

**16**

Zomer 2000

# MSX InfoBlad

## Inhoud:

Voorwoord	2
Special FX met MSX	3
Tilburg 2000 beurs	6
Cursus PowerBasic	10
CosmoGang de Puzzle	12
AlgoRythm	15
Distributie	
hardware Padiál	17
Meteorite Kiss preview	19
Beurslijst	21
MCWF Nieuwsbrief	22
SD-Mesxes 14	24
TC lijst	25
Evolución 4	26
ICM 41 & 42	28
Find It	32



Zoek de verschillen met Find It



Schietspel à la Nemesis: Meteorite Kiss

**MSX-Info Blad officiële distributeur van  
Leonardo Padiál's hardware in Nederland !**

**Colofon:**

Het MSX-Info Blad is een uitgave van het Totally Chaos Team. Het verschijnt 4 keer per jaar. Een jaarabonnement kost Fl.10,—. Losse nummers kosten Fl.3,—. Op beurzen geldt de speciale prijs van Fl.2,— per nummer.

**Uitgever:**

M.T. Stoker  
Rotterdamstraat 73  
6415 AV Heerlen  
Tel: (045) 572 95 09  
Mobiël: (06) 23 30 09 60  
Giro: 24.95.572  
SNS: 92.88.51.222

**Redactie:**

Gerrit van den Berg  
Fokke Post  
Jan-Marten van der Reest

**Medewerkers aan dit nummer:**

Frederik Boelens  
Pierre Gielen  
Raymond de Heer  
Jun-Sung Kim  
Leonardo Padiál Ortiz  
Tristan Zondag

**Lay Out:**

Fokke Post  
Waaierhoek 36  
8321 BH Urk

**Drukwerk:**

Copy Service Hattem  
Hoopjesweg 1  
8051 DB Hattem  
Tel: (038) 444 85 77

**Copyright © 2000**

Totally Chaos Team

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

## Beste lezer

De mensen die de beurs in Tilburg bezocht hebben, zullen het met mij eens zijn dat de beurs ook dit jaar weer een succes was. We hebben genoten van de vele nieuwe soft- en hardware en ook van de grote opkomst van velen van u. Hopelijk hebt u genoten van wat er allemaal te zien was. Voor de mensen die niet geweest zijn, hebben wij een korte fotoreportage gemaakt.

Veruit de interessantste stand op deze beurs was wel de stand waar de Z380 kaart van *Padiál* gedemonstreerd werd. U kunt in dit nummer meer lezen over de distributie van deze hardware in Nederland door het *MSX-Info Blad*. Bij voldoende afname van deze hardware kunnen wij aardige kortingen krijgen.

*Raymond de Heer* is niet alleen werkzaam voor dit blad, maar is ook bezig met het vervaardigen van een compleet nieuwe website voor ons. Dit zal een professionele site worden, die *Raymond* voor zijn werk regelmatig maakt. De site is nog onder constructie, maar op korte termijn kan al een kijkje genomen worden op: <http://www.MSX-Info.myweb.nl>.

Een minder leuke mededeling komt uit Mariënberg, waar een lid van de MSX club en van ons blad, *Roeli Vondeling*, van ons is heengegaan. Een tijd geleden hoorden we al van het overlijden van *Klaas de Wind*, die ook een echte MSX-er was. Zo worden we maar weer eens met de neus op het feit gedrukt, dat we mensen van de dag zijn en dat we er klaar voor dienen te zijn als het einde komt. De achterblijvende families en kennissen wensen wij veel sterkte toe.

Ook dit keer doe ik weer een beroep op actieve MSX-ers om zich aan te melden voor het schrijven van leuke artikelen of voor het plaatsen van een advertentie. Vooral in deze komkommertijd kunnen wij zeker hulp gebruiken! Schroom dus niet en neem contact met ons op. Ik wens iedereen weer veel leesplezier en een mooie vakantie toe.

*Rinus Stoker*

# Special effects met MSX 2 in de hoofdrol

Geen science fiction film zonder special effects. Een steeds groter deel van het filmbudget gaat op aan hoogwaardige techniek, die het publiek het onmogelijk moet laten geloven. Dertig jaar geleden kon een omgebouwde stofzuiger nog doorgaan voor een buitenaards wezen, maar de bioscoopbezoeker van nu verwacht meer voor zijn geld. In Hollywood worden levensechte animaties tegenwoordig gemaakt met supercomputers. Maar op de meer bescheiden Aziatische markt is nog steeds een rol weggelegd voor het echte handwerk: modellen en maskers, aangestuurd met stappenmotoren, met daarachter als kloppend hart... een MSX-computer.

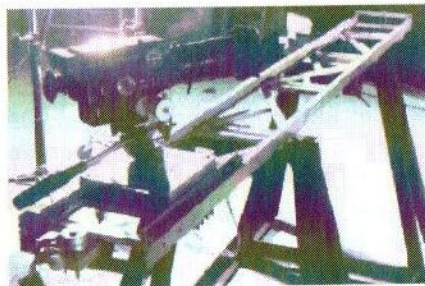
**A**l surfend over het wereldwijde web stuitte ik op de Koreaanse website over special effects, SFX-MAN ([http://www.sfxman.com/public\\_html/cgi-bin/pass/mkmcce.htm](http://www.sfxman.com/public_html/cgi-bin/pass/mkmcce.htm)). En daar trok één plaatje de aandacht: een MSX die een filmcamera bestuurt. Helaas was de tekst op de site onleesbaar. Dankzij de Koreaanse MSX'er *Jun-Sung Kim* ([jskim@core.kaist.ac.kr](mailto:jskim@core.kaist.ac.kr)) weten we nu wat er in het artikel staat. Het is klaarblijkelijk een vertaling van een oorspronkelijk Japans artikel door *Kenji Nishow*, geschreven in februari 1999.

## Motion control camera

Een bekend begrip in de special effects-wereld is de 'motion control camera'. Het systeem werd in de jaren tachtig ontworpen door *George Lucas* en was bedoeld voor het realistisch in beeld brengen van de ruimteoorlog in de eerste *Star Wars*-film. De filmcamera wordt opgehangen aan een beweegbare camera-arm en kan daardoor als het ware zelf 'door de

ruimte vliegen'. De arm wordt bestuurd door een computer. De professionele motion control camera is een duur stuk gereedschap, maar het principe is eenvoudig en zeer effectief.

Kan een amateur zelf een motion control camera maken? Dat lijkt moeilijk, maar het is zeker niet onmogelijk. Toen *Kenji* nog op school zat, bouwde hij er zelf een met een Super-8 cameraatje, een stappenmotor en een MSX 2 computer. Deze computer is volgens *Kenji* krachtig genoeg voor het besturen van camera's in commerciële speelfilms. Nu hij inmiddels in de speelfilmindu-

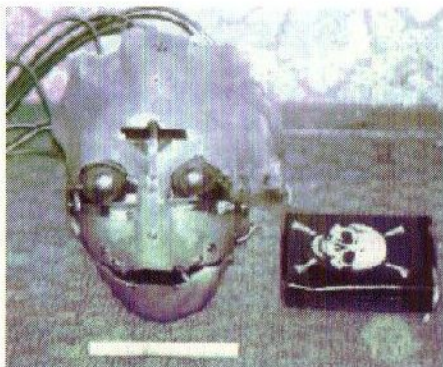


strie werkt, voegt hij de daad bij het woord.

De motion control camera's voor de eerste *Star Wars*-film werden bestuurd door een computer die veel simpeler was dan een MSX 1: de Apple-II. In de jaren zeventig was dat een revolutionaire machine, met zijn 6502 processor en een maximaal geheugen van 64 kB. Dit voorloperje van de Macintosh haalt het echter zeker niet bij de MSX 2. Op de computer moet een interface zijn aangesloten die de stappenmotor zelf aanstuurt. Dit is allemaal vrij eenvoudig materiaal, verkrijgbaar bij elke elektronicawinkel of in de dumpshop. Alles bij elkaar hoeft de hardware niet meer dan een paar tientjes te kosten. De programma's zijn op te slaan op floppy en als monitor is een (draagbare) TV te gebruiken, zodat het niet eens nodig is om op de filmset een aparte monitor mee te nemen.

### Neo-life

Behalve voor de aansturing van de motion control camera, is de MSX 2 ook bruikbaar voor het besturen van robots of bijvoorbeeld een masker. *Kenji* toont op de SFXMAN-website het model *Radex*, een zogenaamd "neo-life" of nieuwe levensvorm, die voorkomt in de Japanse SF-film "Mask Rider ZO". Het masker is gemaakt door de specialist *Takayaki Uke*. Het kan de lippen bewegen. Deze worden met de MSX 2 op een zodanige manier bestuurd, dat het lijkt alsof het masker klanken en lettergrepen vormt.



Het model wordt door de computer bestuurd door middel van een "MSX parallel I/O interface", een cartridge die twee 8255 IC's bevat. Deze chips zitten standaard ook in elke MSX, voor het aansturen van de printerpoort en de PSG. Met de twee 8255's in de interface zijn vier 8-bits poorten en vier 4-bits poorten te bouwen (in totaal dus 48 bits). Dat is ruim voldoende voor de meeste SFX-toepassingen.

### Goedkoop en simpel

"Waarom zou je voor dergelijke toepassingen een zware PC of Mac gebruiken?" vraagt *Kenji* zich terecht af. De computer wordt alleen gebruikt om een model aan te sturen en figureert zelf niet in de film. Dan ligt het voor de hand een machine te



kiezen die je goed kent, goedkoop is en simpel te programmeren is.

Vanwege de snelheid gebruikte *Kenji* een stuurprogramma in machinetaal, dat wordt aangeroepen vanuit een hoofdprogramma in BASIC. Een enkele subroutine verzorgt alle numerieke instellingen en stuurt de controller aan. Op die manier kan het programma gemakkelijk worden aangepast. De parallelle interface stuurt de stappenmotoren aan die zijn ingebouwd in het model. Of dat een masker is, zoals in de bovenge-

noemde film, of een robotarm voor de motion control camera, maakt daarbij geen verschil.

Hoewel we na deze publicatie geen grote orders voor MSX-computers verwachten vanuit de filmindustrie, toont het artikel van *Kenji Nishow* dat er nog steeds tal van toepassingen te bedenken zijn waarbij de MSX 2 onmiskenbaar de hoofdrol speelt.

*Pierre Gielen*

*Met dank aan Jun-Sung Kim*

---

(Advertentie)

## **SUNRISE GAAT NIEUWE SLOTEXPANDERS PRODUCEREN**

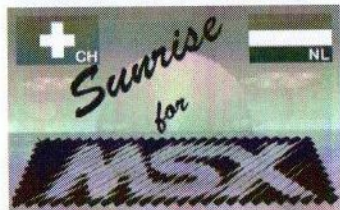
We gaan onze 8 slotexpander weer in productie nemen. Ja, u leest het goed, acht slots! Vier hiervan zijn te gebruiken als normale cartridgeslots en vier als I/O slots.

De prijs gaat Fl. 299,— bedragen (exclusief verzendkosten). Vanwege de relatief hoge productiekosten vragen we echter wel een voorschot van Fl. 150,—. Door scherpe calculatie hebben we de prijs van Fl. 385,— terug kunnen brengen naar Fl. 299,—.

Nadat uw betaling binnen is duurt het ongeveer een maand voordat u de expander in huis hebt. Indien gewenst kunt u de expander op de beurs in Bussum ophalen. We verwerken de bestellingen naar orde van binnenkomst, dus hoe eerder u reserveert, hoe eerder u de bestelling in huis hebt. Aarzel dus niet en bestel nu!

Overmaken kan op gironummer 48994 ten name van:

Stichting Sunrise  
Postbus 61054  
2506 AB Den Haag



# Tilburg 2000 beurs

Zoals u al in het voorwoord hebt kunnen lezen was de Tilburg beurs ook dit jaar weer een succes. In het nu volgende artikel leest u in een korte reportage wat er zoal te zien en te doen was.

Voor de tweede keer in de geschiedenis van de Tilbeurs werd *Wijkcentrum de Schans* afgehuurd om er weer een heus MSX-spektakel in te kunnen organiseren. Veel mensen vinden het nog steeds jammer, dat er niet een locatie gevonden kon worden waar alle clubs in één zaal bij elkaar kunnen worden ondergebracht. Vorig jaar heeft echter uitgewezen dat ook in het *Wijkcentrum* een gezellige beurs kan worden georganiseerd.

Naast de grote zaal beneden waren ook de meeste kleinere zaaltjes op de bovenverdiepingen bezet door diverse clubs. Naast de vele MSX clubs waren er ook enkele PC clubs aanwezig, maar de MSX had duidelijk de overhand. Dit was ook merkbaar aan de vele folders die her en der opgeplakt waren. Het is duidelijk, dat deze beurs toch een erg belangrijke functie in de MSX promotie in Europa vervult.

Veel buitenlandse gasten waren ditmaal aanwezig op de beurs en er was zelfs een aantal MSX-ers uit Japan aanwezig (onder andere *Kuniji Ikeda* en *Frontline*) om diverse zaken te



promoten en te demonstreren. Vooral het miniatuurdrumstel en de demonstratie van het nieuwste spel *Pleasure Hearts* van *M-Kai* waren publiekstrekkers. Wij hopen ook dat spel van *M-Kai* op niet al te lange termijn op de Europese markt te kunnen brengen. Daar wordt echter op dit moment nog over onderhandeld.

*Leonardo Padial* uit Spanje deelde met ons een kamer. Hij demonstreerde zijn *LPE-Z380* en *Evolución* slot-expander. Veel mensen waren speciaal voor deze hardware naar de beurs gekomen. Ondanks zijn gebrekkige Engels heeft hij veel geïnteresseerden uitleg gegeven over de



werking van de Z380 kaart. Daarnaast kon een ieder gratis een kleurenadvertentie, gemaakt door *Hnostar* en een Nederlandstalige uitleg, gemaakt door *MSX-Info Blad* meenemen.

Andere vertegenwoordigers uit Spanje waren de mannen van de groep *MSX Power Replay*, die vooral software en Cd's aan de man brachten. *MSX Fun Club* uit Zwitserland demonstreerde en verkocht *Movie 2000*, een pakket programma's speciaal geschreven voor de Video9000. Hiermee kunnen bijvoorbeeld films ondertiteld worden en kan een diashow worden gemaakt.

Natuurlijk werd het grootste gedeelte van de beschikbare ruimte bezet door Nederlandse MSX clubs. *NBNO* had weer een nieuwe *XSW Magazine* af en bood tevens wat nieuwe spelletjes te koop aan. *Find it* is het nieuwste puzzelspel van *Delta Soft* en naast wat oudere producten werd dit spel in een originele verpakking te koop aangeboden. De *HCC MSX gebruikersgroep* was aanwezig met hun public domain bak. Daarnaast verkochten ze wat overvloedig materiaal.



Een vrij prominente plaats op de beurs wordt steevast ingenomen door *Sunrise for MSX*, die weer veel

nieuwe soft- en hardware te koop had. Veel mensen hebben op deze beurs de twee nieuwste Gamesabon-



nement spellen (*Realms of Adventure en Pentaro Odyssey 2*) aangeschaft, die geleverd werden in prachtige verpakkingen, die door *Club Hnostar* ontworpen zijn. Nieuw in het assortiment hardware is een gecombineerde IDE en/of RS232C interface met variabele flashrom, die grif aftrek vond.

*Astennu* stond in het zaaltje waar vorig jaar de veiling door *Fony* plaatsvond. *Mark Jelsma* verkocht daar nu zijn nieuwste muziekdisk, die hij in samenwerking met *Robert Vroemisse* gemaakt heeft. *Sargon* bracht eindelijk de Engelse vertaling van *Randar 2* op de markt, die al een jaar geleden was aangekondigd maar vanwege technische problemen niet eerder uitgebracht kon worden.

*Compjoetania TNG* had weliswaar geen nieuwe software in de aanbieding, maar toonde wel een MP3 speler, die door een MSX bestuurd



werd. Een leuk nieuwtje! *Hans Oranje* sleutelt nog graag aan MSX computers en men kon bij hem op de beurs zijn of haar MSX laten uitbreiden. Daarnaast verkocht hij de *Bert SCSI interface*. Ook *Frank Druiff* van het vroegere *MCCM* was aanwezig met de voorraad oude *MCCM*'s en disks. Daarnaast waren er enkele personen aanwezig die *MCCW* promootten, wat een voortzetting van *MCCM* op internet moet worden. De eerste editie zag er al veelbelovend uit.

Uiteraard waren wijzelf ook aanwezig en wij verkochten het schietspel *Kyokugen*, dat heel goed verkocht is, en de muziekcd *AlgoRythm*. Daarnaast kon het nieuwste *MSX-Info Blad* aangeschaft worden, dat dankzij sponsoring van *Sunrise* uitgebracht kon worden met een kleurencover ter gelegenheid van het vijftiende nummer van *MSX-Info Blad*. *Jeremy Wiermans* bracht het nieuwe diskmagazine *TCM 2000* aan de man. Het label dat op de disk had moeten zitten, kon helaas de vorige keer door een fout van de Spaanse post niet meegeleverd worden. Daar-

om kunt u deze bij dit blad vinden. *Jeremy* hoort graag van u wat u van zijn eerste magazine vindt, dus geef uw reactie aan hem door via telefoon of per brief.



Helaas kan ik niet alles opnoemen wat er allemaal nog meer te zien was deze dag. Daarvoor had u de beurs echt zelf moeten meemaken. Ook deze beurs was weer geslaagd en we hopen bij leven en welzijn volgend jaar weer een gezellige beurs in Tilburg te kunnen meemaken. Nu staat eerst nog de Bussum beurs op het programma. Bezoek onze stand op deze beurs ook eens. Misschien hebben we dan wel weer wat leuke nieuwtjes voor u!

*Rinus Stoker*

### **Te koop:**

- MSX8280 (7MHz, snelle diskrom, 1 MB geheugen, IDE interface, enz) Fl.449,—
- VS0080/00 kleurenmonitor (2x) Fl.149,— per stuk

B. Hendriks  
Grondel 4  
3831 ZL Leusden  
Telefoon: (033) 494 34 43



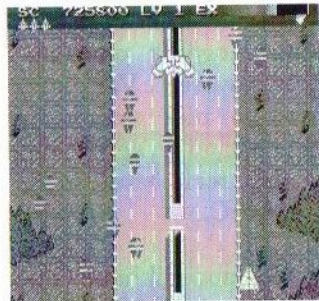


# Kyokugen

## The Shooting Star Children



Prijs: f 27,50  
inclusief verzendkosten



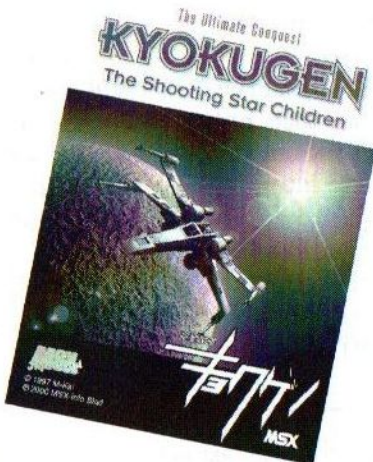
Bestel nu:

Fraai actiespel uit Japan  
Vertaald naar het Engels

Wordt geleverd op 2 diskettes  
in een fraaie doos inclusief  
Engelstalige handleiding

Systeemeisen:  
MSX 2 met 64 kB RAM en 128  
kB VRAM

Bestelinfo:  
Neem contact op met de uit-  
gever van dit blad  
(zie de colofon)



C Copyright 1997, M-Kai  
P Production 2000, MSX-Info Blad

# Cursus PowerBasic

- deel vier -

Deze keer een korte uitleg over de commando's **OUT** en **DEF FN**, waarmee zelfs op een **MSX 1** nog wat leuks op het scherm te toveren is.

Onlangs zat ik op een **MSX1** wat te experimenteren in **BASIC**. Sinds mijn broer de diskdrive interface om zeep heeft geholpen, zijn er weer genoeg vrije cartridgeslots dus: **Graphics 9000** en **MoonSound** erin en eens kijken wat er gebeurt. Niets natuurlijk, maar met **OUT**-poorten is het toch mogelijk om iets tevoorschijn te toveren. Vanuit machinetaal doe je niet anders met zo'n **V9990**, maar op de één of andere manier is dat toch beter te doen dan vanuit **BASIC**.

Ik heb de mogelijkheid om functies te gebruiken in **BASIC** herontdekt. Zo'n functie definieer je met **DEF FN**. Ik wist wel dat het kon, maar gebruikt had ik ze nog nooit. Te traag en te beperkt, maar goed, alles aan **BASIC** is traag. Omdat ik hier een paar simpele voorbeeldprogrammaatjes wilde voorstellen, heb ik die maar vol gezet met dit commando. Het gebruik van functies kan flink wat typewerk schelen. Na **DEF FN R=RND(1)\*8** kan in plaats van **RND(1)\*8**, **FN R** gebruikt worden. Van-

uit een functie kan ook een andere functie gebruikt worden. Verwacht geen spectaculaire beelden van deze voorbeelden, maar die maakt u natuurlijk zelf.

## Een voorbeeld

Als we de listing (Listing 1) hebben ingetikt en laten uitvoeren, dan is iets te zien wat een **V9938** ook nog wel kan. Niet zo'n verbazingwekkend voorbeeldje dus. Als we echter de volgende regel toevoegen: **15 OUT&H67,1**, dan wordt de schermborder ook gebruikt en dan wordt het al interessanter. De resolutie is nu **192x240** beeldpunten. Eventueel kan de **248** in regel **40** gewijzigd worden in **184**.

## Meer, meer!

Nu we toch nuttig bezig zijn: het is mogelijk om het beeld **2, 3** of zelfs **4** keer te laten herhalen in de breedte. Met: **15 VDP(6)=VDP(6)OR16**, wordt het beeld twee keer naast elkaar afgebeeld als het programma uitgevoerd wordt. Met **15 VDP(6)=VDP(6)OR32** zelfs vier keer. De

### Listing 1

```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:COLOR=(15,0,0,0):DEFINTA-Z:X=RND(-1)
20 DEFFNR=RND(1)*8:DEFFNO(X)=X+FNR:DEFFNI(X,Y)=FNO(X)MODY
30 LINE(FNO(X),FNO(Y))-(FNO(X),FNO(Y)),K,B,XOR
40 X=FNI(X,248):Y=FNI(Y,204):K=FNI(K,15):COLOR=(K,FNR,FNR,FNR)
50 IFINKEY$=""THEN30
```

fans van het spel *Egbert* kennen dit natuurlijk al: dit spel zet, heel handig, het speelveld acht keer in beeld. Drie keer herhalen kan met 15 `OUT&H67,1:VDP(6)=VDP(6)OR32`. Dit is echter wel weer een overscan-mode, zodat de border gebruikt wordt en beeldpunten aan de randen niet zichtbaar zijn

## YUV

Om de YUV-mode te illustreren zult u zelf op zoek moeten naar een

SCREEN 12 plaatje en de naam van dat plaatje invullen in het BLOAD commando. Deze listing (Listing 2) is wel erg simpel: er wordt een bestand ingeladen en een VDP register veranderd. Nu wordt in plaats van de YJK-mode de YUV-mode gebruikt zodat groen en blauw verwisseld worden. Register 13 is het palette control register. Veel succes ermee!

*Sjoerd Mastijn*

### Listing 2

```
10 SCREEN 12
20 BLOAD "plaatje.s12",s
30 VDP(13)=192
40 A$=INPUT$(1)
```

## Gezocht:

Wie kan mij helpen aan:

- MSX Gids nummer 1, oktober/november 1985
- MSX Club Magazine nummers 1 t/m 10, 12, 14 en 22 (Was uitgave MSX Club België-Nederland)
- MSX Leerboekjes "Opdrachten bij Deel 3 en 4" (Uitgeverij Stark Texel)
- Origineel boek Tasword MSX2
- Verzameldiskettes van MSX Gids nummer 1 t/m 10
- Programmadiskettes bij MSX Gids nummer 25 en XI (XI september 1986 was extra editie)

H. Moed

Eisenhowerlaan 22

3844 AT HARDERWIJK

Telefoon: (0341) 41 39 94



# CosmoGang de Puzzle

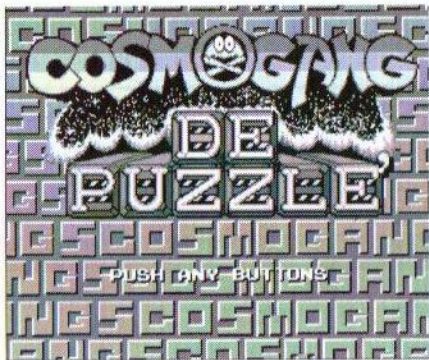
Op de beurs in Tilburg bracht *MSX NBNO* twee "nieuwe" spellen op de markt, waarvan wij ditmaal *CosmoGang de Puzzle* van de Japanse groep *CTRL+Break* bespreken.

**C***TRL+Break* is voor velen een vrij onbekende club. Sommige *MSX*-ers zullen deze groep echter kennen van het vechtspel *Dead or Live*, dat *MSX NBNO* ook op de beurs aan de man bracht. *CosmoGang de Puzzle* is te spelen vanaf een *MSX 2* met 64 kB RAM. Verder wordt alleen de *FM-PAC* gebruikt voor de muzikale ondersteuning. Er is echter weinig variatie in de muziekstukken, aangezien er maar twee muziekjes in het hele spel aanwezig zijn.

Het spel wordt geleverd op een merkloze DD-diskette met een kleurenlabel, dat vermoedelijk uitgeprint is op een inkjetprinter. Op het label is het menuplaatje te zien, met daaronder de copyrightmelding. Mensen in het bezit van een harddisk kunnen het spel met een gerust hart installeren, want het werkt probleemloos onder *MSX-DOS 2*. Overigens schijnt het ook onder *MSX-DOS 1* te werken als we de bijgevoegde tekstfile op de disk goed geïnterpreteerd hebben.

Genoemde tekst schijnt een soort handleiding te zijn, maar echt wijs

zal men van deze tekst niet worden. Deze bestaat namelijk voor het grootste deel uit Japanse teksten. Onder aan de tekst staat een url ver-



meld waarop hopelijk meer informatie te vinden is. Op internet blijkt het echter al niet veel duidelijker te zijn. Wat wel opvallend is, is het feit dat beide genoemde spellen daar gewoon ter download staan. Na aanschaf van een spel is

het altijd leuk om daar achter te komen. Goed, dan proberen we zelf maar het een en ander uit.

Het spel start op met het tonen van een animatie waaruit het logo van *CTRL+Break* tevoorschijn komt. Na enig laden verschijnt hetzelfde plaatje dat ook op het disklabel te bewonderen is. Naast het fleurige logo van het spel loopt het woord *CosmoGang* als een soort ketting van boven in het scherm naar beneden. Onder het logo staat de zin: "Push any buttons", maar deze buttons beperken zich tot de spatiebalk en de joystickknop. Met [ESC] wordt overigens teruggekeerd naar DOS.

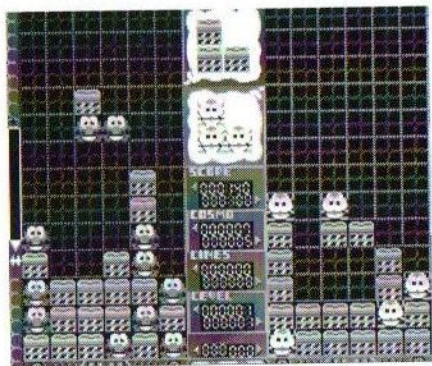
Na op een button gedrukt te hebben verschijnt het speelveld in beeld.



Voordat met het spelen kan worden begonnen, dient eerst nog een aantal opties ingesteld te worden. Het lijkt of er vier opties in te stellen zijn, namelijk "Game", "Mode", "Rate" en "Rank". Met de laatste twee kan echter niets worden gedaan. Het enige wat echt in te stellen is, is de moeilijkheidsgraad in de optie "Mode". In totaal is er de keuze uit vijf niveaus, die in moeilijkheid oplopen van 'custom' tot 'abnormal'.

Na de gewenste moeilijkheidsgraad te hebben ingesteld is het spel te starten door de optie "Game" te selecteren. Het beeld is verdeeld in twee helften, met in het midden enkele symbolen en scoreborden. Het is opvallend, dat het spel veel weg heeft van het spel *Puyo Puyo* van *Compile*. Het concept is echter toch net even anders.

Het is namelijk de bedoeling om een horizontale rij van zes gelijke symbolen te maken, zodat deze rij van het scherm verdwijnt. Van bovenaf vallen steeds drie blokjes naar beneden in een verschillende samenstelling. Het is mogelijk om de symbolen met een druk op de spatiebalk of de



joystickknop te kantelen. Er zijn in totaal vier verschillende symbolen beschikbaar. Het eerste symbool lijkt op een soort kistje en hiermee dient een horizontale rij te worden gevormd. Het tweede en derde symbool in de vorm van poppetjes is bedoeld om de speler dwars te zitten. Als er een dergelijk symbool op de horizontale lijn terechtkomt, dan is geen 'zes op een rij' meer te maken.

Gelukkig kan hier wat aan gedaan worden, want anders zou het spel snel afgelopen zijn. Regelmatig verschijnt er in één van de drie blokjes die naar beneden vallen een vierde soort symbool in de vorm van een glazen balletje met een pijl erin. Afhankelijk van de richting waarheen het pijltje wijst worden de poppetjes, die het balletje op de weg naar beneden tegenkomt, verwijderd. Staat bijvoorbeeld het pijltje naar links, dan zoekt het balletje zich in die richting een weg langs de kisten naar beneden. In de balk in het midden van het scherm is gelukkig ook te zien wat de volgende combinatie blokjes zal worden.

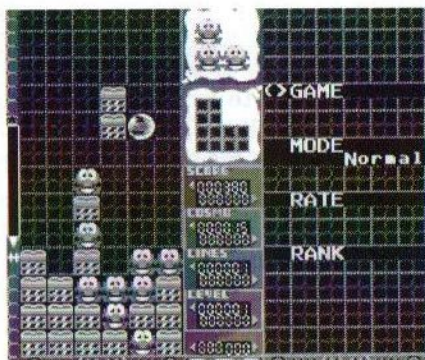
De beweging en besturing van de drie symbolen laat te wensen over. Om het volgende blokje naar beneden te doen komen is het noodzakelijk om de cursortoets naar beneden te houden om als het ware de blokjes op de bodem vast te lijmen. Als de cursor niet naar beneden gehouden wordt, dan zijn de blokjes niet vooruit te branden. Het is verder jammer, dat er niet een langzame versnelling ingebouwd is, zoals bij *Puyo Puyo* en *Sandstone* wel het geval is.



Het is mogelijk om met twee spelers tegelijk te spelen. Wat wel leuk gedaan is, is dat iedere speler zelf kan uitmaken wanneer het spelen begint. Dus als speler 1 al een tijdje aan het spelen is, dan kan speler 2 rustig even later beginnen. Het is niet de bedoeling om het zolang mogelijk vol te houden tegen de andere speler, maar om zoveel mogelijk punten te maken. Van dit spel is ook een PC versie beschikbaar, maar daarvoor dient ingelogd te worden op internet. Ik heb dat maar verder niet onderzocht, aangezien we de MSX versie bespreken.

### Conclusie

*CosmoGang de Puzzle* is best een aardig spelletje om te spelen, maar het haalt het bij lange na niet bij *Puyo Puyo*. De grafische omlijsting is niet echt spectaculair en er zijn maar twee muziekjes in het spel aanwezig, die na verloop van tijd behoorlijk gaan vervelen. Verder is de besturing niet echt optimaal. Wat veel goed maakt is het feit, dat dit spel niet duur is en ook van het internet te downloaden is. Mensen die geïnteresseerd zijn en een internet aansluiting hebben kunnen een kijk-



je nemen op <http://w33.mtci.ne.jp/~itojun/>. Voor een versie op diskette kan contact worden opgenomen met:

### MSX NBNO

I.van Portugalstraat 9

5346 PJ Oss

Telefoon: (0412) 63 06 53 (Mari)

(0412) 69 07 57 (Maico)

*Gerrit van den Berg*

**Auteur:** CTRL+Break

**Distributie:** MSX NBNO

**Soort:** Tetris variant

**Systeem:** MSX 2, 64 kB RAM

**Medium:** 1x DD diskette

**Prijs:** Fl. 5,— (of gratis via internet)



#### Gezocht:

- FM PAC(K)
- MoonSound
- SCC Konami / SCC SD-Snatcher
- ANSI-programmeertraining

Jeroen Küppers

Telefoon: (077) 35 49 750 (na 18.00 uur)

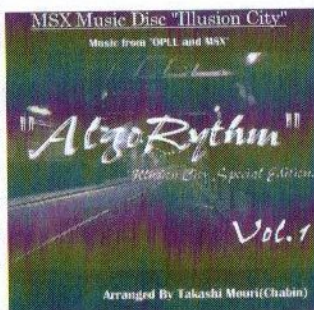
of: (06) 16 63 82 69 (12.00-22.00 uur)

# AlgoRythm

## MSX Music Disc "Illusion City"

Deze Audio Cd is voor de verandering niet door Nederlanders of Spanjaarden gemaakt, maar door een Japanner. Op de Tilburg 2000 MSX-meeting is dit Japanse product aan de man gebracht door *Totally Chaos Team*. Het is toch leuk om te zien hoe de Nederlandse en Japanse MSX-werelden steeds meer tot elkaar komen, gezien het over en weer uitbrengen van software en dit soort producten.

De subtitel 'MSX Music Disc "Illusion City"' wijst zo op het eerste gezicht in de richting van het MSX turbo R spel *Illusion City*. Het grootste deel van de Cd wordt echter in beslag genomen door covers van allerlei games, zowel van de MSX als ook Nintendo en mogelijk andere systemen. Ik ken niet alle titels, sommige tracks zijn waarschijnlijk buiten Japan wat minder bekend.



Voor twintig gulden krijg je een Cd met professioneel kleurenlabel in een jewelcase, die voorzien is van een kleureninlay en een klein gevouwen boekje met informatie over de totstandkoming van de muziek. Er valt onder andere te lezen dat een turbo R A1ST is gebruikt als geluidsbron, aangevuld met een Zoom 1204 effecten-unit die de MSX-sound completeert met een kleine hoeveelheid reverb (galm). De rest van het boekje is voor mij niet leesbaar aangezien dit in het Japans is geschreven en ik deze mooie taal nog steeds niet machtig ben...

De muziek is op de MSX gecomponeerd met gebruikmaking van MSX-Music (OPLL) en de PSG. In totaal staat er 48 minuten muziek verdeeld in 22 tracks op de Cd. Onder andere de volgende games worden gecoverd: *LENUM*, *Arcus*, *Dragon Quest II*, *Ys I* en *F-Zero*. Dat de Cd 22 tracks kan bevatten wordt mogelijk gemaakt door de geringe lengte van de composities, die varieert van 42 seconden tot ruim drie minuten. Alle zijn ze van uitstekende kwaliteit, met een dankzij de toegevoegde galm iets verbeterde MSX-Music sound inclusief de zo geliefde typische drums. Over het algemeen genomen is de muziek te typeren als vrij rustige achtergrondmuziek met hier en daar wat meer up-tempo muziekjes.

Een aantal kleine kanttekeningen mag niet onvermeld blijven: er is tijdens de productie ergens iets fout gegaan waardoor het rechterkanaal ietsje te hard is opgenomen en dus hier en daar vervormt. Verder valt op dat er qua geluid veel overeen-

komsten zijn tussen een aantal tracks, door het opnieuw gebruiken van dezelfde instrumenten. Storend is dit echter niet en het geeft wellicht wat meer samenhang tussen de verschillende soorten muziek.

### Conclusie

De Cd vermeldt "Vol. 1" wat betekent dat er klaarblijkelijk nog een aantal volumes is dan wel binnenkort verschijnt. We hopen dat dit ook zal gebeuren gezien de goede muziek

die deze editie bevat. Terecht een Cd die niet in de collectie van de MSX muziekiefhebber mag ontbreken! Zie voor het besteladres de colofon van dit blad.

Tristan Zondag

**Maker:** Takashi Mouri  
**Distributie:** Totally Chaos Team  
**Soort:** Audio Cd  
**Prijs:** Fl. 20,— inclusief verzendkosten

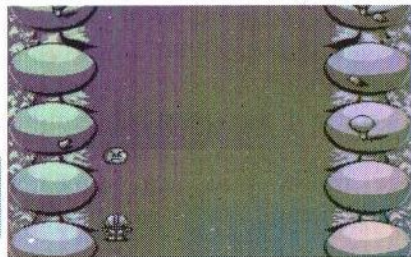
---

(Advertentie)

## Aankondiging: The Blue Warrior

Terwijl *Peter Meulendijks* alweer druk bezig is met deel II van *Realms of Adventure* staat het aanbod van spellen niet stil. In Spanje werkt men weer aan diverse games. Afgelopen weken heeft *Sunrise* overeenstemming kunnen bereiken met *Manuel Dopicor* over het spel *The Blue Warrior*. Dit spel heeft een karakter dat erg lijkt op het spel *Nightmare* van *Konami*. Bovendien is het spel voorzien van MoonSound muziek met een heuse wavekit van 70 kB. Voor de niet MoonSound bezitters is er altijd nog FM-PAC(K) muziek aanwezig. Het spel zal via het Gamesabonnement worden aangeboden en dat is goedkoper dan het spel los te kopen. Het spel staat op één diskette en zal wederom worden voorzien van een fraai label.

De prijs in de losse verkoop zal Fl. 27,50 en via het Gamesabonnement Fl. 25,— bedragen.





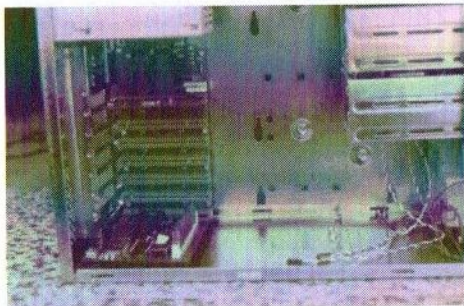
# Distributie hardware Padial

Wij hebben in overleg met *Leonardo Padial* uit Spanje besloten om zijn hardware in Nederland te gaan verkopen. Zo hopen wij deze hardware bij een breder publiek onder de aandacht te brengen. We hebben verder gemeend om tot deze actie over te gaan, omdat veel mensen in Nederland wel geïnteresseerd zijn in één of meerdere hardwareuitbreidingen, maar de drempel te hoog vinden om dat in Spanje te bestellen. Door als tussenpersoon op te treden is het voor ons mogelijk om de hardware goedkoper naar Nederland te halen, doordat er meer exemplaren in één keer besteld en geleverd kunnen worden.

De Z380 kaart lijkt ons vooral voor programmeurs de moeite waard om aan te schaffen. Samen met de nieuwe *Evolución 4* slotexpander is dat één van de manieren om de MSX op een hoger niveau te tillen. U hebt in *MSX-Info Blad 15* kunnen lezen welke mogelijkheden de *LPE Z380* te bieden heeft en op de Tilbeurs hebt u al het nodige van de capaciteiten van deze kaart kunnen zien. Omdat wij

graag zouden zien, dat deze kaart bij een breder publiek aanslaat is het noodzakelijk dat er goede software voor deze kaart verschijnt. Op dit moment zijn er al diverse mensen bezig met het maken van goede software. Zij kunnen echter nog hulp gebruiken. Het is de bedoeling een webpagina op te zetten, waarop programmeurs met elkaar van gedachten kunnen wisselen en waarop sources geplaatst kunnen worden.

Voor serieuze programmeurs wil *Leonardo Padial* dan ook een korting op de aanschaf van een Z380 kaart verlenen. De hoogte van deze korting is uiteraard afhankelijk van wat er geprogrammeerd is. Neem a.u.b. contact met ons op als u in deze regeling geïnteresseerd bent. We plaatsen hierbij een prijslijst met de producten die in eerste instantie bij ons kunnen worden besteld. Deze prijzen zijn alle inclusief verzendkosten en zijn bedoeld als richtprijs. Bij voldoende orders kan de prijs omlaag gaan, vanwege de kwantumkorting die *Padial* ons verleent. Omdat wij voorsnog niet met een voorraad willen werken is het gewenst om ons door te geven welke hardware uitbreiding u wilt bestellen. Bij voldoende orders doen wij een bestelling bij *Padial*, die het vervolgens aan ons levert. Het is ook mogelijk, dat u de bestelde producten afhaalt op de stand van het *Totally Chaos Team* op de Bussum beurs. In dat geval hoeft u geen verzendkosten te be-



talen. In beide gevallen dient echter wel vooraf betaald te worden. Indien u geïnteresseerd bent in één of meer van genoemde hard- en/of software, dan kan op de volgende manieren contact met ons worden opgenomen worden:

MSX-Info Blad  
 P/a M.T. Stoker  
 Rotterdamstraat 73  
 6415 AV Heerlen  
 Telefoon: (045) 572 95 09  
 BBS: (045) 570 87 63  
 E-mail: [m.t.stoker@hccnet.nl](mailto:m.t.stoker@hccnet.nl)

Op de redactionele turbo R draait naar tevredenheid reeds een *LPE Z380 cartridge*, die keurig via de post afgeleverd werd. Alle hardware zal dan ook verzekerd worden verstuurd, dus er is geen reden om bang te zijn dat er iets mis gaat. Aarzel daarom niet en bestel nu de hardware die uw MSX weer nieuw leven inblaast!

*De redactie*

Product	Omschrijving	Prijs
LPE-EVOLUCION4-V1	slotexpander 4+2 (4Xe&4Pi&6Di 8/16/32 bits)	Fl. 400,—
LPE-CPN-1	1 meter flat cable voor EVOLUCION4	Fl. 75,—
LPE-Z380-V2	Z380 32 bits cartridge (exclusief SIMM RAM)	Fl. 475,—
REF-51	LP SCSI interface met MSX-DOS2 (maximaal 8 aanslui-	Fl. 225,—
LPE-SS&PDA-V1	8 slotexpander (8/16/32 bits) + kabel van 0,5 meter	Fl. 345,—
LPE-CPT-0.5	0,5 meter twisted cable voor EVOLUCION4	Fl. 125,—
LPE-GSA-V1	Advanced Slot Generator kaart (voor oudere expander	Fl. 215,—
LPE-1M-V3	1MB RAM uitbreiding met Mapper	informeer
LPE-4M-V1	4MB RAM uitbreiding met Mapper	Fl. 160,—
LPE-PCK-V2	PC Keyboard Interface (turbo R compatible)	Fl. 150,—
LPE-PRG-V2	EPROM brander + software	Fl. 175,—
LPE-PRGSW-V2	EPROM memory grabber	Fl. 215,—
LPE-FORSW-V4	Programma om formulieren mee te maken	Fl. 25,—
LPE-PSGM-V1	PS2 muiscartridge	Fl. 125,—

# Meteorite Kiss preview

Op de beurs in Tiburg ontmoetten wij de japper *Nobuaki Washio* alias *Ghost*. Via hem werden wij op de hoogte gebracht van de ontwikkeling van een nieuw schietspel in Japan. Het onderstaande is een verhaalvorm van het interview, dat wij bij de maker van dat spel hebben afgenomen.

Het komt niet vaak voor dat MSX-ers uit Japan interesse tonen in MSX-ers buiten Japan. Behalve een aantal uitzonderingen schijnen de meeste Japanners niet echt warm te lopen voor nauwere contacten met buitenlandse MSX-ers. Dit komt vooral door de taalbarrière, maar ook is ons gebleken, dat sommige Japanners een bepaalde reserve ten opzichte van buitenlanders hebben.

*Suzumizaki-kimitaka* is gelukkig één van de uitzonderingen. Hij is een 26 jarige MSX liefhebber uit de omgeving van Osaka in Japan. Zoals veel van de MSX diehards begon hij al vroeg met MSX. Toen hij 11 jaar oud was kwam hij in het bezit van zijn eerste MSX. Inmiddels heeft hij de beschikking over een CF-3000 MSX 1, een Sony HB-F1XD MSX 2 en een Panasonic FS-A1GT turbo R.

Ondertussen is *Suzumizaki* vrij bedreven in het maken van MSX software. Hij heeft onder andere een grafische editor voor SCREEN 2 en 4 gemaakt, genaamd *SZMFE* en verder een standard MIDI file player,

genaamd *SZMMP*. Vier jaren geleden heeft hij het spel *List period* verkocht, maar dat is qua kwaliteit niet te vergelijken met het schietspel *Meteorite Kiss*, dat hij nu aan het ontwikkelen is.



*Meteorite Kiss* is een schietspel, dat gelijkennis vertoont met spellen als *Nemesis* en *Salamander*. Het spel werkt vanaf een MSX 2 met 64 kB RAM en 128 kB VRAM. Een turbo R

wordt echter aanbevolen. Via internet is—om een impressie te krijgen—een demo van het spel te downloaden. Het spel is grotendeels uitgevoerd in SCREEN 4 en dat is niet het scherm dat veel voor spellen gebruikt wordt. Toch heeft SCREEN 4 bepaalde karakteristieken, die zeker geschikt zijn om er een mooi spel in te maken. Een goed voorbeeld daarvan is *Space Manbow* van *Konami*.

Nu moet ik om misverstanden te voorkomen gelijk maar even zeggen, dat deze demo van *Meteorite Kiss* bij lange na niet het niveau van *Space Manbow* haalt. Dat is echter ook niet het streven van *Suzumizaki*. Om een dergelijk spel te maken zou hij moe-





ten samenwerken met een groep zeer getalenteerde MSX-ers. Omdat hij alles zelf wil maken heeft hij er voor gekozen om geen hulp in te roepen van anderen. Hij wil niet graag van anderen afhankelijk zijn.

Niettemin ziet het spel er best aardig en zeer compleet uit. De demo biedt de mogelijkheid om het eerste level te spelen. Het spel ondersteunt diverse hardwareuitbreidingen, waaronder maar liefst vier geluids-chips, te weten de PSG, de SCC, OPLL en MSX-MIDI. *Suzumizaki* is niet geïnteresseerd in de Moon-Sound, gezien de veel makkelijker te gebruiken en gangbaardere MIDI sound modules.

Het spel zal vijf moeilijkheidsgraden hebben variërend van 'Easy' tot 'Ultra hard'. Hoeveel levels het uiteindelijke spel zal bevatten, is op dit moment nog niet duidelijk. De demo ziet er vrij goed uit, al moet er nog wel het nodige aan de graphics gedaan worden. Deze zien er namelijk uit als wat opgekalefaterde MSX 1 graphics. De maker realiseert zich dat ook en zal deze dan ook verbe-

ren. Wat deze demo echt goed demonstreert zijn de verschillende scrolltechnieken.

Het beeld scrollt namelijk zowel horizontaal als verticaal en op de achtergrond is nog een zogenaamde 'sterrenscroll' te zien. De gezamenlijke scroll heeft wel wat weg van de dualplane scroll, die vooral bij Super Nintendo spellen gebruikt is. De achtergrond blijft namelijk op dezelfde plaats en daaroverheen zijn grote objecten geprojecteerd. Door de sterrenscroll lijkt het net of er veel vaart achter zit. Daarbij komt nog dat het eigenlijke speelveld enkele schermen groot is, zodat veel alternatieve routes te volgen zijn. Natuurlijk wordt uiteindelijk wel van links naar rechts gespeeld.

*Suzumizaki-kimitaka* heeft de volgende programma's voor dit spel gebruikt: *RELA*, een snelle Z80- assembler/linker, *SZMFE*, *SZMMP*, *H-Forth* en *MGSDRV*. Voor de Japanse fonts zijn UNIX .BDF bestanden gebruikt. Als het spel aanslaat in Japan is de maker bereid om ook een Engelstalige versie van het spel te



maken. Een probleem waar hij nog geen oplossing voor gevonden heeft, is het feit dat een Europese versie eigenlijk ook op 50 Hz moet kunnen draaien. Dat hoeft op zich geen probleem te zijn, maar veel onderdelen van het spel, zoals de PSG driver, zijn specifiek geprogrammeerd om op 60 Hz uitgevoerd te worden. Simpel overschakelen naar 50 Hz heeft dan tot gevolg dat deze onderdelen op 83% van de normale snelheid uitgevoerd worden met alle gevolgen van dien. Volgens de maker gaan veel dingen nog verbeterd worden voor het spel uiteindelijk uitgebracht wordt. We hopen dat het spel dan ook in Europa verkocht gaat worden.

Neem eens een kijkje op: <http://www.ector.co.jp/authors/va011751/>



*Gerrit van den Berg*

# Beurslijst

Releasedatum: 1 juli 2000

De eerstvolgende lijst verschijnt in september 2000.  
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

16 september 2000

## "Zandvoort" Beurs

Sociaal cultureel centrum Uitwijk  
Dr. Schaepmanlaan 5, Bussum  
10.00u - 17.00u  
Fl. 2,50  
Laurens Holst & Jaap Hoogendijk  
Tel: (023) 573 22 37 of (055) 698 93 85  
E-mail: [Jaap@Hoogendijk.demon.nl](mailto:Jaap@Hoogendijk.demon.nl)

20 januari 2001

## MSX 2000 Beurs

't Oude Theater  
Bram v.d. Berghstraat, Oss  
10.00u - 17.00u  
Fl. 2,50 (stand Fl. 5,—)  
MSX-NBNO  
Tel: (0412) 64 06 79  
E-mail: [MSX2001@msx4ever.demon.nl](mailto:MSX2001@msx4ever.demon.nl)

??? 2001

## Grote Computer Meeting

Wijkcentrum De Schans  
De Schans 123, Tilburg (noord)  
10:00u - 16:00u  
Fl. 2,50  
CGV  
Tel: (013) 456 06 68  
E-mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)

# MSX Club West-Friesland

## Nieuwsbrief

Onze uitgever klimt in de pen om uw aandacht te vragen voor de gratis nieuwsbrief van *MSX Club West-Friesland*.

Voor mij ligt het april/mei nummer van de nieuwsbrief van *MSX Club West-Friesland*. Velen onder ons zullen deze club wel kennen van de gezellige clubdagen, die iedere maand in het buurthuis *De Cogge* aan de Akkerwinde te Zwaag gehouden worden. Er wordt vrijwel altijd een spelcompetitie gehouden, waar iedereen aan mee kan doen. Soms is er een veiling en ook voor reparaties aan uw MSX computer kunt u bij *Bas Kornalijnslijper* terecht. Als u nog nooit op deze clubdag geweest bent, dan kan ik u dat zeker aanraden. Het is er altijd erg gezellig.

De nieuwsbrief is gemaakt op A4 formaat en beslaat meestal meerdere bladzijden. Zoals in de meeste bladen gewoon is, opent ook deze nieuwsbrief met de colofon. Hierin kunt u adressen van de diverse mensen achter de schermen vinden. Na wat redactionele mededelingen volgt de uitslag van de laatst gehouden spelcompetitie.

Na de reclame op pagina twee van de club zelf is een recensie te lezen over een *Konami* compilatie Cd, die op de *Sony PlayStation* draait. Zoals ook in ons blad te lezen is, verkoopt *MSX NBNO* een puzzelspel, genaamd *CosmoGang de Puzzle*. Uit de recensie is

 **West-Friesland**  
**MSX Nieuwsbrief**  
Club West-Friesland Ausgabe 10. April/Mai 2000. Nummer 01

op te maken, dat het een soort Tetrisvariant is.

Verder wordt het puzzelspel *Find it* gerecenseerd. Dit is een soort 'zoek-de-verschillen-puzzel' en is door de jongens van *Delta Soft* en *Surrec* gemaakt. Op de beurs in Tilburg werd *Find it* aangeboden in een etuijje met daarin 6 diskettes, een Cd en een handleiding voor de prijs van Fl.30,—. Ook het Gamesabonnementspel *Nuts* wordt onder de loep genomen door *Albert Beevendorp*, die onderbroken wordt door een aanmeldingsbon voor ons blad en een reclame voor *Find it*. Na wat diverse kleine advertenties is nog te lezen, dat de volgende clubdag op 24 juni 2000 zal plaatsvinden. Als u dit leest is deze inmiddels achter de rug. Hopelijk kan ik u er toe aanzetten om deze nieuwsbrief aan te vragen. Er staat genoeg over MSX in en bovenal is het gratis. Informatie is te verkrijgen via telefoon (0229) 27 06 18, GSM (06) 51 06 91 77 of via e-mail: [baskornalijnslijper@zonnet.nl](mailto:baskornalijnslijper@zonnet.nl).

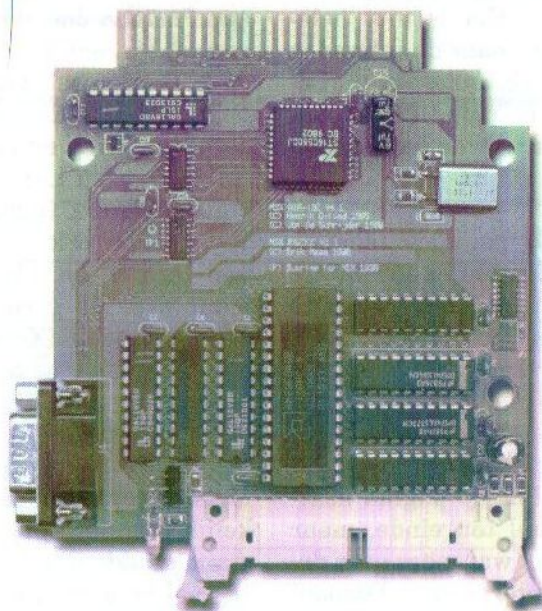
Rinus Stoker

# Sunrise ATA-IDE interface V4.1

## Sunrise RS232C interface V1.1

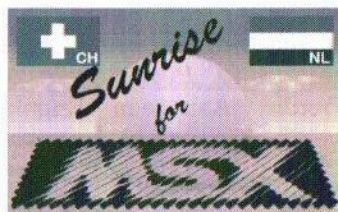
### ATA-IDE + RS232C Combinatie

Nu weer verkrijgbaar, de Sunrise ATA-IDE interface en de Sunrise RS232C interface. En als speciale aanbieding een IDE en RS232C interface samen, in één cartridge!



**Prijzen: ATA-IDE interface: Fl. 90,—** (Fl. 97,50 incl. verzendkosten)  
**RS232C interface: Fl. 79,—** (Fl. 86,50 incl. verzendkosten)  
**IDE + RS232C: Fl. 125,—** (Fl. 132,50 incl. verzendkosten)  
**512kB Flash-ROM: Fl. 5,— extra**  
(Verzendkosten bij rembours: Fl. 20,-)

Stichting Sunrise  
Postbus 61054  
2506 AB Den Haag  
Telefoon: (070) 360 97 07 (tussen 22:00 en 0:00 uur)  
Giro 48994  
E-mail: [rhiep@msx.ch](mailto:rhiep@msx.ch)  
Internet: [www.msx.ch](http://www.msx.ch)



# SD-Mesxes 14

**Naast Nederland en Italië is men ook in Spanje bedreven in het maken van papermagazines. *Hnostar* kent iedereen ondertussen wel, dus laten we u ook eens kennis maken met het Spaanstalige *SD-Mesxes*.**

**N**ummer 14 van het Mallorcaanse *SD-Mesxes* heeft weer de gebruikelijke anime omslag met schaars geklede (sterker nog: niet geklede) "dames". Het is niet helemaal mijn smaak, maar de inhoud is belangrijker dan de buitenkant. Laten we *SD-Mesxes* maar snel open slaan om te zien wat de lezer geboden wordt.

Deze 'slechts' 48 pagina's tellende editie (normaal zijn het er zo'n 80 tot 90 bladzijden) opent met een nette inhoudsopgave en het redactionele voorwoord, hier "Introdykuzion" genoemd. Na een advertentiepagina volgt op pagina vijf een artikel, waarin uitvoerig wordt stilgestaan bij *NestorBasic*. Pas op pagina achtien is het verhaal ten einde, maar dan weten we heel wat meer over deze BASIC-(pre)interpreter. Dankzij de listings kunnen bezitters van *NestorBasic* ook zelf aan de slag.

In "Hajiku Mania" wordt de sound simulation game *Hajiku Mania* besproken. Dit programma is vergelijkbaar met de diverse programma's die er voor de PlayStation zijn verschenen, zoals *Beat Mania* en *Guitar Freaks*. Aan een Engelse versie wordt nog gewerkt.

Het volgende artikel is een bespre-

king van de nieuwste game van *The Matra Corporation: Sex Bomb Bunny*. Men is zeer te spreken over de kwaliteit van dit spel, dat enigszins aan *Pacman* doet denken.

In "CD-erismos" wordt een recompilatie van een *Konami* Audio-Cd besproken en vervolgens wordt in "MSX Den-Yu Land" verslag gedaan van deze MSX happening in Japan. Hier waren ook vertegenwoordigers van *ASCII* en *Compile* aanwezig, maar over de geruchten dat *ASCII* een nieuwe MSX op de markt zal gaan brengen werd geen duidelijkheid gegeven. Overigens lijkt *Compile* te denken aan het uitbrengen van een *Diskstation* speciaal voor de MSX-emulatoren! Het artikel is rijkelijk voorzien van foto's en van elke standhouder wordt kort verteld wat ze zoal te bieden hadden. Dat geldt ook voor de volgende twee artikelen met beursverslagen van respectievelijk Tilburg 2000 en RU Baruseroneska XVI.

Pagina's 37 tot en met 41 gaan over de *LPE-Z380* van *Leonardo Padial*, waarover wij in ons vorige nummer al het een en ander hebben verteld. Dan volgt er nog een artikel over *Rigodón*, de cybernetische hond. Eigenlijk gaat het over een pure robot-hond en hoe deze gebouwd kan wor-





den. *SD-Mesxes* wordt afgesloten met "Concluyendonos", het redactionele nawoord.

### Conclusie

Deze editie van *SD-Mesxes* was wat aan de dunne kant. Bovendien zijn sommige artikelen aan de lange kant, waardoor het totaal aantal artikelen slechts tien bedraagt (inhoudsopgave, voorwoord en nawoord niet meegerekend). Toch was de nieuwswaarde behoorlijk hoog, zeker in vergelijking met de laatste

*ICM Magazine*. Ook is er veel meer aandacht aan de lay-out besteed. Hopelijk is *SD-Mesxes* de volgende keer weer van de 'normale' dikte...

Contactadres:

Club Mesxes

C/. Manacor, 16, 1<sup>o</sup> 1<sup>a</sup>

C.P. 07006 - Palma de Mallorca

Baleares (Spanje)

Web: [mesxes.msx.tni.nl](http://mesxes.msx.tni.nl)

[konamiman.msx.tni.nl](http://konamiman.msx.tni.nl)

*Raymond de Heer*

## TC - lijst

(E) = MSX Echo-Mail (F) = Filesnet (I) = Inclosed files

*Niet elke dag online: 2*

<p><b>NO TIME BBS</b>      <b>OFFLINE</b>  <i>Heinz Hell</i>      (E/F/I)  <b>Vr/Za/Zo: 22.00-00.00 uur</b>          300-33600 bps  <i>Veel software voor de Mission Emulator. Draait op een HD.</i></p>	<p><b>MILJEU BBS</b>      (038) 385 69 47  <i>Eppie Hoogsteen</i>          300-14400 bps  <i>Leuk BBS. Heeft nu een RS-BBS. Is met een wegenkaart op MSX bezig.</i></p>	
--	---	--

*Elke dag online: 2*

<p><b>FRISIAN STAR BBS</b>  <i>Arnold Rooks</i>      (0566) 62 12 07  <b>19.00-23.00 uur</b>      (E/F/I)          300-14400 bps  <i>Wordt nu een ander BBS: Astennu BBS</i></p>	<p><b>TOMS BBS</b>      (020) 699 92 63  <i>Tom Emmelot</i>      (E/F/I)  <b>23.00-01.30 uur</b>          300-14400 bps  <i>Aanspreekpunt voor MCCM, tevens kunt u vragen stellen over Multi-</i></p>	
--	---	--

*24 uur per dag online: 4*

<p><b>DUNE BBS</b>      (0187) 68 35 45  <i>Kees Grinwis</i>          300-14400 bps  <i>MSX en ACORN Software, MSX-ACO En Fidonet. Dit BBS draait</i></p>	<p><b>MSX - VEENDAM(0598) 61 75 02</b>  <i>Willem v.d. Werf</i>      (E/F/I)          300-33600 bps  <i>Eerste MSX BBS met 33k6, RS-Baudswitch voor v23 user</i></p>	<p><b>ORBIT BBS</b>      (0592) 39 87 77  <i>Jurre van Dijken</i>      (E)          300-14400 bps  <i>Een PC BBS met veel mogelijkheden.</i></p>
<p><b>TOTALLY CHAOS BBS</b>  <i>Rinus Stoker</i>      (045) 570 87 63          300-33600 bps      (E/F/I)  <i>Kabel-Service, MSX-Info Blad, TC-BBSLIJST, Club en Verenigingslijsten</i>      (18:900/005)</p>		

# Evoluci n 4

*een nieuwe slotexpander uit Spanje*

**Dat Leonardo Padial goede hardware kan maken, begint eindelijk tot in Nederland door te dringen. Hij blijft onvermoeibaar doorgaan met het ontwikkelen en realiseren van nieuwe revolutionaire MSX hardware. Ditmaal nemen we zijn nieuwe slotexpander onder de loep.**

**I**n 1990 verschenen de eerste (externe) slotexpanders op de markt en hoewel er sindsdien verschillende uitvoeringen verkrijgbaar waren, werkten ze in principe allemaal op vrijwel dezelfde manier. Grofweg kan er onderscheid worden gemaakt tussen twee types slotexpanders:

1. De slotexpander maakt gebruik van het externe signaal van het primaire slot
2. De slotexpander genereert intern zelf signalen om uitbreiding van slots mogelijk te maken.

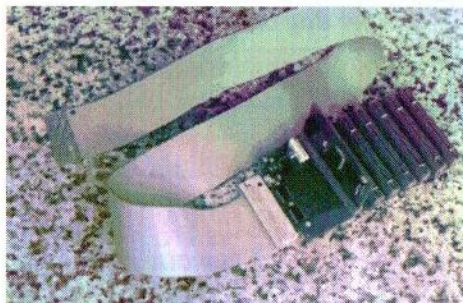
Het eerste type breidt het primaire slot uit tot vier secundaire slots. Afhankelijk van in welk slot van de MSX de slotexpander is gestoken wordt daarvoor het externe signaal van het primaire slot van slot 1 of slot 2 van de MSX zelf gebruikt. Het voordeel hiervan is dat de elektronica niet zo ingewikkeld is en dus vrij eenvoudig (lees: goedkoop) is te realiseren.

Het tweede type slotexpander genereert zelf intern vier primaire slots. Het voordeel hiervan is dat men zelf het primaire slot kan instellen (één

van de vier mogelijkheden volgens de MSX-standaard). De generator van dit type kan ook dubbel worden uitgevoerd, waardoor er dus de beschikking is over acht slots (alle met geheugen!). Dit vereist echter wel een veel ingewikkelder elektronica, zeker als deze aan de MSX-standaard moet blijven voldoen.

Sinds Tilburg 2000 kunnen we nu ook beschikken over de *Evolución 4*. Eigenlijk is het niet een echt nieuw type slotexpander, maar een samenvoeging van beide 'oude' types in één. Toch is het wel een grote stap voorwaarts, omdat de slotexpander volledig aan de MSX-standaard voldoet, maar ook is voorbereid op toekomstige 32-bits hardware.

De *Evolución 4* heeft zes slots van 8, 16 of 32 bits, die dus op twee manie-



ren kunnen worden gebruikt om een MSX-slot uit te breiden. In het eerste geval wordt het primaire slot van de MSX uitgebreid tot vier secundaire slots met een lengte van 16kB (volledig volgens de MSX-standaard). De overgebleven twee slots kunnen dan nog gebruikt worden als I/O slots.

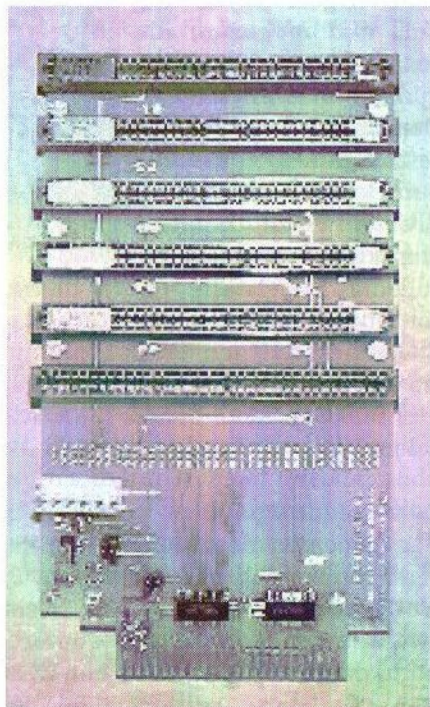
Door gebruik te maken van een zogeheten slotgenerator, die zich als een flash-ROM op een aparte kaart bevindt, kan met de *Evolución 4* een MSX-slot worden uitgebreid tot vier primaire slots. De overgebleven twee slots kunnen nu ook weer worden gebruikt als I/O-slots. En dat is eigenlijk **de** grote stap voorwaarts, want het is nu mogelijk dat een cartridge een andere cartridge aanspreekt zonder eerst de slotgenerator te moeten uitschakelen en zonder tussenkomst van de Z80 van de MSX (bijvoorbeeld een IDE-interface die een database-cartridge automatisch laat opstarten). Dit is vergelijkbaar met Direct Memory Access (DMA) en is iets wat volledig buiten de MSX-standaard valt.

Om dit mogelijk te maken bevat de slotexpander een register om andere cartridges, interfaces of het systeem te informeren over de lengte van het slot. Dit register *SlotLeng* bevindt zich op het I/O-adres &h1D. De vijf laagste bits worden gebruikt om de slotlengte te bepalen (16kB of 4MB). Als het om een slotlengte van 16kB gaat worden twee andere bits in &h1F gebruikt om de slotlengte door te geven aan de slot selector (bit5=1) en het deactiveren van de generator

(bit6=1). Het resetten van een slot gebeurt wanneer zowel bit5 als bit6 de waarde 0 hebben.

Ook kan de generator worden uitgeschakeld om bijvoorbeeld de besturing van en over de slots over te laten nemen door andere hardware, zoals bijvoorbeeld de *LPE-Z380*. Hierdoor is het in principe mogelijk om te beschikken over zes primaire slots. Geïnteresseerden kunnen contact opnemen met de uitgever van dit blad om een exemplaar van deze revolutionaire slotexpander te bestellen. Zie voor een richtprijs het artikel over de distributie van *Padials* producten door *MSX-Info Blad*.

*Leonardo Padial Ortiz*  
Vertaling: Raymond de Heer



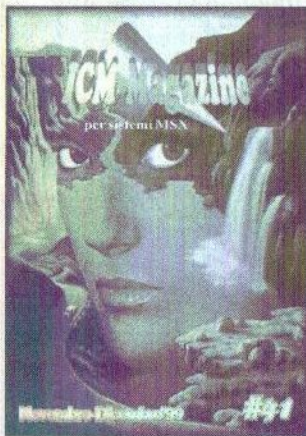
# ICM 41 & 42

*ICM 41* is al in november/december 1999 verschenen, maar toch wordt deze nog kort besproken, aangezien dat het laatste papieren nummer is. Vanaf nummer 42 zal *ICM* namelijk alleen nog digitaal in de vorm van een CD-ROM verschijnen. Ook deze opvolger wordt in deze recensie besproken.

Voorzien van een kleurige omslag opent *ICM 41* met het gebruikelijke voorwoord. Hierin worden de plannen om naar het CD-ROM medium over te stappen uit de doeken gedaan. Vervolgens wordt in de rubriek "News" stilgestaan bij de producten van *East Sea Software*. Deze Koreaanse groep heeft een midi-player voor MoonSound ontwikkeld en geeft regelmatig *East Sea Magazine* uit, een diskmagazine vergelijkbaar met Futuredisk. Daarnaast ontwikkelen ze ook games en één van hun laatste creaties is *Xbomb*. Deze Bomberman-kloon voor MSX 2 is volledig Engelstalig en is daarom ook voor niet-Koreanen interessant. Bovendien bestaan er ook plannen om een speciale versie voor de Graphics 9000 en MoonSound te ontwikkelen.

De volgende 4 pagina's worden in beslag genomen door een weinig zeggend fotoverslag van *MSX Jau '99*. Wel zijn er op de vaak van slechte kwaliteit zijnde foto's enkele interessante dingen te zien, zoals een Z180-

uitbreiding met 128 kB geheugen. Het verslag van *MadriSX 99* heeft weinig nieuwswaarde, wat ook geldt voor het artikel over de *MSX World Expo 99*.



In het volgende artikel wordt de RS232C-cartridge van *Sunrise* besproken, tezamen met het bijbehorende communicatieprogramma *Erix*. Alhoewel *Microsoft* heel eventjes aan de wieg van de MSX gestaan heeft, zijn de pagina's 17 en 18 voor de meeste MSX-ers niet echt interessant. Hier wordt namelijk melding gemaakt van de recht-

zaak over de vermeende monopoliepositie van *Microsoft*.

*Woom!* is een MSX-emulator, waarvan de (on)mogelijkheden op pagina 19 worden opgesomd. Verder wordt er in "Notizie dal Mondo" kort stilgestaan bij een Japans fanzine, een aantal scans, gemaakt op de MSX door *Javier Dorado*, RealVideo-clips uit Brazilië en blijkt *MiriSoft* voor 20.000 lire een diskette te verkopen waarop tal van ROM-images van di-



verse MSX-computers en hardware staan (die noodzakelijk zijn om deze of gene emulator te kunnen 'runnen').

De pagina's 25, 26 en 27 zijn gereserveerd voor een bespreking van *Totally Chaos Interactive 6*. Het diskmagazine kan een vergelijking met *Futuredisk* niet doorstaan, maar over het spel *OK Fred* was men zeer te spreken. Uiteraard ontbreekt ook in deze *ICM* de cursus *Turbo Pascal* niet. Alvorens het blad wordt afgesloten met de brievenrubriek, worden de nummers 29 en 30 van *XSW-magazine* nog kort besproken.

### ICM 42

Zoals gezegd verschijnt *ICM* sinds het januari/februari 2000 nummer niet meer op papier, maar alleen nog op CD-ROM. Op zich is dat een goed idee, maar hierdoor is *ICM* alleen geschikt indien men naast de MSX nog een PC tot de beschikking heeft. Met het nieuwe medium heeft *ICM* ook direct het logo veranderd, maar daar ben ik persoonlijk niet zo kapot van. Op de CD-ROM is veel meer dan alleen het magazine te vinden, maar laten we eerst het magazine eens bekijken.

### Het magazine

*ICM* staat op de CD-ROM in de vorm van een PDF-bestand, wat staat voor Portable Document Format. Dit bestandsformaat is bedacht door *Adobe* en maakt het mogelijk om documenten digitaal te verspreiden zonder dat de opmaak verloren gaat. Het maakt niet uit op welk besturingsstelsel de PDF-file wordt geopend

(*Linux*, *BeOs*, of *Windows*), het ziet eruit zoals de schrijver het heeft bedoeld. Met behulp van het programma *Acrobat Reader*, dat ook op de CD-ROM te vinden is, kan het document op het scherm gelezen worden. Het is ook mogelijk om het bestand uit te printen.

Eindelijk doet *ICM* (International Computer Magazine) iets waar ik al een tijdje op zat te wachten: naast een Italiaanse versie bevindt zich nu ook een Engelse versie van *ICM 42* op de CD-ROM. Er zijn geen verschillen tussen beide taalversies te ontdekken. De Engelse versie is een letterlijke vertaling van de Italiaanse. Misschien wel een al te letterlijke vertaling, want er wordt soms erg krom Engels gebruikt.

Na het voorwoord wordt in "On This CD-ROM" uitvoerig ingegaan op wat er zich op de CD-ROM bevindt. Volgens gaat *ICM* verder met een kort verslag van de MSX-beurs die op 15 februari van dit jaar in Oss werd gehouden. De bijbehorende foto's kunnen nu in kleur worden bekeken.

In "L' hardware di Padiàl" vertelt *Bruno Querzoli* het een en ander over de producten van *Leonardo Padiàl*. Deze blijkt hardware, die nu alleen nog in Japan en/of tweedehands te verkrijgen is, opnieuw te willen gaan produceren. Daarbij valt te denken aan de FM-PAC, MSX-DOS 2.2 en slotexpanders. Verder wordt in het artikel aandacht besteed aan *Padiàl's Slot Generator*, de *LPE-Z380*, een SCSI-controller en een



PS2-muisinterface voor de MSX. Deze laatste kan bovendien dienst doen als audiomixer!

Uit het volgende artikel blijkt dat er goed nieuws is voor bezitters van de *MegaSCSI-interface*. Voor hen is nu FAT16 beschikbaar, waardoor de grens van een maximale partitie-grootte van 33 Megabyte eindelijk wordt doorbroken. Ook kunnen nu harde schijven van 2 Gigabyte of meer worden aangesproken. De maximale grootte per partitie komt nu rond de 230 Megabyte te liggen. Het artikel over de *Nestor Kit #1* sla ik over, want een opsomming van wat er op de diverse diskettes staat is bladvulling pur sang.

Er blijkt ook goed nieuws te zijn voor degene, die geen *MegaSCSI-interface* hebben maar er wel graag eentje zouden willen hebben. Het is namelijk mogelijk om een MSX mega-ROM om te bouwen tot een *MegaSCSI-interface*. In 'MegaSCSI by yourself' wordt aan de hand van schema's uitvoerig uitgelegd hoe dat moet.

Vervolgens neemt *Stefano* de pen over en hij vertelt het een en ander over *UZIX*, een Unix-variant voor de MSX. In het daaropvolgend artikel wordt stilgestaan bij een nieuw spel van *Matra: Sex Bomb Bunny*. Dit spel is gebaseerd op *Konami's* Arca-de klassieker *Amidai*.

Na aflevering 4 van de cursus *Turbo Pascal* is het weer tijd voor de rubriek "Newses from the World" met dit keer 'nieuwttjes' uit onder andere Nederland, Spanje en Brazilië. Na

een korte bespreking van *XSW Magazine 31* en het *FreeSoft Y2K* magazine worden de laatste pagina's zoals altijd weer gevuld met de postrubriek. En *ICM* had dit keer, hoe kan het ook anders, veel nieuwjaarswensen ontvangen.

### ...en de rest van de CD-ROM

De CD-ROM start na plaatsing in de Cd-romspeler automatisch op met een eigen menu. Hierin is een keuze te maken uit een viertal submenu's, te weten "Images", "Magazine", "Programs" en "Multimedia". In "Images" kun je een groot aantal foto's bekijken die *ICM* heeft gemaakt van de beurzen die zijn bezocht. Ook de foto's uit het laatste *ICM Magazine* zijn hier terug te vinden. "Magazine" bevat de PDF-files van *ICM 41* en *42*, terwijl via "Multimedia" een aantal videoclipjes te bekijken is en muziek van diverse MSX-games beluisterd kan worden. In "Programs" tenslotte zijn de diverse hulpprogramma's te vinden, die noodzakelijk zijn om het een en ander zichtbaar en/of hoorbaar te maken.

Nu heb ik al mijn bedenkingen bij de legaliteit van de MP3-versies van de game soundtracks, die ik in het submenu "Multimedia" tegenkwam, maar het CD-ROM verhaal is nog niet afgelopen. Wie namelijk buiten het menu om de CD-ROM gaat verkennen ontdekt een "Games"-directory, waarin verschillende illegale dumps van MSX-games zijn te vinden. Dat hoort hier absoluut niet thuis en doet afbreuk aan de overigens keurig verzorgde CD.



## Conclusie

Hoewel ICM altijd leuk is om te lezen, is het toch jammer dat veel artikelen niet zo interessant zijn dan ze in eerste instantie vaak lijken te zijn. Veel artikelen bevatten nauwelijks nieuwswaarde. Ik kan me ook niet aan de indruk onttrekken, dat sommige artikelen langer zijn dan noodzakelijk is (4 pagina's met vrijwel alleen foto's van *MSX Jau 99* vind ik net iets te veel). De CD zit op

zich goed in elkaar, maar wordt ont sierd door de vele illegale spellen en programma's die er op te vinden zijn.

Meer info:

Francesco Franco

Via Dei Tigli 6

20090 Cesano Boscone

Italië

E-mail: [francofr@tiscalinet.it](mailto:francofr@tiscalinet.it)

*Raymond de Heer*

(Advertentie)

# 12e COMPUTERDAG

## Zaterdag 16 september 2000

van 10.00 uur tot 17.00 uur

Sociaal-Cultureel  
Centrum  
UIT-WIJK  
Dr. Schaepmanlaan 5  
BUSSUM

**24 uur lang MSX**

van 10.00 uur tot 10.00 uur

Zaterdag 16 september 2000  
**2e MSX MARATHON**

informatie: <http://112.5.0.227> (na 1000 uur of 155-00023 / 7100-103-00222)  
e-Mail: [msx@progradijden.nl](mailto:msx@progradijden.nl) of [msx@planet.nl](mailto:msx@planet.nl)  
Fax: <http://msx.nl/boekje/112/112msxmarathon/>



# Find It

Sinds *Delta Soft* en *Surrec* samenwerken, brengen zij met regelmaat nieuwe software uit van steeds betere kwaliteit. Nog niet zo lang geleden kwam men nog uit met het succesvolle spel *Thunderbirds are go* en nu zijn ze alweer met een nieuw product op de markt gekomen. Op de laatste beurs in Tilburg werd namelijk het puzzelspel *Find It* gepresenteerd en verkocht. Hiermee hebben ze een spelgenre ontwikkeld, dat op de MSX nog niet eerder is vertoond.

**F**ind it bestaat uit zes diskettes. Om dit stapeltje schijfjes een beetje verzorgd af te leveren, zijn ze netjes opgeborgen in een CD opbergmapje, wat op zich best wel een inventief idee is. Verder bevindt zich hierin ook nog een muziekcd met alle deuntjes, die in het spel voorkomen. Deze CD kan dus in een gewone cd-speler worden afgespeeld. De diskettelabels zijn niet in kleur en zien er net als de CD-label een beetje sober uit. Last but not least wordt natuurlijk ook nog een handleiding meegeleverd. Deze heeft een praktisch klein formaat, wat toch handiger is dan de megahandleidingen, die bij sommige spellen meegeleverd worden. De handleiding is zowel in het Nederlands als in het Engels.

## Intro

Na het spel op harddisk te hebben geïnstalleerd, wat de snelheid met betrekking tot de laadtijd aanzienlijk ten goede komt, komt het logo van *Delta Soft* tevoorschijn. Maar plotseling komt er een vleermuis aanvliegen die zijn ontlasting op het

logo laat vallen, waardoor deze behoorlijk wordt vervuild. Gelukkig komt daarna spoedig de schoonmaakster aanlopen die het geheel weer netjes reinigt. Het logo is daarmee weer in zijn oude, vertrouwde staat hersteld. Deze intro slaat eigenlijk nergens op, maar is evengoed wel geinig en leuk gedaan. Hierna komt nog even de naam van *Surrec* voorbij, zodat alle makers zijn voorgesteld.

Hierna komt er een muziekband in beeld, die wel een aardig deuntje weet te produceren. Blijkbaar hebben echter alle bandleden last van een soort tic, want ze voeren continu steeds maar één en dezelfde beweging uit. Tevens zijn ze slechte play-backers, want hun bewegingen zijn beslist niet georiënteerd op de muziek die wordt afgespeeld. Grafisch ziet het geheel er leuk uit, vooral als men bedenkt dat dit alles in BASIC is gemaakt.

## Opties

Na een druk op de spatiebalk komt men in het optiemenu terecht. Hier





kan allereerst gekozen worden om het spel in de Nederlandse of de Engelse taal te spelen. Deze optie zouden eigenlijk meer softwaremakers moeten toepassen, omdat tegenwoordig veelal alleen het Engels wordt ondersteund, terwijl het product van Nederlandse makelij is. Dit is voor de mensen die de Engelse taal slecht beheersen een grote handicap en een reden om het spel niet aan te schaffen. Verder is er voor de besturing de keuze tussen muis, keyboard en joystick. Zelf vind ik het spel het prettigst spelen met behulp van de muis. Tenslotte kan het beeld nog worden gecentreerd en kan worden gekozen tussen 50 of 60 Hz. Na de gewenste instellingen te hebben gedaan, drukken we op 'exit' om het beginmenu op te starten.

### Menu

In het beginmenu is er de keuze tussen 'begin spel', 'level', 'paswoord' en 'high score'. Bij 'level' kan de moeilijkheidsgraad worden aangegeven, namelijk simpel, normaal of moeilijk. De keuze heeft invloed op de tijd, die je ter beschikking krijgt om een puzzel op te lossen. Ook is er de mogelijkheid om een paswoord in te

voeren, zodat niet steeds opnieuw hoeft te worden begonnen, maar bij de puzzel kan worden gecontinueerd waar men de vorige keer was gestopt. De high-scorelijst spreekt natuurlijk voor zich. Wanneer in het beginmenu even wordt gewacht alvorens een keuze te maken, wordt er een demo geladen. Hierin wordt een aantal personages voorgesteld en hun eigenschappen weergegeven. Het verband tussen deze demo en het spel begrijp ik echter niet zo goed. Na het level op het simpelste niveau te hebben gezet, wagen we een poging om de eerste puzzel op te lossen.

### Het spel

*Find It* is een puzzelspel, dat het best kan worden omschreven als een 'zoek de verschillen' puzzelspel. In het linkerdeel van het scherm verschijnt namelijk een plaatje van de 'Fox hound' uit de overbekende *Metal Gear* serie. Na een aantal seconden wordt ook het rechterdeel van het scherm met op het eerste gezicht een identieke afbeelding getoond. Toch zijn deze twee plaatjes niet helemaal precies hetzelfde. Ze bevatten namelijk vijf minuscule verschillen, die binnen een bepaalde tijd door de speler gevonden dienen te worden. Ondertussen is onder in het beeld ook een tijdbalk verschenen, die langzaam afloopt. Hoe sneller de verschillen worden gevonden, hoe meer punten er kunnen worden behaald. Nu gaat het bij dit spel naar mijn mening echter niet zo om de punten, maar om de uitdaging om al de verschillen te kunnen vinden. In totaal beschikt *Find It* over 32





puzzels verdeeld over acht levels. Alle gebruikte afbeeldingen komen uit het spel *Metal Gear*.

Een sterk punt van dit spel is, dat wanneer een level voor een tweede keer wordt gespeeld niet steeds weer dezelfde verschillen aanwezig zijn. In totaal beschikt elk level over 20 verschillen, waarvan er steeds vijf (of acht) willekeurig door de computer worden uitgekozen. Denk trouwens niet dat je de fouten makkelijk zult vinden, want de verschillen zijn soms zo nihil, dat ze nauwelijks te onderscheiden zijn. Met het eerste level had ik zelfs al enige moeite. Dit heeft ook enigszins te maken met de soms niet al te beste kwaliteit van de plaatjes. Wanneer een stuk of vier puzzels zijn opgelost, wordt er een tussendemo getoond. Net als bij de begindemo ontgaat mij hierbij de relatie tot het spel, omdat deze naar mijn mening daar niets mee te maken heeft. Maar toch leuk dat het spel hiermee af en toe wordt afgewisseld, al was het misschien beter geweest om er een verhaaltje omheen te bouwen.

## Muziek

De achtergrondmuziekjes zullen menigeen trouwens ook bekend in de oren klinken. Ze zijn namelijk alle gebaseerd op het spel *Metal Gear Solid*, dat vorig jaar voor de Playstation is uitgebracht. De muziek is dit keer echter eens niet voor FM-Music en MSX-Audio, maar enkel en alleen bedoeld voor de MoonSound. Degeenen die dus niet over zo'n geweldige muziekkuitbreiding beschikken, krijgen helemaal niets te horen. Het wordt voor die mensen dus hoog tijd om zo'n apparaat aan te schaffen. Niet alle nummers zijn echter van dezelfde goede kwaliteit en sommige beginnen wel gauw te vervelen, doordat ze snel in herhaling vallen. Maar gelukkig zitten er ook goede nummers tussen. Zoals al eerder vermeld zijn al deze liedjes ook aanwezig op de meegeleverde CD-Rom.

## Foutjes

Het begrip 'foutjes' is hier eigenlijk niet op zijn plaats. Het gaat meer om een aantal kleine dingetjes waar niet aan is gedacht. Dit heeft dan ook nog vooral betrekking op Turbo R gebruikers. Ten eerste is het namelijk mogelijk om tijdens het zoeken van de verschillen de pauze-toets in te drukken, zodat de tijdbalk stil blijft staan. Men heeft nu alle tijd om rustig te kijken en de maximale score te behalen. Ook een minpuntje is dat het paswoord na het behalen van een level op een Turbo R heel snel weer verdwijnt, zodat er geen tijd genoeg is om deze over te nemen. Gelukkig is dit ook weer op te lossen met behulp van die zelfde pauzetoets.



## Patch

In principe is dit spel gemaakt voor een MSX-2 computer, maar toch kan binnenkort ook gebruik worden gemaakt van de extra mogelijkheden van de Turbo R. Naar eigen zeggen zal *Delta Soft* namelijk regelmatig patches uitbrengen, waardoor de huidige plaatjes worden vervangen door screen 12 en diverse Turbo R commando's worden toegevoegd. Dit kan dus meer worden gezien als een uitbreiding, dan als een patch. Men dient er wel goed rekening mee te houden dat het spel hierna niet meer op een gewone MSX-2 werkt. Het is daarom verstandig om even een kopietje van het origineel te maken. De uitbreidingen zijn trouwens te downloaden van de homepage van *Delta Soft*, zoals die hieronder staat vermeld. De eerste heb ik er al op zien staan, maar nog niet geprobeerd.



## Conclusie

*Find It* is met geen enkel ander MSX spel te vergelijken, zodat het moeilijk is om hier een oordeel over te vellen.

Het is duidelijk dat *Delta Soft* nu samen met *Surrec* betere producten af-

levert als een aantal jaren geleden. De beeld- en muziekkwaliteit is duidelijk met sprongen vooruitgegaan al is het nog steeds niet het niveau wat tegenwoordig door sommige andere groepen wel wordt gehaald. Hierbij dient natuurlijk wel te worden opgemerkt, dat het gehele spel weer zoals gewoonlijk in Basic is geschreven. Men hoeft dan ook geen hoogstandjes te verwachten. Toch is *Find It* een leuk spel en af en toe verslavend. En dit is toch waar het om draait bij een goed spel. Men moet dan natuurlijk wel van puzzelen houden en wat geduld hebben met het zoeken van de soms erg verborgen verschillen. Neem voor meer info contact op met:

J. van den Bor  
p.a. hoge kamp 4  
3853 GM Ermelo

Web: <http://www.xs4all.nl/~junker/>  
E-mail: [bor.j@wxs.nl](mailto:bor.j@wxs.nl)

*Jan-Marten van der Reest*

<b>Auteur:</b>	Delta Soft / Surrec
<b>Soort:</b>	spel
<b>Genre:</b>	puzzel
<b>Systeemeisen:</b>	MSX 2 met 128 kB
<b>Optioneel:</b>	Turbo-R Moonsound
<b>Medium:</b>	6 * DD-diskette + 1 CD-Rom
<b>Prijs:</b>	Fl.35,—

Boost your MSX with

# Z380



32-bit integrated processor system comprising: EPROM, DRAM, Control Registers and interfaces for cartridge or direct processor connection.

Architecture, design and exclusive production by Leonardo Padial Ortiz.

On-line technical support service.

## technical specifications

Z80-compatible 8/16/32-bit Z380 processor

16-bit Data Bus

FPM or EDO standard SIMM Dynamic Memory up to 128 Mbytes\*

1G or 16K primary slots

3,57 / 7 / 14,3 Mhz clock speed

Cartridge-mode connection and independent mode connection with an expander

Supplied with an EPROM and a standard slot adapter



LPE

Leonardo Padial Electronics, s.l.

Leonardo Padial Ortiz  
C/ Marsella, 13 - 4ºB  
28022 Madrid  
Tel. +34 91 306 86 86  
lpadiaz@teleline.es



Standard SIMM memory



Standard dot adapter

(\*Dynamic RAM SIMM memory optional)

**MSX**