

MSX-INFO BLAD

Totally Chaos Team

Inhoud:

Voorwoord	2
Fighter's Ragnarök	3
Beurslijst	7
Verenigingslijst	8
Clubdaglijst	9
Music Maniac 2	10
Inbouwen SIMMs	14
MultiMente uitleg	20
100% Music	23
Hnostar 41	26
TC-lijst	30
Track #5	32

**Fighter's Ragnarök**

*Niet genoeg geheugen in uw computer?
Bouw nu zelf SIMMs in!*

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) 570 87 63

Redactie:

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

Vaste medewerkers:

Raymond de Heer
Raymond Hoogerdiijk
Tom Emmelot
Hans Oranje
Stephan Oversteegen
Tristan Zondag

Lay Out:

Fokke Post
Waaierhoek 36
8321 BH Urk
Tel: (0527) 68 82 93

Drukwerk:

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

Beste Lezer

Tilburg ligt al weer ruim twee maanden achter ons. Het was weer een gezellige dag. We zagen vele oude bekenden en zelfs enkele nieuwe gezichten. De beurs is redelijk goed bezocht. Er was verrassend veel nieuwe software en zelfs nieuwe hardware te koop. Verder werden enkele werkende versies getoond van in ontwikkeling zijnde software.

Ook het MSX-Info Blad werd op de beurs gepromoot. Gelukkig wisten veel mensen onze stand te vinden om een exemplaar van nummer 7 te kopen. Een behoorlijk aantal abonneerde zich meteen en dat is natuurlijk fantastisch. Hoe meer zielen, hoe meer vreugd!

Het aantal spellen, dat op de beurs verkocht werd, heeft er wel voor gezorgd dat de recensenten moeite moesten doen om hun recensies op tijd af te krijgen. Vooral het spel *The Lost World* van Umax wist hen van het schrijfwerk af te houden!

Ondanks de geruchten gaat de beurs in Zandvoort dit jaar gewoon door! Hopelijk worden dan de producten uitgebracht, die ten tijde van de beurs in Tilburg nog niet klaar waren. Ook deze beurs bevelen wij van harte bij u aan! Als u van plan bent nieuwe software of hardware uit te brengen, laat het ons dan even weten. Wij streven ernaar om de volgende editie van het MSX-Info Blad vlak voor de beurs uit te brengen.

Ook deze editie mogen we enkele nieuwe medewerkers verwelkomen. Dit zijn in de eerste plaats Tom Emmelot en Hans Oranje. Zij zullen regelmatig iets gaan uitleggen over enkele specifieke onderwerpen. Tristan Zondag heeft zich aangeboden om de muziekdisk te gaan recenseren. Wij zouden het erg leuk vinden, wanneer u ons eens liet weten wat u van ons blad vindt. Voor opmerkingen of suggesties houden wij ons aanbevolen!

Rinus Stoker

Fighter's Ragnarök

Voor de vele spelconsoles van tegenwoordig zijn of worden veel vechtspelell gemaakt. Deze zien er door de gebruikte snelle processors en 3D-videochips zeer realistisch uit. Wellicht het bekendste spel is *Streetfighter*, wat al enkele jaren een begrip is. Het spel *Fighter's Ragnarök* voor MSX is hier sterk op gebaseerd.

Het was voor de meesten een verrassing toen dit spel op de beurs in Tilburg verscheen. Zonder voor-aankondiging bracht *Fony* een onbekend vechtspel op de markt. Na enig onderzoek bleek dit niet door *Fony* zelf gemaakt te zijn. De Japanse MSX-groep *Delta-Z* heeft *Fony* toestemming gegeven om hun spel in Europa te distribueren. Hiervoor is speciaal een Engelse versie gemaakt. In Japan zijn destijds heel veel van deze spellen gemaakt, maar deze hebben Nederland nooit echt bereikt. Ik denk hierbij aan spellen zoals *Battle Street*, *Justwok* en *South Town's Hero*. Dit zijn de allerlaatste spellen uit de Takeru-machines, die nog te bemachtigen waren voordat deze machines niet meer gebruikt werden voor de distributie van software op diskette. Het feit, dat *Fony* dit spel naar Nederland heeft weten te krijgen, kan daarom alleen maar worden toegejuicht.

Het spel staat op één diskette en wordt geleverd in een doos met Engelse taalige handleiding. De doos waarin het geheel geleverd wordt, roept enige vraagtekens op. Na het openen van de gigantische doos komt er, zoals gezegd, slechts één diskette uit. Qua inhoud zouden er wel een

stuk of tien in kunnen. Daarbij komt nog, dat het niet goed sluit. Bij het openen en sluiten van de doos kraakt deze enorm en lijkt het net of er iets kapot knapt. Voor één diskette lijkt mij een mini-cd doosje veel geschikter. Spellens zoals *Zone Terra*, *Pentaro Odyssey* en *Sonyc* werden of worden hierin geleverd en dat is veel praktischer.



De diskette waarop het spel geleverd wordt, is jammer genoeg van het type HD. Hopelijk hebben weinig kopers hier problemen mee gehad. Het label ziet er keurig uit, alleen had het best wel in kleur gemogen. Een zwarte diskette met een zwart-wit label ziet er nu eenmaal minder aantrekkelijk uit. Het spel kan op harddisk gezet worden en werkt dus prima onder MSX-Dos 2.

De handleiding ziet er goed uit en telt 27 A4 pagina's. Hierin staat o.a. dat dit spel werkt op een MSX2/2+ en Turbo-R met 128 Kb Ram en 64 Kb Vram. Voor gebruik op een MSX 2 zou een FM-Pac noodzakelijk zijn. Dit is echter niet waar. Het spel werkt ook zonder FM-Pac, alleen hoor je dan PSG-muziek in plaats van FM-Pac muziek. Dit klinkt natuurlijk een stuk minder dan met FM-Pac en waarschijnlijk is dat de reden waarom dit zo in de handleiding vermeld staat.

In het spel kan uit verschillende karakters worden gekozen. In totaal is er de keuze uit zeven personages. In de handleiding zijn deze alle zeven afgebeeld. Deze plaatjes zien er fraai uit en zijn in manga-stijl getekend. Ook wordt daarnaast uitgelegd wat het voor persoon is, wat zijn of haar specialiteiten zijn en waarom de personage meedoet aan dit vechtsporttoernooi. Het enige minpuntje van de handleiding is, dat het alleen in het Engels is. De mensen die deze taal niet beheersen zullen zich moeten beperken tot het bekijken van de plaatjes. De verschillende toetscombinaties worden echter ook met figuren in de handleiding uitgelegd, zodat dit geen onoverkomelijk probleem hoeft te zijn.

Na het opstarten van het spel verschijnt er een strijdtoneel op het scherm. Van onder naar boven scrollt een zogenaamde 'prologue' omhoog.

Hier wordt in het kort het hoe en waarom van dit toernooi uitgelegd. *Fighter's Ragnarök* draait om een personage, dat deelneemt aan een vechtsporttoernooi. Dit toernooi is gebaseerd op streetfights, welke op verschillende plaatsen gehouden worden. Wanneer de toegewezen tegenstander is overwonnen, wordt het toernooi vervolgd. Het gebruik van wapens is alleen toegestaan indien deze geregistreerd zijn. *Fighter's Ragnarök* is de tweede editie van dit toernooi. De eerste werd twee jaar geleden gehouden. Dit gebeurde ondergronds en *Shooga Garzey* werd de eerste kampioen. Vlak voor het begin van de tweede editie wordt het dode lichaam van *Shooga Garzey* in een steeg gevonden. Uit de prologue blijkt, dat hij vermoord is door een zekere *Raltag*.

Na de prologue verschijnt een menu waar gekozen kan worden uit 'story', 'vs com', 'vs player', 'music mode' en 'option'. De 'vs com' en 'vs player' opties spreken voor zich. Hier kan gekozen worden voor het spelen tegen de computer of tegen iemand anders. De 'vs player' optie zal waarschijnlijk veel mensen aanspreken. Tegen de computer spelen is leuk, maar tegen iemand anders spelen is vaak veel leuker. Als een tijdje niets gekozen wordt, verschijnen de deelnemers in beeld met wat informatie. Ook dit is erg mooi getekend. In 'option' kan de moeilijkheidsgraad, de snelheid en de keuze tussen wel of geen muziek ingesteld



worden. De moeilijkheidsgraad en de snelheid worden gesymboliseerd door de deelnemers. Zo is *Doraomon* een makkelijke en *Gespenst* een moeilijke tegenstander. Qua snelheid is b.v. *Yoshiaki Fukada* (de bokser) langzaam, terwijl *Rogha Fukuma* (de ninja) erg snel is.

Het toernooi

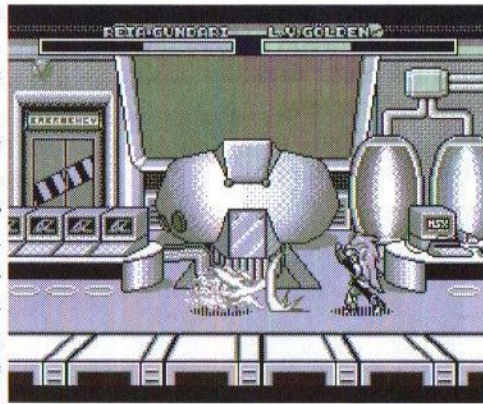
Het toernooi is te vinden onder de optie 'Story'. Indien hiervoor gekozen wordt, verschijnt de 'players selection' in beeld. Hierin kan een speler worden geselecteerd, waarmee het toernooi wordt gespeeld. Dit kan maar één keer. Dus wanneer bijvoorbeeld *Rogha Fukuma* gekozen wordt, moet hier het hele toernooi mee gespeeld worden. De tegenstander wordt evenals de spellocatie willekeurig door de computer gekozen. De spellocatie kan van alles zijn, van een gokhal tot het paleis van graaf Dracula. Na het verslaan van een tegenstander, verschijnt deze grijs in het menu en hoeft dus niet meer bevochten te worden. Het is overigens wel vreemd, dat je ook tegen jezelf moet vechten.

Het winnen of verliezen wordt bepaald volgens het zgn. 'best of three'. Dit betekent, dat er twee van de maximaal drie ronden gewonnen moet worden. Het is ook mogelijk, dat er een gelijkspel behaald wordt. Dan krijgt geen van beiden punten.

Als een gevecht afgelopen is, houdt de winnaar een soort overwinningrede. Soms moet ook nog tegen vreemde personages gevochten worden. Deze verschijnen na het bericht 'here comes a new challenger' in beeld. Dit zijn vaak erg ludieke karakters en vormen een leuke afwisseling.

Het vechten is vooral in het begin niet makkelijk. Ieder karakter heeft namelijk zijn eigen besturing. Gelukkig worden in de handleiding de verschillende opties per personage uitgebeeld. Zo hebben de meeste personages een zogenaamde 'superblitz', waarmee de tegenstander flinke schade kan worden toegebracht. Dit kan echter alleen als de eigen statusbalk in het rood staat en de partij bijna verloren is. Alleen *Eiji Sanjō* kan een 'ultimate secret' gebruiken, wat de tegenstander nog zwaarder treft. Het verdient aanbeveling om in het begin veel te oefenen met deze 'blitzen'. Dit kan bijvoorbeeld door de 'vs player' optie te kiezen of een wat minder sterke tegenstander in de 'vs com' optie te selecteren.

Na het overwinnen van de zeven tegenstanders moet nog één of twee keer worden gevochten tegen enkele 'bosses'. In de handleiding staan enkele tips hoe deze het beste bestreden kunnen worden. Na deze te hebben



verslagen — wat overigens niet makkelijk is — verschijnen de credits in beeld. Hoe dit er uitziet verklap ik niet, maar het is op een erg leuke manier gedaan.

Music Mode

De laatste optie van dit spel is de zogenaamde Music mode, waarin vijftientig muziekstukken aanwezig zijn. De replayer is erg origineel. In beeld verschijnen de verschillende personages, die elk reageren op de verschillende instrumenten, die in het muziekstuk gebruikt worden. Bij bijvoorbeeld een drum reageert één van de personages door een bepaalde beweging te maken. Deze lopen vrij synchroon met de muziek. Erg knap gedaan! De muziek is alleen voor FM-Pac en PSG. Natuurlijk zijn de MSX-ers van tegenwoordig verwend met het prachtige geluid van de MoonSound, maar tot op vandaag wordt daar nog niet het maximale uitgehaald. *Delta-Z* doet dat wel met de FM-Pac en de PSG en luistert hun software op met uiterst fraaie muziek.

Conclusie

Dit is zonder meer een leuk spel, mits je van dit soort spellen houdt. Het is natuurlijk niet te vergelijken met de 3D vechtspeel van de geavanceerde spelcomputers van vandaag, maar toch verlopen de animaties redelijk soepel en is het spel

zeer uitgebreid. Mede door de 'vs player' optie gaat het spel niet snel vervelen. Zoals wij van de meeste producten uit Japan gewend zijn, is de grafische en muzikale aankleding goed. Eigenlijk worden bij aankoop van dit spel twee dingen gekocht, een spel en een muziekdiskette. Minpuntjes zijn de doos, waarin het spel geleverd wordt en de vertaling naar het Engels die niet altijd even fraai is. Gelukkig is het wel beter te begrijpen dan het Japans. Voor bestelinformatie wordt verwezen naar de aparte advertentie in dit blad. Ik hoop, dat *Fony* doorgaat met het verspreiden van buitenlandse software in Nederland en de rest van Europa.

Gerrit van den Berg



Beurslijst

Releasedatum: 1 juli 1998

De eerstvolgende lijst verschijnt in september 1998.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

19 september 1998

10e Internationale MSX Beurs

Sporthal Pellikaan te Zandvoort

10.00u - 17.00u

Fl. 7,50

MSX GG Zandvoort

Tel: (023) 57 17 966 of 57 14 291 (Fax)

3 oktober 1998

MSX Beurs

Wijkcentrum Holy, Aristide Briandring 90, Vlaardingen

10.00 - 17.00u

GRATIS

Computer Club Rijnmond

Tel : (010) 482 33 88 / 451 01 90



Na de eerste vijf passwords voor het spel Sonyc van de vorige keer, volgt nu het restant van de passwords om dit schitterende spel uit te spelen.

Icezone: 3- tempiano
4- kubito

Ruïnezone: 1- stones
2- ancient
3- gema
4- doragon

Palmzone: 1- wooden
2- twig
3- midori
4- crystal

Te koop: NMS 8280 en printer en kleuren monitor muis en boeken en software excl porto vraag prijs F450,—. Vragen naar Goddy.

Tel: (045) 572 95 09

Gevraagd: Yamaha Cartridges type 300 serie en de 500 serie. Ook programma's die hier mee werken of mee kunnen werken. Vragen naar Rinus.

Tel: (045) 572 59 95

Verenigingslijst

Releasedatum: 1 juli 1998

De eerstvolgende lijst verschijnt in september 1998.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

<p>Catseye Software <i>MSX-Software ontwikkelen en clubdagen / verenigingen en beurslijst</i> Info: cats-eye.software@club.tip.nl</p>	<p>Future Disk <i>Diskmagazine maken. Abonnement 6 nummers fl. 35,-. Also lots of English texts</i> Tel: (046) 43743 22</p>	<p>HCC MSX gebruikersgroep <i>Gebruikersdagen met verschillende thema's</i> Tel: (0343) 49 16 96 (Wo-do 20.00-22.00u)</p>
<p>MSX Club HNO-Star <i>MSX blad uitgaven HNOStar magazine</i> Info: Tel/Fax/Modem: (981) 807293 (Spanje) of e-mail: hnostar@ctv.es</p>	<p>MSX Avengers Doetinchem <i>Verkoop software, bijeenkomsten</i> Tel: (0314) 66 24 68</p>	<p>MSX vereniging De Amsterdammer <i>MSX-ers bij elkaar brengen. In-verkoop MSX software hardware</i> Buzz: 06-60543298</p>
<p>MSX Club Friesland-Noord <i>Verkoop 2e-hands hard- en software, organiseren clubdagen</i> Tel: (058) 266 25 33</p>	<p>MSX Club West Friesland <i>Diverse hardware voorbereidingen, software, clubblad, etc.</i> Tel: (0229) 27 06 18</p>	<p>MSX Club Deutschland <i>HD-Interface, Math-Coprocessor, MSX-DOS 2 applications, Turbo Pascal (MSX-2 / 2+)</i> Tel: +49 (0)231 7287434</p>
<p>MSX Friends Zwolle <i>Ontwikkelen van MSX Software</i> Tel: (038) 477 41 85</p>	<p>MSX Gebruikersgroep Friesland <i>MGF-Magazine, diverse muziek diskettes, diverse software</i> Tel: (058) 213 68 69 BBS: Pyramide BBS, (058) 213 68 69 (ma-vr 21.00u-07.00u in het weekend 24u)</p>	<p>MSX-NBNO <i>XSW-Magazine, Div. hard & softw., clubavonden</i> Tel: (0412) 69 07 57 of 63 06 53 of (06) 54 64 22 88 BBS: The Games BBS, (0412) 64 03 58</p>
<p>MSX Vianen <i>Verzamelen en verkopen van MSX Stuff</i> Tel: (0347) 37 70 02</p>	<p>VCL <i>BBS, TCI Magazine, MSX Info Blad, Kabel-service</i> Tel: (045) 572 59 95 BBS: Totally Chaos, (045) 570 87 63 (24u per dag)</p>	<p>Stichting Sunrise <i>Software en hardware, Games-abonnement</i> Tel: (070) 360 97 07 (22.00u-00.00u)</p>

Clubdaglijst

Releasedatum: 1 juli 1998

De eerstvolgende lijst verschijnt in september 1998.
Dus kom op tijd met eventuele aanvullingen / wijzigingen!

<p>Computer Club 2000 <i>Elke laatste zaterdag van de maand</i> Kiekmure te Harderwijk 10.00u - 17.00u Fl.5,- Tel: (0341) 43 48 06</p>	<p>Computer Club Rijnmond <i>Iedere 2e en 4e donderdag v/d maand (sept.-juni)</i> Wijkcentrum "Holy". Aristide Briandring 90, Vlaardingen 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl 27,50, tot 16 jaar Fl 13,75 Tel: (010) 474 50 66</p>	<p>Computer Club Rijnmond <i>Iedere 3e woensdag v/d maand (juni-sept.)</i> Wijkgebouw "Het Zaalteje". Sportsingel 62, Rotterdam 20.00u - 23.00u Fl.2,50. Jaarlid Fl 27,50, tot 16 jaar Fl 13,75 Tel: (010) 474 50 66</p>
<p>Computer Gebruikers Vereniging 16/7 - 3/9 - 27/9 Wijkcentrum "De Schans". De Schans 123, Tilburg-Noord 19.00 - 23.00 (Zo. 13.00 - 17.00) Jaarlid Fl. 30,— juli - 31 december Fl. 15,— Tel: (013) 456 06 68/467 14 21</p>	<p>HCC MSX Gebruikers Groep 27/7 - 29/8 - 14/11 - 5/12 HCC Kantoor. De Molen 24, Houten 10.00u - 16.00u Geen entreprijs Tel: (0343) 49 16 96</p>	<p>MAD ? Bezig met nieuwe lokatie te zoeken. Voor info even bellen. 10.00u - 16.00u Fl.5,- Tel: (0314) 66 24 68</p>
<p>MPCD <i>Om de 14 dagen (de even weken)</i> Buurthuis "De Ducdal". Mariastraat 17, Dordrecht 19.00u - 22.30u Eerste keer gratis. Tel: (078) 65 11 156</p>	<p>MSX vereniging De Amsterdammer ? James Wattstraat 19.30u - 23.30u Fl.6,50 Buzz: (06) 60 54 32 98</p>	<p>MSX Club West Friesland 6/7 Buurthuis "De Cogge" te Zwaag 12.30u ? Tel: (0229) 27 06 18</p>
<p>MSX Club Lint (België) <i>3/7, daarna 2 maanden vakantie</i> De Witte Merel Lierse straatweg Lint 19.00u - 23.00u ? Tel: (03) 45 55 918</p>	<p>MSX-NBNO 1/7 - 1/9 - 7/10 - 4/11 - 2/12 Ouderenocieteit "De Krinkelhoek", Oyenseweg te Oss 20.00u - 23.00u Geen entreprijs Tel: (0412) 69 07 57 of 63 06 53 of (06) 54 64 22 88</p>	

Music Maniac 2

- The Other Sound -

Music Maniac 2 is het logische vervolg op Music Maniac, dat in het vorige MSX-Info Blad besproken is. Dit derde product van het Belgische Kenda Software Team is wederom een muziekdisk. Maar deze keer is de muziek speciaal geschreven voor de Moonsound.

Op Tilburg verstrekte Kenda ons Music Maniac 2. Deze wordt geleverd op een merkdiskette en ziet er, net zoals al hun producten, verzorgd uit. De meeste software wordt tegenwoordig op een merkloze of zelfs op HD diskette geleverd. Kenda doet dit niet en levert een 2DD TDK-diskette met een kleurenlabel. Keurig!



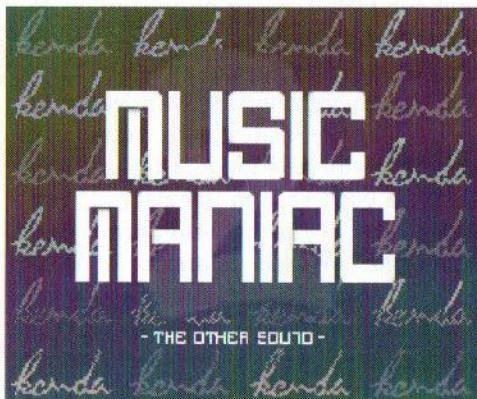
Na het opstarten wordt er voor kopiëren gewaarschuwd met de kreet 'copying this disk may lead to serious moral damage'. Oppassen geblazen dus! Vervolgens verschijnt het setup-menu in beeld. Hierin is er de keuze tussen het starten van de intro of gelijk de replayer en kan het beeld op 50 of 60 Hertz worden ingesteld. Ook is er in dit menu nog een drivertest aanwezig, die een gedeelte van het eerste liedje afspeelt.

De disk kan op de harde schijf worden gezet, alleen werkt dit op een Turbo-R niet helemaal goed. Waarschijnlijk heeft de programmeur niet de beschikking over een Turbo-R, omdat dan de volgende fout waarschijnlijk wel was opgevallen: het

programma start normaal op, maar in de replayer wordt het beeld verminkt. De muziek werkt verder wel goed, alleen is het niet meer te zien welk nummer gekozen wordt. Tevens blijft de computer hangen bij de einddemo. Vanaf diskette werkt alles prima, doordat deze waarschijnlijk op een MSX 2 geformatteerd is, zodat een Turbo-R automatisch in de Z80 mode wordt opgestart.

De intro schotelt ons een nieuw logo van Kenda voor, waarna vervolgens de titel verschijnt. Op de achtergrond knippert een grote blauwe twee, om duidelijk te maken, dat dit al weer de tweede editie van Music Maniac is. Het begeleidende muziekje klinkt aardig, maar is niet echt een lekkere binnenkomer, wat in de regel met muziekdiskd's meestal wel het geval is. De replayer ziet er grafisch origineel uit. Het stelt een hardware-schema van een MSX-computer voor, waarbij bijvoorbeeld de Z80 met de OPL4 verbonden is.

Evenals de vorige muziekdisk bestaat de gehele besturing uit de vier cursortoetsen, wat erg handig is. Af-



wijkend van de vorige *Music Maniac* treffen we nu een 24-kanaals equalizer aan, wat betekent dat de muziek geschreven is met de Wave-versie van *Moonblaster for Moonsound*. Met [Select] kan van beeldfrequentie gewisseld worden.

Op deze diskette staan in totaal 23 muziekstukken, waarvan er twintig direct via de replayer zijn te beluisteren. Via een geheime toetsencombinatie kunnen nog eens twee extra remixen ten gehore gebracht worden. Om deze te beluisteren hoeft echter niet het hele toetsenbord uit te worden geprobeerd. De muziek is namelijk ook gewoon in te laden in *Moonblaster for Moonsound*. Verder is in het creditgedeelte nog een liedje te horen. Al met al is deze muziekdisk ruim voldoende gevuld.

Na het beluisteren van een aantal nummers blijkt al snel, dat David Libeert alias Hawk zo'n beetje alle muziekstijlen beheerst. Van klassiek tot house en van covers tot eigen composities. Ook staan er enkele zogenaamde remakes op van eerder gemaakte nummers. Het betreft hier de

nummers *Raver*, *Horizon* en *Warlock*. Door het gebruik van de *Moonsound* klinken deze nu een stuk beter.

Op de vorige muziekdisk stond vrijwel geen housemuziek. Deze keer heeft *Kenda* ook aan de house liefhebbers onder ons gedacht met de nummers *Retro*, *Retro 2*, *Lasha fever*, *Notredame* en *Absolution*. Gelukkig is het niet alleen een stevige bas, wat het house-effect moet geven, maar zijn er ook eigen interpretaties in de muziekstukken verwerkt. Hierdoor zijn deze nummers ook voor degenen, die niet zo van house houden best wel om aan te horen. Zo heeft het nummer *Lasha Fever* een heel apart effect, waardoor het afwijkt van 'normale' house.

De overige nummers zijn meer mijn smaak. Met het nummer *Lagrima* gaat Hawk op de klassieke tour. Dit nummer klinkt mooi, maar duurt wel erg kort! Tevens stopt de muziek na het einde van het nummer en wordt er niet geloopt. Bij een aantal van de composities zijn enkele tikjes te horen. Waarschijnlijk ligt dit aan de



samples van de Moonsound. Met de nieuwste versie van *Moonblaster for Moonsound* zou dit verholpen moeten zijn. De laatste drie nummers, te weten *Eclipse*, *Gavin* en *Vanishing*, zijn hele rustige nummers en daarom geschikt als achtergrondmuziek.

Na een druk op [Escape] verschijnen de credits voor deze disk, welke vergezeld worden door een leuk muziekje. Het valt op, dat de halve familie Libeert bedankt wordt voor hun inbreng. Zelfs oma wordt bedankt voor de Belgische vlag, die *Kenda* op de beurs als decoratie hadden gebruikt!

Conclusie

Ook deze tweede editie van *Music Maniac* kan ik een ieder, in het bezit

van een OPL4, zeker aanraden. Afgezien van de genoemde schoonheidsfoutjes is dit een prima product. Er is een goede verhouding van verschillende muziekstijlen, waardoor het voor elk wat wils biedt. De nummers klinken goed en zijn gevarieerd. Verder is de grafische omlijsting goed verzorgd. *Music Maniac 2* kost Hfl.10,— of 200 Bfr. Sommige mensen zullen dit wat aan de dure kant vinden voor een muziekdisk, maar *Music Maniac 2* is dat tientje zeker waard. Daarbij komt nog dat het geheel geleverd wordt op een merkdiskette. Zie voor meer informatie of bestelwijze de advertentie elders in dit blad.

Gerrit van den Berg

NIEUWS

Na de jammer genoeg mislukte 'fusie' tussen *UMF Magazine* en *Sunrise Magazine*, hebben we weinig meer gehoord van *UMF*. De meeste MSX-ers zullen wel gedacht hebben, dat zij met MSX gestopt waren. Gelukkig is dit niet waar! *UMF* is wel gestopt met het BBS, de hardware service en het maken van hun magazine. Binnenkort gaan ze echter online op internet, waar hun oude software te downloaden is. Hier blijft het echter niet bij, omdat ze momenteel bezig zijn met het ontwikkelen van software voor de Graphics 9000 en de Moonsound! Ze zijn bezig met het maken van muziekdisketten, die deze uitbreidingen en MSX Dos 2 zullen ondersteunen. Verder is een nieuwe OPL4 replayer in een ver gevorderd stadium, die goed met het sample-ram overweg kan en op de Graphics 9000 werkt! Zij zijn naar horen zeggen zelfs bezig om het S3M-formaat, bekend van PC, af te kunnen spelen op de Moonsound. Wij houden u op de hoogte!



Te bestellen producten:

Omschrijving:	Prijs:
Unknown* PD (Muziekdisk voor MSX-Audio)	
Music Maniac Hfl.10,- (Muziekdisk voor Stereo of modules apart)	
Music Maniac 2 Hfl.10,- (Onze <u>nieuwste</u> muziekdisk voor Moonsound)	

* Opm: *Unknown is wegens praktische redenen niet meer verkrijgbaar. U kunt een kopie verkrijgen door een lege diskette met postzegels op te sturen naar onderstaand adres.*

Kenda Software Team
Kortrijksesteenweg 229
B-8530 Harelbeke (België)
Telefoon: +32 (0)56 716683
E-mail: Kenda@mailcity.com
[Http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/1620](http://www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/1620)



Inbouwen van SIMM's in Philips NMS 8250/55/80

In de tijd dat de eerste MSX computers op de markt kwamen, was het geheugen beperkt en enorm duur. In de huidige computerwereld is de capaciteit van het geheugen echter enorm toegenomen, terwijl de prijs fors gedaald is. Jammer genoeg is in de MSX-wereld hier totnogtoe geen gebruik van gemaakt. Maar nu is het Hans Oranje echter gelukt om ook MSX-ers hiervan te laten profiteren. In de onderstaande tekst volgt zijn uitleg van de inbouw van een PC SIMM module in een MSX.

De reden waarom gebruik wordt gemaakt van een SIMM module heeft te maken met het feit, dat iedere andere methode gewoon duurder is. De beschreven geheugenuitbreiding van 1024 kB kost nog geen 50 gulden. Een 1 MB x 9 SIMM kost nog geen 25 gulden en het kleine aantal benodigde IC's, welke gewoon bij een elektronikawinkel gekocht kunnen worden, zijn ook niet duur.

Een SIMM module heeft standaard het OE signaal aan massa liggen. Hierdoor is het mogelijk om alle Philips MSX-2 computers te voorzien van deze module. Dit geldt ook voor de SONY HB-500 MSX-2 computer, omdat deze voorzien is van een S-3527 engine. Dit is dezelfde engine, die ook in alle Philips MSX-2 computers toegepast is.

Doordat de tekst gebaseerd is op inbouw in een NMS 8250/55 zijn er in de tekst kreten geplaatst zoals 'niet geplaatste buffer'. In een NMS 8280 zijn deze 'buffers' echter wel aanwezig.

Vakjargon

Splitdraad is een draad uit één stuk waarop plaatselijk een stukje isolatie is verwijderd. Het verkregen stukje blanke draad wordt samen geknepen en split genoemd.

Knip de pennen van IC 133 t/m IC 136 (41464 RAM) langszij los en desoldeer deze eruit. Zuig d.m.v. een tinzuiser het tin uit de gaatjes. Desoldeer de weerstanden R 127 en R 128 (beide 100Ω ter hoogte van IC 131 (74LS125) eruit.

Bereid de volgende IC's voor:

74LS125 : Knip de pennen 2, 3, 5, 6, 8, 9, 11 t/m 13 half af en breng een draadbrug tussen pen 13 en pen 1 aan.

74LS157 : Knip de pennen 2 t/m 7 en 9 t/m 14 half af.

74LS00 : Knip de pennen 1 t/m 6 en 8 t/m 13 half af. Breng een draadbrug aan tussen pen 14, 13 en 12 en een draadbrug van 11, 10 en 9.

74LS08 : Knip de pennen 1 t/m 6 en 8 t/m 13 half af. Breng een draadbrug aan tussen pen 14, 13 en 12 en een draadbrug van 11, 10 en 9.

74LS670 : Knip de pennen 1, 2, 3, 6, 7, 9, 10, 15 half af.

Plaats de 74LS157 boven op IC 147 (74LS157).

Plaats de 74LS125 boven op IC 131 (74LS125).

Plaats de 74LS670 boven op IC 149 (74LS670).

Plaats de 74LS00 boven op IC 180 (74LS32).

Plaats de 74LS08 boven op IC 157 (74LS00).

CAS selectie

Breng een draad aan tussen printspot R 128 (zijde RAM) en pen 3 van geplaatste 74LS08 (CAS 0). Breng een draad aan tussen printspot R 127 (zijde RAM) en pen 6 van geplaatste 74LS08 (CAS 1). Breng een splitdraad aan tussen pen 1 en pen 4 van de geplaatste 74LS08 en pen 2 van IC 111 (74LS32) met de split op pen 1 van de geplaatste 74LS08 (CAS 2/E). Indien 2048 kB : Zie tekst over 2048 kB uitbreiding.

Refresh aanpassing

Breng een splitdraad aan tussen pen 2 en pen 5 van de geplaatste 74LS08 en pen 6 van de geplaatste 74LS00 met de split op pen 5 van de geplaatste 74LS08. Breng een draadbrug aan op pen 3 en pen 4 van de geplaatste 74LS00. Breng een draad aan tussen pen 1 en pen 2 van de geplaatste 74LS00 en pen 12 van IC 180 (74LS32) (RFSH). Breng een draad

pen 11 (RFSH + MEMRQ)

aan tussen weerstand R 130 (100Ω zijde Video-RAM) en pen 5 van de geplaatste 74LS00 (WE).

Mapper van 128 kB naar 1024 kB

Breng een draad aan tussen pen 7 IC 149 (74LS670) en pen 2 van de geplaatste 74LS157 (MA 16).

Breng een splitdraad aan tussen pen 11 IC 161 (74LS243) en pen 3 van de geplaatste 74LS125 en pen 3 IC 149 (74LS670), met de split op pen 3 van de geplaatste 74LS125 (D3).

Breng een splitdraad aan tussen pen 2 van de geplaatste 74LS125 en pen 6 IC 149 (74LS670) en pen 3 van de geplaatste 74LS157, met de split op pen 2 van de geplaatste 74LS125 (MA 17).

Breng een splitdraad aan tussen pen 15 van de geplaatste 74LS670 en pen 6 van de geplaatste 74LS125 en printspot pen 11 van niet geplaatste buffer IC 176 (74LS367) nabij TP 10, met de split op pen 15 van de geplaatste 74LS670 (D4).

Breng een splitdraad aan tussen pen 10 van geplaatste 74LS670 en pen 5 van de geplaatste 74LS125 en pen 5 van de geplaatste 74LS157, met de split op pen 10 van de geplaatste 74LS670 (MA18).

Breng een splitdraad aan tussen pen 1 van de geplaatste 74LS670 en pen 8 van de geplaatste 74LS125 en printspot pen 13 van de niet geplaatste buffer IC 176 (74LS367) nabij TP 10, met de split op pen 1 van de geplaatste 74LS670 (D5).

Breng een splitdraad aan tussen pen 9 van de geplaatste 74LS670 en pen 9 van de geplaatste 74LS125 en pen 6 van de geplaatste 74LS157, met de split op pen 9 van de geplaatste 74LS670 (MA19).

Montage 1 MB SIMM

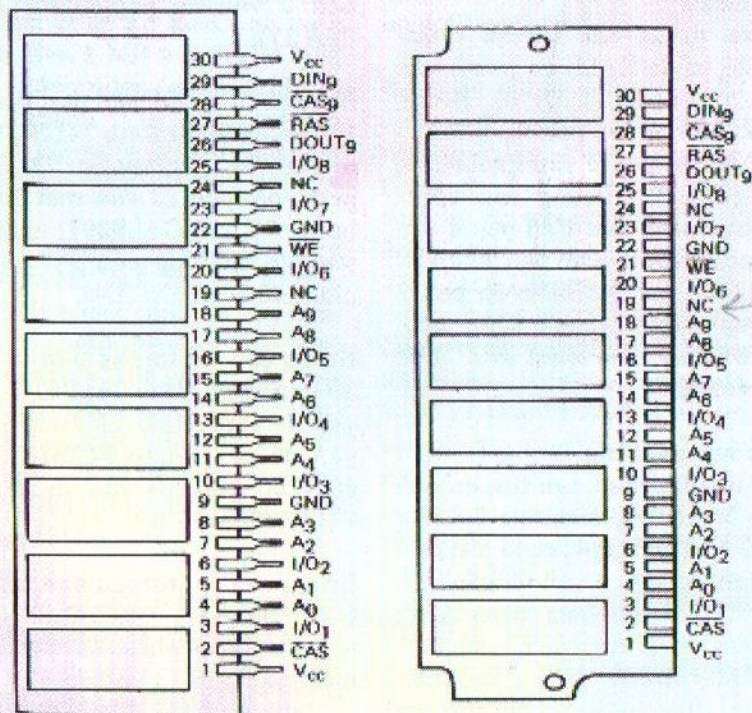
De SIMM module wordt aan de onderzijde van het moederbord gemonteerd. Om eventuele oneffenheden uit de weg te ruimen worden alle doorgestoken pennen van IC 147, IC 146, IC 157, IC 178, IC 176 en IC 112 aan de onderkant van het moederbord glad afgeknipt. Op dubbelzijdig

plakband met schuim wordt nu de SIMM module aan de onderzijde van het moederbord geplakt met de kaartrandconnector richting het verwijderde geheugen. De SIMM module ligt dan tussen IC 147 en IC 112 in aan de onderzijde van het moederbord.

Breng vervolgens draden aan tussen de pennen die in de tabel op de volgende pagina zijn aangegeven.

Als het moederbord weer op zijn plaats zit kan de computer getest worden op de juiste werking van het

PIN CONFIGURATION



Van SIMM pin	naar pin	van IC	functie
1	9	134 (41464)	+5 Volt
2	16	134 (41464)	CAS
3	2	134 (41464)	D0
4	14	134 (41464)	L0
5	13	134 (41464)	L1
6	3	134 (41464)	D1
7	12	134 (41464)	L2
8	11	134 (41464)	L3
9	18	134 (41464)	GND
10	15	134 (41464)	D2
11	8	136 (41464)	L4
12	7	136 (41464)	L5
13	17	134 (41464)	D3
14	6	136 (41464)	L6
15	10	136 (41464)	L7
16	2	133 (41464)	D4
17	4	74LS157*	L8
18	7	74LS157*	L9
19	nc		
20	3	133 (41464)	D5
21	4	133 (41464)	WE
22	18	133 (41464)	GND
23	15	133 (41464)	D6
24	nc		
25	17	133 (41464)	D7
26	nc/Dout 9		
27	5	133 (41464)	RAS
28	9	-133 (41464)	+5 Volt
29	9	-133 (41464)	+5 Volt
30	9	133 (41464)	+5 Volt

} niet verbinden

* Via een leeggezogen printspot naar de bovenzijde van het moederbord

extra geheugen door middel van TESTMAP.COM welke onder andere bij Totally Chaos BBS is te downloaden. De resultaten moeten dan zijn 1024 kB in slot 3-2 met 6 bits mapperbreedte en 6 bits terugmelding.

Opmerking

Voor een uitbreiding naar 2048 kB moet twee maal een 1 MB x 9 SIMM module worden gebruikt. Deze worden naast elkaar gemonteerd aan de onderzijde van het moederbord. Op de CAS lijn (pen 2 van de SIMM) na worden alle aansluitpunten van de 2de SIMM op de 1ste SIMM aangesloten. Als wijziging wordt er een 74LS139 extra voor de CAS selectie toegepast. Bereid de 74LS139 voor door de pennen 1 t/m 7 en 9 t/m 15 half af te knippen. De 74LS139 wordt boven op IC 146 (74LS157) gemonteerd. Breng een draad aan tussen pen 15 en 16 van de geplaatste 74LS139.

Breng verder de volgende draden aan:

In plaats van dat de CAS2/E lijn van IC 111 (pen 2) 74LS32 naar pen 1 en 4 van de geplaatste 74LS08 gaat, wordt nu de CAS2/E lijn verplaatst van IC 111 (pen2) 74LS32 naar pen 1 van de geplaatste 74LS139.

Breng een draad aan tussen pen 4 van de geplaatste 74LS139 en pen 1 van de geplaatste 74LS08.

Breng een draad aan tussen pen 7 van de geplaatste 74LS139 en pen 4 van de geplaatste 74LS08.

Breng een draad aan tussen pen 2 van de 2de SIMM en printspot pen 16 van IC 136 (41464) (CAS).

Breng een splitdraad aan tussen pen 2 van de geplaatste 74LS670 en pen 11 van de geplaatste 74LS125 en printspot pen 5 van de niet geplaatste buffer IC 178 (74LS367) naast IC 157 (74LS00), met de split op pen 2 van de geplaatste 74LS670 (D6).

Breng een splitdraad aan tussen pen 7 van de geplaatste 74LS670 en pen 12 van de geplaatste 74LS125 en pen 2 en 3 van de geplaatste 74LS139, met de split op pen 7 van de geplaatste 74LS670 (MA20).

Voor een uitbreiding naar 4096 kB wordt een 4 MB x 9 SIMM module toegepast en wordt de geplaatste 74LS125 vervangen door een 74LS367. Eventueel wordt hiervan later een beschrijving gemaakt.

Mochten er nog vragen zijn over geheugenuitbreidingen in andere MSX-2 computers neem dan contact op via E-mail:

HansOranje@compuserve.com

of op spraak tussen 19.00 uur en 21.00 uur van maandag t/m vrijdag op (0182) 61 98 32

Hans Oranje

Compjoetania The Next Generation

Proudly presents

COMPASS #1.2

The ultimate Integrated Development Environment for MSX

The package contains

- Powerful assembler
- Multi source editor
- Advanced debugger
- Real time monitor

All these features are completely interwoven

It also supports all major memory managers, is MSX-DOS 2.xx friendly, and gen80 source compatible.

All this for just 40 guilders ! *

Registered owners of a previous version get 50% reduction.

Buy now and the update to version 2.0 will be free!

* Paper manual not included.

Compjoetania TNG, Goorweg 24, B-2221 Booischot, België
e-mail: Jon.DeSchrijder@rug.ac.be
Homepage: studwww.rug.ac.be/~jedschri/msx/ctng.html

Multi-Mente 2.05/07 uitleg

De meeste mensen zullen het programma *Multi Mente*, vanaf nu afgekort tot MM, wel kennen. Tot mijn verbazing moet ik constateren, dat de meeste MM-gebruikers vaak maar een beperkt deel van de vele mogelijkheden gebruiken. In dit artikel zullen niet de verschillende functies worden behandeld, maar meer de zaken welke ik in de loop van de tijd opgemerkt heb bij MM-gebruikers binnen onze club. Onderstaande uitleg is bedoeld om deze gebruikers wat meer wegwijs te maken in deze *Norton Commander* voor MSX.

Om te beginnen worden degenen, die geen *Mega-Scsi* hebben, aangeraden om versie 2.05 te gebruiken. Dit is de Engelse versie, waarbij een lijst met mogelijkheden verschijnt wanneer op [F1] gedrukt wordt. MM versie 2.07 is eigenlijk alleen handig voor de *Mega-Scsi* gebruikers. Hierin zit een extra optie [P], waarmee van harddiskpartitie kan worden gewisseld.

Wanneer in *MSX Dos 2.xx* een commando achter de prompt ingegeven wordt, dan gaat het besturingssysteem eerst kijken of het een Dos-commando is. Is het dat niet, dan kijkt Dos of er een *.bat of een *.com bestand in de huidige directory bestaat met die naam. Wanneer het deze niet kan vinden, gaat Dos via het path in de *autoexec.bat* naar het desbetreffende bestand zoeken. MM is een Dos 2 programma en werkt dus volgens hetzelfde principe. De programma's die je via MM wilt opstarten, zullen in het path moeten staan, anders verschijnt er een foutmelding. Een path betekent dus simpel gezegd de weg, die Dos door moet zoeken om de benodigde bestanden te kunnen opstarten. Een voorbeeld van een path is A:\; A:\DOS; C:\ARC.

[GRAPH]-menu's

Met de [GRAPH]-toets kan een menu worden opgeroepen, waarin een heleboel commando's kunnen worden geplaatst. Een commando wordt uitgevoerd wanneer het desbetreffende teken wordt ingetoetst. Het is dus handig om veel gebruikte commando's in dit menu te plaatsen. Wanneer men aan een menu niet genoeg heeft, kan met behulp van de volgende methode meerdere menu's worden gemaakt.

In de subdirectory waar het programma MM staat, moeten dan meerdere MMMCR?.DAT files aangemaakt worden. Dit kan bijvoorbeeld met behulp van een teksteditor. Uitgaande van vier extra menu's moeten er dan, naast MMMCR.DAT, ook nog MMMCRA.DAT, MMMCRB.DAT, MMMCRC.DAT en MMMCRD.DAT worden gemaakt. De regels in het kader rechts moeten bovenin de juiste MMMCR?.DAT gezet worden. Het eerste commando zorgt ervoor, dat de originele MMMCR.DAT hernoemd wordt tot een ander bestand, terwijl het tweede commando het juiste menu hernoemt tot MMMCR.DAT. Op deze manier kunnen op een makkelijke manier meerdere menu's gebruikt worden.

In deze MMMCR.DAT files mag alles door elkaar gegooid worden, bijvoorbeeld eerst alle letters en dan de cijfers. In plaats van cijfers of letters, mogen er ook andere tekens voor het [)]-teken gebruikt worden, zoals +=_)(*&^%\$#@!. MM zoekt alleen naar het teken voor de [)] en voert uit, wat er achter staat! Het [^]-teken is het scheidingsteken, dat door MSX Dos 2.4x gebruikt wordt. Het enigste wat nog rest is het swapcommando achter de cijfers of tekens te zetten, waarmee naar andere partities kan worden gegaan. Welk swapcommando dit is, is afhankelijk van de gebruikte harddiskinterface.

Achter dit swapcommando kunnen nog meer commando's gezet worden om bijvoorbeeld nog een bepaalde driveopdracht te laten uitvoeren. Vergeet dan niet om achter iedere opdracht een scheidingsteken te zetten! Achter het laatste commando kan een aanhalingsteken, de ['], geplaatst worden, waarachter nog omschreven kan worden wat de opdracht doet. Deze tekst mag rustig langer zijn dan de tachtig tekens van het scherm.

Het wisselen van drives

Dit kan op twee manieren in MM. De makkelijkste is het gebruik van de numerieke toetsen 1 t/m 8. Deze ko-

men overeen met respectievelijk drive A t/m H. Meer dan acht kan (nog?) niet, omdat MSX Dos niet meer dan acht drives kan aansturen. De tweede mogelijkheid om van drive te wisselen is met behulp van de optie [L]. Er verschijnt dan een menu, waarin de gewenste drive kan worden gekozen. Het is bij deze optie erg handig als het Luna cache programma geactiveerd is. Als van floppy gewisseld is, kan de inhoud van de disk opnieuw ingelezen worden door de toetsencombinatie [GRAPH], [SHIFT] en de letter voor de desbetreffende drive te gebruiken. Het [GRAPH]-menu wordt hierbij niet geactiveerd.

Wisselen van drive en directory

Ook dit kan op twee manieren. Allereerst het gebruik van de [H]. Er verschijnt dan een menu, waarin de gewenste drive en path kan worden opgegeven. Als er op de [CURSOR UP] (vanaf nu [CU]) gedrukt wordt, verschijnt een tweede menu met de naam 'History', waarin alle voorgaande type-acties staan. Deze kunnen worden geselecteerd met behulp van de cursortoetsen. Wanneer een actie wordt gekozen, komt men terug in het vorige menu, waarin met een druk op de return de opdracht wordt uitgevoerd. Met de optie [D] kan deze lijst worden gewist en met een

```
;===== Multi - Mente Graph Key acties versie 2.00 =====  
;  
; MENU A  
;  
;=====  
0) '** Menu A  
1)REN a:\MM\MMMCR.* MMMCRA.*^REN a:\MM\MMMCRA.* MMMCRA.* '** Naar Menu B  
2)REN a:\MM\MMMCR.* MMMCRA.*^REN a:\MM\MMMCRC.* MMMCRA.* '** Naar Menu C  
3)REN a:\MM\MMMCR.* MMMCRA.*^REN a:\MM\MMMCRD.* MMMCRA.* '** Naar Menu D
```

schone lei worden begonnen. Deze opdrachten zijn ook op te roepen bij de [C]opy of [M]ove opdrachten. Ook hier kan met de [CU] het menu met de type-acties te voorschijn getoverd worden.

De mooiste manier om van drive en directory te wisselen is echter met de [T]ree optie. Als bijvoorbeeld in de directory A:\MM op de [T] wordt gedrukt, verschijnt er een overzicht van alle directory's en subdirectory's op de betreffende drive. De cursor staat dan op de directory MM op drive A. Er kan nu naar een andere directory worden gegaan. Indien de gekozen directory nog eens uit subdirectory's bestaat, dan verschijnen deze na de return. Met de numerieke toetsen één tot en met acht kan een andere drive worden gekozen. In beeld verschijnt dan de desbetreffende drive met de daarop staande directory's.

De tree kan worden bewaard door op de [W] te drukken. Dit werkt behoorlijk snel. Zijn er echter directory's bijgemaakt of verwijderd, dan moet eerst met behulp van de [R] de Tree opnieuw ingelezen worden, waarna met de [W] de nieuwe tree weer weggeschreven wordt. De files in de directory's kunnen met behulp van de [F]-toets worden getoond en uitgezet. Dit kan ook automatisch ingesteld

worden in de *.CFG file. Hierover een volgende keer meer. Deze optie kan beter worden uitgezet, omdat anders het programma enorm traag wordt. In de Tree kan van de eerste directory naar de laatste directory gesprongen worden met de linker en rechter cursortoets.

Evenals in *MSX-Dos 2.4* kan de [TAB]-toets gebruikt worden. Alleen de eerste letter van de directory hoeft dan te worden ingetypt. Na een druk op de [TAB] springt de cursor dan automatisch naar deze directory! Dit is vooral handig als er een hele lange tree aanwezig is. Wanneer er meerdere directory's met deze letter beginnen, springt de cursor steeds één positie verder. Toevoegen of verwijderen van een directory kan ook in de Tree-mode. Met de [K] kan een directory worden aangemaakt en met de [D] worden verwijderd. Met de [W]-toets kan dit alles weer vastgelegd worden.

Een volgende keer ga ik verder met de uitleg. Voor suggesties of opmerkingen ben ik op de volgende manieren te bereiken:

Toms-BBS, MSX Echo-mail node:
18:900/006 of via internet:
temmelot@worldonline.nl

```
===== Multi - Mente Graph Key acties versie 2.00 =====
;
; MENU B
;
;
;=====
0) '** Menu B
1)REN a:\MM\MMMCR.* MMMCRB.*^REN a:\MM\MMMCRA.* MMMCR.* '** Naar Menu A
2)REN a:\MM\MMMCR.* MMMCRB.*^REN a:\MM\MMMCRC.* MMMCR.* '** Naar Menu C
3)REN a:\MM\MMMCR.* MMMCRB.*^REN a:\MM\MMMCRD.* MMMCR.* '** Naar Menu D
```

100% Music

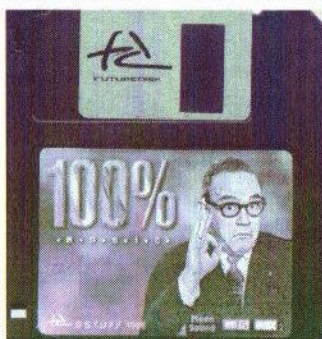
100% Music werd door de crew van de **Futuredisk** op de voor **MSX-ers** overbekende beurs in Tilburg verkocht. De naam zegt al overduidelijk dat het hier om een muziekdiskette gaat. Maar het betreft hier niet zomaar een muziekdisk, maar eentje die speciaal voor de **Moonsound** gemaakt is. Hier zijn er natuurlijk meer van, maar die hebben naar mijn mening nog niet de kwaliteit behaald, wat de **Moonsound** aan zou kunnen. Eens kijken of **STUFF** dit wel kan.

100% Music wordt geleverd op een **DD-diskette** met een leuk kleurenlabel. Op de label staat een sullig mannetje, die blijkbaar net deze muziekdisk heeft beluisterd, want hij maakt een goedkeurend gebaar. Of dit gebaar terecht is moet nog blijken.

De intro is voor een muziekdiskette in ieder geval leuk gemaakt. Deze begint met een lichtflits waarna onder tromgeroffel de tekens van '100% Music' één voor één het beeld invallen. Meteen daarna begint het vlot klinkende intromuziekje en komt er een scrollende achtergrond te voorschijn, waarvan met de cijfers 1 tot en met 4 de snelheid kan worden veranderd.

Na een druk op de spatiebalk wordt de werkelijke replayer gestart. Hierin wordt een Japans jongetje afgebeeld, die een soort van afstandsbediening vasthoudt, waarop de bedieningsknoppen staan. Buiten de altijd aanwezige 'play', 'stop', 'forward' en 'back' opties, behoren ook nog 'fade-out', 'shuffle', 'repeat' en 'scan' tot de mogelijkheden. Deze functies

spreken dacht ik allemaal wel voor zich. Alleen als er op 'Quit' wordt gedrukt, verschijnt er een leeg zwart scherm, waarna de computer vast zit. De besturing is mogelijk met zowel het toetsenbord als met de muis.



Boven het jongetje hangt een tekstwolkje, waarin de naam van het gekozen muziekstuk staat. Aan

de linkerbovenkant bevindt zich een 24 kanaals frequency-analyzer. Tevens wordt hier het tracknummer, de gespeelde tijd en de huidige status getoond (play/pause/repeat).

Door op de kleine, grijze knop aan de linkerzijde van de afstandsbediening te drukken, kan gekozen worden uit twee verschillende equalizers. Met de rode stip op de tulband van het jongetje kan het kleurenpallet worden veranderd. Zoiets is wel leuk, maar totaal overbodig, mede doordat de kleuren er niet beter op worden. Gelukkig kan het kleurenpallet weer in de oorspronkelijke staat worden hersteld door elders op het scherm de spatiebalk in te drukken. Al met al ziet de replayer er leuk en verzorgd uit.

De muziek

100% Music bevat in totaal 17 muziekstukken. Er wordt veel gebruik gemaakt van eigengemaakte samples, die alle prima in orde zijn. Zoals gewoonlijk bestaat ook deze muziekdisk weer grotendeels uit covers van — al dan niet voor MSX gemaakt — bekende spellen, zoals *Chrono Trigger*, *Final Fantasy 7*, *Princess Maker* en *Nemesis*.

De muziek is zeer gevarieerd. Er staan hele rustige nummers op, maar ook het ruigere werk ontbreekt niet. Onder de rustige muziek vallen onder andere *'Foxes on Ice'*, *'The will of the wind'* en *'Tragedies'*. Vooral dit laatste nummer, waar gebruik wordt gemaakt van een panfluit, klinkt ontzettend goed.

Het nummer *'Guitarman'* begint vrij heftig en eindigt rustig. Hierin wordt vooral veel gebruik gemaakt van gitaren en het ligt heel lekker in het gehoor.

'Hava Naquila' is een moderne versie van dit alom bekende lied. Deze heeft net zoals *'Angel of the city'* een vrolijk melodietje. Van het menumuziekje van de *'Diskstation'*-serie is een jazz-versie gemaakt. Er staat weinig of geen 'house' op deze diskette, wat voor mij geen enkel probleem is.

Alleen *'House of dreams'* en *'Cyberbeat'* zijn een beetje house-achtig, maar die vind ik zelfs leuk

klinken. Maar iedereen heeft natuurlijk zijn eigen smaak en voorkeur.

Conclusie

Dit is naar mijn mening zeker één van de betere, zo niet de beste muziekdiskette die tot nog toe voor de Moonsound gemaakt is. Er worden veel verschillende muziekstijlen gebruikt, zodat er voor ieder wat wils op staat. De muziek is over het algemeen van uitstekende kwaliteit. Er staan natuurlijk altijd wat mindere nummers op, maar het aandeel positieve uitschieters is groter. Moonsound-bezitters zullen zich voor die 2 of 3 rijksdaalders zeker niet bekocht voelen. Eindelijk kan de Moonsound weer eens een keer worden gebruikt, want de laatste tijd is er niet al te veel voor uitgekomen. Dit product doet zijn naam echt eer aan: honderd procent muziek!

Tristan Zondag

Makers:	STUFF
Muziek:	Soundwave
Muziekchip:	Moonsound
Soort:	Muziekdisk
Medium:	1 * DD diskette
Harddisk:	Installatie is mogelijk
Prijs:	Fl 7,50 (leden Future-disk Fl 5,00)

10e MSX COMPUTERDAG

Zaterdag 19 september 1998

van 10.00 uur tot 17.00 uur

**SPORTHAL
PELLIKAAN**

**A.J. v.d. Moolenstraat 5
ZANDVOORT**

Vraagbaak MSX- Basic

De mensen met problemen of vragen over MSX-Basic kunnen daarmee terecht bij de HCC MSX Gebruikersgroep. Deze groep bestaat in november van dit jaar 12 1/2 jaar! Er kan contact opgenomen worden met Erwin Nicolai op vrijdag t/m zondag, van 18.00 tot 22.00 uur. Zijn telefoonnummer is (0516) 54 16 80. Iedere MSX-er kan gebruik maken van deze service, dus Erwin staat ook voor niet-leden klaar!



Hnostar 41

Op de Tilbeurs '98 was de nieuwste uitgave van *Hnostar* bij de XSW-stand te verkrijgen. Zij gaan *Hnostar Magazine* naar Nederland halen en losse nummers verkopen. Als het even mee zit is het straks mogelijk om bij hen een abonnement op dit mooie Spaanse blad te nemen. Het blad is zeker de moeite waard. Alleen het Spaans zal voor velen wel een struikelblok vormen, maar misschien is dit juist een mooie gelegenheid om een cursus Spaans te gaan volgen.

Zoals gewoonlijk wordt *Hnostar* weer geopend met het 'Editorial', waarna het de beurt is aan één van de leukste rubrieken, 'Noticias'. Deze rubriek is vergelijkbaar met de Maïskoek in *MCCM*. Dit keer wordt een eerste blik geworpen op de Video9000, een uitbreiding op de Graphics9000, waarmee video-digitizing en superimposing met een hoge kwaliteit op de MSX mogelijk is.

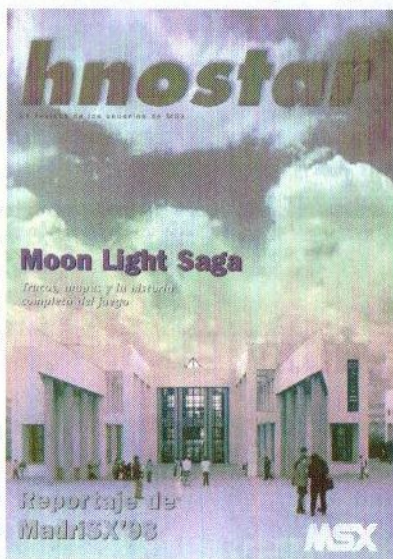
Verder is er nieuws betreffende het Omega-project, wat in dit blad ook al eens is besproken. Vaak lopen dergelijke projecten uiteindelijk stuk, maar Project Omega gaat wellicht toch gerealiseerd worden. Vanwege technische problemen zal dit wel een eenvoudiger versie worden, dan oorspronkelijk de bedoeling was. Het centrale hart zal bestaan uit een Z382 processor bijgestaan door een Z180, die de besturing van de randapparatuur en de geluidsprocessor (OPL4) voor haar rekening zal ne-

men. Volgens Edison A. Pires, verantwoordelijk voor het Omega-project, zal de eerste Omega-MSX nog dit jaar gereed komen en als alles meezit misschien zelfs op zeer korte termijn. We wachten met spanning af.

In Spanje blijken plannen te bestaan om een soortgelijke stichting als *Sunrise* op te richten. Evenals *Sunrise* wil men ook een gamesabonnement van de grond zien te krijgen, zodat programmeurs voldoende impuls en motivatie krijgen om nog een tijd lang MSX-software uit

te brengen. Een goed initiatief! Helemaal is er ook een wat treuriger bericht: *FKD-Fan* houdt met nummer 13 op te bestaan.

In *Noticias* worden verder *MCCM 90*, *SD Mesxes 11*, *XSW Magazine 19* en *20*, *ICM 29* en *30* en *Future Disk 34* en *35* besproken. Ook wordt aandacht besteed aan *MSX Fun Journal*, een klein Zwitsers bulletin.



Pagina's 10 tot en met 17 zijn besteed aan twee Spaanse MSX-bijeenkomsten: de twaalfde MSX-gebruikersdag in *Barcelona* en *Madrid '98*. Op beide dagen waren tal van MSX-clubs en groepen aanwezig, die hun producten presenteerden en aan de man probeerden te brengen. Zo was tijdens *Madrid '98* bij de stand van *Naca Soft* een demo te bewonderen van het spel *Fire in the Sky*. Dit schietspel, gemaakt door *Stick Soft*, doet sterk denken aan *Worms*, dat voor de PC en Playstation is uitgebracht. Ook *MSX Power Replay* was aanwezig en probeerden hun illegale CD's te verkopen. Hun nieuwste product heet *Power CD Falcom Perfect Collection*. Dit is een audio-CD met game-music en symfonische bewerkingen uit de games van het Japanse softwarehouse *Falcom*. *Analogy*, de makers van *Sonyc*, presenteerde *Puddle Land*, een spel dat min of meer een kruising is van *Quinpl* en *Bubble Bobble*. Uiteraard ontbrak ook *Leonardo Padial* niet en konden bezoekers zijn nieuwe MSX-hardware aanschaffen of meer informatie inwinnen over zijn nieuwste projecten.

De volgende tien pagina's worden in beslag genomen door een volledige 'walk-through' van *Moon Light Saga*. Dit adventure/RPG draait alleen op een Turbo-R en wordt geleverd op drie diskettes. Helaas zijn de schermteksten in het Japans, waardoor het spel voor veel mensen moeilijk speelbaar zal zijn. *Moon Light Saga* gaat over een wereld, waar lang geleden een hevige strijd tussen mensen en demonen woedde. Op een gegeven

moment werd deze wereld in tweeën gesplitst. Door bepaalde omstandigheden begint de scheiding tussen deze werelden scheuren te vertonen, waardoor deze ineen dreigt te storven. En dat is het moment waarop het spel begint. Het is de taak van de speler om de orde weer te herstellen.

Er wordt uiteraard begonnen als nietsnut, maar naarmate het spel vordert nemen de krachten toe, zowel fysiek als qua magic. Bepaalde voorwerpen kunnen daarbij helpen. Het spel speelt zich in 5 dagen af, waarbij geregeld monsters en demonen tegen het lijf worden gelopen en (hevige) gevechten moeten worden geleverd. Hoe het daarbij tot een goed einde kan worden gebracht, wordt in de rest van dit artikel in de *Hnostar* verteld, maar daar ga ik hier nu niet



verder op in. Het enige wat ik nog kwijt wil over *Moon Light Saga* is, dat aan het eind van het spel alleen de mededeling "En hier eindigen je inspanningen..." op het scherm verschijnt. Geen einddemo, geen "End of Game" en je hebt het gevoel, dat er nog heel veel moet gebeuren. Het is dan ook vrijwel zeker, dat er een vervolg op dit spel zal komen.

Ook het volgende artikel gaat over een Japans adventure, namelijk *Randar 3*. In dit eerste deel wordt uiteengezet wat de verschillende menu's betekenen en een aanvang gemaakt met het verhaal. Het spel stamt uit 1990 en is van *Compile*. Het wordt geleverd op 5 diskettes, maar het eigenlijke spel bestaat slechts 4 diskettes. Diskette 5 bevat een ander spel, namelijk *Soldier of Tisla*. Het artikel is rijkelijk voorzien van scherm-afbeeldingen. Ook is een kaart te vinden, waarop de belangrijkste plaatsen om te onderzoeken zijn aangegeven. Dankzij dit artikel zal het spel een stuk speelbaarder worden, niet alleen dankzij een uitleg van de menu's en de vele tips, maar zeker ook door de tabellen van magische objecten en wapens. Hierin wordt goed beschreven wat ieder voorwerp doet en tegen wie het gebruikt kan worden.

Na *Randar 3* volgt een interview met Cas Cremers, waarin hij wat over zichzelf vertelt. Hij vertelt onder andere wat zijn favoriete MSX-games zijn en dat hij niet weet hoe de toekomst van *Parallax* eruit zal zien. Dat hangt een beetje af van hoe het met *Core Dump* zal gaan.

In de 'Doe Het Zelf'-rubriek wordt onder andere uiteengezet hoe alles uit de SCC+ kan worden gehaald. In 'Las cosas de Padiál' wordt uitgelegd hoe de toetsenbordinterface geïnstalleerd moet worden op een MSX2, MSX2+ en een TurboR. Met dit interface wordt het mogelijk om een PC-toetsenbord op de MSX aan te sluiten.

Dan volgt een leuke reportage uit Brazilië. Zoals ik in *MCCM* ook al eens heb verteld is *CIEL* in Brazilië erg actief op het gebied van MSX-hardware. In 1997 is een nieuw en snel MSX2+ moederbord uitgebracht, waarop een stereo-geluidschip van *Yamaha* is gemonteerd en dat voor het geheugen gebruik wordt gemaakt van PC-SIMMS. Dat het een snel MSX-moederbord is, moet blijken uit een vergelijkend onderzoek, waarin *CIEL's* moederbord wordt vergeleken met een Pentium 133. De test bestaat uit het tonen van een serie afbeeldingen van diskette, in het geval van de MSX, en van een CD, in het geval van de Pentium. De MSX was daarbij net iets sneller. Wetenschappelijk gezien is het geen goede test, omdat men ook de Pentium afbeeldingen van diskette had moeten laten lezen. 'MSX verslaat Pentium' klinkt echter toch altijd leuk.

In de rubriek 'From Internet' wordt een overzicht gegeven van MSX-sites op het Internet. In de rubriek Software wordt een zevental MSX-producten besproken: *Fighter's Ragnarök*, *Be-Bop Bout*, *Arranger V*, *Renta 96 Abreviada*, *F-nano 2*, *Pentaro Odyssey 2* en *Puddle Land*. *Figh-*

ter's Ragnarök en Be-Bop Bout zijn vergelijkbare spellen, waarin tegen een vijand moet worden gevochten à la Street Fighter. Be-Bop Bout is grafisch gezien beter dan Fighter's Ragnarök en de besturing werkt wat soepeler. Over Arranger V, de eerste muziekdisk voor MoonSound, laat men zich niet negatief, maar ook niet uitgesproken positief uit. Hoewel de muziek op zich van goede kwaliteit is, wordt alleen het FM-gedeelte van de MoonSound gebruikt en worden dus niet alle mogelijkheden volledig benut.

Renta 96 Abreviada mag dan een uitstekende utility zijn, maar de rest van de wereld heeft waarschijnlijk

weinig aan een dergelijk programma om rente-aftrek voor de Spaanse belastingaangifte te berekenen. Van F-nano 2, Pentaro Odyssey 2 en Puddle Land wordt aan de hand van uitgebrachte demo's een eerste impressie gegeven. De grafische kwaliteit van de drie games is goed.

Na de gebruikelijke rubrieken 'Opinion', 'El Club Informa' en de pagina's met advertenties, volgt nog een twee pagina's tellende uitleg van de mogelijkheden van de Video9000, waarna dit wederom goed verzorgde exemplaar van Hnostar weer uit is.

Raymond de Heer

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computers Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

het bedrag over op onze girorekening.

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

F 30,— per jaar

F 15,— vanaf juli tot 31 december

Voor info:

Tel: (013) 456 06 68 of 468 14 21

TC - lijst

Releasedatum: 1 april 1998

Opname in de Totally Chaos lijst is gratis voor elke Sysop
 Totally Chaos BBS draait 24 uur per dag op 300 - 33600 bps
 Tel: (045) 570 89 63 (data) / (045) 672 59 95 (spraak)
 MSX Echo-Mail node: 18:900/005

N = Nieuw BBS (E) = MSX Echo-Mail
 W = Wijziging (F) = Filesnet (I) = Inclosed files
 * = Offline (P) = PC BBS met MSX

Niet elke dag online: 6

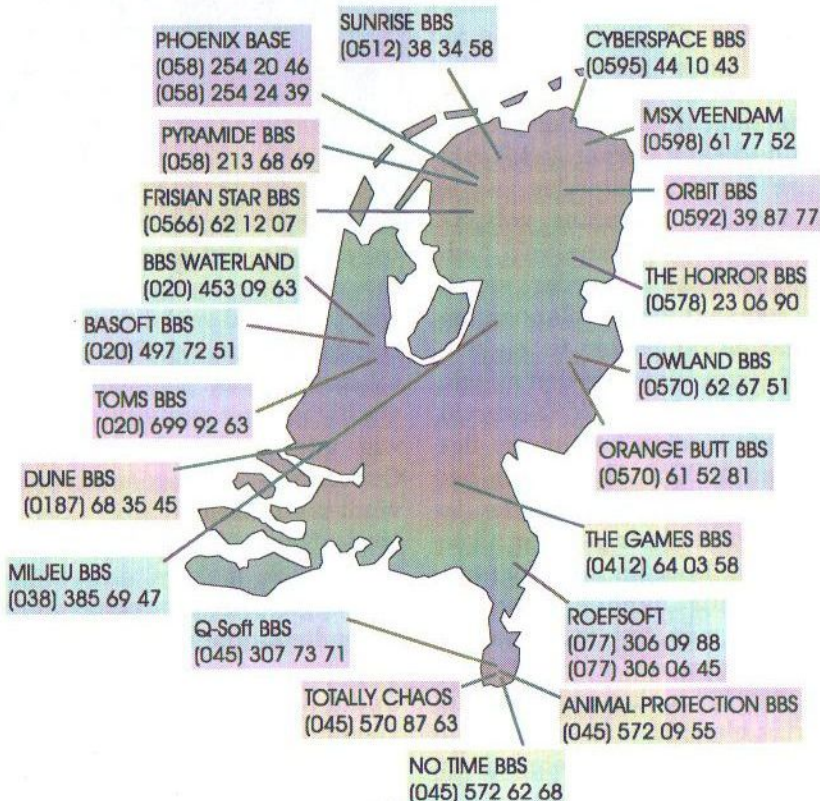
CYBERSPACE (0595) 44 10 43 <i>Vincent Vogelensang (E/F/I)</i> Vr-Zo: 21.00-06.00 uur 300-14400 bps <i>Diverse MegaRS, Windows 98 voor MSX.</i> (18:900/014)	LOWLAND BBS (0570) 62 67 51 <i>Henk Slothouber</i> Vr-Za: 22.00-02.00 uur 1200/75 bps <i>Tevens Sargon BBS II. Update's van de Games BBS lijst komen hier.</i>	MSX - VEENDAM(0598) 61 77 52 <i>Willem v.d. Werf (E/F/I)</i> Wo/Vr/Za/Zo: 19.00-22.00 uur 300-33600 bps <i>Eerste MSX BBS met 33k6, RS-Baudswitch voor v23 user</i> (18:900/000)
NO TIME BBS (045) 572 62 68 <i>Heinz Hell</i> Vr/Za/Zo: 21.00-02.00 uur 300-33600 bps <i>Eerste MSX BBS met 33k6.</i>	THE HORROR BBS <i>Psychaut (0528) 23 06 90</i> Vr/Zo: 19.30-21.30 uur * 1200-14400 bps <i>o.a. MSX Games, Rom & Megarom images, Dynamic Publisher 2.24 & utils.</i>	Q-Soft BBS (077) 307 73 71 <i>Chris Wissink (E/F/I)</i> Ma-Do: 20.00-00.00 uur 300-19200 bps Het Midden-Limburg BBS, een beginnende SysOp (18:900/003)

Elke dag online: 6

ANIMAL PROTECTION BBS <i>Peter van Gaal (045) 572 09 55</i> 22.00-02.00 uur 1200/75 bps Het BBS van de Dierenbescherming en Dierenambulance Z.O.L.	FRISIAN STAR BBS <i>Arnold Rooks (0566) 62 12 07</i> 19.00-23.00 uur 300-14400 bps Leuke Software (18:900/004)	ORANGE BUTT BBS <i>Robertjan Regout (0570) 61 52 81</i> 21.00-23.00 uur * 300-14400 Bps Het Nederrap / Wiet BBS. Voor Files en Bull ben je bij het goede adres. (18:900/008)
PHOENIX BASE (058) 254 20 46 <i>Rinse Beuker (058) 254 24 39</i> 20.00-08.00 uur / 21.30-08.00 uur 300-28800 bps Amiga BBS dat MSX ondersteund. Veel MSX software. Dit BBS draait op AMIGA	PYRAMIDE BBS (058) 213 68 69 <i>Martin en Janny (E/F/I)</i> Ma-Vr: 21.00-07.00 uur 300-28800 bps MGF BBS, Contact Base MSX USER. Nu met meer file-menu's. (18:900/007)	TOMS BBS (020) 699 92 63 <i>Tom Emmelot (E/F/I)</i> 24.00-01.15 uur 300-14400 bps Spreekpunt voor MCCM, tevens kunt vragen stellen over Multi-Mente. (18:900/006)

BASOFT BBS (020) 497 72 51 <i>Bas van der Sluis</i> (E/F/I) 300-14400 bps 350 MB HD, ZIP, CD-ROM, meer dan 2500 Files, en een UNIEK BBS! (18:900/010)	BBS WATERLAND <i>Joop Stokvis</i> (020) 453 09 63 300-28800 bps Nederlands grootste NON-profit BBS. v23 op 4530969 / 4527902 / 4527903	DUNE BBS (0187) 68 35 45 <i>Kees Grinwis</i> 300-14400 bps MSX en ACORN Software, MSX-ACO En Fidonet. Dit BBS draait op een ACORN.
MILJEU BBS (038) 385 69 47 <i>Eppie Hoogsteen</i> 300-1200 bps Leuk BBS, Heeft nu een ander BBS programma.	ORBIT BBS (0592) 39 87 77 <i>Jurre van Dijken</i> (E) 300-14400 bps Een PC BBS Met Veel Mogelijkheden. (18:900/100)	ROEFSOFT (077) 306 09 88 <i>Ruud Doek</i> (077) 306 06 45 300-28800 bps / 1200/75-38800 bps Voor Pc en Msx.
SUNRISE BBS (0512) 38 34 58 <i>Haiko de boer</i> 300-14400 bps Info Stichting Sunrise, Muziek (FMPac / MM / Sc / Psg / Midi) Buzzer : (06) 60 13 12 44 (Laat Bericht + Telfnummer achter)	THE GAMES BBS <i>Mari van de Broek</i> 300-9600 bps (0412) 64 03 58 Kontaktpunt voor XSW Magazine, Utilities, Pictures, Muziek.	TOTALLY CHAOS <i>Rinus Stoker</i> (045) 570 87 63 300-28800 bps (E/F/I) Kabel-Service, MSX-INFO Blad, TC-BBSLIJST en BBSNEWS, TCI-Magazine. (18:900/005)

BBS-END NEDERLAND



Track #5

Track #5 is alweer de vierde editie van dit diskmagazine, dat in het *MSX-Info Blad* besproken wordt. Het disklabel ziet er ook deze keer weer mooi uit. Er staan twee screenshots van MSX-spellen op. De ene is van het spel *Sonyc*, dat onlangs is uitgekomen en de andere is van *Core Dump*, een spel dat hopelijk snel uitgebracht wordt. Tevens wordt het disklabel opgesierd met de kreet: 'Hèt diskmagazine van Nederland'. Of zij dit met dit nummer waar gemaakt hebben, komt hopelijk in onderstaande naar voren.

Na het gebruikelijke logo en de frequentieselektor verschijnt het menu op het scherm. De menuplaat doet enigszins denken aan het spel *Akin*. Het is best aardig getekend, alleen is het geen frisse gedachte om mensen aan vleeshaken te zien hangen.

Zoals gebruikelijk opent *Track* met het 'Redactioneel'. Ondanks problemen met de diskette, waar de teksten voor deze *Track* op stonden, is de vulling van het magazine volgens hoofdredacteur Alex Ganzeveld toch nog goed gekomen. Verder wordt melding gemaakt van de plannen om een magazine op papier te maken. Men is bij *Datax* niet tevreden met de huidige bladen, die de MSX-wereld op de hoogte moeten houden na het stoppen van *MCCM*. Het is hun bedoeling om dit blad 40 bladzijden te laten tellen en zes keer per jaar uit te laten komen. Doordat de programmeur werk uit handen genomen wordt, denkt men tijd te besparen. Wij weten echter uit ervaring, hoeveel tijd er in het maken van een blad zit! Veertig bladzijden is erg veel en men zal erg hun best moeten doen

om dit vol te krijgen. De wijze van schrijven zal zeer zeker aangepast moeten worden, want deze is totaal anders dan bij een diskmagazine!

Er wordt deze keer een viertal magazines besproken. Als eerste komt *MCCM 90* aan bod. Deze komt er ook bij *Track* goed van af en dat is terecht. *MCCM* heeft waardig afscheid genomen van de abonnees en dat verdient zeker onze waardering! Over het *MSX-Info Blad 6* is men goed te spreken, al vindt men het iets te eenzijdig. Wij doen ons best om dit te veranderen en de nummers 7 en 8 zijn daarom al veel diverser van aanbod dan nummer 6. *Futuredisk 34* is tekstueel gezien prima in orde, alleen vindt men het grafisch en muzikaal wat minder dan de vorige edities. Ondanks het geringe aantal pagina's vindt men het blad *MSX User 11* erg goed. Naar wat ik vernomen heb, schijnen de makers van dit blad te overwegen om te stoppen. Dit zou bijzonder jammer zijn!

Onder de kop 'Recensies' zijn besprekingen van *Alto*, de *Cyberspace BBS Demo*, de *MB-Wave update* en *Sonyc*

te vinden. *Alto* vindt men een goede muziekdisk en wordt een aanrader genoemd. De *Cyberspace BBS Demo* is wel aardig voor de MSX-ers met een modem, maar ook de MSX-ers zonder modem zullen deze demo wel kunnen waarderen. Vervolgens wordt er een update van de muziekeditor *Moonblaster for Moonsoft wave* besproken. De eigenlijke maker van *Moonblaster*, *Moonsoft*, deed weinig meer aan het verbeteren van het programma. *New World Order* heeft echter de taak van *Moonsoft* min of meer overgenomen en brengt



de laatste tijd geregeld updates uit. De laatste versie is 1.06, waarin nieuwe effecten als reverb en LFO zijn toegevoegd. Samen met enkele kleine verbeteringen biedt dit weer nieuwe mogelijkheden en wordt de bediening van het programma gebruiksvriendelijker.

Dankzij de speltips in de gelijknamige rubriek wordt het spelen van het strategiespel *Daiva Story 7* een stuk makkelijker. Ditzelfde geldt voor het spel *Penguin Adventure*, dat bij iedere MSX-er wel bekend zal zijn. Dit zijn zeer uitgebreide beschrijvingen en zijn erg informatief!

Verder worden nog wat andere losse tips gegeven.

Dat MSX-1 spellen nog zeer veel spelplezier kunnen geven blijkt uit de vier besprekingen in de rubriek 'Oud Goud'. Achtereenvolgens worden *Maxima*, *Confused*, *Mask* en *Driller Tanks* besproken. *Maxima* is een shoot-em-up spel, wat vergeleken kan worden met het spel *Galaga*. *Confused* is een aardig puzzelspel, waarbij verschillende moeilijkheidsgraden te kiezen zijn. Het spel *Mask*, dat gemaakt is naar de gelijknamige tekenfilmserie, vindt men leuk om te spelen, maar kan niet echt boeien. *Driller Tanks* moet een erg origineel spel zijn. Het is echter wel moeilijk te spelen, maar na enige oefening lukt het allemaal best. De muziek is dan wel niet geweldig, maar toch scoort dit spel goed!

De rubrieken 'Diversen' zijn ook deze keer niet echt interessant. Een aantal teksten wordt ontsierd door onderbrekingen van de redactie. Een enkele keer is leuk, maar het is beter dit niet te vaak te doen! Verder staan er zaken in, die niets met MSX te maken hebben. Een voorbeeld hiervan is een songtekst van *Queen*.

Nast een revisie van een artikel op *Track #4* vinden we in de rubriek 'Programmeren' een uitleg van de VDP commandoregisters door Laurens Holst. Ik begrijp er niets van, maar ik ben dan ook geen programmeur. Beginnende of redelijk gevorderde programmeurs zullen deze uitleg vast beter begrijpen. Er is volgens mij weinig documentatie beschikbaar

over het programmeren van de videochip, dus een dergelijke cursus lijkt mij erg leerzaam. Het wachten is voor veel MSX-ers denk ik op een cursus voor het programmeren van de Graphics 9000, zodat deze wat meer gebruikt gaat worden. Misschien een idee om een dergelijke cursus in *Track* op te nemen?

De nieuwsrubriek bestaat grotendeels uit meldingen van onder handen zijnde softwareprojecten van *Datax* en *Kenda*. Zo zijn zij onder andere bezig met het maken van een flipperkastspel en het maken van diverse muziekdiskettes. De tekst over de belevenissen tijdens Oud en Nieuw in Loppersum had *Datax* beter niet kunnen plaatsen.

De software op deze *Track* is aardig en bestaat uit promo's van *Bomberman 2* en *Bebop Bout* en een OPL4 muziekje. Voor mij was eigenlijk alleen het OPL4 liedje de moeite waard, omdat ik de originele spellen al heb. Voor de mensen, die deze niet hebben zijn deze promo's leuke extraatjes.

Conclusie

Wederom een geslaagde editie van dit diskmagazine. Ik zet echter vraagtekens bij de teksten in de rubriek 'Diversen'. Ook worden de teksten nog te vaak onderbroken door mensen die zogenaamd hun zegje moeten doen. Als *Track* het diskmagazine van Nederland moet worden zal dit toch moeten veranderen! Toch heb ik deze editie met plezier gelezen en vind ik het magazine zeker de moeite waard! Een

volledig abonnement kost Fl.30,— voor zes nummers. In dit geval ontvangt u als welkomstgeschenk de muziekdiskette *Overload*. U krijgt verder korting op producten van *Datax*. Het is ook mogelijk om een proefabonnement te nemen. Dit kost Fl.15,— voor 3 nummers. U ontvangt dan echter niet het welkomstgeschenk en u krijgt geen korting. Het proefabonnement is te verlengen door het overmaken van de resterende Fl.15,—. U kunt één van deze abonnementen verkrijgen door het betreffende bedrag over te maken op:

Giro 7563342
t.n.v. Alex Ganzeveld
Singelweg 1
9919 HM Loppersum
Telefoon: (0596) 57 25 25

Vermeld er wel bij of het om een volledig abonnement gaat of om een proefabonnement.

Stuur voor de zekerheid ook een briefje naar bovenstaand adres.

Gerrit van den Berg

Makers:	Datax
Soort:	Diskmagazine
Computer:	MSX2/2+/Turbo R
Muziekchips:	MSX-audio/MSX-music
Medium:	1 * DD diskette
Harddisk:	Installatie is mogelijk
Prijs:	Fl 7,50

TOTALLY CHAOS

KABEL-SERVICE DOOR HEEL NEDERLAND.

***** VOOR CLUBS GROTE KORTING *****

Scart-Scart 21 pins bezet (dunne)	1,5 mtr.	F 10,-
Scart-Scart 21 pins bezet (dikke)	2,5 mtr.	F 18,-
Scart-Scart 21 pins bezet (dikke)	5 mtr.	F 35,-
Scart-DIN (SONY)	1,5 mtr.	F 15,-
Scart-Tulp voor 8280	1,5 mtr.	F 10,-
DIN -Tulp voor 8235 en 8245	1,5 mtr.	F 7,50
printer kabel voor MSX	1,5 mtr.	F 15,-
printer kabel voor MSX	+ 5 mtr.	F 35,-
RS-232 kabel voor MSX en PC	1,8 mtr.	F 12,50
printer kabel van MSX naar switch	1,5 mtr.	F 15,-
printer kabel van PC naar switch	1,8 mtr.	F 12,50
printer kabel van switch naar printer	1,8 mtr.	F 12,50
printer kabel van switch naar printer	5 mtr.	F 20,-
ZIP-kabels compleet incl. porto. Ook los verkrijgbaar		F 45,-
Tulp-Tulp kabels diverse lengtes vanaf	1,5 mtr.	F 4,50

Bij afname van een grote partij is er ook korting!

* Dit alles is zonder porto. 1 kabel van 1,5 mtr. is F 3,20 aan porto *

* MSX * service van TOTALLY CHAOS uit Limburg Tel: (045) 570 87 63

(BBS) * MSX *

Te koop aangeboden:

- NMS 8250, 1 drive, werkt zeer goed, met toetsenbord. Prijs Hfl. 175,—
- NMS 1421 (2 stuks) Prijs Hfl. 85,— per stuk
- VW 0030. Prijs Hfl. 95,—
- Diverse groenbeeld monitors en een amberkleurige monitor. Prijs per stuk Hfl. 50,—
- Kleurenmonitor met tulp aansluiting voor Hfl. 130,—
- Een set bestaande uit een NMS 8250, een goede printer, een groenbeeldmonitor, muis, software en boeken voor Hfl. 250,—
- Veel boeken, MCCM Magazines, MSX-Info Bladen, PTC bladen. Per stuk Hfl. 1,— exclusief verzendkosten (Hfl. 2,90 à Hfl. 3,70).

Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten. Het is ook mogelijk om dit via Selektvracht te versturen. In dat geval wordt het iets goedkoper.

M.T. Stoker, Rotterdamstraat 73, 6415 AV Heerlen

Tel: (045) 572 95 09, Fax: (045) 572 92 09, BBS: (045) 570 87 63 (24 uur per dag)

FIGHTER'S

RAGNARÖK



Fighter's Ragnarök

Makers: Delta-Z

Uitgevers: Fony

Prijs: HFl. 25,-

Bestellen: Potgieterstraat 19

3844 XX Harderwijk

Tel: (0341) 42 05 16 (Collin)

Tel: (0341) 43 48 06 (Stephan)