

# MSX

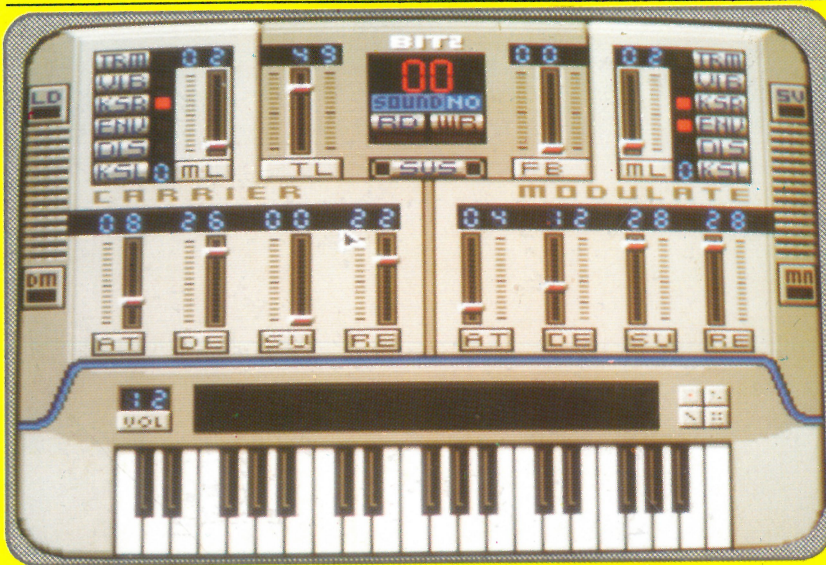
## gids

Magazine voor  
MSX gebruiker  
en programmeur

VERSCHIJNT 6x PER JAAR  
MAART/APRIL 1990

NR. 27

FL. 7,95 / Bfr. 155



RUIJ 20 PAGINA'S SOFTWARE  
met  
NIEUWE titels uit Japan.

O.a.  
XAK, The Art Of Visual Stage  
The Golf  
Undealine  
Synth Saurus 2.0  
Ancient Ys The Final Chapter  
Golvellius II  
Super Cooks  
Alestes Special

Via clubs nu import uit Japan  
van software en hardware. Zie  
o.a. ons MSX-2+ overzicht in dit  
blad en de clubinformatie.

*UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD*



### LISTINGS:

MV-Desk  
Verkeersborden  
Screen 5 naar 8 converter  
MSX-2 sprite editor  
Kleuren scrollen in BA-  
SIC



# TIME SOFT - MSX software & toebehoren

## Vers uit Japan

Een aantal programma's is inmiddels legaal in Nederland verkrijgbaar en zijn notabene goedkoper dan in het 'alternatieve' circuit.

### Psycho World

De enige echte originele, uitsluitend voor MSX-2 ..... 119,00

### Mon Mon Monster

Uitsluitend voor MSX-2 ..... 119,00

### Darwin 4072

Uitsluitend voor MSX-2 ..... 119,00

### Konami Shalom

Met Engelse handleiding en helaas veel Japans op het scherm. Uitsluitend voor MSX-2 ..... 119,00

### Wars 2

Ouderwetse actie, simpel te spelen, moeilijk te winnen. Uitsluitend voor MSX-2 ..... 119,00

### Konami Kontra

Met SCC, maar uitsluitend voor MSX-2 computers ..... 149,50

### Block Term

De erotische versie van Break-Out, uitsluitend voor MSX-2 ..... 49,50

*In de winkel in Amsterdam vind je af en toe Japanse software voor MSX-2 en MSX-2 Plus, die niet in advertenties en mailings genoemd wordt.*

*De voorraad van die programma's is namelijk zo gering dat het zinloos is daar reclame voor te maken.*

*Maar als je toch eens in Amsterdam bent kun je altijd even komen kijken of er op dat moment iets voor je bij is.*

## Japanse software stunt

*Nadat Time Soft eind vorig jaar een aantal Japanse programma's gedurende één week in prijs verlaagde, regende het verzoekjes om zo'n actie nog eens te herhalen. Na de nodige onderhandelingen is het opnieuw gelukt om weer zo'n 20 Japanse producten uiterst voordelig te kunnen aanbieden.*

Onze ruimte in dit blad is te beperkt om er uitgebreid aandacht aan te besteden, maar in nummer 4 van het gratis tijdschrift MSX Computer Thuis wordt het uitputtend behandeld.

Als het dit blad nog niet hebt aangevraagd, stuur dan zo snel mogelijk een berichtje naar Time Soft in Almere. Als er nog exemplaren van het blad beschikbaar zijn, krijg je die toegestuurd en als dat niet meer het geval is, word je in ieder geval in de toekomst op de hoogte gehouden.

## Pana Amusement Cartridge (FM-P.A.C.)

### weer leverbaar

*Voor iedereen die (veel) te laat was met het bestellen van deze befaamde module is er nog een laatste kans.*

Er komen er echter niet zoveel naar Nederland als de vorige keer, dus zorg ervoor dat je nu wel op tijd bent.

De prijs moest helaas verhoogd worden naar ..... 189,00

## Fiscus 90

*Een uiterst voordelig programma voor het invullen en berekenen van de belastingaangifte.*

Het programma is geschikt voor E, T en A biljetten (niet voor bedrijven).

Fiscus 90 berekent c.q. bepaalt o.a. de tariefgroep indeling, voetoverheveling, drempels voor aftrek, aanslagbedrag loonbelasting, aanslagbedrag AOW premie.

Fiscus 90 kent eveneens een aantal extra opties, waaronder vrije menugestuurde keus van vragen, Load & Save mogelijkheden en de inmiddels befaamde 'schoenendoos'-optie.

Fiscus 90 is leverbaar voor MSX op cassette of (3.5") diskette en voor PC/MS-DOS systemen op 5.25" of 3.5" diskette.

De speciale Time Soft prijs voor alle versies is slechts ..... 9,95

## MSX-2

### Disk Drives

*Al geruime tijd voorziet Time Soft MSX-2 computers zoals Sony 700 en Philips 8235, 8245 en 8250 van een tweede dubbelzijdige diskdrive.*

Door grote interne verschillen bij de Philips 8235 was het helaas niet in alle gevallen mogelijk om deze om te bouwen naar dubbelzijdig gebruik met behoud van de door ons gehanteerde kwaliteitsnorm.

Sinds enige tijd is dit echter wel mogelijk, zodat iedere 8235 gebruiker zijn computer nu kan laten voorzien van een dubbelzijdige diskdrive en eventueel zelfs van een tweede.

Bel gerust naar Time Soft Amsterdam voor meer informatie, ook voor ombouw van andere MSX-2 computers.

**Winkel: Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam**

Tel: 020-665 93 93 - Fax: 020-668 30 90

**Verzendafdeling: Basilicumweg 335, 1313 EG Almere**

Tel: 03240-31405 - Fax: 03240-42948

**Bestellingen altijd eerst telefonisch reserveren!**

*Bij leveringen van minder dan f. 100,00 wordt f. 5,00 portokosten berekend. Bij Remboursementen altijd f. 10,00*

# MSX

## gids

MSX-GIDS NUMMER 27. MAART/APRIL 1990  
Nummer 28 verschijnt begin mei 1990

### COLOFON

De MSX-Gids is een uitgave van:  
Uitgeverij Herps,  
Postbus 516,  
8200 AM LELYSTAD.  
Tel. 03200-47218 (12.00 tot 14.00 uur).

De MSX-gids verschijnt 6 keer per jaar.  
Een abonnement kost Fl. 40,= per 6  
nummers en is te verkrijgen door Fl. 40,=  
over te maken op Postbanknummer  
5036011 t.n.v. José Herps te Lelystad.

Voor België: Bfr. 750 op Bankrekening-  
nummer 235-0430464-87 bij de Generale  
Bank te Hasselt t.n.v. José Herps, Post-  
bus 516, 8200 AM Lelystad.

Hoofredactie:  
Alfred Debels  
Postbus 516  
8200 AM LELYSTAD  
Tel. 03200-47221 (12.00 tot 14.00 uur).

Commerciële advertenties,  
incl. abonnementen e.d.:  
José Herps  
Tel. 03200-47218 (12.00 tot 14.00 uur).

Verspreider Nederland:  
BETAPRESS, Gilze.

Uit deze uitgave mag alleen geheel of  
gedeeltelijk worden overgenomen en/of  
vermenigvuldigd, dan na voorafgaande  
schriftelijke toestemming van de uitgever.

De inhoud van de MSX-gids komt voor  
een groot gedeelte tot stand door inzen-  
dingen van de lezers. De aansprakelijk-  
heid voor auteursrechten voor ingezon-  
den stukken ligt bij deze inzenders.

### SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

People living outside the BENELUX have  
to pay DG. 60,= a year for 6 issues. Sin-  
gle copies DG. 12,=. Payments can be  
made cash by registered mail, by Int.  
Postal/Money order or by Bank/Giro  
transfer.

ISSN 0169-9792

### INHOUD

#### LISTINGS

MV-DESK (MSX-2).....	11
KLEUREN SCROLLEN IN BASIC (MSX-2).....	14
VERKEERSBORDEN.....	21
SCREEN 5 NAAR SCREEN 8 CONVERTER.....	22
SPRITE EDITOR (MSX-2).....	23

#### PROGRAMMEREN

HORZ. EN VERT. TEKSTEN.....	3
FM-PAC LSI REGISTERS.....	7
LEER, PROBEER, PROGRAMMEER (15).....	8

#### HARDWARE

MSX-2+ OVERZICHT.....	17
-----------------------	----

#### SOFTWARE

KAART + TIPS DRAGONSLAYER 4.....	28
HELP!.....	31
TIPS VOOR XAK.....	31
BELASTING AANGIFTE OP DE MSX.....	32
DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING 2.....	33
LOW BUDGET SOFTWARE.....	34
SUPER COOKS.....	35
ALESTE SPECIAL.....	36
WARS 2.....	37
AFTER THE WAR.....	37
SYNTH SAURUS 2.0.....	38
SHALOM.....	38
THE MONMON MONSTER.....	39
ANCIENT YS, THE FINAL CHAPTER.....	40
PSYCHO WORLD.....	41
SEX?? BREAKOUT.....	42
DARWIN 4078.....	42
LAYDOCK LAST ATTACK.....	43
THE GOLF.....	43
UNDEADLINE.....	44
XAK, THE ART OF VISUAL STAGE.....	45
POKES EN TIPS.....	47
GOLVELLIUS 2.....	52
TETRIS-2.....	53

#### DIVERSEN

IMPORT UIT JAPAN.....	16
UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD.....	18
MINI GIDS.....	54
LISTING CONTROLE PROGRAMMA.....	56

# VOORWOORD

Het wordt tijd dat we al onze abonnees en lezers eens een keertje bedanken voor alle leuke, aardige, lieve en andere prettige mededelingen die we aantreffen in brieven, bij minigidsen, op betaalkaarten, op diskettes enz. enz.

Vooraf de afgelopen maanden zijn we bedolven onder kreten waaruit blijkt dat een overgroot gedeelte van onze lezers dik in z'n nopjes is met de MSX-Gids.

## WEL METEEN GRAAG.....

Veel lezers schijnen niet te begrijpen dat het maken van een blad als de MSX-Gids tijd kost en sturen soms enkele dagen voor het verschijnen van een editie materiaal in met het verzoek dit nog even snel in het komende nummer op te nemen. Dit kan natuurlijk onmogelijk. Buiten de tijd die wij nodig hebben, komt ook nog de tijd van de drukker, de verspreider en voor onze abonnees de PTT. Er zitten 2 tot 3 weken tussen het afwerken van het blad op de redactie en het moment dat het blad in de bus valt of in de winkel ligt en soms nog enkele dagen meer als het begin van een maand net in een weekeinde valt of wanneer er feestdagen in het geding zijn. Vooral mededelingen over beurzen en/of clubactiviteiten moeten ruimschoots op tijd bij ons binnen zijn. Houd hier dus rekening mee!

## NU WE TOCH AAN HET ZEUREN ZIJN...

Het zou prettig zijn voor ons, maar ook voor de inzenders, als inzendingen gescheiden worden aangeleverd. Uiteraard hoeft dit niet in aparte enveloppen, maar graag wel op aparte vellen zodat tips, advertenties en artikelen gescheiden kunnen worden afgewerkt. Het risico dat een mini-gids in de map afgewerkte post verdwijnt omdat deze op de achterkant van speltips staat wordt hiermee aanmerkelijk verkleind.

Wie bij tips e.d. een naam, telefoonnummer etc. vermeld wil hebben (of juist niet) dient dit ook duidelijk aan te geven aan het eind van het artikel.

## EN NU MAAR AFBREKEN!

Op mijn vorige voorwoord heb ik razendsnel een reactie gehad. De Nederlandse *VENTURA* breekt anders af dan onze Amerikaanse versie en door de Nederlandse algoritme op te nemen in de Amerikaanse versie plus het aanpassen van de woordenlijst zullen afbreekfouten steeds minder vaak voorkomen. Ook kregen we hulp van Filosoft d.m.v. een routine om TABS in Tasword PC op te nemen. Tasword is voor ons doel nog steeds de beste (lees makkelijkste) tekstverwerker zodat we deze rustig kunnen blijven gebruiken.

Ook met Ventura kunnen we steeds beter uit de voeten, al kost het heel wat tijd om zo'n uitgebreid en ingewikkeld programma echt onder de muis te krijgen.

Goscript is een verhaal apart. Het programma werkt uitstekend doch traaaaaaag. Je ziet het: op een XT met 640K, harddisk etc. is het net zo behelpen als op een MSX met 64K. Het logische vervolg is dus een AT met 1,5 megabyte ramdisk.

## NEW FROM JAPAN = SOLD OUT!

In dit blad zijn we begonnen met het opnemen van nieuws -en artikelen- uit Japan en meteen stuiten we op een probleem. In Japan is de MSX dusdanig populair dat verschillende artikelen (zowel hardware als software) soms als warme broodjes de winkel uitvliegen zodat wij, met onze recensies, flink achterlopen op de ontwikkelingen in dit land. Zo zijn inmiddels enkele MSX-2+ computers in Japan geheel uitverkocht en hetzelfde geldt voor sommige softwaretitels. De liefhebbers van up-to-date materiaal uit Japan zullen dus flink geduld moeten hebben. Indien in voorraad zal levering binnen 4 weken plaats kunnen vinden maar bij uitverkochte softwaretitels (of machines) zal het geduld aardig op de proef worden gesteld.

## FM-PAC WEER LEVERBAAR

Ja, ja, echt waar, er is toch weer een kleine voorraad FM-Pac's onderweg naar Nederland. De Pac's van deze serie worden iets duurder dan de vorige keer dus de snelle beslissers hebben geluk gehad; zeker de Gids-abonnees die nog een extra korting hebben gehad.

## MSX PRIJST ZICH UIT DE MARKT

Over de kwaliteit en de mogelijkheden van onze computers zijn we vrijwel unaniem: uitstekend! Met de software gaat het echter slecht. Er verschijnen steeds minder leuke en goede programma's voor een redelijke prijs en de prijzen van de software uit Japan worden steeds verder opgeschroefd. Begin 1989 konden we nog regelmatig rompacks beschrijven die onder de honderd gulden grens lagen; nu zit vrijwel alles uit Japan hierboven. De software voor andere computermerken wordt daarentegen steeds goedkoper en als hier niet snel verandering in komt kan 1990 wel eens het laatste jaar voor de MSX worden, want de stap naar een ander merk wordt voor veel MSX-ers steeds aantrekkelijker.

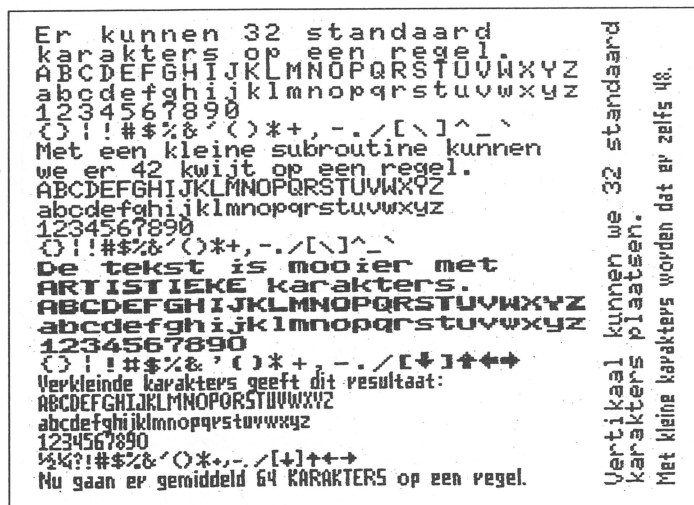
Alfred

# HORIZONTALE EN VERTIKALE TEKSTEN OP HET GRAFISCH SCHERM. en UW EIGEN KARAKTERSET. (MSX 1 en 2)

In Gids nr. 21 gaf ik u reeds eerder een eenvoudig en kort programma, waarmee u zelf een eigen karakterset kunt maken (listing 3 op pag.24). Toch wil ik U nu een karakterset aan de hand doen, welke -al dan niet in combinatie met een kleine subroutine- in een programma de volgende keuzemogelijkheden biedt voor de grafische schermen 2,4,5,6 en 8 (256 pixels breed):

- 1) 32 Normale standaard karakters op een regel.
  - 2) 42 Normale standaard karakters op een regel.
  - 3) 32 "Artistieke" karakters op een regel.
  - 4) Ongeveer 64 kleine karakters op een regel.
  - 5) 32 normale standaard karakters vertikaal. \*)
  - 6) 48 kleine karakters vertikaal. \*)
- \*) 35 resp. 53 bij screen 5 t.m. 8.

In fig.1 ziet U een voorbeeld van al deze 6 mogelijkheden, zoals die met behulp van een grafische printer en een screen dump programma rechtstreeks van SREEN 2 werden overgenomen. Het beeld werd gevormd met het BASIC programma, zoals dat is gegeven in LISTING 1.



Figuur 1 (sterk verkleind)

Nu hebt u voor wat betreft de punten 3,4 en 6 aan deze listing niets, als u niet tevens beschikt over de speciale karakterset. We zullen daarom eerst die karakterset moeten maken.

## KARAKTERSET 2.

In deze karakterset zijn de meeste van de karakters 33 t/m 128 gewijzigd, zodat de karakters wat "artistieker" en forser zijn geworden. De schrifttekens 129 t/m 191, alsmede 224 t/m 254 zijn allen omgezet in "kleine karakters". Alleen de grafische symbolen zijn ongewijzigd gebleven. Als u over deze set wilt beschikken, dan ontkomt u er niet aan om eerst het nodige tikwerk te verrichten, zoals dat is gegeven in LISTING 2. De grafische symbolen (512 data's) worden automatisch overgenomen uit de interne karakterset; die krijgt u dus alvast cadeau!

*Red: Gezien de omvang van de listings en de problemen die veel lezers ondervinden om DATA-regels foutloos over te nemen, zijn de listings van dit artikel opgenomen op de diskette van MSX Gids nr. 27.*

Na het runnen van dit programma kan de nieuwe karakterset dan onder de naam "KARSET2.MAT" op de disk worden gezet. Wanneer we daarna dan het eerdergenoemde programma uit Gids 21 inladen en runnen, dan kunnen al deze karakters in beeld worden gebracht en zonodig hier en daar nog naar eigen inzicht worden aangepast.

## DE KLEINE KARAKTERS.

Bij de kleine karakters is er van uit gegaan dat deze in principe 4 pixels breed moeten zijn, waarvan dan 3 voor het karakter zelf en 1 pixel voor de spatie t.o.v. het volgende karakter. Voor de meeste letters lukt dit wel of houden we zelfs nog ruimte over, zoals bij de i, j en l. Bij de letters m en w daarentegen hebben we echter minimaal 6 pixels nodig om een goed leesbaar karakter te vormen. De subroutine (zie listing 1) is daarom zodanig dat steeds rekening wordt gehouden met de individuele karakterbreedte. Per (klein) karakter wordt daarom in de karakterset tevens een code meegegeven welke de karakterbreedte aangeeft. Hieronder zijn enkele patronen van kleine karakters gegeven:

Letter:	s	l	m	j
	00000000	10000000	00000000	01000000
	00000000	10000000	00000000	00000000
	11100000	10000000	11010000	01000000
	10000000	10000000	10101000	01000000
	11100000	10000000	10101000	01000000
	00100000	10000000	10101000	01000000
	11100000	10000000	10101000	01000000
	00000100	00001100	00000010	10000101

Code: 4 6 2 5  
De code is te vinden in de 4 rechte pixels in de onderste rij en geeft aan hoeveel pixels het karakter SMALLER is dan de standaard 8 pixels. De letter l vergt dus een ruimte van maar 2 pixels, de m daarentegen heeft een ruimte van 6 pixels nodig. Deze karakterset omvat zowel de kleine letters, de hoofdletters alsmede de diverse leestekens.

## HET PRINTEN VAN DE KLEINE KARAKTERS.

Zoals in de regels 220 t/m 260 van listing 1 is te zien, moeten de teksten wel in de vorm van STRINGS aan de subroutine worden aangeboden. Tevens moet daarbij dan de startpositie worden gegeven (X resp. Y). Bij een variabele achtergrondkleur moet dan bovendien ook de kleur worden meegegeven middels een variabele, b.v.: CA=7.

In regel 500 van de subroutine wordt de code uitgelezen (D), terwijl in regel 510 deze code dan weer wordt gebruikt om de startpositie van het volgende karakter vast te leggen (X=X+8-D). Tevens wordt in die regel dan met een LINE-instructie de meegeprinte code uitgewist. De kleur in deze LINE-instructie moet uiteraard wel gelijk zijn aan de achtergrondkleur. In ons voorbeeld is dat 12, doch dat kan ook de eerdergenoemde variabele CA zijn.

Wanneer deze subroutine voor één van de schermen 5 t/m 8 (MSX 2) wordt gebruikt, dan is het aan te bevelen om de LINE-instructie van regel 510 te verplaatsen naar regel 520, tussen NEXT en RETURN. De verwerkingssnelheid wordt dan ongeveer 20% korter. Deze ingreep is hier mogelijk omdat bij deze schermen ook de achtergrondkleur van de karakters wordt meegeprint. Aangezien de karakters elkaar gedeeltelijk overlappen, wordt dan door het volgende karakter de code van het voorgaande karakter automatisch gewist. Alleen bij het laatste karakter moet de code nog wel even worden gewist.

Nu lijkt deze manier van werken met strings misschien wat omslachtig, doch als we bedenken dat deze kleine letters voornamelijk zijn bedoeld voor korte teksten bij een tekening (b.v. plaatsnamen op een landkaart) dan maakt het weinig verschil. Immers in dat geval moeten we normaal ook voor iedere tekst met een PRESET-instructie de startpositie aangeven, alsmede de achtergrondkleur.

Het is ook mogelijk om kleine karakters en grafische symbolen door elkaar heen te printen. Daarvoor moet dan de subroutine op de regels 550 t/m 630 worden gebruikt.

De subroutine voor de 42 standaard karakters op een regel (regels 420 en 430) behoeft ik nu niet verder uit te leggen.

## POSITIES VAN DE KLEINE KARAKTERS OP HET TOETSENBOORD.

Hoewel de kleine karakters elders in de karakterset zijn ondergebracht kunnen we bij het intikken de normale letters en tekens benutten, de subroutine zoekt wel uit wat we bedoelen. Dit bespaart ons een heleboel "gehanne" met de GRPH-, CODE- en/of SHIFT-toets! Alleen de karakters 1/2, 1/4 en het vraagteken zitten nu onder de toetsen [ , ] en |. Overigens zijn, zoals u kunt opmerken uit fig. 1, enkele weinig gebruikte karakters in de nieuwe set vervangen door wat handige pijltjes. Dit geldt dan zowel voor de kleine als de "artistieke" karakters.

## VERTIKALE TEKSTEN OP HET GRAFISCH SCHERM.

Naast wat kleinere karakters is het vaak ook handig als we over de mogelijkheid kunnen beschikken om de teksten vertikaal te printen (zoals b.v. langs de Y-as van een grafiek). In listing 1 zijn daarom ook de volgende subroutines gegeven:

**REGELS 660-700.** Met deze routine kunnen 32 normale karakters in verticale richting worden geprint. Bij screen 5 t/m 8, waarvan het beeld 20 pixels hoger is, kunnen we 35 karakters plaatsen. Eventueel kunnen met deze routine ook de "artistieke" karakters worden geprint, doch dan zijn een paar kleine aanpassingen nodig: Regel 670: &H1BBF vervangen door &HD600; IFL... vervalt. Regel 680: FORK=L-DT01 wordt: FORK=LTO1 Regel 700: Y=Y-6 wordt Y=Y-8. Het aantal karakters wordt hierbij dan max. 24 resp. 26.

**REGELS 730-800.** Met deze routine kunnen 48 kleine karakters in verticale richting worden geprint.

Evenals bij de overeenkomstige subroutines voor de normale horizontale tekst, moeten ook hier de teksten in strings worden aangeboden en moeten de X- en Y-coördinaten voor het beginpunt van de tekst worden meegegeven evenals de tekstkleur. De achtergrondkleur is nu niet van belang, omdat nu de letters zonder achtergrondkleur worden geprint. Deze twee routines zijn wel wat traag, doch daar het vaak om slechts enkele korte teksten gaat kan dat niet zo'n bezwaar zijn.

## TOEPASSING VAN DE EIGEN KARAKTERSET IN EEN PROGRAMMA.

Eigenlijk kunt u uit listing 1 al opmaken, hoe u dient te handelen bij de toepassing van de eigen karakterset. Voor de zekerheid wil ik het toch nog even op een rijtje zetten:

1) Aan het begin van het programma ruimte voor de karset reserveren met: CLEAR nn,&HD600, waarin nn dan de te reserveren stringruimte is. Daarna KARSET2.MAT inladen met de BLOAD-instructie.

2) Steeds een STOP- en een ERROR routine opnemen, opdat bij terugschakeling naar screen 0 naar de normale karakterset wordt teruggeschakeld.

3) Tijdens het runnen van een programma kan steeds worden gewisseld tussen de interne karakterset en KARSET2 d.m.v. een POKE- instructie zoals o.a. in regels 200 en 830 van listing 1. In regel 830 wordt naar het begin van de standaardset verwezen en in regel 200 naar het begin van KARSET 2.

4) U kunt ook de subroutines in een apart programma opnemen, te beginnen met regel 60000 en dan in ASCII-code SAVEN. Later kunt u ze dan met de MERGE-instructie aan een ander programma toevoegen.

## TOEPASSING BIJ SCREEN 7.

In principe zijn de kleine karakters ook toe te passen bij screen 7. In dat geval gaan er dan maar liefst 128 karakters op een horizontale regel. De leesbaarheid van de tekst hangt dan sterk af van de gebruikte monitor.

Bij een monochrome monitor zal de tekst goed leesbaar zijn. Bij een kleurenmonitor hangt de leesbaarheid, naast de kwaliteit van de monitor, ook nog sterk af van de toegepaste contrastkleuren van tekst en achtergrond.

Ger.

```
10 'LISTING 1
20 'Normale/bredere/kleinere karakters. Vertikale teksten.
30 SCREEN2:COLOR15,12,12:CLS
40 CLEAR200,&HD600:DEFINTA-Z
50 BLOAD"karset2.mat
60 ONSTOPGOSUB830:STOPON:ONERRORGOTO850
70 OPEN"grp:"AS#1:PSET(0,0),1
80 PRINT#1,"Er kunnen 32 standaard karakters op een regel.
90 PRINT#1,"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
100 PRINT#1,"abcdefghijklmnopqrstuvwxy
110 PRINT#1,"1234567890
120 PRINT#1,"{}!#$%&'()*+,-./[\]^_`
130 COLOR6
140 T$="Met een kleine subroutine kunnen":
X=8:Y=48:GOSUB410
150 T$="we er 42 kwijt op een regel.":X=8:
Y=56:GOSUB410
160 T$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ":X=8:Y=
64:GOSUB410
170 T$="abcdefghijklmnopqrstuvwxy":X=8:Y=
72:GOSUB410
180 T$="1234567890":X=8:Y=80:GOSUB410
190 T$="{}!#$%&'()*+,-./[\]^_`":X=8:Y=88:
GOSUB410
200 POKE&HF91F,3:POKE&HF920,0:POKE&HF921,&
HD6
210 COLOR10
220 PRINT#1,"De tekst is mooier met
ARTISTIEKE karakters.
230 PRINT#1,"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
240 PRINT#1,"abcdefghijklmnopqrstuvwxy
250 PRINT#1,"1234567890
260 PRINT#1,"{}!#$%&'()*+,-./[\]^_`
270 COLOR7
280 T$="Verkleinde karakters geeft dit res
ultaat.":X=8:Y=144:GOSUB460
290 T$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ":X=8:Y=
152:GOSUB460
300 T$="abcdefghijklmnopqrstuvwxy":X=8:Y=
160:GOSUB460
310 T$="1234567890":X=8:Y=168:GOSUB460
320 T$="{}!#$%&'()*+,-./[\]^_`":X=8:Y=176:
GOSUB460
330 T$="Nu gaan er gemiddeld 64 KARAKTERS
op een regel.":X=8:Y=184:GOSUB550
340 COLOR1
350 T$="Vertikaal kunnen we 32 standaard":
X=222:Y=191:GOSUB660
360 T$="karakters plaatsen.":X=230:Y=191:G
OSUB660
370 COLOR10
380 T$="Met kleine karakters worden dat er
zelfs 48.":X=242:Y=191:GOSUB730
390 GOTO390
400 '
410 'Subroutine 42 karakters per regel
420 FORI=1TOLEN(T$):I$=MID$(T$,I,1)
430 PRESET(X+(I-1)*6,Y):PRINT#1,I$:NEXT:RE
TURN
440 '
450 'Subroutine 64 kleine karakters per re
gel
460 FORI=1TOLEN(T$):A=ASC(MID$(T$,I,1))
470 IFA>64ANDA<128THENA=A+64:GOTO490
480 IFA>31ANDA<63THENA=A+192
490 PRESET(X,Y):PRINT#1,CHR$(A)
500 D=(PEEK(&HD607+A*8))MOD16
```

```

510 X=X+8-D:LINE(X,Y+7)-STEP(D,0),12
520 NEXT:RETURN
530 '
540 'Subroutine kleine karakters + grafisc
he symbolen door elkaar.
550 FORI=1TOLEN(T$):A=ASC(MID$(T$,I,1)):IF
A=1THENB=1:NEXT
560 IFB=1THENB=0:PRESET(X,Y):PRINT#1,CHR$(
1)CHR$(A):X=X+8:GOTO630
570 IFA>64ANDA<128THENA=A+64:GOTO600
580 IFA>31ANDA<63THENA=A+192:GOTO600
590 PRESET(X,Y):PRINT#1,CHR$(A):X=X+8:GOTO
630
600 PRESET(X,Y):PRINT#1,CHR$(A)
610 D=(PEEK(&HD607+A*8))MOD16
620 X=X+8-D:LINE(X,Y+7)-STEP(D,0),12
630 NEXT:RETURN
640 '
650 'subroutine verticale tekst, 32 karakt
ers per regel
660 Y=Y-8:FORI=1TOLEN(T$):A=ASC(MID$(T$,I,
1))
670 FORJ=0TO7:J$=BIN$(PEEK(&H1BBF+8*A+J)):
L=LEN(J$):IFL<3THEN700
680 FORK=L-2TO1STEP-1:IFMID$(J$,K,1)="0"TH
ENNEXT
690 XX=X+J:PSET(XX,Y+L-K):NEXT
700 NEXT:Y=Y-6:NEXT:RETURN
710 '
720 'subroutine verticale tekst, 42 karakt
ers per regel
730 Y=Y-8:FORI=1TOLEN(T$):A=ASC(MID$(T$,I,
1))
740 IFA>64ANDA<128THENA=A+64:GOTO760
750 IFA>31ANDA<63THENA=A+192
760 D=(PEEK(&HD600+8*A+7))MOD16
770 FORJ=0TO7:J$=BIN$(PEEK(&HD600+8*A+J)):
L=LEN(J$):IFL<D+1THEN800
780 FORK=L-DTO1STEP-1:IFMID$(J$,K,1)="0"TH
ENNEXT
790 XX=X+J:PSET(XX,Y+L-K):NEXT
800 NEXT:Y=Y-8+D:NEXT:RETURN
810 '
820 'stop/error routine
830 POKE&HF91F,0:POKE&HF920,&HBF:POKE&HF92
1,&H1B
840 SCREEN0:WIDTH80:COLOR15,4,4:ONERRORGOT
O:END
850 POKE&HF91F,0:POKE&HF920,&HBF:POKE&HF92
1,&H1B
860 SCREEN0:WIDTH80:COLOR15,4,4
870 IFERRTHENPRINT"Fout "ERR" in regel "ER
L:RESUME880
880 END

```

```

10 'LISTING 2
20 SCREEN0:CLS:DEFINTA-Z:RESTORE140
30 PRINT"10sec. GEDULD!
40 FORI=0TO255:POKE&HD600+I,PEEK(&H1BBF+I)
:NEXT
50 FORI=1536TO1791:POKE&HD600+I,PEEK(&H1BB
F+I):NEXT
60 FORI=&HD700TO&HDBFF:READA$:POKEI,VAL("&
H"+A$):NEXT
70 FORI=&HDD00TO&HDDFF:READA$:POKEI,VAL("&
H"+A$):NEXT
80 PRINT"SAVEN ONDER DE NAAM 'KARSET2.MAT'
?(J/N)
90 I$=INKEY$:IFI$=""THEN90
100 IFI$="J"ORIS$="j"THEN120
110 END
120 BSAVE"A:KARSET2.MAT",&HD600,&HDDFF
130 END
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,30,30,

```

```

30,30,00,30,00
150 DATA 00,6C,24,48,00,00,00,00,00,48,FC,
48,48,FC,48,00
160 DATA 00,30,7C,B0,78,34,F8,30,00,C4,C8,
10,20,4C,8C,00
170 DATA 00,60,D0,60,D4,C8,74,00,00,18,08,
10,00,00,00,00
180 DATA 00,18,30,30,30,30,18,00,00,30,18,
18,18,18,30,00
190 DATA 20,A8,70,20,70,A8,20,00,00,00,10,
10,7C,10,10,00
200 DATA 00,00,00,00,00,30,10,20,00,00,00,
00,7C,00,00,00
210 DATA 00,00,00,00,00,30,30,00,00,02,04,
08,10,20,40,80
220 DATA 00,7C,C6,C6,C6,C6,7C,00,00,18,38,
78,18,18,7E,00
230 DATA 00,7C,C6,06,1C,70,FE,00,00,7C,C6,
1C,06,C6,7C,00
240 DATA 00,18,30,6C,CC,FE,0C,00,00,FE,C0,
FC,06,C6,7C,00
250 DATA 00,7C,C0,FC,C6,C6,7C,00,00,FE,C6,
0C,18,18,18,00
260 DATA 00,7C,C6,7C,C6,C6,7C,00,00,7C,C6,
C6,7E,06,7C,00
270 DATA 00,00,30,30,00,30,30,00,00,00,30,
30,00,30,10,20
280 DATA 00,00,18,30,60,30,18,00,00,00,00,
7C,00,7C,00,00
290 DATA 00,00,30,18,0C,18,30,00,00,78,CC,
18,30,00,30,00
300 DATA 38,44,BA,A2,A2,BA,44,38,00,7C,C6,
C6,FE,C6,C6,00
310 DATA 00,FC,C6,FC,C6,FE,FC,00,00,7C,C6,
C0,C0,FE,7C,00
320 DATA 00,F8,C4,C6,C6,FC,F8,00,00,FE,C0,
F8,C0,FE,FE,00
330 DATA 00,FE,C0,F8,C0,C0,C0,00,00,7E,C0,
DE,C6,FE,7E,00
340 DATA 00,C6,C6,FE,C6,C6,C6,00,00,3C,18,
18,18,3C,3C,00
350 DATA 00,1E,0C,0C,CC,7C,38,00,00,C6,CC,
F8,F8,CC,C6,00
360 DATA 00,C0,C0,C0,C0,FE,FE,00,00,C6,EE,
FE,D6,D6,C6,00
370 DATA 00,C6,E6,F6,DE,CE,C6,00,00,7C,C6,
C6,C6,FE,7C,00
380 DATA 00,FC,C6,C6,FC,C0,C0,00,00,7C,C6,
C6,D6,CE,7C,02
390 DATA 00,FC,C6,FC,D8,CC,C6,00,00,7E,C0,
7C,06,FE,FC,00
400 DATA 00,FE,38,38,38,38,38,00,00,C6,C6,
C6,C6,FE,7C,00
410 DATA 00,C6,C6,C6,6C,38,10,00,00,C6,D6,
D6,FE,EE,C6,00
420 DATA 00,C6,6C,38,6C,C6,C6,00,00,C6,C6,
FE,38,38,38,00
430 DATA 00,FE,1C,38,70,FE,FE,00,00,3C,30,
30,30,30,3C,00
440 DATA 38,38,38,FE,7C,38,10,00,00,3C,0C,
0C,0C,0C,3C,00
450 DATA 10,38,7C,FE,38,38,38,00,10,30,7E,
FE,7E,30,10,00
460 DATA 10,18,FC,FE,FC,18,10,00,00,00,3C,
06,7E,C6,7E,00
470 DATA 00,C0,DC,E6,C6,C6,FC,00,00,00,7C,
C6,C0,C0,7E,00
480 DATA 00,06,76,CE,C6,C6,7E,00,00,00,7C,
C6,FE,C0,7C,00
490 DATA 00,1E,30,FC,30,30,30,00,00,00,7E,
C6,C6,7E,06,7C
500 DATA 00,C0,DC,E6,C6,C6,C6,00,00,18,00,
3C,18,18,3C,00
510 DATA 00,0C,00,1E,0C,0C,CC,78,00,C0,C6,
CC,F8,CC,C6,00

```

520 DATA 00,38,18,18,18,18,3C,00,00,00,FC,  
D6,D6,D6,D6,00  
530 DATA 00,00,FC,C6,C6,C6,C6,00,00,00,7C,  
C6,C6,C6,7C,00  
540 DATA 00,00,FC,C6,C6,E6,DC,C0,00,00,7E,  
C6,C6,CE,76,06  
550 DATA 00,00,FC,C6,C0,C0,C0,00,00,00,7E,  
C0,7C,06,FC,00  
560 DATA 00,30,FE,30,30,36,1C,00,00,00,C6,  
C6,C6,C6,7C,00  
570 DATA 00,00,C6,C6,6C,38,10,00,00,00,D6,  
D6,D6,7C,28,00  
580 DATA 00,00,C6,6C,38,6C,C6,00,00,00,C6,  
C6,C6,7E,06,7C  
590 DATA 00,00,FE,0C,38,60,FE,00,18,20,20,  
40,20,20,18,00  
600 DATA 20,20,20,00,20,20,20,00,C0,20,20,  
10,20,20,C0,00  
610 DATA 40,A8,10,00,00,00,00,00,00,20,  
50,F8,00,00,00  
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,04,40,A0,A0,  
A0,E0,A0,A0,04  
630 DATA C0,A0,A0,C0,A0,A0,C0,04,60,A0,80,  
80,80,A0,60,04  
640 DATA C0,A0,A0,A0,A0,A0,C0,04,E0,80,80,  
C0,80,80,E0,04  
650 DATA E0,80,80,C0,80,80,80,04,60,90,80,  
80,B0,90,70,03  
660 DATA A0,A0,A0,E0,A0,A0,A0,04,E0,40,40,  
40,40,40,E0,04  
670 DATA 60,20,20,20,A0,A0,E0,04,A0,A0,C0,  
80,C0,A0,A0,04  
680 DATA 80,80,80,80,80,80,E0,04,88,DB,AB,  
A8,88,88,88,02  
690 DATA 90,D0,D0,B0,B0,90,90,03,60,90,90,  
90,90,90,60,03  
700 DATA E0,A0,A0,E0,80,80,80,04,60,90,90,  
90,B0,90,60,03  
710 DATA E0,90,90,E0,A0,90,90,03,E0,80,80,  
E0,20,20,E0,04  
720 DATA E0,40,40,40,40,40,40,04,A0,A0,A0,  
A0,A0,A0,E0,04  
730 DATA A0,A0,A0,A0,A0,40,40,04,88,AB,AB,  
A8,A8,50,50,02  
740 DATA A0,A0,40,40,40,A0,A0,04,A0,A0,A0,  
A0,40,40,40,04  
750 DATA E0,20,20,40,80,80,E0,04,60,40,40,  
40,40,40,60,04  
760 DATA 00,20,20,20,F8,70,20,02,C0,40,40,  
40,40,40,C0,04  
770 DATA 00,20,70,F8,20,20,20,02,00,20,60,  
FC,60,20,00,01  
780 DATA 00,10,18,FC,18,10,00,01,00,00,60,  
20,E0,A0,E0,04  
790 DATA 80,80,E0,A0,A0,A0,E0,04,00,00,60,  
80,80,80,60,04  
800 DATA 20,20,E0,A0,A0,A0,E0,04,00,00,E0,  
A0,E0,80,E0,04  
810 DATA 60,40,40,E0,40,40,40,04,00,00,E0,  
A0,A0,60,20,E4  
820 DATA 80,80,E0,A0,A0,A0,04,80,00,80,  
80,80,80,80,06  
830 DATA 40,00,40,40,40,40,85,80,80,A0,  
A0,C0,A0,04  
840 DATA 80,80,80,80,80,80,06,00,00,D0,  
A8,A8,A8,A8,02  
850 DATA 00,00,C0,A0,A0,A0,04,00,00,60,  
90,90,90,60,03  
860 DATA 00,00,E0,A0,A0,E0,80,84,00,00,E0,  
A0,A0,E0,20,24  
870 DATA 00,00,A0,A0,C0,80,80,04,00,00,E0,  
80,E0,20,E0,04  
880 DATA 00,40,40,E0,40,40,60,04,00,00,A0,  
A0,A0,A0,E0,04  
890 DATA 00,00,A0,A0,A0,40,40,04,00,00,AB,  
A8,A8,50,50,02

900 DATA 00,00,A0,A0,40,A0,A0,04,00,00,A0,  
A0,A0,E0,20,64  
910 DATA 00,00,E0,20,40,80,E0,04,88,90,AB,  
54,84,08,1C,01  
920 DATA 40,A0,20,40,40,00,40,04,88,90,A0,  
48,AB,38,08,02  
930 DATA 00,00,00,00,00,00,00,04,00,00,00,  
00,00,00,00,04  
940 '  
950 DATA 00,00,00,00,00,00,00,04,00,40,40,  
40,40,00,40,04  
960 DATA A0,A0,00,00,00,00,00,04,50,50,F8,  
50,F8,50,50,02  
970 DATA 20,78,A0,70,28,F0,20,02,C0,C8,10,  
20,40,98,18,02  
980 DATA 40,A0,40,AB,90,98,60,02,10,20,40,  
00,00,00,00,03  
990 DATA 10,20,40,40,40,20,10,03,80,40,20,  
20,20,40,80,03  
1000 DATA 20,AB,70,20,70,AB,20,02,00,00,00,  
40,E0,40,00,04  
1010 DATA 00,00,00,00,40,40,80,04,00,00,00,  
00,E0,00,00,04  
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,80,04,00,00,08,  
10,20,40,80,02  
1030 DATA 60,90,90,90,90,90,60,03,40,C0,40,  
40,40,40,E0,04  
1040 DATA 60,90,10,20,40,80,F0,03,E0,20,20,  
C0,20,20,E0,04  
1050 DATA 20,A0,A0,E0,20,20,04,E0,80,C0,  
20,20,20,E0,04  
1060 DATA 60,80,80,E0,A0,A0,E0,04,E0,A0,20,  
20,40,40,40,04  
1070 DATA 40,A0,A0,40,A0,A0,40,04,E0,A0,A0,  
E0,20,20,C0,04  
1080 DATA 00,00,40,00,00,40,00,04,00,00,40,  
00,00,40,40,84  
1090 DATA 00,20,40,80,40,20,00,04,00,00,00,  
E0,00,E0,00,04  
1100 DATA 00,80,40,20,40,80,00,04,00,00,00,  
00,00,00,00,00

## MSX-GIDS LISTINGS OP DISKETTE:

Wie de listings uit de MSX-Gidsen niet zelf wil intikken, kan deze programma's op 3,5 inch diskette bestellen. Verkrijgbaar zijn nog de diskettes met de programma's uit de MSX-Gidsen 11 t/m 27 en uit de gedrukte extra editie X2. (Van MSX-Gids nr.25 is geen aparte diskette uitgebracht, omdat hierin maar 1 listing voorkwam). De listings uit de gedrukte MSX-Gidsen komen NIET voor op de Diskmagazines nrs. 1,2 en 3. Op deze Diskmagazines staan alleen programma's, die niet in de gedrukte MSX-Gids geplaatst konden worden, omdat ze daarvoor te lang zijn. Voor meer informatie over de Diskmagazines verwijzen wij naar de betreffende advertentiepagina.

Voor MSX-Gids abonnees: FL. 20,00 (BF 370,-)

Voor niet-abonnees: FL. 22,50 (BF 420,-)

**LET OP..... DIT ZIJN GEEN VERZAMELDISKETTES: ELK NUMMER KORRESPONDEERT MET DE MSX-GIDS, WAARIN DE LISTINGS VOORKWAMEN. DUS B.V.: DISK NR.11 BEVAT ALLEEN DE LISTINGS VAN MSX-GIDS NUMMER 11!**

Bestellen in Nederland: Postbankrekening 909515 t.n.v. A.Debels te Lelystad.

In België: rek.nr. 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. Jose Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.



Beste lezer,

Dit is een info tekst betreffende de registers van het YM2413 lsi, zoals ook geïnstalleerd in de FMPac, diverse MSX computers (Sanyo, Panasonic) en ook in diverse synthesizers.

In de MSX versies zit de FMPac op de poorten 7C en 7D en de besturing werkt net als de MSX audio, music module en de psg: 7C is de poort waarin je het register opgeeft en 7D de poort, waarin je de te schrijven data plaatst. Beide poorten zijn write only poorten, dus INP A,(7C) geeft altijd FF!

Dan als laatste, register 0F is het OPLL test register..... U zult zeggen "EEN WAAAAAAT?" Nou, de YM2413 is een FM Operator van het type LL oftewel een OPLL..... Het register bewerkt een byte, alsof het een geluid is en zet een waarde terug. Dit doet op een MSX niet veel, omdat 7C en 7D write only poorten zijn, maar misschien is het leuk om te weten....

Veel plezier met uw FM Pac, namens

Rudolf Poels.

reg.:	adres:	bit:	Functie
1	00, 01	D7 D6 D5 D4 D0-D3	Amplitude modulatie AAN/UIT (1 AAN, 0 UIT) Vibrato AAN/UIT (1 AAN, 0 UIT) Vasthoudend/Uitlopend (1 VAST, 0 UITLOPEND) RATE Key schaal Bestuurt MULTI sample golven/harmonische relaties
2	02, 03	D6-D7	LEVEL key schaal
3	02	D0-D5	Besturing van de modulatie index
4	03	D3-D4 D0-D2	Carrier en gemoduleerde golf disortie golfvorm AAN/UIT switch (1 AAN, 0 UIT) FM terugslag constante
5	04, 05	D4-D7 D0-D3	'Attack envelope' veranderings besturing 'Decay envelope' veranderings besturing
6	06, 07	D4-D7 D0-D3	Indicatie van de grootte van de Attack/Decay Openen van de veranderings besturing
7	0E	D5 D0-D4	Ritme/Instrument selectie (1 RITME, 0 INSTRUMENT) Ritme instrumenten *3*
8	*1* 10-18	D0-D7	Frequentienummer LSB (8 Bits)
9	*1* 20-28	D5 D4 D1-D3 D0	Vasthoudend AAN/UIT (1 AAN, 0 UIT) Key AAN/UIT (1 AAN, 0 UIT) Octaaf (0000 - 1111) Frequentienummer MSB
10	*1* 30-38	D4-D7 D0-D3	Instrumenten selectie *2* Volume data (0000 - 1111)

(1) Van de 9 stemmen: 0 - stem 9, 8 - stem 1

(2) De instrumenten:

0000	Standaard
0001	Viool
0010	Gitaar
0011	Piano
0100	Fluit
0101	Clarinet
0110	Hobo
0111	Trompet
1000	Orgel
1001	Hoorn
1010	Synthesiser
1011	Harpsichore
1100	Vibraphone
1101	Synthesiser Bas
1110	Electrische Gitaar
1111	Mix (er mogen 5 instrumenten gemixed worden)

\*3\* De ritmes:

00000001	High Hat
00000010	Top Cymbal
00000100	Tom-tom
00001000	Snare Drum
00010000	Bass drumm
00100000	Riff (??)

(Mixer is mogelijk bijv. 00100111)

# LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER!

## Deel 15: het printcommando

Dit keer een uitgebreide uitleg met voorbeelden over het printcommando. Het blijkt dat een grote groep lezers belangstelling heeft voor de commando's die veel gebruikt worden en waarmee we snel resultaat kunnen zien op het scherm. Ook is er nog onduidelijkheid over wat precies een programmeertaal is. Dus daar gaan we dan...

### Een programmeertaal, wat is dat?

Een programmeertaal is de taal die de computer verstaat. Een taal waardoor we de computer dingen kunnen laten doen. Een programma is een lijst van ingevoerde commando's die de computer af kan werken. Als we gaan programmeren zijn wij bezig de computer te vertellen wat hij moet gaan doen. Als wij de computer aanzetten en we doen verder niets zal er ook NIETS gebeuren. Pas als wij een programma inladen of als wij gaan programmeren dan kan de computer iets gaan doen. En hij doet dan alleen datgene wat hem verteld is. Uit zichzelf kan de computer niets.

Om een computer opdrachten uit te laten voeren zullen we hem instructies moeten geven die hij ook kan begrijpen. Een computer is heel precies. Als we dus instructies in gaan voeren, moeten we zelf ook erg precies zijn. Eén spelfout en de computer weet niet wat er moet gebeuren. Een punt of komma kan er ook de oorzaak van zijn dat er iets heel anders gebeurt dan wij verwachten. Als wij ergens de volgende zin lezen; "De zan, heeft deze zomer veel geschenen", dan snappen wij wel dat er met zan zon bedoeld wordt en dat die komma overbodig is. Maar als dit nu een computer instructie was geweest, had de computer er zich geen raad mee geweten. Probeer dus erg precies te zijn. Als de instructies goed ingevoerd zijn, is de computer in staat om foutloos in een hoog tempo de instructies uit te voeren zo vaak als wij zelf willen.

Computers kunnen, als het goede programma in het geheugen zit, allerlei moeilijke en ingewikkelde problemen oplossen. We gaan problemen oplossen en zo ontdekken we steeds meer hoe de computer werkt. We beginnen met eenvoudige problemen en gaan stapje voor stapje steeds wat ingewikkelder problemen oplossen. De principes van een moeilijk of eenvoudig probleem zijn in feite gelijk. Dit wil niet zeggen dat wij ook wel even de moeilijke problemen op kunnen lossen. Maar wij hebben wel een idee hoe zoiets aangepakt wordt. Daardoor heeft de computer al heel wat minder geheimen voor ons.

We kunnen alle instructies die samen een programmeertaal vormen in 4 groepen verdelen, namelijk:

### Rekeninstructies

Dit zijn de rekenkundige bewerkingen die uitgevoerd kunnen worden, zoals optellen, aftrekken, vermenigvuldigen, delen, worteltrekken enz.

### Springinstructies

Hiermee kan de programmeur ervoor zorgen dat stukjes programma overgeslagen worden of meerdere keren uitgevoerd worden. Dit zijn keuzes die vantevoren door de programmeur zijn gemaakt.

### Beslissingsinstructies

Aan de hand van voorwaarden beslist de computer. We voeren bijvoorbeeld een berekening uit. Als de uitkomst groter is dan 200, voeren we een bepaald programmadeel uit. Is de uitkomst kleiner dan 200, dan voeren we een ander programmadeel uit. Deze sprongen staan niet vantevoren vast.

### Transportinstructies

Dit zijn functies die ervoor zorgen dat gegevens van het interne geheugen naar een randapparaat gebracht worden. Dit kan ook net andersom.

### Verschillende programmeertalen

Er zijn verschillende programmeertalen ontwikkeld, omdat er ook verschillende problemen zijn. Voor een probleem wordt die taal gebruikt die er het meest geschikt voor is. Voorbeelden: Administratieve problemen worden meestal opgelost met COBOL. Deze taal is erg snel in het maken van vele berekeningen en kan snel gegevens lezen, schrijven en sorteren. COBOL betekent COmmon Business Oriented Language. FORTRAN wordt veel gebruikt in de wiskunde en natuurwetenschappen. FORTRAN betekent FORMula TRANslator. BASIC is de taal waar de meeste mensen mee zijn begonnen toen ze gingen programmeren. Dit omdat de taal vrij eenvoudig te leren is. Deze taal wordt veel gebruikt in de hobbysfeer en soms ook bij administratieve toepassingen. BASIC betekent Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code. Wij gaan ons alleen bezig houden met BASIC.

Er zijn nog veel meer programmeertalen maar ik laat het bij deze drie. De bovengenoemde talen zijn alle drie derde-generatietalen. De eerste-generatietaal stond erg dicht bij de computer. We moesten toen nog programmeren in enen en nullen. Dus net zoals de computer dacht, zo moesten wij ook denken. Dit was erg moeilijk en een fout was niet zo gemakkelijk op te sporen. Dit was de zogenaamde machinetaal. Toen kwam de tweede-generatietaal. Deze taal was al iets vriendelijker voor de programmeur. Tegenwoordig komen de vierde generatietalen steeds meer in opmars en in deze talen is het nog weer eenvoudiger om te programmeren.

Helaas is geen enkele programmeertaal echt een standaard. Als we drie verschillende BASIC-computers naast elkaar zetten van drie verschillende fabrikanten dan is de taal bij alle drie afwijkend. Dit komt omdat elke fabrikant naast de standaard ook een aantal instructies zelf ontwikkelt, die hij noodzakelijk vindt. Toch hoeven we niet merkgebonden te zijn. Als we redelijk met BASIC kunnen werken, zijn de kleine verschillen tussen de merken geen probleem.

### BASIC

We zagen net al wat de letters BASIC betekenen. Als we dit vrij vertalen naar het Nederlands zien we het volgende: "Symbolische instructie bedoeld voor beginners". Deze taal is eenvoudig te leren, maar wordt ook zeker door professionals gebruikt. De BASIC-versies van tegenwoordig zijn wel degelijk in staat om heel ingewikkelde problemen op te lossen.

Als we een instructie intikken die de computer niet snapt, dan verschijnt de boodschap SYNTAX ERROR op het scherm. Dit betekent taalfout. BASIC wordt direct door de computer geïnterpreteerd. Dat wil zeggen,

dat als we een instructie aan de computer geven in BASIC, deze direct uitgevoerd kan worden. Bij eventuele fouten geeft de computer aan wat er fout is.

We zijn niet verplicht om regelnummers te gebruiken. Maar dan moet de instructie wel eenvoudig blijven. En een instructie moet in één keer ingetoetst worden.

Als we een programma gaan schrijven gebruiken we wel regelnummers. Dit zijn de nummers die voor de instructie komen te staan. Meestal hogen we de regelnummers met 10 op. Als we dan later nog eens iets in willen voegen, is daar ruimte voor.

Na een instructie moeten we altijd RETURN geven. Als we met regelnummers werken geeft de RETURN aan dat dat het einde van de regel is. Anders geeft RETURN aan, dat de computer de instructie uit kan gaan voeren.

We zijn niet verplicht om instructies in hoofdletters in te voeren. Maar de computer zet ze wel om in hoofdletters. Dit kunnen we zien als we een programma geschreven hebben en daarna een LIST vragen. Dit betekent dat we een lijst willen zien van alle ingevoerde instructies. We gaan nu eerst wat instructies op de directe manier intikken en kijken wat er gebeurt. Dit noemt men werken in de DIRECT MODE.

## PRINT

De eerste opdracht die we gaan behandelen is PRINT. Dit is een opdracht om gegevens af te drukken op het beeldscherm.

PRINT 9 + 2

Als we op de RETURN toets drukken verschijnt er een 11 op het scherm. Dat wil dus zeggen dat de computer de cijfers 9 en 2 bij elkaar opgeteld heeft en de uitkomst afdrukt.

PRINT "9 + 2"

Als we nu op RETURN drukken, zien we het volgende op het scherm: 9 + 2. Als we tekst tussen quotes zetten, wordt dit dus letterlijk op ons scherm afgedrukt.

Probeer wat te oefenen met besproken commando's. Hierdoor leer je het snelste wat het effect van een bepaalde opdracht is. Omdat er mensen zijn die moeite hebben om met commando's te oefenen geef ik vanaf dit deel steeds wat oefeningen die gemaakt kunnen worden. In het volgende deel zal ik dan de oplossing geven van de oefening. Hoe meer je oefent hoe sneller je door hebt wat er gebeurt.

## Oefening 1.

Druk af: 7 + 2  
9 - 3  
6 - 4  
4 + 5  
8 + 2

Laat hierna de computer het bovenstaande uitrekenen.

We hebben al gezien dat als we iets tussen quotes zetten de computer dit letterlijk op het beeldscherm afdrukt. We kunnen behalve cijfers ook letters tussen quotes zetten.

PRINT "Goedenavond"

Het woord Goedenavond wordt nu op ons scherm gezet. Als we de quotes vergeten dan snapt de computer niet wat er bedoeld wordt. Hij zal dan aangeven dat hij een SYNTAX ERROR (taalfout) gevonden heeft.

## Oefening 2.

Probeer de computer je eigen naam op het scherm te laten zetten.

We gaan nu over van de direct mode naar de program mode. Dat wil zeggen dat we nu een programmaatje intikken. Daarna RUN intoetsen, waarna het uitgevoerd wordt. We gebruiken nu ook regelnummers. De regelnummers bepalen de volgorde waarin de computer het af gaat werken. De computer neemt namelijk steeds het bovenliggende nummer. Het is handig om tussen de verschillende programmaregels een aantal cijfers te laten. Als het nodig is kunnen we dan regels tussenvoegen. Een voorbeeldje:

```
10 PRINT "Dit is een optelsom"
20 PRINT "21 + 6"
30 PRINT "="
40 PRINT 21+6
50 END
```

Als we nu Run intoetsen zien we het volgende op ons scherm:

```
Dit is een optelsom
21 + 6
=
26
ok
```

Op regel 50 zien we een nieuwe instructie. END geeft aan dat het einde van het programma bereikt is. Na deze regel kan de computer stoppen en is dus klaar. Daarom verschijnt het woordje "ok" op het scherm.

Met het commando LIST zien we ons programma weer opnieuw op het scherm verschijnen. Dit komt omdat de programmaregels nu in het geheugen van de computer zitten. We kunnen nu zo vaak RUN intoetsen als we willen. Steeds zal het programma weer uitgevoerd worden. Dit is niet zo als we in de direct mode werken. De instructie wordt uitgevoerd als we RETURN geven. Willen we daarna de instructie nog een keer uitvoeren, dan moeten we weer de gehele instructie intoetsen.

Nu willen we de uitvoer op ons scherm wat mooier maken. Dit kunnen we doen door op het eind van regel 20 en 30 een ; (punt komma) te zetten. De puntkomma betekent, dat de computer de volgende afdruk op dezelfde regel moet zetten. Als we alleen een komma aan het eind van de regels 20 en 30 zetten, slaat de computer een aantal posities over en drukt dan op dezelfde regel af. Probeer dit eens uit.

Als we nu een nieuw programma in willen gaan voeren, moeten we er eerst voor zorgen dat het geheugen van de computer weer schoon is. Dit doen we door het commando NEW in te toetsen.

Het commando NEW, gevolgd door RETURN, maakt het geheugen leeg. Tik daarna maar eens LIST in en je ziet op het scherm alleen nog "ok" verschijnen. Dit geeft aan dat het geheugen van de computer schoon is.

Nog een voorbeeld:

```
10 PRINT "Hoeveel is 168 * 14?"
20 PRINT 168*14
30 END
```

Na RUN verschijnt het volgende op het scherm:

```
168 * 14
2352
ok
```

Het sterretje is in BASIC het vermenigvuldigingsteken. Als we willen delen gebruiken we het teken /. Een computer rekt volgens dezelfde regels als wij. (\* / + -) De computer kent alleen deze basisopdrachten.

Als we regel 15 PRINT "Dit is :"; toevoegen en we runnen ons programma nog een keer, dan zien we dat de computer de regels afhandelt op regelnummer. En niet op volgorde zoals wij die ingegeven hebben. Tik het commando LIST eens in. We zien nu dat de ingevoegde regel ook echt tussen de andere regels staat.

Als we procenten uit willen rekenen zullen we stap voor stap moeten vertellen wat er gebeuren moet. Dit doen we met een samengestelde opdracht. (regel 30).

```
10 PRINT "6 procent van 115 is"  
20 PRINT  
30 PRINT 6*115/100  
40 END
```

Na Run verschijnt het volgende op het scherm:  
6 procent van 115 is

6.9  
ok

Regel 20 zorgt voor een regelopschuif.

De tekst die we tussen de quotes zetten is letterlijke tekst. De computer controleert niet of deze tekst juist is. En of de tekst wel bij de rest van het programma past. Dit moeten we zelf doen. Door een verkeerde tekst op het scherm te zetten kunnen we net doen alsof de computer het niet goed uitrekent.

```
10 PRINT "Een optelsom"  
20 PRINT "21 + 9 =";  
30 PRINT 21-9  
40 END
```

Na Run verschijnt het volgende op het scherm:

```
Een optelsom  
21 + 9 = 12  
ok
```

Probeer voor de volgende problemen een programmaatje te schrijven. Op het scherm wil ik het volgende laten verschijnen:

```
programma 1:  
  Dit is een optelsom  
  555 + 4 =  
  559  
  ok
```

```
programma 2:  
  Dit is nog een optelsom  
  555 + 5 = 560  
  ok
```

```
programma 3:  
  Maak een programma dat uw naam, adres en  
  woonplaats op het scherm zet.
```

```
Programma 4:  
  Het is nu 1989  
  Ik ben geboren in 1966  
  Ik ben in 1989 23 jaar  
  (dit moet berekend worden).
```

Als we over een printer beschikken is het ook leuk om te weten hoe we iets op papier kunnen zetten. Dat is erg eenvoudig. Als we voor het woord PRINT een L zetten, gaat de programma-uitvoer niet meer naar

het scherm, maar naar de printer. (Deze moet dan wel aangesloten zijn en aanstaan.) Dus het commando LPRINT zet de uitvoer op papier. De regels voor PRINT en LPRINT zijn gelijk. Als we een listing van het programma op papier willen zetten, kunnen we ook voor het list commando een L zetten. Dus LLIST.

De L komt van lineprinter. Dit zijn de enige twee commando's, waarvoor de L ervoor van toepassing is om het op papier te zetten.

## Nog een commando.

Met het commando GOTO kunnen we ervoor zorgen dat de programmaregels steeds weer uitgevoerd worden. GOTO is een springinstructie. Deze instructie zorgt ervoor dat het programma springt naar een vantevoren bepaalde regel. GOTO is vrij vertaald GA NAAR. We zeggen tegen de computer vanaf het punt waar je nu staat moet je gaan naar het andere punt dat we ook aangeven.

```
10 PRINT "zonder"  
  20 PRINT "      einde"  
  30 GOTO 10  
  40 END
```

Als we dit programma intikken en we toetsen run in, blijft het programma eindeloos doorgaan. In regel 30 staat dat de computer terug moet naar regel 10. Vanaf regel 10 begint de computer dan weer opnieuw. Hij komt weer bij regel 30 en gaat weer terug naar regel 10. Regel 40 staat er wel bij. Dit is alleen voor de netheid van het programma. De computer komt namelijk nooit op deze regel. Dit noemen we een eindeloze lus. Als we deze lus willen stoppen, moeten we het programma onderbreken. Dit kunnen we doen door CTRL + STOP in te tikken of CTRL met c. We krijgen dan op het scherm de volgende boodschap: "break in 10". De computer geeft aan dat het programma onderbroken is en zegt met welke regel hij op het moment van onderbreken bezig was. In ons voorbeeld kan dat regel 10 of 20 zijn.

## Programma 5

Laat de computer oneindig lang uitrekenen hoeveel  $5 \times 6$  is. Druk het als volgt af.

```
5 * 6 =  
      30
```

## Programma 6

Laat de computer oneindig lang twee verschillende namen afdrukken op het scherm.

Dit was het dan weer voor deze keer. Ik hoop dat er behoorlijk wat lezers van dit deel het een en ander hebben opgestoken. Ik heb de cursus nu anders opgezet, zoals een ieder gezien zal hebben en ik hoop dat dit aan de wensen voldoet.

De volgende keer wil ik zo weer een paar commando's behandelen. Ik hoop dat ik dan weer wat meer tijd heb, zodat ik ook voor de gevorderde programmeurs iets kan bedenken. Het lijkt mij ook wel leuk om iets over MSX-DOS te vertellen. Dit is een besturingssysteem, dat op onze MSX computer kan draaien. Een aantal fabrikanten leverde dit standaard bij de computers. Dus ik denk dat veel mensen dit wel ergens in een laatje zullen hebben liggen.

*Ina Stam, Merwede 2, 8303 JV EMMELOORD.*

# MVDESK VERSIE 1.1 voor MSX-2

## VOORAF

Om te beginnen is MVDESK geheel in BASIC geschreven. En dat wil voor velen van u waarschijnlijk genoeg zeggen: het programma kan niet lijken op soortgelijke programma's voor de PC. Hiermee kom ik op de reden waarom dit programma eigenlijk is geschreven. Een vreemde reden, maar echt waar: ik hoorde van meerdere kanten dat het onmogelijk zou zijn, om in BASIC een programma te schrijven dat met pull-down menu's werkt. En daar was deze programmeur het eventjes niet mee eens! Wat deed ik dus: ik begon met het schrijven van een programma in BASIC, dat liet zien dat er wel degelijk met pull-down menu's gewerkt kan worden: MVDESK Versie 1.0 werd al gauw een feit!

Nu werd dat een programma, dat ik absoluut niet zou durven opsturen naar welk tijdschrift dan ook. De listing was zo'n draak waarin vele GOTO's en andere instructies het hele programma ontsierden. Maar wel had ik voldaan aan de eis: Schrijf een BASIC programma voor pull-down menu's! In versie 1.1 is gezorgd voor verbeteringen die het programma 'leesbaar' en geschikt maken voor publikatie. Het programma is verre van af. Althans, het doet precies wat het moet doen, maar dat is op zich geheel nutteloos! Aan de andere kant, met het simpele voorbeeldje dat in de listing is opgenomen, is het een compleet programma geworden. En dat bewijst misschien wel, dat het zeer simpel is om MVDESK in uw eigen programma's te gebruiken!

## HET PROGRAMMA

De listing is rijkelijk voorzien van REM (') regels en commentaar. Het moet volgens mij zeer eenvoudig zijn om het programma aan de eigen wensen aan te passen, enkele suggesties hierin zijn het gebruik van kleuren, aanpassing voor joystick en/of cursor-toetsen (dit kan het beste eenmalig worden uitgezocht aan het 'begin' van het programma -het onderste gedeelte in de listing- en vervolgens kan er afhankelijk van welke besturing -muis/joystick enz...- naar de juiste 'uitleesroutine' gesprongen worden. De routine voor uitlezing van de muis is uiteraard al aanwezig). Verder lijkt het mij niet onhaalbaar om MVDESK zo uit te breiden, dat er tevens met pull-up menu's kan worden gewerkt. (Dus menu's die naar boven rollen). Pop-up (menu's die ergens uit het midden van het beeldscherm verschijnen en verdwijnen) lijkt me wat lastiger, maar ook niet onmogelijk in BASIC!! Aangezien het programma zich geheel aanpast aan het aantal functies dat per menu aanwezig is (hoe meer keuzes, des te langer ieder pull-down-tje wordt), is het aanpassen aan de breedte van de tekst in de pull down's niet meer dan wat rekenwerk. Ook dit zou het in een volgende versie wel eens goed kunnen doen.... Maar dat laat ik gaarne over aan u!

## GEBRUIKSAANWIJZING

Zoals ik al schreef: Het gebruik van dit programma is in principe zeer eenvoudig. U kunt het zich ingewikkeld maken, maar de beste manier om het programma te gebruiken is de volgende: schrijf eerst uw eigen programma. Wel zonder menu's, uiteraard. Ga ervan uit, dat in de variabele FU de menukeuze staat (1,2,3,4 of 5), en in de variabele FV de funktiekeuze. Maak vervolgens

tussen de REM-regels waar het hoofdprogramma moet komen te staan in MVDESK een aantal REM-regel bij, genoeg om uw eigen programma daar tussen te voegen. Zorg dat uw eigen programma als ASCII (als een tekstbestand) is weggeschreven. Dit doet u als volgt. Stel, uw programma heeft de naam "PROG1.BAS" (cassettegebruik op een MSX-2 computer lijkt me 'wat' tijdrovend, alhoewel niet onmogelijk). Schrijf dat programma dan als volgt weg: SAVE "PROG1.BAS",A De ',A' wil zeggen, dat uw programma als een tekst(ASCII) bestand weggeschreven moet worden. Laad nu MVDESK in. Nogmaals: ben er zeker van, dat uw programma precies tussen de REM-regels van MVDESK past. (Weet u niet hoe u dit kunt doen, raadpleeg dan uw MSX BASIC handboek over het gebruik van de instructie RENUM: Deze krachtige instructie biedt meer dan voldoende mogelijkheden om ieder programma van de juiste regelnummers te voorzien). Geef nu de opdracht MERGE "PROG1.BAS" en wacht. Het lijkt, alsof uw computer vastgelopen is, al draait de diskdrive wel rond. Doordat uw eigen programma als ASCII weggeschreven was, 'denkt' de computer nu, dat u als een gek allemaal programmaregels zit in te tikken. In principe is dit ook zo, al worden de regels nu niet via het toetsenbord, maar vanaf disk ingevoerd.

Nu aan u nog de taak, om de menu's nog de juiste functies te laten zien. Dit doet u heel simpel, door bij het gedeelte 'MENU-BALK PLAATSEN' (zie REM-regels) in plaats van 'FUNKTIE 01 FUNKTIE 02 ...' enz. uw eigen teksten te plaatsen. Zorg er voor, dat deze teksten niet te lang worden: houd u aan de aangegeven tekstbreedte! Nu hoeft u alleen nog de menu's zelf te vullen. U ziet in het programma (zie REM-regels) 'MENU 1', 'MENU 2', enz. staan. Bij elk menu (5 stuks) staat een DATA regel, met daarachter wederom 'FUNKTIE ...', 'FUNKTIE ...', enz. Op de puntjes staat een nummer, dit nummer geeft aan wat er later in de variabelen FU en FV zal staan, als deze funktie gekozen wordt. U kunt de DATA regel aanpassen en aanvullen naar eigen behoefte, houd u wel aan de maximale breedte van 18 karakters. Het aantal keuzes maakt NIET uit: dit is maximaal 15 stuks, maar het programma past zich automatisch aan, aan het aantal keuzes. D.w.z. het menu wordt precies zo lang, als nodig is!

Eén ding wil ik nog vermelden. Mocht u een programma schrijven, waarbij het van belang is dat de achtergrond bewaard blijft: Geen paniek! Ook hier houdt MVDESK rekening mee, doordat VOORDAT het menu naar beneden rolt, de achtergrond opgeslagen wordt. En hier is enige oplettendheid wel op zijn plaats. Namelijk, de achtergrond wordt gekopieerd naar PAGE 1 (PAGE 0 is het 'werkscherm' van MVDESK). Gebruikt u die PAGE (1 dus) in uw eigen programma, dan is het verstandig om de achtergrond niet naar een andere PAGE te kopiëren, maar naar een variabele. Ook dit kunt u uitvoerig lezen in uw MSX(2!) handboek.

**Denk er aan dat MVDESK gebruik maakt van SCREEN 7!**

Rest mij nog u veel plezier en succes te wensen met het in gebruik nemen van MVDESK. Ik hoop binnen afzienbare tijd een aantal programma's te zien, die gebruik maken van MVDESK!

*M. Vroegop, Schaijk.*

```

10 'MVDESK11.BAS
20 ' V1.1 - GEDOKUMENTEERDE VERSIE - COPYR
IGHTS (c)1990 M.VROEGOP/MSX GIDS
30 ' - DOCUMENTED VERSION - COPYRIGHT
S (c)1990 M.VROEGOP/MSX GIDS
40 '
50 ' INITIALISATIE
60 '
70 SCREEN 7:SETPAGE 0,1:COLOR 1,15,15:CLS:
SET PAGE 0,0:COLOR 1,15,15:CLS
80 OPEN"GRP:" AS#1:DEFINT A-Z:DIM FU$(16)
90 GOSUB 1900:GX=127:GY=95:CC=1:CN=0:GOSUB
1860:GOTO 1970
100 '
110 'MENUBALK PLAATSEN
120 '
130 LINE(119,69)-(389,139),15,BF:KX=1:KY=1
140 KB=509:KH=10:GOSUB 1700:PRESET(9,3),15
:PRINT#1,"FUNKTIE 01 FUNKTIE 02 FUNKTI
E 03 FUNKTIE 04 FUNKTIE 05"
150 KY=1:KH=11:KC=1:KX=98:KB=KX:GOSUB 1760
:KX=203:KB=KX:GOSUB 1760:KX=306:KB=KX:GOSU
B 1760:KX=410:KB=KX:GOSUB 1760
160 '
170 '* * * EIGEN HOOFDPROGRAMMA!!!
180 '
190 '*****
***
200 '
210 'VERKORTE GEBRUIKSAANWIJZING (ZIE TEKS
T):
220 '
230 GOSUB 450 'laat uw programma naar de m
enu's springen.
240 ' Vervolgens keert MVDESK op
dit punt terug,
250 ' met in de variabele FU het
nummer van één
260 ' van de vijf menu's, en in d
e variabele FV
270 ' de keuze uit dat menu.
280 '
290 '
300 '
310 '* * * DEMONSTRATIE * * *
320 '
330 SCREEN 0:COLOR 15,4,4:CLS:PRINT"U KOOS
MENU NUMMER:"FU:PRINT"EN KEUZE NUMMER:"FV
:END
340 GOTO230 'DEZE REGEL IS WEL VAN BELANG,
ANDERS KAN ER NIET OPNIEUW EEN
350 ' KEUZE GEMAAKT WORDEN!!!!!!
360 '
370 '* * * EINDE DEMONSTRATIE * * *
380 '
390 '
400 '
410 '*****
*****
420 '
430 'MUISBESTURING
440 '
450 ON STRIG GOSUB,550:STRIG(1)ON:IF FU=0
THEN GOSUB 1640 ELSE RETURN
460 IF X<0 THEN X=0
470 IF X>248 THEN X=248
480 IF Y<0 THEN Y=0
490 IF Y>203 THEN Y=203
500 CN=0
510 IF Y=>198 AND X=>245 THEN CN=3:GOTO 54
0
520 IF Y=>198 THEN CN=1:GOTO 540
530 IF X=>245 THEN CN=2
540 CX=X:CY=Y:CC=1:GOSUB 1860:GOTO 450

```

```

550 STRIG(1)OFF:IF Y=>12 THEN IF FU=0 THEN
RETURN 450 ELSE ON FU GOSUB 640,650,660,6
70,680:FU=0:RETURN 450
560 '
570 'WELK MENU GEKOZEN?
580 '
590 IF FU<>0 THEN ON FU GOSUB 640,650,660,
670,680
600 IF X<=49 THEN FU=1 ELSE IF X<=101 THEN
FU=2 ELSE IF X<=153 THEN FU=3 ELSE IF X<=
205 THEN FU=4 ELSE FU=5
610 ON FU GOSUB 640,650,660,670,680
620 ON FU GOSUB 740,870,990,1110,1230
630 RETURN 450
640 LINE (2,2)-(96,10),1,BF,XOR:RETURN
650 LINE (100,2)-(201,10),1,BF,XOR:RETURN
660 LINE (205,2)-(304,10),1,BF,XOR:RETURN
670 LINE (308,2)-(408,10),1,BF,XOR:RETURN
680 LINE (412,2)-(509,10),1,BF,XOR:RETURN
690 '
700 'PULL-DOWN MENU'S
710 '
720 'MENU 1
730 '
740 RESTORE 770:AW=0:FV=0
750 AW=AW+1:READ FU$(AW):IF FU$(AW)="*" TH
EN FU$(AW)="" :AW=AW-1:GOTO 760 ELSE GOTO 7
50
760 KX=0:KY=0:KB=150:GOSUB 1560
770 DATA"MAX BREEDTE=18 KAR","FUNKTIE 1.02
","FUNKTIE 1.03","FUNKTIE 1.04","FUNKTIE 1
.05","*"
780 GOSUB 1640
790 IF X<1 THEN X=1
800 IF Y<12 THEN Y=12
810 CX=X:CY=Y:CC=1:GOSUB 1860
820 GOSUB 1360:IF PD=0 THEN FU=0:FV=0:RETU
RN ELSE IF STRIG(1)THEN RETURN
830 GOSUB 1410:GOTO 780
840 '
850 'MENU 2
860 '
870 RESTORE 900:AW=0:FV=0
880 AW=AW+1:READ FU$(AW):IF FU$(AW)="*"THE
N FU$(AW)="" :AW=AW-1:GOTO 890 ELSE GOTO 88
0
890 KX=98:KY=0:KB=150:GOSUB 1560
900 DATA"FUNKTIE 2.01","FUNKTIE 2.02","FUN
KTIE 2.03","FUNKTIE 2.04","FUNKTIE 2.05","
*"
910 GOSUB 1640
920 IF Y<12 THEN Y=12
930 CX=X:CY=Y:CC=1:GOSUB 1860
940 GOSUB 1360:IF PD=0 THEN FU=0:FV=0:RETU
RN ELSE IF STRIG(1) THEN RETURN
950 GOSUB 1410:GOTO 910
960 '
970 'MENU 3
980 '
990 RESTORE 1020:AW=0:FV=0
1000 AW=AW+1:READ FU$(AW):IF FU$(AW)="*" T
HEN FU$(AW)="" :AW=AW-1:GOTO 1010 ELSE GOTO
1000
1010 KX=203:KY=0:KB=150:GOSUB 1560
1020 DATA"FUNKTIE 3.01","FUNKTIE 3.02","FU
NKTIE 3.03","FUNKTIE 3.04","FUNKTIE 3.05",
"FUNKTIE 3.06","FUNKTIE 3.07","FUNKTIE 3.0
8","FUNKTIE 3.09","FUNKTIE 3.10","FUNKTIE
3.11","FUNKTIE 3.12","FUNKTIE 3.13","FUNKT
IE 3.14","FUNKTIE 3.15","*"
1030 GOSUB 1640
1040 IF Y<12 THEN Y=12
1050 CX=X:CY=Y:CC=1:GOSUB 1860
1060 GOSUB 1360:IF PD=0 THEN FU=0:FV=0:RET
URN ELSE IF STRIG(1) THEN RETURN
1070 GOSUB 1410:GOTO 1030

```

```

1080 '
1090 'MENU 4
1100 '
1110 RESTORE 1140:AW=0:FV=0
1120 AW=AW+1:READ FU$(AW):IF FU$(AW)="*" THEN
FU$(AW)="" :AW=AW-1:GOTO 1130 ELSE GOTO
1120
1130 KX=260:KY=0:KB=150:GOSUB 1560
1140 DATA"FUNKTIE 1.01","FUNKTIE 1.02","FU
NKTIE 1.03","FUNKTIE 1.04","FUNKTIE 1.05",
"*"
1150 GOSUB 1640
1160 IF Y<12 THEN Y=12
1170 CX=X:CY=Y:CC=1:GOSUB 1860
1180 GOSUB 1360:IF PD=0 THEN FU=0:FV=0:RET
URN ELSE IF STRIG(1) THEN RETURN
1190 GOSUB 1410:GOTO 1150
1200 '
1210 'MENU 5
1220 '
1230 RESTORE 1260:AW=0:FV=0
1240 AW=AW+1:READ FU$(AW):IF FU$(AW)="*" THEN
FU$(AW)="" :AW=AW-1:GOTO 1250 ELSE GOTO
1240
1250 KX=365:KY=0:KB=147:GOSUB 1560
1260 DATA"FUNKTIE 1.01","FUNKTIE 1.02","FU
NKTIE 1.03","FUNKTIE 1.04","FUNKTIE 1.05",
"*"
1270 GOSUB 1640
1280 IF X>248 THEN X=248
1290 IF Y<12 THEN Y=12
1300 CX=X:CY=Y:CC=1:GOSUB 1860
1310 GOSUB 1360:IF PD=0 THEN FU=0:FV=0:RET
URN ELSE IF STRIG(1) THEN RETURN
1320 GOSUB 1410:GOTO 1270
1330 '
1340 'CURSUR UIT PULL-DOWN MENU?
1350 '
1360 IF X<(KX\2) OR X>((KX+KB)\2) THEN 150
0
1370 IF Y>11+(AW*KH) THEN 1500 ELSE PD=1:R
ETURN
1380 '
1390 'CURSOR OP WELKE KEUZEBALK?
1400 '
1410 IF FV=Y\12 THEN RETURN ELSE GOSUB 145
0:FV=Y\12:GOSUB 1450:RETURN
1420 '
1430 'INVERTEER KEUZEBALK
1440 '
1450 IF FV=0 THEN RETURN ELSE LINE(KX+2,(K
Y+2+(FV*12)))-(KX+(KB-3),(10+(KY+(FV*12))
),1,BF,XOR
1460 RETURN
1470 '
1480 'TERUGKOPIEREN ACHTERGROND OVER PULL-
DOWN MENU+INVERTEER TERUG
1490 '
1500 COPY(0,0)-(KB,KH*AW+12),1TO(KX,KY),0:
PD=0
1510 ON FU GOSUB 640,650,660,670,680
1520 RETURN
1530 '
1540 'TEKEN PULL-DOWN MENU VANAF PUNT (KX,
KY)
1550 '
1560 KH=12:COPY(KX,KY)-(KX+KB,KY+KH*AW+12)
,0 TO (0,0),1
1570 LINE(KX,KY+13)-(KX+KB,KY+KH*AW+12),15
,BF
1580 FOR WT=12 TO (AW*12) STEP 12:KH=12:KC
=1:GOSUB 1810
1590 PRESET(KX+5,KY+WT+3),15:PRINT#1,FU$(W
T/12)
1600 NEXT:PD=1:RETURN
1610 '

```

```

1620 'UITLEZEN MUIS
1630 '
1640 ZZ=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
1650 RETURN
1660 '
1670 'KADER PLAATSEN: KX EN KY=STARTPOS. K
B=BREEDTE KH=HOOGTE KC=KLEUR
1680 '
1690 LINE (KX+5,KY+5)-(KX+KB+5,KY+KH+5),1,
BF: 'KADERSCHADUW
1700 LINE (KX-1,KY-1)-(KX+KB+1,KY+KH+1),1,
B: 'KADERRAND
1710 LINE (KX,KY)-(KX+KB,KY+KH),KC,BF
: 'KADER IN KADERKLEUR
1720 RETURN
1730 '
1740 'LIJN TREKKEN: BEGINPUNT (KX,KY)-EINDP
UNT (KB,KH)-KLEUR (KC)
1750 '
1760 LINE (KX,KY)-(KB,KH),KC
1770 RETURN
1780 '
1790 'BLOK TEKENEN: BEGINPUNT (KX,KY)-EINDP
UNT (KB,KH)-KLEUR (KC)
1800 '
1810 LINE (KX,KY+WT)-(KX+KB,KY+WT+KH),KC,B
1820 RETURN
1830 '
1840 'ZET CURSOR: POSITIE (CX,CY)-KLEUR (CC)
-NUMMER (CN)
1850 '
1860 PUT SPRITE 0,(CX,CY),CC,CN:RETURN
1870 '
1880 'SPRITES INLEZEN
1890 '
1900 SPRITES(0)=CHR$(192)+CHR$(240)+CHR$(1
24)+CHR$(112)+CHR$(40)+CHR$(36)+CHR$(2)+CH
R$(1)
1910 SPRITES(1)=CHR$(1)+CHR$(2)+CHR$(36)+C
HR$(40)+CHR$(112)+CHR$(124)+CHR$(240)+CHR$(
192)
1920 SPRITES(2)=CHR$(3)+CHR$(15)+CHR$(62)+
CHR$(14)+CHR$(20)+CHR$(36)+CHR$(64)+CHR$(1
28)
1930 SPRITES(3)=CHR$(128)+CHR$(64)+CHR$(36
)+CHR$(20)+CHR$(14)+CHR$(62)+CHR$(15)+CHR$(
3):RETURN
1940 '
1950 'STARTSCHERM
1960 '
1970 KX=120:KY=70:KB=263:KH=63:KC=15:GOSUB
1690 'START
1980 KX=150:KY=80:KB=30:KH=40:KC=15:GOSUB
1700 "'MUIS"
1990 KX=153:KY=83:KB=10:KH=15:KC=15:GOSUB
1700 'LINKER "KNOP"
2000 KX=167:KY=83:KB=10:KH=15:KC=15:GOSUB
1700 'RECHTER "KNOP"
2010 PRESET (203,79),15:COLOR 4:PRINT#1,"M
VSOFT'S MVDESK V1.1"
2020 ON STRIG GOSUB,2120:STRIG(1)ON:STRIG(
1)STOP:GOSUB 1640:STRIG(1)ON
2030 IF X<61 THEN X=61
2040 IF Y<70 THEN Y=70
2050 IF X>183 THEN X=183
2060 IF Y>124 THEN Y=124
2070 CN=0
2080 IF Y=>122 AND X=>182 THEN CN=3:GOTO 2
110
2090 IF Y=>122 THEN CN=1:GOTO 2110
2100 IF X=>182 THEN CN=2
2110 CX=X:CY=Y:CC=1:STRIG(1)STOP:GOSUB 186
0:STRIG(1)ON:GOTO 2020
2120 STRIG(1)OFF:IF X>76 AND X<82 AND Y>81
AND Y<100 THEN LINE (153,83)-(163,98),1,B
F:RETURN 130 ELSE RETURN 2020

```

CONTOLETELLING

Regel: 10 - 116	Regel: 20 - 116	Regel: 30 - 116
Regel: 40 - 116	Regel: 50 - 116	Regel: 60 - 116
Regel: 70 - 126	Regel: 80 - 36	Regel: 90 - 204
Regel: 100 - 116	Regel: 110 - 116	Regel: 120 - 116
Regel: 130 - 62	Regel: 140 - 3	Regel: 150 - 207
Regel: 160 - 116	Regel: 170 - 116	Regel: 180 - 116
Regel: 190 - 116	Regel: 200 - 116	Regel: 210 - 116
Regel: 220 - 116	Regel: 230 - 50	Regel: 240 - 116
Regel: 250 - 116	Regel: 260 - 116	Regel: 270 - 116
Regel: 280 - 116	Regel: 290 - 116	Regel: 300 - 116
Regel: 310 - 116	Regel: 320 - 116	Regel: 330 - 129
Regel: 340 - 42	Regel: 350 - 116	Regel: 360 - 116
Regel: 370 - 116	Regel: 380 - 116	Regel: 390 - 116
Regel: 400 - 116	Regel: 410 - 116	Regel: 420 - 116
Regel: 430 - 116	Regel: 440 - 116	Regel: 450 - 247
Regel: 460 - 61	Regel: 470 - 215	Regel: 480 - 75
Regel: 490 - 53	Regel: 500 - 129	Regel: 510 - 231
Regel: 520 - 77	Regel: 530 - 115	Regel: 540 - 167
Regel: 550 - 225	Regel: 560 - 116	Regel: 570 - 116
Regel: 580 - 116	Regel: 590 - 49	Regel: 600 - 231
Regel: 610 - 66	Regel: 620 - 152	Regel: 630 - 132
Regel: 640 - 181	Regel: 650 - 139	Regel: 660 - 50
Regel: 670 - 175	Regel: 680 - 165	Regel: 690 - 116
Regel: 700 - 116	Regel: 710 - 116	Regel: 720 - 116
Regel: 730 - 116	Regel: 740 - 149	Regel: 750 - 249
Regel: 760 - 88	Regel: 770 - 212	Regel: 780 - 222
Regel: 790 - 79	Regel: 800 - 148	Regel: 810 - 47
Regel: 820 - 236	Regel: 830 - 140	Regel: 840 - 116
Regel: 850 - 116	Regel: 860 - 116	Regel: 870 - 31
Regel: 880 - 237	Regel: 890 - 230	Regel: 900 - 64
Regel: 910 - 222	Regel: 920 - 148	Regel: 930 - 47
Regel: 940 - 84	Regel: 950 - 34	Regel: 960 - 116
Regel: 970 - 116	Regel: 980 - 116	Regel: 990 - 119
Regel: 1000 - 138	Regel: 1010 - 92	Regel: 1020 - 195
Regel: 1030 - 222	Regel: 1040 - 148	Regel: 1050 - 47
Regel: 1060 - 84	Regel: 1070 - 86	Regel: 1080 - 116
Regel: 1090 - 116	Regel: 1100 - 116	Regel: 1110 - 213
Regel: 1120 - 161	Regel: 1130 - 70	Regel: 1140 - 110
Regel: 1150 - 222	Regel: 1160 - 148	Regel: 1170 - 47
Regel: 1180 - 84	Regel: 1190 - 126	Regel: 1200 - 116
Regel: 1210 - 116	Regel: 1220 - 116	Regel: 1230 - 45
Regel: 1240 - 57	Regel: 1250 - 134	Regel: 1260 - 110
Regel: 1270 - 222	Regel: 1280 - 215	Regel: 1290 - 148
Regel: 1300 - 47	Regel: 1310 - 84	Regel: 1320 - 166
Regel: 1330 - 116	Regel: 1340 - 116	Regel: 1350 - 116
Regel: 1360 - 255	Regel: 1370 - 235	Regel: 1380 - 116
Regel: 1390 - 116	Regel: 1400 - 116	Regel: 1410 - 232
Regel: 1420 - 116	Regel: 1430 - 116	Regel: 1440 - 116
Regel: 1450 - 92	Regel: 1460 - 28	Regel: 1470 - 116
Regel: 1480 - 116	Regel: 1490 - 116	Regel: 1500 - 250
Regel: 1510 - 66	Regel: 1520 - 28	Regel: 1530 - 116
Regel: 1540 - 116	Regel: 1550 - 116	Regel: 1560 - 195
Regel: 1570 - 38	Regel: 1580 - 33	Regel: 1590 - 65
Regel: 1600 - 46	Regel: 1610 - 116	Regel: 1620 - 116
Regel: 1630 - 116	Regel: 1640 - 107	Regel: 1650 - 28
Regel: 1660 - 116	Regel: 1670 - 116	Regel: 1680 - 116
Regel: 1690 - 185	Regel: 1700 - 34	Regel: 1710 - 191
Regel: 1720 - 28	Regel: 1730 - 116	Regel: 1740 - 116
Regel: 1750 - 116	Regel: 1760 - 106	Regel: 1770 - 28
Regel: 1780 - 116	Regel: 1790 - 116	Regel: 1800 - 116
Regel: 1810 - 251	Regel: 1820 - 28	Regel: 1830 - 116
Regel: 1840 - 116	Regel: 1850 - 116	Regel: 1860 - 72
Regel: 1870 - 116	Regel: 1880 - 116	Regel: 1890 - 116
Regel: 1900 - 232	Regel: 1910 - 245	Regel: 1920 - 85
Regel: 1930 - 175	Regel: 1940 - 116	Regel: 1950 - 116
Regel: 1960 - 116	Regel: 1970 - 111	Regel: 1980 - 171
Regel: 1990 - 33	Regel: 2000 - 117	Regel: 2010 - 208
Regel: 2020 - 184	Regel: 2030 - 138	Regel: 2040 - 86
Regel: 2050 - 130	Regel: 2060 - 186	Regel: 2070 - 129
Regel: 2080 - 253	Regel: 2090 - 19	Regel: 2100 - 123
Regel: 2110 - 251	Regel: 2120 - 53	
Totaal: 26107		

# KLEUREN SCROLLLEN IN BASIC (MSX-2)

Naar aanleiding van het scroll programma op diskmagazine #3 heeft Ton Schurink voor ons een soortgelijke routine geschreven, daar het machinetaal gedeelte van het eerste programma nogal wat problemen gaf. Dit voorbeeld is erg eenvoudig, maar zeer leerzaam voor die lezers, die zelf wat willen stoeien met de kleuren van de MSX-2.

```

30 SCREEN 7: COLOR, 0, 0
40 C=8
50 FORX=1TO35STEP1
60 LINE(420, 20+X)-(76, 20+X), C
70 C=C+1
80 IFC>14THENC=8
90 NEXTX
100 X=92: Y=55
110 PSET(X+5, Y-5)
120 'O
130 DRAW"c15r20e23123e-23r2": PAINT(X+7, Y-6), 0, 15
140 PSET(X, Y)
150 DRAW"c15r34e34152e-34R18"
160 'M
170 PSET(X+45, Y)
180 DRAW"C15R12E28R12E-28R12E28R12E-28R12E34L60E-34"
190 'E
200 PSET(X+115, Y)
210 DRAW"C15R52E8L42E6R42E6L42E6R42E8L52E-34"
220 'G
230 PSET(X+179, Y)
240 DRAW"C15r53E16L30E-6R20E-4L28E20R26E-6R10E14L52E-34"
250 'A
260 PSET(X+243, Y)
270 DRAW"C15R16E8R20E-8R16E34L52E-34"
280 PSET(X+272, Y-15)
290 DRAW"c15R20E11L20E-11": PAINT(X+275, Y-17), 0, 15
300 PAINT(X-10, Y-20), 0, 15
310 OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1
320 FORI=8TO14STEP1: READB$: COLORI: PRESET(8*I-25, 0): PRINT#1, B$; : NEXT
370 ON STRIG GOSUB 410: STRIG(0)ON: C=6
380 FORT=8TO14: COLOR=(T, C, 0, 0): C=C-1: IFC<1THENC=6
390 NEXTT: A=USR(0)
400 GOTO 380
410 '
420 DATA (, c, ), 1, 9, 8, 9
430 END

```

## MSX-GIDS BEWAARBANDEN

Uw MSX-Gidsen gaan langer mee, als u deze speciale opbergmappen gebruikt. De kleur is geel en op de voorzijde is het MSX-Gids logo in zwart afgedrukt. Er is ruimte voor minstens 6 bladen, die met -bijgeleverde- metalen klemmen worden vastgezet.

**PRIJS: FL. 12,95 (BF. 250,=) PER STUK**

Bestellen: Postbanknummer 5036011 t.n.v. J.Herps te Lelystad o.v.v. "bewaarband" en voor België: rek. 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt o.v.v. "bewaarband".



# MSX-GIDS ADVENTURE DISK

## PALACE OF DEATH:

Grafisch zeer fraai adventure gemaakt door 'THE FALCON'. Met demo. Verzamel de items, zoek de verborgen doorgangen en red prinses Luna. 38 velden en een aantal verdiepingen. Lekker lastig!

## DUNGEON MAZE:

Grafisch dungeon adventure met monsters, sleutels en bijbehorende deuren, etc. Gemaakt door 'Lionsoft'. Activeer de teleporter, maar vind eerst de 5 kristallen. 128 velden!

## HAVENA:

Klassiek adventure: voornamelijk tekst en enkele eenvoudige afbeeldingen, dus geen arcade problemen. Je krijgt van een oude vrouw de opdracht in haar huis een schatkaart te vinden. Deuren, ladders, kasten en alle andere elementen van een echt adventure. Gemaakt door Patrick Rietbroek.

## ROBOT ADVENTURE (MSX-2):

GRATIS adventure van de MSX-Gids redactie. Doorzoek 5 stelsels van 81 kamers elk. Vind -en open- 5 kisten. Houd rekening met je STRENGTH en TIME! 2 versies: makkelijk (je krijgt meteen gratis kaarten) en moeilijk (je begint met niets). Velden 'AT RANDOM' dus bij elk nieuw spel liggen de items op een andere lokatie!

Deze adventure disk wordt alleen geleverd op 3.5 inch (enkelzijdig) voor MSX.

**Prijs:**.....FL. 39,95 (Bfr. 800)

**Abonnees:**.....FL. 34,95 (Bfr. 700)

## MSX UTILITY DISK

EDIT PROGRAMMEERHULP  
DISK DOCTOR (MSX-2, MSX-DOS)  
DISK FREE COUNTER  
SCHERMBEWAARDER  
TALSTELSEL OMREKENEN  
MC-DATA OMZETTER  
SOUND DIGITIZER (MSX-2)  
DISK-TAPE OVERZETTER  
TAPE-DISK OVERZETTER  
SOUNDER: P.S.G. programmeerhulp  
4 X SECTOR COPY  
SPRITE EDITOR

EDIT: door slechts het intoetsen van de eerste letter krijgt u onder de 10 funktietoetsen MSX-BASIC opdrachten die met deze letter beginnen. Deze edit mogelijkheid is een zeer gewaardeerd hulpmiddel op andere computermerken.

DISKDOCTOR: de meest uitgebreide monitor- editor tot nu toe voor MSX-2 onder MSX-DOS. Een programma dat voorheen alleen op andere computers zoals de PC te vinden was. Zeer gebruiksvriendelijk met 'pull down' menu's in duidelijke kleuren.

De diskfree counter kan meerdere diskettes verwerken. Het talstelsel programma rekent meteen om naar meerdere talstelsels en het sectorcopy programma uit MSX-Gids nummer 5 is opgesplitst in 4 sector copy programma's. De SPRITE EDITOR is een programma uit MSX-Gids nr. 3 en het tape naar disk conversie programma komt uit MSX-Gids nr. 10.

De programma's worden geleverd op 3.5 diskette plus een uitgebreide handleiding.

**Prijs utility disk**.....FL. 29,95

**VOOR ABONNEES**.....FL. 24,95

## 2 MSX-2 DATABASE PROGRAMMA'S

### voor software administratie.

Uit diverse inzendingen met vrijwel gelijke database programma's hebben we er twee gekozen zodat onze lezers zelf kunnen beslissen met welk programma zij een software bestand willen samenstellen. Beide programma's zijn vrijwel indentiek, doch het zijn juist die kleine verschillen die een programma net even makkelijker (of moeilijker) maken. Maak zelf uw keuze.

2 voor de prijs van 1:

FADM en INDEX. Twee programma's voor de opslag van softwaregegevens met indexereren, sorteren en het afdrucken van lijsten. Beide programma's menu-gestuurd en alleen voor MSX-2. Ideaal om een overzicht te krijgen van overvolle bakken met speldiskettes. Geen geknoei meer op de diskette labels; alleen nog een nummer (of naam) op de disk en verder alle gegevens in de database.

Deze disk kost slechts FL. 29,95 (Bfr. 595)

VOOR ABONNEES: FL. 24,95 (Bfr. 470)

Deze diskettes zijn te bestellen door overmaking van het bedrag op Postbanknr. 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad onder vermelding van de naam van de disk die u wenst te ontvangen. Voor BELGIE: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam. Tel. 020-6659393. Fax: 020-6683090.

# MSX2+ COMPUTERS EN DE ALLERNIEUWSTE JAPANESE SOFTWARE NU LEVERBAAR.

*De MSX-Gids heeft lange tijd niets gepubliceerd over de MSX-2+ en al het andere moois dat elders met veel tam-tam werd aangekondigd, en gelukkig maar. Veel MSX-ers zijn de mist in gegaan met deze wilde aanbiedingen en al zou het allemaal zo mooi geweest zijn, dan hadden wij nog altijd bezwaar tegen de waanzinnige prijzen waarvoor dat alles werd -en wordt- aangeboden. Met deze bedragen heeft de MSX-2+ zich inmiddels helemaal uit de markt geprijsd.*

*Gelukkig komt hierin nu verandering door de inspanningen van de de RBM GROUP en TIMESOFT. Tegen zeer redelijke prijzen zijn MSX-2+ computers nu leverbaar en ook de allernieuwste software en andere hardware is verkrijgbaar. De situatie is nog niet helemaal ideaal, want garantie wordt nog niet gegeven en er wordt alleen op bestelling geleverd, maar het is een hoopvol begin.*

## HARDWARE

Er is in Japan een enorm aanbod van MSX-2(+) computers en hiervan krijgen we in Nederland een keuze uit de volgende machines. De genoemde prijzen zijn RICHTPRIJZEN en o.a. afhankelijk van de koers van de Yen (de Japanse munteenheid). Leden van de MSX-2+/FM-PAC Club krijgen bij hun club een fikse korting en ook voor MSX-Gids abonnees is een kleine korting mogelijk (via Timesoft Amsterdam).

SONY HB-F1XV MSX-2+	FL. 1399,=
PANASONIC FS-A1WSX MSX-2+	FL. 1399,=
SANYO WAVY 70FD MSX-2+	FL. 1379,=
SANYO WAVY 70FD2 MSX-2+	FL. 1649,=
PANASONIC FS-A1FX MSX-2+	FL. 1099,=
SONY HB-F1XDmk2 MSX-2	FL. 899,=
SONY HB-F900j MSX-2	FL. 1949,=

De goedkope Panasonic FS-A1FX heeft z'n lage prijs te danken aan het ontbreken van de ingebouwde FM-PAC soundchip en BASIC uitbreiding. Dit is dus een ideale machine voor die MSX-ers die in het bezit zijn van een FM-Pac. De grafische MSX-2+ kwaliteiten heeft deze computer uiteraard wel en ook is een DS diskdrive ingebouwd dus in combinatie met de FM-Pac krijg je zo toch een complete MSX-2+. De dure Sony HB-F900j heeft een digitizer aan boord en is dus te vergelijken met de Philips NMS8280, al heeft deze Sony slechts 1 diskdrive.

Heel compleet is de Sanyo WAVY 70FD2 daar deze machine 2 dubbelzijdige diskdrives ingebouwd heeft.

Verdere hardware uit Japan: FM-Pac2 cartridge, Panasonic hand/image scanner, Panasonic muis, Panasonic 256K extension kit, Sanyo 128K extension kit, Sony digitizer cartridge, diverse printers en andere uitbreidingen. Deze artikelen zijn uiteraard alleen geschikt voor de fanatieke hobbyist, daar alles wordt geleverd met Japanse handleiding. De extension kits zijn RAM uitbreidingen die IN de computer geplaatst kunnen worden; de meeste MSX-2+ machines zijn hierop voorbereid.

*Zowel bij de hard- als de software moet er rekening mee worden gehouden dat alles uit Japan afgestemd is op 60Hz. In combinatie met een TV kan dus meestal niet worden gewerkt behalve wanneer de TV een RGB (Scart) ingang heeft. Video monitoren zijn meestal makkelijk af te stellen aan de buitenzijde van het apparaat en deze kunnen dan ook eenvoudig afgesteld worden op dit afwijkende signaal.*

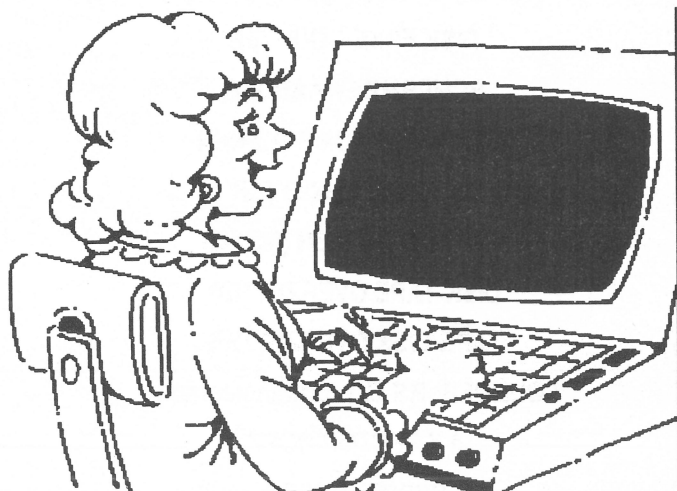
## SOFTWARE

Eindelijk zijn nu ook de nieuwste titels verkrijgbaar tegen prijzen, waarvoor tot nu toe alleen software van enkele jaren geleden werd aangeboden. Deze software wordt in Japan geselecteerd op 'speelbaarheid'. D.w.z. dat daar eerst wordt gekeken of de programma's niet al te veel Japanse tekst bevatten en voldoende Engels, zodat de spellen hier toch nog gespeeld kunnen worden. Uiteraard kan iedereen (b.v. diegenen die de Japanse taal beheersen) andere titels bestellen, maar de titels die in de MSX-Gids worden beschreven zijn redelijk tot goed speelbaar. Er wordt hard aan gewerkt om bij deze software een beknopte Nederlandse handleiding te verzorgen waarin tenminste de besturing en de te gebruiken toetsen omschreven staan.

LET OP! Steeds meer wordt Japanse software op disk uitgebracht. Dit gebeurt bijna altijd op DUBBELZIJDIGE DISKETTES!

## TIJDSCHRIFTEN

Wie echt up-to-date wil blijven kan, mits lid van de MSX-2+/FM-PAC club, via deze club een abonnement op Japanse MSX tijdschriften nemen of losse nummers van deze bladen bestellen. Totaal onleesbaar, maar zeer rijkelijk voorzien van kleurenfoto's. Deze bladen zijn zeer dik (meestal 150 tot 200 pagina's) en bevatten ook veel kaarten, tips, BASIC-listings en diverse hitlijsten van software. In deze bladen is -door de vele foto's- al snel te beoordelen of een spel voldoende Engelse informatie bevat om het te kunnen spelen.



# MSX2+

Medio '88 werd in Japan de MSX2+ geïntroduceerd. Helaas hadden de Japanners geen interesse meer in de Europese markt, vandaar dat de MSX2+ niet officieel werd (en zal worden) geïntroduceerd in Europa. Dit is dan ook de reden waarom er Japanse versies naar Nederland gehaald worden: willen we MSX2+, dan zullen we ons moeten neerleggen bij de Japanse versie van dit systeem. Misschien dat er in de toekomst ooit nog eens een bedrijf komt, dat zijn geld wil investeren in een Europese MSX2+. Bedrijven met geld zijn er wel, maar deze steken hun geld geloof ik liever in onbenullige advertenties van goederen, die ze toch niet kunnen leveren. Timesoft gaat zich bezighouden met het importeren van Japanse MSX2+ computers, doch dit op zeer kleine schaal. De prijs ligt vrij laag en is niet veel hoger dan wat de MSX2 computers toendertijd kostten. In Japan zijn nu 7 MSX2+ machines uitgebracht. Hier volgt enige informatie over deze 7 hoogstandjes der techniek.

## SONY

Sony is één van de drie bedrijven die MSX nog volledig steunen in Japan. Ze hebben onlangs ook op een congres gezegd dat ze MSX zullen blijven steunen totdat er absoluut geen MSX computers meer aan de straatstenen kwijt te raken zijn. Dus als het aan Sony, Panasonic en Sanyo ligt, dan gaat het MSX tijdperk nog even lekker door, helemaal nu ook Rusland actief bezig is Russische MSX computers te importeren!

Van Sony zijn er 2 MSX2+ computers uitgebracht; de Sony HB-F1XDj (zie vorige MSX-Gids) en de Sony HB-F1XV. Deze computers zijn zowel uiterlijk als innerlijk bijna geheel gelijk. Waarschijnlijk waren de HB-F1XDj voorraden op en heeft men in de nieuwe productie de F1XDj een andere naam gegeven. Misschien zijn er wel enkele kleine veranderingen aangebracht, maar echt opmerkelijke wijzigingen zijn er volgens onze informatiedienst in Japan niet. De prijzen van de HB-F1XDj en HB-F1XV zijn gelijk (in Japan rond FL. 950,-). Wel wordt bij de Sony HB-F1XV het luxe MSX-Music programma Synthesaurus II meegeleverd van Bit2 en daarnaast ook nog het tekenprogramma Halos (versie 2) dat op de Sony Programming Tool disk staat.

De beide Sony computers bevatten de Kanji-ROM 1&2 (256k aan Kanji tekens, met ook Russisch en Grieks), ze hebben de volledige MSX-Music chip en BASIC aan boord, beiden een dubbelzijdige diskdrive, Disk BASIC versie 1.0, MSX BASIC versie 3.0, 64k RAM, 128k VRAM, een Speedcontroller (vertragen) en een Ren-Sha Turbo (autofire). De computers hebben een Japans QWERTY toetsenbord met op de plaatsen van de Europese accenttekens het complete Kana (klank) alfabet. Ook wordt er een aantal dikke Japanse handboeken meegeleverd, die eigenlijk een beetje onbruikbaar zijn. Heb je echter enige kennis van MSX2, dan is de overstap op een Japanse MSX2+ absoluut niet problematisch.

## PANASONIC

Naar ons idee is het Japanse bedrijf Panasonic (dat een dochteronderneming van het Japanse Matsushita concern is) de actiefste op het gebied van de MSX computer. Regelmatig verschijnt er leuke MSX apparatuur van dit bedrijf. Allemaal in de ietwat vreemde Panasonic stijl, die zeer modern overkomt. Hardware apparatuur als 48 naalds kleurenprinters, handprinters, handscanners, modems, joystickpadjes (bekend van de NES en de SMS spelcomputers), etc. zijn daar voorbeelden van. Ook aan de software valt te zien dat Matsushita het nog wel ziet zitten met MSX. Bedrijfjes als T&E Soft, Bit2, Telenet, Reno, etc. behoren allemaal tot het Matsushita concern. Zo zijn er het afgelopen jaar door Matsushita zelf titels als: Laydock II Last Attack (T&E soft, 2+), Nyanle (Bit2), F1-Spirit 3D Special (Konami, i.o.v. Matsushita, 2+), Ultima IV (bekend van PC, alleen dan in het Japans), Quinpl (Bit2, 2/2+), etc. uitgebracht.

Door Panasonic zijn nu 3 MSX2+ computers uitgebracht. De Panasonic FS-A1FX, Panasonic FS-A1WX en de Panasonic FS-A1WSX. Deze computers zien er (net als bij Sony) allemaal identiek uit. En van binnen schelen ze ook niet veel van elkaar.

De Panasonic FS-A1WSX is december 1989 uitgebracht en is de opvolger van de FS-A1WX. Het enige verschil tussen deze computers zit hem in de ingebakken tekstverwerker van 1MByte. De tekstverwerker in de WSX is namelijk ingesteld op de nieuwe Panasonic 48 naalds kleuren-

printer, de WX niet. Maar goed, aangezien de tekstverwerker toch in het Japans is, hoeven wij ons daar eigenlijk niet zo druk over te maken of we zouden allemaal ineens massaal Japans moeten gaan studeren.

De Panasonic FS-A1WSX en de Panasonic FS-A1WX hebben beiden de Kanji-ROM 1&2, volledige MSX-Music chip/BASIC, elk een dubbelzijdige drive, Disk BASIC versie 1.0, MSX BASIC versie 3.0, 64k RAM, 128k VRAM, een ingebakken DTP programma (onbruikbaar vanwege Japans) van 1MByte en een Ren-Sha turbo (autofire). In de handleiding wordt vermeld, dat deze Panasonic computers een S-RAM aan boord hebben. Wel valt met zekerheid te stellen dat deze niet compatible is met de S-RAM van de (FM-)PAC. Wat je er precies mee kan is dus ook een beetje onduidelijk. Het zou ook mogelijk zijn dat Panasonic hier de klokchip (ook een soort S-RAM) bedoelt. De prijzen van beide computers zijn dezelfde als die van Sony (in Japan FL. 950,-). Bij beide computers wordt ook een MSX2+ demo geleverd van Sparky (die een held schijnt te wezen uit één van de Lucasfilm films, een promotor van de Panasonic MSX computers). Op diezelfde disk staan ook nog een tekenprogramma en enige andere utilities. De Panasonic FS-A1FX is gelijk aan de WX en de WSX. Het enige (grote) verschil is, dat er geen MSX-Music aan boord zit, geen Kanji-ROM 2 en geen tekstverwerker. Dit is dus de ideale MSX2+ computer, als je bijvoorbeeld al een FM-PAC hebt en tevens over wil gaan stappen op een MSX2+. De prijs van deze computer ligt ongeveer 200 gulden lager dan die van zijn 2 andere broertjes.

## SANYO

Dan zijn we nu aangeland bij de laatste van de drie MSX musketiers. Dit Japanse bedrijf heeft voorheen enkele Philips computers ontworpen en geproduceerd. Men mag dan ook aannemen dat de nieuwe producten van dezelfde kwaliteit zijn als die van de Philips MSX2 computers.

Sanyo is de goedkoopste MSX2+ fabrikant en heeft 2 van dit soort computers uitgebracht. Hierover is ons tot nu toe niet veel bekend, aangezien wij deze machine nog niet eerder onder ogen hebben gehad.

Van Sanyo zijn uitgekomen: de Sanyo PHC WAVY 70FD en de Sanyo PHC WAVY 70FD2. Leuk is het wel om te weten, dat PHC voor Personal Home Computer staat. Voor degenen die het nog niet wisten: MSX wordt in Japan gezien als een PC, waar men meer mee kan doen dan tekstverwerken.

De beide Sanyo 2+ computers zijn weer geheel identiek, alleen heeft de WAVY 70FD één dubbelzijdige drive en alleen Kanji-ROM 1. De WAVY 70FD2 heeft daarentegen echter 2 dubbelzijdige drives en naast Kanji-ROM 1 ook nummer 2. De computers komen innerlijk geheel overeen met de computers van Sony. De prijs van de WAVY 70FD ligt rond de FL. 800,- in Japan en de prijs van de WAVY FD2 ligt rond de FL. 1250,-. In verhouding dus de goedkoopste MSX2+ computers. Maar over kwaliteit kunnen wij nog niets zeggen.....

Enige tijd geleden deden er geruchten de ronde, dat er ook draagbare (laptop) MSX2+ computers uitgebracht waren.

We hebben het nagevraagd in Japan en daar wist men te vertellen, dat de verwarring hier in Europa waarschijnlijk is ontstaan, omdat deze Laptop computers van Sony en Panasonic tegelijkertijd met de MSX2+ zijn uitgebracht en dat de computers inwendig, maar ook qua toetsenbord, zeer veel weg hebben van de MSX2+ computers. Dit is echter vrij normaal, aangezien bijna elke Japanse PC of homecomputer (bijvoorbeeld de PC homecomputers van NEC) zeer veel op de MSX (die als een soort model fungeert) lijken.

Ook het gerucht dat er 2+ computers zouden zijn met 256k, is volkomen achterhaald. Dat deze dan ook nog eens DOS 2.20 aan boord zouden hebben, is nog veel minder waar. Wel zijn er uitbreidingssets te koop voor de Sanyo en de Panasonic 2+ machines. Deze geven de Sanyo 128k en de Panasonic 256k.

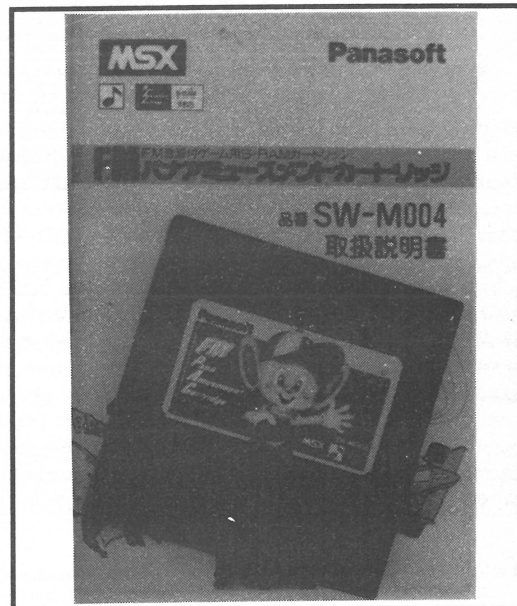
Als het aan ons ligt is MSX springlevend. Ook al zijn er dan geen Europese 2+ computers. Zolang het systeem in Japan leeft (en daar is MSX de number 1 homecomputer) zal het systeem hier ook blijven leven!

*Bas Labruyère, Redakteur ClubGuide.*

# UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD

Het is allemaal niet zo vlot verlopen rond de FM-Pac en de daaraan verbonden wedstrijd. Eerst hebben we de uiterste inzenddatum moeten verplaatsen naar 1 januari j.l. wegens het te laat arriveren van de Pac bij de winkeliers en uiteindelijk is het aantal inzenders tegengevallen, daar een behoorlijke handleiding en een bruikbare demodisk ook veel te lang op zich hebben laten wachten. Vooral dit laatste geeft ons, als MSX-Gids redactie, toch meer en meer het gevoel dat het hele MSX gebeuren in Nederland door de handel niet langer serieus wordt genomen en de toch behoorlijk grote markt alleen nog wordt gebruikt om snel wat geld te verdienen aan goedlopende artikelen. Vlug de handel dumpen en achteraf dan maar hopen dat één en ander nog wordt gevolgd door een leesbare handleiding. Ook bij de software gaat dit niet helemaal soepel meer.

Valt de kwantiteit tegen, de kwaliteit van de inzendingen staat vaak op een hoog peil, zodat het geheel een aantrekkelijk pakket is geworden, dat voor de FM-Pac liefhebbers door ons op diskette wordt uitgebracht tegen een 'low-budget' tarief.



## 1e PRIJS

De eerste prijs gaat naar Arno Dijkhof, die met zijn artikelen in de MSX Gids nr. 26 mede verantwoordelijk is voor het grote succes van de FM-Pac. Door zijn publikaties kan de Pac probleemloos werken op de MSX-computers van Philips en krijgen vele MSX-ers inmiddels stereo uit hun computer. Zonder deze inzending zouden heel wat FM-Pac's als onbruikbaar teruggekomen zijn op de toonbanken van de leveranciers.

## 2e PRIJS

Deze prijs gaat naar N. Schrijver uit Den Helder. Hij ontwikkelde een CD-player voor de MSX: de FD-PLAYER. Met dit programma kunnen muziekstukken worden geselecteerd en in een willekeurige volgorde worden afgespeeld. Ook kunnen alle composities worden afgeluisterd of kan een enkel nummer worden gekozen. De FD-player staat op de disk, inclusief een gedrukte handleiding en reeds voorzien van 31! voortreffelijk stukken muziek. Bij elk muziekstuk worden de titel en de copyrights vertoont. Het programma kan worden uitgebreid tot 80 muziekstukken en is alleen geschikt voor MSX-2. De handige programmeur kan dit programma aan de hand van de listing makkelijk aanpassen aan de eigen wensen of het omzetten naar MSX-1, waarbij -uiteraard- geen 80 titels tegelijkertijd op het scherm kunnen worden getoond.

## 3e PRIJS

Deze prijs gaat naar A.J. Minnaard die verantwoordelijk is voor 4 fraaie muziekstukken en 2 programma's: Copy Voice en Audreg. Deze programma's zijn alleen geschikt voor MSX-2, doch de listing geeft veel informatie voor alle MSX gebruikers. Een handleiding bij deze listings staat in REM-regels in het begin van de programma's.

## 4e PRIJS

Deze 4e prijs gaat naar Erik Laarman die onder de naam Woody Soft 6 zeer goede muziekstukken heeft ingestuurd. Al deze muziek zit in een compleet programma met introductiescherm, een menu en grafische afbeeldingen. Een leuk geheel dat ook geschikt is voor MSX-1 computers.

## 5e PRIJS

Deze laatste 'echte' prijs gaat naar Michel Shuqair die de maker is van de FM-Kit; een drum editor voor MSX-2. Dit programma is geheel menu gestuurd en geeft op zeer eenvoudige wijze de mogelijkheid ritme partijen te ontwikkelen, te SAVen en weer in te laden. Op de disk staan reeds 16 'drum' partijen opgeslagen.

## EXTRA PRIJZEN

Deze extra prijzen gaan naar F. Kolbergen voor zijn artikel in nr. 26 van de MSX-Gids waarin de mogelijkheid werd gegeven om, met een aangepaste SCC cartridge, goed geluid uit de Philips computers te krijgen. Rudolf Poels krijgt deze prijs voor zijn muziek en het register artikel uit Gids nr. 27. Patrick Lesparre, Marco Dufour en Loek van Kooten eveneens voor hun ingestuurde muziek. Vrijwel al deze programma's zijn verder geschikt voor MSX-1.

## FM-PAC COMPETITION COLLECTION

Op deze enkelzijdige diskette alle software inzendingen van deze wedstrijd:

FD-PLAYER  
FM-KIT  
COPY VOICE  
AUDREG  
50 MUZIEKSTUKKEN  
waarvan 31 in de FD-Player  
+  
16 FM-KIT demo's

Bij deze disk een handleiding voor enkele van deze programma's en aanwijzingen hoe MSX-1 bezitters de muziek kunnen inladen zonder te struikelen over de MSX-2 menu's.

PRIJS: FL. 14,95 (Bfr. 280)  
VOOR ABONNEES: FL. 12,50 (Bfr. 235)

Deze diskette is te bestellen door dit bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps te Lelystad. Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Deze diskette is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterda, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam. Abonnees krijgen hier GEEN korting.

# De RBM MSX2(+) FM-PAC CLUB

Deze actieve club richt zich op de MSX2, MSX2+ en FM-PAC gebruikers. Het clubblad, ClubGuide genaamd, wordt geheel op disk uitgebracht (enkel- of dubbelzijdig).

Hoofddoel van de club is om nieuwtjes (w.o. soft- en hardware) uit Japan naar Nederland te halen. Voor clubleden is vrijwel ALLES dat in Japan te koop is, ook bij ons te verkrijgen. Voorbeelden hiervan zijn: MSX2+ computers, kleurenprinters, handprinters, handscanners, modems en natuurlijk de nieuwste software.

Tevens kunnen wij voor leden abonnementen regelen op Japanse MSX bladen, zoals de MSX-FAN (Compile) en MSX-Magazine (ASCII). Wij zijn zeer goed op de hoogte van bepaalde nieuwtjes in het MSX leven. Wat te zeggen van een Sony digitizer op cartridge of een MSX-fax die het werk van een normale fax geheel overneemt. De ClubGuide (ons diskmagazine) staat boordevol nieuwtjes, demo's, softwarebesprekingen, wetenswaardigheden, Japankunde, verslagen en grote artikelen over bijvoorbeeld het werken van de FM-PAC of het programmeren van de MSX2+ videoprocessor. Ook zijn er wedstrijden of prijsvragen waarbij hardware als de FM-PAC, games als Solid Snake en tools als Synthesaurus II te winnen zijn.

De club is onderverdeeld in afdelingen, zoals een programmeer-, een spel- en een modem afdeling. Deze laatste is in beheer van RIPA-tel en is van 22.00 tot 07.00 te bereiken via telefoonnummer: 015-146551.

Ook werken wij samen met andere clubs. Bent u een actieve MSX-er, dan pakt u nu de pen, vult onderstaand formulier in, stuurt dit naar de RBM Administratie afdeling en maakt Fl.47,50 (DS) of Fl.57,50 (SS) over op giro 3334850 t.n.v. B.D. Labruyère in Wolvega en u bent lid van de actiefste club van Nederland, een heel jaar lang!!!

## INSCHRIJFFORMULIER

Naam: \_\_\_\_\_

Adres: \_\_\_\_\_

Postcode: \_\_\_\_\_ Woonplaats: \_\_\_\_\_

Telefoon: \_\_\_\_\_

Soort+Merk computer: \_\_\_\_\_

Diskdrive (SS/DS): \_\_\_\_\_

Eventuele hardware uitbreidingen (FM-PAC e.d.): \_\_\_\_\_

Stuur dit in een gesloten envelop naar:

RBM Administratie Afdeling, p/a: Bas Labruyère, Kerkstraat 39, 8471 CE Wolvega. Tel: 05610-14194.

Gelieve te bellen op vrijdag en zaterdag na 20:30. Dan is er namelijk spreekuur van onze club.

Ook zijn wij op zoek naar mensen die plaats willen nemen in de redactie. Geïnteresseerden?

## MSX-2+ & FM-PAC DEMO made by LE T.I. & Members.

Deze schitterende muzikdemo is gemaakt voor uw MSX-2+ of MSX-2 met FM-Pac. Op de beide diskettes staan bekende, minder bekende en zelfs.... onbekende muziekstukken die uw oren zullen strelen.

De muziekstukken worden extra opgefleurd door magnifieke beelden zodat u ogen en oren tekort komt om alles tegelijkertijd te bekijken en te beluisteren.

De programma's zijn gebruiksvriendelijk en makkelijk te besturen d.m.v. cursortoeten + spatiebalk.

Wij hebben ca. 3 maanden aan deze programma's gewerkt en het resultaat is dan ook werkelijk te gek! De prijs daarentegen is een lachertje:

**2 (SINGLE SIDED) DISKETTES VOOR MAAR FL. 25,=**

***Dit bedrag is incl. porto/verzendkosten en kan worden overgemaakt op rekeningnummer 42.55.00.411 van de AMRO-Bank te Brunssum t.n.v. G. de Rouw, Stadhoudersstraat 45, 6441 GS te Brunssum. (Postbanknummer van de bank: 1050085, AMRO-Bank Brunssum. Tel. inlichtingen: 045-251542***

# VERKEERSBORDEN

Dit is een educatief programma waarbij je uit meerkeuzevragen de verkeersborden moet raden die op het scherm afgebeeld worden. Voor elk bord dat goed wordt geraden krijg je 20 punten. Het programma bevat 20 verschillende verkeersborden.

René Derkx.

```

10 ' *****
20 ' * *
30 ' * VERKEERSBORDEN *
40 ' * by : R.Derkx *
50 ' * (THE FALCON) *
60 ' * *
70 ' *****
80 '
90 ' intro
100 IFHS=0THENOPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
110 COLOR15,1,1:KEYOFF:SCREEN2:DEFUSR=&H41
111 A=USR(0):A$="THE FALCON":B$="PRESENTS":PR
112 ESET(80,80):PRINT#1,A$:PRESET(88,96):PRINT
113 #1,B$:PRESET(81,80):PRINT#1,A$:PRESET(89,9
114 6):PRINT#1,B$:DEFUSR=&H44:A=USR(0):TL=0
120 I$=INKEY$:IFI$=""THENGOTO120
130 SCREEN0:WIDTH40:COLOR15,4,4:PRINTSPC(1
131 2);"VERKEERSBORDEN":PRINT
140 PRINT"Zodirect word er een verkeersbor
141 d gete-":PRINT"kend en jij moet raden welk
142 ver-":PRINT"keersbord dit is":PRINT"Je ku
143 nt kiezen uit 3 antwoorden":PRINT:PRINT"Su
144 cces"
150 LOCATE0,21:PRINT"Programmed by Rene De
151 rckx"
160 LOCATE0,10:PRINT"Naam:";:LINEINPUTNMS
170 IFLEN(NMS)>12THENNMS=LEFT$(NMS,12)
180 SC=0:VB=0:SCREEN2,,0:COLOR15,1,1:CLS
190 PRESET(194,16),1:COLOR6:PRINT#1,"VERKE
191 ER"
200 PRESET(195,16),1:PRINT#1,"VERKEER"
210 PRESET(200,28),1:PRINT#1,"BORDEN"
220 PRESET(201,28),1:PRINT#1,"BORDEN"
230 COLOR8:PRESET(206,44),1:PRINT#1," by "
240 PRESET(194,56),1:PRINT#1,"R. Derkx"
250 PRESET(195,56),1:PRINT#1,"R. Derkx"
260 COLOR9:PRESET(194,68),1:PRINT#1,"(C)19
261 89"
270 COLOR7:PRESET(194,96):PRINT#1,USING"BO
271 RD:##";VB
280 COLOR5:PRESET(194,128),1:PRINT#1,USING
281 "SC#####";SC
290 COLOR4:PRESET(194,160),1:PRINT#1,USING
291 "HS#####";HS
300 VB=1
310 IFLEN(NMS)<3THENRESTORE610:GOTO350
320 IFLEN(NMS)<5THENRESTORE650:GOTO350
330 IFLEN(NMS)<9THENRESTORE710:GOTO350
340 IFLEN(NMS)<13THENRESTORE750
350 LINE(194,96)-(248,106),1,BF:PRESET(194
351 ,96),1:COLOR7:PRINT#1,USING"BORD:##";VB
360 LINE(194,160)-(248,170),1,BF:COLOR4:PR
361 ESET(194,160):PRINT#1,USING"HS#####";HS
370 LINE(7,7)-(183,183),1,BF:LINE(194,128)
371 -(248,138),1,BF:PRESET(194,128),1:COLOR5:P
372 RINT#1,USING"SC#####";SC:LINE(25,10)-(150,
373 114),15,BF
380 READA$:IFAS$="*"THENRESTORE610:GOTO380
390 IFAS$="@*"THENREADA,B,C:PAINT(A,B),C:GOT
391 O380
400 IFAS$="$*"THENREADA,B,C,D:CIRCLE(A,B),C,
401 D,,1.4:GOTO380
410 IFAS$="#*"THENGOTO430
420 DRAWA$:GOTO 380

```



```

430 TL=TL+1:COLOR10:PRESET(20,130):PRINT#1
431 ,"1 ";:READA$:PRINT#1,A$
440 PRESET(20,146):PRINT#1,"2 ";:READA$:PR
441 INT#1,A$
450 PRESET(20,162):PRINT#1,"3 ";:READA$:PR
451 INT#1,A$
460 READA$:COLOR15
470 I$=INKEY$:IFI$="1"ORIS="2"ORIS="3"THEN
471 GOTO480ELSEGOTO470
480 IFIS=A$THENPRESET(20,184):PRINT#1,"GOE
481 D ZO, ";:PRINT#1,NM$:SC=SC+20ELSEPRESET(20
482 ,184):PRINT#1,"FOUT, ";:PRINT#1,NM$
490 VB=VB+1:FORK=1TO1000:NEXTK:LINE(20,10)
491 -(190,200),1,BF
500 IFTL=20THENGOTO510ELSEGOTO 350
510 IFSC>HSTHENHS=SC
520 PRESET(20,40):PRINT#1,"U HAALDE ";:PRI
521 NT#1,SC;:PRINT#1," PUNTEN"
530 IFSC=400THENPRESET(20,56):PRINT#1,"DIT
531 IS ZEER GOED !":GOTO570
540 IFSC>300THENPRESET(20,56):PRINT#1,"DIT
541 IS GOED":GOTO570
550 IFSC>150THENPRESET(20,56):PRINT#1,"DIT
551 IS ZWAK":GOTO570
560 IFSC<150THENPRESET(20,56):PRINT#1,"DIT
561 IS ZEER ZWAK":GOTO570
570 PRESET(20,100):PRINT#1,"NOG EEN KEER (
571 J/N)"
580 I$=INKEY$:IFI$="J"ORIS="j"THENGOTO10
590 IFIS="n"ORIS="N"THENSREEN0:COLOR15,4,
591 4:END
600 GOTO580
610 DATA"C8BM50,25R70M85,100M50,25BM62,33R
611 45M85,83M62,33","@",52,27,8,"#", "ALGEHEEL
612 VERBOD", "NADER VOORRANGSWEG", "VOORRANGSWEG
613 ", "2"
620 DATA"C1BM85,22M120,62M85,103M50,62M85,
621 22C10BM85,33M112,62M85,92M58,62M85,33","@
622 ",85,40,10,"#", "NADER VOORRANGSWEG", "RIJVER
623 BOD", "VOORRANGSWEG", "3"
630 DATA"$",85,62,40,8,"$",85,62,31,8,"@",
631 60,62,8,"#", "STOPPEN VERPLICHT", "ALGEHEEL
632 VERBOD", "AUTO'S VERBODEN", "2"
640 DATA"$",85,62,40,8,"BM60,55C8R50D14L50
641 U14","@",70,74,8,"#", "VERBOD RIJRICHTING",
642 "VERBODEN TE STOPPEN", "VOETGANGERS VERBOD
643 ", "1"
650 DATA"C8BM85,25M120,100L70M85,25BM85,42
651 M109,92L47M85,40","@",85,94,8,"BM85,75C1E6
652 BM85,75F6BM85,75G6BM85,75H6","#", "KRUISING
653 ", "WEGENNET", "GEVAARLIJK KRUISING", "3"
660 DATA"C8BM85,25M120,100L70M85,25BM85,42
661 M109,92L47M85,40","@",85,94,8,"BM92,65C1F3
662 L2D18L3U18L2E3BM80,65R3D18R2G3L1H3R2U18","
663 @",92,70,1,"@",82,70,1,"#", "DUBBELE BOCHT"
664 ", "DUBBELE ZIJWEG", "TEGENLIGGERS", "3"

```

670 DATA"C8BM85,25M120,100L70M85,25BM85,42 M109,92L47M85,40","@",85,94,8,"C1BM87,65R2 D10F4D10L2U9H4U10BM80,65R2D24L2U24","@",81,70,1,"@",88,70,1,"#", "BOCHT NAAR RECHTS", "WEGVERSMALLING", "VERBODEN ZIJWEG", "2"

680 DATA"\$",85,62,40,5,"BM82,87E25H25M85,5 8L20D8R20M82,87","@",80,80,5,"#", "RIJRICHT ING", "RECHTS VERBODEN", "VERPL. RIJRICHTING", "3"

690 DATA"\$",85,62,40,1,"BM68,92M96,25BM69, 96M98,26BM71,97M100,27BM73,98M101,31","#", "EINDE VOORRANGSWEG", "EINDE 50 KM/UUR", "EI NDE VERBODEN", "3"

700 DATA"C5BM60,25D75R50U75L50BM82,45M82,1 00R6M88,45L6","@",75,80,5,"C8BM78,45R14U6L 14D6","@",80,40,8,"#", "EINDE AUTOWEG", "DOO DLOPENDE WEG", "HAMERS VERBODEN", "2"

710 DATA"C8BM85,25M120,100L70M85,25BM85,42 M109,92L47M85,40","@",85,94,8,"C1BM85,66F4 D5R4D2L4D6H4G4U6L4U2R4U5E4","@",85,70,1,"# ", "BOCHT NAAR LINKS", "RECHTDOOR VERPLICHT", "RECHTDOOR VOORRANG", "3"

720 DATA"C8BM85,25M120,100L70M85,25BM85,42 M109,92L47M85,40","@",85,94,8,"C1BM87,80E3 R2F3D3L19U3E3R2F3R3","@",87,82,1,"#", "SLECH HT WEGDEK", "WERK IN UITVOERING", "GEVAARLIJ KE HELLING", "1"

730 DATA"C5BM60,25R50D75L50U75","@",70,70, 5,"C15BM66,31R38D38L38U38","@",70,65,15,"C 8BM81,35R9D9R9D9L9D9L9U9L9U9R9U9","@",82,3 6,8,"#", "WEGRESTAURANT", "HULP POST", "GEVAA RLIJKE WEG", "2"

740 DATA"C5BM60,25R50D75L50U75","@",70,70, 5,"C15BM66,31R38D38L38U38","@",70,65,15,"C 1BM82,45F14L8H3G3R6L15E14","@",81,54,1,"#", "INDIANEN STAM", "KAMPEER TERREIN", "JEUGDH ERBERG", "2"

750 DATA"C5BM60,25R50D75L50U75","@",70,70, 5,"C15BM66,31R38D38L38U38","@",70,65,15,"C 1BM81,37U1M90,35D2L9R4D2L4D2R4D23R3U23R2U2 L2U2","@",87,55,1,"@",89,36,1,"#", "TELEFOO N", "BENZINEPOMP", "REPARATIEPOST", "3"

760 DATA"C5BM60,25R50D75L50U75","@",70,70, 5,"C15BM66,31R38D38L38U38","@",70,65,15,"C 1BM76,40R18M90,50R5G5L10H5R5M76,40","BM92, 43R3D3L4","@",78,43,1,"#", "CAFE", "RESTAURA NT", "HERBERG", "1"

770 DATA"C8BM85,25M120,100L70M85,25BM85,42 M109,92L47M85,40","@",85,94,8,"C1BM83,60D2 5R4U25L4","@",86,67,1,"#", "PAS OP, PAALTJE", "ALEGEMEEN GEVAAR", "RECHTE BOCHT", "2"

780 DATA"\$",85,62,40,8,"\$",85,62,31,8,"@", 60,62,8,"C1BM75,70E3D2R15U2F3G3U2L15D2H3BM 75,55D8BM80,55D8R4U8L4BM90,56D7U7R3D7U7R3D 7","@",77,70,1,"#", "WEG VAN 10 METER", "10 M SLECHTE WEG", "GEEN WAGENS > 10 M", "3"

790 DATA"C1BM50,25R70D40L70U40BM60,42R40U5 F7G7U5L40U4","@",70,43,1,"#", "RICHTINGAAND UIDING", "EENRICHTINGSWEG", "VERPLICHTE RICHTING", "1"

800 DATA"C12BM50,25R70D70L70U70BM60,38D44R 20U4L16U16R7U4L7U16R16U4L20BM100,38D44L4U3 7L5U3M97,38R3","@",51,26,12,"#", "VERKEERSW EG", "SPECIALE ROUTE", "HOOFDVERKEERSWEG", "3", "3"

810 ' einde programma

#### CONTROLETELLING

Regel: 10 - 116	Regel: 20 - 116	Regel: 30 - 116
Regel: 40 - 116	Regel: 50 - 116	Regel: 60 - 116
Regel: 70 - 116	Regel: 80 - 116	Regel: 90 - 116
Regel: 100 - 255	Regel: 110 - 20	Regel: 120 - 81
Regel: 130 - 87	Regel: 140 - 107	Regel: 150 - 3
Regel: 160 - 24	Regel: 170 - 31	Regel: 180 - 29
Regel: 190 - 239	Regel: 200 - 213	Regel: 210 - 14
Regel: 220 - 19	Regel: 230 - 165	Regel: 240 - 245
Regel: 250 - 250	Regel: 260 - 96	Regel: 270 - 79
Regel: 280 - 171	Regel: 290 - 49	Regel: 300 - 136
Regel: 310 - 200	Regel: 320 - 54	Regel: 330 - 230
Regel: 340 - 210	Regel: 350 - 140	Regel: 360 - 235
Regel: 370 - 174	Regel: 380 - 52	Regel: 390 - 115
Regel: 400 - 103	Regel: 410 - 184	Regel: 420 - 221
Regel: 430 - 1	Regel: 440 - 103	Regel: 450 - 247
Regel: 460 - 210	Regel: 470 - 174	Regel: 480 - 72
Regel: 490 - 36	Regel: 500 - 90	Regel: 510 - 220
Regel: 520 - 71	Regel: 530 - 38	Regel: 540 - 137
Regel: 550 - 213	Regel: 560 - 84	Regel: 570 - 144
Regel: 580 - 181	Regel: 590 - 97	Regel: 600 - 86
Regel: 610 - 122	Regel: 620 - 49	Regel: 630 - 127
Regel: 640 - 82	Regel: 650 - 220	Regel: 660 - 154
Regel: 670 - 116	Regel: 680 - 103	Regel: 690 - 150
Regel: 700 - 234	Regel: 710 - 79	Regel: 720 - 186
Regel: 730 - 0	Regel: 740 - 39	Regel: 750 - 137
Regel: 760 - 4	Regel: 770 - 91	Regel: 780 - 44
Regel: 790 - 63	Regel: 800 - 0	Regel: 810 - 116

Totaal: 9603

**JAPANESE MSX DAG**

**OP AFGELAST!**

Op zaterdag 10 maart een MSX Japan-dag gehouden in de ARK, Kerkstraat te Venlo. De dag duurt van 10.00 uur tot 18.00 uur. Op deze dag veel nieuwtjes te zien. De entree kost 2,50. Leden van MSX-2+ & FM-Pac Club kunnen gratis bezoeken.

## LOVAKO SOFTWARE INC.

Lovako Software Incorporated is de naam van een groep jonge enthousiaste programmeurs, die zich bezighoudt met het programmeren van spellen. Ook geeft Lovako een 2-maandelijks magazine uit, boordevol informatie over de nieuwste spellen en hoe je deze -LEGAAL- kunt bestellen. Dit magazine (MSX-KOMPAS) is ca. 18 pagina's dik en een jaarabonnement kost, inclusief porto, slechts FL. 28,50. Voor België: FL. 31,50. Kortom: goedkoop, up-to-date en flitsend voor de MSX-freak! Meer informatie: LOVAKO SOFTWARE INC., Magazine Department, P.W.A. Park 494, 3905 DM Veenendaal. De redactie is ook telefonisch bereikbaar op maandag t/m vrijdag tussen 16.00 en 18.00 uur. Vragen naar Loek. Proefnummers zijn hier aan te vragen.

# SCREEN 5 - SCREEN 8 CONVERTER

Zoals de naam al zegt maakt dit programma van een SCREEN 5 plaatje een SCREEN 8 plaatje. Dit kan een willekeurig SCREEN 5 plaatje zijn maar ook een plaatje dat met de RGB-EDITOR is gesaved.

Bij opstarten wordt gevraagd welk plaatje u wilt laden (dus bijv. "PICT01.SC5");  
 . onder welke naam u het geconverteerde plaatje wilt wegschrijven (bijv. "PICTURE1.PIC") welke PALETTE-tabel u wilt inladen (druk op RETURN als u geen PALETTE in te laden hebt).

```

10 REM SCREEN 5 - SCREEN 8 CONVERTER
20 REM Naam: "SCR5SCR8.LDR"
30 REM Versie 1.2
40 REM (C) A. Vermeulen, Made
50 REM
60 REM Maak eerst het hele
70 REM geheugen schoon voordat
80 REM u dit programma opstart!
90 REM
100 REM Altijd opstarten met de
110 REM CTRL-toets!
120 REM
130 ONSTOPGOSUB510:STOPON
140 SCREEN0:WIDTH80:COLOR15,1,1:KEYOFF
150 IFPEEK(&HF677)<>&HD0THENPOKE&HF676,&H1
:POKE&HF677,&HD0:POKE&HD000,0:RUN"SCR5SCR8
.LDR"
160 IFPEEK(&HC9A3)=&HC9THEN300
170 PRINT"Even DATA inladen..."
180 RESTORE1000
190 RN=1000
200 FORI=&HC800TO&HC9A0STEP8
210 B=0:FORJ=0TO7
220 READA$
230 A=VAL("&H"+A$)
240 POKEI+J,A
250 B=B+A
260 NEXT
270 READC
280 IFB<>CTHENPRINT"DATA fout in regel";RN
:BEEP:END
290 RN=RN+10:NEXT:CLS
300 DEFUSR1=&HC800
310 DEFUSR2=&HC8F1
320 DEFUSR3=&H69
330 LINEINPUT"Naam van het SCREEN5 plaatje
:";A$:IFLEN(A$)>12ORAS=""THENBEEP:GOTO330
340 LINEINPUT"Naam van het SCREEN8 plaatje
:";B$:IFLEN(B$)>12ORBS=""THENBEEP:GOTO340
350 LINEINPUT"Naam van de PALETTE file:
:";C$:IFLEN(C$)>12ORCS=""THENBEEP:GOTO350
360 SCREEN8
370 SETPAGE0,0:COLOR0,0,0:CLS:PRINTUSR3(0)
380 SETPAGE1,1:COLOR0,0,0:CLS:PRINTUSR3(0)
390 SCREEN5
400 REM Inladen tekening SCREEN 5
410 COPYASTO(0,0)
420 IFC$=""THEN430ELSEBLOADC$,S,&H4000:COL
OR=RESTORE
430 PRINTUSR1(0)
440 SCREEN8
450 PRINTUSR2(0)
460 SETPAGE1,1
470 FORI=0TO10:BEEP:NEXT:A$=INPUT$(1)
480 BSAVEB$,&H0,&HD3FF,S
490 A$=INPUT$(1)
500 SCREEN0:WIDTH80:COLOR15,1,1:KEYON:CLEA
R:END
510 RETURN500
1000 DATA 3E,04,D3,FE,DD,21,00,80,913
1010 DATA 21,00,00,E5,CD,87,C9,47,874
    
```

De rest gebeurt dan allemaal vanzelf. Het programma:  
 leest het SCREEN 5 plaatje in,  
 laadt de PALETTE-tabel en activeert deze en  
 zet het plaatje om in een SCREEN 8 plaatje (duurt ca. 15 seconden).

Als het SCREEN 8 plaatje klaar is hoort u een signaal en na het indruk-  
 ken van een toets wordt de tekening dan gesaved. Deze tekening kunt u  
 dan bijv. weer inladen met VIDEOGRAPHICS of u kunt er m.b.v. DY-  
 NAMIC PUBLISHER een stempel van maken.

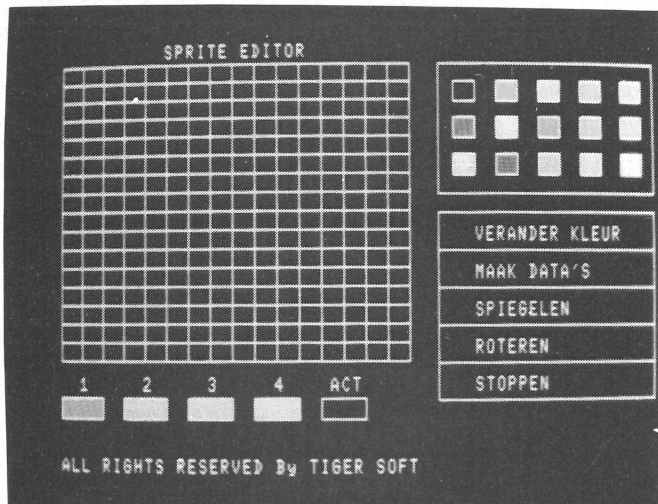
```

1020 DATA E6,F0,0F,0F,0F,0F,32,A4,744
1030 DATA C9,78,E6,0F,32,A5,C9,3A,1040
1040 DATA A4,C9,CD,40,C9,DD,77,00,1175
1050 DATA 3A,A5,C9,CD,40,C9,DD,77,1234
1060 DATA 01,DD,23,DD,23,E1,23,7C,897
1070 DATA FE,20,20,CF,3E,05,D3,FE,1057
1080 DATA DD,21,00,80,21,00,20,E5,676
1090 DATA CD,87,C9,47,E6,F0,0F,0F,1112
1100 DATA 0F,0F,32,A4,C9,78,E6,0F,810
1110 DATA 32,A5,C9,3A,A4,C9,CD,40,1108
1120 DATA C9,DD,77,00,3A,A5,C9,CD,1170
1130 DATA 40,C9,DD,77,01,DD,23,DD,1083
1140 DATA 23,E1,23,7C,FE,40,20,CF,976
1150 DATA 3E,06,D3,FE,DD,21,00,80,915
1160 DATA 21,00,40,E5,CD,87,C9,47,938
1170 DATA E6,F0,0F,0F,0F,0F,32,A4,744
1180 DATA C9,78,E6,0F,32,A5,C9,3A,1040
1190 DATA A4,C9,CD,40,C9,DD,77,00,1175
1200 DATA 3A,A5,C9,CD,40,C9,DD,77,1234
1210 DATA 01,DD,23,DD,23,E1,23,7C,897
1220 DATA FE,60,20,CF,3E,07,D3,FE,1123
1230 DATA DD,21,00,80,21,00,60,E5,740
1240 DATA CD,87,C9,47,E6,F0,0F,0F,1112
1250 DATA 0F,0F,32,A4,C9,78,E6,0F,810
1260 DATA 32,A5,C9,3A,A4,C9,CD,40,1108
1270 DATA C9,DD,77,00,3A,A5,C9,CD,1170
1280 DATA 40,C9,DD,77,01,DD,23,DD,1083
1290 DATA 23,E1,23,7C,FE,6A,20,CF,1018
1300 DATA C9,21,00,00,CD,6C,C9,3E,810
1310 DATA 04,D3,FE,21,00,80,06,40,700
1320 DATA C5,01,98,00,ED,B3,C1,10,975
1330 DATA F7,3E,05,D3,FE,21,00,80,940
1340 DATA 06,40,C5,01,98,00,ED,B3,836
1350 DATA C1,10,F7,3E,06,D3,FE,21,1022
1360 DATA 00,80,06,40,C5,01,98,00,548
1370 DATA ED,B3,C1,10,F7,3E,07,D3,1152
1380 DATA FE,21,00,80,06,14,C5,01,639
1390 DATA 98,00,ED,B3,C1,10,F7,C9,1225
1400 DATA 21,80,76,87,85,6F,E5,C5,1084
1410 DATA CD,87,C9,C1,E1,47,23,E5,1294
1420 DATA C5,CD,87,C9,C1,E1,4F,79,1356
1430 DATA E6,07,0F,0F,0F,57,78,E6,719
1440 DATA 70,0F,0F,B2,57,78,E6,07,764
1450 DATA CB,3F,B2,C9,F3,06,01,7C,1019
1460 DATA E6,C0,B0,07,07,D3,99,3E,1038
1470 DATA 8E,D3,99,7D,D3,99,7C,E6,1349
1480 DATA 3F,F6,40,D3,99,FB,C9,F3,1432
1490 DATA 06,00,7C,E6,C0,B0,07,07,742
1500 DATA D3,99,3E,8E,D3,99,7D,D3,1268
1510 DATA 99,7C,E6,3F,D3,99,FB,E3,1412
1520 DATA E3,DB,98,C9,00,00,00,00,799
    
```

CONTROLETELLING		
Regel: 10 - 0	Regel: 20 - 0	Regel: 30 - 0
Regel: 40 - 0	Regel: 50 - 0	Regel: 60 - 0
Regel: 70 - 0	Regel: 80 - 0	Regel: 90 - 0
Regel: 100 - 0	Regel: 110 - 0	Regel: 120 - 0
Regel: 130 - 1	Regel: 140 - 33	Regel: 150 - 157
Regel: 160 - 130	Regel: 170 - 12	Regel: 180 - 241
Regel: 190 - 91	Regel: 200 - 251	Regel: 210 - 92
Regel: 220 - 97	Regel: 230 - 146	Regel: 240 - 16
Regel: 250 - 148	Regel: 260 - 6	Regel: 270 - 215
Regel: 280 - 92	Regel: 290 - 209	Regel: 300 - 64
Regel: 310 - 219	Regel: 320 - 231	Regel: 330 - 56
Regel: 340 - 102	Regel: 350 - 58	Regel: 360 - 213
Regel: 370 - 147	Regel: 380 - 163	Regel: 390 - 204
Regel: 400 - 0	Regel: 410 - 54	Regel: 420 - 80



Regel: 430 - 78	Regel: 440 - 213	Regel: 450 - 82
Regel: 460 - 242	Regel: 470 - 145	Regel: 480 - 189
Regel: 490 - 52	Regel: 500 - 163	Regel: 510 - 27
Regel: 1000 - 51	Regel: 1010 - 34	Regel: 1020 - 249
Regel: 1030 - 109	Regel: 1040 - 225	Regel: 1050 - 218
Regel: 1060 - 165	Regel: 1070 - 15	Regel: 1080 - 173
Regel: 1090 - 50	Regel: 1100 - 78	Regel: 1110 - 151
Regel: 1120 - 199	Regel: 1130 - 105	Regel: 1140 - 131
Regel: 1150 - 127	Regel: 1160 - 106	Regel: 1170 - 249
Regel: 1180 - 109	Regel: 1190 - 225	Regel: 1200 - 218
Regel: 1210 - 165	Regel: 1220 - 154	Regel: 1230 - 22
Regel: 1240 - 50	Regel: 1250 - 78	Regel: 1260 - 151
Regel: 1270 - 199	Regel: 1280 - 105	Regel: 1290 - 132
Regel: 1300 - 68	Regel: 1310 - 85	Regel: 1320 - 236
Regel: 1330 - 60	Regel: 1340 - 82	Regel: 1350 - 205
Regel: 1360 - 29	Regel: 1370 - 0	Regel: 1380 - 172
Regel: 1390 - 17	Regel: 1400 - 244	Regel: 1410 - 151
Regel: 1420 - 102	Regel: 1430 - 131	Regel: 1440 - 16
Regel: 1450 - 242	Regel: 1460 - 228	Regel: 1470 - 97
Regel: 1480 - 18	Regel: 1490 - 83	Regel: 1500 - 45
Regel: 1510 - 92	Regel: 1520 - 229	
Totaal: 11394		



## MSX-2 SPRITE EDITOR

**Besturing:** Cursortoetsen.

**Kleuren kiezen:** kies met het vizier de juiste kleur en druk op de spatiebalk. De gekozen kleur verschijnt in het vakje 1 links onder. Doe hetzelfde voor de vakjes 2,3 en 4.

**Tekenen:** ga met het vizier naar de vakjes 1,2,3 of 4 en druk op de spatiebalk. De gekozen kleur verschijnt in het vakje ACT (actieve kleur). Met deze kleur kan nu getekend worden in het ruitjespatroon. Druk op de spatiebalk en het vakje waarop u staat wordt ingekleurd. Wilt u een andere kleur dan moet deze weer in het ACT-vakje geplaatst worden.

**Veranderen van voor- en achtergrondkleur:** ga met het vizier naar 'verander kleur' en druk op de spatiebalk. Met de cursor kunt u naar een kleur gaan. Heeft u de juiste kleur gevonden, druk dan weer op de spatiebalk. Hetzelfde geldt voor de voorgrondkleur.

**Maak data's:** ga met het vizier naar 'MAAK DATA'S' en druk op de spatiebalk. De gemaakte tekening verschijnt linksboven en de gebruikte kleuren met de bijbehorende data verschijnen hiernaast. Nogmaals een druk op de spatiebalk en u gaat terug naar het begin.

**Scherm en kleuren wissen:** als u het scherm en de kleuren wilt wissen kies dan een 5e kleur in het kleurenpalet en het scherm + de kleuren worden gewist.

**Spiegelen:** Ga met het vizier naar 'SPIEGELEN' en druk op de spatiebalk. Met de cursor kunt u kiezen uit links- rechts- beneden en boven spiegelen. Maak uw keuze en druk op de spatiebalk.

**Roteren:** ga met het vizier naar 'ROTEREN' en druk op de spatiebalk. Kies linksom of rechtsom en druk weer op de spatiebalk.

**Stoppen:** ga met het vizier naar 'STOPPEN' en druk op de spatiebalk. Het programma wordt afgebroken.

```

10 ' SPRITE EDITOR V. 2.0
70 ' Door: M.Winkels & D.Feijtel
90 ' (c)1990 MSX Gids Lelystad
110 '--- INIT
120 CLS:COLOR 15,0,0:KEY OFF:SCREEN 7,2:CL
EAR 5000:OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS #1:DIM VS
(256),H(256),SP$(32,4)
130 SPRITE$(0)=CHR$(&H10)+CHR$(&H10)+CHR$(
&H10)+CHR$(&HEE)+CHR$(&H10)+CHR$(&H10)+CHR
$(&H10)+CHR$(&H0)
140 XV=195:YV=38:VRGR=15:BKGR=1:AD=&HD000
150 GOSUB 2370
160 PUT SPRITE0,(XV,YV),15,0
170 ST=STICK(0)
180 IF STRIG(0) THEN GOSUB 290
190 IF ST=1 AND YV>11 THEN YV=YV-9
200 IF ST=2 AND YV>11 AND XV<228 THEN YV=Y
V-9:XV=XV+8
210 IF ST=3 AND XV<228 THEN XV=XV+8
220 IF ST=4 AND XV<228 AND YV<170 THEN XV=
XV+8:YV=YV+9
230 IF ST=5 AND YV<170 THEN YV=YV+9
240 IF ST=6 AND YV<170 AND XV>26 THEN XV=X
V-8:YV=YV+9
250 IF ST=7 AND XV>26 THEN XV=XV-8
260 IF ST=8 AND XV>26 AND YV>11 THEN XV=XV
-8:YV=YV-9
270 GOTO 160
280 '---
290 '--- WAAR IS VIZIER
300 '---
310 REM
320 IF XV<147 AND YV<155 THEN GOSUB 410:RE
TURN
330 IF XV>162 AND YV<57 THEN GOSUB 450:RE
TURN
340 IF XV<107 AND YV=173 THEN GOSUB 600:RE
TURN
350 IF XV>154 AND YV>82 AND YV<93 THEN GOS
UB 650:RETURN
360 IF XV>154 AND YV>154 AND YV<165 THEN G
OSUB 1040:RETURN
370 IF XV>154 AND YV>100 AND YV<111 THEN G
OSUB 1170:RETURN
380 IF XV>155 AND YV>118 AND YV<129 THEN G
OSUB 1540:RETURN
390 IF XV>155 AND YV>136 AND YV<147 THEN G
OSUB 1870:RETURN
400 RETURN
410 IF POINT (XV*2+4,YV+4)=ACTI THEN PAINT
(XV*2+4,YV+4),BKGR,VRGR:VS ((YV-11)/9*16+
(XV-19)/8+1)=0:RETURN
420 PAINT (XV*2+4,YV+4),ACTI,VRGR
430 VS ((YV-11)/9*16+(XV-19)/8+1)=ACTI
440 RETURN
450 EVEN=POINT(XV*2+4,YV+4)
460 IF EVEN=BKGR OR EVEN=VRGR THEN BEEP:RE
TURN
470 FOR I=1 TO 4: IF EVEN=COL(I) THEN BEEP :
RETURN ELSE NEXT
480 FOR I=1 TO 4: IF POINT (4+I*48,177)=0 TH
EN COL(I)=EVEN:PAINT (4+I*48,177),COL(I),1
5 :RETURN ELSE NEXT
490 FOR I=1 TO 4:COL(I)=0:LINE (I*48-11,173
)-(I*48+19,181),0,BF:NEXT
500 ACTI=BKGR:PAINT (240,177),0,15
510 LINE (36,10)-(292,154),BKGR,BF
520 FOR I=1 TO 256:VS(I)=0:NEXT
530 FOR VL=36 TO 299 STEP 16
540 LINE (VL,10)-(VL,154),VRGR
550 NEXT
560 FOR HL=10 TO 155 STEP 9
570 LINE (36,HL)-(292,HL),VRGR
580 NEXT
590 RETURN

```

```

600 EVEN=POINT (XV*2+4,YV+4)
610 IF EVEN=BKGR OR EVEN=VRGR OR EVEN=0 TH
EN BEEP:RETURN
620 LINE (229,173)-(259,181),EVEN,BF
630 ACTI=EVEN
640 RETURN
650 PUTSPRITE 0,(-10,-10),15,0:PRESET(341,
90):PRINT#1,"ACH. KLEUR "
660 LINE (431,89)-(447,97),15,B
670 LINE(432,90)-(446,96),KL,BF
680 IF STRIG(0) AND COL(1)<> KL AND COL(2)
<>KL AND COL(3)<>KL AND COL(4)<> KL THEN B
KGR=KL:ACTI=BKGR:PAINT(240,177),0,15:GOTO
740 ELSE IF STRIG(0) THEN BEEP
690 IF STICK(0)=0 THEN 680
700 FORI=1 TO 100:NEXT
710 KL=KL+1
720 IF KL=VRGR AND KL<15 THEN KL=KL+1 ELSE
IF KL=16 THEN LINE(432,90)-(446,96),1,BF:
KL=1
730 GOTO 670
740 LINE (36,10)-(292,155),KL,BF
750 PRESET (341,90):PRINT#1,"VOR. KLEUR
"
760 LINE (431,89)-(447,97),15,B
770 IF BKGR=1 THEN KL=2 ELSE KL=1
780 LINE(432,90)-(446,96),KL,BF
790 IF STRIG(0) AND COL(1)<>KL AND COL(2)<
>KL AND COL(3)<>KL AND COL(4)<>KL THEN 860
ELSE IF STRIG(0) THEN BEEP
800 IF STICK(0)=0 THEN 790
810 FORI=1 TO 100:NEXT
820 KL=KL+1
830 IF KL=BKGR AND KL<16 THEN KL=KL+1
840 IF KL=16 THEN KL=1
850 GOTO 780
860 FOR VL=36 TO 299 STEP 16
870 LINE (VL,10)-(VL,154),KL
880 NEXT
890 FOR HL=10 TO 155 STEP 9
900 LINE (36,HL)-(292,HL),KL
910 NEXT
920 LINE (431,89)-(447,97),1,BF
930 VRGR=KL
940 PRESET (341,90):PRINT#1,"VERANDER KLEU
R"
950 IF COL(1)=0 THEN RETURN
960 FOR VL=36 TO 283 STEP 16
970 FOR HL=11 TO 146 STEP 9
980 SV=VS((HL-11)/9*16+(VL/2-18)/8+1):IF S
V=0 THEN 1000
990 LINE (VL+1,HL)-(VL+15,HL+7),SV,BF
1000 NEXT:NEXT
1010 PUTSPRITE0,(XV,YV),15,0
1020 RETURN
1030 '---
1040 '--- STOPPEN
1050 '---
1060 PUTSPRITE0,(-10,-10),15,0:CLS
1070 PRESET (208,20):PRINT#1,"SPRITE EDITO
R"
1080 PRESET (256,40):PRINT#1,"IS"
1090 PRESET (228,60):PRINT#1," MADE By"
1100 PRESET (168,80):PRINT#1," D FEIJTEL &
M WINKELS"
1110 PRESET (192,100):PRINT#1,"COPYRIGHT 1
988/89"
1120 PRESET (254,120):PRINT#1,"By "
1130 PRESET (224,140):PRINT#1,"TIGER SOFT"
1140 FOR W=0 TO3500:NEXTW
1150 DEFUSR=0:A=USR(0)
1160 GOTO 1160
1170 '---
1180 '--- MAAK DATA'S
1190 '---
1200 IF COL(1)=0 THEN BEEP:RETURN

```

```

1210 PUTSPRITE 0,(-10,-10),,15
1220 CLS
1230 LINE (30,20)-(100,60),15,B
1240 PAINT (31,21),BKGR,15
1250 FOR J=24 TO 54 STEP2
1260 FOR I=34 TO 96 STEP4
1270 K=K+1
1280 LINE(I,J)-(I+3,J+1),VS(K) OR BKGR AND
NOT (VS(K)<>0),BF
1290 NEXT:NEXT
1300 K=0
1310 Q=Q+1:IF Q=5 THEN 1480
1320 EVEN=COL(Q)
1330 IF EVEN=0 THEN 1480
1340 PRESET (108+Q*64,2):PRINT#1,Q
1350 LINE (106+Q*64,12)-(132+Q*64,18),15,B
:LINE(107+Q*64,13)-(131+Q*64,17),COL(Q),BF
1360 FOR A=1TO241 STEP 16
1370 B=B+1
1380 SP$(B,Q)=HEX$(ABS((8*(VS(A)=EVEN)+4*(
VS(A+1)=EVEN)+2*(VS(A+2)=EVEN)+1*(VS(A+3)=
EVEN))*16)):SP$(B,Q)=LEFT$(SP$(B,Q),1)+HEX
$(ABS((8*(VS(A+4)=EVEN)+4*(VS(A+5)=EVEN)+2
*(VS(A+6)=EVEN)+1*(VS(A+7)=EVEN))))
1390 PRESET(100+Q*64,B*10+15):PRINT#1,SP$(
B,Q)
1400 NEXT
1410 FOR A=9 TO 249 STEP 16
1420 B=B+1
1430 SP$(B,Q)=HEX$(ABS((8*(VS(A)=EVEN)+4*(
VS(A+1)=EVEN)+2*(VS(A+2)=EVEN)+1*(VS(A+3)=
EVEN))*16)):SP$(B,Q)=LEFT$(SP$(B,Q),1)+HEX
$(ABS((8*(VS(A+4)=EVEN)+4*(VS(A+5)=EVEN)+2
*(VS(A+6)=EVEN)+1*(VS(A+7)=EVEN))))
1440 PRESET(124+Q*64,B*10-145):PRINT#1,SP$(
B,Q)
1450 NEXT
1460 B=0
1470 GOTO 1310
1480 FOR A=1 TO Q-1
1490 FOR I=1 TO 32
1500 POKE AD,VAL("&H"+SP$(I,A))
1510 AD=AD+1
1520 NEXT:NEXT
1530 IF STRIG(0) THEN CLS:SCREEN7:Q=0:LINE
(36,10)-(292,154),BKGR,BF:GOSUB 2370:GOSUB
960:FORI=1 TO 4:PAINT (4+I*48,177),COL(I)
,15 :NEXT:RETURN160 ELSE 1530
1540 '---
1550 '--- SPIEGELEN
1560 '---
1570 IF COL(1)=0 THEN BEEP:RETURN
1580 PUTSPRITE 0,(-10,-10),,0
1590 FOR I=1 TO 256:IF VS(I)=0 THEN NEXT:B
EEP:RETURN
1600 X=0
1610 PRESET(341,126):PRINT#1,"LINKS-RECHTS
"
1620 IF STRIG(0) THEN 1670
1630 IF STICK(0)=0 THEN 1620
1640 IF X=0 THEN PRESET(341,126):PRINT#1,"
BOVEN-BENEDEN":X=1 ELSE PRESET(341,126):PR
INT#1,"LINKS-RECHTS ":X=0
1650 FOR I=1 TO100:NEXT
1660 GOTO 1620
1670 PRESET(341,126):PRINT#1,"BEZIG
"
1680 ON X+1 GOSUB 1710,1790
1690 PRESET(341,126):PRINT#1,"SPIEGELEN"
1700 RETURN
1710 FOR I=0 TO 255 STEP 16
1720 FOR J=0 TO 112 STEP 16
1730 SWAP VS(I+J/16+1),VS(I+16-J/16)
1740 LINE (37+J,I*.5625+11)-(51+J,I*.5625+
18),VS(I+J/16+1) OR BKGR AND NOT (VS(I+J/1
6+1)<>0),BF

```

```

1750 LINE (277-J, I*.5625+11)-(291-J, I*.562
5+18), VS(I+16-J/16) OR BKGR AND NOT (VS(I+
16-J/16)<>0), BF
1760 NEXT: NEXT
1770 PUTSPRITE 0, (XV, YV), 15, 0
1780 RETURN
1790 FOR I=0 TO 15
1800 FOR J=0 TO 112 STEP 16
1810 SWAP VS(I+J+1), VS(241+I-J)
1820 LINE (37+I*16, J*.5625+11)-(51+I*16, J*
.5625+18), VS(I+J+1) OR BKGR AND NOT (VS(I+
J+1)<>0), BF
1830 LINE (37+I*16, 153-J*.5625)-(51+I*16, 1
46-J*.5625), VS(241+I-J) OR BKGR AND NOT (V
S(241+I-J)<>0), BF
1840 NEXT: NEXT
1850 PUTSPRITE 0, (XV, YV), 15, 0
1860 RETURN
1870 '----
1880 '---- ROTEREN
1890 '----
1900 IF COL(1)=0 THEN BEEP: RETURN
1910 PUTSPRITE 0, (-10, -10), , 15
1920 PRESET (341, 144): PRINT#1, "RECHTS OM"
1930 IF STRIG(0) THEN 1980
1940 IF STICK(0)=0 THEN 1930
1950 IF X=0 THEN PRESET (341, 144): PRINT#1, "
LINKS OM ": X=1 ELSE PRESET (341, 144): PRINT#
1, "RECHTS OM": X=0
1960 FOR I=1 TO 100: NEXT
1970 GOTO 1930
1980 PRESET (341, 144): PRINT#1, "BEZIG "
1990 ON X+1 GOSUB 2020, 2110
2000 PRESET (341, 144): PRINT#1, "ROTEREN "
2010 RETURN
2020 FOR I=1 TO 8
2030 FOR J=8 TO 1 STEP-1
2040 H(I*16-(8-J)-8)=VS(I*16-(8-J)-8)
2050 VS(I*16-(8-J)-8)=VS(I+128+(8-J)*16)
2060 VS(I+128+(8-J)*16)=VS(273-J-I*16)
2070 VS(273-J-I*16)=VS(129-I-(8-J)*16)
2080 VS(129-I-(8-J)*16)=H(I*16-(8-J)-8)
2090 NEXT: NEXT
2100 GOTO 2190
2110 FOR I=1 TO 8
2120 FOR J=8 TO 1 STEP-1
2130 H(I*16-(8-J)-8)=VS(I*16-(8-J)-8)
2140 VS(I*16-(8-J)-8)=VS(129-I-(8-J)*16)
2150 VS(129-I-(8-J)*16)=VS(273-J-I*16)
2160 VS(273-J-I*16)=VS(I+128+(8-J)*16)
2170 VS(I+128+(8-J)*16)=H(I*16-(8-J)-8)
2180 NEXT: NEXT
2190 LINE (36, 10)-(292, 154), BKGR, BF
2200 FOR VL=36 TO 299 STEP 16
2210 LINE (VL, 10)-(VL, 154), VRGR
2220 NEXT
2230 FOR HL=10 TO 155 STEP 9
2240 LINE (36, HL)-(292, HL), VRGR
2250 NEXT
2260 FOR VL=38 TO 278 STEP 16
2270 FOR HL=11 TO 147 STEP 9
2280 SV=VS((HL-11)/.5625+(VL/2-19)/8+1): IF
SV=0 THEN NEXT: NEXT: GOTO 2320
2290 PAINT (VL+4, HL+4), SV, VRGR
2300 NEXT: NEXT
2310 DD=TIME*.02
2320 PUTSPRITE 0, (XV, YV), 15, 0
2330 RETURN
2340 '----
2350 '---- SCHERM OPBOUW
2360 '----
2370 A=0
2380 FOR VL=36 TO 299 STEP 16
2390 LINE (VL, 10)-(VL, 154), 15
2400 NEXT
2410 FOR HL=10 TO 155 STEP 9

```

```

2420 LINE (36, HL)-(292, HL), 15
2430 NEXT
2440 LINE (313, 10)-(478, 74), 15, B
2450 LINE (36, 172)-(68, 182), 15, B
2460 LINE (84, 172)-(116, 182), 15, B
2470 LINE (132, 172)-(164, 182), 15, B
2480 LINE (180, 172)-(212, 182), 15, B
2490 LINE (228, 172)-(260, 182), 15, B
2500 LINE (313, 83)-(478, 173), 15, B
2510 FOR MN=101 TO 155 STEP 18
2520 LINE (313, MN)-(478, MN), 15: NEXT
2530 PRESET (341, 90): PRINT#1, "VERANDER KLE
UR"
2540 PRESET (341, 108): PRINT#1, "MAAK DATA'S
"
2550 PRESET (341, 126): PRINT#1, "SPIEGELEN
"
2560 PRESET (341, 144): PRINT#1, "ROTEREN
"
2570 PRESET (341, 162): PRINT#1, "STOPPEN
"
2580 FOR VK=19 TO 59 STEP 18
2590 FOR HK=324 TO 462 STEP 32
2600 LINE (HK, VK)-(HK+16, VK+10), 15, B
2610 A=A+1
2620 PAINT (HK+1, VK+1), A, 15
2630 NEXT: NEXT
2640 PRESET (51, 162): PRINT#1, "1"
2650 PRESET (99, 162): PRINT#1, "2"
2660 PRESET (147, 162): PRINT#1, "3"
2670 PRESET (195, 162): PRINT#1, "4"
2680 PRESET (235, 162): PRINT#1, "ACT"
2690 PRESET (115, 0): PRINT#1, "SPRITE EDITOR
"
2700 PRESET (36, 202): PRINT#1, "ALL RIGHTS R
ESERVED By TIGER SOFT"
2710 RETURN

```

CONTROLETTELLING

Regel: 10 - 116	Regel: 70 - 116	Regel: 90 - 116
Regel: 110 - 116	Regel: 120 - 181	Regel: 130 - 167
Regel: 140 - 158	Regel: 150 - 50	Regel: 160 - 28
Regel: 170 - 54	Regel: 180 - 98	Regel: 190 - 14
Regel: 200 - 43	Regel: 210 - 136	Regel: 220 - 212
Regel: 230 - 125	Regel: 240 - 122	Regel: 250 - 204
Regel: 260 - 213	Regel: 270 - 202	Regel: 280 - 116
Regel: 290 - 116	Regel: 300 - 116	Regel: 310 - 0
Regel: 320 - 44	Regel: 330 - 16	Regel: 340 - 40
Regel: 350 - 27	Regel: 360 - 213	Regel: 370 - 35
Regel: 380 - 9	Regel: 390 - 239	Regel: 400 - 28
Regel: 410 - 237	Regel: 420 - 162	Regel: 430 - 194
Regel: 440 - 28	Regel: 450 - 54	Regel: 460 - 242
Regel: 470 - 103	Regel: 480 - 75	Regel: 490 - 123
Regel: 500 - 212	Regel: 510 - 55	Regel: 520 - 68
Regel: 530 - 224	Regel: 540 - 14	Regel: 550 - 6
Regel: 560 - 62	Regel: 570 - 122	Regel: 580 - 6
Regel: 590 - 28	Regel: 600 - 34	Regel: 610 - 29
Regel: 620 - 51	Regel: 630 - 174	Regel: 640 - 28
Regel: 650 - 136	Regel: 660 - 138	Regel: 670 - 244
Regel: 680 - 45	Regel: 690 - 80	Regel: 700 - 181
Regel: 710 - 156	Regel: 720 - 62	Regel: 730 - 204
Regel: 740 - 163	Regel: 750 - 11	Regel: 760 - 138
Regel: 770 - 188	Regel: 780 - 244	Regel: 790 - 98
Regel: 800 - 210	Regel: 810 - 181	Regel: 820 - 156
Regel: 830 - 234	Regel: 840 - 37	Regel: 850 - 248
Regel: 860 - 224	Regel: 870 - 60	Regel: 880 - 6
Regel: 890 - 62	Regel: 900 - 254	Regel: 910 - 6
Regel: 920 - 219	Regel: 930 - 95	Regel: 940 - 244
Regel: 950 - 163	Regel: 960 - 16	Regel: 970 - 209
Regel: 980 - 16	Regel: 990 - 146	Regel: 1000 - 192
Regel: 1010 - 87	Regel: 1020 - 28	Regel: 1030 - 116
Regel: 1040 - 116	Regel: 1050 - 116	Regel: 1060 - 62
Regel: 1070 - 87	Regel: 1080 - 85	Regel: 1090 - 250
Regel: 1100 - 102	Regel: 1110 - 51	Regel: 1120 - 240
Regel: 1130 - 174	Regel: 1140 - 221	Regel: 1150 - 109
Regel: 1160 - 106	Regel: 1170 - 116	Regel: 1180 - 116
Regel: 1190 - 116	Regel: 1200 - 159	Regel: 1210 - 244
Regel: 1220 - 62	Regel: 1230 - 155	Regel: 1240 - 206
Regel: 1250 - 12	Regel: 1260 - 100	Regel: 1270 - 176
Regel: 1280 - 223	Regel: 1290 - 192	Regel: 1300 - 167
Regel: 1310 - 71	Regel: 1320 - 176	Regel: 1330 - 24
Regel: 1340 - 67	Regel: 1350 - 134	Regel: 1360 - 54
Regel: 1370 - 122	Regel: 1380 - 116	Regel: 1390 - 178
Regel: 1400 - 6	Regel: 1410 - 13	Regel: 1420 - 122
Regel: 1430 - 116	Regel: 1440 - 94	Regel: 1450 - 6
Regel: 1460 - 149	Regel: 1470 - 94	Regel: 1480 - 175
Regel: 1490 - 93	Regel: 1500 - 165	Regel: 1510 - 14
Regel: 1520 - 192	Regel: 1530 - 239	Regel: 1540 - 116
Regel: 1550 - 116	Regel: 1560 - 116	Regel: 1570 - 159
Regel: 1580 - 251	Regel: 1590 - 108	Regel: 1600 - 193
Regel: 1610 - 80	Regel: 1620 - 30	Regel: 1630 - 164
Regel: 1640 - 160	Regel: 1650 - 88	Regel: 1660 - 114
Regel: 1670 - 97	Regel: 1680 - 3	Regel: 1690 - 163
Regel: 1700 - 28	Regel: 1710 - 57	Regel: 1720 - 24
Regel: 1730 - 96	Regel: 1740 - 120	Regel: 1750 - 21
Regel: 1760 - 192	Regel: 1770 - 117	Regel: 1780 - 28

Regel: 1790 - 156	Regel: 1800 - 24	Regel: 1810 - 134
Regel: 1820 - 78	Regel: 1830 - 174	Regel: 1840 - 192
Regel: 1850 - 117	Regel: 1860 - 28	Regel: 1870 - 116
Regel: 1880 - 116	Regel: 1890 - 116	Regel: 1900 - 159
Regel: 1910 - 244	Regel: 1920 - 96	Regel: 1930 - 234
Regel: 1940 - 222	Regel: 1950 - 104	Regel: 1960 - 168
Regel: 1970 - 134	Regel: 1980 - 217	Regel: 1990 - 65
Regel: 2000 - 18	Regel: 2010 - 28	Regel: 2020 - 97
Regel: 2030 - 63	Regel: 2040 - 125	Regel: 2050 - 143
Regel: 2060 - 240	Regel: 2070 - 246	Regel: 2080 - 80
Regel: 2090 - 192	Regel: 2100 - 160	Regel: 2110 - 97
Regel: 2120 - 63	Regel: 2130 - 125	Regel: 2140 - 134
Regel: 2150 - 180	Regel: 2160 - 5	Regel: 2170 - 140
Regel: 2180 - 192	Regel: 2190 - 55	Regel: 2200 - 224
Regel: 2210 - 14	Regel: 2220 - 6	Regel: 2230 - 62
Regel: 2240 - 122	Regel: 2250 - 6	Regel: 2260 - 223
Regel: 2270 - 222	Regel: 2280 - 61	Regel: 2290 - 72
Regel: 2300 - 192	Regel: 2310 - 156	Regel: 2320 - 117
Regel: 2330 - 28	Regel: 2340 - 116	Regel: 2350 - 116
Regel: 2360 - 116	Regel: 2370 - 147	Regel: 2380 - 224
Regel: 2390 - 139	Regel: 2400 - 6	Regel: 2410 - 62
Regel: 2420 - 212	Regel: 2430 - 6	Regel: 2440 - 204
Regel: 2450 - 113	Regel: 2460 - 49	Regel: 2470 - 241
Regel: 2480 - 177	Regel: 2490 - 251	Regel: 2500 - 255
Regel: 2510 - 189	Regel: 2520 - 243	Regel: 2530 - 244
Regel: 2540 - 243	Regel: 2550 - 85	Regel: 2560 - 153
Regel: 2570 - 21	Regel: 2580 - 65	Regel: 2590 - 94
Regel: 2600 - 164	Regel: 2610 - 116	Regel: 2620 - 31
Regel: 2630 - 192	Regel: 2640 - 97	Regel: 2650 - 146
Regel: 2660 - 195	Regel: 2670 - 244	Regel: 2680 - 247
Regel: 2690 - 46	Regel: 2700 - 77	Regel: 2710 - 28

Totaal: 32058

## MSX-GIDS NUMMER 20

### LISTINGS:

KNIGHT RIDERS ADVENTURE, WERKWOORDEN, PROXIMA CENTAURI, SCRABBLE (MSX-2), PATIENCE (MSX-2)  
 VERDER: SCREEN 1 (VERVOLG), ROMMELEN IN DE RAM (1), KING'S VALLEY II PASSWORDS, KAART JACK THE NIPPER II, GAME OVER II, KING'S VALLEY II, THE PEPSI CHALLENGE, SOUND MACHINE. KAARTEN: GOONIES, PIPPOLS, FEUD, POKES & TIPS, BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL, BATTLE OF PEGUSS, GOUWE OUWE SOFTWARE, HAUNTED HOUSE, BLOW UP.

## MSX-GIDS NUMMER 21

### LISTINGS:

DIABESTURING MET DE MSX, 3 ROMPACK UTILITIES, MENU MAKER, CIJFERSPEL, TEMPO TYPEN, DON MADUSAK ADVENTURE, TELEFOONKIEZER (MSX-2), LISAJOUS FIGUREN (MSX-2), 3-D FIGUREN (MSX-2), MENU MAKER (MSX-2)  
 VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (2), VETTE KARAKTERS, GROTE KARAKTERS.  
**SOFTWARE:** SUPERFONT/SUPERPRINT, XANADU, FINAL ZONE, RETURN TO YELDA, YAKSA, VAXOL, AMERICAN SOCCER, AFTERBURNER, CASTLE EXCELLENT, HUISBOEKJE, KAART + TIPS KING KONG 2, SPELTIPS, HELPI, SPELPOKES, KAARTEN RAMBO + PIPPOLS, RASTAN SAGA, DISCOVERY, THE LIVING DAYLIGHTS, CHESS PLAYER, BASKET MASTER, THE GAMES, KAART BASTARD VOOR 'BUGVERSIE'.

## MSX-GIDS NUMMER 22

### LISTINGS:

PUZZEL, SOLOGAME, DOE DE DEUR DICHT, CIJFERPATIENCE, KLEUREN MENGEN (MSX-2), TUNES (MSX-2).  
 VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (3), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (11). **HARDWARE:** SUPERBOARD JOYSTICK, MEER GE'LUID UIT DE KONAMI SOUNDCHIP. **SOFTWARE:** RAMBO III, BLACKBEARD, WORLD GAMES, PASTE MAN PAT, FLIGHT SIMULATOR, HERCULES, ARKANOID II, MAD RIDER, DRAGONBUSTER, KAART + TIPS JACK THE NIPPER EN PAYLOAD, KAARTEN VAN GAME OVER II, BASTARD (LEVEL 4), KING KONG II (VERVOLG) + DE HELPI RUBRIEK EN POKE'S + TIPS.

## MSX-GIDS NUMMER 23

### LISTINGS:

ABC SPEL, ZWART/WIT 16, DATACODE, ECSTASY, TIC TAC TOE, BOUWVAKKER (MSX-2).  
 VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (4), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (12). **HARDWARE:** SCC SOUNDCHIP OP DE GOLDSTAR. **SOFTWARE:** KAART CROSS BLADE, JOE BLADE, TITANIC, BLASTEROIDS, THE MUNSTERS TODAY, TESTAMENT, POKES EN TIPS, HELPI, KAART GOLVELLIUS, OPERATION WOLF, PACLAND, 4x4 OFFROAD RACING, NEMESIS 3, THE GAMES COLLECTION I. (SOFTWAREVERZAMELING OP C.D.)

## MSX-GIDS NUMMER 24

### LISTINGS:

STIP SOMMEN, VOICE SOUNDS, TUNNEL, PRINTSETTER, BUISVOETBAL (MSX-2), PARABOL-BEREKENING (MSX-2)  
 VERDER DE CURSUS LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (13) EN BEELDOPBOUW GRAFISCHE SCHERMEN + TEST PANA AMUSEMENT CARTRIDGE. **SOFTWARE:** TRITORN, YAKSA, SUPER LAYDOCK, HYDLIDE 3, TOURNAMENT GOLF, SPACE CAMP, ASH-GUINE 2, HITOMI KOBAYASHI, THUNDERBIRDS, IKARI WARRIORS, FANTASM SOLDIER + KAARTEN GIRLY BLOCK, ANCIENT YS (1), CROSS BLAIM, ANGEL GUARD, XANADU.

## MSX-GIDS NUMMER 25

### LISTING:

EEN-EN-TWINTIG-EN (MSX-2)  
 VERDER: OP EN OM DE DISK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (14). **SOFTWARE:** KAART GUARDIC, KAART GROTTEN ANCIENT YS, THE COCKPIT, KING KONG 2, STRATEGIC MARS, ANDOROGYNUS, AMERICAN TRUCK, SUPER MIRAI, FIRE BALL, FAMILY BOXING, HYDLIDE 3 VOOR MSX-1, GREATEST DRIVER, OUTRUN MSX-2, R-TYPE, ZOIDS, STARSHIP RENDEZ-VOUS (PORN), GOLVELLIUS, SA-ZI-RI + POKES (O.A. PARODIUS) & TIPS EN DE HELPI RUBRIEK.

## MSX-GIDS NUMMER 26

### LISTINGS:

VITAMINEN EN MINERALEN, SPREEKWOORDEN EN GEZEGDEN, REIS- EN ROUTEPLANNING (MSX-2)  
 VERDER: **SOFTWARE:** POKE'S EN TIPS, CONTRA MSX-2 SCC KONAMI, ELEVATOR ACTION, SILENT SHADOW/STAR DUST, TURBO BIKE, PASSING SHOT, KAARTEN + TIPS GANDHARA, MASTER GRAND PRIX, XEVIUS, GAMES COLLECTION 2  
**PROGRAMMEREN:** 2 KLEUREN TEKST IN SCREEN 0 (MSX-2), KLEURBEWERKINGEN BIJ MSX-2.  
**HARDWARE:** MSX 2+

## NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS MSX-GIDS:

DE NUMMERS 1 T/M 11 EN 13 T/M 16 VAN DE MSX-GIDS ZIJN GEHEEL UITVERKOCHT. HIERONDER VOLGT EEN OVERZICHT VAN DE NUMMERS, WELKE NOG WEL VERKRIJGBAAR ZIJN MET EEN BEKNOPT OMSCHRIJVING VAN DE INHOUD:

### MSX GIDS NUMMER 12

#### LISTINGS:

MAZE, SCRAMBLE, DISKLOADER, MSX DUMP SCREEN 2, BALLETTJE-BALLETTJE (MSX-2), TITELDOOS (MSX-2)  
 VERDER: DE CURSUS BASIC (3), MACHINETAAL (3) EN REKENEN OP DE MSX (1). TESTEN NMS-8280 en FANTASTIC F3 JOYSTICK + SOFTWARE RECENSIES: SPY STORY, 10 FRAME, KONAMI GAME MASTER, EXTERMINATOR, SNAKE, EXERION/ZORNI, CITY CONNECTION, LIVINGSTONE, COURAGEOUS PERSEUS, MASTER CHESS, ASTRO PLUMBER, KRACKOUT, MR. JAWS, HEAD OVER HEELS, COLONY, "THING" BOUNCES BACK, SMACK WACKER.

### MSX GIDS NUMMER 17

#### LISTINGS:

KRIPY JACK, SCHARRELEI, DISK MONITOR/EDITOR, SCREEN PROTECTION, MERGE MASTER, DISK DATALISTER, MOUSE 5 TEKENPROGRAMMA (MSX-2), 240K SECTOR COPY (MSX-2)  
 VERDER: PROGRAMMEREN MET SCREEN 1, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (8), SOFTWARE RECENSIES: TURBO 5000, ADVENTURETIPS, EYE, SALAMANDER, SUPER TRITORN, DRAGONKING, MIRAI EN FINAL COUNTDOWN

### MSX-GIDS NUMMER 18

#### LISTINGS:

DBASE (DATABASE), TOPOGRAFIE FRANKRIJK EN WEST-DUIJSLAND, OMTREK EN OPPERVLAKTE, VLAGGENQUIZ, MOUSE 7 TEKENPAKKET (MSX-2)  
 VERDER: \*DISK- EN CASSETTEGEBRUIK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (9), ADVENTURETIPS, KAARTEN: VAMPIRE, FUTURE KNIGHT, AVENGER, SPY STORY, SNOWBALL, BASTARD. RECENSIES: SCRAMBLE FORMATION, GUNSMOKE, CALIFORNIA GAMES, COLOSSUS CHESS 4.0, THE FLINTSTONES, A.R.A.M.O., PLAYHOUSE STRIPPOKER + POKES & TIPS.

### MSX-GIDS NUMMER 19

#### LISTINGS:

UITBREIDING SHEAT, MACHINETAAL DATA CONVERSIE, INFO MENU, STERRENREGEN, ABACUS, STIEREN VANGEN, MOUSE 8 TEKENPROGRAMMA (MSX2), STARJET II (MSX2), RICH MAN, POOR MAN (MSX2)  
 VERDER: LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (10), DANGER MOUSE, TIME & MAGIC, ADVENTURETIPS, ELITE TIPS, FREEKICK, POKES & TIPS, KAART + TIPS AVENGER, BUBBLE BOBBLE, PATIENCE EN KLAVERJASSEN, SCRIBE TEKSTVERWERKER, TRANTOR, GUTTBLEASTER, PINBALL BLASTER, VENOM STRIKES BACK (MASK 3), TOPPLE ZIP (MSX2), GUARDIC EN KRACKOUT.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,- OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.  
 LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,- (BF 100,-), DUS: 2 NRS. FL.10,-; 3 NRS. FL.15,- ETC.

## SPECIALE AANBIEDING:

### OPRUIMING VOORRAAD CASSETTES:

OP = OP

PRIJS: FL. 9,95 PER STUK

#### CASSETTE 12

##### MAZE:

Een zeer snelle Pacman variant met meerdere velden. Je kunt de vijanden vernietigen met een laserkanon. Verder -net als de gewone pacman- moet je de pillen opeten.

##### SCRAMBLE:

een schietspel in machinetaal, dus snel. De eerste 3 velden zijn bergstellingen met raketwerpers, tanks en radarposten. Veld 4 en 5 zijn grotten. De hoofdbasis van de vijand zit in grot 5.

##### BALLETJE-BALLETJE (alleen MSX-2).

Nu ook op de MSX-2 het beruchte illegale straatspel balletje balletje.

##### TITELDOOS (alleen MSX-2).

Met dit programma kunnen teksten worden samengesteld met diverse letters in diverse kleuren om op te nemen met een foto toestel of videokamera. Uitermate geschikt om titels voor dia's te maken.

##### SCREEN 2 DUMP:

Beelden van screen 2 kunnen naar de printer gebracht worden. Routines voor diverse MSX-printers.

##### AUTOLOADER:

Dit programma geeft een inhoudsopgave van een diskette. Tevens kunnen de programma's uit dit overzicht direkt worden opgestart.

#### CASSETTE 16

##### PRINT OFFICE (alleen MSX-2 met diskdrive)

Met dit programma is het mogelijk om een tekst te maken met speciale karakters. Hierdoor zijn resultaten te bereiken die met een normale tekstverwerker niet mogelijk zijn. Ideaal voor briefhoofden, wenskaarten e.d. Tevens beschikt het programma over een editor, zodat je zelf karakters kunt ontwerpen.

##### ZEESLAG (alleen MSX-2).

Het bekende zeeslagje nu ook voor MSX-2 computers.

##### TIME FIGHTER:

Een snel schietspel in machinetaal. Bezitters van een computer met diskdrive moeten hun computer opstarten met de CTRL-toets ingedrukt.

##### DRAW:

Tekenpakket met de belangrijkste routines in machinetaal.

#### CASSETTE 17

##### KRIPY JACK:

Diamanten verzamelen in een veld met muren, verplaatsbare blokken en vraagtekens? 34 velden!! Diskdrive bezitters moeten hun computer opstarten met de CTRL-toets ingedrukt.

##### SCHARRELEI:

Vang de eieren op in de schaal.

##### DISK MONITOR-EDITOR

Direkte communicatie met de diskdrive. Sectoren lezen, veranderen etc.

##### MOUSE 5 (MSX-2)

Zeer uitgebreid en gebruiksvriendelijk tekenpakket voor Screen 5.

##### MERGE MASTER:

Dit programma kan meerdere BASIC programma's koppelen.

##### SCREEN PROTECTION:

Schakelt het beeldscherm uit als het toetsenbord niet wordt bediend. Beschermt de beeldbuis tegen inbranden.

##### MSX-2 240K SECTOR COPY

##### DATALISTER:

Alleen voor diskdrive. Leest machinetaal uit het geheugen en zet deze om in een ASCII-file.

#### CASSETTE 19

##### MOUSE 8:

Zeer uitgebreid en gebruiksvriendelijk tekenpakket voor Screen 8 van de MSX-2.

##### STARJET-2 (MSX-2)

Behendigheidsspel met meerdere velden.

##### INFO MENU

Disk utility met uitgebreide informatie over de inhoud van de files.

##### RICH MAN, POOR MAN (MSX-2)

Behendigheidsspel voor MSX-2.

##### STERRENREGEN, ABACUS, STIEREN VANGEN.

3 leuke spellen voor MSX 1 en 2.

Verder op deze cassette een eeuwigdurende kalender en een conversie programma van machinecode naar data.

**Bestellingen op postbankrekening 909515 t.n.v. A.Debels, Postbus 516 te 8200 AM LELYSTAD.**

## MSX-GIDS

### DISKMAGAZINE:

#### WAT IS DAT?

Enkele maanden geleden zijn we gestart met het uitbrengen van de MSX-Gids diskmagazines: complete tijdschriften op diskette. Wij -en ook de mensen van Timesoft- hebben geconstateerd, dat veel MSX-Gids lezers denken, dat op de Diskmagazines dezelfde programma's staan, die ook in de gedrukte MSX-Gids voorkomen.

**DIT IS BESLIST NIET HET GEVAL!**

De diskmagazines bevatten een compleet tijdschrift met listings, artikelen, software recensies, poke's, tips en een minigids, dat geheel los staat van de gedrukte versie van de MSX-Gids. Vrijwel alles wat op het diskmagazine staat is in de gedrukte versie van de MSX-Gids NIET geplaatst!

Een abonnement op het diskmagazine is niet mogelijk, daar we vooraf niet weten hoe vaak dit tijdschrift op diskette verschijnt; dit is namelijk geheel afhankelijk van de hoeveelheid en de aard, van de inzendingen die we ontvangen.

*Alfred Debels en José Herps.*

## GRATIS!

### MSX-GIDS PENNENSET

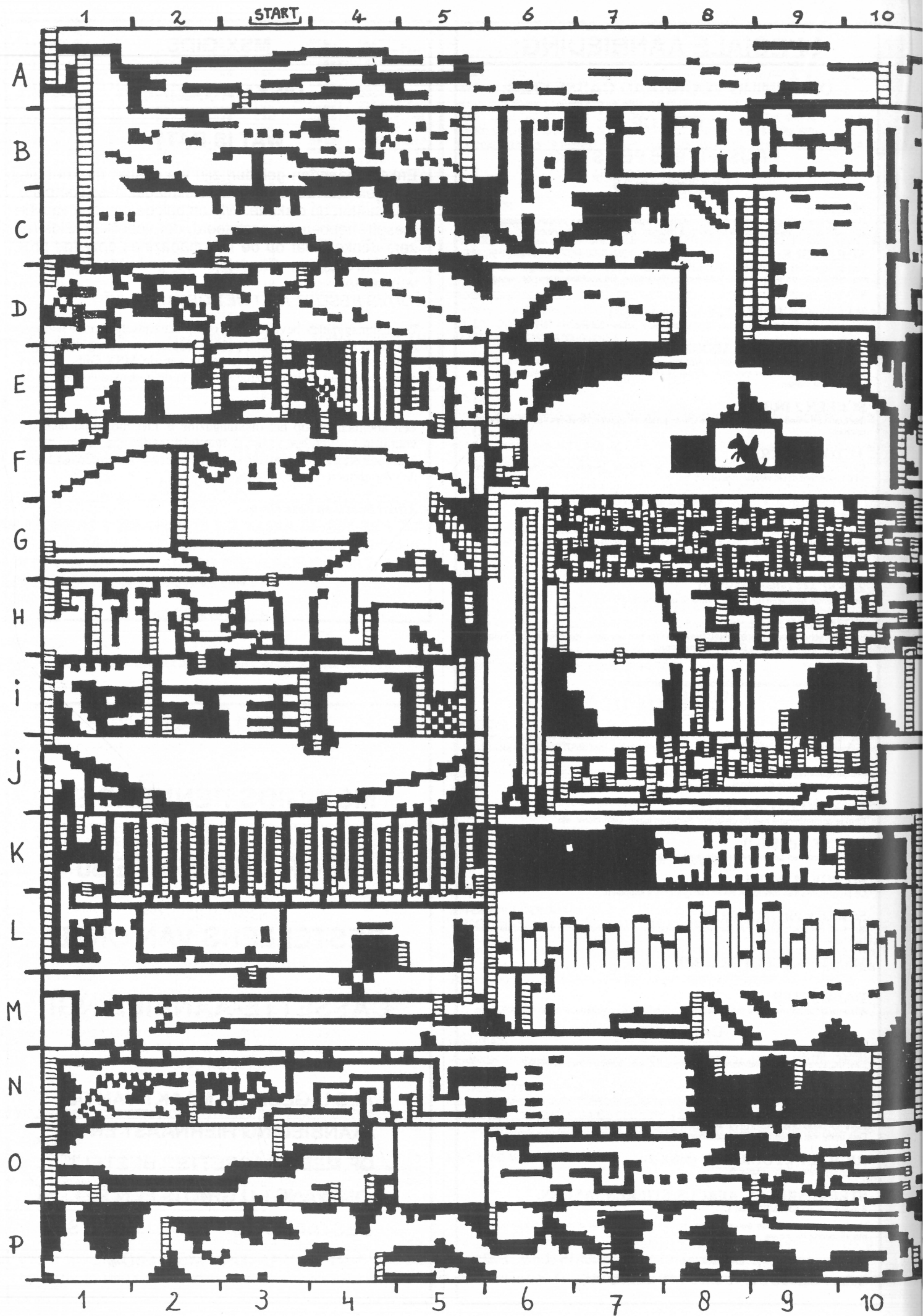
### VOOR DE EERSTE 30

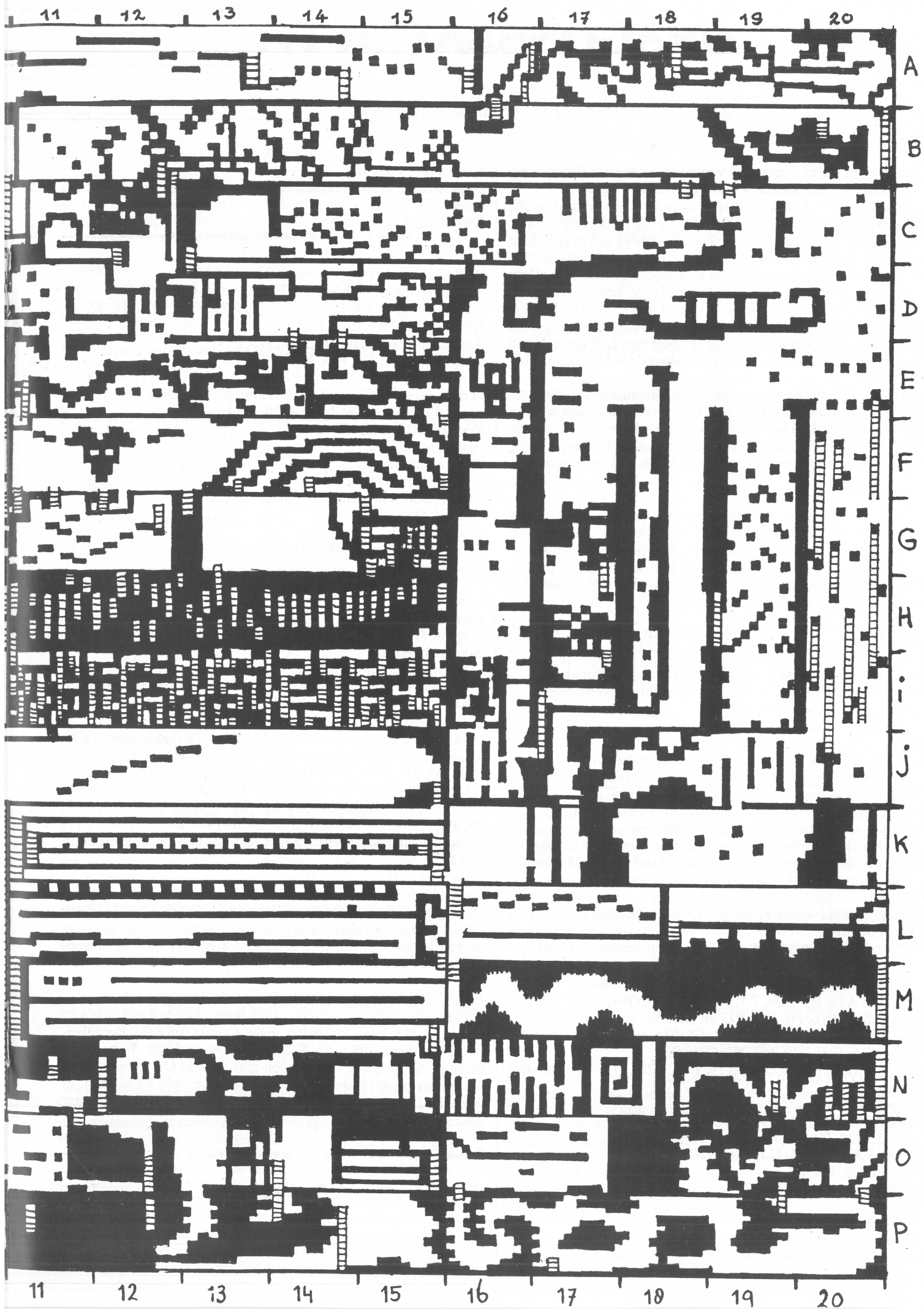
### BESTELLERS VAN ONZE

### CASSETTE-AANBIEDING!

\*\*\*\*\*

**ALS U GEBRUIK MAAKT VAN DE AANBIEDING HIERNAAST EN 2 OF MEER CASSETTES BESTELT, ONTVANGT U GRATIS EEN SET, BESTAANDE UIT 2 BALLPOINTS MET OPDRUK "MSX-GIDS".**





# DRAGONSLAYER IV:

(ZIE KAART VOORGAANDE PAGINA'S).

Er moeten in totaal 5 monsters verslagen worden: 1. Tarantunes, 2. Erobone, 3. Archwinger, 4. Rockgaea en 5. Dilguios.

Monsters 1 t/m 4 kun je oproepen door de schat te pakken die een kroon bevat. Deze vier schatten vind je in de velden N11, C6, L9, H15. In verband met de bereikbaarheid van deze velden en de moeilijkheidsgraad voor het verslaan van de monsters is het verstandig deze volgorde aan te houden. Veld N11 is alleen te bereiken met Maia Worzen (Wizard). Je hebt hiervoor de vleugels, de kruisboog en de grote sleutel nodig. Veld C6 moet je met Lyll Worzen (Elf) doen. Neem de springschoenen en het houweel mee. Ook veld L9 kun je het best met Lyll doen. Neem weer dezelfde items mee. Veld H15 is door de hele familie te bereiken.

De kroon zit in de meest rechtse schat, alle andere schatten zijn dodelijk. Neem minimaal 1 karaf voor leven mee, want je moet ook 1x dood om de schat te pakken. Dan als laatste moet je monster 5 (Dilguios) oproepen. Hiervoor moet je met het zwaard LOPEN van links naar rechts door veld F8. Hij verschijnt vanzelf.

Om het schild en het zwaard te kunnen pakken, moet je een kroon hebben (dus 1 monster hebben verslagen). Loop met de kroon naar het portretje op veld F6 en druk de cursor omhoog in. Je komt dan in de shop met het schild. Om het zwaard te pakken moet je met de kroon naar het portretje in veld H10 lopen. Doe weer hetzelfde en je staat bij het zwaard.

## ITEMS:

Vleugels: hiermee loop je door de lucht (magic vermindert).  
Harnas: hiermee loop je je vijanden dood (magic vermindert).  
Houweel: vernietigt rotsblokken.  
Handschoen: verschuift rotsblokken weg.  
Kruisboog: schiet rotsblokken.  
Rode bol: terugkeer naar start (om code op te halen).  
Karaf met vleugels: vult leven aan als je dood bent.  
Karaf zonder vleugels: vult magic aan als deze op is.  
Schoen met ster: vernietigt vijanden door er op te springen.  
Schoen met veer: hiermee spring je extra hoog.  
Grote sleutel: gebruikt magic i.p.v. keys om deuren te openen.  
Kroon: via de portretjes kan je hiermee praktisch overal komen.  
Pet: strength wordt 4 maal zo hoog (het kost wel 2 magic per schot).  
Scepter: distance wordt verhoogd. Zwaard: hiermee moet je Dilguios vernietigen.  
Schild: onbekend. Niet nodig voor het uitspelen van het spel.

Welke items zijn te koop in welke velden (bij de shops):  
Karaf life: A19, B17, C9, D1, F4, F14, F16, G14, G16, H15, K1, M9, N2, N18, O16, P6, P15, P17 en naast het startveld.  
Karaf magic: A19, B10, B17, D1, F4, F14, F16, G14, G16, H15, J6, K1, K16, L10, L20, M9, N2, O16, P6.  
Rode bol: B10, C9, D7, J5, K11, L10, L20, P15, P17 en naast het startveld.  
Vleugels: D14.  
Harnas: D14, K11, M1, O4.  
Pet: E15, H20, I1, I15, J13, K16, M20.  
Scepter: E15, H20, I1, I15, J13, M20.  
Houweel: G2, I18, E7.  
Schoen met ster: D7, G2, E7.

Schoen met veer: I18.  
Grote sleutel: J5, M1, N18.  
Schild: J6.  
Kruisboog: O4.

## Welke schatten in welke velden:

Aanvullen magic: A5, E6, F3, F17, G9, O4, O6, O17, P9.  
Aanvullen life: A9, B6, B11, C15, C19, D12, G3, H1, I7, J5, K10, L5, L20, N9, O12, P3.  
Aanvullen goud: A14, D6, H18, J13, P14.  
Aanvullen keys: D4, F14, K17, P20.  
Afnemen life: A20, C1, E5, F19, I15, K1, N1 (2 keer), N2, P6.  
Perkament (tijdelijk sneller): A17, F6, J9, K15, N18.  
Ring (tijdelijk onkwetsbaar): G20, M11.  
Rode bol: B4, E11, N2.  
Handschoen: B20.  
Schoen met ster: C2.  
Schoen met veer: M1.  
Kroon (monsters 1 t/m 4): C6, H15, L9, N11.  
Zwaard: D19.  
Kruisboog: E1.  
Karaf met vleugels: E16, L11, M7.  
Grote sleutel: G15.  
Pet: H8.  
Harnas: I1.  
Vleugels: I19.  
Scepter: J17.  
Houweel: M19.  
Schat verandert in vijand: L1.  
Dodelijke schatten: alle schatten in H11, H12, H13, H14, H15, behalve de meest rechtse in H15 (dit is de kroon).

In de INN's kun je voor 10 goud je leven en magic weer tot 99 aanvullen. INN's vind je in de velden: A13, B10, C1, C6, C11, C16, D3, D9, D14, D16, D20, E1, E8, E15, F2, F13, G5, G12, G17, H2, H5, I1, I10, I18, J1, J11, J17, K1, K8, K11, K20, L4, L10, L11, L15, L18, L20, M1, M6, M14, M18, M20, N15, N19, P6, P17. Nog iets: Als je van de laatste twee INN's (P6 en P17) de bovenhangende bordjes kapot springt, dan veranderen ze in SHOPS.

Dan volgt hier nog een code, waarbij de monsters 1 t/m 4 al verslagen zijn: R6DX Q47H 6ZD8 A8E1 O3PP QW3E 0RH9 5RU3. Je hoeft nu alleen nog Dilguios te verslaan. Tip: Ga zover mogelijk van hem vandaan staan als hij BIJNA dood is. Bovenstaande code is overigens ook in de Japanse versie in te voeren.

En als laatste: Zoek ALTIJD ALLE vloeren, plafonds, muren, kortom alles, af voor geheime openingen. Op de kaart zijn alle stenen, rotsblokken, strobalen, deuren zwart gemaakt. De geheime doorgangen zitten op de meest gekke plekken. Twee voorbeelden van geheime doorgangen zijn: In veld O1 zit in de vloer (vierde steen van links) de opening om naar veld P1 te gaan. In veld J13 zit in het plafond (boven de schat) de opening om naar veld I13 te gaan.

Succes (heb je wel nodig bij monsters 4 en 5),

*Henk en Cilia Bijkerk, Den Haag.*



# HELP!

Wie geeft mij aanwijzingen om bij Metal Gear door de 'donkere' kamers te komen? René Visser, Dorpsstraat 43, Zorgvlied. Tel. 05212-7429.

Hoe kan ik voorkomen dat mijn T.V. op mijn datarecorder stoort?

**Red.** Deze vraag hebben wij vaker gehad en de oplossing is eenvoudig: zet de datarecorder op een stopkontakt dat niet op dezelfde groep staat als het stopkontakt waarop de T.V. staat; b.v. in de muur tegenover de wand waarin het kontakt zit waarop de T.V. is aangesloten.

Ik zoek in Classic Adventure een Pirate die een schatkist heeft.

Return To Eden: ik ga steeds dood door de stralingsziekte. Hoe voorkom je dit? Tevens zoek ik iets om de LEVITHAN te kunnen passeren. Snowball: hoe kom je veilig op de buitenkant van het schip? (dus niet alleen op de draden).

Game Over 1 deel 2: waar kan ik de BLUE FORCE vinden die in de handleiding wordt genoemd?

**Frank Meulblok, Abeelstraat 22, 4621 AH Bergen Op Zoom. Tel. 01640- 50088 (na 16.00 uur).**

Hoe kom je voorbij het groene monster aan het eind van veld 6 in Mobile Planet?

**Patrick Koorevaar. Tel. 01892- 16528.**

Wie kan mij helpen met stage 6 van SAMURAI? Schrijf even een briefje naar: **Johan Klumpenaar, Produktiestraat 2, 3903 AW Veenendaal.**

GANDHARA: hoe versla je het eindmonster van wereld 4, de olifant? TEL. 020- 451722

Ik heb een Philips VG-8235 MSX-2 computer en een STAR LC-10 multi-font printer. Volgens de handleiding moet deze printer ook tekeningen kunnen uitprinten. Wie kan mij helpen met een programma om dit te realiseren? Ik kom er niet uit. **Jeroen van der Heijden, Kloostersstraat 48, 5513 AK Wintelre.**

Waarom doen spellen, die overgenomen zijn van een Sony-MSX, het niet op mijn MSX-2 VG-8235? De computer geeft een 'disk-offline'. **Gerard Best, Machineweg 30, 1394 AW Nederhost den Berg. Tel. 02954-3931**

*(Red. Houd je er rekening mee dat de VG-8235 een enkelzijdige disk-drive heeft en de programma's dus op een Sony enkelzijdig moeten worden overgezet?)*

Wie weet hoe je bij The Castle en The Castle Exelent de geSAVEde situatie weer kan laden? Geef s.v.p. een belletje naar: 070- 291006 (Henk).

Hydride III: Ik heb het kasteel onder water kunnen laten oprijzen en ben bij een doodskop op de derde etage. Hier is een muur. Hoe krijg ik die muur weg?

Als ik een stukje links van de doodskop langs de muur loop hoor ik een gek geluid; druk ik op 'LOOK HERE' dan krijg ik een computerbericht. Ga ik uiterst links van dat geluid staan en kijk ik naar rechts en geef ik 'LOOK HERE' dan staat op het scherm "DAG" en het spel verdwijnt helemaal uit de computer. Wie weet wat dit is? TEL. 04758- 2806 (vragen naar Dennis).

Ik heb pas het spel 'ZAKIL WOOD' gekocht (Mr. Micro), maar ik kan geen graphics krijgen. Weet iemand hoe dit komt? **Maurice de Bijl, Citaldelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128- 1466.**

Heeft iemand tips en/of pokes voor Pac-Land? Hoe kom je door het veld met de trampoline (Trip 1, Round 3)? Bel of schrijf naar: Sio Tehi, De Uitvlugt 117, 1188 JS Amstelveen. Tel. 020- 476234.

Ik zou graag wat informatie hebben over de SCC Soundchip. Tevens over het spel Nemesis 3. Tel. 04920- 12679 (Roger).

Deep Forest: hoe speel je het eerste level uit?

Druid: wat is de bedoeling van dit spel. Als ik een monster verslagen heb staat er: "NOW THIS IS NOT REAL"?????

Samurai: hoe speel je het eerste level uit? Heeft iemand password en hoe moet je dat invoeren?

**Stefan Boer, Sternstraat 43, 1531 VM Wormer. (Als je zelf vragen hebt, stuur mij dan een postzegel voor antwoord).**

## TIPS VOOR XAK

Start: ga naar het huis rechtsboven de kerk (blonde vrouw). Nadat zij tegen je gesproken heeft, ga je naar de kerk, waar je in één van de banken een bril vindt, waarmee je weer naar de blondine gaat. Daar krijg je uiteindelijk een soort steen en 600 goudstukken. Voor dit goud koop je linksonder een uitrusting en nu kun je dorp 1 verlaten.

Eerst vechten in de omgeving van het dorp en als je genoeg "power" hebt, kun je over de brug naar het veld boven (via een rotspad), waar blauwe en rode figuren rondlopen. Als je level 4 hebt bereikt, kun je terug naar het dorp om een ander zwaard te kopen en bij level 5 een ander armour en shield. Verder kun je in dit dorp je uitrusting laten versterken (er komt dan een ster bij te staan) en bij dezelfde vrouw (rechtsonder) kun je scrolls kopen. De blauwe en de groene scroll kun je gebruiken om in één keer alle tegenstanders van het veld te vagen, alleen krijg je dan geen experience bij. De roze scroll is een soort teleport om vanaf een willekeurig punt in het spel naar dorp 1 of dorp 2 te gaan. In dorp 1 kun je (in het huis rechts van de blondine) ook nog brood en vlees kopen, waarmee je je powerbalk kunt aanvullen, als je geen tijd hebt om op een rustig punt de boel langzaam aan te vullen. Voor alle items geldt: eerst op F3 drukken en met de cursor het item kiezen, dan via EXIT weer naar het speelveld en dan op RETURN drukken, waarna het item ge-aktiveerd wordt.

Als je nog niet veel power hebt en je wilt toch naar dorp 2, zorg dan dat je wel 2 roze scrolls hebt, anders kom je er niet meer uit. Je moet je vanaf dorp 2 een weg banen door gloeiende lava en daar heb je aardig wat power voor nodig. In dat dorp kun je de ring en het andere item kopen, dat de verkoper in dorp 1 wel laat zien, maar niet wil leveren. Deze ge-

ven je 15 extra punten bij je Strength en Defence. Bij dezelfde winkel in dorp 2 kun je ook nog een helm kopen voor nog meer bescherming. Totdat je level 15 hebt bereikt, valt er verder in dit dorp niets meer voor je te halen.....

Boven het veld met de blauwe en rode vijanden bevindt zich een bos met weerwolven, die je met je nieuwe uitrusting kunt verslaan. Links van dit veld is een veldje, waar je van een op de grond liggende persoon een mantel krijgt. Rechts van de weerwolven is een kasteeltje, waar een triest kijkende jongeman je uiteindelijk toestemming geeft helemaal naar boven te gaan en daar staat het eerste eindmonster op je te wachten: een enorme boom, die je bekogelt met een soort kokosnoten. Als je deze verslagen hebt, ga je terug naar de vrolijkheid, die wel iets tegen je zegt, maar je -zover ik heb kunnen nagaan- niets geeft.

Nu kun je nog terug naar het beginveld, over de brug en dan naar beneden, waar je -buiten de skeletten- een soort hagedissen aantreft. Onder dat veld is nog een veldje met een waterval, waar ik niets heb kunnen ontdekken en links naast het veld met de hagedissen is de doorgang naar dorp 2. Wil je daar vechtend doorheen, dan moet je onderhand wel een level 6 of 7 bereikt hebben, want er lopen geduchte tegenstanders rond. Als je helemaal naar links gaat door de lava, kom je bij een veld met aalgladde "buienbotsers", waar een mand hangt. Hier hoeft je tot je level 15 hebt bereikt ook niet te wezen.

Wanneer je door de lava naar beneden gaat, kom je in dorp 2. Maar je kunt natuurlijk ook een roze scroll gebruiken.

Nu ben je onderhand rijp voor het kasteel (rechts van het veld met de rode en blauwe figuren), waar je heel wat zoekwerk krijgt, maar daarvoor volgende keer meer **JOCELYN**

# BELASTINGAANGIFTE OP DE MSX

Volgende maand is het weer zover: dan ploffen de aangiftebiljetten in de bus en zit het merendeel van de Nederlanders te ploeteren en te rekenen om er ook dit jaar fiscaal zo goed mogelijk vanaf te komen. Eén ding krijg ik altijd bij voorbaat al en dat is hoofdpijn van het gecijfer.

Gelukkig is er -sinds de komst van de home-, c.q. personal computers- software verkrijgbaar, die je het wat makkelijker maakt bij het invullen van de aangifte. Denk maar aan de software, die geleverd wordt in combinatie met bijvoorbeeld de Kluwer en de Elsevier Belastinggidsen. Deze software is echter nog steeds niet al te gebruiksvriendelijk, omdat je toch het bijbehorende boek erbij moet raadplegen, ook als je een vrij eenvoudige boekhouding hebt of in loondienst bent.

Voor de MSX-ers is er dit jaar keuze uit 2 programma's, die beiden via Timesoft verkrijgbaar zijn, maar die qua prijs en qua mogelijkheden verschillen. Lees eerst het volgende eens rustig door en beslis dan welk programma voor jou het meest geschikt is.

## "FISCUS" EN "BEL89"

Leverancier: Timesoft

Machine: MSX1 + MSX2 + PC

Cassette / diskette

Prijs: FL.35,=

Dit programma is al in 1982 ontwikkeld door CEMASOFT, een afkorting voor CEes MACHIELSEN SOFTWARE, die zijn twee hobbies (Belastingrecht en Programmeren) hierin heeft gecombineerd. Voor deze recensie kreeg ik de beschikking over het programma van 1989 voor de aangifte over '88 in de disketteversie voor de MSX2, dit omdat "FISCUS"/"BEL89" pas in februari gereed waren. Deze nieuwe versie bevat enkele uitbreidingen: aanmaak van bijlagen voor "kosten van verwerving" en "buitengewone lasten". Zoals boven vermeld is de MSX-uitvoering eventueel geschikt voor cassettegebruik. Het hoofdprogramma "BEL89" is meer dan 50 kbyte groot en is daarom in 3 delen gesplitst, die automatisch na elkaar geladen worden. De waarden van de variabelen blijven hierbij behouden, omdat het videogeheugen als "COMMON BLOCK" fungeert.

### "FISCUS"

geeft een fiscaal overzicht over de jaren 1985 t/m 1989 en is bedoeld voor een snelle controle van aangiften. Ideaal voor tweeverdieners (berekening voetoverheveling) en om na te gaan of bijvoorbeeld een T-formulier aanvragen zin heeft.

### "BEL89"

is bedoeld als hulp bij de verzorging van Aangiften en T-biljetten, maar bevat meer. Het programma levert een 5 pagina's tellend rapport af, dat u direct of later kunt uitprinten. Met "BEL89" kunt u desgewenst iemand financieel doorlichten m.b.v. de optie "privé-balans". Sterke punten in dit programma: werkt onafhankelijk van een belastinggids (dus geen verwijzingen naar paginanummers) en alle gegevens betreffende drempelwaarden, maxima, vrijstellingen e.d. zijn ingebouwd. Hiermee hoeft de invuller dus geen rekening te houden.

De PC-versie werkt sneller, maar is identiek aan de MSX-versie!

Tot zover de toelichting van de heer Machielsen zelf, maar eigenwijs als ik ben, wilde ik toch wel even (nou, even....) weten of het allemaal wel zo gemakkelijk werkt. Daarvoor heb ik mijn eigen (klad)aangifte over 1988 genomen en daarmee zijn we meteen aan het eerste belangrijke verschil gekomen tussen de twee programma's: dit pakket is zowel geschikt voor mensen, die in loondienst zijn als voor diegenen, die een eigen bedrijfje hebben

met een niet al te ingewikkelde boekhouding.

Als je nadere informatie wilt, kun je in het hoofdmenu de optie "Informatie" gebruiken en deze info op het Scherm of op de Printer afdraaien. De optie Fiscus is zuiver voor werknemers bedoeld, dus die heb ik overgeslagen. Met de keuze Verzorging aangifte over 1988 (1989) begint het eigenlijke invullen en dat wijst zich allemaal vanzelf. Bij het intikken van de juiste financiële gegevens rollen er keurige lijsten uit, waarbij je aan het eind precies kunt zien, hoeveel je moet betalen of -leuker nogterugkrijgt.

Mijn versie had zelfs al de mogelijkheid om blanco bijlagen uit te printen, voorzien van adreshoofd en fiscaal nummer.

Samengevat is dit programma geschikt voor diegenen, die toekomen met het invullen van de vragen 1 t/m 28 van het aangiftebiljet A of B en tevens is het bruikbaar voor de E en T biljetten. Zelf miste ik als ondernemer enkele mogelijkheden, die voor mij van belang zijn. Zo werd er wel een vraag gesteld voor de ondernemer, die in een bedrijfspand woont, maar omgekeerd: bedrijf gevestigd in privéwoning, ben ik niet tegengekomen. Ook de berekening van de winst uit onderneming was voor mij wel erg voordelig, maar of m'n accountant het daar ook mee eens is, moet ik nog maar afwachten.....

## "FISCUS 90"

Leverancier: Timesoft

Machine: MSX1 + MSX2 + PC

Cassette / diskette

Prijs: FL. 9,95 (!)

Wie een heel simpele aangifte heeft: E, T en (eenvoudige) A-biljetten, kan zich natuurlijk nooit een buil vallen aan dit uiterst gunstig geprijsde programma. Een beknopte beschrijving vind je in de Timesoft-advertentie op de binnenkant van het omslag van deze MSX-Gids.

Ik heb het programma opgestart en -net als bij het hierboven beschreven programma- een duidelijke toelichting gekregen. Verder kon ik het echter niet testen, omdat het echt alleen maar voor werknemers is bedoeld.

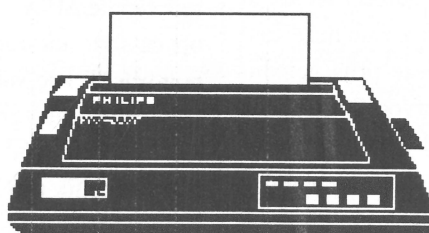
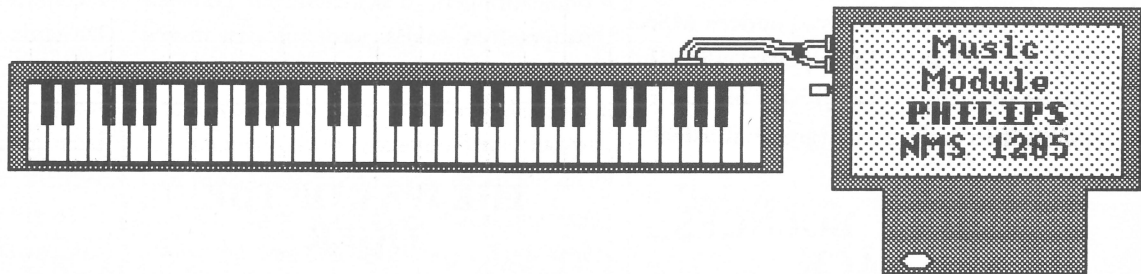
Dit programma werkt wel op een andere manier: je krijgt hier geen vragenlijst die je moet invullen, maar een optiemenu met zo'n dertig rubrieken, die je telkens zelf moet aanroepen. Na invulling kom je dan terug in het hoofdmenu, waar je dan weer aan de volgende rubriek kunt beginnen.

Samengevat zou ik over dit programma zeggen: voor dat tientje.... gewoon doen!

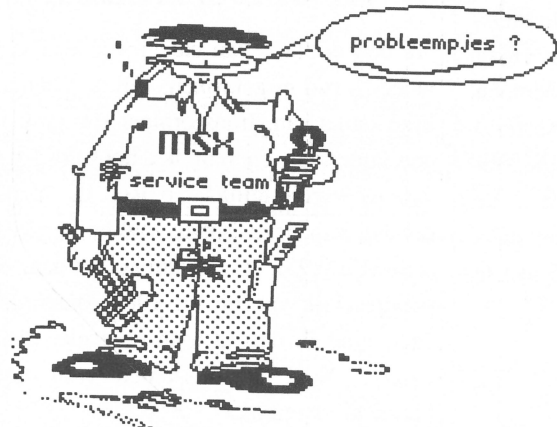
JOSE HERPS

# DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING II

Peter Vaesen uit Nijmegen heeft weer erg zijn best zitten doen en van zijn hand is pasgeleden de tweede uitbreiding voor het MSX Desk Top Publishing Programma DYNAMIC PUBLISHER uitgekomen. De twee diskettes, waarop dit programma geleverd wordt, staan boordevol met stempels en karakterfonts, waarvan bijgaand enkele voorbeelden zijn afgebeeld. Ze vormen een bron van ideeën en voorbeelden om eigen stickers, posters, briefpapier, kerstkaarten etc. te maken. De diskettes werden gemaakt vanuit een persoonlijke en een bij anderen geconstateerde wens naar een verzameling met voorbeelden van stempels en karakterfonts. Daarnaast is de opzet van de verzameling zodanig gekozen, dat er zeer veel stempels op een enkele schijf kunnen.



sleept om op de Sony MSX2 aan te sluiten. Het inladen van de codes voor de Laserjet II (compatibel met de deskjet) gebeurt automatisch en het



uitprinten van de schermen gaf hier weinig problemen, zodat er verder eigenlijk weinig over dit programma meer te schrijven valt.

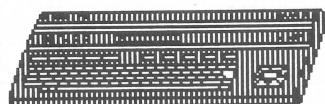
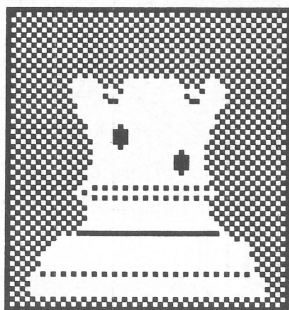
Voor de bezitters van Dynamic Publisher is dit programma gewoon een aanrader!



José Herps.

Dit laatste citeer ik uit de inleiding van de verzorgd uitziende handleiding, die samen met de diskettes in een stevige kunststof doos zit met op het omslag het stempel van Roger Rabbit, dat je elders op deze pagina afgebeeld ziet. Het grootste deel van deze handleiding wordt in beslag genomen door afdrukken van alle stempels, kaders, karakterfonts etc. die zich op de diskettes bevinden.

In de handleiding wordt uitgebreid verteld, hoe men stempels van de disk haalt en weer naar disk kan wegschrijven en hoe men de stempels in een eigen ontwerp kan gebruiken. Hoe dit gaat met kaders en karakterfonts en hoe u tekst in uw eigen tekeningen kunt aanbrengen. Verder wordt nog een aantal tips gegeven, die het gebruik van Dynamic Publisher kunnen vergemakkelijken.



Voor de gelegenheid hebben we onze H.P.Deskjet Printer (tegenwoordig beter bekend als "spuitprinter") van de P.C. losgerukt en naar boven ge-

**Dynamic Publisher  
UITBREIDING II** ..... 29,95

Te gebruiken in samenwerking met:  
*dynamic publisher*  
**MSX2**

- 650 stempels
- 51 kaders
- 10 vullers
- 50 karakterfonts

handleiding en print-out  
Dam en schaakstempels

Géén dubbelen met DP-UITBREIDING I

DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING I .....	29,95
DISKSTICKERS I .....	19,50
KEAST- NIEUWJAARSPAKKET .....	24,95
60 KINGSVALLEY VELDEN .....	19,95

<Binnenkort te verwachten: DISKSTICKERS II >

**INFORMATIE EN BESTELLEN:**  
P. Vaesen tel.: 080-784062

# LOW BUDGET SOFTWARE

Homesoft komt (misschien als tegenhanger voor de te dure Japanse software?) uit met een zestal oudere MSX-spellen, die sterk in prijs verlaagd zijn. Deze titels zijn verkrijgbaar bij o.a. Timesoft en andere softwaredeetailisten.

## "THING" BOUNCES BACK

Dit spel hebben wij gerecenseerd in MSX-Gids nr.12 en toen kostte deze cassette FL. 39,=. Nu is deze prijs gereduceerd tot FL. 9,95 en daarvoor krijg je een ongewoon en origineel spel, dat voor Beeld, Spelkwaliteit en Documentatie 5 sterren kreeg en voor het Geluid 4. Zelfs de prijs kreeg 4 sterren, dus die zouden nu niet eens meer in het balkje passen.

Met een soort kikker (op springveren) race je als een gek door de velden, waarin zich allerlei 'weirdo' tegenstanders en 'strange' objecten bevinden. Voor wie het nog niet kent een aanrader.....

## TERRAMEX

Terramex kostte (in MSX-Gids nr.16) FL.35,= op cassette en deze is nu in de handel voor FL.14,95. Voor die prijs is krijg je een aardig stuk software in handen, waarbij je de wereld van een ramp moet redden door een of andere professor te zoeken. Je hebt keus uit 5 personages met elk specifieke eigenschappen, waardoor je eigenlijk 5 keer opnieuw kunt spelen.

Grafisch is het niet echt een hoogstandje, maar het spelniveau is vrij hoog en je bent er niet gauw mee uitgespeeld. Beeld, Geluid en Prijs kregen toen 3 sterren, terwijl de Spelkwaliteit en de Documentatie een 5 scoorden.

## WHO DARES WINS II

Dit is echt een "gouwe ouwe", waarvoor we moesten teruggaan tot nr.10 van de MSX-Gids, waarin deze cassette (van toen FL.32,=; nu FL.14,95) werd omschreven als een aardige aanwinst in de categorie oorlogsspellen in de stijl van

Special Operations, maar dan grafisch wat beter. Je moet een vijandelijk kamp binnendringen, al schietend en granaten werpend en er dan weer uit zien te komen. De beoordeling was redelijk tot goed.

## THE WAY OF THE TIGER

De titel herinner ik me uit de prille begintijd van de MSX, toen er zoveel software op cassette uit Engeland kwam, dat we nog selectief te werk konden gaan en alleen die spellen eruit pikten, die we zelf leuk vonden. The Way of the Tiger zat daar duidelijk niet bij, want we hebben er geen recensie van kunnen vinden en datzelfde geldt voor de twee resterende titels. Ik weet nog wel, dat er nogal wat vraag was naar dit spel, omdat de hoofdpersoon een Ninja is, die van zijn Grand Master 3 tests moet afleggen tegen door de meester zelf uitgekozen tegenstanders. Voor de liefhebbers van dit soort vechtsporten is hier de kans om er voor FL.14,95 aan te komen.

## SUPERMAN

Deze cassette met als subtitel "The Man of Steel" zit in een iets luxere verpakking en kost FL.19,95. Tot mijn verbazing zie ik op het omslag staan, dat het spel da-

teert uit 1988, hetgeen betekent dat er in Engeland toch nog wel iets op MSX-gebied uitkomt.

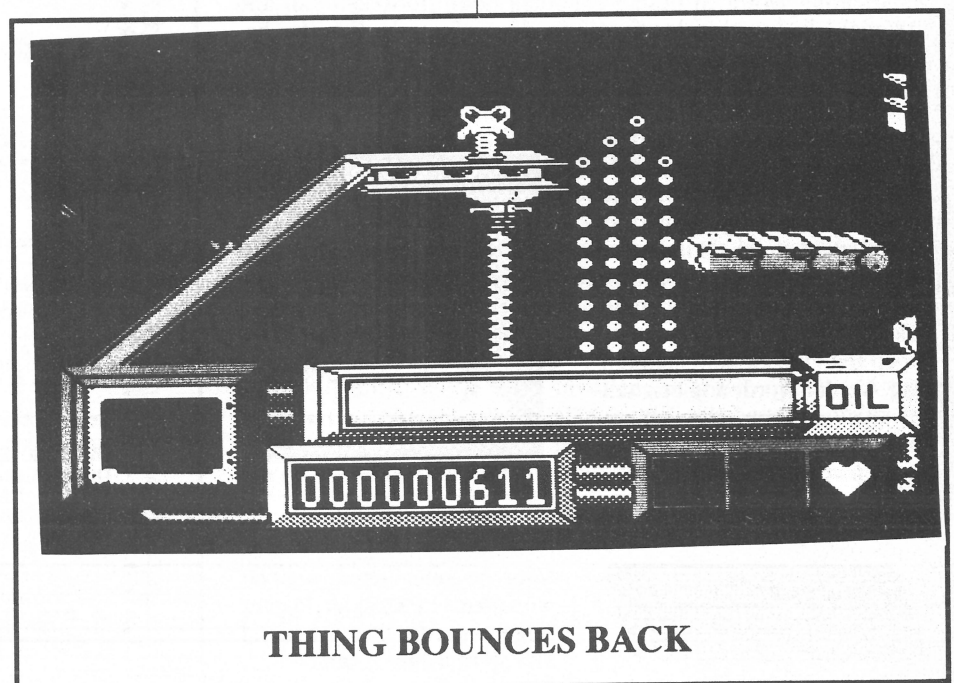
De aarde wordt geteisterd door aardbevingen en vulkaanuitbarstingen en tot overmaat van ramp hebben terroristen een jacht gekaapt met Lois Lane en de Gouverneur aan boord, terwijl Superman's twee grootste vijanden ook nog zijn gaan samenwerken.

In een Engels blad van begin 1989 vond ik zowaar een recensie van dit spel, maar daar kwamen de Atari- en de Commodore versies er vrij bekaaid van af met een algemene waardering van rond de 40%. Gokje.

## TANK BATTALION

"In een doolhof van steegjes is een verwoede strijd uitgebroken. Val de vijandelijke tanks aan, transformeer uw tank in een supertank en redt het hoofdkwartier van de vernietiging", zo lees ik op het omslag van deze laatste low-budget cassette (FL.9,95). Als ik dan echter naar de plaatjes kijk van dit uit 1980! daterende spel, vind ik dat dit toch echt niet meer kan..... Nou, ja, misschien voor heel kleine kinderen.....

JOCELYN



THING BOUNCES BACK

Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

# SUPER COOKS

Hier is dan een vervolg op Golvellius of liever gezegd een parodie. Net als Golvellius is Super Cooks een produktie van Compile (1989) en qua spel zit het exact hetzelfde in elkaar.

Maar, zoals de naam al zegt, staat hier alles in het teken van voedsel, koken en keukens. Wormen, skeletten, duivels en ander gespuis zijn vervangen door druiventrossen, kersen, meloenen, appels, met pittige schietende kruisbessen etc. Je mept in het rond met een koekepan i.p.v. een zwaard, FIND heet nu DISH en alle elfjes, oude vrouwtjes en andere hulpfiguren (inclusief jezelf, de DISHMAN) hebben een wit keukenschortje voor.

Het doorkomen van de eerste wereld is nog niet zo moeilijk. Het doel is om in een ommuurde pyramide te komen door genoeg DISH te verzamelen. Je moet

hiervoor al het fruit, dat je tegenkomt, met je pannetje plat slaan en goed opletten, waar zich de deuren bevinden, waar je nieuwe power (aangeduid met hartjes) of Max.Dish kunt krijgen. Af en toe moet je daarvoor wat tegenstanders verslaan, maar het kan ook voorkomen, dat je tegen een losstaande boom moet rammen of tegen een steen.

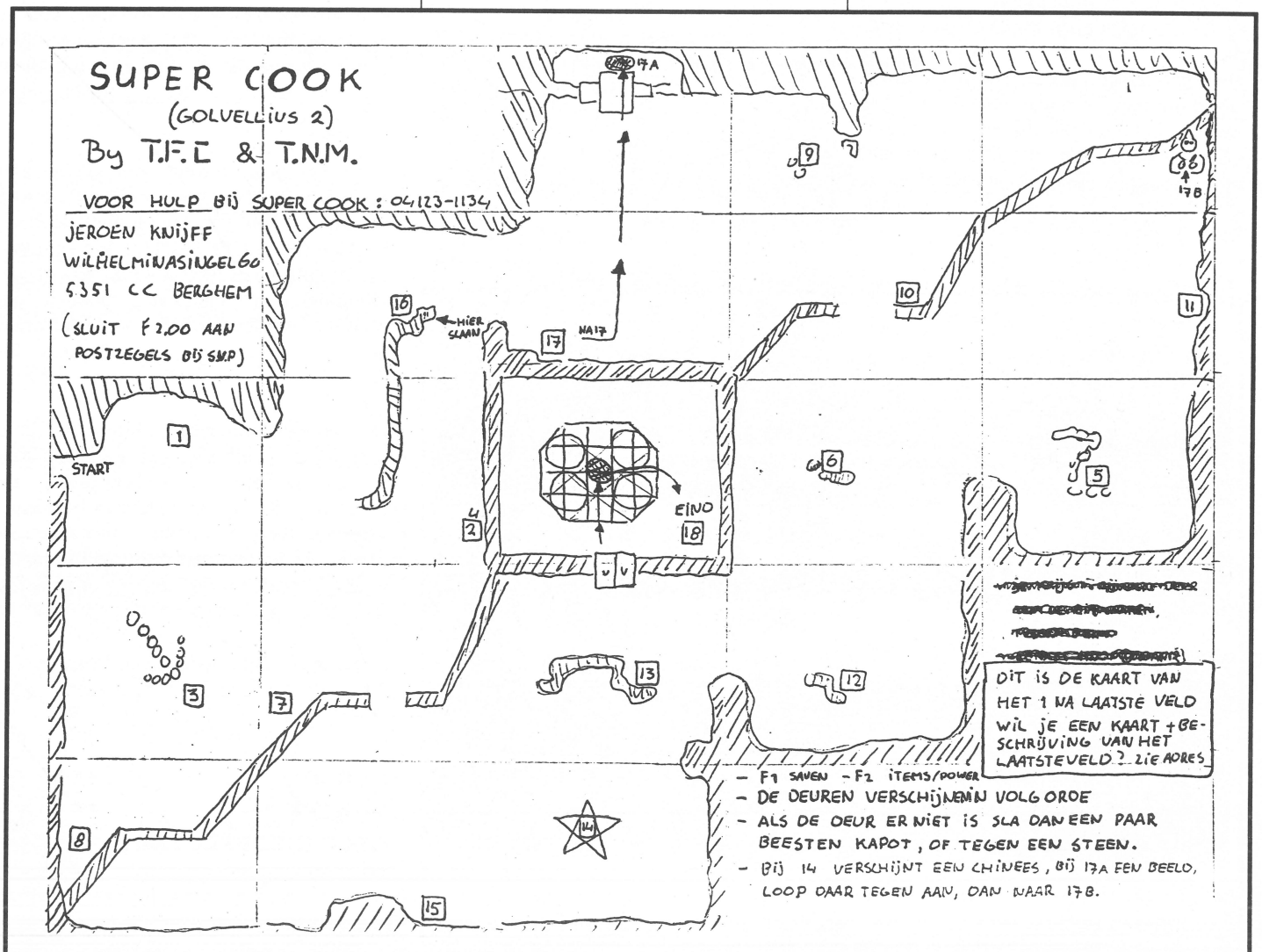
Als je op het laatst een sleutel krijgt om door het deurtje naar de vlag te lopen, kom je in een keuken terecht, waar je eerst over kasten en fornuizen moet springen, terwijl er messen, gloeilampen en ander keukengerei tegen je aan en over je heen vliegen. Daarna (als je dit overleeft) kom je terecht bij het eerste eindmonster: een gigantische sinaasappel, die met partjes van zichzelf gooit. Nu heb je een voorproefje van wat je te wachten staat.

Laden en saven moet op een aparte data-diskette gebeuren. In het beginmenu kun je kiezen voor laden en om de spelsituatie weg te schrijven, druk je op F1. F2 geeft een lijst van alle items, die je hebt.

Hoewel dit spel na Golvellius weinig te bieden heeft, mogen de liefhebbers het toch zeker niet missen. Grafisch en qua geluid (ook met de PAC) is dit spel zeker even goed als zijn voorganger.

**DENNIS LARDANOYE / JOCELYN**

**BEELD :** \*\*\*\*\*  
**MUZIEK :** \*\*\*\*\*  
**GELUIDSEFFECTEN :** \*\*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT :** \*\*\*\*\*



Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## ALESTE SPECIAL (MSX-2 en MSX-2+)

Dit is weer zo'n spel, waarop je al je frustraties kunt uitleven. Wie Zanic, Aleste 1 en noem ze maar op, te makkelijk vond, kan aan Aleste Special (of Super Aleste, zoals het ook wel genoemd wordt) zijn/haar hart ophalen.

Na het opstarten van de diskette, zie je eerst een vent met een zwaar pantser aan en een hoop Japanse teksten, waartussen "60 km", "20 m" enz. leesbaar zijn. Dan volgt het introplaatje met de naam ALESTE + Japans toevoegsel, dat wel SPECIAL zal betekenen en als je tijdens dit introbeeld vaak op de rechter cursor-toets drukt, kom je in een soundtest. Met de linker- en rechter cursor kun je het nummer van het muziekstuk kiezen, dat je wilt horen, terwijl je met de bovenste cursor-toets kunt kiezen tussen "PSG" (standaard) en "FM" (Pac) mode, waarbij je goed het verschil hoort tussen het gewone computergeluid en het geluid met FM-Pac. Deze tip kregen we van The Atlantis Game Masters, die nog de vraag hadden of iemand geheime velden weet in dit spel.

Op mij hoeven ze in ieder geval niet te rekenen, want ik kom de eerste ronde niet eens door. Je begint op een asfaltweg in een verwoest landschap en daar rennen al meteen 5 rode figuren op je af, waar je meteen mee moet afrekenen, anders wordt je doorzeefd met kogels. Zij worden gevolgd door één groen mannetje, dat zich vlak voor je in vieren splitst. Dan komen er nog wat blokken op je af + een geel vliegtuig, dat je moet neerschieten. Dat geeft een geel blokje op het scherm, dat je met een noodgang moet pakken, want nu komt er een gapende kloof, waar je met blokje (joystickknuppel naar voren gooien) nèt overheen kunt springen om meteen weer tussen de volgende lading vliegtuigen terecht te komen. De meeste van deze vliegtuigen geven niets, maar af en toe zitten er wat grotere tussen, bij-

voorbeeld een blauwe, die een schaduw oplevert, die met je meeschiet. Een donkerblauwe geeft een laserstraal en er is ook nog een rode, waarvan je rode rondjes krijgt, die zeer traag zijn, dus die kun je beter niet nemen. Als je iets verder gekomen bent, blijf dan aan de rechterkant, want links komt van onderen zo'n rooie aanlopen en als die je raakt, ben je er geweest en kun je weer opnieuw beginnen. Op het laatst (voor mij dan) kom je opnieuw bij een asfaltweg, waarachter zich twee van die kloven bevinden, maar daar ben ik nog niet overheen gekomen.....

Aan de graphics is wel te zien, dat we hier te maken hebben met een zeer nieuwe produktie (1989) van Compile, want de beelden (en ook de muziek) zijn subliem. In het landschap liggen wrakstukken van vliegtuigen en regelmatig moet je om hoofden van het Vrijheidsbeeld heenrennen, want je kunt je ook nog te pletter lopen.

De echte schietfanaten zullen hier naar mijn mening toch nog wel een harde dobber aan hebben. Iedere keer dat je uit bent, moet je van voren af aan beginnen, want een Save optie ben ik niet tegengekomen. Misschien dat dit mogelijk is, als je een bepaalde ronde door bent of dat je dan op dat punt opnieuw begint, maar dat mogen jullie verder zelf uitzoeken. Ik wijd me wel weer aan een adventure.

JOCELYN

BEELD:	*****
MUZIEK:	*****
GELUIDSEFFECTEN:	*****
SPELKWALITEIT:	*****



# WARS 2

Lev.: **Homesoft**  
Machine: **MSX2/2+**  
Cartridge  
Prijs: **FL. 119,-**

Toevallig op deze pagina twee spellen, die iets met oorlog te maken hebben, maar wel twee heel verschillende. Bij After the War gaat het om een middelmatig vechtspel, maar bij Wars 2 krijg je iets heel anders dan je zou verwachten. Het spel is in Japan uitgebracht door de ASCII Corp. en dateert uit 1988. Het werkt met de FM-Pac, maar deze hulpcartridge is niet absoluut noodzakelijk.

De held van dit spel is een pinguin, waarbij je de keuze hebt uit een mannetje of een vrouwtje. Nadat deze keuze is gemaakt, kom je aan het begin van een bospaadje te staan en kun je diverse zijweggetjes in, waar zich aan het eind "Worlds" bevinden. Dit woord is het enige leesbare, de rest is in het Japans. Verder heb je geen Japans nodig, want als we het eerste paadje rechts nemen, komen we in de "Bloemenwereld", waar het pinguinnetje het moet opnemen tegen twee gemeen uitzien-de insecten. Deze staan aan de overkant van een soort biljarttafel met aan elke kant een goot, waarin zich ballen bevinden. De kunst is alle ballen in de goot van de tegenstander(s) te



krijgen en dat is heel lastig. Je ballen kunnen terugketsen op de ballen, die van de overkant komen en als je door een bal geraakt wordt, lig je op je rug en kun je niet gooien. Dat geldt ook voor de tegenpartij. In die tijd moet je dus zien je ballen kwijt te raken. Lukt dat, dan krijg je een extra game of een extra set. Als je tweemaal dezelfde tegenstander(s) hebt verslagen, komt er een nieuwe, die veel sneller gooit. In de bloemenwereld slaan de twee insecten elkaar eerst in elkaar en worden ze gevolgd door een slang. Verder zijn er nog een IJswereld en een Onderwaterwereld, waar je tegenstander een octopus is, die weliswaar niet zo snel gooit, maar wel 5 ballen tegelijk.

Dit is echt een leuk, origineel spel. Heel mooi en gedetailleerd getekend, de achtergronden en de figuurtjes zouden zo uit de Walt Disney studio's kunnen komen. Het lijkt me zeer geschikt voor kinderen, maar ook volwassenen kunnen er veel plezier aan beleven.

**JOCELYN**

**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**MUZIEK:** \*\*\*\*  
**GELUIDSEFFECTEN:** \*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*\*  
**PRIJS:** \*\*\*

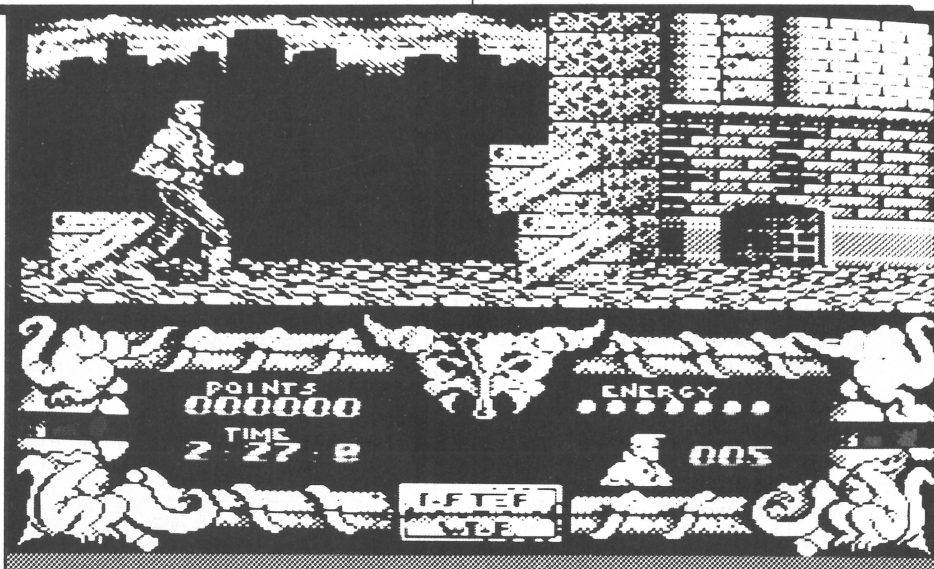
# AFTER THE WAR

Lev.: **Homesoft**  
Machine: **MSX1 & 2**  
Prijs: **Tape FL.35,-**  
Prijs: **Disk FL.45,-**

After the War is een aktiespel, dat oorspronkelijk in Spanje is uitgebracht door Dinamic, vandaar dat op de door ons geteste versie "MSX-Disco" staat. Dit heeft niets met de muziek te maken, maar betekent gewoon "diskette" in het Spaans.

Volgens de handleiding speelt het verhaal zich af in 2019 in Manhattan na een nucleaire oorlog. De held, Jonathan Rogers, moet uit deze asfaltjungle zien te ontsnappen en een lanceerinrichting vinden, waar een raket klaarstaat om hem naar veiliger oorden te transporteren. Het spel bestaat uit 2 delen: om in het tweede deel terecht te komen, krijg je aan het eind van deel 1 een code.

Nadat het spel opgestart is, komen we in een straat terecht, waarin Jonathan van links naar rechts moet zien te komen en tegenstanders uit de tegenovergestelde richting hem dat proberen te verhinderen. Door schoppen en slaan kun je deze vijanden uit de weg ruimen en tussendoor moet je ook nog oppassen niet door dynamiet geraakt te worden, dat door onzichtbare figuren vanuit de huizen naar je gegooid wordt. Onderin het scherm staan de gegevens



betreffende de tijd (die in snel tempo terugloopt vanwege de radio-actieve straling), het aantal levens en de energie.

In het begin zijn de beelden nog in zwart/wit in de stijl van eerdere Engelse spellen zoals Captain Blackbeard, Pepsi Challenge etc. Aan de illustraties op de doos te zien, verandert dat later in kleur, maar zover ben ik niet gekomen.

Voor de liefhebbers van dit soort "straatgevechtspellen" zal After the War misschien een aanwinst zijn, maar ik vind het spel te duur voor wat er geboden wordt. Dit ondanks het feit, dat er een duidelijke handleiding bijgeleverd wordt in het Engels, Duits en Frans.

**JOCELYN**

**BEELD:** \*\*  
**MUZIEK:** \*\*  
**GELUIDSEFFECTEN:** \*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*  
**PRIJS:** \*

# SYNTH SAURUS 2.0

Bij deze software-rencensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

*Synth Saurus is een tool voor de FM-Pac die niemand zou mogen missen. Met dit programma kunt u muziek in uw MSX overzetten door middel van bladmuziek en zelfs is het mogelijk deze bladmuziek om te zetten naar BASIC. Verder kunt u zelf instrumenten ontwerpen, muziek beluisteren, via het toetsenbord spelen en diverse ritmes ontwerpen. Dit alles via een MSX-2 met FM-Pac of een MSX-2+. Bij ons exemplaar zat een NEDERLANDSE handleiding van de RZ-RMB Group.*

Het programma kan werken met muis (toets 1 indrukken bij het titelscherm) of met de cursor (toets 2). Vervolgens komt het hoofdmenu waarvan ik de onderdelen kort zal bespreken, want de mogelijkheden zijn enorm en alleen te gebruiken wanneer je echt serieus met het programma aan de slag gaat.

## SCORE EDITOR

Met dit onderdeel kun je bladmuziek overzetten. Het 'blad'geheugen beslaat 99 pagina's met elk 9 regels waarvan er 3 tegelijkertijd op het scherm worden getoond. Enkele leuke opties: regels verplaatsen, noten verhogen of verlagen, pagina's kopiëren, regels kopiëren, keuze uit 16 opl- en 100 voorgeprogrammeerde instrumenten en printen naar 3 verschillende printertypes waaronder VW0030, NMS1421, NMS1431.

## SOUND EDIT

Met dit onderdeel kunt u zelf instrumenten ontwerpen d.m.v. diverse metertjes en schakelaars op het beeldscherm. Het toetsenbord onder aan het scherm is om het geluid uit te proberen.

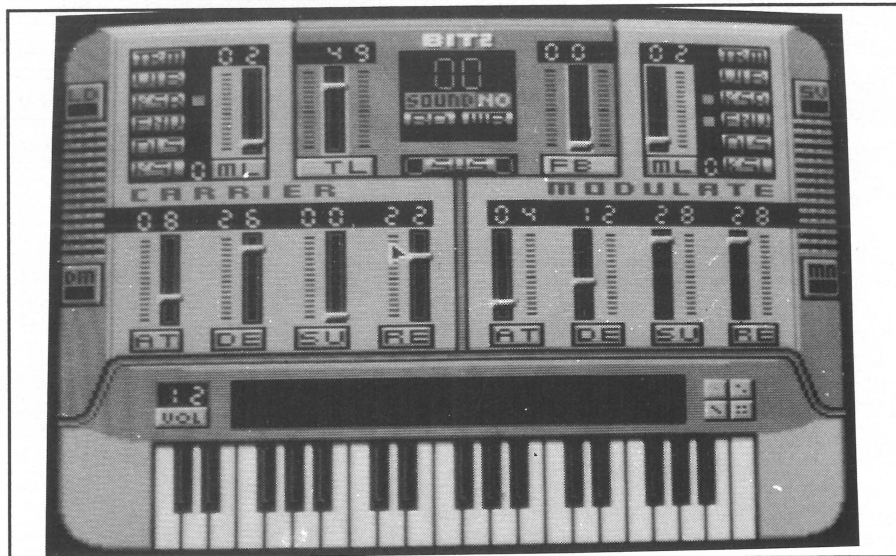
## SCORE PLAY

Hier kunt u muziekstukken beluisteren inclusief de drums. O.a. volume en tempo kunnen hier bijgesteld worden.

## RHYTHM EDIT

Hier kunt u het ritme ontwerpen wat met de muziek meegaat. Ook hier weer een scherm met hokjes en metertjes om alles in te stellen.

Verder kan worden gewerkt met de S-Ram van de FM-Pac of met een data-disk. Het op het beeldscherm weergegeven grafische gedeelte is super mooi en kan bij keuze van menu's worden veranderd. Drukt u op de F-1 toets tijdens het wisselen van de menu's dan krijgt u een 'klassiek' scherm met draken; drukt u echter op F-2 dan komt een modern scherm tevoorschijn in 'metallic'-look. Synth Saurus is een fantastisch programma en het mooiste en uitgebreidste wat we tot nu toe op muziekgebied voor de MSX hebben gezien.



De muziekmodule van Philips is hierbij vergeleken een lachertje.

BEELD: \*\*\*\*\*  
 GELUID: \*\*\*\*\*  
 (SPEL) KWALITEIT: \*\*\*\*\*  
 DOCUMENTATIE: \*\*\*

# SHALOM (Knightmare III)

Leverancier: **Homesoft**  
 Machine: **MSX1 & 2**  
 Rompack  
 Prijs: **FL.119,-**

Dit wordt eigenlijk geen recensie over deze Konami uit 1987, maar eerder een waarschuwing om dit spel niet te kopen. Bij de beschrijvingen van de nieuwe Japanse software geven we aan, dat er iemand in Japan beoordeelt of zo'n spel voor Europeanen geschikt is. Bij Homesoft is dat duidelijk niet het geval en dit bedrijf moet maar afwachten, wat er vanuit Japan gestuurd wordt.

Bij Shalom hebben de Japanners er een engelstalige handleiding bijgevoegd, maar ook met deze handleiding is er geen touw aan vast te knopen. Bij het opstarten komt er een eindeloze demo met alleen maar Japanse teksten, waarbij je zo nu en dan nog keuzes moet maken ook en nadat het me eindelijk gelukt was om in het spel zelf te komen, kreeg ik graphics te zien, die Konami echt onwaardig zijn en die helemaal niets te maken hebben met bijvoorbeeld Knightmare I. Ook dit was een MSX1 spel, maar qua graphics stak dat torenhoog boven dit wanprodekt uit.

Je begint in de buurt van een soort kasteel, waar je -alweer volgens de handleiding- in de Command mode dorpelingen moet kunnen aanspreken, dingen moet kunnen oppakken etc. Ik heb van alles geprobeerd, maar het is me niet gelukt ook maar één Ja-

pans tektentje uit een figuur te krijgen. In het kasteel kun je allerlei kamers doorwandelen, waarbij de tranen je ook weer in de ogen schieten vanwege de slechte tekeningen. Verder ben ik nog maar even buiten het kasteel op zoek gegaan naar mogelijkheden om toch maar iets te vinden, waarmee ik een spelbegin kon maken en toen dat ook niet lukte, heb ik het opgegeven.

Wie dus in de softwarewinkel een fraaie doos ziet liggen met in goudopdruk SHALOM - Knightmare III, raad ik aan om hem lekker te laten liggen en voor die 119 piek iets anders te kopen. De echte doorzetter, c.q. puzzelaar kan er misschien nog wel wat mee aanvangen, maar iedereen die zich dit spel aanschafft, doet dat -wat mij betreft- op eigen risico.

## JOCELYN

BEELD: \*\*\*  
 MUZIEK: \*\*\*  
 GELUIDSEFFECTEN: \*\*\*  
 SPELKWALITEIT: \*\*



# THE MONMON MONSTER

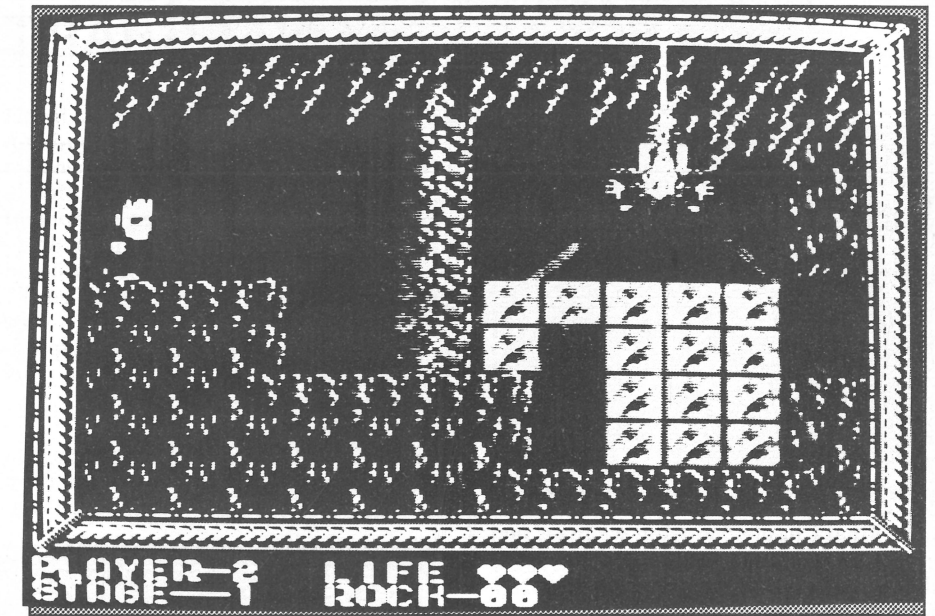
Lev: Homesoft  
 Mach.: MSX-2  
 Prijs: FL. 119,=  
 Cartridge  
 FM-PAC: Music

*De spellen uit Japan lijken erg op elkaar. In negen van de 10 gevallen moet een prinsesje worden gered en de schietspellen zijn bijna allemaal gebaseerd op Nemesis van Konami of lijken sterk op Aleste. Groot zijn de verschillen echter in het geluid en de grafische onderdelen.*

*MONMON MONSTER is echter net ietsje anders dan andere spellen en valt onder de categorie leuke spellen. Het spel stamt uit 1989 en dat is een hele verassing tussen het overjarige materiaal van Homesoft.*

Deze cartridge kan werken met de FM-Pac, doch gebruikt alleen het muziekonderdeel van de Pac. Verder kan zowel joystick als keyboard worden gebruikt. Met de cursortoetsen kan links- en rechts worden bewogen, de spatiebalk wordt gebruikt om een bliksemschicht af te vuren die de tegenstanders alleen aan de voorkant kan treffen, met de GRAPH-toets kan worden gesprongen (houd je deze toets wat langer ingedrukt, dan spring je hoger) en wanneer je rotsblokken hebt kun je met de cursor naar boven plus de spatiebalk deze rotsblokken op tegenstanders gooien. Ook kun je een overzicht krijgen met de STOP-toets (tevens pauze). In dit overzicht zie je de lokaties waar je geweest bent, de plaats waar je op dat moment bent en de plek waar het eindmonster is te vinden. Tot zover een beknopte handleiding waarmee je meteen aan de slag kunt.

De naam zegt het al: de hoofdrolspeler is voor de verandering zelf een monster. Uiteraard blijven de tegenstanders ook griezels maar met een held als monster ziet het er net ietsje anders uit. Buiten de bovengenoemde mogelijk-

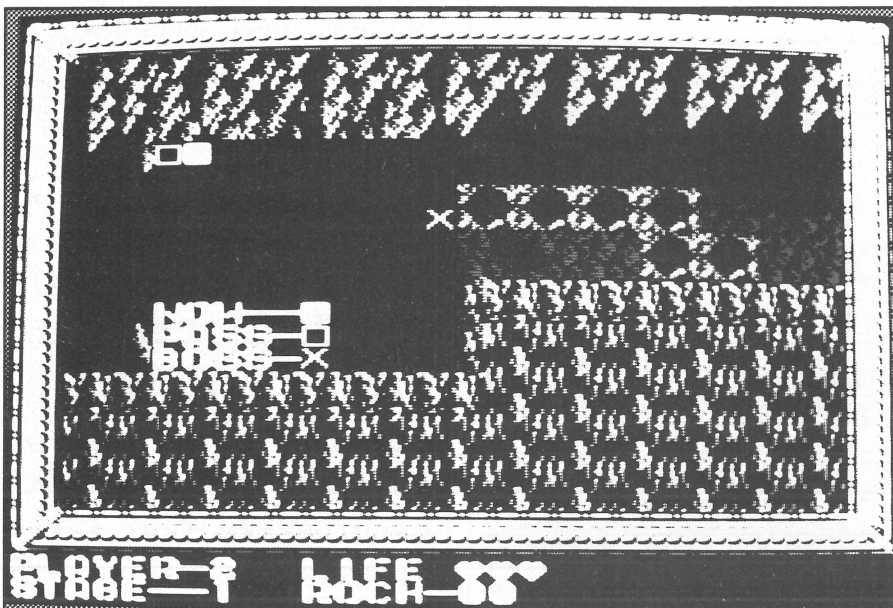


heden kan ons monster ook nog rotsblokken en andere objecten van steen met zijn vuist stukslaan (dit gebeurt eveneens met de spatiebalk). In deze rotsblokken e.d. zitten items verstopt zoals stenen om te gooien, flesjes, schoenen etc. Hiermee heeft het spel iets weg van Vampire Killer van Konami.

Een mogelijkheid om het spel te laden of te save heb ik niet ontdekt. Wel kan - bij een dood monstertje- gekozen worden tussen 'new game' of 'continue' waarbij in het laatste geval weer wordt begonnen aan het begin van het veld waarin je was blijven steken. Er zijn 4 'stages' die grafisch enigzins van elkaar verschillen. De achtergronden zien er goed uit, al zijn er heel wat spellen die de mogelijkheden van de MSX-2 beter benutten. De 'sprites' zien er daaraantegen zeer goed uit; de bewegingen van deze sprites zijn echter iets te traag en een tikje houderig. Tevens gaan deze bewegingen volgens een vast patroon en dit alles maakt het spel niet al te moeilijk zodat het zeker mogelijk is om het gehele spel uit te spelen zonder tussentijds saven.

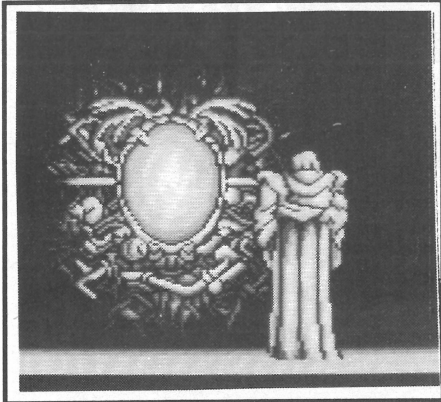
Het is even oefenen om de juiste toetscombinaties onder de duim te krijgen en de preciese timing te vinden om kogels en tegenstanders te ontwijken maar als je dit voor elkaar hebt blijkt The Monmon Monster een heel leuk spel te zijn. Alles verloopt redelijk soepel, grafisch is alles ook aardig en de muziek is goed. Met de FM-Pac erbij wordt de muziek nog wat beter. In de Japanse handleiding is de besturing voorzien van plaatjes en -hier en daar- treffen we nog wat Engelse woorden aan zodat je niet op een Nederlandse handleiding hoeft te wachten.

<b>BEELD:</b>	****
<b>GELUID:</b>	****
<b>SPELKWALITEIT:</b>	***
<b>DOCUMENTATIE:</b>	***
<b>PRIJS:</b>	***



Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## ANCIENT YS - FINAL CHAPTER (MSX-2)



Dat "Final Chapter" moeten we maar met een korreltje zout nemen, want inmiddels is er in Japan alweer een Ancient Ys III uit. Voorlopig zullen we het hier in Europa met deel 2 moeten doen, waarvan hierbij een kleine impressie:

Ancient Ys - The Final Chapter is door Falcom uitgebracht op 2 diskettes. Met disk 1 wordt het spel opgestart en krijgen we (zoals onderhand gebruikelijk bij de moderne Japanse spellen) een uitgebreide demo te zien, waarvan de graphics subliem zijn. De muziek is herkenbaar, omdat er stukken inzitten, die we ook op Ancient Ys Vanished Omen vonden, maar deze steekt toch altijd nog boven de middelmaat uit. Ondanks FM-Pac konden we echter geen stereo uit de versterker toveren.

Op een gegeven moment wordt er om disk 2 gevraagd en na een druk op RETURN kunnen we gaan spelen.

Net zoals bij Ys I beginnen we in een dorp, waar we rechtsonder bij een vrouwtje een kaart + 300 goudstukken krijgen. De kaart wordt toegevoegd aan je Items, die met een druk op de I tevoor-

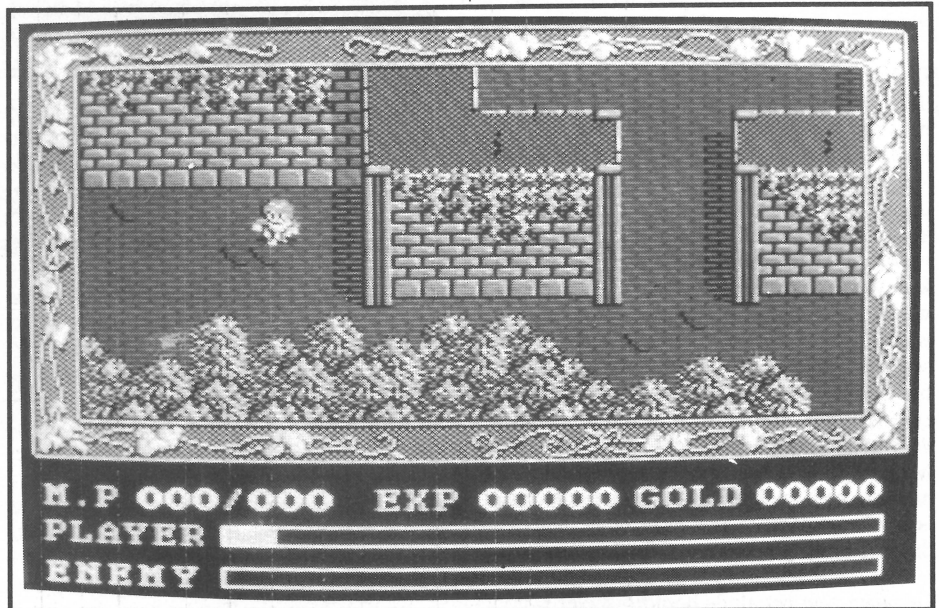
schijn komen. Je ziet dan, dat je al in het bezit bent van 6 boeken. Met het goud kun je een eenvoudig zwaard kopen + een dito armour, die je te zien krijgt met E. Met de cursortoetsen kunnen Items en Equipment geactiveerd worden. Verder dient de S-toets voor het bekijken van je Status en ESC is voor pauze. F4 (SAVE) en F1 (LOAD) kunnen gebruikt worden voor het opslaan, c.q. terughalen van de spelsituatie. Dit kan zowel in de S-RAM (met FM-Pac) als op disk.

Aan het beeld moet je in het begin een beetje wennen. Onderin het scherm staan jouw powerbalk en die van je tegenstan-

tourage is echter zeer fraai en ook het scrollen van het beeld is perfect. Wie van een beetje tempo houdt, zal blij zijn met deze Ys II, want alles gaat in een werkelijk razende vaart. Soms ga je zo snel, dat je de deuren enz. voorbijschiet.

Wie -net als ik- wil smokkelen, raad ik aan er MSX-Gids nr.26 bij te nemen, waar op pagina 31 een hele beschrijving van dit spel te vinden is, geschreven door Ton Schurink. Dat lijkt nog makkelijker dan het is, want met de eerste 10 regels ben je toch zo een paar uur zoet.

Vooraf in het begin is het verslaan van de vijanden een hele klus, want die figuren



der + het aantal M.P. (Magic Points), Experience en Gold, zodat er voor de rest een langgerekt speelveld overblijft, waarin de figuurtjes klein en dik zijn. De verdere en-

bewegen net zo snel als jij, dus van enige tactiek is geen sprake: erop los rammen en maar zien wie er wint. En als je dan, zoals ik, zo suf bent geweest om je zwaard en armour niet te activeren.....

Eigenlijk had ik het zwaardje net zo goed niet kunnen kopen en (wat Ton Schurink in zijn tips ook zegt) beter kunnen wachten tot ik genoeg goud had om een Long Sword te kopen, want dat heb je hard nodig in het volgende level (een grot).

Wat mij betreft is Ancient Ys 2 zonder meer een aanrader, dus als je een exemplaar te pakken kunt krijgen..... veel plezier ermee!

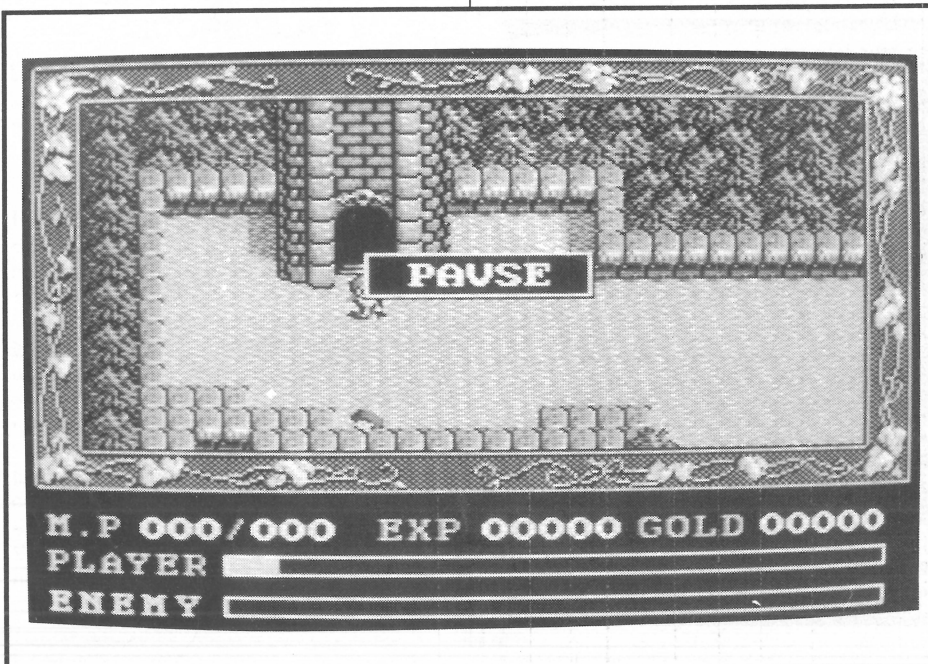
Jocelyn.

BEELD: \*\*\*\*\*

MUZIEK: \*\*\*\*\*

GELUIDSEFFECTEN: \*\*\*\*\*

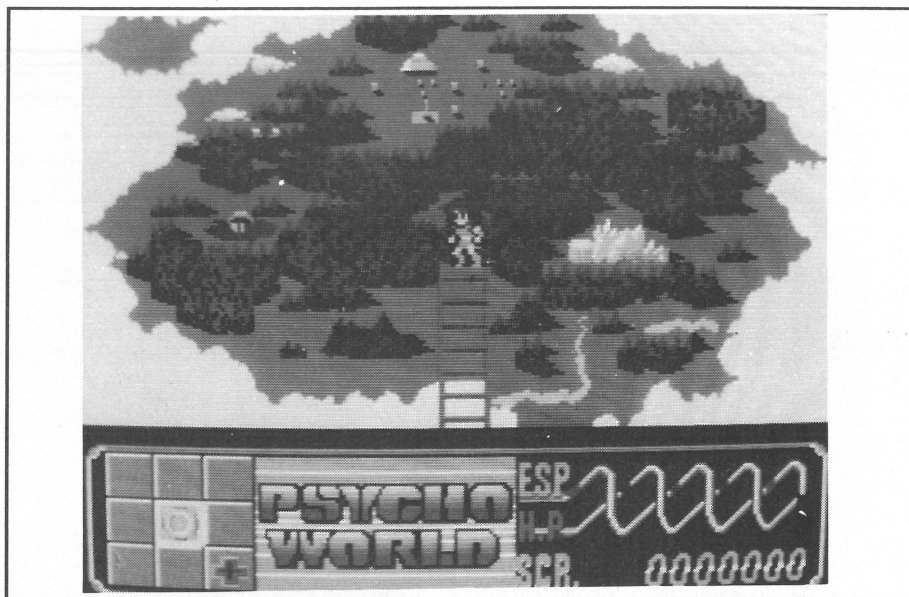
SPELKWALITEIT: \*\*\*\*\*



# PSYCHO WORLD

Lev: Homsoft  
 Mach : MSX-2  
 Prijs: FL. 119,=  
 (1 x SS-DISK)  
 FM-PAC: Music/S-Ram

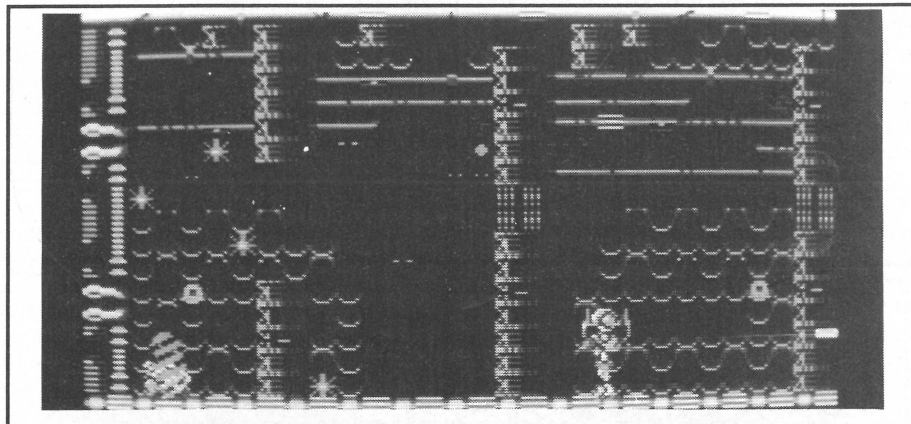
*Ondanks het feit dat Psycho World alweer ruim een jaartje oud is kan dit programma nog uitstekend meedoen met de software van recentere datum die rechtstreeks uit Japan wordt ingekocht door de clubs. Psycho World is één van de toppers van de laatste tijd vanwege de uitstekende muziek en de zeer fraaie beelden die zeer soepel over het beeld scrolen; iets dat bij b.v. Xak wat minder netjes gebeurt. Wanneer de prijs nog 1 à 2 tientjes minder was geweest zou dit programma ook hier nog een echte topper kunnen worden en minder last hebben van de nieuwere import. De dubbelzijdige diskette kan werken met de FM-Pac, maar zelfs zonder dit hulpmiddel is de muziek nog erg goed. Zonder FM-Pac*



SHIFT-toets kan worden geschoten en met de ESC-toets kunnen we het spel op pauze zetten. Links in het beeld zien we hokjes met 'items'. Deze kun je kiezen door de cursor naar beneden in te drukken + de spatiebalk (joystick beneden + vuurknop) waarbij de spatiebalk (vuurknop) ingedrukt moet blijven en met de

Buiten de vakjes linksonder in het scherm heb je rechtsonder nog 2 kronkels die de 'balkjes' voorstellen waarop ESP (leven) en HIT-POINTS af te lezen zijn: ESP op nul: Psychootje dood!

Je moet door de velden rennen, schieten op monstertjes, items verzamelen en over vuur en water springen. Er zijn diverse gaten in de grond waar je je in kunt laten vallen om opnieuw geconfronteerd te worden met monsters en items. Sommige items zijn slechts kort werkzaam (b.v. onkwetsbaarheid) en deze items zul je meerdere malen tegenkomen. Het spel loopt zeer soepel en snel doch is niet al te moeilijk. Het feit dat de hele handel op slechts 1 disk staat betekent dat er niet al te veel velden zijn. Zoeken hoeft je bijna niet; alles komt vanzelf tegen en behendigheid is dan ook het enige wat je moet hebben om dit spel tot een goed einde te brengen. Grafisch erg goed en met fantastische muziek (1 kanaal, dus mono op de naar stereo omgebouwde MSX-jes) is dit een absolute aanrader; jammer van de iets te hoge prijs.



*wordt de spelsituatie op de disk bijgehouden dus een Pac is niet noodzakelijk.*

## (OP)STARTEN

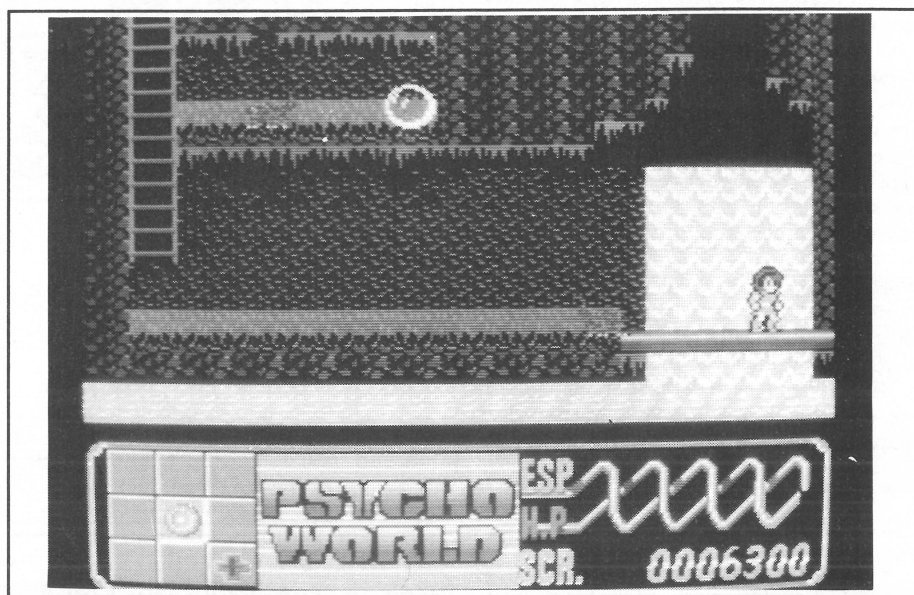
Starten we de machine op met de B,G en M-toetsen ingedrukt dan krijgen we een muziekdemo en kunnen we alle 12 muziekstukken uit dit spel beluisteren. Zeer fraaie muziek, mits je van een beetje tempo houdt, want diverse stukken zijn in disco-stijl. Doen we niets bij het opstarten dan krijgen we een korte maar mooie introductiedemo. Hebben we ons hier doorheen geworsteld, dan komt een menu in het Japans, dat wel een kleine handleiding kan gebruiken:

- 1e menu: bovenste keuze laden, onderste keuze starten.
- 2e menu: heb je laden gekozen, dan kun je nu kiezen uit laden vanaf de disk (1e optie) of laden vanaf de FM-Pac (2e optie).
- 2e menu: heb je starten gekozen, dan kun je nu met de eerste optie het spel opstarten of met de tweede optie terug naar het 1e menu.
- 3e menu: hierin kom je als je in het tweede menu de laad-optie hebt gekozen. De eerste optie is laden en de tweede gaat weer terug naar menu 1.

Het spel kan worden gespeeld met joystick (2 vuurknoppen noodzakelijk) of met het toetsenbord. De spatiebalk is om te springen, met de

cursor een item kan worden gekozen dat na loslaten van de toetsen direct wordt geactiveerd. In de Japanse handleiding tref je bij de diverse symbolen en items de Engelse woorden aan zodat je nu voldoende informatie hebt om het spel te kunnen beginnen.

## HET SPEL



**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**GELUID:** \*\*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*  
**DOCUMENTATIE:** \*\*\*  
**PRIJS:** \*\*\*

# SEX BREAKOUT

**Lev:** Homesoft

**Mach:** MSX-2

**Prijs:** Fl. 49,50

(1 x SS-DISK)

Ja, echt waar, dat is de prijs voor dit stukje software uit Japan. Dat zijn we niet gewend hè? Aan de andere kant is dit lage bedrag maar goed ook, want veel meer is dit spel niet waard. De titel heb ik zelf verzonnen want zowel op de doos als in de handleiding heb ik geen Engelse variant kunnen vinden en met deze titel is het spel prima omschreven.

Het is gewoon een heel eenvoudige versie van breakout: een balletje met een plankje tegen een muurtje slaan; geen toeters en bellen, dus anno 1980. Het enige verschil is, dat na het wegwerken van een muurtje er een plaatje verschijnt van een gedeeltelijk ontkleed meisje. Géén gedigitaliseerde foto ofzo, doch een tekening. Zulke plaatjes zijn we al vaker tegengekomen op de MSX, dus ook wat dit betreft niets nieuws onder de rijzende zon. Na een volgende muur een nieuw plaatje etc.



Het spel kan worden gespeeld met muis of keyboard, te kiezen in het eerste menu. Er is ook nog een keuze 'Kankyo Mode' en bij deze optie krijg je een strandgezicht, de achtergrond waarop de dames worden neergelegd.

Het 'breakout' onderdeel is veel te makkelijk en zonder variaties, de plaatjes zijn slecht en muziek is er nauwelijks. Zo achteraf bezien is Fl. 49,50 toch nog aan de hoge kant.

**Beeld:** \*\*  
**Geluid:** \*  
**Spelkwaliteit:** \*  
**Prijs:** \*

# DARWIN 4078

**Lev:** Homesoft

**Mach:** MSX-2

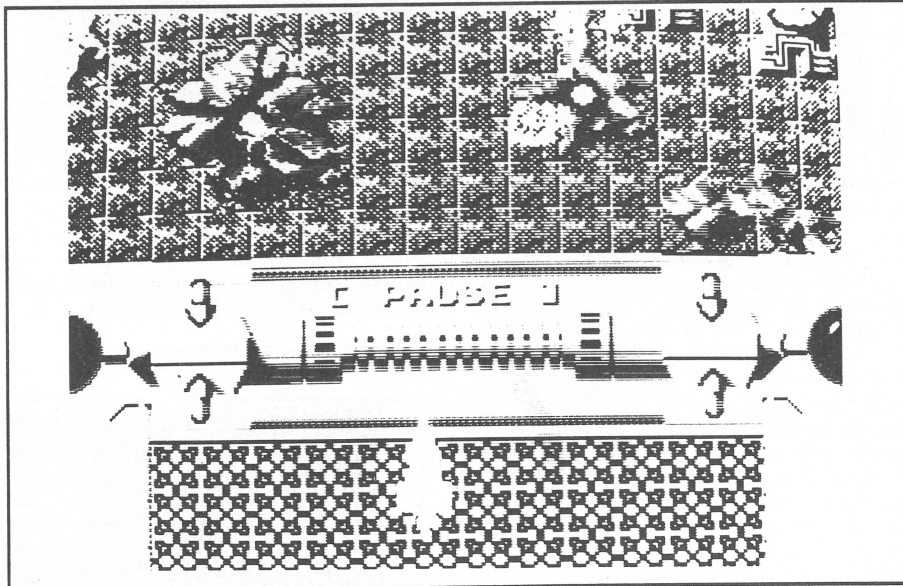
**Prijs:** FL. 119,=

(Megarompack)

Zo, meteen maar even alle narigheid op één pagina, want ook dit spel is vreselijk verouderd en heeft -voor dezelfde prijs of minder- heel wat betere varianten.

Darwin 4078 zit in een ongewone verpakking en is een eenvoudig schietspel. Het spel is alleen geschikt voor kleine kinderen of prille beginners en dan nog is de prijs veel te hoog, want voor dit bedrag kun je een stapeltje cassettes krijgen met veel betere kwaliteit of -nog veel mooier- een paar 2e-handse Konami's of andere Japanse rompacks. De Konami's uit 1986 zijn heel wat beter dan deze flutrom.

Maar het is toch MSX-2? Ja, de achtergrond is MSX-2 kwaliteit van enkele jaren geleden en het scrollen gaat redelijk. De rest is hopeloos en het is mij een raadsel waarom deze rompack ook geen FL. 49,50 (of liever nog



minder) kost.  
 Zonde hier nog meer inkt aan te besteden.

**BEELD:** \*\*  
**GELUID:** \*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*  
**PRIJS:** \*

Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## THE GOLF

Golfspelletjes steken met de regelmaat van de klok de kop op in MSX-land. Denk maar aan Konami Golf en Hole in One uit het grijze en iets minder grijze verleden. Terecht heet dit spel echter "THE GOLF", want voor de liefhebber is dit echt heel leuk. Trouwens, voor de leek ook, want voorheen heb ik me nooit beziggehouden met dit soort software, maar nu heb ik de hele avond enthousiast zitten golfen en zijn me een heleboel dingen rond deze sport duidelijk geworden.

THE GOLF is uitgebracht door Pack-In-Video en wordt geleverd op een 3,5" diskette, waarbij je voor de data een aparte disk moet formateren. Bij het opstarten krijg je een mooi beeld van een golfcourse te zien met muziek via de FM-Pac. Er volgt dan een keuzemenu, waar je je even doorheen moet bijten, want alles staat er weer in het Japans. Je kunt je naam opgeven, wat nogal wat voeten in de aarde heeft, maar na wat gepruts toch wel lukt en dan krijg je een lijst met mogelijkheden, die voor een echte golfspeler waarschijnlijk zeer duidelijk zijn, maar waar ik als leek maar naar moest raden. Tijdens het spelen zag ik pas, dat hiermee verschillende golfsticks e/o slagen bedoeld werden. Na het maken van deze keuzes kom je bij een juffrouw, van wie je -denk ik- je sticks en/of ballen moet kopen en in



het begin heb je daarvoor \$ 100,= ter beschikking.

Dan ga je spelen: je krijgt een overzicht van een PAR (parcours?) met een aanduiding van de plaats van je bal en heel in de verte het vlaggetje, waar je naar toe moet. Door middel van de cursortoetsen kun je aangeven, op welke plaats je de bal wilt raken en tevens in welke richting je hem wilt schieten. Dan druk je weer op de spatiebalk en dan kom je "in het veld te staan". Je ziet een man in sportieve kledij met de stick in de aanslag en je kunt dan eventueel zijn slag nog veranderen met de cursortoetsen. De windrichting, waarmee je rekening moet houden, wordt aangegeven met een pijltje en de kracht van de slag door een cirkel. Een druk op de spatiebalk geeft de kracht aan, waarmee je de bal een mep geeft en als de rode balk in de cirkel op de plaats is, waarvan je denkt dat die goed is, druk je nogmaals op de spatiebalk, waarna de bal weggeslagen wordt. Rechtsonder in beeld staat het aantal yards aangegeven, die je nog moet om bij de hole te komen. Eén en ander ziet er grafisch heel goed uit: fairway, rough, bunkers en nice on.

De Pars variëren van makkelijk tot behoorlijk moeilijk. Ik had er een bij, waarbij je de bal op een eilandje moest zien te krijgen en hem tweemaal over water moest schieten.

Met F1 krijg je een overzicht van de standen.

Voor de liefhebber van de golfsport is THE GOLF echt een aanrader en zelfs voor mensen, die nog nooit een golfspel hebben gespeeld, is dit een aardig spel om er eens wat meer over te weten te komen.

JOCELYN

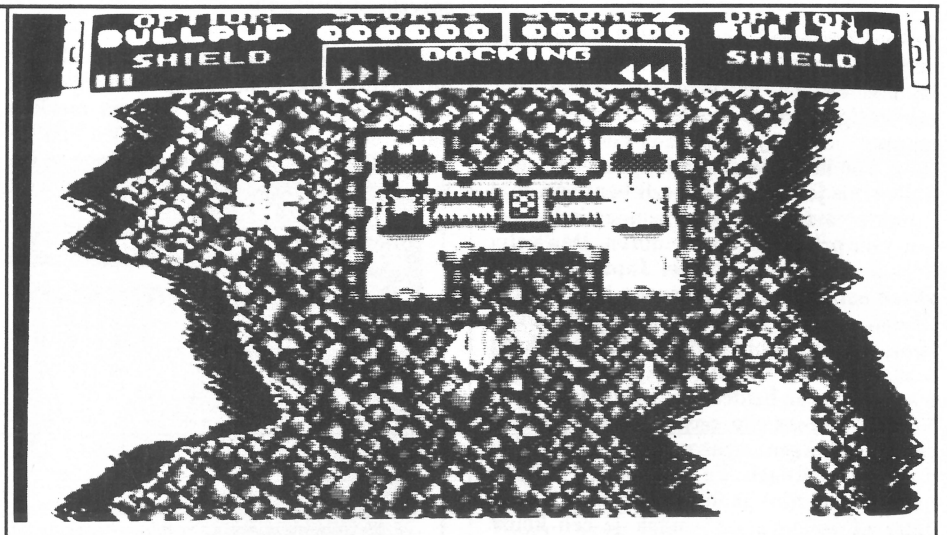
**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**MUZIEK:** \*\*\*\*\*  
**GELUIDSEFFECTEN:** \*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*\*

## LAYDOCK 2 (MSX-2+)

Voor Laydock 2 (met als subtitel Last Attack) gelden dezelfde regels als hierboven bij The Golf staan vermeld, wat bij dit spel helemaal logisch is, want dit is echt alleen maar op een 2+ machine te spelen. Bij gebrek hieraan hebben we het moeten testen op een "gewone" MSX2, want onze 2+ is nog in bestelling.

Wat valt er over Laydock nog te schrijven? Er is een Laydock voor de MSX1 en voor de MSX2 zijn er zelfs 2 versies: Laydock en Super Laydock. Of die nu nog via de detailhandel te krijgen zijn, weet ik niet, maar in de kleine advertenties in diverse bladen kom je ze nog wel eens tegen.

Wie echter nog nooit van Laydock gehoord heeft en tevens over een MSX2+ beschikt, kan ik mededelen, dat dit een zeer moeilijk schietspel is, waarbij je met een vliegtuig (of is het een ruimteschip?) langs vijandelijke vliegtuigen, kogels en grondbases moet zien te laveren. Zoals de naam al zegt, is het dan ook nog de bedoeling om ergens een dok te vinden om bij te tanken. Het spel heeft hele hordes liefheb-



bers, maar bij mij staat er al "Game Over", als ik nauwelijks begonnen ben, dus mij hoeft je daar niet onder te rekenen. De graphics van deze versie zijn werkelijk schitterend, maar op een MSX2 mis je een boel, want er vallen regelmatig zwarte gaten in het beeld. Dit omdat de 2+ meer kleuren bevat dan de MSX2.

**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**MUZIEK:** \*\*\*\*\*  
**GELUIDSEFFECTEN:** \*\*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*\*

Bij deze software-recensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## UNDEADLINE (MSX-2 en MSX-2+)

*UNDEADLINE is in Japan uitgeroepen tot "Game of the Year 1989" en wat mij (Jocelyn) betreft, is dat (na één rondje spelen) volkomen terecht. T&E Soft, het softwarehuis dat ook de Hydlide serie op de markt brengt, bewijst met Undeadline weer eens, dat Konami in Japan al lang niet meer de toon aangeeft. Dit spel heeft alle leuke spelelementen in zich van vroegere toppers als Knightmare, Zanac etc. Tegelijkertijd komen we echter*

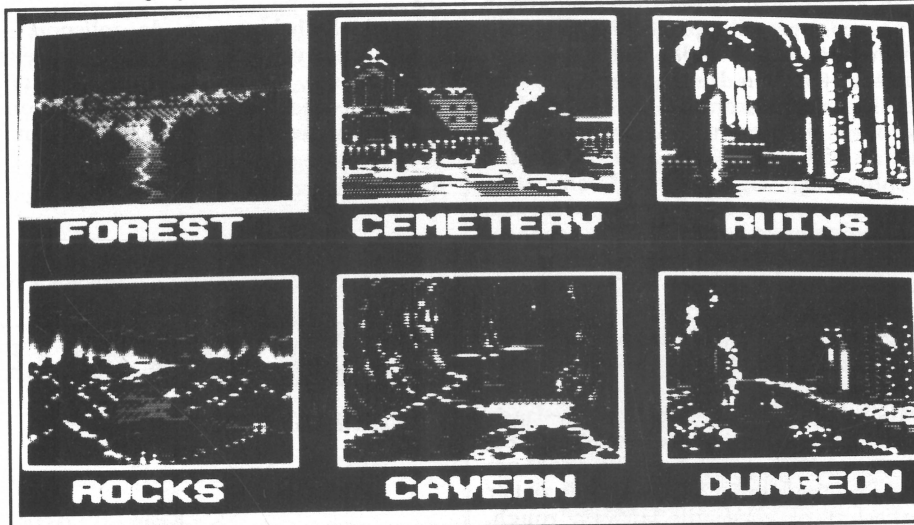


Ik ben zelf maar met Forest begonnen (goede keuze volgens de Tips) en met Rank op Easy. Daarna heb je eigenlijk geen tijd meer om de graphics te bewonderen, want je wordt gelijk aan het werk gezet: net als bij Knightmare vliegen de vijanden op je af en kogels fluiten om je oren. Tussendoor moet je dan ook nog kistjes openschietsen om een ander wapen te krijgen of schoentjes, die je sneller laten lopen. Bovendien kun je vastlopen tussen rotsen of bomen, waarna je lijfje in rook oplost en je weer een leventje (hartje) minder hebt. Ik geef toe, het is allemaal bekend van vroegere spellen, maar dit is toch wel weer anders.

je elk 1 punt experience geven. Na het verslaan van het eindmonster, dat in deze ronde met het juiste wapen ook niet veel problemen geeft, kun je weer kiezen uit één van de volgende stages. Cemetery was volgens onze tipgever ook niet zo moeilijk, maar die valt mij toch tegen. Ik heb hier 1 elfje gevonden, maar het eindmonster (een heks, die je met kogels en vliegende doodskoppen te lijf gaat) heb ik nog niet weggekregen.

In het beginmenu staan onder "Configuration" de opties Save en Load data. Dit opslaan en inladen gebeurt op disk en na dit enkele malen gedaan te hebben, moet ik tot de konklusie komen, dat hierbij alleen de highscores (een aparte top 10 voor Fighters, Wizards en Ninja's) geSAVEd worden. Dit kan zowel met als zonder FM-Pac. Of het ook mogelijk is de spelsituatie te SAVEN, weet ik niet. Zo niet, dan is dit echt bedoeld als behendigheids spel en zul je alle 6 stages in één keer uit moeten spelen.

Ik hoop, dat het de importeurs lukt om Undeadline in een behoorlijk aantal naar Nederland te krijgen, want zelfs als de prijs aan de hoge kant zou worden, is het zeker de moeite waard dit spel aan te schaffen. Gezien de diverse spelmogelijkheden is het niet zo, dat je het weg hoeft te doen, als je alle stages hebt gehad en alle eindmonsters hebt verslagen. Dan probeer je het bijvoorbeeld nog een keer als Fighter met Rank op "hard".



*ook vernieuwingen tegen, die in Japan waarschijnlijk al heel gewoon zijn.*

Na het opstarten van het spel krijgen we eerst een zeer fraai plaatje te zien van een luguber kasteel, dat geteisterd wordt door een hevige onweer, begeleid door een even luguber muziekje met FM-Pac kwaliteit (mits Pac in slotje). Nu hoeft je niet te gaan huilen, als je niet in het bezit bent van zo'n "wondercartridge", want zonder is het geluid ook prima om aan te horen. Dan volgt er een introverhaal in het Japans, waarin alleen het cijfer 6 te herkennen is en dat betekent, dat het spel 6 verschillende levels kent, waaruit je bijvoorbeeld een keuze kunt maken. Ook dit wordt doorspekt met mooie tekeningen van helden, c.q. heldinnen.

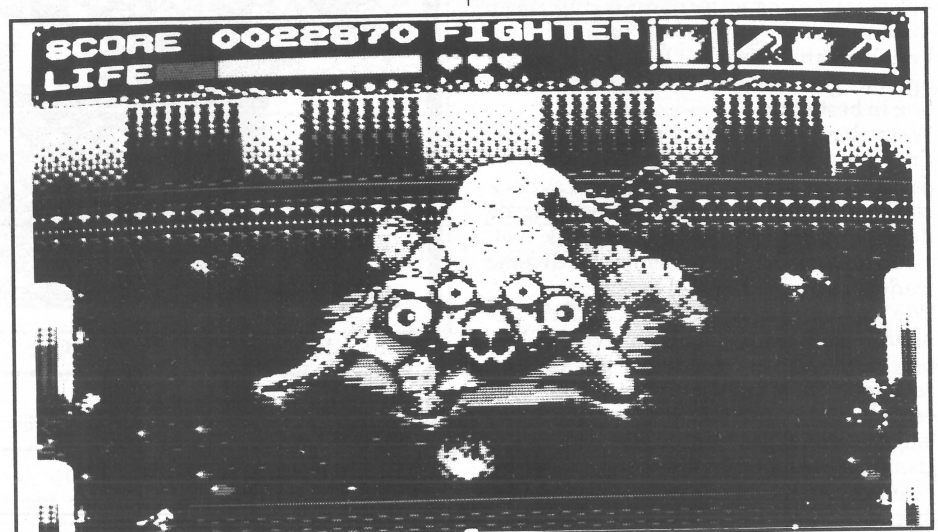
Verder kunnen we ons Japans woordenboekje opbergen, want na de titel gaat alles door in het Engels. Je kunt onder je eigen naam de held(in) gaan uithangen en met de optie "Configuration" maak je een keuze uit Fighter, Wizard of Ninja. (Zie ook de Tips rubriek).

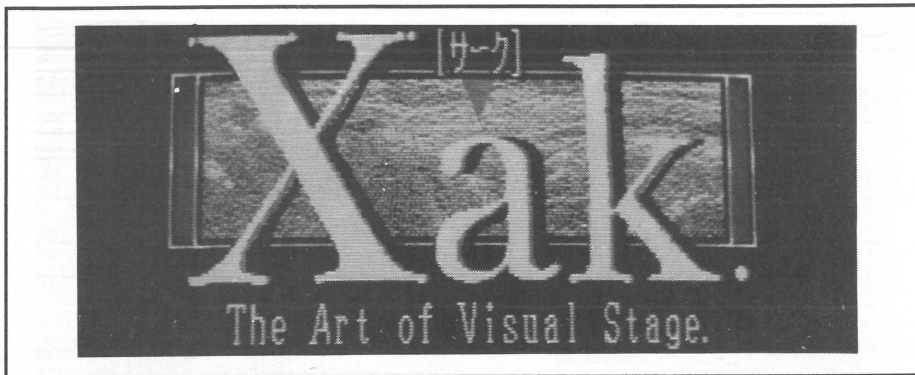
Dan krijgen we de velden te zien: Forest, Cemetery, Dungeons, Ruins, Caverns en Rocks. Na met joystick of cursortoetsen gekozen te hebben, kan het spel beginnen.

Vooral de mogelijkheid, dat je niet elke keer hetzelfde hoeft te doen als je uit bent, spreekt mij wel aan.

Inmiddels ben ik een paar uur verder en deze Ninja speelt nu al op Rank Normal met kramp in de polsen (Ik kan merken, dat ik een tijdje geen schietspellen heb gedaan). Forest is vrij makkelijk door te komen en ik weet ook, waar 2 elfjes zitten, die

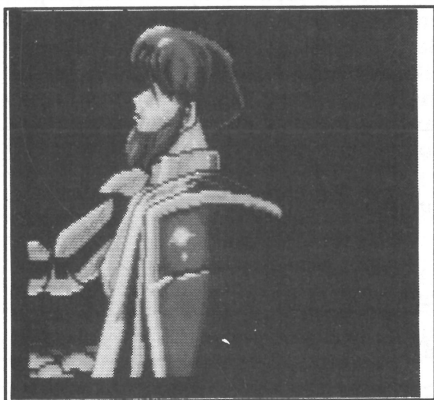
BEELD : \*\*\*\*\*  
MUZIEK : \*\*\*\*\*  
GELUIDSEFFECTEN : \*\*\*\*\*  
SPELKWALITEIT : \*\*\*\*\*





Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## XAK (MSX-2 en MSX-2+)



### The Art of Visual Stage

XAK (hoe bedenken ze zo'n naam?) is een grafisch adventure, dat uitgebracht is door Micro Cabin. Qua graphics doet het sterk denken aan Ghandara en qua spel

aan zowel de Hydlide serie als Ancient Ys. Maar er is hier geen sprake van zuiver jätwerk, want (zoals bij de Japanners op wel meer gebieden het geval is) XAK bevat toch ook weer wat "eigen" elementen.

Laten we eerst de doos eens bekijken, waarop staat dat we hier te maken hebben met de "MSX2 Special Version". Het spel draait op MSX2 en MSX2+ met minimaal 128k VRAM en wordt geleverd op 3,5" diskettes. (Cartridges zijn helemaal uit in Japan). Op de achterkant staat er nog bij vermeld, dat de FM-Pac mee kan doen en een nootje met MSX Music. Naast de afbeelding van de diskette staat in een apart vakje ook nog "No Copy", waaruit ik opmaak dat er een kopieerbeveiliging voorhanden is.

Verder vinden we -buiten allerlei Japanse kreten- zowaar ook nog een stukje engeltalige tekst, die er op neer komt dat jij weer eens de enige bent, die een land in nood, in dit geval Wavis genaamd, kan redden.

Na het opstarten van disk 1 krijgen we een demo te zien, die weer schitterend mooi is en voorzien van zeer goede muziek. Het begint inmiddels al te wennen, nu we een aantal nieuwere Japanse producties hebben gezien. Het introverhaal is geheel in het Japans, dus dat kunnen we eigenlijk wel overslaan. Na een druk op de spatiebalk krijg je een tekst in blauw te zien, die vrij vertaald vraagt om het inbrengen van disk nr.2.

Na het inladen van deze disk wordt het geheel wat begrijpelijker: net als bij Ancient Ys sta je in een dorp, waar je eerst alle huizen in moet gaan om met de bewo-

ners te praten (in het Japans). Rechts in beeld is een tabel met daarin: Level, Exp., Next, Str., Sword, Def., A/S, Gold. Beneden bevindt zich je powerbalk, aangeduid met P en de letter M, die de power van je tegenstander aangeeft. De ESC-toets is de pauzetoets.

Met F1 kun je een geSAVEde spelsituatie inladen, die je eerder met F5 hebt weggeschreven. Er is een keuze tussen S-RAM en waarschijnlijk disk, maar met die laatste mogelijkheid was hier bij ons niets te beginnen. Het laden en wegschrijven in S-RAM via de FM-Pac ging in eerste instantie wel goed, maar uiteindelijk ben ik mijn laatste spelsituatie toch ook kwijtgeraakt. Een druk op F2 geeft een overzicht van je wapens en op F3 een overzicht van je items. Dit gebeurt met plaatjes, zodat hier geen problemen met Japanse teksten zijn. Met F4 kun je verschillende dingen doen:



met de eerste optie kun je de standaardnaam LATOK veranderen in je eigen naam en met de tweede en derde opties kun je een muzikdemo krijgen.

Inmiddels hebben we het eerste telefoonje al binnengekregen van iemand, die met geen mogelijkheid het dorp uit kon komen en dat kan ik me voorstellen, want dat is al een heel adventure op zich. Je moet echt elk huis in- en uitlopen en al het Japanse geratel over je heen laten gaan, waarbij opgemerkt moet worden, dat dit bij XAK zeer snel gaat allemaal.

Tenslotte ga je naar de kerk, waar je in elk bankje moet gaan zitten en daar krijg je uiteindelijk een tekst te zien. Daarna ga je naar het huis rechtsboven de kerk, waar 3 verschillende figuren zitten (met elk een eigen muziekje) en als die uitgepraat zijn, krijg je eindelijk 600 goudstukken, waarmee je links beneden in het dorp een zwaardje, een harnas en een schild kunt kopen. Voor alle zekerheid ben ik toen nog maar een keer het hele dorp doorgaan, maar buiten het feit, dat er een hondje in de kerk zit, verandert er verder niet veel, dus nu kun je bij de kerk recht naar beneden lopen. Je komt dan in een ander veld, waar 2 figuren rondlopen die ook iets tegen je zeggen en waar een man-



netje aan een tafel staat, die je nu naar buiten laat gaan.

Daar is het vechten geblazen volgens hetzelfde concept als bij Hydlide en Ancient Ys: je begint met tegenstanders die hetzelfde balkje hebben als jij. Het vechten gebeurt door tegen de figuren aan te lopen en op de spatiebalk of vuurknop te drukken om ze te verslaan. Het verhogen van het level gebeurt automatisch en bij "Next" kun je zien, hoeveel Exp. je nodig hebt voor het volgende level. Pas als je level 4 hebt bereikt, kun je een sterker zwaard en een sterker schild kopen en bij level 5 geldt hetzelfde voor een sterker harnas. Als je zelf geraakt wordt, moet je even een rustig plekje opzoeken, stil blijven staan en dan wordt je balkje aangevuld.

Tijdens het vechten wordt duidelijk, wat het "eigen" karakter van XAK vooral is: je moet hier echt strategisch te werk gaan, want je tegenstanders zijn niet van die domme gasten, die je alleen maar een dreun verkopen, als je ze aanvalt. Nee, ze vallen jou ook aan en als je niet uitkijkt - vooral in de wat hogere levels - wordt je zo ingesloten door een hele groep. Je kunt ze



komt er een ster bij het betreffende item te staan.

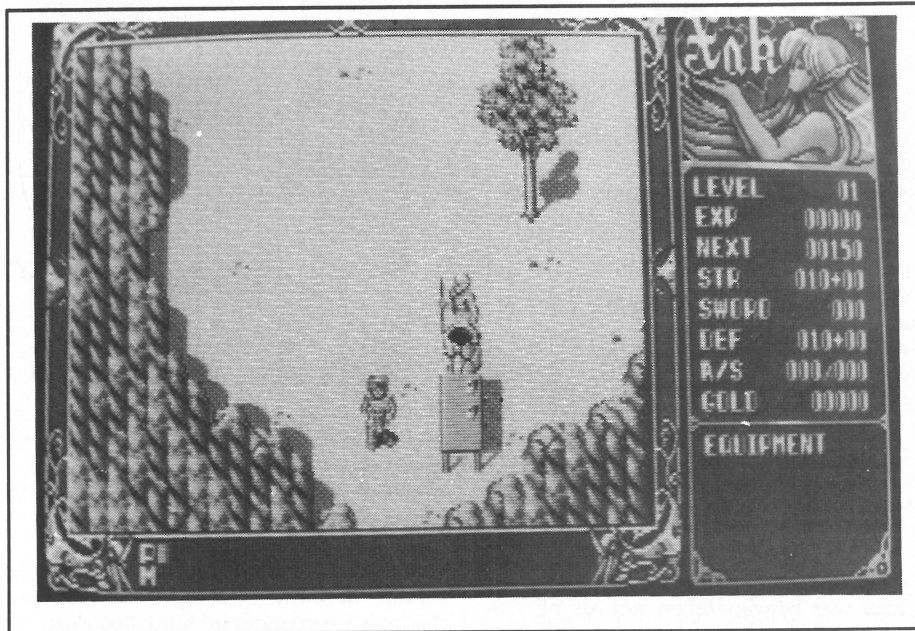
In het storybook is een kaart opgenomen, waaruit blijkt dat er nog een dorp is en een groot kasteel, maar daar kun je pas in,

als je een hoger level hebt of misschien een bepaald item. Om bij het andere dorp te komen, moet je langs vijanden, die voorlopig nog veel te sterk zijn.

Genoeg te beleven, lijkt me, voor de doorgewinterde avonturier, die de extra handicap van de Japanse tips ook nog op de koop toe neemt. Om te spelen is dit in ieder geval een leuk spel, vooral omdat alles lekker vlot gaat. Grafisch vind ik het wat minder dan vergelijkbare nieuwe Japanse spellen, maar dat wordt ruimschoots gecompenseerd door de uitstekende muziek.

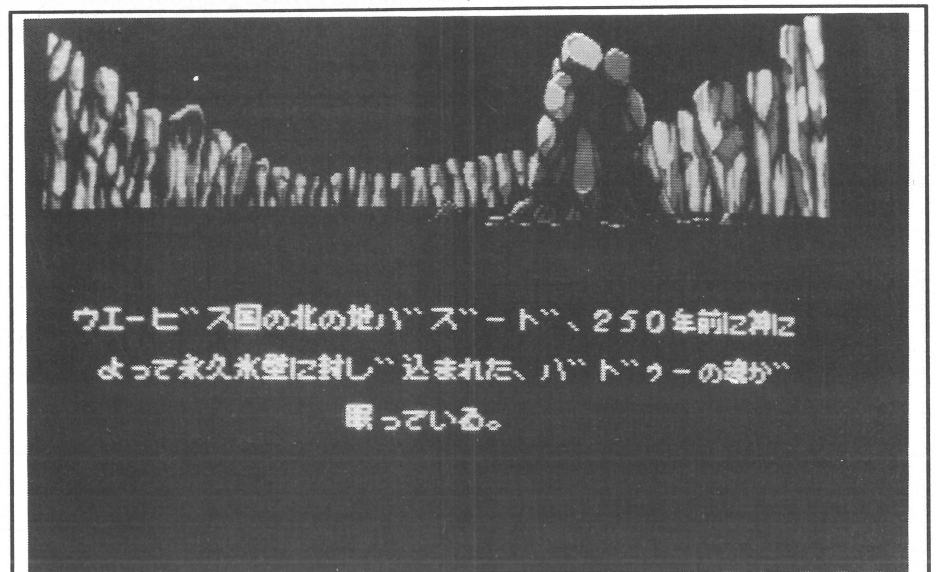
*Jocelyn*

**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**MUZIEK:** \*\*\*\*\*  
**GELUIDSEFFECTEN:** \*\*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*\*



het best zien aan te vallen in de rug, wat soms lukt. Meestal draaien ze zich heel snel om en moet je maken dat je wegkomt. Als je ze klem kunt zetten tegen een rots o.i.d. krijg je ze het snelst weg. Bij een vijand, die je moeilijk kunt verslaan, krijg je veel Exp. en Gold, maar als je een level hoger bent gekomen en denkt met diezelfde vijand je level even lekker op te gaan voeren, krijg je ineens veel minder. Gemeen, maar wel een staaltje van geavanceerde "programmeerkunst".

Verder kan ik er op het ogenblik niet zoveel meer over schrijven. Zoals gezegd zit ik nu in level 5. Ik heb in het dorp wat items gekocht, zoals brood en vlees, maar als ik die aktiveer, gebeurt er (ogenschijnlijk?) niks. Ik heb in het dorp ook nog een steen o.i.d. gehad en bij een mevrouw een scroll gekocht, maar ook daarvan weet ik niet, wat het precies voorstelt. Bij diezelfde mevrouw kun je je wapen, c.q. uitrustung ook laten "veredelen" en dan





# POKES en TIPS

## HERZOG

Je moet de eerste paar velden van al het geld dat je over hebt Land-Armors kopen. Deze worden later in het spel duurder en dan heb je ze hard nodig.

## THE BCF PENGUIN DEMO

In deze demo van de Best Crackers zitten ook codewoorden:

SNOUT: Je krijgt een leuke demo van Snout, de mascotte van BCF.

SCROLL: Er komt een scroll over het scherm gerold.

BCF: Je krijgt een BCF intro.

VADER JACOB: Je krijgt het bekende deuntje te horen.

De codewoorden zijn als volgt in te voeren: tijdens het menu druk je op F1, type dan het password in + RETURN.

*Een fanatieke MSX gebruiker uit Veldhoven.*

## Sa-Zi-Ri

Je hebt boven in je scherm 16 hokjes. Elke keer dat je een vijand verslaat, wordt er een hokje geel. Als alle 16 hokjes geel zijn, krijg je een sterretje. (Sterker of zoiets). In elk level kun je maar 1 ster krijgen. Wanneer je bijna dood bent, moet je een bad nemen op een plaats, waar geen vijanden kunnen komen. Ben je bijna bij het eind of er voorbij (je begint weer opnieuw), dan druk je op de '?'. Je krijgt dan een plaatje en komt in het 2e veld.

*S.Galjaart, Putten*

Door de levels heen kun je 'lollies' vinden (links in het scherm aangegeven boven de microfoon). Deze dienen om je speciale wapen te activeren. Dit doe je door de stick naar achteren te halen en tegelijk op vuurknop A te drukken. Je merkt dit doordat ARK (jijzelf) diep ademhaalt.

Bij 0 lollies een grote muzieknoot.

Bij 1 lollie 2 grote muzieknoden.

Bij 2 lollies een muzieknoot die om je heen draait en dan naar achteren wegschiet.

Bij 3 lollies een grote muzieknoot die ontploft in 4 kleinere.

Het is de bedoeling genoeg schroeven te vinden. Heb je alle schroeven dan verschijnt er een tekst in het scherm. Het spel gaat nu gewoon verder, maar door op de ?-toets te drukken ga je naar je ruimteschip of naar het eindmonster (afhankelijk of je in deel 1 of deel 2 van het level zit). In het schip volgt een conversatie tussen Ark en iemand uit het schip, waarna het tweede deel van het level volgt (je krijgt nu levensenergie erbij).

Moeilijke monsters kun je het beste in de RPG-mode verslaan (sommigen schieten niet eens terug). Hiervoor kies je de onderste optie uit het RPG-hoofdmenu en vervolgens de optie met een B ervoor. 1 of 2 treffers zijn meestal genoeg. Wie weet waarvoor de meter boven in het scherm dient? Wat betekent het sterretje onder de levensenergie? Wie weet wat de andere opties in de RPG-mode betekenen?

De beste tactiek bij de eindmonsters is helemaal links in het scherm te gaan staan en op en neer te springen, terwijl je konstant rechtuit schiet (dit werkt niet bij het eindmonster van level 1).

In de meeste levels vind je ALLE schroeven in het eerste deel (doorgaans 5). In dat geval hoeft je het tweede deel niet meer te spelen, maar druk je meteen op de '?' toets.

## UNDEADLINE

In elk level zijn 2 of 3 elfjes verstopt. Probeer er zoveel mogelijk te vinden want voor elk elfje mag je, als je een stage hebt uitgespeeld, 1 punt optellen bij één van je eigenschappen. De beste heldenfiguur is de NINJA. Stel de RANK altijd in op EASY, anders is het spel bijna niet te spelen. Zet RENSYA altijd op ON, je hebt dan auto-fire. De beste wapens zijn 4x vlammetjes of het maximum aantal dolken.

Verzamel eerst wapens in de makkelijke rondes en doe dan pas de moeilijke. FOREST en CEMETERY zijn makkelijk, DUNGEONS is ook wel te doen, RUINS en CAVERNS zijn lastig (zorg hier dat je niet een kistje met een verkeerd wapen neemt). Stage 4 (ROCKS) is wel te spelen, doch het eindmonster (de vuurdemon) heb ik nog niet verslagen. Neem nooit rode flesjes of blauwe schoenen, want levensenergie of speed gaan dan achteruit.

## HYDEFOS

### (pre-version, diskstation #5)

Met de cijfertoeets kun je de scrollsnelheid regelen. Ook is er een toets (of combinatie) die je onkwetsbaar maakt. Welke weet ik (nog) niet.

```
5' ALESTE CHEATER
10 KEYOFF:COLOR2,0,0:BLOAD"loader.bin"
20 CLS:WIDTH40:PRINT:PRINT:PRINT TAB(12) "ALESTE CHEAT-MODE"
30 PRINT TAB(12) "=====
40 LOCATE 5,9:PRINT"LEVEL, TO START   ";
50 A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"8" THEN BEEP:
GOTO 50
60 PRINT A$:LE=VAL(A$)
70 LOCATE 5,11:PRINT:"EXTRA LIVES (Y/N) ";
80 A$=INPUT$(1):IF A$<"Y" AND A$<>"y" AND
A$<>"N" AND A$<>"n" THEN BEEP:GOTO 80
90 IF A$="y" OR A$="Y" THEN PRINT "yes" ELSE
PRINT "no"
100 T=&hF500
110 READ A:IF A<>-1 THEN POKE T,A: T=T+1: GOTO
110
120 POKE &hF504,LE: POKE &hC024,0: POKE
&hC025,&hF5
130 IF A$="Y" OR A$="y" THEN POKE &hC036,&h10:
POKE &hC037,&hF5
140 DEFUSR=&hC000:A=USR(0)
150 DATA
205,68,1,62,5,50,132,128,50,236,128,50,237,
128,201,0,205,68, 1,62,0,50,116,132,
50,46,139,201,-1
```

## ALGEMEEN

Velen weten dat je, na een RESET, met een SET PAGE instructie plaatjes uit spellen kunt halen. Een nadeel is echter dat je bij SCREEN 5 tekeningen de verkeerde kleurinstellingen krijgt. Nu kun je bij sommige spellen, met name bij Konami's (ja hoor, er zijn er ook bij die niet terugkomen na een reset) de kleuren met COLOR=RESTORE terugkrijgen. Dit is mij al gelukt bij Metal Gear, Vampire Killer, Usas en spellen uit de Konami compilation disk.

S.C.F.

## THE RUNNING DRAGON

Druk tijdens het intro-scherm op ESC en je komt in de PASS-WORD MODE. De passwords zijn: BEGIN, SURVIVE, GO ON, DRAGON, EARTH, SPACE, DEATH, SUICIDE, HELP, CRASH, DAMAGE, SUFFER, RUNNER, ENDDemo

*Birdsoft pokes en tips, Julianalaan 99, 3722 GG, Bilthoven.*

### HYDLIDE 2

Eén van de rotsen kun je kapotslaan, je kunt nu met een lamp naar binnen.

Bij één van de bomen is een kist met een sleutel voor het kasteel. Ga naar de woestijn zonder black crystal. Er zijn nu 2 winkels. Onderaan bij deze winkels is een rij bomen. Loop deze rij in en als er tekens staan, tik dan in: PURITY en nu kun je de wateren binnen het eilandje bereiken door bij een brug in het water te lopen.

*Rene van der Veen, Coevorden*

### HYDLIDE 3

De bank is pas open, als je Gayzac de Commander of Darkness (het eindmonster) verslagen hebt. Je kunt dan alle muziek, die in het spel voorkomt, nog eens rustig beluisteren. Voor het wisselen van de muziekjes wel even op de vuurknop drukken in deze muziekbank.

Op het eind krijg je een password, dat steeds anders is. W22HPZBTQX50MGGA. Wat je hiermee moet?

*Cor Vink. Tel. 033-754062*

De draak met de 3 koppen kun je verslaan door een heleboel "potion" te nemen en met een lang zwaard in zijn kop(pen) te slaan. Doe dit wel snel, want de potion gaat snel op! De potion kun je alleen innemen, als je nog in het grotje staat, dus niet bij de draak!

*Freddy van Gelderen, Leeuwarden*

Met een mindforce hoger dan 65 is het mogelijk om geld weg te leggen en dit later weer ergens anders op te vragen (soort bank). Als je de Gold Exchanger verkoopt, krijg je een VIP-card. Met deze kaart kun je, nadat je \$10,= coins hebt weggegooid (throw all) je geld weer terugkrijgen (use VIP-card). Dit geldt waarschijnlijk alleen voor \$10,= gold coins. Je mind force kun je verhogen door alleen de slimes en de slapende bomen te doden; geen wandelende bomen doden, want dan gaat je mindforce met 20 naar beneden. In de toren in ieder geval geen striges en slimes neersteken.

*F.Lousberg, Etten-Leur*

In het ruimteschip vind je een Fairy Helmet, grote boog en een bugle. Met Holy Water kun je in Woodtown in de grot komen. Heb je voldoende Holy Rays gevangen, dan komt de Vloek vrij en kun je het Idol of Varalys pakken.

Ga je nu naar Fantasy Town, dan krijg je van de gevangene, die eerst niets wilde zeggen, een Amulet of Exit. Nu eerst 3x food kopen en bij de loszittende rots rechts onder in Fantasyland om 20.00 uur "Use Idol of Varalys" geven. Nu kom je in een kasteel, waar je een Fairy Shield kan vinden en op de 3e etage links een Fairy, die je nodig hebt om Gayzac te vinden op de 5e verdieping. Gayzac moet je in zijn mond lopen en volpompen met je vuur-zwaard, waarna je de einddemo krijgt. De bank is nu open (zie boven).

*H.Verschoor, Rotterdam.*

## R-TYPE en CHUCKA TAISEN:

Druk tijdens het spel ESC, F7, CTRL, H precies tegelijk in en je gaat een veld verder.

## VIRUS (SCC-DEMO):

Druk tijdens het keuzemenu precies tegelijk op de 1, de M en de N en je krijgt een keuzemenu voor allerlei SCC-geluidseffecten. Ga voor de laatste optie in het keuzemenu staan en druk /. De ontbrekende opties (Game Over en Secret 2) verschijnen nu.

## ARMALYTE (SCC-DEMO):

Type bij het opstartbeeld van de demo IRONBALL in en een geheime optie is het gevolg.

## XYLONITE (FAC-DEMO II):

Als het plaatje van FEEDBACK in beeld is, kun je met de F1-toets SCC-muziek selecteren.

## ANDOROGYNUS:

Als je doodgaat de F2-toets ingedrukt houden en je gaat verder waar je gebleven was.

*Peter Hendriks, Goltackers 92, 6931 HE WESTERVOORT.*

## ECSTACY:

Om het spel nu wel te kunnen uitspelen, moet ook nog regel 2850 worden veranderd:

```
2850 IF EV=152 THEN GOTO 2230
```

Extra level voor dit spel door aanvullende regel:

```
3595 IF LV=0 THEN RESTORE 3560
```

Daarna het spel runnen. Als het beginscherm er is "breaken" en dan:

```
RUN 1240
```

De vijand is nu je eigen vliegtuig(!) en als je de hoofdvijand verslaat, ga je naar level 1.

*Iwan Hoogveld, Lelystad.*

## NEMESIS 3:

Jullie zullen het wellicht niet willen geloven, maar ik heb in dit spel een aantal fouten ontdekt (bugs), waarvan één zeer grote. Ik heb verschillende cartridges getest, zowel van Timesoft als van andere bedrijven en allen vertoonden dezelfde fouten. (NvdR: waarschijnlijk hebben die andere bedrijven ze -net zoals Timesoft- allemaal van dezelfde importeur: Homesoft). In een cartridge van een gerenommeerd bedrijf als Konami mogen natuurlijk geen fouten voorkomen, zodat ik vind dat iedere (potentiële) bezitter van Nemesis 3 hiervan op de hoogte moet zijn.

De grootste bug doet zich voor, als aan de volgende voorwaarden is voldaan:

1. Je hebt de blauwe Vixen gekozen (met de 2-Way Missiles)
2. Je krijgt het voor elkaar om in stage 8 de Guided Missile te krijgen (het laatste additionele wapen) en dit te activeren.
3. Je bent (nog) niet eerder afgegaan.

Bij het eindmonster van stage 8 gebeuren dan heel vreemde dingen: het beeld begint opeens heel traag te bewegen, terwijl de muziek heel snel gaat. Ook kunnen je wapens halverwege "in de lucht blijven hangen", met als gevolg dat je deze niet meer kunt afschieten. De geschetste situatie (dus: langzaam beeld en snelle muziek) blijft in de resterende stages (9 en 10) hetzelfde.

Ik denk dat de Guided Missile een heel belangrijke rol hierin speelt, want wanneer je deze niet activeert, c.q. niet hebt, werkt het spel verder probleemloos. Tevens is er bij andere Vixens geen vuiltje aan de lucht.

Verder zit er ook nog een klein bugje in de "Choice of Planes": bij het begin wordt de rode Vixen maar half "ingekleurd".

Tenslotte wil ik nog een opmerking plaatsen: de laatste tijd gaat het gerucht, dat Nemesis 3 een 4-Megarom zou zijn. Mijn versies zijn echter gewoon 2-Megaroms. Het lijkt me ook zeer onwaarschijnlijk, dat Konami zoiets niet op de verpakking zou zetten en ik denk dus, dat dit gerucht uit de lucht gegrepen is.

*Alex Vermeulen*

Om niet alsnog na de eindmonsters van veld 10 vernietigd te worden, heeft men het "Shield Device" nodig. Dit item is in veld 10 te vinden met het FIND-commando onder F1 of met het "Sensor Device" uit planeet 9 (=Bacterion fabriek). Het is echter ook mogelijk het Shield Device te vinden door over de juiste plaats te vliegen: óf geheel boven in beeld bij de laatste van de "op-neergaande blokken" óf in één van de inhammen die je tegenkomt voordat je bij bovengenoemde plaats arriveert. Indien je het "Shield Device" hebt gepakt, kun je, nadat Venom (die je zojuist hebt gedood) weer gereïncarneerd is, nog aan hem ontsnappen. Dit in de einddemo.

In veld 10 is er nog een item. Dit lijkt op een onderdeel van het landschap, maar is in werkelijkheid enorm handig: voordat een vertikaal geplaatste muur, die de hele schermhoogte inneemt (en waar je dus door af zou gaan) in beeld verschijnt, komen er eerst nog twee kanonnen van de vijand tevoorschijn. Een heel stuk links van hen ligt het item. Het valt niet erg op, maar als je het hebt gepakt, komen er "bubbles" voor je schip. Schiet nu niet meer!!! Als de muur geheel in beeld is (d. w.z. dat er weer een stuk ruimte na de muur te zien is) schiet je. Een enorme laser maait het obstakel weg en je vlucht kan vervolgd worden. Na het hele-beeld-in-beslag-nemende schip (ook in veld 10) met tailbeam vernietigd te hebben, is je missie nog niet voltooid. Vlieg in de opening (rood), die ontstaan is, nadat van het Bacterionschip alle powervaten weggeschoten waren. Een volgend monster (mensenhoofd) bereikt je. Ga nu niet proberen op zijn mond te schieten, maar neem gewoon de boven zijn hoofd hangende draden als doelwit. Als deze eenmaal afgeschoten zijn, is Nemesis 3 uitgespeeld.... Tenminste, als je het "Shield Device" in veld 10 hebt genomen.....

## AMERICAN SOCCER

Je kunt iedere partij winnen door met de bal naar de hoek van het strafschopgebied te lopen en daar de joystick (of cursortoetsen) schuin naar het doel te richten en tegelijkertijd op de vuurknop te drukken. Keeper en verdedigers staan machteloos!

## STARSHIP RENDEZ-VOUS

Met de RETURN-toets kun je items, die je hebt verzameld, selecteren. Heb je een selectie gemaakt druk dan op de spatiebalk om het effect van het item te gebruiken. Hieronder een lijst van de items en hun uitwerking:

- [ ]: normal gun.
- [H]: have power back.
- [S]: slow motion.
- [D]: dimension gun (schiet in 4 richtingen).
- [M]: missile up (meerdere schoten tegelijk).
- [I]: invisible (tijdelijk onzichtbaar).
- [F]: field destruction (alle vijanden uitgeschakeld).
- [T]: nog onbekend.

Aan het eind van alle kamers zul je een geel gekleurd persoon aantreffen die je moet doden. Is dit gebeurd en loop je over het lichaam heen dan komt de dame die je zo snel mogelijk moet ontkleden. Bij stage 1, plaatje 1, moet je (net als bij beeld 2) het de dame naar haar zin maken met het vijfde voorwerp van links.

## MSX-2+ MUZIEK MET NMS 1205

Japane software met de aanduiding 'MSX-AUDIO' kan met de Philips muziekmodule worden gebruikt. Ook de reeks DISCSTATIONS van Compile werkt met deze module en wel als volgt:

1. Zet de computer uit en stop de 1205 module in een cartridge-slot.
2. Start de computer op met ESC zodat je in BASIC komt.
3. Tik vervolgens in: POKE -54,35 en stop de MSX-2+ (of de MSX-AUDIO) disk in de drive.
4. Kijk of er een AUTOEXEC.BAS file op de disk staat en RUN deze. Is dit niet het geval of krijg je een 'disk I/O error' tik dan in: POKE &HF346,1:CALL SYSTEM. De rest gaat vanzelf.

Voor Disc-Stations: POKE -54,35: POKE &HF346,1: POKE &HF340,0: CALL SYSTEM

## HERZOG

Ieder level is makkelijk te halen als je allereerst zo'n 30 tanks over de gehele breedte van het scherm in werking zet, vervolgens van een aantal Aam-carriers de motoren laat draaien en achter dat geheel een aantal soldaten plaatst. Neem daarna een anti-tank gun (pas op! Je kan dan niet schieten!) en vlieg deze een heel eind naar de vijandelijke bases. Zet hem daar neer en de machines doen de rest van het werk. Ondertussen kun je vijandelijke voertuigen en soldaten (of hun leider) vernietigen.

## STRATEGIC MARS

Met weinig snelheid ben je bij dit spel neergens! Het is dus zaak zo snel mogelijk een 'engine' te kopen. Selecteer daartoe op de WARP-kaart een vijand met zwakke schepen, versla deze groep, en vlieg terug. Herhaal dit tot je een 'engine' kunt kopen. Zorg vervolgens zo snel mogelijk voor 'missiles' en andere wapens. Probeer als wapen zo snel mogelijk 'HOMING' te kopen en koop geen 3-way- missile. Vergeet bij een aanval deze HOMING niet eerst te selecteren. In de lagere levels (1-3) kun je met 1x HOMING al een ruimetebasis verslaan; in de hogere levels is het beter 2x HOMING te gebruiken.

De grijze plekken op de kaart zijn asteroiden velden. Hier moet je ook nog rotsblokken ontwijken. Wide Laser is ook een goed wapen, vooral bij de bases van de vijand.

## DRAGONKING

Als je bij het blauwe monster midden in veld 1 aankomt moet je het item links in het scherm nemen en de vijand te lijf gaan. Lukt het je niet het monster te verslaan en verlies je je vermoming, verander dan je schietrichting (met SHIFT) in schuin naar rechtsboven en ga zelf zover mogelijk linksonder in het beeld staan zodat het monster je niet kan raken. Zonder dat je geraakt wordt kun je nu blijven vuren en wordt het monster alsnog verslagen. Voor het eindmonster van veld 1 geldt -min of meer- hetzelfde: ga geheel links boven in het beeld staan en richt je geweer rechtsboven. Ook nu zul je het monster raken, maar je kunt zelf ook geraakt worden. Verdwijf daarom snel naar rechts zodra het monster boven je komt te staan.

## AFTERBURNER

Met onderstaand cheat-programma wordt dit schietspel heel wat makkelijker gemaakt:

```

10 IF PEEK(&HF677)=208 THEN 40
20 POKE &HF677,&HD0:POKE &HD000,0
30 PRINT"Start dit programma opnieuw van tape /
disk.": beep: end
40 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR 2,0,0:KEY OFF
50 LOCATE 6,5:PRINT"AFTERBURNER - Megabyte Team
.. "
60 LOCATE 9,10:PRINT"Load with CHEAT-POKES
[Yes] or [No] ?"
70 Y$=INKEY$
80 IF Y$<>"Y" AND Y$<>"N" AND Y$<>"y" AND
Y$<>"n" THEN 70
90 COLOR 15,1,1:SCREEN 2
100 BLOAD"AFTERBUR.001",R
110 BLOAD"AFTERBUR.002",R
120 BLOAD"AFTERBUR.003",R
130 OUT(&HFE),5:BLOAD"AFTERBUR.004"
140 OUT(&HFE),6:BLOAD"AFTERBUR.005"
150 OUT(&HFE),7:BLOAD"AFTERBUR.006"
160 OUT(&HFE),3:BLOAD"AFTERBUR.007",-&H1000
170 OUT(&HFE),2:BLOAD"AFTERBUR.008",-&H1000
180 IF Y$="Y" OR Y$="y" THEN POKE &HA702,0:POKE
&HA703,0:POKE &HA704,0
190 OUT(&HFE),1:BLOAD"AFTERBUR.009",-&H1000
200 OUT(&HFE),4:BLOAD"AFTERBUR.010"

```

## THE LAST MISSION

Bij dit Operasoft spel krijg je een leuke optie door tijdens het in-troscherm tegelijkertijd de volgende toetsen in te drukken: O, P, E, R en A. Je wordt dan onzichtbaar voor de vijanden. Het spel is nu wel snel uitgespeeld.

*Deze waslijst komt van THE MEGABYTE TEAM.*

## MATCHDAY 2

Bij corners is er een manier om bijna altijd te scoren; n.l. een inswinger naar de 2e paal. Dit gaat als volgt: druk rechts + fire in en de bal maakt een inswinger. Het enige wat je hoeft te doen is rustig inlopen en afmaken.

Een voorzet geven en bijna altijd scoren!! Als je buiten het strafschopgebied bent (met de bal uiteraard) staat er bijna altijd wel één van jouw mensen in het strafschopgebied. Druk nu, terwijl je loopt, naar boven en de bal gaat in de richting van de man in het strafschopgebied die nu rustig kan inkoppen.

Als je een pass geeft aan een ploegmaat buiten het beeld kan deze wel bewegen, ook al zie je hem niet! Als je dus zo'n pass geeft gewoon ernaar toe lopen en je bent er eerder dan de tegenstander.

Als een speler een doeltrap neemt schiet hij soms precies voor de voeten van jouw speler. Maak hier gebruik van.

*Remy van Tol.*

## PAYLOAD

Je komt aan geld door ladingen over te brengen maar neem niet alle ladingen want je kunt ze niet kwijt als je ze niet over kunt brengen. Ik houd me bijna nooit aan de regels maar wil je toch voor een stoplicht wilt stoppen doe dit dan één 'blokje' vóór de stoplichten. Zorg ook voor genoeg fuel in de gebieden met de gele wegen daar je hier niet kunt tanken.

## FAMILY PARODIC

De 2 hole's in stage 1 hebben ook een functie als je er bommem in gooit: gooi eerst een bom links- en dan een bom rechts van de vlag. Je krijgt er dan een leven bij.

Je kunt de shops in stage 1 herkennen aan een paar rondjes die in een gekanteld vierkant staan in een zandbunker. De shops in stage 2 zijn te herkennen aan een rood driehoekje in een raam. De shops in stage 3 zien eruit als een groene bloem.

*Patrick Koorevaar.*

## XANADU

Om het vuur in de torens (tower) kapot te maken, heb je de spear nodig. Je kunt het vuur ook met Deluge kapotmaken, maar dan krijg je niets. (NvdR: pas op, want er zijn 2 soorten vuur).

*Hermann Skledar, Begijnhof 13, 4264 AZ Veen.*

## FANTASM SOLDIER

Code: 5ab022220

a= Wapen(1-6)

1= Bullet, 2=Height Bullet, 3=Special Bullet, 4=Fire Ball, 5=Laser, 6=Beam

b= Level(1-5)

Met deze code is het mogelijk het aantal levens op te schroeven tot 3 cijfers. De op één na laatste 3 cijfers slaan op het aantal levens, 222 dus. De 2 cijfers ervoor moeten(?) dezelfde waarde hebben. Hopelijk zijn er lui, die het geheim van het 3-cijferig aantal levens kunnen ontsluiten.

## YIE AR KUNG FU

De "Flying Jacks" (die je het leven zuur maken in de voorvelden van een vijand) komen soms ook in een formatie van 3. Wanneer je zo'n driedelige formatie afmaakt, wordt je een blaadje toegekend. Als je er 5 bezit, zullen die blaadjes veranderen in een emmertje, dat je kunt gebruiken om je energie aan te vullen. Dit doe je door op de 2e vuurknop te drukken. (Bij toetsenbord is dit niet "M" en "N", maar waarschijnlijk SELECT).

## KING'S VALLEY II en MAZE OF GALIOUS

In beide spellen komen "verdwijnladders" voor, die verdwijnen zodra je ze gebruikt hebt. Dit is zeer vervelend, maar is toch te verhelpen. Bij Maze of Galious helpt het soms door ver weg te gaan van die ladder, ca. 5 velden. Wanneer je dan terugkeert, is de ladder er weer. In beide spellen kun je halverwege de trap al af, als je die afklimt. Voor de computer geldt dit niet als gebruik van de ladder.

## RAMBO III

Zet het spel op tilt in het beginveld (veld valt in stukken, graphics verschuiven). Met de toetsen X en C kun je van veld veranderen. Let wel op, dat je eerst de dingen, zoals sleutel en munitie moet vinden.

## FOOTBALL MANAGER

Wanneer spelers een aanbieding weigeren, kun je dit aanbod nogmaals proberen te doen. Soms neemt men het aan. Als je een speler verkoopt, moet je een aanbod nooit weigeren, aangezien die speler dan vrijwel altijd INJURED is. De speler Strachen kun je het best in competitiewedstrijden plaatsen, want hij scoort vrij veel en dat is goed voor je doelsaldo. Beardsley is beter inzetbaar in FA-CUP duels, daar hij weinig scoort, maar wel net de nodige doelpunten haalt.

## F-1 SPIRIT

Ralley rijden veroorzaakt vaak problemen. Zorg dus voor deze auto:

engine: naar keuze, body: eerste, brake: tweede, transmission: tweede, suspension: tweede.

Zet je auto tijdens de race in de 2e versnelling. Je kunt nu voluit gas geven, zonder dat er zich gevaarlijke situaties voordoen.

VRAAG: Waarom werken de pokes nooit bij mij? Ik type de poke in en laad het programma dan in. Is dit soms fout?

VRAAG: Waar zijn de EXIT's te vinden in Knightmare? Op de aangegeven plaats vind ik er geen.

*DUPANCO*

## ROAD FIGHTER

C427,0 steeds fuel

BC27,0 ook steeds fuel

B2C5,0 auto die niet meer explodeert

BF5C,0 men haalt je niet meer in

## BATMAN

C1C6,0 oneindig veel leven

*Geert Boogaerts, Herentals, België.*

## RISE-OUT 1 (MSX1)

1.UNDR 2.SNAKE 3.BIGI 4.GRAS 5.LADR 6.TOW 7.ASCI  
8.LOOP 9.ROOM 10.AMID 11.STOW 12.LAKE 13.GOLG (of  
60L6) 14.PYR2 15.PYR3 16.OOBA 17.PYR1 18.PYR4 19.TRAP

20.TANK

Om een password in te typen, druk je CTRL+P.

Maikel Beerens, Waalwijk

## RASTAN SAGA

De vijanden aan het eind van elke stage kun je op de volgende manieren verslaan:

Stage 1: Reus in gewaad met bijl. Als de reus naar beneden komt, ga dan enkele cm bij hem vandaan staan. Ga door de knieën (hij kan je dan niet raken) en rammen maar....

Stage 2: Gevleugelde ridder met zwaard. Raak de ridder als hij naar beneden komt, loop dan naar één van de zijanten voor hij jou kan raken. Ga nu door de knieën en raak hem zoveel mogelijk. Als je dit steeds herhaalt, is deze vijand ook te verslaan.

Stage 3: Chinese heilige. Deze knaap schiet vuurballen af. Deze ontwijk je door te knielen. Het is moeilijk om bij hem in de buurt te komen, aangezien hij dan wegloopt en wegvliegt. Hij beweegt echter niet, als er een vuurball over het scherm vliegt. Zorg dat je in het midden blijft, ontwijk de vuurball, loop naar hem toe en meppen maar. Als je dit een paar maal herhaalt, is dit figuur er ook geweest.

Stage 4: Reuze ridder met zwaard. Loop naar de ridder toe en ga op dezelfde plek staan als hij. Je staat nu a.h.w. in hem. Steek nu met het zwaard omhoog door zijn hoofd.

Nog een tip voor stage 4: in deze stage moet je meermalen via een touw omhoog klimmen, echter in enkele gevallen kun je niet bij het touw komen door recht omhoog te springen. Je moet dan eerst tegen de muur springen en dan via de muur in het touw. Je zet je dan als het ware tegen de muur af.

Stage 5: de draak. Wacht tot de draak op je afkomt. Sla dan met het zwaard omhoog en wel zo, dat je de draak door de kop of het lijf steekt. Hij is snel verslagen als je dit steeds herhaalt.

Van stage 6 ga je gelijk naar stage 7. In deze stage moet je de vijanden van stages 1 t/m 5 nogmaals verslaan. Doe dit op dezelfde manier als bij elke stage staat beschreven.

Ronnie van Beem, Leeuwarden.

## KONAMI CODES

Zij, die wel eens in het geheugen naar passwords en namen van makers gezocht hebben, weten wel dat de namen van de makers vaak heel anders in een programma staan dan dat ze op het scherm komen.

Ik ben hier enkele weken mee bezig geweest en heb nu de code gevonden, die bij de meeste spellen van Konami gebruikt worden. In plaats van het normale hexadecimale alfabet gebruiken zij er een, dat ietwat anders is.

Letter:	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Normaal:	41	42	43	44	45	46	47	48	49	4A	4B	4C	4D
Code:	21	22	23	24	25	26	27	28	29	2A	2B	2C	2D

Letter:	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
Normaal:	4E	4F	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	5A
Code:	2E	2F	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	3A

Ook voor cijfers geldt dit:

Cijfer:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Normaal:	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
Code:	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Enkele voorbeelden:

1987:	11	19	18	17					
KONAMI:	2B	2F	2E	21	2D	29			
CARTRIDGE:	23	21	32	34	32	29	24	27	25
VIDEO:	36	29	24	25	2F				

Deze codes zijn getest op spellen als Roadfighter, Skyjaguar, Antarctic Adventure, King's Valley 1, Hyper 1 Olympics, Hyper 2 Olympics, Hyper Sports 2 etc.

Ze werken gedeeltelijk in het spel Konami's Tennis, waar de datum volgens deze code gemaakt is, maar de andere teksten volgens een geheel andere code (die ik nog niet helemaal ontcijferd heb, maar die op een gelijkaardige manier opgebouwd is). De codes hoeven niet gebruikt te worden bij: Super Cobra, Athletics Land, Billiards, Hyper Sports 1, waar de tekst volgens de gewone methode te vinden is.

T.Geudens, Hoevenen, België.

## FEEDBACK

Level 5: Het vliegdekschip versla je door eerst alledrie de gebouwen op het dek neer te schieten. Dan op de hoofdtoren schieten (iets boven het midden), totdat deze ontploft.

Level 6: LACHESIS versla je door op alle groene bollen te schieten, totdat ze grijs worden. Dan een hele tijd op de blauwe cirkel schieten, tot het schip kapot is.

De demo, die je nu krijgt, is geen einddemo. Als je deze hebt laten lopen, lijkt het alsof je opnieuw begint (level 1), maar de nummering van de levels loopt gewoon door (7 e.v.). Je moet nu level 7 t/m 12 uitspelen (precies hetzelfde als level 1 t/m 6, alleen iets moeilijker) en dan krijg je de echt einddemo. Ik ga er natuurlijk van uit, dat je de trainer-versie van dit spel hebt, anders haal je level 5 niet eens.

## ANCIENT YS II (FINAL CHAPTER)

Om het laatste monster te vernietigen heb je het drankje nodig, dat 60000 goudstukken kost. Als je dan geen energie meer hebt, wordt deze aangevuld (éénmalig!).

S.Galjaart, Putten

## DYNAMIC PUBLISHER

Als dit programma afhaakt (bv. bij het opvullen van vlakken), dan kun je de tekening terugkrijgen door de programmadiskette in drive A te doen, te resetten en tijdens de reset de spatiebalk ingedrukt te houden.

S.C.F. - Maastricht.

## TIPS VOOR NIET-SPELERS

Als je VDP(10)=0 typt of VDP(15)=0 wordt de lengte van het beeld gerekt. Bij sommige spellen wil dit nog wel eens nadelig zijn, bijv. dubbel beeld o.i.d. Zou dit gebeuren, dan gewoon resetten en alles is weg, ook de VDP.

Dan vinden sommige mensen het mooier om een 80-koloms beeld te hebben, maar na een RESET is dat 80-koloms beeld weer weg. Als je niet weet, wat 80-koloms is, typ dan even WIDTH80. Na een RESET verdwijnt deze weer.

Wil je een 80-koloms beeld houden, typ dan:

```
10 SCREEN 0
20 WIDTH80
30 KEY ON
40 SET SCREEN : END
```

En na een RESET heb je nu ook 80 kolommen.

Misschien erger jij je aan hetzelfde als ik. Die woorden RUN, GOTO, LIST, CONT, enz. Je kunt deze woorden weghalen door:

```
10 SCREEN 0 : WIDTH40 (of 80) : KEY OFF
20 SET SCREEN : END
```

Er zijn ook mensen, die het leuk vinden om een ander te pesten door een PASSWORD op de MSX te zetten. Dit gaat erg gemakkelijk.

Typ SET PASSWORD "TYP HET PASSWORD HIER"

Zou je het Password vergeten zijn, druk dan de GRAPH, STOP en RESET toetsen in. In BASIC aangekomen, typ SET PROMPT "OK".

Errorsoft, Zevenaar



Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## GOLVELLIUS (2)

*GOLVELLIUS-2 komt uit Japan, is alleen geschikt voor MSX-2(+) en kan met de FM-Pac werken. In MSX-Gids nr. 25 stond reeds een verhaal over Golvellius voor MSX-1 met een goede waardering voor alles, behalve het beeld. Bij deze versie is het beeld uitstekend en ook de andere onderdelen komen er beter vanaf. Golvellius-2 werkt weliswaar met de FM-Pac, maar deze wordt niet gecombineerd met de PSG, dus géén stereo; zowel muziek als geluidseffecten komen via één kanaal.*

Dit arcade adventure is vergeven van de Japanse tekst zodat het alleen maar gespeeld kan worden als je het geduld kunt opbrengen om bij elk level de velden meerdere malen te doorlopen en wel net zolang tot je niets meer vindt en/of krijgt. Je doet dan - uiteraard- enkele dingen dubbel, maar daar is niets aan te doen, zolang je de Japanse tips niet kunt lezen. Doe je dit echter consequent, dan is dit spel prima te spelen.

Golvellius werkt nu eens niet met 'power', 'strength' 'experience' etc. doch met FIND. Find is het vermogen om items, doorgangen of grotten te vinden en tips te krijgen. Hoe hoger de Find, hoe makkelijker je deze dingen ziet. Sommige doorgangen kunnen worden verkregen door één of meer vijanden te verslaan. Heb je alle items gevonden, alle tips ontdekt en je maximum aan Find, dan komt de doorgang vrij naar de grot waarin zich de eindmonsters van dit level bevinden. Na het verslaan van deze monsters vind je een altaar met een 'bloem' en ga je -via een beeld met een plaatje en wat Japanse krabbels- door naar het volgende level.

Terugkeren naar eerdere velden is ook mogelijk. Dit laatste zal zeker een betekenis hebben, want bij het begin van het spel kun je sommige huisjes niet binnen en is er in het noorden van het beginveld een poort met 2 wachters ervoor. Ook deze geven Ja-

pansé tekst en hier is het dus weer een kwestie van net zo lang proberen tot je de huisjes in kunt en door de wachters niet langer wordt tegengehouden.

Er zijn verschillende soorten velden: boven-

toets, doch dit kan alleen per level. SAVE je het spel aan het eind van een level, dan kom je bij het inladen van het geSAVEde spel toch weer in het begin van het level terecht. Laden van de datadisk gebeurt met de SHIFT-toets bij het introbeeld en de tekst is hier -gelukkig- in het Engels. Met deze SHIFT-toets kun je, tijdens het spel, een overzicht krijgen van de items die je hebt verzameld. Het gebruik van deze items gaat automatisch en je hoeft hiervoor de Japanse tekst niet te begrijpen.

Golvellius is geen snel spel en uitermate geschikt voor liefhebbers van zoekwerk. De muziek is zeer goed en de beelden zijn uitstekend. Sommige velden zijn zeer fraai en de monstertjes zien er 'goed' uit. Alles beweegt soepel waarbij de overgang naar andere velden netjes is opgelost. Het spel zit goed in elkaar en het is reuze leuk om dit arcade adventure te spelen.



aanzicht, zijaanzicht (hier kun je ook springen) en bovenaanzicht scrollend. Deze laatste velden zijn het lastigst, daar je hierin vast kunt lopen, waarna je weer teruggaat naar het begin van het veld. De vijanden in deze laatste velden helpen een extra handje mee door je terug te duwen wanneer je ze raakt!

Het spel kan worden geSAVEd met de F1-

BEELD: \*\*\*\*\*  
 MUZIEK: ◀\*\*\*\*  
 GELUIDSEFFECTEN: \*\*\*\*  
 SPELKWALITEIT: \*\*\*\*\*





Bij deze software-rencensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## TETRIS

*Tetris komt uit Japan, is alleen geschikt voor MSX-2(+) en kan met de FM-Pac werken. In combinatie met deze FM-Pac wordt het geluid verdeeld over twee kanalen: één kanaal geeft de muziek weer en op het andere kanaal zijn de geluidseffecten te horen; geen echt stereo dus.*

Tetris start met een introscherm en als we niets doen krijgen we, na een overzicht van de makers, een demo. Het tweede scherm toont een landkaart van een gedeelte van Rusland en nu kunnen STAGE en ROUND gekozen worden. Hoe hoger de stage, hoe sneller het spel en de ROUND maakt het spel nog lastiger daar bij een hoger nummer reeds enkele lagen geplaatst zijn. Als laatste komt een subscherm waaruit de muziek kan worden gekozen (Technotris, Karinka of Troika) en tevens is hier Silence te vinden waarmee we de muziek kunnen uitschakelen zodat alleen de geluidseffecten overblijven. Bij het einde van het spel wordt ook nog een muziekstuk ten gehore gebracht, doch dit is niet uit het menu te kiezen.

### Het spel:

Er vallen stenen naar beneden en het is de bedoeling met deze stenen, die verschillende vormen hebben, een horizontale aaneengesloten rij te maken in een muur. Lukt dit niet dan stapelen de stenen zich op tot de muur de bovenkant van het scherm heeft bereikt en is de ronde voorbij. Elke horizontale rij stenen heeft echter tot gevolg dat de muur een stuk zakt en hiermee dus ook aan de bovenkant weer wat ruimte vrij komt.

De besturing kan met zowel cursortoetsen als joystick geschieden. De stenen kunnen

naar links en naar rechts worden verplaatst en met de cursor (of joystick) omhoog kan de volgende steen vast zichtbaar worden gemaakt in een apart scherm zodat je hiermee met de plaatsing van een steen vast rekening kunt houden. Met de cursor (of joys-

getoond en na elk spel wordt een 'highscore' overzicht gegeven.

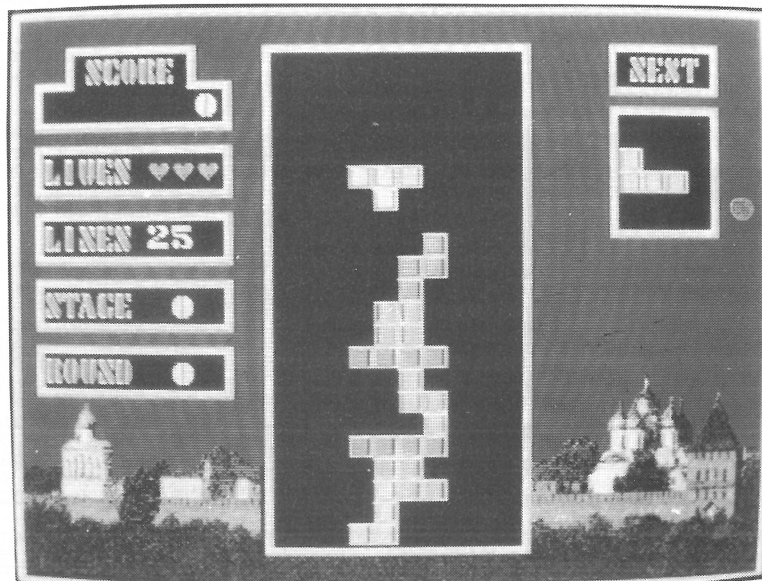
Tetris is een uitstekend behendigheidsspel waarbij de verschillen in snelheid tussen de stages goed is gekozen, zodat vrijwel iedereen een geschikte moeilijkheidsgraad kan vinden. Wie met deze 9 mogelijkheden het spel nog te makkelijk vindt, kan het spel met de 'rounds' nog lastiger maken. Grafisch ziet alles er goed uit en zowel de muziek als de geluidseffecten zijn prima. Een leuk alternatief voor de overbekende schiet- of platformspellen!

**BEELD :** \*\*\*\*  
**MUZIEK :** \*\*\*\*  
**GELUIDSEFFECTEN :** \*\*\*  
**SPELKWALITEIT :** \*\*\*\*



tick) naar beneden kan de steen worden gekanteld om deze zo goed mogelijk op de reeds geplaatste stenen aan te sluiten. Het vallen van de steen kan worden versneld door op de spatiebalk te drukken als de steen in de juiste positie is gebracht. Met de ESC-toets kan een pauze worden ingeschakeld.

Na elke stage wordt de score van deze stage



# DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

## AANGEBODEN

### ORIGINELE ROMPACKS VAN DE MSX-GIDS REDAKTIE:

Konami: Game Master FL. 25,=  
Konami MSX-2: Vampire Killer, USAS. FL. 40,= p.st.  
Bubble Bobble MSX-2, Eggerland-2 FL. 40,= p.st.  
Xanadu FL. 60,=  
Tevens Turbo Quick Speed joystick (met verwisselbare knuppel) FL. 25,=  
Philips NMS 1520 datarecorder 220v, zonder data-snoer FL. 35,=  
Deze prijzen zijn excl. evt. verzendkosten. Tel 03200-47221 (tussen 12.00 en 14.00 uur).

Stereo Nemesis 2, incl. versterker(tje) en luidsprekers voor de hoogste bieder boven FL. 125,=. Reageren binnen 2 weken! Tevens contact gezocht met MSX-2 ds-diskgebruikers die redelijk op de hoogte zijn (128K). Tel. 080-773551 (Ton).

Philips MSX-1 VG-8020 + Philips datarec. NMS 1520 + Philips joystick + handleiding, BASIC handboek, MSX gebruikersgids en div. spellen. FL. 300,=. R. Fiering, Schuilenburg 119-c, 3085 KX Rotterdam. Tel. 010-4803091.

NMS 8250 met veel software FL. 1050,=. Printer VW-0030 z.g.a.n. FL. 550,=. Tel. 03242-1900.

Philips NMS 8235 met ing. diskdrive + 10 disks met spellen FL. 500,=. Tevens Sony HB-F9p (zonder diskdrive) FL. 275,=. (Beiden MSX-2). R-Type FL. 70,=. Hydride-2 FL. 70,=. Super Rambo Special FL. 55,=. Alles origineel. Tel. 08385-14383 (Frank).

Philips MSX-2 NMS-8220, Philips diskdrive VY-0010, Metal Gear, Vampire Killer en 20 diskettes. Alles samen voor min. FL. 700,=. Tel. 075-312018 (Robin).

Canon MSX-1, Philips gr. mon., datarec., spelletjes, tekstverwerker NL + kaartenbak op ROM cartridge, Arcade joystick, Toshiba MSX printer (centr. par.) komplete FL. 700,=. Printer los FL. 325,=. Tel. 079-416187.

King's Valley-2, Metal Gear, Maze Of Galious en Super Rambo Special FL. 40,= p. st. Topple Zip FL. 15,=. Tevens diverse MSX-1 spellen op originele cassettes (o. a. Venom Strikes Back, Eye en Tetris) FL. 5,= p.st. Tel. 08891-74331 (Jeroen).

Philips NMS 8250 MSX-2 + datarec. + zeer veel software (o.a. Dynamic Publisher, meer dan 30 volle diskettes, veel Konami's en games op tape). Prijs FL. 1500,=. Tel. 010-4501598

Hi-Brid origineel met handleiding FL. 25,=. DOS orig. met BASIC handboek FL. 25,=. Truiks & Tips deel 3 FL. 10,=. Datarecorder Sanyo 220 volt. FL. 65,=. Tel. 01660-3825.

70 1-DD diskettes. Vaste prijs FL. 400,=. Tevens Chopper-2 FL. 20,=. Tel. 05910-42750.

Usas, Metal Gear, Vampire Killer, Penguin Adv, F1-Spirit, Salamander, Nemesis 2 en 3 en Maze of Galious. Alles origineel en in staat van nieuw. Evt. ook ruilen tegen MT Telecom-2 modem. Tel. 01660-3825

Wegens overkompleet: Philips NMS 1431 matrixprinter (nog géén jaar oud) met extra inktlint, MSX aansluitkabel en gebruiksaanwijzing FL. 645,=. Philips monochrome monitor (nog géén 3 maanden oud) FL. 125,=. Jan van Hooff. Tel. 020-232365 (alleen ná kantooruren).

30 originele spellen te koop: o.a. Terramex, Rambo 3, Livingstone, Basketballmaster FL. 150,= (Geen geintje). Tevens Nemesis 3 FL. 100,=, Maze of Galious FL. 50,=, Goonies FL. 25,= en mijn VG 8020 MSX-1 met datarecorder FL. 300,=. Henry van Steeg, Van Oldenbarneveldstraat 5, Putten. Tel. 03418-56457

Sony MSX-2 + datarec. + Philips printer + joystick + abonnement MSX-Gids + boeken/tijdschriften + software: Games Collection 1, Deep Forest (cartridge), Q-bert, Shit, 34 Konami spellen, 3 tekenprogr. om uit te printen, Tasword 1, MT-Base, ca. 100 games incl. originele verpakking. Z.g.a.n. P.n.o.t.k. (hoogste bieder) Tel. 08388-2354 (Bas Mulder).

The Maze of Galious FL. 50,= en Super Laydock FL. 60,= of één van deze twee + evt. bijbetaling tegen King's Valley 2. Tel. 05158-2475 (Bas).

MSX-2 Philips NMS 8220 + joystick + cartridgekraker + High Speed datarecorder + Vampire Killer cartridge + handleiding FL. 875,=. Tel. 02207-15268 (Marc).

Sony MSX-1 + joystick (met afstandsbediening 7,5m winkelwaarde FL. 250,=) + datarec. + 4 spellen op cartridge en cassette + handleiding FL. 400,=. Tel. 02207-15268 (Marc).

Te koop: Yaksa en Hydride 2 of samen ruilen tegen Ash Guine 2 of 3, R-Type, Aleste of Ys Omen 3. Bert Beukema, Staringstraat 13, 9721 NR Groningen. Tel. 050-250603.

Ash Guine 2, Aleste, Venus Fire, Philips Music Module in één koop FL. 350,=. Tel. 033-806866 (Danny).

Yaksa FL. 70,=. Out Run MSX-2 FL. 85,=. Fire Ball FL. 80,=. Return Of Jelda FL. 55,=. Super Tritom FL. 55,=. Arkanoid 2 FL. 60,=. Super Rambo Special FL. 55,= of ruilen tegen R-Type, Hydride 3. Tel. 033-750487 na 17.00 uur.

Philips NMS 8255 (2 ds drives) met 256K geheugen-uitbreiding, printer NMS 1421, MT-Telcom 2 modem, Sanyo datarecorder, veel software en boeken. Alles voor FL. 1500,=. Tel. 077-546274 (wegens aanschaf PC).

Philips VG8020 MSX-1, Philips datarec., handboek, ca. 75 spellen en div. andere software, joysticks. FL. 275,=. Jeroen Berning, Zuiderstraat 21, 7543 TA Enschede. Tel. 053-315439 na 18.00 uur.

Hunt For Red October FL. 40,=. Robocop FL. 25,=. Outrun FL. 25,=. Death Wish 3 FL. 7,50. Way Of The Tiger FL. 7,50. Tetris FL. 7,50. Alles in één koop FL. 100,=. Marcel Wolf. Tel. 01180-27785.

Vampire Killer FL. 55,=. Nemesis 3 FL. 85,=. Game Master FL. 40,= Ook nog een lege Nemesis 2 cartridge. Tevens een Sony HBF700P MSX-2 te koop wegens aanschaf MSX-2+. Deze computer + 45 diskettes, Arcade joystick, muis, stofkap voor toetsenbord, handleidingen, software, spelltjes en printerkabel. FL. 900,=. Of alles in één koop (computer + cartridges) FL. 1065,=. Davey v.d. Zeeuw, Erasmusstuijn 15, 2908 XG Capelle a/d IJssel. Tel. 010-4581252

Football Manager, World Games, Colosseum FL. 5,= p.st. Kick It, Snake It, World Cup Soccer, Winter Olympics FL. 4,= p.st. Eddy-2, Aacko Draw & Paint, Logo (zonder doos), Topo Wereld FL. 10,= p.st. Topple Zip FL. 15,=. Maze Of Galious FL. 40,=. Metal Gear FL. 45,=. R. Ursem, Schouw 9, 1687 TR Wognum. Tel. 02297-2967

MSX-Gids Diskmagazines 1 & 2 p.st. FL. 7,25. Dynamic Publisher FL. 37,50. Usas FL. 35,=. Arkanoid 2 FL. 40,=. Rastan Saga FL. 40,=. Androgynus FL. 40,=. Alles incl. verzendkosten. Tel. 020-451722.

Quickshot Robotarm + Rogo language card (niet voor NMS 8235,45) + joystick + losse onderdelen en Eng.handleiding FL. 150,= of ruilen tegen FM-Pac (orig.). Tel. 04920-12679 (Roger)

Philips MSX-1 VG8020 + Philips datarec. + 2 joysticks + ca. 70 spellen + handl. en BASIC boek FL. 275,=. Tel. 053-315439 (na 18.00u. Jeroen).

Xanadu FL. 65,=. Games Coll.1 FL. 55,= (disk). Usas FL. 50,=. King's Valley II FL. 50,=. Dawn Patrol FL.

20,=. Life in the Fast Lane FL. 20,=. TT Racer FL. 20,=. Flight Deck 2 FL. 20,=. Battle Chopper FL. 20,=. Chopper FL. 20,=. Alles orig. Philips datarec. NMS1520 FL. 60,=. Tel. 04164-1616 (na.16.00u. Hermann).

MSX-2 computer, Philips ZW monitor 80, MSX-printer (VW0030), MSX-boek en handl. voor FL. 1250,=. Tel. 079-416951.

MSX VG8020 + datarec. + orig. Discwarrior, Spacebusters, Journey to the Centre of the Earth, Space Rescue + vele magazines + MSX BASIC boek voor FL. 250,=. Ook Nemesis 2, King's Valley 2, F-1 Spirit, Maze of Galious FL. 50,= p.st. Tel. 02290-36958 (Patrick).

Nemesis 3 FL. 70,=, Scramble Formation, Super Rambo Special, Deep Forest FL. 57, 50 p.st. Alles incl. port. Tel. 08385-40088 (Loek).

Océ bedrijfsprinter als nieuw met handleiding en kabel voor MSX. Nieuw prijs FL. 2550,=. Nu FL. 800,=. Sony plotter PRNC41 als nieuw met handleiding en toebehoren FL. 400,=. NMS8220 met datarec. NMS1520 met software en handleiding FL. 450,=. JVC MSX1 + 2 datarec. + ca.50 cass. en handleidingen FL. 300,=. Tel. 01686-3224 (Edwin).

Salamander, Metal Gear, King's Valley II, Maze of Galious FL. 55,= p.st. Nightmare FL. 30,=. King's Valley I FL. 15,=. Mr.Wang, Quasar, Can of Worms FL. 5,= p.st. Alles orig. Tel. 08370-16712 (na 18.00u. Jeroen).

Rastan Saga, Androgynus FL. 70,= p.st. L'Affaire FL. 12,50. Salamander FL. 55,=. In één koop FL. 185,=. Zelf komen halen. Tel. 01833-2343 (ca.18.00u. Peter te Sleuwijk).

Volledige MSX-2 configuratie van Philips: NMS8250 computer, kleurenmonitor, NMS1431 printer LQ, handboek etc. Splinternieuw. FL. 1600,=. Tel. 020-6644099/'s avonds 020-834359.

Philips muziekmodule FL. 125,= of te ruil tegen losse 3,5 diskdrive voor MSX-2. Tel. 05476-1508.

Elevator Action FL. 45,=; Mirai (de toekomst) FL. 40,=. Tevens gevraagd: Game Master (max. FL. 40,=). Alles orig. Tel. 01718-74731 (Na 16.00u. Katwijk).

MSX-2 computer (8220) met compl. handleiding en in doos te krijgen + turbo joystick + 11 MSX spellen (orig.verp.& handl.): Blasteroids, Desolator, Vestron, BMX-Simulator, Panique, MSX+: Moonrider, Pac-Man, Mayhem, Trailblazer, The Living Daylights, Salamander (Megarom, orig.) en de MSX-Gidsen 26,25,23,22 + 1 MSX-DOS Magazine nr.34 + datarec.(Philips) + stofhoes. Dit alles in erg goede staat: "Voor jou FL. 499,99!!!!!!". Tel. 079-613302 (Zoetermeer).

Te koop of te ruil: Nemesis 3 FL. 80,=; Out Run MSX2 FL. 80,=; Fireball MSX2 FL. 70,=; Return of Jelda MSX2 FL. 55,=; Super Tritom MSX2 FL. 55,=; Arkanoid MSX2 FL. 60,=; Super Rambo Special MSX2 FL. 55,=; Yaksa MSX2 FL. 65,= of ruilen tegen R-Type, Hydride 3. Tevens contact gezocht met MSX2 256k en 512 kRAM gebruikers. Tel. 033-750487 (na 17.00u. Amersfoort).

Super Rambo, Green Beret, Ultra Chess en PPT Book 1 (evt. ook ruilen). Tel. 01620-33220.

Game Pack II, Flight Path 737, Brian Jacks Superstar Challenge, Eddie Kid Jump Challenge, FL. 10,= p.st.; North Sea Helicopter, Boulderdash II, Buzz Off, FL. 15,= p.st.; Musix, Milkrace, Missile Command, FL. 20,= p.st.; Starbite, World Games, FL. 25,= p.st.; Knight Lore FL. 30,=. Tel. 03418-56479 (Bert).

Outrun (orig.cass.) FL. 25,=; orig.diskettes: Kong FL.10,=; Winter Olympics FL.15,=; Astro Blaster FL.10,=; Star Buggy FL.10,=; Playhouse Strippoker FL.15,=; Game Over I + II FL.30,=; Rompack: Rollerball FL.30,=. Tevens gevraagd op disk of rompack: Volleybal, Music Module, Nemesis III, Master Grand Prix, Game Master. Contact gezocht met MSX2 gebruikers in de prov.Groningen. Tel. 05940-3273 (Harald).

Interface NMS1211; 2x RS232 incl. software en documentatie. Nieuw in doos. FL. 125,=. Tel. 05920-53263.

## GEVRAAGD

Gevraagd: MSX spel 'Silent Service' plus spelbeschrijving. J. Swinkels, Tel. 04998-90528.

Gezocht: MSX-2 met interne diskdrive. P.n.o.t.k. Bel: 015-566853 na 18.00 uur. Delftsestraatweg 43, 2645 CA Delfgauw.

Gezocht: MSX-2 users voor het uitwisselen van software en/of hardware. Tevens originele programma's gezocht (of ruilen). Tel. 01660-2202 na 15.00 uur.



Gevraagd: MSX-2 met dubbelzijdige diskdrive. Gert Jan Wijkhuizen. Tel. 023- 261266.

Gevraagd: printer voor MSX-2, in goede staat. Ook belangstelling voor andere toebehoren. Tel. 020- 719629.

MSX-2 met ingeb. 3.5 diskdrive (bij voorkeur Philips NMS-8245 of NMS-8255). Prijs ca. FL. 600,-. Tel. 02945-3192 (Menno).

Tekenprogramma voor de plotter (MSX1). Tel. 05138-15813 (P.Hoosma).

MSX Gids 11 of een kopie van het progr. Disk Monitor. Tel. 04160-36814. (Maikel).

Hydride 3 voor MSX-2 (alleen orig.). Verder contact gezocht met MSX2-ers. Tel. 01829- 5820 (18.00-20.00u. Geerten).

Philips NMS1205 muziekmodule. Tel. 05970- 15856. (M.Schipper).

64 kB exp. MSX1. Liefst Sony HBM-64. Evt. met inruil HBM-16. Tel. 04128- 1466 (Maurice).

## RUILEN

Mijn F1-Spirit tegen Dragonlayer 4, Parodius, Shalom of Nemesis 2. Mijn Afterburner + Snake Runner + European Games tegen Elite (cas.) of Nemesis 2. Alles alleen origineel. Tel. 02990- 26266

Wie heeft voor mij voetbalspellen te ruil of te koop? Ik heb al: Matchday 2, Footballer Of The Year, Gary Linckers Superstar Soccer, Boss, Football Manager (Addictive) en Konami Soccer. Alleen gemeente Haarlem! Bel na 19.00 uur naar Remy van Tol. Tel. 276515.

Wie wil zijn Testament ruilen tegen mijn muziekmodule NMS 1205 (alleen origineel). Tel. 05247- 1775 (Richard).

Wie wil zijn Penguin Adv. of Super Triton ruilen tegen mijn Usas of Vampire Killer. Thijs Honveld. Tel. 05910-12435.

Gezocht MSX-ers om 128K en/of 256K software te ruilen. Tevens te ruil: King's Valley en Metal Gear (origineel). Frank Hofmans, Waterleiding singel 60, 5915 VZ Venlo. Tel. 077- 541121.

Mijn Nemesis 3 tegen jouw F1-Spirit + FL. 25,- bijbetaling. René van Oosterhout, Aldenhof 35-83, Nijmegen. Tel. 080- 442933.

Mijn Vampire Killer tegen een SCC van Konami. Tevens te koop Bubble Bobble FL. 25,-. Tel. 04930-16248 (Mathijs).

Knightmare, Nemesis I en Salamander (alles orig. + handl.) ruilen tegen Nemesis 3. H.v.Brèvoort, Pelmoen 15, 1703 PT Heerhugowaard.

Mijn Usas (orig. + evt. bijbet.) tegen jouw Nemesis 3 (orig.). Tel. 05729- 2503 (Bas).

Mijn Nemesis I, Penguin Adv. + evt. kleine vergoeding voor jouw Philips Muziekmodule. Tevens contact gezocht met MSX-2 diskgebruikers. Tel. 01748- 14822 (Sander).

Super Laydock, F-1 Spirit, Knightmare tegen Nemesis 3, Green Beret, Game Master. Tel. 020- 972050 (Sid). Mijn Metal Gear + Monkey Academy tegen King Kong 2. Of Metal Gear (orig.) tegen FL. 55,- en Monkey Acad. tegen FL. 20,-. Peter v/d Galijn, Kavelweg 46, 9108 MG Broeksterwoude.

Mijn Xanadu (Dragonlayer 2) tegen Hydride III. Of mijn Maze of Galious tegen Hydride II of Shalom (Knightmare III). Alles orig. op cartridge, compleet voor MSX-1. Tel. 01626- 5576 (Wilco).

Mijn Salamander (orig.) tegen jouw Hydride II, Hydride III (MSX1-versie) of Xanadu (alles orig.). Tel. 05111-2747 (na 1600u. Peter).

## DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX1 gebruikers voor uitwisselen van spellen of programma's. Nico Klavers, Esdoolaan 4, 7881 JC Emmer-Compascuum. Graag lijst met spellen erbij doen (alleen origineel!)

Kontakt gezocht met MSX2 diskgebruikers (liefst Sony HBF700) voor het uitwisselen van programma's. Tel. 02982- 1039 (na 1600u. Stefan).

Kontakt gezocht met MSX2 diskgebruikers over heel Nederland. Ron Bouwland. Tel. 03241- 530.

Kontakt gezocht met MSX2 256k en/of FM-Pac gebruikers om software uit te wisselen. Tel. 072- 120182.

Kontakt gezocht met MSX-1 tape gebruikers. R. Ursem, Schouw 9, 1687 TR Wognum. Tel. 02297- 2967

Kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers, liefst in Noord- Brabant. Tel. 04120- 34565 (Gert- Jan) of 04125- 2988 (Joop) tussen 15.00 en 20.00 uur.

Kontakt gezocht met MSX-diskgebruikers. Maakt niet uit waar vandaan. T.Vermulm, Hoefweg 178, 2665 LD Bleiswijk. Tel. 01892- 15607 (19.00-20.00u.)

Kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers, 3.5" DD en tot 1024 kB geheugen. Ook orig. cart. te koop. Tino Donnerwinkel, H.B.Buyslaan 7, 6952 BK Dieren. Tel. 08330- 22520.

Contact wanted with MSX-2 disk users. N. Rans, Rotseleestraat 28, 3010 Wilselo, België. Tel. 016-446250.

Mijn Mr.Ching (rompack) + Game Over I+II (disk) + Ninja (disk) + Spy vs. Spy (disk) tegen jouw Ancient Ys Vanished Omen of Xanadu of Hydride III. Ook andere spellen te ruil of te koop. Gevraagd: werkende rom-

pack backupper (op disk) en Mutant Monty. Gerard Best, Machineweg 30, 1394 AW Nederhorst den Berg. Tel. 02954- 3931.

Te koop gevraagd: Hydride III voor MSX2 (orig.) en te koop: spellen voor MSX, o. a. Blow up en Compilation Disc 6. Tevens contact gezocht met MSX-ers. Tel. 01829- 5820. Vragen naar Geerten. P.n.o.t.k.

Gezocht: Konami's Firebird (Hinotori), Boxing, Game Master en Green Beret (alles orig.). Tevens aangeboden orig. software op cassette: The Apeman strikes again, Blagger, Footballer of the Year, Masters of the Universe (alles FL.5,- p.st.) en Peter Beardley's International Football (FL.15,-). Alles in één koop: FL.25,-. Tel. 010- 4258101 (na 1600u. Daniël).

Wie kan mijn 8250 en 8220 uitbreiden tot 512 kB? Tevens gevraagd NMS1520 datarec. en diskdrive voor 8220.

Te koop gevraagd: Xanadu, Vampire Killer, Usas, Metal Gear. Eén van de laatste 3 ook ruilen tegen F-1 Spirit. Tel. 01686- 3224 (Edwin).

Wie kan mij informatie verschaffen over de LOAD SOUND optie van de Toshiba HX-MU900 synthesizer module. Onkosten worden vergoed. Theo Mohaupt, Koutersweg 11, 9697 XM Blijham. Tel. 05976- 2509.

MSX club Gouda is een grote MSX club voor alle diskgebruikers in de omgeving Gouda/ Waddinxveen. Wij organiseren 10 clubdagen per jaar. Ook geven wij 10x per jaar een interessant blad uit. Wij hebben de allernieuwste software uit Japan en er is een aparte FM-Pac afdeling. Voor vragen en met problemen kunt u terecht bij deskundige programmeurs. Contributie FL. 17,50 per jaar. A.E. Prozman, Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. Tel. 01827- 2272. Iedere 2e zaterdag van de maand is er een clubdag. Adres: Middelblok 159 te Gouderak, van 15.00 tot 23.30 uur. Tot ziens.

A DIFFERENT WORLD BY NIGHT. MSX-BBS. Met o.a. Uitgebreide Hack-Info, kunstmatige intelligentie en een sectie voor boven de 18. Vr./Za.23.00-9.30u. Zo./Do. 23.00- 7.00u. Tel. 058- 129662.

Het is mogelijk lid te worden van BCF. Leden ontvangen 4x per jaar een BCF nieuwsbrief, krijgen korting op Public Domain en krijgen bovendien korting op de entree van clubdagen die evt. in de toekomst georganiseerd gaan worden. Het is mogelijk een proefnummer te bestellen. Dit kan door een brief te sturen met FL. 1,- aan postzegels bijgesloten of door FL. 1,- over te maken op Giro 39811548 t. n.v. K. van Mensvoort, Veldhoven. Wij houden ons alleen bezig met MSX-2 (evt. MSX-2+).

BCF SUPERWARE PRODUCTIONS, POSTBUS 2266, 5500 BG VELDHOVEN.

DISKVERSNELLER VOOR SONY F700-P EN F700D DISKVERSNELLER VOOR PHILIPS NMS-8250/55/80 Gemakkelijk zelf in te bouwen d.m.v. een stap voor stap handleiding. Inhoudtijd ca. 15 minuten. Inlichtingen: Tel. 01660-3825

# INTERNATIONALE COMPUTERDAGEN

Op **ZATERDAG 7- en ZONDAG 8 april 1990** organiseert de **Tilburgse MSX Gebruikersgroep** een grote internationale computerbeurs.

**MSX-2+  
DEMONSTRATIES  
KOOPJES  
NIEUWTJES**



**Plaats: EVENEMENTENHAL, Groenstraat 139/41 Tilburg.**  
**Geopend: 10.00 uur tot 17.00 uur.**  
**Toegang FL. 6,50 p.p. of met kortingsbon FL. 4,-.**  
**Bel voor info: 013- 703679 of 681421.**



# LISTING CONTROLE PROGRAMMA

De listingtester is een hulpmiddel voor de lezers die de programma's uit ons blad zelf intikken. Achter de programma's, die met deze tester gecontroleerd kunnen worden, staat een controletoelichting. Door nu zo'n programma met deze tester te controleren wordt eveneens een telling verkregen die -per regel- overeen moet komen met de telling in het blad. Zijn de getallen achter de regelnummers hetzelfde, dan is het vrijwel zeker dat deze regel goed is overgenomen.

## WERKWIJZE

Eerst moet dit controleprogramma FOUTLOOS overgenomen worden en worden weggeschreven op cassette of diskette als ASCII-file met de volgende opdrachten:

**SAVE "CAS:TESTER",A (voor cassette).**

**SAVE "A:TESTER",A (voor diskette).**

Dit hoeft slechts eenmaal te gebeuren; verder kan dit programma voor alle listings worden gebruikt.

Vervolgens moet het te controleren programma worden ingetikt. Is dit gedaan, dan het programma eerst wegschrijven naar cassette of diskette en niet eerst RUNen, want bij sommige fouten kan het programma blijven hangen en bent u het kwijt; alles moet dan opnieuw worden ingetikt. Nu kan het controleprogramma worden ingelezen en achter het te controleren programma worden geplaatst met de opdracht:

**MERGE "CAS:TESTER" (voor cassette)**

**MERGE "A:TESTER" (voor diskette)**

Vervolgens kan de controle worden gestart met: RUN 65000.

Let erop de fouten te corrigeren in het originele programma. Na het laden van het controleprogramma staat dit namelijk achter het eigenlijke programma en vormt nu één geheel. In sommige gevallen kan dit extra stuk programma problemen geven b.v. met de geheugenruimte!

REM-regels worden niet gecontroleerd. Mocht het voorkomen dat REM-regels wel exact moeten worden overgenomen, dan zal dit bij het desbetreffende programma worden vermeld. Bij kleine of eenvoudige programma's wordt geen controletoelichting geplaatst. Ook worden meestal geen tellingen geplaatst bij programma's die deel uitmaken van een artikel. Deze programma's (of stukken programma) verschijnen ook meestal niet op de diskette van de programmaservice.

Sommige programma's hebben een eigen controle. Bij deze programma's ontbreekt de controletoelichting of staat slechts een telling voor het gedeelte dat niet door het programma zelf wordt gecontroleerd. (Meestal BASIC-gedeeltes bij een machinetaal programma).

Het te controleren programma moet alleen ingeladen worden en mag niet geRUNd worden daar dan verschillen in de controletoelichting optreden.

```
65000 ' *****
65010 ' * LISTING TESTER *
65020 ' * Door Alfred Debels *
65030 ' * en J. Nieuwenhuyzen *
65040 ' * MSX-Gids Lelystad *
65050 ' *****
65060 '
65070 CLS: CLEAR: SCREEN 0: WIDTH 40: PRINT
65080 PRINT "Weergave via beeldscherm of printer?"
65090 PRINT : PRINT "B of P? : "
65100 X$=INKEY$: IF X$<>"B" AND X$<>"P" THEN 65100
65110 START=32769!
65120 RG=START+2: T=0
65130 REM
65140 VR=PEEK(START)+256*PEEK(START+1)
65150 NR=PEEK(RG)+256*PEEK(RG+1)
65160 IF VR=0 THEN 65270
65170 IF NR>=65000 THEN 65270
65180 S=0: FOR I=RG+2 TO VR-1
65190 A=PEEK(I)
65200 IF A=143 THEN I=VR: GOTO 65220
65210 S=S+(A*(I-RG))
65212 IF S>32000 THEN S=S/2
65214 S=SMOD256
65216 NEXT
65220 S=SMOD256
65230 T=T+S
65240 IF X$="B" THEN PRINT USING "Regel:##### - ####";
NR,S: GOTO 65260
65250 LPRINT USING "Regel:##### - ####";NR,S
65260 START=VR: RG=VR+2: GOTO 65140
65270 IF X$="P" THEN 65290
65280 PRINT: PRINT "Totaal: ";T: END
65290 LPRINT "Totaal: ";T: END
```

## ABONNEMENTEN

**EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS!**

Een abonnement op de MSX-Gids kost FL.40,- per 6 nummers en is te verkrijgen door overmaking van dit bedrag op Giro: 5036011 t.n.v. J.Herps, Postbus 516, Lelystad.

Voor België: Bfr. 750 op bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt, t.n.v. J.Herps te Lelystad.

Abonnementen worden aangegaan voor een periode van 12 maanden en de abonnees krijgen, voor het verstrijken van het abonnement, een bericht van de uitgeefster en kunnen dan hun abonnement verlengen. Indien een verlenging niet gewenst is hoeft verder niet te worden betaald; opzeggen van een abonnement is niet nodig, maar wordt wel op prijs gesteld.

Girobetaalkaarten of Eurocheques (vergeet niet het nummer op de achterzijde) voor een abonnement kunnen gestuurd worden naar: Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

# GIDS SOFTWARE

## DAMMEN

(Versie 2. MSX 64K.)

5 Levels.

Saven stellingen.

Zetten terugnemen.

Analyse.

Wisselen speelkleur.

Cijfernotatie in beeld te schakelen.

Terug- en vooruit zetten per halve zet.

Nieuwe handleiding + overzicht wijzigingen.

Diskette.....FL. 32,50 (Bfr. 650)

## VEROVERAAR

MSX-2 RISK variant in 2 versies.

Diskette.....FL. 32,50 (Bfr. 650)

## ADRESSENBESTAND

+

## KLADBLOK

MSX 3.5 DISK.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

PC 3.5/5.25.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

## DISKMAGAZINES

Complete tijdschriften op disk.

\* Software recensies

\* Mini Gids

\* Programma's

\* Spel poke's en tips

\* Informatie

Diskmagazine #1.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

Voor ABONNEES.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Diskmagazine #2.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Voor ABONNEES.....FL. 17,95 (Bfr. 340)

**DISKMAGAZINE 3 BESTAAT UIT 2 DISKETTES!**

Diskmagazine #3.....FL. 32,50 (Bfr. 650)

Voor ABONNEES.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

## KASBOEK

24 INKOMSTEN- EN UITGAVEN RUBRIEKEN

BTW BEREKENING

AUTOMATISCHE KWARTAAL- EN JAARAFSLUITING

CUMULATIEVE TOTALEN

MENU GESTUURD

Voor MSX of PC met diskdrive + printer.

Diskette.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Voor ABONNEES.....FL. 17,95 (Bfr. 340)

## REVERSI (OTHELLO)

Meerdere levels.

Spelen tegen de computer of 2 spelers tegen elkaar.

3-D versie.

ALLEEN VOOR MSX-2!

Diskette.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Voor ABONNEES.....FL. 14,95 (Bfr. 280)

## SPELLEN 1

MSX 1 en 2

EXPLOSIE: 1 of 2 spelers. Probeer met granaten een eeuwig durende explosie te veroorzaken.

HEADLESS: Een platformspel lastig met meerdere velden.

LINGO: woordspel, bekend van T.V.

STROOM: stuur het blokje door de buis zonder dat deze geraakt wordt.

LABYRINT: stuur de sleutel door de doolhof en open de sloten.

UREN,DAGEN: verlaag (of verhoog) de cijfers tot alle velden 0 zijn.

GRIPPLE: draaipuzzel met gekleurde bollen op draaiende plateau's.

GRIPPLE-2: moeilijke versie van Gripple.

SURROUND: Sluit je tegenstander in. Een 'gouwe ouwe' maar leuk!

Diskette.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

Voor ABONNEES.....FL. 27,50 (Bfr. 550)

## SPELLEN 2

ALLEEN MSX-2

EENENTWINTIGEN: Het kaartspel uit MSX-Gids nr. 25.

HET RESTAURANT: Grafisch adventure met LOAD- en SAVE mogelijkheid. Als detective moet je voor de eigenaar van een restaurant een dief opsporen.

FRUITGAME: een mini gokkast met Hold en Gamble.

SUPER FISH +: probeer met je harpoen de vis te raken.

WOORDLEGPUZZEL: Incl. 5 woordenlijsten, dus flink wat puzzelwerk.

FALSE MUNTEN: zoek uit een stapel van munten op een balans de valse munt.

WEGEN: educatief spel voor kinderen vanaf 6 jaar, doch ook leuk genoeg voor ouderen. Werken met een weegschaal en een set gewichten.

Diskette.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

Voor ABONNEES.....FL. 27,50 (Bfr. 550)

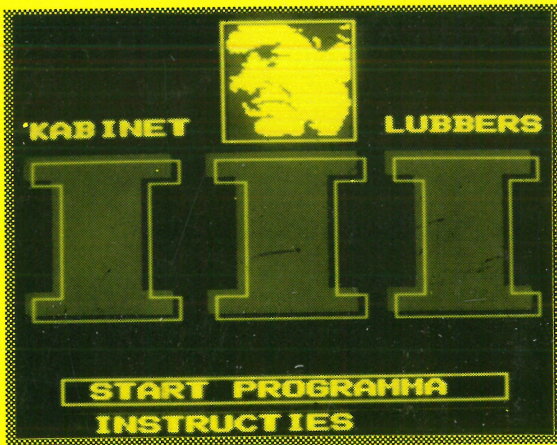
Deze programma's zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps te Lelystad.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling duidelijk om welk programma het gaat. De prijzen zijn incl. verzendkosten.

Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.

# BIG FUN



## Kabinet Lubbers III (MSX-2)

Het programma werkt met 'pull-down' menu's. Je krijgt de afbeelding van een minister te zien. Kies de naam, het departement en tot slot de partij van deze minister. Op het scherm staan ook 3 stemvakjes die rood worden ingekleurd bij elk juist beantwoord onderdeel. Wees er snel bij want voor je het weet is dit kabinet verleden tijd!

Een educatief spel van "THE FALCON", dus goed!

## FAMILY BINGO (MSX 1&2 met printer)

Bingo in de huiskamer met 2 tot 4 personen. De printer drukt de kaarten en de computer geeft de getallen. Alleen de prijzenpot is niet bij het programma inbegrepen.

## BOWLING (MSX 1&2)

Met een druk op de spatiebalk 'gooi' je de bal in de richting van de kegels.

## DE HITKWIS (MSX 1&2)

Een quiz voor 2 personen die hun kennis van de hitparade van 1965 tot 1985 kunnen testen. Er zijn ook nog 2 pionnen in het spel dus buiten kennis is ook een dosis geluk nodig.

## GHOST (MSX-2)

Houd het spookje buiten het bereik van de laserstralen maar pas op! Het spookje is zeer licht en het voedsel is beperkt!



## KOFFIE VERKOPER (MSX-2)

Probeer zoveel mogelijk winst te maken als koffieverkoper. Je hebt te maken met de koffieprijs, het weer, reclame etc. Een heel apart 'adventure'!

## SMASH'M (MSX-2)

Smash'm is een breakout variant met verschillende batjes op verschillende hoogtes.

Deze disk wordt alleen geleverd op 3.5 inch (enkelzijdig) voor MSX.

Prijs:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

Abonnees:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

De diskette is te bestellen door overmaking van het bedrag op Postbanknr. 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad onder vermelding van: "BIG FUN" Voor BELGIE: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Verzending onder REMBOURS FL. 8,- extra. Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam. Tel. 020-6659393. Fax: 020-6683090.