geeft dan ook de volgende melding:

Out of data in 10

De computer verwijst daarbij naar de regel waar de READ-instructie in voorkomt, en niet naar het nummer van de data regel. Indien het DATA-blok (notitieboekje) meer gegevens bevat dan er worden gevraagd, dan heeft dit geen gevolgen, en volgt er geen fout-melding.

Indien we een groot aantal gegevens willen opslaan kunnen we daar zonder meer meerdere DATA-regels voor gebruiken. In dat geval is er sprake van een zogenaamde DATA-lijst. De computer leest daarbij alle gegevens van de DATA-lijst volgens opeenvolgende regelnummers in zijn geheugen.

```

1
|
| v.b: 10 READ A,B,C,D,E
|      20 READ F,G,H,I,J
|      30 PRINT A:B:C:D:E:F:G:H:I:J:
|      40 DATA 55,82,39,26,68,30,22
|      50 DATA 49,77,89
|      60 END
|
| geeft: 55 82 39 26 68 30 22 49 77 89
|

```

De computer "leest" dus beginnend bij de DATA regel met het laagste regelnummer, en werkt daarbij deze regel van links naar rechts af. Daarna stapt de computer door naar de eerstvolgende DATA-regel (notitieblok), en begint weer vooraan in deze regel gegevens te lezen.

In regel 10 is achter de READ-instructie een reeks met variabelen aangegeven voor de waarden uit de DATA regels. We kunnen op ons notitieblok achter ook TEKSTEN opslaan. Om deze te lezen kunnen we achter de READ-instructie geen gevone variabelen opnemen, maar gebruiken we STRING-variabelen.

```

|bv: 10 READ A$,B$,C$,D$
| 20 PRINT A$,B$,C$,D$
| 30 DATA JANTJE,ANNET
| 40 DATA KAREL,MARGO
| 50 END

```

```

|geeft: JANTJE      ANNET
|        KAREL      MARGO

```

LET OP! Bij DATA-regels hoeven de teksten NIET tussen aanhalingstekens geplaatst te worden. Er moeten echter WEL aanhalingstekens gebruikt worden als deze teksten een KOMMA, een DUBBELE PUNT of inleidende dan wel afsluitende SPATIES bevatten.

```

| 10 READ A$,B$
| 20 DATA "NAAM:",PIET
| 30 PRINT A$:B$
|
| geeft : NAAM:PIET

```

Het is ook mogelijk in een DATA-regel zoveel tekst als cijfers op te nemen. We geven hier een voorbeeld van.

```

|bv: 10 READ A$,B$,M,C$,D$,I
| 20 PRINT A$,B$:M:PRINT C$,D$:I
| 30 DATA Mutsaers A,Tilburg,681421
| 35 DATA Louer A,Tilburg,703679
| 40 END
| RUN

```

```

|geeft: Mutsaers A      Tilburg 681421
|        Louer A      Tilburg 703679

```

LET OP! De gegevens in de DATA-lijst moeten overeenstemmen met de type variabele van de READ-instructie waaraan ze worden toegekend. Als in een READ-instructie een numerieke variabele staat moet op de overeenkomstige plaats in de DATA-lijst een numerieke constante staan (getalwaarde). Indien dit niet zo is geeft de computer een foutmelding. Als in de READ-instructie echter een STRINGVARIABELE staat behoeft op de corresponderende plaats GEEN TEKST te staan; dit mag naeliek ook een getal zijn. Deze wordt door de computer dan wel gezien als een TEKST. De computer kan met deze TEKST dan niet meer rekenen.

```

|bv: 10 READ A$,B$,C$,D$
| 20 PRINT A$,B$:PRINT C$,D$
| 30 DATA MUTSAERS A,681421
| 35 DATA LOUER A,703679
| 40 END
| RUN

```

```

|geeft:
| MUTSAERS A      681421
| LOUER A        703679

```

We hebben reeds eerder aangegeven dat we de DATA-regels langer mogen maken dan het aantal variabelen of string-variabelen in de READ-instructie. Zodra de computer weer een nieuwe, of herhaalde READ-instructie tegenkomt in ons programma zal hij verder lezen vanaf de DATA WAAR HIJ GEBLEVEN WAS.

De bloknote ligt als het ware nog open op de pagina waar we gebleven waren, en de computer bladert dus door naar het volgende vel.

Door een READ-instructie een aantal walen te laten herhalen kunnen we met weinig READ-opdrachten de DATA-bladen laten bekijken. We kunnen op deze manier ook gegevens laten vergelijken!

Als laatste voorbeeld geven we daaron een programma dat door uzelf uit te breiden is met uw eigen gegevens, en dan te gebruiken is als telefoon-klapper. Door telkens een naam, gevolgd door een telefoon nummer in de DATA op te nemen kan de computer later aan de hand van een gegeven naam het bijbehorende telefoon-nummer opzoeken.

```

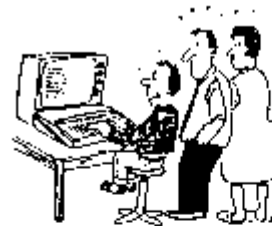
|bv:10 REM gebruik hoofdletters!
| 20 CLS:KEYOFF
| 30 PRINT"TELEFOONKLAPPER"
| 40 LOCATE 2,10
| 50 PRINT"WAAR VELKE NAAM MOET IK ZO
| EKEN"
| 60 INPUT NAAM$
| 70 READ A$,B$
| 80 IF A$=NAAM$ THEN PRINT TAB(2) A$
| " HEEFT TELEFOON ":B$:GOTO 1000
| 90 IF A$="STOP" THEN PRINT TAB(2) "
| DEZE NAAM KOMT NIET VOOR!":GOTO1000
| 100 GOTO 70
| 110 DATA LOVER,013-703679,NUTSAERS,
| 013-681421,NAAM,TELEFOON,NAAM,TELEF
| OON
| 120 DATA NAAM,TELEFOON,NAAM,TELEFOO
| N,STOP,STOP
    
```

```

| 1000 FOR T=1 TO 3000:NEXT
| 1010 CLS
| 1020 LOCATE 2,10
| 1030 INPUT"NOB EEN NAAM ZOEKEN (J/N
| )":J$
| 1040 IF J$="J"THEN RESTORE:GOTO 10
| 1050 END
    
```

Dit programma is dus uit te breiden door de verschillende gegevens in de DATA-regels (notitieblok) in te voeren. Het programma gaat er van uit dat de laatste twee STOP-data's het einde zijn van het lezen. Zorg dus dat deze aan het EINDE van de DATA-reeks staan.

In regel 1040 staat de instructie RESTORE. Dit verteld de computer in feite LEES HET NOG MAAR EEN KEER. In het voorbeeld van een notitieblok worden in feite de bladen weer terug-geslagen, en begint de computer weer op de eerste bladzijde te lezen.



OPGAVEN BIJ DEEL 9.

Opgave 1:

Maak een programma waarin door het tekenen van twee 'taartpunten' een cirkel getekend wordt in ZWART op een witte ondergrond.

Deze cirkel moet staan op de X-coördinaat 110, en de Y-coördinaat 100, en moet een straal hebben van 70. Het resultaat moet zijn als onderstaande tekening.



Opgave 2:

Wat gebeurt er als een programma dat vijf READ-variabelen bevat slechts vier DATA-gegevens heeft?

Opgave 3:

Door welke instructie kan een DATA-list nogmaals worden gelezen?

Opgave 4:

Wat zal het resultaat van het onderstaande programma zijn?

```

10 CLS
20 READ A$,A$,B$,C$,C
30 PRINT A$:A$:B$:B$:C$:C
40 PRINT
50 RESTORE
60 READ A$,B$,B$,A$,C$,C
70 PRINT A$:A$:B$:B$:C$:C
80 DATA GERARD,12345,MARIJ,67891,CARL
  A,13579
90 END

```

PRIVE TE KOOPT AANGEBODEN.

COMPUTER

MSX 1V Spectravideo 738 x press 80 koloms met ingebouwde 3 1/2 inch drive enkelzijdig en ingebouwde resetknop. Kleur: gebroken wit f 350,-

PRINTER

Epson RM 80 FT matrix 80 kol. met tractor feed. Inclusief kabel, papier, printerlint rood en zwart, rijdende tafel f 350,-

MONITOR

Grondig kleur met RGB en SCART aansluiting. Kleur gebroken wit f 500,-

DISKETTE'S

100 diskette's met software o.a. : spelletjes, educatief, tekstverwerkens, kaartenbakken, spreadsheets, hulp-programma's etc. inclusief diskettebakken f 500,-

BOEKEN

20 stuks, alles over MSX f 75,-

BLADEN

Div. MSX maandbladen samen f 50,-

Dit alles samen in één koop f 1600,-

Marij Keteleer Tel. 013-561882

COMNET **MSX** SPECIAL

06 - 7100

MSX SPECIAL is Nederlands best bereikbare MSX VIDEO BESTAND met veel nieuws en andere MSX zaken. Dit bestand is 24 uur per dag bereikbaar op "COMNET VIDEOTEK" Tel.06-7100 (90 cent per uur)

Sinds 1 Juli 1990 is het MSX bestand geopend in "COMNET", eerst met de naam MSX line, daarna met MSX corner en tenslotte als MSX SPECIAL.

MSX SPECIAL brengt u het laatste nieuws over de MSX computer, daarnaast ook nog besprekingen van nieuwe spellen en/of hardware, tips and tricks, prikbord / helpdesk en nog veel meer. Omdat MSX SPECIAL eigenlijk een onderdeel is van de MSX GEBRUIKERSGROEP uit TILBURG is er ook een rubriek aanwezig met de laatste informatie vanuit Tilburg.

Binnenkort gaat er weer een nieuwe rubriek open, namelijk "DE MSX CLUBS", waarin elke club/vereniging een eigen afdeling kan krijgen voor het plaatsen van informatie. De clubs/verenigingen zullen spoedig hierover bericht ontvangen.

MSX SPECIAL kan door iedereen die een modem heeft met een videotextprogramma geraadpleegd worden. Men moet dan echter wel lid zijn van "COMNET B.V.". Toegangscodes kan men gratis aanvragen door even in te loggen bij COMNET.

Als de techniek en de P.T.T meewerkt kunt u vanaf medio februari 1991 MSX SPECIAL bereiken via een 06 - nummer.

Dit nummer heeft het lokale tarief, dit betekent dus dat u 's avonds voor 90 cent per uur kunt bellen, en overdag voor 180 cent per uur. Speciale computerkosten betaalt u aan COMNET B.V. De kosten voor het gebruik van een bepaalde rubriek worden aangegeven als u een dienst kiest (b.v. MSX SPECIAL). MSX SPECIAL groeit nog steeds, en bevat momenteel ongeveer 150 pagina's info, maar dat worden er steeds meer, dus log ook eens in!

Indien u meer informatie wenst kunt u uw vragen stellen op COMNET aan klantnummer 234949. Natuurlijk kunt u ook een brief schrijven aan MSX SPECIAL op het onderstaand adres. Bovendien is meestal een van onze mensen aanwezig op de WORKSHOP bijeenkomsten van de MSX GEBRUIKERSGROEP. Natuurlijk zullen wij ook een demonstratie verzorgen op de grote MSX-DAG op 13 April aanstaande, en staan wij open voor uw vragen en suggesties.

COMNET B.V. "MSX SPECIAL"

Spoorlaan Noord 50 5121 WX Rijen
Telefoon (sprak) na 18.00 uur:
01672-23175

COMNET B.V.

Veteringsingel 6 Postbus 204
3350 AE Papendrecht

INBELNUMMER MODEN : 06 - 7100

VERSLAG ALGEMENE LEDENVERGADERING
GEHOUDEN OP 2 JANUARI 1991.

Inclusief het bestuur waren er 23 leden aanwezig. Onze voorzitter, Ad Mulders, opende om 19.30 uur de vergadering met de beste wensen voor iedereen.

Daarna werden de notulen van de vorige jaarvergadering doorgenomen en hierna goedgekeurd.

Hans Boonstra, Marij Ketelaar en Henk Verhoeven treden als bestuurslid af en stellen zich niet herkiesbaar. Ad Mulders treedt af, maar stelt zich herkiesbaar. Het aftreden van Hans Boonstra tijdens het afgelopen jaar is door het bestuur opgevangen door het reserve-bestuurslid Stefan Coois als bestuurslid aan te stellen. Als kandidaat heeft zich Bert Daemen aangemeld. Het is echter wenselijk, dat er ook 2 reserve-bestuursleden komen en er wordt aan de aanwezigen verzocht zich alsnog kandidaat te stellen.

Verslag over de activiteiten in 1990:

- In 1990 is gebleken, dat de MSI Gebruikersgroep Tilburg een zeer gezonde vereniging is met een goede bekendheid in Nederland. De open dag die door ons was georganiseerd is een succes geweest.

- De workshops in het afgelopen jaar zijn redelijk bezocht, beter als het voorgaande jaar, maar we hopen dat in de toekomst nog meer leden naar de

workshops zullen komen.

- Als vereniging zijn we door het hele land aanwezig geweest bij 4 door anderen georganiseerde beurzen met een wisselend succes. Het voornaamste doel was ons als MSX club nog bekender te maken en de clubsoftware te verkopen. Tevens gaven wij adviezen en legden contacten met andere verenigingen. Hieruit bleek dat er nog veel op MSX gebied te doen is.

Iedereen heeft een financieel verslag uitgereikt gekregen met een verklaring van de kascontrole-commissie. De kas is per 30 november 1990 afgesloten. Door de kascontrole-commissie is de penningmeester voor 1990 gedechargeerd.

Tevens wordt de begroting voor 1991 gepresenteerd en de nieuwe inventarislijst met de goederen van de vereniging.

Verwachting/plannen voor 1991.

- Het komende jaar hoopt het bestuur MSX nog meer te promoten o.a. door middel van het continueren van het landelijk overleg, waar we zelf het initiatief voor genomen hebben.

- Het plan bestaat dit jaar weer beursbezoeken af te leggen, zodat hier inkomsten voor de club uitkomen en de contributie gelijk kan blijven.

- Er zal weer een grote open dag gehouden worden en wel op 13 april.

- We hopen op het eind van dit jaar weer in de gelegenheid te zijn onze leden een attentie aan te bieden.

- Het ledenaantal groeit nog steeds. Wij zitten nu rond de 160 leden.

De kandidaten voor het nieuwe bestuur zijn: Ad Mutsaers, Bert Daemen, Ashwin van Fessen, Harry Broers en Ben Jansen.

Uitslag van de stemming/aanstellen nieuwe bestuursleden.

De uitslag van de stemming was:

Ad Mutsaers	22
Bert Daemen	21
Ben Jansen	20
Harry Broers	16
Ashwin v. Fessen	9 (niet gekozen)

De taken zijn als volgt verdeeld:

Voorzitter	Ad Mutsaers
Secretaris	Ad Louer
Peningmeester	Ad Mutsaers
Notulist/Software	Frank Pison
Bestuurslid	Stefan Cools
Bestuurslid	Bert Daemen
Reserve-bestuurslid	Ben Jansen
Reserve-bestuurslid en 2e penningmeester	Harry Broers.

Als vervanging van Harry Broers in de kascontrole-commissie is A. Bastiaanse kandidaat en deze wordt aangesteld.

Rondvraag.

- Is de documentatie van de clubbibliotheek beschikbaar? Het bestand staat in DBase op diskette en er ligt een lijst op de workshopp ter inzage.

- Kan er een enquête onder de leden gehouden worden door het bestuur om na te gaan welke interesses er onder de leden leven? Het bestuur verwacht niet veel van een enquête, maar wil dit toch in overweging nemen.

- Ad Teuben vraagt of niet-bestuursleden naar een beurs kunnen gaan om op onze stand mee te werken. Dit is mogelijk en dit houdt verband met de grootte van de beurs en de kosten die deze met zich mee brengt. Als er in de toekomst belangstelling voor bestaat om als bezoeker in clubverband een beurs te bezoeken, zal het bestuur hiernaar zijn medewerking verlenen.

- Dhr. Schaap vraagt of er in de toekomst ook aandacht aan de PC wordt besteed. Het antwoord is negatief. We zijn een MSK-vereniging.

- Kunnen bladen, die door de leden zijn aangeschaft mee naar de workshop genomen worden, zodat andere leden deze ook in kunnen zien. Het bestuur heeft geen bezwaar. Men moet zijn blad zelf in de gaten houden. Het bestuur is niet aansprakelijk voor verlies en/of schade

Het bestuur.

DAEWOO MSX 2 spelcomputer

Wé (Ruud, Harrie en Marcel) kwamen de winkel van MSX centrum binnen en we zagen meteen de kleine, opvallende computer staan. Het eerste wat de deden was dus het ding van alle kanten gaan bekijken want zoiets hadden we nog nooit gezien.

De fabrikant van dit staaltje techniek is DAEWOO en de naam van de computer is "VICTORY". Op dit moment worden er 14.500 MSX 1 en 2 computers door DAEWOO gemaakt, waarvan het grootste deel naar Zuid-Arabië geëxporteerd wordt. DAEWOO maakt niet alleen computers maar is ook een grote kledingfabrikant.

Als je er zo naar kijkt is het een gewone spelcomputer, maar als je hem van wat dichterbij gaat bekijken valt je mond toch langzamerhand open. Het is een klein kunststof kastje ter grootte van een PHILIPS VG-8020. De behuizing is wit van kleur met een brede roze !!! rand rondom de cartridgepoort. Onderaan zit een grote ronde langwerpige resetknop. We kregen een prototype van januari 1990 te zien, die volgens de fabrikant onmogelijk al in Nederland te zien kon zijn.

de computer:

Het is een gewone spelcomputer met een aantal extra opties namelijk:

Zodra je de computer aanzet valt meteen het opstartscherm op, omdat er namelijk geen MSX komt te staan maar de [V] van VICTORY met nog een aantal rare tekens er doorheen.

Je kan gewoon programmeren omdat er MSX basic inzit, maar je moet dan wel een keyboard erbij kopen want dat is natuurlijk niet standaard op een spelcomputer.

Als je eventjes vastzit doe je gewoon op de resetknop. In tegenstelling tot een normale MSX 2 computer heeft deze machine maar 1 cartridge slot en geen diskdrive (misschien is een slotexpander een goed idee!). Achterop de computer zit een schakelaar voor 110 of 220 volt en ook zitten er natuurlijk twee lokaalsluitingen voor audio en video anders kan je nog geen spel spelen. De joystick die erbij zit is een heel prettig dingetje, er zitten normale cursortoetsen op, 2 vuurknoppen en een knopje voor autofire. Een nood voor links handige gebruikers, er zit ook een mogelijkheid op om van rechts naar linkshandig om te schakelen. Het is de bedoeling van DAEWOO om deze computer in Europa te introduceren voor een prijs van ongeveer Fl 450,-. Daarbij komt nog dat je alle MSX 1 en 2 spellen kan gebruiken op deze machine omdat hij volledig MSX 1 en 2 compatibel is. We hebben daar ook nog een catalogus gezien met spellen die al in voorraad zijn voor deze computer zoals bv. KONAMI soccer, Aleste, Magical tree, Comic bakery, Vampire killer, Penguin adventure en nog veel meer. Als er meer informatie over deze computer is laten we u dat zo snel mogelijk weten.

Door Marcel "The Spirit" Berkhout
Bron: Future Magazine Rijnstreek.

MSX WIE WAT WAAR

Regelmatig spreken wij mensen die te kennen geven dat zij op zoek zijn naar een artikel op hardware of software-gebied, of gewoon wat informatie willen.

Begenen die daarvoor te rade zijn gegaan bij de plaatselijke winkeliers komen dan meestal bedrogen uit. Wilde verhalen als "MSX bestaat niet meer", en "er is niets meer te krijgen" brengen hen in twijfel of ze er wel goed aan hebben gedaan een MSX-computer te kopen. NIETS IS ECHTER MINDER WAAR! MSX leeft nog volop, maar dat is bij de meeste reguliere winkels minder bekend. Veel mensen in Nederland, en ook buiten onze grenzen, zijn volop bezig

met het informeren, publiceren, importeren, en verkoop van alles wat u maar wilt met betrekking tot de MSX. U moet alleen wel weten waar! Natuurlijk willen wij als MSX GEBRUIKERSGROEP u altijd adviseren over welke vraag dan ook. Ook bij de aankoop van software of hardware willen wij graag bemiddelen, waarbij u dan meestal ook nog goedkoper kunt slagen.

Door onze contacten met importeurs en leveranciers is vaak een interessante korting mogelijk.

Indien u echter zelf uw horizon wilt verbreden publiceren wij hierbij een lijst met de belangrijkste en ons bekende adressen.

 MENSEN ACTIEF OP MSX-GEBIED IN NEDERLAND.

B.Kornalijsliiper Bolter 114 1625 DH Hoorn
 Tel. 02290-30613

Software

Checkmark Kesselstraat 63 6004 TW Weert
 Tel. 04950-20941 R. & J. Jansen

Beheugenuitbreiding
 FM - PAC

FAC Ferd. Bolstraat 39 5753 BJ Deurne
 Tel. 04930-15638 R. v. Deursen

Software
 Geluid Demo's

H.v.Hunen Sleensstraat 11 6828 CA Arnhem

J.Huis in 't Veld Elderslo 8 3085 MA Rotterdam
 Tel. 010-4814725

Lovako Software P.V.Alexanderpark 494 3905 BM Veenendaal

Software

ADRESSEN

MSX Futurist St. Willebrordus 56 1509 ZC Zaandam

Onderwijs Werk Groep Liesbosweg 118 4872 NE Elten-Laur Software

P. Vaesen Steekse Acker 11-27 6546 DA Nijmegen Onbouw / Software

Robosoft Inc. Halstraat 43 B161 BA Bprang-Capelle

Ruud Wisse J.P. Coninckstraat 62 2406 AR Alphen a.d. Rijn
Tel. 01720-75594

Unicorn Corporation Postbus 1186 3600 BD Maarsenbroek

=====

MSX-DATABANKEN IN NEDERLAND.

=====

JC-Databank Leidsekade 86 bis 3531 HA Utrecht
Tel. 030-936623

MS SBS Jox-tel TTY Boppelans 24 8721 GB Warns
Tel. 05149-1837

MSX Special (Comnet) Spoorlaan Noord 50 5121 WX Rijen (postadres).
Tel. 06-7100

=====

MSX-TIJDSCRIFTEN IN NEDERLAND.

=====

C.U.C. Forellendaal 269 2553 LL Den Haag

Computer Thuis Special Basilicumweg 335 1313 EG Almere

MSX Bytes Postbus 668 2300 AR Leiden

MSX CLUB Belgie/Nederland 's Gravendijkwal 5a 3021 EA Rotterdam
Tel. 010-4254275 Frank Druif

ADRESSEN

- 23 -

MSX Computer Magazine Postbus 61264 1005 HG Amsterdam
Tel. 020-045995

MSX Mozaik Elsweg 4 3848 BB Harderwijk

MSI-Info / Salasan Postbus 5570 1007 AN Amsterdam

Software Bids Postbus 516 8200 AM Lelystad
Tel. 03200-47221 Alfred Dabbels

=====

UITGEVERS MET MSX-BOEKEN IN NEDERLAND

=====

Uitgeverij de Muiderkring Hogeweyselaan 227 1362 JL Weesp
Tel. 02940-1521 N. P. Loewe

Uitgeverij Stark-Texel Harkebuurt 3 1794 HM Oosterend N-H
Tel. 0223-661

=====

VERENIGINGEN VOOR MSX-BEBRUIKERS IN NEDERLAND.

=====

Adan's Club Van Limburg-Stirumstr.119 Amsterdam(west)
Tel. 020-924559 Peetoom

BCF Postbus 2266 5500 BB Veldhoven Informatie
Tel. 040-533079 K. v. Mennoort Software

Computerclub Rijnmond Prent 58 2903 ZH Cap.a.d.IJssel Informatie
Tel. 010-4516020 Poppel

Computerclub Swalmen Rieterweg 32 6051 BJ Swalmen

De Computer Club De Buitenhof 4 8255 AV Swifterband

8.8. West Brabant Pijnboomstraat 10 4731 AT Oudenbosch Informatie
Tel. 01652-12446

ADRESSEN

G.G. Leek e.o. Oldenoort 50 9351 KP Leek

Gaewarriors Paul Gabrielstraat 76 6717 RD Ede

Genic Kerkstraat 39 8471 CE Volvega Import Hardware
Tel. 05610-14194 Bas Labruyere Software

HCC afd. Noord Limburg Wilgenstraat 15 5993 IB Maasbree
Tel. 04765-1693 Peeters

HCC MSX gebruikers groep Postbus 2249 3500 GE Utrecht

M.C.C.A. Almelo Reigersstraat 17 7601 CA Almelo Software
Tel. 05490-13529 H. Weinreder

MS(X)-DOS G.G. Groningen Wiebenaheerd 307 9736 PV Groningen
Tel. 050-420126

MSX Action Club Elsbroekpad 9 5662 TS Geldrop
Tel. 040-858392 R. Geerings

MSX Avengers Doetinchem Postbus 24 7038 ZB Zeddam
Tel. 08346-62603 Tonnie Dvergoor

MSX C.C. Enschede Hogeweg 167 7582 CD Losser
Tel. 05423-81102

MSX C.C. Oost Gelderland Postbus 500 7200 AP Zutphen
Tel. 05750-28653 Martin Vreeman

MSX Club Haantjesvliet 12 3271 TC Middelstand

MSX Club Flevu Schouw 53-45 8232 IJ Lelystad

MSX Club Gouda Middelblok 159 2831 BN Gouderak Info / Hardware
Tel. 01827-2272 Arian Prosiman Software

MSX Club Midden Nederland Galienstraat 97 3534 PE Utrecht Info / Kennisaking
Tel. 030-621253 J. v. Bemmelen

ADRESSEN

- 25 -

MSX Club Riinstreek Vivaldihof 29 2402 VD Alphen a.d.Rijn Ombouw/Uitbreiding
Tel. 01720-43122 Harrie Dechering

MSX Club Terneuzen Vinc.v.Goghstraat 33 4571 MV Axel
Tel. 01155-4612

MSX Engine Wildenburgstraat 74 3833 MH Leusden Import Hardware
Tel. 033-951859 Loek v.Kooten Software

MSX Futura Molenaarstraat 31 1502 TB Zaandam
Tel. 075-168463 R.A.Lotman

MSX B.G. Beilen e.o. Schoterkamp 18 9414 BH Hooghalen
Tel. 05939-2486 F. de Ruiter

MSX B.G. Oud-Beijerland Roerdonpweg 53 3263 AJ Oud-Beijerland
Tel. 01860-19590 Rien v.Aalst

MSX B.G.N. Kanaalstraat 7 6541 IJ Nijmegen
Tel. 080-774939

MSX Gebruikersgroep Borculolaan 35 5043 ZP Tilburg Info / Software
Tel. 013-703679 / 681421 A.Louer / A.Mutsaers Reparatie / Blad
Beniddeling aankoop

MSX Gebruikersgroep Zandv. Postbus 195 2040 AD Zandvoort Jap.Tiidschriften
Tel. 02507-17966 J.Hoogendiik Software etc.

MSX Magic Croydonstraat 6 5042 TT Tilburg Informatie
Tel. 013-632406 M. Kamphuis

MSX Werkgr.Groot den Haag Loosduinsekade 490 2571 CH Den Haag

MSX Zoetermeer Karsengarde 4 1723 BR Zoetermeer

MSX-G.G. Assen e.o. Lippepad 33 9406 VV Assen

MSX-G.G. Nijmegen Singeldonksstraat 19 6521 BE Nijmegen Ombouw / Software
Tel. 080-778308 P.Volleberg

ADRESSEN

MSX-User Group MUG Minervalaan 81 1077 NT Amsterdam

New Vision Benelux Burg. Thyssenstraat 7 5437 AV Beers
Tel. 08950-14720 R.A.W. v.d. Lockant

Oranie Tollenstraat 153 2714 XZ Waddingveen
Tel. 01828-18932

PTC Postbus 67 5600 AB Eindhoven
Tel. 040-758974 M. Peerdeman

Radio c.c./MSX Tamboer Spiegelniekerkade 171 3031 VM Rotterdam
Tel. 010-4136453 C.J. Mulder

S88A-Systeem g.g. Violierenplein 101 7329 DR Apeldoorn

Spectravideo Club Postbus 202 2300 AE Leiden
Tel. 071-410441

Stichting Code Postbus 74 5374 ZH Schaijk

The Bitbreakers Gouderaksedijk 113 2808 MD Gouda

=====

ZAKEN MET MSX-VERKOOP IN NEDERLAND.

=====

Aksa-Base Baekelandplein 25 5621 HH Eindhoven
Tel. 040-434330

Computer Collectief Anstel 312 1017 AP Amsterdam
Tel. 020-223573

Everal Airbornelaan 14 5632 JD Eindhoven
Tel. 040-417544 Jeroen Boschman

FM - PAC / Dyn.Publ.

Filosoft Postbus 1353 9701 BJ Groningen
Tel. 050-135118

ADRESSEN

- 27 -

Home Soft Koppersweg 83 2031 EB Haarlem
Tel. 023-311241 Boaitoni

Konfa Electronics Hazepad 11 3766 JL Soest
Tel. 02155-22589

Master Software Kalishoek 26 5768 EJ Meijel

Micro Technology Weteringsingel 6 3363 BZ Papendrecht Modems
Tel. 078-410977

MK Public Domain Libelladans 30 2907 RN Capelle a.d. Yssel Ombouw/Uitbreiding
Tel. 010-4581600 Martin Kruit Software/Reparatie

MSX Centrum Milte de Withstraat 27 1057 XG Amsterdam Software
Tel. 020-167058 J.Boomsma

New Dimension Software Postbus 247 3840 AE Harderwijk Software

Radarsoft De Meenen 10 4706 NG Roosendaal Nederland Software

Stichting Green int. Postbus 1 8493 ZN Terhorne Nederland Hardware
Uitbreidingen

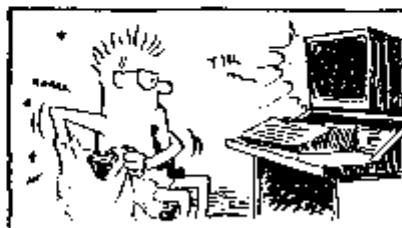
Time Soft Beukenweg 7 1092 AK Amsterdam
Tel. 020-6659393

White Soft Molennakersstraat 31 1502 TB Zaandam

=====

De volgende keer zullen wij de ons bekende adressen in het buitenland publiceren.

Indien U nog aanvullende of corrigerende gegevens hebt, willen wij dit graag van u vernemen.



Het bestuur.



Het zou een koud kunstje zijn om in deze rensie weer een spel van KONAMI te bespreken, want met Solid Snake - ofwel Metal Gear 2 - is er weer een klasse spel bijgekomen voor onze MSX. Het spel is echter zo omvangrijk, dat het op dit moment onmogelijk is dit uitvoerig te beschrijven, gezien de korte periode dat ik over het spel beschik. Wellicht dat ik in een volgende BITS hier op terug kom.

Een ander Japans softwarehuis, dat de laatste tijd toch garant heeft gestaan voor goede software, heeft onlangs weer van zich laten horen. Ik heb het dan over BIT2.

Wat de spellen betreft, was er tot voor kort niet veel nieuws onder de zon. Dat neemt echter niet weg dat programma's zoals Synth Saurus en Graph Saurus niet de moeite waard zouden zijn.

Maar BIT2 heeft nu de opvolger van Famicle Parodic uitgebracht, waarvan de

naam derhalve niet zo verrassend zal zijn, inderdaad FAMICLE PARODIC 2.

Het spel wordt geleverd op een tweetal dubbelzijdige diskettes, waarvan een diskette alleen maar demo's bevat. Wie het spel met deze diskette opstart, kan allereerst een keuze maken uit het te gebruiken soundsysteem. Aangezien ik alleen over een FM-PAC beschik, is die keuze snel gemaakt. Het schijnt echter dat dit spel ook gebruik maakt van het MIDI-systeem. Ik heb geen flauw idee hoe goed of hoe slecht dat zou moeten klinken.

In de daarop volgende begindemo worden de spelhelden voorgesteld waaruit een keuze gemaakt kan worden. Ook het katje Nyanle van het gelijknamige spel is hier weer van de partij. Je krijgt in deze demo als het ware een kleine "speelfilm" voorgeschoteld getuige de aankondiging: BIT2 FILMS. Deze demo is maar van korte duur en blijft zichzelf eindeloos herhalen totdat de spatiebalk gedrukt wordt. Dan wordt het tijd om van diskette te wisselen en na enig laden kan het spel beginnen.

FAMICLE PARODIC II is, getuige zijn titel, duidelijk parodischer dan zijn voorganger. Je vliegt niet met je held over een aanlandschap, in de zoveelste melkweg of iets dergelijks, maar in een soort taartlandschap. Daarbij wordt je van alle kanten door taarten en andere lekkernijen bestookt (met slagroom?). Het spel komt vrij eenvoudig over en er is naar een remedie, gewoon de vuurknop of spatiebalk ingedrukt houden. De op deze wijze opgewekte autofire blijkt in

veel gevallen zeer doeltreffend te zijn. Gaande de rit kunnen er nog div. opties verzameld worden. Zo is het "schaduwheldje" erg handig (max. 2) en kan men de intensiteit van het afschieten van de projectielen nog verhogen.

Al slalomend door het taartlandschap, bereik je uiteindelijk een eindmonster, ook een taart in dit geval. Deze beweegt in een viertal delen en probeert je in te sluiten, dus laat je niet tot rook persen.

De bedoeling is hier om de figuren aan de bovenrand van het scherm te elimineren. Wanneer dit uiteindelijk gelukt is, verdwijnt de deur in het midden van het scherm en kun je je weg voortzetten naar het vervolg, dat nog steeds het eerste niveau blijkt te zijn.

Vrij snel vind je dan een ruineschip op je weg in de vorm van een bloem. Pas als deze naar een andere wereld is geholpen, krijg je de melding "Stage 1 Clear" en kom je uiteraard in level 2.

Hier kom je terecht in de vertrouwde omgeving van een planeet waar het wemelt van schietende robots. Hier moet je al redelijk wat zellen bijzetten om niet steeds van begin af te moeten beginnen. Dan heb ik meteen al het eerste nadeel genoemd dat we bij het spelen van dit spel is opgevallen. Je hebt weliswaar een vijftal levens om mee te beginnen, maar mocht je er een verliezen, dan begin je steeds weer opnieuw aan het begin van het level, en als ik ergens een hekel aan heb, dan is het wel, juist ja!

Het is me uiteindelijk dan toch gelukt om in de beurt te komen van het eindmonster in dit level. Hier kom je oog in oog te staan met een gedrocht dat je beschiet met varkens.

Hierna ben ik niet echt veel verder gekomen, omdat me het leven hier wel erg zuur gemaakt werd door vissen, sigaren, fluitketels en andere vliegende objecten.

Waar ze de fantasie bij BIT2 vandaan halen, blijft voor mij nog even een raadsel, maar leuk om te zien is het wel. Daarbij brengt het FM-PAC al die tijd leuke melodietjes ten gehore, maar ook niet meer dan dat. Af en toe komt de muziek zelfs kinderachtig over, maar die past natuurlijk wel uitstekend bij al die wazige spelingsrediënten.

Het is alleen jammer dat de Japanners denken dat iedereen wel een computer heeft die op 60Hz werkt, jammer dan. De muziek loopt dan ook niet altijd synchroon met hetgeen zich op je scherm afspeelt.

Dit viel bij de demo reeds op. Je ziet bijvoorbeeld een vliegvlug opstijgen, maar wordt een fractie later pas met het bijbehorende geluid geconfronteerd.

Grafisch ziet het spel er toch wel goed uit. De goede achtergrond en je tegenstanders zijn toch eigenlijk puur lachen. Al het al een spel voor de liefhebber, hoewel het met zijn prijskaartje van 100 gulden wat mij betreft wel aan de dure kant is.

Bert Daemen.

MSX ARTIKELEN TE KOOP / IMPORT.

Ondanks het feit dat de MSX-artikelen wat moeilijker verkrijgbaar zijn geworden in Nederland wil dat niet zeggen dat er niets te koop is. De meeste producten zijn gewoon te bestellen (o.a. uit Japan).

Hier volgt een lijst met artikelen die via de MSX Gebruikersgroep te bestellen zijn. De vermelde prijzen kunnen echter wijzigen door de onstabiele yen-koers. Houdt er echter wel rekening mee dat de levertijd van de artikelen sterk afhankelijk is van het soort artikel en of het al wel of niet besteld is. Bij artikelen welke niet op voorraad liggen of reeds besteld zijn moet u rekenen op een gemiddelde levertijd van acht weken, en een aanbetaling vooraf! Informeer dus altijd eerst even! Indien het bestelde product niet binnen de afgesproken tijd geleverd kan worden heeft de besteller het recht de bestelling te annuleren en zijn/haar geld terug te vragen.

Alle genoemde prijzen zijn inclusief BTW en inclusief verzendkosten. Wijzigingen voorbehouden.

HARDWARE

SANYO PHC-WAVY 70F0 MSX2+ / 1210,-
 SANYO PHC-WAVY 70F02 MSX2+ / 1635,-
 SANYO PHC 128k extension kit / 269,-
 PANASONIC FS-A1WSX MSX2+ / 1295,-
 PANASONIC FS-A1ST MSX-turbo-R / 1560,-
 PANASONIC FS 256k extension / 329,-

PANASONIC FW-RS01W Hand Scan. / 695,-
 PANASONIC FS-IFA1 Print Interf. / 189,-
 PANASONIC FS-PU1B Hand Printer / 419,-
 PANASONIC FW-RS01W Printer / 539,-
 PANASONIC FS-PC1 Colour Printer / 1119,-
 PANASONIC Colour-ink cassette / 39,-
 PANASONIC Black/White cassette / 29,-
 PANASONIC FS-PA1 Printer / 799,-
 PANASONIC FS-F01A Ext. drive / 699,-
 PANASONIC FS-CM1 Modem deLuxe / 589,-
 PANASONIC FS-3M1-R MSX-Mouse / 149,-
 PANASONIC FS-JW-1 Dashboard / 379,-
 PANASONIC CF-2211 Joystick / 79,-
 PANASONIC FS-JS-222 PowerPad / 49,-
 PANASONIC FS-JS-220 JoyPad / 39,-
 PANASONIC N8A-II Netw. Adapter / 1299,-
 PANASONIC FS-CR1 Aud./Vid.cable / 65,-
 SONY HB-F1XV MSX2+ / 1295,-
 SONY HB-F900j MSX2 (digitizer, 2x200, 256k) / 1699,-
 SONY HB-T600j MSX2 terminal / 2499,-
 SONY HBP-F1C Colour Printer / 995,-
 SONY Colour-ink cassette / 39,-
 SONY Black/White ink cassette / 29,-
 SONY HBI-V1 External digitizer / 589,-
 SONY HBI-1200 Modem / 599,-
 SONY GB-6 Trackball / 189,-
 SONY JS-303T Joypad / 39,-
 SONY HBD-F1 External 200 drive / 589,-
 SONY HBD-20W Ext. 200 drive / 659,-
 DEMPA Sensor kit / 139,-
 RGB-CABLE (DIN/SCART) / 79,-
 14 Inch Monitor-filter / 99,-
 FUJITSU Built-in Digitizer / 399,-
 ASCII SCZI-HardDisk interface / 589,-
 ASCII MSX-D052 with 256k / 649,-
 Power Converter (220v -> 110v) / 49,-
 HAL Handscanner / 499,-
 Bit2 Midi-Saurus / 329,-
 ZENINA FM-Ship, MSX-MUSIC / 150,-

SOFTWARE

- 31 -

SOFTWARE		
KONAMI Space Manbow (2/2+, SCC)	/	135,-
KONAMI Solid Snake	/	155,-
KONAMI Quarth	/	109,-
KONAMI Super Mahjong	/	109,-
KONAMI Pennant Race II	/	109,-
KONAMI SD Snatcher (3x2DD)	/	165,-
COMPILE Rune Master II (2DD)	/	89,-
COMPILE Aleste Special (2DD)	/	89,-
COMPILE Aleste II (3x2DD)	/	125,-
T&E-SOFT Laydock II last attack	/	125,-
T&E-SOFT Undeathline (2DD)	/	125,-
T&E-SOFT Rune Worth (3x2DD)	/	149,-
Dot and Designer Club Drawing	/	169,-
NAMCO Dragon Spirit (3x2DD)	/	135,-
NAMCO Baseball (2+, 2DD)	/	135,-
NAMCO GameCollection (2x2DD)	/	95,-
SACOM Mr. Ghost (2MR)	/	139,-
BIT2 SynthSaurus II Music-Tool	/	159,-
BIT2 SynthSaurus III Tool	/	159,-
BIT2 GraphSaurus Drawing	/	189,-
BIT2 Saurus Lunch 0-1 Elk	/	59,-
BIT2 Famicle Parodic II	/	119,-
WOLF-TEAM Arcus II	/	179,-
WOLF-TEAM MidBarts (2+, 5x2DD)	/	179,-
MICRO-PROSE GunShip Simulation	/	229,-
MICRO-PROSE Jack Nicklaus Golf	/	169,-
FALCOM Ys I, Ancient Ys Vanished Dawn (2DD)	/	169,-
FALCOM Ys II, Ys the Final Chapter (2x2DD)	/	169,-
FALCOM Ys III, Wanderers From Ys (5x2DD)	/	169,-
FALCOM Dragonslayer, legend of heroes (5x2DD)	/	169,-
GAME-ARTS Fire Hawk, Thexder II (3x2DD)	/	139,-
PANTHER Kamino Machi HVA-game (3x2DD)	/	179,-
MICRO-CABIN Yak, Art of Visual Stage (3x2DD)	/	159,-
MICRO-CABIN Yak-II (3x2DD)	/	159,-
MICRO-CABIN Fray (turboR, 2DD)	/	129,-
ASCII MSX-DOS Tools(1DD)+Instr.	/	260,-
ASCII MSX-DOS2 Tools (1DD)	/	260,-
ASCII MSX-SB06 (1DD)+Instr.	/	349,-
ASCII MSX-SB062 (1DD)	/	349,-
ASCII MSX-SB062 turbo (turboR)	/	349,-
ASCII MSX-C vs 1.1 (1DD)+Instr.	/	349,-
ASCII MSX-C vs 1.2 (DOS2, 1DD) +Instr.	/	349,-
ASCII MSX-C vs 1.3 (turboR, 2DD) +Instr.	/	349,-
ASCII MSX-C Library	/	129,-
ASCII MSX-View (turboR, 2DD)	/	169,-
ASCII MSX-TERM (1DD)	/	239,-
ASCII MSX-PLAN (ROM)	/	179,-
ASCII Ryu Kyu (2/2+, 2x2DD)	/	95,-
ASCII Ishido (2x2DD)	/	125,-
ASCII Fleet Commander II (2, turboR 2DD)	/	159,-
ASCII Wizardry II (2DD)	/	179,-
ASCII Wizardry III (2DD)	/	179,-
BPS Tetris II (2DD)	/	129,-
SYSTEM-SOFT The card & puzzle collection (2DD)	/	129,-
HERTZ Sword of Legend Lenam (Jap!, 3x2DD)	/	179,-
RENO Fantasm Soldier II, Valis II (3x2DD)	/	169,-
SONY Membership Golf (2x2DD)	/	145,-
SONY Playball III (2DD)	/	139,-
KOEI Burai (2DD)	/	159,-
MUNNING-BIRD Rec. of Lodoss War	/	165,-
MSX-MAGAZINE Dante RPG construction kit (2DD)	/	69,-
MSX-MAGAZINE Twinkle Star (2+)	/	79,-
MSX-MAGAZINE Kensetsu Shooting (2+, 2DD)	/	79,-

MSX-MAGAZINE Lubeck construction
(2+, 2DD) f 79,-
HAL Community Disk #1 (2DD) f 79,-
HAL Community Disk #2 (2DD) f 79,-
HAL HalNote Cartridge (ROM) f 549,-
HAL HalNote GCalc (2DD) f 259,-
HAL HalNote GCard (2DD) f 229,-
HAL HalNote GTerm (2DD) f 189,-
HAL Sony Graphics (2DD) f 119,-
KOBADO Navi Tune, MigeMaru II f 139,-
KOBADO La Valeur (2DD) f 139,-
PANASOFT DiscPac (3x2DD) f 29,-
PANASOFT Seed of Dragon (turboR) f 129,-

JAPANESE LITERATURE

ASCII MSX-Magazine (150 pages
full-color) f 22,50
ASCII MSX-Magazine subscription
6 releases f 129,-
ASCII MSX-Magazine subscription
12 releases f 249,-
COMPILE MSX-FAN (150 pages
full-color) f 22,50
COMPILE MSX-FAN subscription
6 releases f 129,-
COMPILE MSX-FAN subscription
12 releases f 249,-
BASIC-MAGAZINE (tricks, programs
MSX-BASIC) f 39,-
LD8-IM (for modem-freaks, also
info) f 39,-
PIXEL (info about latest games
on jap. comp.) f 39,-
POPCOM (info about latest games
on jap. comp.) f 39,-

De losse nummers service werkt trager
dan abonneenten! Dit omdat de Japanse
bladen zeer snel uitverkocht zijn.

Tit: Club Info Disk 1
MSX Avengers Doelichen.

COMPUTERHOPPEN !!!

Wist u dat de voeding van een Amiga 500
prima te gebruiken is als voetenwarmer.

Waarom heeft Commodore zoveel C-64
verkocht ?

Omdat de doorsnee C-64 maar 7 maanden
meegaat.

Mijn PC staat voor de deur.
Als voetenmatje.

Hoe versneld men een Amiga ?
Met beste door een lange, verre worp
van de 30ste verdieping van een
flatgebouw.

Er komt een Amiga bezitter in een
computershop en vraagt aan de verkoper:
"Ik had graag 10 TDK-diskettes voor
mijn Amiga".
Zegt de verkoper: "O.k., daar doe ik
het voor".

Waarom herkent men, dat een Belg met
een computer gewerkt heeft ?
Aan de tipp-ex op de monitor.

Welk land is leidend op het gebied van
de fabricage van microchips ?
Rusland natuurlijk!
Ze bouwen de grootste ter wereld.

Rusland heeft haar totale computer-
productie aan Japan verkocht....
Als fopartikelen.

LANDELIJK OVERLEG...

Uit: Future Magazine 4 -
MSX Club Rijnstreek

Met eigen aanvullingen en correcties.

Zondag 20 januari werd het 2e landelijk MSX overleg gehouden, deze keer in Vlaardingen. Op deze bijeenkomst waren een aantal belangrijke MSX-drijfveren aanwezig zoals:

MSX Gebruikersgroep Tilburg
MSX Centrum Amsterdam
MSX Computer Magazine
MK Public Domain
Best Crackers Federation
Genic
e.a.

Dok MSX Club Rijnstreek was met een afvaardiging van het bestuur aanwezig op de bijeenkomst en noteerde voor u de besproken punten.

Iets later dan was gepland werd er begonnen met een rondvraag over het verslag van de vorige vergadering. Daar was niet veel aan toe te voegen en zo kwam men bij het onderwerp om een landelijk vertegenwoordigend orgaan samen te stellen om MSX te promoten. Wie of wat dat moet gaan doen is vooralsnog niet bekend. In ieder geval bezit MSX Gebruikersgroep Tilburg een groot bestand met daarin de belangrijkste MSX gebruikersgroepen die in Nederland maar ook over de grenzen te vinden zijn.

Een van de belangrijkste taken van dit orgaan is het centraal coördineren van bijeenkomsten en beurzen.

Bovendien moeten de activiteiten landelijks bekend gemaakt worden.

MCH voelde er wel iets voor om regelmatig een lijst te plaatsen met data van beurzen en belangrijke bijeenkomsten en op die manier zoveel mogelijk MSX gebruikers op de hoogte te houden van alle dingen.

Een belangrijk punt is legenvoerdig het plannen van beurzen. De grote beurzen zoals Tilburg en Zandvoort liggen al vast, maar er moet ook ruimte worden gemaakt voor de wat kleinere beurzen. Gezamenlijke organisatie is misschien daarvoor een uitkomst. In ieder geval moet er voldoende melding worden gemaakt van beurzen en daarvoor zullen MCH en Gebruikersgroep Tilburg zich in gaan zetten.

Het idee werd geopperd om gezamenlijk deel te nemen aan de grote algemene beurzen zoals bijvoorbeeld de HCC en PTC-beurzen. MSX moet ook op dat soort grote beurzen optimaal vertegenwoordigd zijn. Het laatste woord was hierover nog niet gesproken want een lid van de Genic-staff maakte enige problemen. In zijn ogen was het gezamenlijk deelnemen aan dit soort beurzen moeilijk i.v.m. concurrentie onderling.

Tja, gaat het hier om MSX of om het geld?

Martin Kruit van MK Public Domain wilde eventueel wel de HCC benaderen en voor MSX gaan coördineren.

Dit werd door iedereen gewaardeerd omdat daarmee tamelijk veel geld en tijd gewonnen is!

Iedereen was het over eens dat de consument beter ingelicht moet worden over de verkrijgbaarheid van MSX artikelen. De discussie liep tamelijk hoog op toen het importeren aan bod kwam. Veel van de aanwezigen vonden dat er een aantal importeurs aangesteld moeten worden die allemaal iets anders importeren. Op die manier komen we van de kruiselimport af die toch zorgt voor absurd hoge importprijzen.

In elk geval is het een goede zaak, dat de MSX Gebruikersgroepen de import ondersteunen door het promoten van de artikelen.

Jaap Hoogendijk van Genic vertelde dat er in ieder geval nog voldoende van alles te krijgen was. Ook hij was het er mee eens dat alle bladen moeten berichten over de verkrijgbaarheid van MSX materialen. Importeurs zouden ook eventueel regelmatig een mailing kunnen rondsturen met de nodige informatie over nieuwe MSX artikelen. Het bestuur van MSX Club Rijnsreek meent in ieder geval dat de importeurs onafhankelijk moeten opereren. Wanneer bepaalde importeurs bij clubs aangesloten zijn blijft de onderlinge concurrentie groot.

Wij, als MSX Gebruikersgroep Tilburg willen in ieder geval de huidige importeurs steunen door bestellingen van clubleden te verzamelen en door te sturen.

Er moet in ieder geval een eind worden gemaakt aan de kruiselimport om de prijzen naar beneden te krijgen.

De huidige prijzen van voornamelijk spelletjes zijn belachelijk.

f. 150,- is tegenwoordig niets voor een spelletje! Ook een nadeel van kruiselimport is de slechte verkrijgbaarheid. Hiermee werk je het kraken in de hand. Wanneer er echter grote aantallen naar Nederland worden gehaald dan zal dat probleem ook door de tijd een stuk kleiner worden.

We moeten wel zeker zijn, dat de besproken soft- en hardware ook daadwerkelijk leverbaar is. De MSX-Turbo-R is hiervan een goed voorbeeld!

Jaap Boonsha van MSX Centrum Amsterdam stelde voor om geïnteresseerden, die willen importeren wegwijs te maken over het wie, wat, waar t.a.v. MSX-producten.

Tot zover deze 'beknopte' samenvatting over het 2e landelijk overleg in Vlaardingen.

Onze dank gaat uit naar Computerclub Rijnmond en Gebruikersgroep Tilburg voor de organisatie.

Het volgende overleg wordt op 26 mei 1991 in Alphen a/d Rijn gehouden.

R. Wisse.



"Goud van Gud" : ATHLETIC LAND

Dit spel van KONAMI uit 1984 is het eerste leuke spel van KONAMI echt verslavend kan noemen (dat is dan natuurlijk mijn mening) Je bent een klein jongetje in het CHILD'S PARK wat gehinderd door allerlei obstakels moet proberen te overleven in het o zo gevaarlijke park. Een aantal obstakels zijn bijvoorbeeld:

een plas water, bijen, rollende en springende stenen, vuurtjes en ga zo maar door. Het wordt nog moeilijker gemaakt door een tijdslimiet, als je die overtreedt ben je 'dood'.

het spel bevat een aantal levels die zelf ook nog eens uit 10 verschillende scenes bestaan. Het wordt natuurlijk moeilijk naarmate je verder komt in het spel, er worden dan een aantal combinaties van obstakels gemaakt waardoor het soms onmogelijk gemaakt wordt in een keer door een scene te lopen. Als je aankomt in scene 10 voordat je tijd afgelopen dan wordt er aan de hand van de tijd die je nog over hebt een bonus gegeven, waardoor je dus weer gestimuleerd wordt om het zo goed en zo snel mogelijk te doen, want hoe sneller je in scene 10 bent hoe hoger je bonus is.

Conclusie:

Athletic land is een kinderachtig, maar daarom zeker geen saai spel wat iedereen wel eens geprobeerd moet hebben.

DESOLATOR

DESOLATOR is een spel van Colin Dooley waarvan we het jaartal niet weten, maar het zal zo rond 1986 gemaakt zijn.

Ook een "Dudje" dus...

Voor een MSX 1 spel is de begintekening best wel aardig nl. een ruimteschip dat een aantal vijandelijke schepen neerschiet.

Ik zal nu een aantal levels opnoemen:

1. Collect the energiser

Een makkelijk level waarin het de bedoeling is dat je de energiser (een oranje gekleurd kristal) oppakt.

2. Beware the bombarder

Ongeveer dezelfde level als de eerste maar nu met een nieuwe tegenstander namelijk een bombarder (schip dat kogels op je afvuurt).

3. Minky's steal the energiser

Een level met maar 1 vijand die probeert jouw energiser te stelen.

4. Wave 4

Een level met verschillende soorten vijanden. Vanaf nu zijn er in elke level 1 of meerdere minky's, wat betekent dat je eerder bij de energiser moet zijn als hun.

GELEZEN

5. Lots of bombarders

Een stuk of 8 bombarders en een energiser

6. Lots of ninky's

Een stuk of 10 ninky's en een energiser die je eerder te pakken moet krijgen als zij jou.

7. The screen with no name

Een moeilijke level, omdat er een soort slang door het level heen vliegt (en heel snel ook!!)

8. Runaway.....

Een level met een aantal vijanden die bang van je zijn.

Ze vliegen je niet achterna maar ze vliegen in legengestelde richting.

Je kan ze te pakken krijgen door ze in te halen.

9. Wave 9

Een groot zootje doordat bijna alle vijanden erin voorkomen.
Oppassen dus.

10. You've doing well

Idem

Een veld vol actie.

11. Wave 11

Idem

Tips:

- Als je in een echt moeilijk level zit zoals bv. The screen with no name. Kun je op spatie duwen. Wat als gevolg heeft dat je het level uitgespeelt hebt maar je wel een leven kwijt bent.

- Je kan het spel beëindigen door op stop te duwen.

Nu veer over naar een wat nieuwer spel.

Solid Snake (Metal Gear II)

Fabrikant: Konami

Medium: 4 MR Cartridge

Prijs: Fl 135,--

Hier is dan eindelijk de langverwachte Metal Gear II. We zagen dit ongelofelijk mooie spel het eerst op de MSX beurs in Zandvoort.

Als je het spel opstart krijg je een fantastische demo te zien. Hierin krijg je eerst een soort van uitleg over de nieuwe metal gear. Je ziet belangrijke wapens en opties die hij heeft en ook diverse delen van het ding zelf. Ook zie je een wapen geladen worden en werken (fantastisch gedaan). Op een gegeven moment zie je het Konami logo weer verschijnen en lijkt het erop of de demo afgelopen is, maar als je de computer zijn gang laat gaan krijg je nog meer demo waar het hele verhaal in uit wordt gelegd.

Dit alles gecombineerd met fantastische muziek. Na deze demo kan je het spel starten.

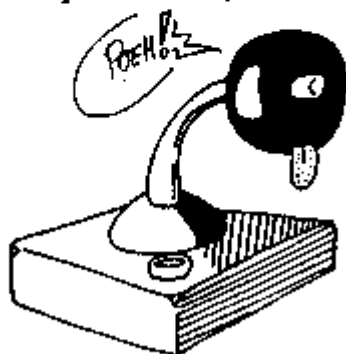
In het begin zie je Solid Snake kruipend op het scherm verschijnen en dan wordt je opgeroepen door Roy Kyanbel, je baas. Van hem krijg je tips en informatie door het hele spel. Je kan in het spel o.a. opgeroepen worden door: Morry White, Natasha Marcova, Master Miller, Yozev Norden, George Kessler en nog een paar andere mensen.

Solid Snake is een stuk moeilijker dan Metal Gear, want je tegenstanders kunnen je nu onder andere horen aankomen als je op bepaalde stukken ondergrond loopt, zoals bijvoorbeeld een rooster of planken. In tegenstelling tot Metal Gear heb je in dit spel een radar waarop je je vijanden kan zien.

Conclusie:

Solid Snake is een prachtspel, de beste in zijn soort. Waar we alleen een beetje moeite mee hadden was de Japanse tekst.

Door Marcel Berkhout en Harrie Oechering. MSX Club Rijnstreek.



PROBLEMEN VAN EEN VORNGEEFTSTER.

Julie hebben het ons deze keer erg moeilijk gemaakt een BITS samen te stellen.

Gelukkig kunnen we altijd nog gebruik maken van de copij van andere clubbladen en dat hebben we nu gedaan.

Door ziekte van Harry Broers komt deze keer zijn bijdrage over Dbase te vervallen. Het gaat al stukken beter met hem en de redactie hoopt spoedig weer copij van hem te krijgen.

Ad Teuben neemt na het beëindigen van zijn hardware-project een kleine pauze en we hopen, dat hij spoedig weer een voor iedereen interessant onderwerp ter sprake zal brengen.

Wadat er geen inzending voor Hard(ware) gelachen is gekomen, is de redactie zo vrij geweest enkele computer-moppen uit een ander clubblad op te nemen. We hopen, dat u ze ook leuk vindt en kent u er nog meer, stuur ze dan naar de redactie op het u bekende adres.

Mocht het u zijn opgevallen, dat de letters niet allemaal goed zijn gedrukt vooral de j, g en p komen onderaan een stukje tekort, onze printer heeft het begeven. Je zult maar zoveel tekst te verwerken krijgen, dan laat je wel eens een steekje vallen.

Cokky Pison.

**INTERNATIONALE MSX
COMPUTERBEURS**

**DE GROOTSTE MSX BEURS
VAN NEDERLAND**

**+/- 100 kramen met software
hardware en demonstraties**

**TILBURG MSX-STAD
KOM DAT ZIEN!**

**ZATERDAG 13 APRIL 1991
van 10.00 tot 17.00 uur.**

BREMHORSTHAL

Oude Goirleseweg 167

**TOEGANG Fl. 7,50 p.p.
Met bon Fl. 2,50 korting!**

TILBURGSE
MSX
GEBRUIKERSGROEP



KORTINGSBON

MSX Beurs 13-04-1991 BREMHORSTHAL
Oude Gouleseweg 167 TILBURG
Openingstijd 10.00 tot 17.00 uur.

NAAM :
STRAAT :
CODE/PLAATS :

Tegen inlevering van deze bon 2,50
korting P.P. op de toegangsprijs.