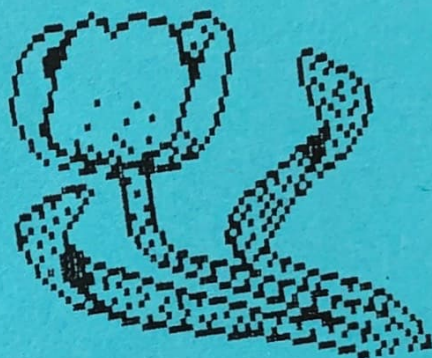


M.G.F

MSX
Gebruikers-
groep
Friesland
febr./mrt. 1993
MAGAZINE



f 2,50



MSX GEBRUIKERSGROEP FRIESLAND

in dit nummer: beursverslagen
test Megadoom
nieuws over MC&CM

EN NOG VEEL MEER !!!

Inhoud MGF Magazine

nummer 1:

febr../mrt. 1993

Voorwoord.....	pagina 1
Colofon en mededelingen	pagina 1
Verslag MSX Beurs Almelo	pagina 2
Verslag algemene computerbeurs Leeuwarden.....	pagina 2
Recensie Megadoom	pagina 5
Recensie Quasar #17/#18.....	pagina 7
Uit de PD bak	pagina 8
Sunrise Picturedisk #4	pagina 9
Beurskalender	pagina 11
Recensie Rick Dangerous.....	pagina 11
News from Japan	pagina 13
MCM ondergaat metamorfose.....	pagina 14
Recensie Magnar	pagina 18
MK.....	pagina 20
BBS onder de loep genomen	pagina 20
Speltips.....	pagina 22
Uit den ouden doosch	pagina 26
Recensie Ansi Editor	pagina 28
Verslag MSX Dag Leeuwarden.....	pagina 31
PD catalogus	pagina 32
MGF Hardware service	pagina 33
Aanmeldingsformulier MGF.....	pagina 35

Voorwoord

De drukke tijden zijn weer een beetje voorbij. Sinds het vorige nummer heeft de MGF alweer 4 beurzen bezocht, waarvan 1 een algemene computerbeurs. Onze 'eigen' beurs in Leeuwarden was een vrij groot succes, hiervan kunt u alles lezen in dit nummer. Verder vindt u zoals gewoonlijk weer speltips, recensies enz.

Door samenwerking met MSX Club West Friesland kunnen wij u nu zeer mooie hard- en software aanbieden, ook dit kunt u elders in het blad lezen.

Wij wensen u veel leesplezier!

De redactie.

Zonder voorafgaande toestemming van de MGF mag niets uit deze uitgave worden vermenigvuldigd of overgenomen.

MGF is:

Haiko de Boer, Janny Boertien, Pieter Hulshoff,
Johan B. Kooistra, Roman van der Meulen, Jan van Valburg,
Martin de Vries, Klaas Vassenaar & Wiebe-Johan vd Verk.

MGF BBS'en

De MGF beschikt over vier BBS'en, waar u terecht kunt voor info over MGF en bestellingen van onze software.

MGF BASE #1: MSX-Engine BBS, 05114-2147. Online zo-do 22.00-07.00 uur, vr 21.00-08.00 en za 21.00-11.00 uur.

Sysop: Wiebe-Johan vd Verk

MGF BASE #2: JoJo Company, 058-125665. Online iedere dag 21.00-22.30 uur. Sysop: Johan B. Kooistra

MGF BASE #3: Pyramide, 058-136869. Online ma-vr 22.00-07.00, vr 22.00 tot ma 07.00 uur.

Sysops: Martin de Vries & Janny Boertien.

MGF BASE #4: Sunrise BBS Noord, 05126-3458. Online 24 uur.

Sysop: Haiko de Boer.

Deadline nummer 3: 15 februari 1993. Bijdragen of advertenties kunt u sturen naar het bekende adres.

Heeft u een programma gemaakt of verkoopt u programma's: stuur een recensie-exemplaar naar de redactie. Een goede recensie betekent immers gratis reclame!

Redactieadres: MSX Gebruikersgroep Friesland
Postbus 40
9290 AA Kollum
Tel. 05114-2147 (tussen 18.00 en 22.00 uur)

Gironummer: 6401179

MSX beurs Almelo

17 oktober 1992,

Op 17 oktober werd in Almelo alweer de derde MCCA MSX beurs gehouden. Voor mij was het echter de eerste keer dat ik in Almelo was. Natuurlijk hadden we weer een stand, om onze PD software en onze clubbladen te verkopen.

Voor zover ik weet werden er in Almelo geen nieuwe produkten gereleased; de meeste softwaremakers brengen hun nieuwe produkten liever op de grotere beurzen, zoals Zandvoort en Tilburg, uit. Maar in ieder geval waren alle grote namen aanwezig: Stichting Sunrise (met o.a. Moonblaster, Sunrise Magazine #4, Squeek), MSX Club Gouda (met Japanse software als Big Strategy II, Princess Maker en Nederlandse software als Megadoom (zie recensie elders) en hun eigen magazine op disk, Quasar 17), MSX-Engine (met DIX, MSX-Engine Magazine nummer 11 en Dragon Disk 9), MSX Club B/N (met bladen en software), ANMA (met hun eigen software), MSX Gebruikersgroep Tilburg, MSX Club West-Friesland etc.

Het was niet bijzonder druk, we hadden toch zeker wel een groter bezoekers aantal verwacht. Maar misschien dat volgend jaar MCCA gewoon wat meer reclame maakt, want het merendeel van de MSX'ers wist van het bestaan van deze beurs niets af.

Wiebe-Johan

Computerbeurs in Leeuwarden.

De eerste dag van de vakantie, die voor kerst ja, waren er twee computerbeurzen; een beurs in Doetinchem en een in Leeuwarden. Natuurlijk

moesten we in Doetinchem zijn want daar was een echte MSX beurs, maar in Leeuwarden moesten we natuurlijk ook aanwezig zijn. Daarom ging een groep naar de MSX beurs, een groep naar de PC/Amiga/Atari/MSX beurs en een klein groepje ging helemaal niet.

Natuurlijk gingen wij naar de beurs in Leeuwarden. De beurs werd gehouden in de Friesland Hal. Dat was even zoeken. Niet de hallen zelf, die stonden er wel, maar toch moest ik zelf eerst een vloolenmarkt, een poppenbeurs, een restaurant, nog een poppenbeurs en tenslotte een ijsbaan binnenhollen, om tenslotte langs een koeienstal mijn spullen de beurs op te sjouwen. Onze MGF-stand was al snel gevonden. Het was de enige stand die niet volstond met tulpen en tafelkleedjes, of vol was gehangen met grote aanplakbiljetten en mooie vrouwen.

We hadden een stand van 8 meter tot onze beschikking en dat kwam mooi uit want we hadden drie computers, een synthesizer en een versterker meegebracht. Mijn Turbo-R stond al klaar om midi te blazen toen bleek dat er iets mis was met de stekkerdozen die met de stand meegeleverd waren. 50% ervan deed het niet, dus we hadden meer verlengsnoeren nodig dan voorzien.

Ook meer monitoren trouwens. Enkele aardige mensen van Tulip hebben ons aan de stekkerdozen geholpen en de monitor, ach, het was nogal dicht bij huis...

Even later kwamen de bezoekers binnenstromen. Aanvankelijk was er weinig belangstelling voor de MGF stand. Bij onze MIDI stand hoorden we nogal vaak 'Verkoopt u hier Soundblaster kaarten?' of 'Wat voor een interface zit er in deze PC?' (Hier werd bedoeld op de Muziekmodule). Maar ook enige meer geïnteresseerde mensen hebben we kunnen introduceren tot het MSX systeem.

Na een verhaaltje over de Turbo-R en wat demo's en geluid te hebben geproduceerd konden we dan toch iets positiefs uit een Atari bezitter ontlokken; 'Echt een leuke computer, jammer dat er niet zo veel aan gedaan wordt.' Het was echt heel erg leuk om mensen MSX te zien afkraken om vervolgens zelf de grond ingeboord te worden. Toegeven, sommige verdienden het gewoon. Zegt de ene PC'er (die er de ballen verstand van heeft): 'Nou, die Turbo-R heeft toch wel verdomd weinig geheugen.' Zegt de andere 'Ja, maar MS-DOS en BASIC en de geluidskaart en de MIDI-interface en de software ervoor zit er al ingebouwd. De ene weer: '...'

Behalve al dan niet bevooroordeelde niet-MSX'ers kwamen er ook een paar rasechte wel-MSX'ers kijken. 'HC, MSX I', en dan, 'hallo Jan, weer spelletjes aan het spelen?' Aan deze doelgroep hebben we toch nog meer kunnen verkopen dan we dachten. Al was het natuurlijk niet te vergelijken met een beurs als Zandvoort.

Op het einde van de beurs ben ik, geleid door een PC kennis, zelf ook even naar de andere activiteiten gaan kijken. De Atari stand was op ons na de enige stand die meer dan piepjes produceerde. Verder waren er nog allerlei prullen redelijk goedkoop te koop (moederborden, harddisks, diskdrives, geluidskaarten, muismatjes, 2-disks diskettedoosjes, etc. etc.). Een leuk item was een PC met geluidsherkenning. Als je 'dir' zei deed de computer 'dir/w' en als je zei 'talk' dan kwam er 'want do you want me to say?' uit het ding.

Maar door het rumoer op de beurs, mede veroorzaakt door een soort prijzenslag-stand, meende de computer constant 'dir' te verstaan en bleef dan ook continu 'dir/w' geven. Niet echt handig dus. Toen de meeste mensen weg waren (alleen de prijzenstand was nog druk zaken aan het doen) waren we van mening dat wij ook wel wat harder mochten. Na mijn eigen composities klonk nu heel harde doch vrolijke Microcabin muziek door de boxen.

De standhouder tegenover ons begon spontaan met zijn armen te zwaaien. Hij verkocht, ironisch genoeg, zelf behalve PC spullen ook Mozart en Handel CD's, maar scheen even een vreemde tik te hebben gekregen. (Natuurlijk doen we dit niet vaak en niet met opzet, en op MSX beurzen krijgen we gewoon geen kans.

Daar moeten we meteen op volle kracht anders worden we weggeblazen door Poing van FB of een nieuwe Moonblaster compositie. Vandaar dat dit, mede doordat alle MSX'ers verdwenen waren, een prima manier was om even flink af te reageren)

Al met al een hele leuke beurs en een heel lang artikel voor mijn doen. Iedereen die niet naar Doetinchem kan die weet het: Leeuwarden heeft ook MSX, en ze zullen er de volgende keer weer zijn.

Jan.

Megadoom

Daar werd mij op de MSX-dag in Leeuwarden zomaar een exemplaar van een nieuw Nederlands produkt in de handen gedrukt met de vraag er eens met een deskundige blik naar te kijken en mijn mening er over te geven. Goed, het deskundige gedeelte zal wel wat problemen geven, de rest volgt nu:

Megadoom is de naam van Neerland's eerste PSU. "Een wat?!?" zult u zich afvragen (of niet). Een PSU, een Platform Shoot'em Up. Wie deze afkorting heeft bedacht weet ik niet, maar het is vast ontstaan in een melige bui op een regenachtige zondagmiddag. Daar de handleiding bitter weinig informatie geeft gaan we maar snel over naar het spel zelf.

Megadoom word geleverd op twee diskettes en is geproduceerd door First Class Software bestaande uit: J. van Poelgeest, J. Timmer, R. Muit en J. Kramer. De eerste disk bevat het begin- en einddemo. Beginnende met het begindemo:

Jij moet als de robot Speedy proberen de buitenaardse persoonlijkheid Medusian te verslaan, daar deze jouw brein heeft gestolen en deze wil je natuurlijk terug! De plaatjes zijn gedigitaliseerd van met de hand op papier getekende plaatjes. Dit geeft werkelijk een schitterend resultaat! Het achtergrondverhaal is helaas van wat mindere kwaliteit en kon u in sterk verkorte versie hierboven lezen.

De muziek is is evenmin geweldig. Hetgeen opvalt aan deze demo is dat er (op de turbo R althans) niet onderwijl geladen wordt. Alles zit al in het geheugen.

Het spel

Na diskette B in de drive te hebben gestopt verschijnt er mooi introplaatje op het scherm. Na een druk op de spatiebalk wordt hier nog een keuzemenu aan toegevoed met de volgende opties:

- Start game
- Start demo
- Soundtest.

Muziekfreak als ik ben koos ik meteen de derde optie om daarna getraceerd te worden op 9 vreselijk beroermakende en 1 prima muziekje. Deze laatste is helaas overgezet, waarschijnlijk van bladmuziek. Het is werkelijk zonde dat er niet meer tijd aan de muziek is besteed!

Na deze teleurstellende ervaring dus maar overgeschakeld op optie 1. Na enig laden verschijnt een ruimteplatform (?) met daarop een robot (jij dus!). Deze robot kan worden bestuurd met de joystick en de cursortoetsen. Er kan worden geschoten met de spatiebalk en speciale wapens kunnen worden geactiveerd met de shifttoets. Geen geweldige toetskeuze, maar daar is wel overheen te komen.

Series vijanden komen het beeld doorgevlogen terwijl jij probeert om tegelijk te schieten, vijanden te ontwijken, special weapons te verzamelen en ook nog vooruit te komen. Er valt veel tegen dit spel te zeggen, maar niet dat je het zo uitgespeeld hebt! Zes lange levels moeten op deze manier worden doorlopen en onderweg moeten nog diverse puzzels opgelost worden.

Zo heeft het mij bijvoorbeeld een week spelen gekost om door level 1 heen te komen, om dat ik niet dacht aan de mogelijkheid mezelf aan het eind van het level in de diepte te storten op een laagliggend en ook nog doorlatend platform!

Na de cheats in het spel gevonden te hebben (nee, ik vertel niets!) kon ik eindelijk het einddemo aanschouwen. Hiervoor geldt hetzelfde als voor het introdemo: mooie graphics, een zwak verhaal en vreselijke muziek.

Conclusies

Ondanks de vele minpunten van dit spel moet ik toch concluderen dat het spel wel verslavend werkt. De slechte muziek, redelijke graphics binnen het spel en de afwezige intelligentie in zowel het verhaal als de tegenstanders konden mij toch niet weerhouden om keer op keer weer achter dit spel te gaan zitten.

Voor een prijs tussen de dertig en veertig gulden (de exacte prijs weet ik niet) zou dit spel in het bezit moeten zijn van iedereen met een beetje doorzettingsvermogen die de geluidsknop van zijn monitor, tv of stereo op 0 weet te zetten.

Even nog een opmerking: Dit programma maakt gebruik van MSX-music, MSX-audio- en MIDI. Wegens ontbreken van de laatste twee is alleen de kwaliteit van de FM-PAC (MSX-music) muziek getest. Wellicht dat het met een Roland synthesizer een stuk beter klinkt.

Naam : Megadoom
Maker : First Class Software
Prijs : f 40,00
Leverancier : MSX Club Gouda

Pieter.

Quasar #17/#18

Aangezien we nog nooit een recensie van Quasar hadden geplaatst doen we #17 er meteen ook even bij...

QUASAR #17 start op met een simpele doch leuke demo die een 80680 simulator moet voorstellen. Na een snelheidstest waar mijn GT niet zo best uit de bus komt wordt Jack's muis driver geïnstalleerd en komen we in een soort window-systeem. De MSX simulator start automatisch op, maar als ik list in wil typen draait alles in de mist en start een leuke scrolltext. Druk op de spatie en het tekstmenu komt tevoorschijn. Veel informatie over eigen produkten, nieuws over ASCII en MK, spelrecensies en veel meer. De kwaliteit van de teksten is hoog en het menu werkt goed, al zitten er wat bugs in.

Het pagina voor pagina-systeem is soms wat onhandig maar levert over het algemeen geen problemen op. In het softwaremenu alleen een speelbare demo van Megadoom. Het moeilijke spel van FCS. Maar ook een aantal zeer interessante files voor MIDI en PMEXT freaks (ben ik een van). Al met al zeker de moeite waarde om te kopen of lid te worden.

Voor mij zijn vooral de files op disk van grote waarde, maar dat kan voor iemand anders ook anders zijn.

QUASAR #18 begint met een scrolltekst en daarna weer de teksten. Hiervoor geldt weer hetzelfde als voor #17 want alles werkt identiek. Ook hier weer de bugs, kennelijk zijn ze er nog niet achter bij FCS. De software op disk valt mij persoonlijk een beetje tegen. Een povere demo van een doodskop met een diskette in zijn botjes. Wel een heel mooi (waarschijnlijk overgezet) plaatje van een vogel. Verder nog wat muziek. Wat overgezette plaatjes betreft kunt u binnenkort van MGF nog wat verwachten. Denk hierbij vooral aan screen 8 (evt. interlaced) raytraced plaatjes van Vivid.

De twee diskmagazines geven een goede indruk. Alles zit stevig in elkaar. De enige echte concurrent van dit magazine komt van Sunrise, die wat sneller is en nog wat mooier, maar die qua inhoud weinig verschilt. Als je lid wilt worden van een diskmagazine dat veel informatie biedt en ook regelmatig leuke programmatuur meelevert moet je lid worden van het QUASAR diskmagazine van MSX CLUB GOUDA

Jan.

Naam : Quasar #17/#18
Maker : FCS/MSX Club Gouda
Prijs : f 37,50 (10x, abb.)
Info : MSX Club Gouda

Uit de PD bak Dragon Disk #9

Na het mooie introplaatje bekeken te hebben drukken we maar op spatie om in het hoofdmenu terecht te komen. Op deze aflevering van de Dragon Disk van MSX-Engine staan 5 programma's. Laten we ze maar in volgorde aflopen:

Als eerste keuze staat de Chique demo 2. Deze demo begint met een 'house-eend' die tegen een flikkerende achtergrond staat, begeleid

met wat stampende house muziek, die alleen te horen is als je een MSX Turbo R hebt, of een SIMPL/COVOX sample player. De kwaliteit van de samples is best goed, behalve dat een bepaald stuk volledig de mist inloopt. Als we dan op de spatiebalk drukken krijgen we drie kleine eendjes in beeld die door middel van een scroller de greetinx doen en wat onnozel zitten te praten. Ook als de scroller al is afgelopen blijven ze maar doorpraten. Als we dan terugwillen naar het Dragon Disk menu blijkt het enige middel daartoe een reset te zijn. Als volgende onderdeel staat op de disk de nieuwste versie van Fastcopy, die nu ook goed op de Turbo R werkt. Voor de mensen die het niet weten; Fastcopy is een kopieerprogramma bedoeld voor het kopieeren voor complete diskettes, en volgens velen de beste.

Als we weer teruggaan naar het DD menu vinden we de Skulldemo, dat een doodshoofd laat zien dat wat heen en weer beweegt, en die ondertussen weer de bekende scroller-onzin uitkraamt. Het doodshoofd is mooi getekend. Voor de muziek is een SCC nodig. Als vierde op deze disk een speelbare demo van het spel Bozo's Big Adventure' van Cain, en als vijfde de inmiddels traditionele Art Gallery, met ditmaal zes mooie plaatjes, waarvan een uit Japan afkomstig is. Helaas wordt dit geheel begeleid door het walgelijke Over and over again, die bovendien ook erg slecht is overgezet. Maar dan bewijst de volumeknop weer zijn nut.

Naam : Dragon Disk #9

Maker : MSX-Engine

Prijs : f 7,50 via de MGF PD service (nummer 022)

Sunrise Picturedisk #4

Het menu van deze disk is zoals gewoonlijk weer in spelvorm, en deze keer heeft Anma dit onderdeel verzorgd. Het menu is namelijk als hun spel Nosh, je bent Nosh, een soort pacman die snoepjes kan opeten en, in dit geval, via ladders de demo's en programma's kan bereiken. Je kunt ze ook meteen selecteren via de cijfertoetsen, zodat je dus niet

persé hoeft te spelen. Ik zal ze dan ook maar even in de volgorde van cijfertoetsen aflopen, te beginnen bij de 0, omdat dit voor mij de mooiste demo is die op deze disk te vinden is. De demo, gemaakt door Fuzzy Logic, is getiteld 'Math Magicians', en dat zal wel slaan op de grote hoeveelheid berekeningen dat nodig is voor het uitvoeren van dit programma.

Met op de achtergrond een mooie sterrenhemel wordt het volgende onderdeel aangekondigd, The Egotrip. In dit onderdeel zien we een slapend iets, met aan de boven- en onderkant een scroller. Aan het begin van deze demo wordt het programma getoond dat nodig was voor dit onderdeel. Na dit onderdeel worden we weer geconfronteerd met de sterrenhemel, (die bovendien bestuurd kan worden met de cursortoetsen), en is het volgende onderdeel aan de beurt: The Helix. Hierin zien we een opwaartse vectorscroll, die ook weer bestuurbaar is.

Dit is tevens het laatste onderdeel van deze demo, hierna worden we weer teruggezet naar het hoofdmenu, waar we gaan naar: WTDIIC, wat staat voor: Warning! This Demo Is In Colour! Deze demo is gemaakt door de Royal MSX Force, en begint natuurlijk met een scroll, die wel een mooie karakterset heeft.

Even later wederom een scroll maar dan met wat meer achtergrond. Na deze demo starten we Rhapsody op, een demo van het Belgische IOD, wat staat voor Instruments of Darkness. De demo begint met 8 scrolls bovenop elkaar, en daarna volgen er nog wat grafische hoogstandjes.

Er is alleen maar muziek als je een MSX-Audio hebt, MSX Music wordt niet ondersteund. Op deze disk zijn verder nog te vinden wat info over Sunrise, alweer Fastcopy, een patch voor MoonBlaster, en een programma dat muziek geschreven voor SoundTracker omzet naar SME 3.0, het nieuwe muziekprogramma van XelaSoft.

Naam : Picturedisk #4
Maker : Sunrise / diversen
Prijs : f 7,50 via de MGF PD service (nummer 023)

Wiebe-Johan.

MSX Beurs- en clubdagenkalender

Beurzen:

Zaterdag 3 April 1993:

Internationale MSX Beurs Tilburg in de Bremhorsthal, Oude Goirleseweg 167.

Geopend van 10.00 tot 17.00 uur. Toegangsprijs f 7,50 p.p.

Voor meer info 013-681421 of 013-560668

Clubdagen:

Zaterdag 23 januari 1993 MSX Club Kennemerland

Zaterdag 27 februari 1993 MSX Club West-Friesland

Zaterdag 24 april 1993 MSX Club West-Friesland

Zaterdag 17 juni 1993 MSX Club West-Friesland

RICK DANGEROUS

Rick Dangerous is een platform spel voor MSX 2, 2+ en Turbo R. Het is ooit uitgebracht op AMIGA en volgens AMIGA gebruikers is het daar moeilijk op te spelen.

Op MSX is het helaas al niet veel beter. Het spel moet perse met <CTRL> opgestart worden. Als je dat doet, wordt eerst gekeken of er een Muziekmodule aanwezig is. Waarvoor die nodig is vraag ik me af, want behalve een paar magere samples hoor je niets tijdens het spel. Alleen tijdens de korte begin-demo hoor je even een muziekje.

Na deze demo kun je kiezen welke stage je wilt spelen:

1 South America 1945

2 Egypt 1972

3 America 1992

Als je een stage gekozen hebt, duurt het een poosje voor het spel geladen is. Er kan gekozen worden tussen joystick en cursortoetsen om Rick te besturen.

Het spel:

Het is de bedoeling om al springend en schietend je weg te vinden door een doolhof van gangen en andere opstakels, waarbij je uiteraard gehinderd wordt door de nodige vijanden. Kogels en bommen kun je onderweg vinden, maar levens helaas niet. Daar heb je er maar 3 van en dat is wel erg weinig. Je moet nl. heel precies weten waar je moet springen, een verkeerde beweging en je valt op een rij scherpe puntjes en dat kost je een leven. Ook moet je heel goed oppassen als je met een bom een muurtje opblaast, want als je te dichtbij staat ontplof je tegelijk met die muur. Dat zou allemaal nog wel te doen zijn, maar de ruimtes waar je overheen moet springen zijn meestal te breed om zo te overbruggen.

Bovendien gaat het allemaal vrij traag en hokkerig, niet erg soepel dus. Dit soort zaken maken Rick Dangerous bijna onspeelbaar, je komt bijna niet door een stage heen en ik heb dan ook nog geen einddemo gezien.

Conclusie:

Rick Dangerous is lastig omdat je te weinig levens hebt in verhouding tot de moeilijkheden die je tegenkomt. Het ontbreken van muziek tijdens het spel draagt ook niet echt bij tot het spelplezier. Al met al vind ik voor dit spel +/- Fl 15,- nog te veel geld. Mijn advies: Liggen laten en het geld besteden aan iets beters!

Martin.

Spel : Rick Dangerous
Maker : Paragon
Prijs : Fl 15,-

News from Japan

Sinds een paar maanden heb ik contact met MSX gebruikers in het land van de rijzende zon, kortom Japan dus! Door het uitwisselen van brieven en software ben ik al heel wat te weten te komen over MSX in Japan. Zo ook welke nieuwe titels er uit zijn gekomen, die een paar maanden later pas in Nederland te verkrijgen zijn. Enkele zijn Dead Of The Brain en Sim City.

Ook heb ik gevraagd of we niet eens wat software (origineel natuurlijk) konden uitwisselen en dat vonden ze wel een goed idee. Japanners zijn over het algemeen wel geïnteresseerd in Nederlandse software! Misschien dat er binnenkort Frantic's, Bozo's en DIX-en worden verstuurd naar Japan!

CD's met MSX muziek erop zijn in Japan ook populair, zo kreeg ik 4 titels door met SD Snatcher muziek erop. Alleen is de prijs nogal duur, voor 1 CD met muziek betaal je al snel zo'n 40,- (zonder de hoge verzendkosten die in Japan worden gevraagd). Dus een beetje CD kost je al gauw een gulden of 60!

Maar mits er genoeg vraag naar is, kunnen we misschien meer CD's naar Nederland halen en zo wat kosten besparen... (interesse?)

Dat de Peach Up's populair zijn hier is wel bekend, net als de Pink Sox van het Japanse Wendy Magazine. Over de Peach Up's hoor je de laatste tijd niet veel meer, maar wat wel jammer is dat de Pink Sox niet meer worden gemaakt! Kennelijk nam de interesse in erotische magazines af in Japan...

Wat ik ook erg leuk vond was dat de Japanners waarmee ik in contact sta wel interesse hadden in de Nederlandse taal. Ze vroegen me diverse woorden en of ik die niet even wilde vertalen... Tuurlijk wilde ik dat en zo krijg ik van hun menig Japans woord met Engelse vertaling en Japanse schrijfwijze.

Voor mensen die geïnteresseerd zijn in de Japanse software markt, hieronder enkele prijzen van software in Japan:

The Tower Of Gazzel	5800 Yen
MSX FAN + disk	980 Yen
1x CD Snatcher - zoom tracks - PCM/FM	2800 Yen
1x CD Snatcher PC-8801 FM	2843 Yen
1x CD Snatcher Perfect selection Snatcher & SD Snatcher	2800 Yen
3x CD Snatcher SCC memorial series Snatcher Joint Disk - SCC (maar liefst 3 CD's + een Junker-sleutelhanger)	4800 Yen

Reken de prijzen zelf maar om... Voor info omtrend evt. import kan je altijd naar MGF schrijven. Als er genoeg vraag is naar Japanse MSX CD's kunnen we misschien overgaan tot import van enkele exemplaren. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met MGF.

Haiko.

MCM ondergaat metamorfose

Geschokt was de MSX wereld toen bekend werd dat het doek zou vallen voor MSX Computer Magazine. Na nummer 45 zou het blad niet meer worden uitgebracht. Dit was het gevolg van een in september ontstane geruchten stroom, dat MSX Club Magazine het voor gezien zou hebben. Ook nu weer was het het MSX roddelcircuit, dat al zoveel schade aan de MSX toebreacht, die er voor zorgdroeg dat een uit het niets ontstane roddel waarheid werd.

MCM Club Magazine werd gedwongen om inderdaad na nummer 45 het doek te laten vallen. Frank Druijff heeft hier in het nummer 44 van dit blad al tekst en uitleg over gegeven, dus zal ik dat hier niet meer herhalen.

Ook na het bekend maken van het einde van MSX Club Magazine, heb ik het vertrouwen in Frank Druijff en Wammes Witkop niet verloren en heb dit ook te kennen gegeven in verschillende grote MSX BBSen. Ik was er stellig van overtuigd dat ook deze keer de beide MSX bonzen de ontstane problemen het hoofd konden bieden. Niets was dan ook minder waar, en mijn vertrouwen op een goede afloop was dan ook niet onterecht.

Na een periode van intensief overleg en onderhandelen tussen deze Frank Druijff, Wammes Witkop en hun teams is er dan ook het volgende eindresultaat bereikt (dit is officieel en afgerond):

Met ingang van JANUARI 1993 zullen de beide grote Nederlandse MSX bladen MCM (MSX Computer Magazine) en MSX Club Magazine tot fusiering overgaan. MSX Club Magazine nummer 45 zal dan een SPECIAAL overgangs nummer worden. Hierna zal men als EEN GROOT MSX BLAD terug komen.

Het blad zal dan
MSX COMPUTER & CLUB MAZAGZINE
gaan heten

De werkzaamheden zullen dan als volgt verdeeld worden:

Frank Druijff zal de leiding over het redactionele gebeuren en de layout van MSX Computer & Club Magazine hebben. Voor alle redactionele zaken kunt u dus hier terecht.

Wammes Witkop zal zorgdragen voor het drukken en uitgeven van MSX Computer & Club Magazine. Ook zal hij naar alle waarschijnlijkheid een column vullen in MSX Computer & Club Magazine. Voor alle financiële zaken kunt u dus hier terecht.

Voor de abonnees van de beide MCM bladen zal men de volgende regelingen treffen:

Voor de abonnees van MCM geldt:

De lezer/abonnee van MSX Computer Magazine zal het eerst komende nummer het overgangs nummer van MSX Computer &

Club Magazine krijgen toegestuurd. Dit blad gaat dan MCM vervangen, en men krijgt deze dan in plaats van MCM toegestuurd tot het einde van hun abonnementsperiode. Hierna krijgt men zoals gewend automatisch aan het einde van de abonnementsperiode een acceptgiro toegestuurd voor verlenging van het abonnement van MSX Computer & Club Magazine.

Voor de abonnees van MSX Club Magazine:

De lezer/abonnee van MSX Club Magazine krijgt als laatste nummer van MSX Club Magazine het overgangs nummer naar MSX Computer & Club Magazine toegezonden.

Bij dit nummer zal tevens een acceptgiro bijgesloten worden voor een herabbonnement op MSX Computer & Club Magazine.

Voor degene die op beide bladen waren geabonneerd geldt:

Men krijgt in plaats van MCM of MSX Club Magazine nu MSX Computer & Club Magazine toegezonden. Een acceptgiro voor verlenging van het abonnement krijgt u aan het einde van de abonnementsperiode automatisch toegezonden. De lopende abonnementsperiode zal echter voor de mensen met een extra worden verlengd. Dit staat weer in verband met het overgang nummer van MSX Computer & Club Magazine.

Diskabbonnement

Ook zal er de mogelijkheid bestaan om tegelijk met MSX Computer & Club Magazine een diskabbonnement te nemen op de twee bij het blad behorende diskettes.

Het diskabbonnement zal in grote lijnen het zelfde zijn zoals we gewend waren bij MSX Club Magazine. Het ligt echter in de bedoeling om dit diskmagazine nog meer in kwaliteit te verhogen.

Voor degene die dan ook serieuze programma's en/of spellen hebben geprogrammeerd en niet goed weten hoe deze aan de man (MSX gebruiker) te brengen, neem even contact op met Frank Druif. Het ligt in de bedoeling om deze programmatuur dan van de programmeur over te nemen (kopen) en daarna uit te brengen op het diskabbonnement.

Layout MSX Computer & Club Magazine

De layout van MSX Computer & Club Magazine zal een gemiddelde worden van MCM en MSX Club Magazine. Dit dan wat de rubrieken betreft. Ook het lettertype zal aangepast worden, hierdoor zal het mogelijk worden nog meer informatie in het blad te verwerken dan tot nu toe mogelijk was en het toch goed leesbaar te houden.

Het belangrijkste van alles zijn natuurlijk de abonnementskosten. Hieronder zal ik het geheel even in een klein tabelletje neer zetten.

Abonnementstarieven

Abonnement op alleen MSX Computer & Club Magazine:

Voor een jaargang (8 afleveringen) f 60,-

Losse nummers f 8,95

Abonnement op MSX Computer & Club Magazine + 2 disk's f 150.-

Men kan nu dus zien dat MSX Computer & Club Magazine niet meer 6 MAAR 8 keer per jaar zal verschijnen. Dit houdt dus tevens in dat het diskabonnement geen 12 maar 16 diskette's per jaar zullen zijn.

Ook zal er weer een lezersservice in het leven worden geroepen. Het ligt in de bedoeling dat het telefonisch vragen vragenuurtje weer terugkeerd. Dit zal dan op de schouders van Jan de Meer terecht komen. Jan de Meer is bij ons ook wel bekend als de programmeur van TCOMEGA. Bij hem kan men dan gedurende vastgestelde tijden terecht met vragen over het gebruik van de MSX Computer.

Ook aan de modemgebruikers is gedacht. Als modemsteunpunt voor de MSX Computer & Club Magazine zal in de toekomst Goof's Graphic BBS gaan fungeren. Het ligt in de bedoeling dat dit dan op een soortgelijke manier zal worden ingevuld als voorheen JC Databank dat deed bij MSX Club Magazine.

MSX Computer & Club Magazine hoopt ook nu weer op de steun te kunnen rekenen die u voorheen heeft gegeven aan MCM en MSX Club Magazine.

MSX-ENGINE

Varsseveldseweg 159
7002 LL Dootinchem
Nederland

STARRING: BILL STEVENS

D.A.S.

The Galaxian War

2053... De aarde, veroverd door de J
buitenaardse beschaving ver weg; alleen **D.A.**

- * De nieuwe Aleste
- * Superb FM sound
- * Speeloppervlakte tientallen m2
- * Soundtracks op tape meegeleverd

RELEASE: INTERNATIONALE MSX-

08340-25703 Bestellingen
20:00-22:00 ma-vr

MEIPHEN HU



Japane Federatie, nu bedreigd door een
S.S. kan de mensheid redden...

Smooth scrolling
Gorgeous graphics

Grootste Nederlandse produktie tot nu toe
Superspannend Introverhaalboek meegeleverd

COMPUTERBEURS TILBURG 1993. HFL 59,=

Heeft u nog vragen of is u iets uit de bovenstaande tekst niet geheel duidelijk, ben ik gaarne bereid u daar nog nadere uitleg over te geven.

Ruud Gosens, Goof's Graphic BBS.

MAGNAR

Magnar is een produkt van Parallax (Cas Cremers). Eerdere spellen van zijn hand zijn Vectron en Arc. Magnar is hierop het vervolg.

De handleiding begint met een lang verhaal dat niet echt veel te maken heeft met het spel. Het gaat over het jaar 6351 waarin de mens zich heeft ontwikkeld tot een op geld belust wezen. Het bedrijf Magnar houdt zich bezig met het opknappen van vieze zaakjes tegen contante druzax (de huidige valuta).

Jij, als lid van Magnar, moet allerlei opdrachten uitvoeren om te promoveren tot officier of misschien zelfs wel hoger.

Het spel wordt geleverd met een dikke handleiding in 3 talen waaronder Nederlands en drie enkelzijdige diskettes. Jammergenoeg geen doos. De handleiding is zeer zuinig met spellinformatie. Ik kan me voorstellen dat sommige mensen moeite zullen hebben met alle Engelstalige menus en aanwijzingen in het spel zelf. Het verhaal van de eerste opdracht is heel goed uitgewerkt. Jammer genoeg heb je dat alleen bij de eerste en niet bij de rest.

HET SPEL

Na het opstarten komt het Parallax logo in beeld, gevolgd door een introductie met de nodige animaties en plaatjes. Deze demo is gewoon prachtig gedaan. Alleen jammer voor mensen zonder MSX-music dat zij geen muziek kunnen horen. Na een druk op de knop verschijnt een menu. Ook weer prachtig getekend. Nu volgt een menu waar alle opdrachten op te zien zijn. Plaatjes en uitleg ontbreken niet. Na een zgn. case gekozen te hebben komt de copieer-beveiliging in actie. Na een aantal kreunende diskgeluiden te hebben moeten aanhoren moet je een woord

uit de handleiding intypen. Niet erg handig, maar geloof me, als programma moet je wat uit de kast halen om illegale verspreiding van je programma tegen te gaan. Even later begint het spel zelf.

SPELEN

Wie Vectron kent kent Magnar. Het idee, nl. beeld in beeld uit, van boven afgezien vijanden neerknallen, is precies hetzelfde. Echter de vijanden zijn veel slimmer, de plaatjes veel mooier, en de velden veel uitgebreider. Vijanden schieten ook terug waardoor het zaak is te proberen buiten hun schootsveld te blijven en toch hen wel te kunnen raken. Er zijn items te vinden die barricades moeten opheffen om zo verder te komen en er zijn ook terminals te vinden die je informatie verschaffen over de case die je nu speelt of nog moet gaan spelen. Met name door dat laatste zit er toch veel verhaal in dit spel. Soms wordt het irritant als je voertuig traag de lange gangen doorsjokt, maar dat mag de pret niet drukken. Het spel kent veel verschillende wapens met elk hun eigen aantal kogels, optiewapens om power bij te vullen of veel vijanden te vernietigen, tijdelijke onkwetsbaarheid of onbestuurbaarheid, en letters die als je ze verzamelt extra levens e.d. geven. En dit alles is piekfijn afgewerkt en grafisch werkelijk beeldschoon.

VASTSLAAN

Eigenlijk is het niet zo belangrijk, maar ik wil het toch even kwijt: Ik heb geruchten gehoord dat het spel als je het verkeerde woord uit de handleiding invoert zichzelf langzaam afbreekt. Mij is het meermalen overkomen dat ik me vergiste of twijfelde en daardoor het verkeerde woord intypte. Ook slaat het spel op mijn 8250 vaak vast. Er is een goedkoop merk diskettes gebruikt en mijn Philips drive pakt soms iets niet. Hetzelfde had ik ook al bij Moonblaster, die op een 3M diskette geleverd werd en na een tijdje gewoon niet meer opstartte.

CONCLUSIE

Er zijn minpuntjes in de beveiliging, maar dat moet toch echt niet een al te groot probleem zijn. Mijn versie doet het nog steeds goed, dus het is niet zo dat het niets is voor mensen met een NMS 8250 van Philips.

Dit spel is gewoon ontzettend goed geprogrammeerd en afgewerkt. le-

dereen die het niet heeft gespeeld mist gewoon iets. Voor 45 gulden is dit spel van jou, op beurzen kan je hem zelfs kopen voor f30,-. Dan kan ik maar een ding zeggen, en dat is dat je voor dat geld nergens een beter spel kan krijgen dan Magnar. Warm aanbevolen.

Naam : Magnar

Maker: Parallax

Prijs: f 45,- / f 30,-

Info : MSX Club Gouda, Middelblok 159, 2831 BM Gouderak
Tel. 01827-2272 (Arjan)

Jan.

MK

De laatste tijd waren er veel geruchten over dit bedrijf. Velen wisten te vertellen dat MK zou stoppen met MSX. Dit blijkt niet juist te zijn. Martin Kruit heeft besloten niet langer meer aan de particulier te leveren maar alleen aan MSX clubs en bedrijven. Hierdoor zijn alle MK produkten, behalve het PD bestand dat verkrijgbaar is via MSX Avengers Doetinchem, bij MSX Club West-Friesland en daardoor ook bij de MGF verkrijgbaar door een samenwerkingsverband tussen de MGF, MSX Club West Friesland en MSX Club Kennemerland.

De produkten die wij u kunnen aanbieden vindt u in de hardware rubriek.

BBS ONDER DE LOEP GENOMEN

Het BBS wat deze keer wordt besproken is de BBS van Jan Broeze, ook wel bekend als Dr. Line. Wat je als user al snel opmerkt is dat Broeze van harde muziek houdt (toch?), dit is aan diverse uitspraken te lezen.

2400/2400 baud

Dr. Line gaat binnenkort (of is zelfs al) op 2400 baud werken mbv een PC modem. Heb je thuis een PC modem + een RS232 interface liggen dan kun je lekker snel bellen. De uitspraak van Jan ("als je de boven genoemde hardware aanschaft betaald het zichzelf terug") doet me even nadenken...een modem f 300,-, Interface f 75,-...hmmm....daar kan je ook een hele tijd gewoon voor bellen op 1200 baud! Voor mij is die 1500 baud al een stuk voordeliger. (de RS232 interface is bij MGF verkrijgbaar).

Programmeurs + MSX Code

De programmeurs in Nederland kunnen met hun problemen in het helpdesk van Dr. Line terecht. In een bulletin las ik dat Broeze een aantal producten van MSX Code promoot dmv ze in een bulletin te plaatsen. Goed werk!

Als je maar genoeg uploadt naar Dr. Line heb je de meeste kans om een hoog level te krijgen om zo meer toegang te verkrijgen in zijn BBS. Gelukkig hebben NBBBS leden al een hoog level! Dr. Line is een van de hoofd-NBBBS-systemen waar NBBBS-ers hun hart kunnen ophalen met info en programma's. Voor al je vragen kun je er terecht, wil je zelf een BBS beginnen en heb je vragen, bel Dr. Line en hij helpt je verder.

Genoeg over de BBS, nu eens wat over de afwerking en files. In dit BBS vind je files, files en files genoeg. PD en illegale files wisselen elkaar af. Zoek je een bepaald programma en kan je het nergens vandaan halen, bel eens naar Dr. Line en misschien is het daar wel.

Verder is Dr. Line volledig ANSI ondersteund! Leuke kleurige schermen komen je beeldscherm voorbij vloeien. Maar de ANSI is nog steeds traag (niet alleen hier) maar zal op die aangekondigde 2400 baud wel even wat sneller gaan!

Ook dit keer zal een conclusie niet ontbreken:

Graphics	65%
Info	70%
Files	70%
<u>Overall</u>	<u>68%</u>

Nog even alle BBS gegevens op een rijtje:

Naam BBS: Dr. Line (mede hoofd NBBBS-systeem)

On-line: 24u per dag

Tel: 05486-19412

ANSI: Volledig ondersteund

Snelheden: 1200 t/m 1500 en binnenkort ook 2400 baud

Haiko.

SPELTIPS

RANDAR III

De menu's:

Als je tijdens het spelen op de spatiebalk drukt verschijnen er drie ramen;

De eerste is het menu:

- Magische spreuk gebruiken
- Items gebruiken/verwisselen
- Informatie over jezelf / kistje openmaken
- De volgorde van je groep samenstellen

De eerste drie opties zijn gelijk aan de laatste drie opties in het hoofdmenu van de dorpen.

Het eerste menu:

Geef eerst aan wie de spreuk moet uitspreken. Iedereen kent andere spreuken. De spreuk met het 'y' teken aan het begin vult HP bij en is dus de meest belangrijke in deze situatie. Als HP wordt bijgevuld moet je ook kiezen bij wie dit wordt gevuld. Als het een offensieve spreuk is kan je hem hier niet gebruiken.

Het tweede menu:

- Een normaal item gebruiken (HP/MP vullen e.d.)

- Een ander item gebruiken
- Wapens kiezen
- Items geven (een teamlid geeft een item aan een ander teamlid)
- Items weggooien (je krijgt er geen RAND voor terug, dus het is alleen handig als je niets meer kunt dragen)

De verschillende soorten items worden verderop besproken. Wapens kunnen niet bij de eerste of tweede optie worden gebruikt, en normale items en bijzondere kunnen niet door elkaar heen gebruikt worden.

Wapens kunnen vaak slechts door één persoon gebruikt worden. Laat wapens dan ook altijd bij al je teamleden langsgaan. Je kan aan het raampje met je STR, DEF etc. zien of het wapen beter was dan het vorige. Veel wapens hebben levert niets op, je kan toch maar een wapen tegelijk gebruiken.

Items geven: je selecteert eerst van wie het item is, dan het item zelf, en tot slot wie het item krijgt.

Het derde menu:

- Informatie over een teamlid.
- Kistje openen (zit niet in dit menu als je in een dorpje bent)
- Speciale items bekijken

Informatie over een teamlid spreekt voor zich. Je ziet alles wat er te weten valt over de gekozen persoon.

Als je voor een te openen kistje staat kies je de tweede optie en voila. Speciale items zijn niet de items die iemand in zijn/haar bezit kan hebben. Je kan ze dus ook niet selecteren in een van de opties in het tweede menu.

Het is gewoon een indicatie hoe ver je gevorderd bent in het spel. Als je nog geen items bezit zie je ook niets, anders worden ze zichtbaar gemaakt door tekeningen.

Het vierde menu:

Links kies je je teamvolgorde te beginnen met een, ze komen dan in het linkervakje op de nieuwe, door jou gekozen, volgorde te staan.

Het vechtmenu:

- Aanvallen
- Spreuk gebruiken
- Niets doen
- Vluchten
- Item gebruiken
- <kan niet gekozen worden!>

Niets doen en de laatste optie zijn natuurlijk nog onbekende opties, maar ze hebben in ieder geval in het begin van het spel geen nut.

Aanvallen spreekt voor zich.

Spreuk gebruiken werkt identiek aan dezelfde optie in de andere menu's.

Vluchten spreekt voor zich. Merk op dat niet alle personen hoeven te vluchten, maar er is minder kans dat je slaagt als je dat niet doet. Het heeft wel als nut dat de 'achterblijver' nog wat kan afweren.

Item gebruiken spreekt voor zich.

En tot slot de laatste optie: Als ik deze optie kies ben ik nog steeds aan de beurt, en is er niets gebeurd.

De menu's in de dorpjes:

De eerste optie geeft een nieuw menu waarin je van het dorpje gebruik kan maken. De rest van de opties zijn gelijk aan die van het menu dat je met de spatiebalk kan oproepen, met als verschil dat de laatste optie van dat menu hier niet aanwezig is.

Het menu in het dorpje bestaat uit de volgende dingen in die volgorde. Als er een optie mist blijven de anderen in gewoon in dezelfde volgorde.

- Een belangrijk persoon in het dorp aanspreken (komt niet vaak voor)
- Weg saven (persoon met kastjes erachter)
- Dokter (HP en MP bijvullen en evt. vergiftiging (POISONED) ongedaan maken)
- Kopen/verkopen van spullen (voornamelijk wapens)
- Mensen in het dorp aanspreken
- Het dorp verlaten

Het spreken met een belangrijk persoon komt voor bij het kasteel (koning) en bij het huisje waar je start (je ouders)

Wegsaven: meestal wordt eerst gevraagd of je memorysave wilt doen

(als je af bent reanimeren op in dat dorp) en daarna of je op disk wilt saven. De bovenste (korte) optie is natuurlijk ja en de andere nee. Als gaatwegsaven moet je ook nog save positie 1,2 of 3 kiezen en disk 1 (save/demo disk) erin doen.

De dokter wil je direkt beter maken, je hoeft maar aan te geven wie, en anders op de B-vuurknop drukken.

Bij de winkel kies je eerst of je iets wilt kopen of verkopen. Als je iets koopt kies je eerst iets uit, en geeft daarna aan wie het krijgt plus eventueel een bevestiging. De bovenste items zijn altijd wapens, daarop volgen de normale items, en onderaan vaak ook een speciaal item (de 2e optie in het items menu) Als je iets verkoopt maak je duidelijk wie het heeft, wat het is, en of je het zeker weet ja of nee. Je krijgt vaak maar de helft van de aankoopsprijs terug.

De mensen in het dorp moet je altijd aanspreken. Zij geven je vaak belangrijke (japanse) informatie die moet leiden tot de oplossing van het spel, maar soms zorgen ze ook voor wat actie...

Het dorp verlaten spreekt voor zich.

De verdere menu's zijn wel uit te zoeken. Let erop dat een keuze met twee opties waarvan de onderste 3 en de bovenste 2 tekens lang is bijna altijd een ja/nee keuze is, die de avonturiers met ja beantwoorden en de voorzichtige mensen met nee, om later terug te komen.

Let op de items: Als er in een winkel drie items onder elkaar staan die allen eindigen op een soort krakeling, een pijl naar links, vreemd teken en een vierkante y, dan is de bovenste HP bijvullen en de onderste MP bijvullen, de middelste zal dan waarschijnlijk een tegengif zijn tegen POISON.

Een item met een omgekeerde J, klein kriebeltje, ingedrukte j met een streepje erop, vreemd teken, klein kriebeltje, ingedruktje j met een streepje erop gebruik je om zowel je HP als je MP bij te vullen.

Als een item begint met een teken met twee haakse lijnen met de punt linksboven en met aan de lijn die boven loopt een gebogen lijn naar linksonder dan is dat meestal een wapen.

Het is inderdaad ingewikkeld, maar als je het teken ziet zal je het herkennen, en dan weet je dus dat dat hoogstwaarschijnlijk een wapen is.

Verder veel plezier met Randar III , ik hoop dat deze tips nuttig zijn, en dat er snel meer tips voor dit spel verschijnen.

DIX

Onze speltips leverancier heeft Dix uitgespeeld en is daarna met de volgende codes op de proppen gekomen:

Stage 5: Y1GQ2NV	Stage 10: ZWSRUTU
Stage 15: BFY8XUU	Stage 20: Z6W3STU
Stage 25: YR8UQUU	Stage 30: KNZUSYU
Stage 35: -	Stage 40: KEETH4U

Het password voor stage 35 is onverhoopt zoek geraakt en na Dix uitgespeeld te hebben wilde hij het spel niet meer in zijn computer stoppen. Wel nog even een tip voor de mensen die stage 40 gaan proberen (overigens de laatste) :

Wacht niet op warps e.d. die komen toch niet. Als je een pause toets op je computer hebt heb je geluk; druk steeds op pause bij een nieuwe steen en kijk waar hij moet. Ga dan weer verder en probeer de steen zo snel mogelijk op de goede plek te krijgen. Mensen zonder zo'n toets kunnen denk ik alleen maar geluk hebben.

Veel succes!

Jan.

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Deze keer bespreken we de goeie oude Konami ROM Nightmare. Nightmare is een "snel" actie platvormschietspel wat zich afspeelt in de Middeleeuwen.

Het verhaal: De speler Popolon komt er achter dat de Godin van de liefde, Aphrodite, gevangen wordt gehouden in het kasteel Nightmare van Hades (De baas van de onderwereld). Popolon gaat op zoek naar dit griezelige kasteel.

Na lange tijd van rondzwerven in de Griekse bergen raakt hij ten einde raad omdat niemand weet waar dit kasteel is. Als hij vermoeid zich neerlegt wordt hij geteisterd door allerlei nachtmerries. In deze nachtmerries wordt Aphrodite belaagd door vele en angstaanjagende monsters en geesten. Dan verschijnt in zijn droom Hera (familie van oppergod Zeus). Zij zegt hem waar het Kasteel zich bevindt. Op deze zeker niet ongevaarlijke weg wordt Popolon belaagd door verschillende vijanden die hem willen beletten om dit kasteel te halen (dit lijkt mij niet onwaarschijnlijk). Popolon moet op deze weg zoveel mogelijk kristallen verzamelen welke allemaal een magische kracht bezitten. Met behulp van deze kristallen zal hij in staat moeten zijn Aphrodite te redden. Uiteraard is het jouw taak om Popolon te helpen op deze gevaarlijk tocht.

Het spel:

Het speelveld wordt vertikaal gescrold en jij bent verplicht om naar boven te lopen (gelukkig is er wel sprake van een pauze toets). Je kan zowel links en rechts bewegen als van boven naar beneden. Op je weg wordt je voortdurend belaagd door allerlei monsters, geesten en voorwerpen welke je moet neerschieten of ontwijken (vooral bij kogels lijkt me dit ontzettend handig).

Hoe verder jij bij het kasteel komt hoe moeilijker en groter je tegenstand wordt, ze gaan kogels afschieten of achtervolgen je.

Er zijn in dit spel ook voorwerpen die je op je weg helpen. Met deze voorwerpen kun je betere wapens krijgen of een schild, onzichtbaar worden, onkwetsbaar etc. Bij het tweede is de optie meestal voor een bepaalde tijd. de wapens blijven bestaan tot je dood.

Andere opties zijn de stukjes waar een vraagteken op is afgebeeld. Door deze stukjes te beschieten krijg je na een aantal keer raken een schaakstuk te zien, als je hier overheen loopt krijg je een aantal bonuspunten. Een paard vernietigt alle in het veld aanwezige vijanden. De dame bevriest alle vijanden een aantal seconden.

Aan het einde van elk level krijg je een eindmonster welke je moet vernietigen. Deze monsters zijn tamelijk lastig en geven dit spel een aan-

zienlijk hogere moeilijkheidsgraad. Deze is zo hoog dat ik nog nooit iemand heb gehoord die dit spel heeft kunnen uitspelen, ook mij is dit zeker niet gelukt.

Conclusie

Door dit spel heeft Konami bewezen dat zij in die tijd al alles eruit wisten te halen wat erin zat. Het spelidee is tamelijk simpel maar door de vele variaties en omdat dit spel lekker speelt blijft dit een zeer boeiend spel. Ook een beetje denkwerk is wel vereist samen met een goede pook besturing.

Het is leuk spel en ook voor de recht voor je raap schieten fanaten is dit een prachtig schietspel.

De prijs van deze ROM was in die tijd ('86): HFL 79,-- maar tegenwoordig mag je hem voor HFL 30,-- niet laten liggen. Dit spel is absoluut een pronkstukje in iedere spellen kast. Heb je dit spel nog niet ga dan snel op zoek want het is een echte aanrader.

Veel speelplezier.

Johan.

ANSI EDITOR

Op de beurs in Zandvoort kochten we het programma ANSI editor van Meusesoft.

Omdat we zelf een BBS hebben en met ANSI werken, leek ons dit een leuke aanwinst. Ik vond het ook leuk om deze eens te testen. Intussen heeft MCM dit ook al gedaan, maar ik kijk er op mijn manier tegen aan, vandaar dat ik ook even dit moels onder handen neem.

Ansi Editor is een programma om zelf makkelijk ANSI schermen te maken. Op het hoe en wat van ANSI ga ik hier niet in, daar is al genoeg informatie over te vinden, o.a. in MCM 57. ANSI Editor is wel een veelei-

sende jongen, hij vraagt om MSX DOS 2.20 of hoger, Memman 2.3 of hoger en JANSI.TSR. Memman staat wel op deze disk, de rest moet je er zelf bijzetten.

Als je dat gedaan heb, start je het programma door achter de A> MEM-aanwezig zijn.

Als alles Ok is, druk je een toets en kom je in het werkscherm, dat volgens MCM aan Ted, maar voor mij meer aan MOD doet denken met die blauw/witte balk bovenaan.

In die balk staan de funktietoetsen aangegeven: F1 laden, hier kun je een zoekpad opgeven, F2 saven, onder dezelfde naam en zoekpad, F3 Run Ansi, hiermee kun je zien hoe het resultaat eruit ziet, F4 Invoeren van Esc code, het esc teken wordt hier vervangen door een * en met F5 herhaal je de laatste Esc code, heel handig als je een code meer dan 1 keer nodig hebt. Met TAB verschijnt er een kleuren menu, met alle beschikbare kleuren en het kleurnummer, zodat je kunt zien wat je moet in-tikken om een bepaalde kleur te krijgen. Dat menu zie je alleen als je tekst hebt ingeladen. Er zijn 7 verschillende kleuren, elk in een gewone en een heldere versie, dus 14 in totaal. Alleen is wit natuurlijk gewoon wit, daar is geen heldere versie van.

Met SELECT kom je in een instellingen menu. Hierin zitten 5 opties: Tab-mode, voor instellen of je een tekst met of zonder TAB's hebt, kun je het beste gewoon op 1 laten staan en de tekst zonder TAB's maken, dat vind ik persoonlijk het makkelijkst. Verder heb je MSX karakterset aan/uit, staat standaard op aan. Ansi aan/uit, met Ansi uit zie je alle esc codes die je hebt ingevoerd en met Ansi aan zie je geen codes, alleen de kleuren. Kleurinstelling MOD aan/uit, hiermee schakel je tussen de kleuren van JANSI en MOD, daar zit nl wel iets verschil in. Met JANSI.TSR wordt donker geel nl. bruin. De kleurinstelling van MOD wordt het meeste gebruikt voor BBS'en. Tenslotte de wachttijd, die loopt van 0 tot 9 en kan gebruikt worden om een Ansi scherm vertraagd of versneld weer te geven. Met F9 komt er een menu om Ansicodes in te stellen, attributen, cursorverplaatsingen, knipperende regels, verdwijnende tekst, enz. Maar ik ben toch over dit menu het minst tevreden. Het werkt wel als ik het invoer en met F3 bekijk, maar in het BBS kan ik het schudden.

Dat komt omdat het BBS juist die codes eruit filtert. De VT52 Esc codes worden wel ondersteund, maar die zitten niet in deze Ansi editor.

Tot zover de menu's. Wat het werken met ANSI editor betreft; het programma is heel gebruikersvriendelijk en je hebt het zo door. De handleiding is niet heel groot, maar wel volledig en duidelijk. Ik was er al snel achter welke codes bij welke kleuren horen en hoe het zit met voor- en achtergrondkleur. Wel is het slim om met TED eerst een scherm te maken, want ANSI editor is nou eenmaal geen tekstverwerker en dat is te merken. Helaas heb ik ook wat minpuntjes ontdekt. Ik noemde al het ontbreken van VT52 codes, maar er zijn nog een paar kleinigheden: de INS staat altijd aan en is ook niet uit te zetten.

Als je dus een bepaalde kleur invoert en je wilt op die plek een andere kleur, dan zie je met Ansi Uit die twee codes achter elkaar staan. En als dat een paar keer gebeurt heb je al gauw een grote puinhoop op het scherm en worden de regels wel erg lang. Natuurlijk kun je met de DEL toets wel overbodige of dubbele Ansi codes wegwerken en met Ansi aan of Run ansi zie je ze ook niet, maar het was wel handiger geweest om die INS ook eens uit te kunnen zetten.

Verder is de weergave van een scherm ook niet helemaal wat ik verwacht had. Je weet bijv. zeker dat je een scherm helemaal goed hebt opgebouwd, maar als je dat scherm in een BBS zet dan zie je ineens soms dingen die er niet in zaten met Run ansi en die je er ook niet zo ingezet had. En om dat dan uit te zoeken.... Niet echt leuk dus. Ook ANSIVIEW werkt niet samen met ANSI editor, als je een met ANSI editor gemaakt scherm met ANSIVIEW wilt bekijken of omgekeerd, zie je op sommige plaatsen vreemde tekens. Die twee programma's ondersteunen elkaar dus niet en dat is jammer, maar in een BBS zie je gelukkig wel altijd alle kleuren op de goede manier weergegeven en daar gaat het meestal toch om.

Conclusie: ondanks die kleine minpuntjes is ANSI editor een prima programma. Er zitten wel wat bugs in die echter moeilijk opgelost kunnen worden, maar ze zijn er bij MSX club Gouda wel mee bezig. Heb je een BBS en/of ben je veel met ANSI bezig, dan mag je dit programma niet laten liggen als je hem tegenkomt, zeker niet voor deze prijs.

Janny.

Naam: ANSI-EDITOR
Maker: Rainer Maas (Meusesoft)
Prijs : FI 17,50
Bestellen: MSX Club Gouda

VERSLAG MSX-DAG LEEWARDEN

Zaterdag 31 oktober hadden we onze eerste eigen MGF beurs in de "OPEN HOF" in Leeuwarden. Daar was wel de nodige organisatie aan vooraf gegaan: Zaal regelen, groepen uitnodigen, reclame maken en alles wat er bij een beurs komt kijken.

De beurs was van 13.00 tot 17.00 uur, maar om 12 uur waren wij al aanwezig om wegwijzer affiches op te hangen, ruimtes klaar te maken en alvast onze eigen computers te installeren. Rond 12.30 uur kwamen de standhouders binnen: MSX Club Gouda, MSX Engine, Sunrise, een paar particuliere verkopers en een paar NBBBS leden (Jan Broeze en Toine Litjens). Na 13.00 uur kwamen de bezoekers binnendruppelen en werd het gezellig druk in de "Open Hof".

Na afloop bleek dat we ruim 100 bezoekers gehad hadden, niet gek voor een eerste keer en zo kort na Almelo. Voor herhaling vatbaar en dan graag in een grotere zaal.

Met dank aan:

De beheerder van "de Open Hof", Dhr. de Boer, mevr. Kooistra en alle standhouders.

Janny.

MGF Public Domain lijst (updated 21 dec. '92)

Hiermee vervallen alle vorige PD lijsten

DISK	TITEL	MAKER(S)
001	Freddie Mercury: The Great Pretender <i>SCREEN12 plaatjes uit de gelijknamige Video 12"</i>	K. de Wind/MGF13
002	Queen: Innuendo <i>SCREEN12 plaatjes uit Innuendo</i>	K. de Wind/MGF 10
003	Easy v 1.20 <i>Grafische schil om DOS 2</i>	Juan Salas
004	SCC Musix Dicz Fuzzy Logic <i>25 Muziekjes voor de SCC soundchip van KONAMI</i>	
005	SEE Fuzzy Logic (Sound Effect Editor) v. 2.0 <i>Geluidseditor voor de PSG soundchip</i>	
006	MGF MGF Diskmagazine #1 <i>Demo's, spellen, info, etc.</i>	
007	26 DP Stempels disk 1 <i>26 Stempels voor Dynamic Publisher</i>	
008	26 DP Stempels disk 2 <i>26 Stempels voor Dynamic Publisher</i>	
009	The Freddie Mercury Tribute disk 1 <i>SCREEN12 plaatjes van het Tribute concert</i>	K. de Wind / MGF 13
010	Sunrise Sunrise <i>Picturedisk #2 Diskmagazine</i>	
011	Sunrise Sunrise <i>Picturedisk #3 Diskmagazine</i>	
012	Sunrise Sunrise <i>Picturedisk #1 Diskmagazine</i>	
013	MSX Paint IV <i>Tekenprogramma SCREEN 5,6,7,8 en 12</i>	Juan Salas

014	60 King's Valley II velden disk 1 <i>60 Nieuwe velden voor King's Valley II</i>	J. B. Kooistra
015	Dragon Disk #2 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
016	Dragon Disk #3 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
017	Dragon Disk #4 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
018	Dragon Disk #5 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
019	Dragon Disk #6 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
020	Dragon Disk #7 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
021	Dragon Disk #8 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
022	Dragon Disk #9 <i>Het diskmagazine van MSX-Engine</i>	MSX-Engine
023	Sunrise Sunrise <i>Picturedisk #4 Diskmagazine</i>	

Bestellen: Maak f.7,50 per disk over op Giro 6401179 t.n.v. van MGF, Postbus 40 Kollum o.v.v. uw naam, adres en disknummer(s). U krijgt dan de disk(s) z.s.m. thuisgestuurd.

Op beurzen kosten de diskettes f. 5,- per stuk

N.B. Alle disks zijn dubbelzijdig. Aanpassen voor enkelzijdig gebruik is in sommige gevallen mogelijk, neem in dat geval even telefonisch contact op tussen 18.00 en 22.00 uur met Wiebe-Johan (05114-2147)

MGF HARDWARE SERVICE

Pseudo stereo printje (compleet)	f 20,00
Joystick/mouse selector.....	f 20,00

- * COVOX sample player (incl. diskette + kabels) f 12,50
- RGB-Scartkabel f 30,00
- Diverse kabels/stekkers op aanvraag
- * Data-ledjes in NMS 1250 MODEM f 5,00
- Schakelaar in SCC cartridge f 5,00

- * Sony HB-F900P computers (RS232, Superimpose, 1 Dubbelzijdige
Diskdrive, 64 KRAM (uitbreidbaar)), nieuw in doos.....f 375,00
- * Sony RS232 Interfaces, zonder behuizing, nauwelijks gebruikt. f 75,00
- * MT-Telcom II modems f 50,00
- * Philips NMS 1255 modems f 50,00

* = nieuw!

Externe Memory Mapper 1024 kB	f 300,00
Externe Memory Mapper 2048 kB	f 400,00
Externe Memory Mapper 4096 kB	f 600,00
Turbo 7 Mhz (incl. bouwschema)	f 65,00
Externe diskdrive (incl. voeding)	f 250,00
Dubbelzijdige diskdrive	f 150,00
34-aderige drivekabel (voor inbouw)	f 25,00
Snelle diskROM Sony F700	f 25,00
Snelle diskROM Philips 8250, 8255 en 8280	f 25,00
Dubbelzijdige diskROM	f 25,00
MK-Stereo PAK	f 140,00
MSX DOS 2.20	f 60,00
FAC MIDI-interface	f 99,00

Wilt u een completer overzicht schrijf dan een briefje naar de MGF, u krijgt dan een uitgebreide informatiefolder thuisgestuurd.

Alle bovenstaande produkten zijn ook verkrijgbaar via MSX-Club West-Friesland en MSX-Club Kennemerland.

AANMELDINGSFORMULIER

Ja, ik word lid van de MSX Gebruikersgroep Friesland voor f 25,--. Ik ontvang dan 6 x het clubblad thuisgestuurd (om de 2 maanden), en krijg korting op de toegang voor club-bijeenkomsten en door MGF georganiseerde beurzen.

Naam:

Adres:

Postcode + Woonplaats:

Telefoon:

Soort computer (MSX versie + merk):

Evt. andere uitbreidingen:

- Ik wil lid worden vanaf nummer (0, 1, 2 of 3)
- Ik heb het verschuldigde bedrag overgemaakt op giro 6401179 tnv MGF, Postbus 40 Kollum
- Ik heb het verschuldigde bedrag contant (geen munten) of met een cheque bijgesloten.

(aankruisen wat van toepassing is)

(DATUM)

(HANDTEKENING)

Opsturen in een volledig gefrankeerde envelop naar: MGF
Postbus 40, 9290 AA Kollum

Dit formulier mag ook op beurzen waar de MGF aanwezig is ingeleverd worden.

