

Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (0622) 125592
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

Redactie

Maico Arts (0412) 690757 maico@m-arts.demon.nl
Erik Maas (073) 5942926 erik.maas@tip.nl

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer,
Richard Bosch, Raymond Hoogerdijs

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
(0412) 640358

<http://www.xsw-msx.demon.nl>

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost f29,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:

Januari/Februari	f29,-	(6 nummers)
Maart/April	f25,-	(5 nummers)
Mei/Juni	f20,-	(4 nummers)
Juli/Augustus	f15,-	(3 nummers)
September/Oktober	f10,-	(2 nummers)
November/December	f 5,-	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A5 (210x148mm)	f15,-
	A6 (105x148mm)	f10,-

MSX-NBNO

Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

Laurens Holst

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Uiterste zorg werd besteed aan het vervaardigen van dit blad, desondanks zijn fouten niet geheel uit te sluiten. De uitgever/redactie kan derhalve niet aansprakelijk gesteld worden voor eventuele fouten in enig deel van deze publicatie. Overname van artikelen of andere redactionele bijdragen is slechts toegestaan na voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Copyright © 1999 GameSoft Publications.

Inhoudsopgave

Lilo, The Quest Of Fame	4
ML met LH, introductie van de schrijver.....	8
Newsletter 8/98	9
Metal Gear Solid	11
SD-Mexses 12	15
ML met HL (11).....	17
FutureDisk 39	20
The Gradius Collection	22
Thunderbirds Are Go	24
NV-Magazine 12/98	26
MoonSound Greatest Volume 2	29
MIDI-replayer voor MoonSound	30
NV-Magazine 01/99.....	31
Hardware:	
Dual Temperatuur Meetsysteem	34
MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee? (6).....	36
ClubWare.....	38

Advertenties:

Sunrise, RS232c en IDE-interface.....	7
Sunrise, GFX9000 en Video9000	10
NV-Magazine 03/99	23
MoonSound Greatest	35

Redactioneel

Kosten nog moeite hebben we gespaard om dit nummer van XSW-Magazine op de beurs in Tilburg te kunnen releasen. Hiermee hebben we ook gelijk de achterstand weer weggewerkt en hopen we met het volgende nummer gewoon op tijd te kunnen verschijnen. Er zijn helaas wat verwarringen ontstaan omtrent het presentje dat we aan onze abonnees zouden meesturen met het vorige nummer. Iedereen moet de MSX-tas in zijn envelop hebben aangetroffen en geweten hebben dat dit het presentje was, maar sommigen hopen op meer. In het volgende nummer meer over de beurs in Tilburg. Menigeen die dit nu leest zal daar aanwezig zijn, dus geniet van alles wat er te zien en te koop is.

Lilo, The Quest Of Fame

Mari van den Broek

Dit spel, uitgebracht in 1995 door Kai-Magazine uit Spanje, heeft een hele tijd op de redactie gelegen. Aangezien het spel niet echt geschikt is voor al te jeugdige MSXers hebben wij ons de vraag gesteld of we dit spel wel konden beschrijven. Besloten is om dit toch te doen, alleen zullen we daar rekening mee houden met het plaatsen van screenshots.

De disks waar dit spel op staat zijn voorzien van bijzonder fraaie kleurenlabels, die het daardoor ook een stuk interessanter maken om het te kopen. De disks zijn van het type High Density, waarbij het HD-gaatje is afgeplakt met doorzichtig tape.

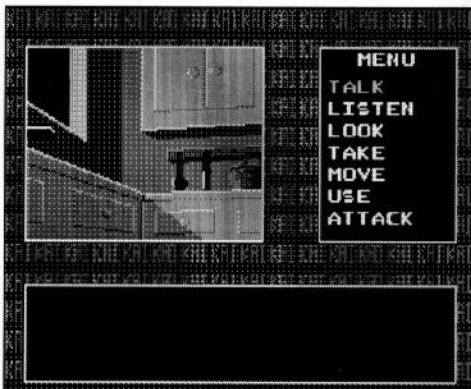


Lilo, The Quest of Fame is bijzonder erotisch getinte tekst-adventure waarbij de hoofdrolspeler Lilo (een wortel) alles in het werk moet stellen om beroemd te worden. Om beroemd te worden moet Lilo de mascotte van Kai-Magazine worden. Het avontuur begint in de keuken...

Op het scherm verschijnt een keuzemenu,

een tekstbalk en een plaatje van de huidige locatie van de hoofdrolspeler. In het keuzemenu een aantal opties waaruit men kan kiezen: Talk, Listen, Look, Take, Move, Use en Attack. Met deze opties moeten we het spel zien uit te spelen.

Als eerste zal je moeten zien weg te komen uit de keuken. Terwijl je een discussie aangaat met de andere groentes valt je oog ook op het eerste slachtoffer... Je gaat een gesprek met haar aan om duidelijk te maken dat je het leven als wortel niet echt ziet zitten, echter zij is overtuigd van het tegendeel en wil je gaan koken. Echter jij ziet dat niet zitten en zal er alles aan doen om de mascotte van Kai-Magazine te worden, je zal alles doen om dat te worden. Je zet de aanval in op dit schaars geklede slachtoffer...



Na het uitvoeren van een aantal erotische handelingen, waarna het slachtoffer uitgeput op de grond blijft liggen, wissel je de laatste woorden met de overige groentes, die je vertellen dat je zal boeten voor hetgeen je gedaan hebt, en verlaat je de keuken...

In de hal aangekomen tref je een aantal gesloten deuren aan, aan het einde van

de hal is een trap naar de bovenverdieping, maar deze wordt versperd door een hond die er voor ligt. Wat nu? Allereerst ga je de enige kamer in waarvan de deur open is, op zoek naar een andere uitweg... In deze kamer vindt je onder andere een TV en een kast. Van deze kast kan je een lade openen en de spullen die je daarin vind kan je meenemen. Je vindt onder andere een rolletje naaigaren en wat theelepeltjes. TIP: neem alles mee wat je mee kan nemen, dat kan nog nuttig zijn. Noch met de theelepels nog met het rolletje naaigaren krijg je de hond bij de trap naar de bovenverdieping vandaan. Wat nu?



Terug via de hal naar de keuken, misschien heb ik nog wat over het hoofd gezien? In de keuken ligt nog steeds je eerste slachtoffer, Kiyoko genaamd, buiten bewustzijn op de grond. In een hoek van de keuken staat de koelkast, zou hierin soms nog wat bruikbaar te vinden zijn? Met het rolletje naaigaren weet je de deur van de koelkast te openen... In de koelkast ligt een biefstuk, zou dit de mogelijke oplossing voor je probleem zijn? In de koelkast tref je eveneens een blikje bier aan, wat je samen met het biefstuk meeneemt.

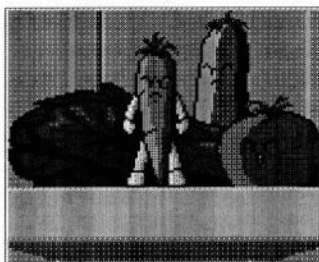
Wederom wordt je in de hal staande gehouden door de hond die voor de trap ligt. Echter dit keer weet je hem naar buiten te

lokken met het biefstuk, waardoor je via de trap naar de bovenverdieping kunt. Met het rolletje naaigaren weet je vervolgens ook nog een deur in de hal open te maken... Achter deze deur schuilt het toilet, tijd voor een pitstop. Je verlaat het toilet en gaat op zoek naar het volgende slachtoffer, op de bovenverdieping. Op de bovenverdieping zijn drie kamers, één daarvan is afgesloten. Je gaat een van de slaapkamers (die aan het einde van de hal) binnen en kijkt goed rond, misschien is hier nog wat bruikbaar te vinden. Wederom weet je met het rolletje naaigaren de kledingkast die op deze kamer staat te openen. In de kledingkast tref je een gigantische vibrator aan die je wat nuttige tips geeft om dit spel tot een goed einde te brengen. Er zijn nog drie slachtoffers meer die je moet zien te vinden...

Je verlaat de eerste slaapkamer en gaat naar de tweede. In de hoek staat een bureau met daarop een computer en een TV. Tot je eigen verbazing blijkt het een MSX Turbo-R te zijn. Je draait je om en ziet op het stapelbed je tweede slachtoffer liggen, Yuko. Deze ziet je niet zo zitten, maar je weet haar over te halen met het blikje bier, waarvan ze behoorlijk opgewonden raakt. In een lade van een kastje op de kamer tref je onder andere een T-shirt aan van Kai-Magazine, wat slippers en wonder-BH. Niets van dit alles kan je meenemen. Je verlaat de slaapkamer, je slachtoffer op het stapelbed buiten bewustzijn achterlatend. Via de trap ga je weer naar de benedenverdieping, je kan immers de gesloten deur op de bovenverdieping niet open krijgen.

Je gaat nogmaals naar de keuken en haalt uit de koelkast een biefstuk en blikje bier... je weet nooit waar het goed voor is. Je gaat terug naar boven en tot je verbazing kun je nu met het rolletje naaigaren toch de deur open krijgen die voorheen gesloten bleef. Achter deze deur schuilt ook een toilet.

Nu kom je vast te zitten in het spel. Je bent nog steeds op zoek naar het derde slachtoffer en de enige manier om deze te pakken te nemen is om in de toiletpot te klimmen, echter daarvoor heb je nog een item nodig wat je nog niet hebt gevonden.



De makkelijkste oplossing voor dit probleem is om aan het begin van het spel de boodschappenmand van het a anrecht

mee te nemen, net nadat je je eerste slachtoffer hebt gemaakt. Hierin zit alles wat je nodig hebt: het rolletje naaigaren, het theelepeltje, het biefstuk, een sleutel, een blikje bier en een item wat lijkt op een vishaakje.

Terug naar het toilet. Met behulp van het rolletje naaigaren en het vishaakje klim je in de toiletpot en wacht je op het volgende slachtoffer, Yoko. Nadat je ook je derde slachtoffer hebt gemaakt kun je met de sleutel (welke je overigens ook zou krijgen van de gigantische vibrator in de kast op de bovenverdieping nadat je de drie meisjes zou hebben gevonden!) het huis verlaten, op zoek naar het vierde slachtoffer, Yuki.

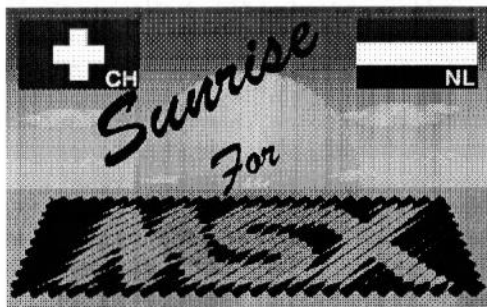
Met de verkregen sleutel maak je de gesloten deur op de beneden verdieping open... Gevraagd wordt of je disk B in de disk-drive wilt doen. Je bent nu aangekomen bij de einddemo. Buiten tref je Yuki aan, je laatste slachtoffer, echter wanneer je de aanval inzet kom je d'r achter dat ze een sterkere tegenstander is dan je had verwacht. Net voordat ze jouw de hersens inslaat met een gigantische houten hamer verschijnt de echte hoofdrolspeler van dit spel, Kai. Deze weet je van de gewisse dood te redden, echter Kiyoko, Yoko,

Yuko en Yuki, hebben zo hun eigen gedachten over Kai. Na de aardige einddemo waarin het ontstaan van dit spel uit de doeken wordt gedaan volgt de staff-scroll. Hiermee komt het spel aan het eind.



Conclusie

Dit spel is niet echt geschikt voor al te jeugdige spelers, sommige scènes in dit spel zijn toch behoorlijk pornografisch. Het spel is eenvoudig te spelen. De besturing met het toetsenbord is vrij simpel. Het laden van de vele plaatjes neemt behoorlijk wat tijd in beslag, maar grafisch is dit spel dan ook bijzonder goed. Het spel kan gelukkig ook vanaf harddisk gespeeld worden. Kopieer hiervoor de inhoud van beide disks naar de harddisk en het spel kan gestart worden door vanuit BASIC de AUTOEXEC.BAS aan te roepen. Mocht het spel echter op een andere partitie dan A: staan, bijvoorbeeld C:, dan is het noodzakelijk om voor het starten van het spel even een ASSIGN A: C: te geven om kenbaar te maken dat alle disk-acties op A: nu op C: moeten plaatsvinden. De heren programmeurs hebben namelijk niet helemaal netjes geprogrammeerd! Bezitters van een SCC-cartridge worden ook nog eens aangenaam verward met muziek van Fuzzy Logic. Het spel is zover ik weet niet langer meer te koop in Nederland.



Sunrise RS232c

Een seriele interface voor MSX die gebruik
maakt van een 16550 UART met FIFO buffers
Inclusief software!

f88,50

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours f99,-)

IDE interface

f95,-

inclusief rembourskosten bij vooruitbetaling! (onder rembours = f110,-)

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

ML met LH, introductie van de schrijver.

Laurens Holst

Het komt niet elke dag voor dat je gebeld wordt door iemand die weet te vertellen dat ie wat teksten heeft liggen die misschien wel interessant zijn voor het blad. Natuurlijk zeg je geen nee en enkele uren later heb je via e-mail de eerste teksten al binnen. Voordat we deze teksten gaan plaatsen stelt de schrijver zich eerst voor.

Hoi allemaal!

Hier ben ik dan weer, Grauw. Vanaf deze keer niet meer op Track, want daarmee zijn wij, van Datax, gestopt. Nee, vanaf nu kunnen jullie mij allemaal bewonderen in XSW-Magazine!!! Gezien ze hierzo bij XSW helemaal geen bal van programmeren afweten, en ze het moeten stellen met -soms wel interessante- artikelen uit de PTC-Print heb ik besloten dat ik hun hierbij dan maar eens enige hulp zal moeten verlenen.

Ik heb voorheen op Track een best wel grote ML met LH-serie geschreven, elke keer met een ander onderwerp. Ik zal waarschijnlijk enkele delen van deze serie in gereviseerde vorm opnieuw laten publiceren onder het motto 'ik ben nu toch wel een stuk slimmer', en natuurlijk komen er ook nieuwe artikelen van mijn hand. Misschien kom je ergens anders ook nog wel eens iets van mij tegen.

Nu, ik zal over mijzelf melden wat er te melden valt, in het echte leven noemt men mij ook wel Laurens Holst, ik ben lid van de club Datax, en ik ben programmeur met onderhand redelijke programmeerervaring, ook al breng ik niet zoveel uit. Ik ben op het moment bezig met een spel, Strategic Army, maar misschien ben ik ook wel met een ander spel bezig, en ik

ben ook bezig met een programma waarmee je met je MSX op internet kan en ik ben ook bezig met een driver voor JoyNet en ook nog met... nu ja, je snapt het wel. Known issue.

Ah, en ik ben danig verslaafd aan internet, ik vind van mijzelf dat ik best wel goed Engels kan schrijven, en ik vind ook dat iedere actieve MSXer zich op de MSX Mailinglist moet abonneren. Ook ben ik af-en-toe pissig op FutureDisk als ik mij aangesproken voel bij een reprimande tegen pukkelige pubers maar wordt weer helemaal blij als ze het verlies van hun geduchte concurrerende diskmagazine Track betreuren -we waren dus helemaal niet zo slecht-.

Ohja, en ik vind emulators ook erg cool; heb ik eindelijk die SEGA MegaDrive in huis die ik vroeger altijd wou hebben...

Bel me, email me, schrijf me whatever wanneer je maar wilt over alles met betrekking tot programmeren, internet of de artikelen die ik schrijf, mijn adres is:

**Laurens Holst
Tromplaan 16
1403 VB Bussum**

laurens@geocities.com

(te grote emails >100k zonder waarschuwing vooraf worden niet geaccepteerd)

En als je ICQ hebt, info wilt over JoyNet, wilt kijken hoe het ervoor staat met Strategic Army, of gewoon een coole homepage wilt zien kijk dan ook eens op:

<http://datax.cjb.net>

Raymond Hoogerdiijk

Van Computer Club Rijnmond ontvangen wij zeer regelmatig hun clubblad. Ondanks dat het gehalte aan MSX-artikelen in dit blad vaak aan de lage kant is, bespreken wij dit blaadje toch regelmatig. In de hoop misschien dat leden van het CCR actief gaan meedoen en hun MSX-artikelen bij hun redactie inleveren...

Ook deze uitgave van Newsletter is weer 30 pagina's dik. Het grootste gedeelte is dit keer gevuld met PC, beetje TRS (??) en nog minder MSX. Er staat o.a. een vrij technisch artikel in over LCD-schermen (LCD = Liquid Cristal Display), een vergelijking tussen Windows 95 en Windows 98, een artikel over illegale software en het ontstaan van MSX. Ik zal enkele artikelen eens nader bekijken.

"Computer bezorgt lol maar ook droefnis" is de kop van een artikel wat men van het ANP (= Algemeen Nederlands Persbureau) heeft overgenomen. Dit artikel gaat over het onpersoonlijker worden van de samenleving en wat voor rol de computer hierin speelt.

"A-merken compatibiliteit" gaat over de problemen die je kunt verwachten als je een A-merk PC koopt. Hierin wordt zelfs afgeraden een A-merk te kopen...

"Geer Tassers hoekschop" is een artikel van Geer Tasser over onder andere de toekomst van TRS80 en MSX. Hierin wordt verteld dat de TRS gebruikersgroep de leden van de MSX club "over" zouden nemen. Dit

zou vooral de portokosten etc. ten goede komen. Verder wordt in dit artikel nog wat achtergrondinformatie gegeven over TRS80, en er worden wat boeken over TRS besproken.

In "Het ontstaan van MSX" wordt voor de ... keer nog eens haarfijn verteld hoe MSX wel niet ontstaan is. Men besluit het artikel met de bemoedigende woorden voor 1999: "En in het jaar 2000 curiosa?". Ik denk dat als je dit soort artikelen voor je MSX leden blijft publiceren, het inderdaad voor veel mensen zo zal zijn.

Al met al, wederom weinig nieuws en nog minder MSX nieuws in het bijzonder. Ik hoop dat ze het nieuwe jaar met een goede MSX start zullen beginnen.

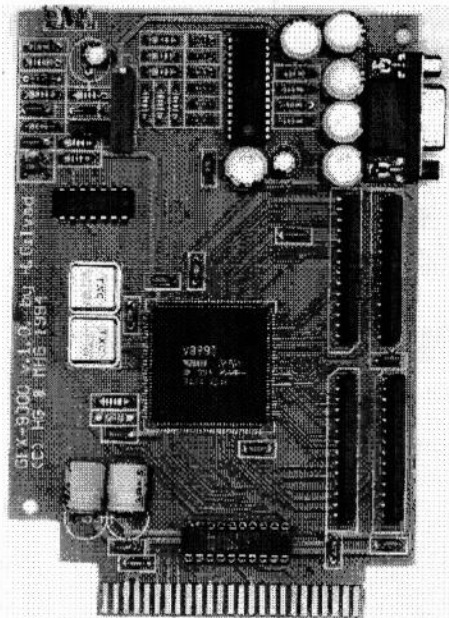




GFX9000

f460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours f469,-)



Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

f560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours f560,-)

Combiprijs

f920,-

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours f920,-)

Video9000

- U tovert uw computer om tot een videocomputer.
- De mogelijkheid om met uw MSX te kunnen superimposen en digitaliseren.
- Digitaliseert in VGF-, PIC- en BMP-formaat.
- Bel voor meer informatie en voordelige combinatie (GFX9000+Video9000) aanbieding.

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

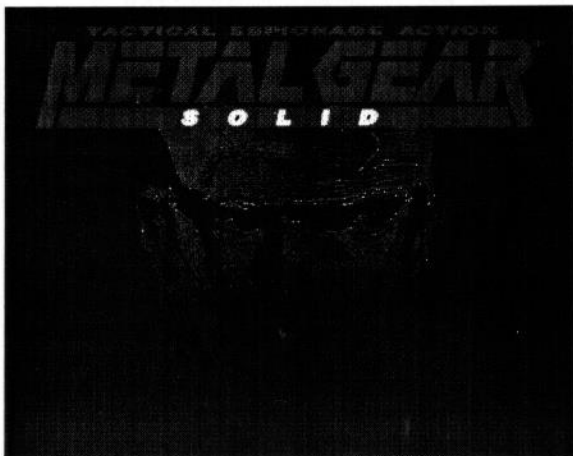
Metal Gear Solid, *The Metal Gear Saga continues...*

Paul Reemeyer

Iedereen die een PlayStation heeft of fan is van Metal Gear op de MSX heeft gewacht op dit spel. En nu eindelijk is het spel te krijgen in Nederland. Maar zal het succes behaald worden gezien alle verwachtingen van de man die de eerste twee versies van Metal Gear op de MSX heeft gemaakt? Ik denk wel dat het spel zich aan die verwachtingen heeft gehouden. Lees nu maar snel de recensie.

Metal Gear Solid is alleen maar op de PlayStation te krijgen dus eigenlijk heb je er helemaal niets aan als MSXer, maar volgens mij leeft Metal Gear Solid wel onder de MSXers.

Ik kreeg een telefoontje van Replay dat het spel binnen was en ik ging er natuurlijk gelijk naar toe om het spel te halen. Dit zodat ik gelijk het spel kan uitspelen. Maar het zal later blijken dat dit toch niet zo gemakkelijk wordt gemaakt door de vele eindbazen die zich in dit spel schuil houden.



Het verhaal

Als je in het menu zit kun je naar briefing gaan om te kijken hoe het allemaal begon. Hier wordt je op de hoogte gesteld van de operatie die jij moet uitvoeren, en je hebt geen keus. Je wordt gechanteerd met je vroegere operatie. Deze operaties heb je uitgevoerd op de MSX.

De operatie waar je nu aan begint is in de 21ste eeuw. Het depot voor opruiming van kernwapens op Shadow Moses eiland in de Foz Archipel in Alaska wordt door Next Generation Special Forces, geleid door leden van Foxhound, aangevallen en ingenomen. Hierdoor beschikken ze over honderden kernkoppen, waar ze de wereld mee bedreigen. Foxhound zullen we allemaal nog wel kennen van de MSX, want dit is Solid Snake's oude groep waar hij in functioneerde.

Dit alles doet Foxhound om het stoffelijk overschot te verkrijgen van Big Boss. De eisen van Foxhound moeten binnen 24 uur worden ingewilligd, anders worden er kernkoppen afgeschoten. Dus je weet wat je te wachten staat in het spel als Solid Snake. Je moet Foxhound verslaan, en dit moet je helemaal ALLEEN doen.

Verder krijg je ook nog de opdracht om twee mensen te redden. De Darpa thief, Donald Anderson en Kenneth Baker de president van ArmsTech. Deze twee hebben ervoor gezorgd dat Metal Gear bestaat.

Verder in het verhaal als je hem bijna hebt uitgespeeld krijg je in 1 keer met veel sub-plotjes te maken. Deze maken het voor Solid Snake allemaal wel wat moeilijker. Ik zal ze niet vertellen voor de mensen die het spel nog niet hebben gespeeld

of rond hebben gespeeld. Want als je deze informatie weet, wordt het verhaal van Metal Gear Solid heel wat minder.



Het spel...

Het spel begint net als Metal Gear 1. Je komt binnen via het water, maar nu is dat heel erg verbeterd doordat je in een 3D omgeving bevindt. Als je in je onderzeeër zit wordt je verteld over je missie om FOX-HOUND te infiltreren en te vernietigen. Je wordt net als in de

andere Metal Gear spellen begeleid door de Roy Campbell. Als je op het landt komt, heb je gelijk een moeilijke missie. Dit komt doordat je nog niet gewend bent aan de besturing en de mogelijkheden van Solid Snake. Je moet naar de andere kant van de kamer komen om in de lift te kunnen gaan. Deze lift is ook niet direct aanwezig, je moet dus ook wachten op de lift die op een gegeven moment wel naar beneden komt. Je kunt kruipen, je kunt rennen, maar je kunt nog niet schieten. Als ze je dus ontdekken, wat bij mij in het begin toch wel een aantal keren voor kwam, wordt je letterlijk met de grond gelijk gemaakt. Ze schieten je helemaal aan flarden. Dan denk je mooi de lift is

beneden dan ren ik gewoon de lift in en ben van ze verlost. Nou nee dus. Later in het spel krijg je dus te horen dat als iemand alarm slaat, de liften het niet meer doen.



Als je dit stukje hebt gehaald zonder dat ze je gezien hebben, ontdoe je je van de zwemuitrusting en kom je voor een groot gebouw te staan met een helikopter ervoor. Nu komt er een stukje film, deze laat zien dat de helikopter weg vliegt. Als dit geweest is dan wordt je opgeroepen door de Campbell. Hij laat je zien waar de ingang zit die je moet nemen om binnen te komen. Als je het verder wilt weten wat er allemaal gaat gebeuren dan zul je toch het spel zelf moeten spelen. En ik weet zeker als je de mogelijkheid hebt om het te spelen je het spel al veel verder hebt gespeeld en is dit allemaal oude koek.

De makers van dit spel hebben hun best wel weer gedaan. De poppetjes die rondlopen in het spel lijken net echt te leven. Ze anticiperen op de omgeving als een gewoon mens. Je kunt bijvoorbeeld voetsporen achterlaten in de sneeuw. Als een Genome Soldier, zoals ze worden genoemd door de makers, deze voetstappen ontdekken. Lopen ze achter de voetstappen aan, en ze kunnen je daardoor ontdekken. Verder gaan ze ook op geluid af. Als je in het spel over een rooster loopt en er is een soldaat vlakbij dan is deze soldaat gewaarschuwd en gaat kijken wie dat

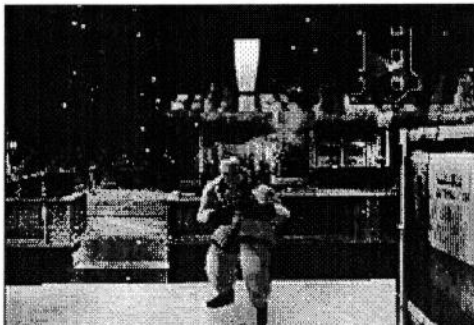


geluid maakt. Verder kun je ook met opzet geluid maken, door met je hand op een deur of muur te tikken zodat je de soldaat naar je toe lokt om hem van zijn plaats af te krijgen.



Verder heb je ook nog de mogelijkheid om iemand te wurgen als je geen wapen hebt. Dit zal wel niet zo vaak voorkomen want er ligt genoeg munitie in het spel. Maar dit is wel gemakkelijk als je geen geluid wil maken. Je hebt ook kartonnen dozen in het spel waar je in kunt schuilen. Dit is gemakkelijk als er erg veel soldaten zijn op een afdeling. Verder zijn de dozen er ook voor gemaakt om van het ene naar het andere punt in het spel te komen. Dit kun je doen als je in een truck klimt en daarna een doos selecteert. Als je even wacht komt er een soldaat kijken en zal de truck wegrijden. Waar je naar toe gebracht wordt staat op de doos.

Wapens die je kunt verzamelen in het spel zijn ook van extreme kwaliteit. De makers

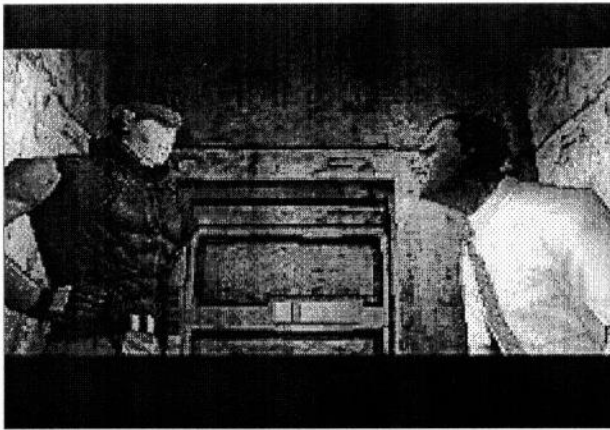


van het spel zijn ook special naar Amerika gereisd om te kijken hoe zo'n geweer eruit ziet. Het wapen wat ik echt geweldig vindt is de PSG1. Hiermee kun je soldaten uitschakelen van een verre afstand. Verder heb je dit wapen ook nodig om tegen Sniper Wolf te spelen.



Een leuke optie in het spel, maar niet nodig om het spel rond te kunnen spelen is de camera. Hiermee kun je een foto maken van je overweldigende overwinning van een baas of van andere dingen die je mooi vindt om te zien. Als je een foto hebt gemaakt kun je deze ook opslaan. Je kunt je weer bekijken in het foto album. Dit is leuk als je een foto hebt gemaakt waar een Ghost in voorkomt. Op bepaalde foto's komen geesten voor die je in je album ook kunt zien. Er zijn er extreem veel waar je een geest op kunt zien. Een van de foto's waar een geest in voor komt is van de bloedplas van Meryl. Hier zie je Nakamura.





vergeten. Als er een scène komt, die voorgeprogrammeerd zijn, kunnen de soldaten je in een keer wel zien. Zo zie je maar weer dat een perfect spel als dit toch iets kan laten slippen.

Het contact leggen met je mensen die je begeleiden doe je ook nu weer met een Codec. Dit apparaatje kan je niet worden afgepakt omdat deze zich bevindt in je oor. Dit heeft zijn voordelen als je gevangen wordt genomen.

Als je het spel vaak genoeg hebt rond gespeeld krijg je een pak, zoals 007, en een ninja pak. Ze zeggen dat als je hem nog vaker hebt rond gespeeld je een stealth pak krijgt (dit pak maakt je gedurende het spel onzichtbaar voor de vijand!). Maar dit kan ik niet verifiëren. Maar ik heb deze optie wel bekeken met de Xplorer, een cheat-cartridge voor de PlayStation. Dit is echt geweldig om te hebben, maar de makers zijn wel 1 ding

Conclusie

Het spel is gewoon geweldig om te spelen, en dit zullen veel mensen met mij eens zijn. Dit spel is gewoon anders dan al die spellen waar je een x-aantal mensen moet doodschieten in een paar seconden.

De muziek die er bij zit is goed maar wat jammer is, is dat sommige nummers te vaak worden gebruikt. Ze hadden dus wel wat meer muziekstukken erbij mogen doen. Grafisch gezien is het geweldig voor de PlayStation. Weinig spellen hebben zo'n goeie engine gebruikt. Hierdoor is de 3D omgeving van goede kwaliteit.

Verder vind ik het wel jammer dat het spel redelijk snel rondt te spelen is op "normal". Op "normal" doe je er ongeveer 11 uur over om hem rond te spelen. Als je hem dan op "hard" gaat spelen is het toch wel wat lastiger om uit te spelen, want je scanner is weggehaald. Hierdoor kun je niet zien waar de camera's hangen en waar de Genome Soldiers lopen, en waar ze naar toe kijken. Deze kun je alleen nu maar zien als je in First Person View zit. Het spel mag niet ontbreken bij de mensen die een PlayStation hebben. De MSXers die geen PlayStation hebben en wel een PC dan moet je even kijken voor een emulator. (Als deze werkt).



SD Mesxes 12

Mari van den Broek

De klad zit er een beetje in, in Spanje. Zo verschijnt Hnostar magazine vrij onregelmatig en blijven we ook verstoken van verdere informatie uit Spanje omdat ook SD Mesxes vrij onregelmatig verschijnt. Voor mij ligt nummer 11 van november 1998 terwijl nummer 10 in februari 1998 is uitgekomen.

De cover van het blad is elke keer weer bijzonder. Helaas geen kleurencover zoals dat een aantal nummers geleden het geval was. Wanneer we het blad open slaan vinden we op de linkerpagina de inhoudsopgave en op de rechterpagina de introductie van dit nummer.



Het spel Puddle Land schijnt al geruime tijd in de spotlights te staan, zo'n beetje elk blad of diskmagazine uit Spanje schrijft er over. SD Mesxes blijft hierbij niet achter, elk level uit het spel wordt kort beschreven en het artikel is ruim voorzien van screenshots uit het spel. Wachten is het nu op het moment dat het spel ook in Nederland verkocht gaat worden.

Verder gaan we met een artikel over MSX Festa '98, een grote MSX-beurs in Japan. Uit de vele foto's bij dit artikel is op te maken dat iedereen het naar zijn zin heeft gehad en dat de beurs werd opgefleurd door de nodige mafkezen die verkleed rondliepen.

De volgende beurs die beschreven wordt is die van Cartagena op 26 september 1998. Onder de aanwezigen was ook een Nederlander, namelijk Koen Dols van FutureDisk.

The Lost World is al geruime tijd ook in Spanje verkrijgbaar. In Hnostar Magazine is het spel al eens uitgebreid aan bod gekomen, SD Mesxes doet dit nog eens dunnetjes over.

In Spanje is men de laatste tijd bijzonder actief op het gebied van nieuwe games. KPI Ball werd al een hele tijd geleden aangekondigd, maar het spel blijkt nu eindelijk af te zijn. De bedoeling van het spel is simpel, ontwijk de bouncing ball en doorloop de verschillende levels. Ook dit spel zal ongetwijfeld binnenkort in Nederland te koop zijn.

Er komt geen einde aan, alweer een beurs die besproken gaat worden: Madrid. Vreemd is het niet, als het blad slechts tweemaal per jaar ver-

schijnt heb je het één en ander aan beurzen te verstouwen. In het artikel komen zo'n beetje alle standhouders aan bod en wordt verteld wat deze te bieden hadden.

Via Internet is een kort artikel van mijn hand over de afgelopen beurs in Zandvoort bij de redactie van SD Mesxes aangekomen. Het artikel is van het Engels in het Spaans vertaald. Bij het artikel zijn ook een aantal van de door mij gemaakte foto's geplaatst.

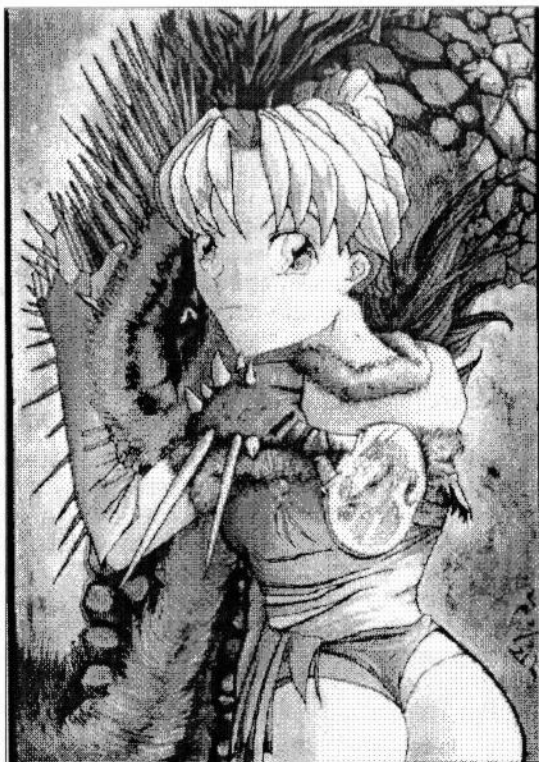
Voor de programmeurs is er ook wat te vinden in dit magazine. Interrupt Mode 2 komt dit maal aan bod. Het artikel is bijzonder uitgebreid en voor de afwisseling zijn er wat vakantiefoto's van enkele leden van Club Mesxes bij geplaatst. Het artikel wordt afgesloten met een assembly-listing van wat ik ervan begrijp een scroll.

BASIC is nog steeds bijzonder interessant. Het zit immers ingebakken in je MSXje en je kan er vrij leuke dingen mee doen. In "Inter BASIC" wordt het één en ander over screen-modes uitgelegd. De BASIC-listing waarmee het artikel wordt afgesloten is een picture convertor van screen 5 naar 8. Wie had ooit gedacht dat dat in BASIC mogelijk was?

In "VDPBlaster" uitleg hoe op een eenvoudige manier een screen-fade gedaan kan worden. Een beetje kennis van machinaal is wel nodig, alhoewel het vrijwel iedereen moet lukken om de assembly-listing over te typen en te gebruiken.

Op Internet is al geruime tijd een BASIC-uitbreiding met de naam NestorBASIC te vinden. Dit keer geeft Nestor Soriano (aka Konami Man) wat uitleg.

Eindelijk zijn we dan aangekomen bij de bladen. ICM Magazine 30 bijt de spits af, gevolgd door ons nummer 20 welke weer



op de voet gevolgd wordt door MSX World Magazine 1, Moai-Tech Magazine 1, ICM Magazine 31, Hnostar Magazine 41, ICM Magazine 32, ons nummer 21, ICM Magazine 33 en tot slot onze nummers 22 en 23. Tussen de bladen één vreemde eend in de bijt, namelijk FutureDisk 38.

In "Juegos d'antaoño" gaan we terug in de tijd naar het spel Famicle Parodic. Dit spel houdt nog steeds een aantal mensen bezig, tijd voor SD Mesxes dus om dit spel nog eens opnieuw te bespreken.

Met "MSXflash", de laatste MSX-nieuwstjes, zijn we aangekomen bij het eind van dit magazine. Wederom heb ik me met handen en voeten door ruim 70 pagina's tekst heen weten te werken, maar het was zeer zeker de moeite waard. Nu is het wachten op het volgende nummer...

Laurens Holst

Deze keer van ML met LH ga ik het hebben over de snelheid van de videoprocessor bij het uitvoeren van de commando's en hoe je deze op kan voeren.

De videoprocessor verliest veel tijd aan de beeldopbouw, en terwijl hij daarmee bezig is heeft hij maar weinig tijd om aandacht te besteden aan het uitvoeren van een commando. Daarom is de beste manier om de VDP "sneller" te maken het verminderen van de hoeveelheid tijd die de VDP aan de beeldopbouw hoeft te besteden.

De bekende methodes

De twee officiële versnellingsmodes van de v9958-VDP zijn waarschijnlijk wel aan je bekend, deze zijn:

- 1 - Het scherm uitschakelen door bit 6 van register 1 te resetten.
- 2 - Het weergeven van de sprites uitschakelen door bit 1 van register 8 (vdp(9) in Basic) te zetten.

Echter, er zijn nog een paar manieren. Een ervan is de videoprocessor op 50 Hertz laten werken in plaats van 60 Hertz.

Het verschil tussen 50/60 Hertz

Onder 60 Hz zijn de VDP-commando's aanmerkelijk langzamer. Het is zelfs zo erg dat bij de LMMM de snelheid zelfs onder de 1000 komt. Ook nu blijkt maar dat het onder 60Hz het wel sneller lijkt te gaan (het scrollen van de teksten op Track heeft dat bijvoorbeeld, probeer maar eens met SELECT), maar dat de VDP zelf er wel veel langzamer van wordt!

Dat klopt ook wel, want er worden 20% meer interrupts gegenereerd, en daardoor wordt de vertraging door de beeldopbouw ook 20% groter.

De andere (onbekende?) versnellingsmethode

Nog een manier om de VDP sneller te maken is een soort vervorming van bovengenoemde manier 1, het uitschakelen van het scherm. Het simpelste is om gewoon door bit 7 van register 9 (vdp(10) in BASIC) te resetten waardoor het scherm 192 regels hoog wordt in plaats van 212 regels hoog. Op die manier hoeft de VDP 20 lijnen minder op het scherm te zetten en heeft 'ie dus meer tijd voor een uitvoerend commando zoals een fill of een copy. Het scherm blijft redelijk groot en je hebt er verder geen omkijken aan, je hoeft slecht éénmaal een beetje te veranderen. Overigens is een bijkomend resultaat dat -in het geval van een spel- het speelveld kleiner wordt, terwijl het nog wel full-screen is. Daardoor worden de copy's zowieso al sneller vanwege het kleinere formaat, afgezien van de VDP-versnelling.

Je kan "verkorten" van het scherm echter ook doen vanaf (en tot) elke willekeurige horizontale lijn door middel van een screensplit en het uitschakelen van het scherm op bepaalde lijnen.

Heb je bijvoorbeeld een spel dat een groot deel van het scherm gebruikt voor het speelveld en waaronder zich nog een statusbalk bevindt (SD-Snatcher look-a-like), en wordt normaal gesproken het scherm in zijn geheel uitgeschakeld wanneer je naar een ander veld gaat om de veldopbouw te versnellen, dan kan je zo dus alleen het bovenste deel van het scherm, het speelveld dus, uitschakelen, maar de statusbalk zichtbaar op het scherm laten staan. Ziet er weer een stuk netter uit, en toch heb je veel extra snelheid.

Als je bijvoorbeeld een schermbrede verticale balk in je scherm hebt met de achter-

grondkleur, dan kan je daar gewoon even met twee screensplits het scherm uitschakelen om net dat kleine beetje snelheid te krijgen wat je spel/programma nodig heeft.

Snelheidstests

Ik heb een aantal tests gedaan met de snelheid van enkele VDP-commando's, namelijk de copy en de fill (low- en high-speed). Van deze heb ik de snelheden getest met de sprites aan en uit en met 212, 192 of 0 weergegeven beeldlijnen. Alle gegevens zijn getest onder 50 en 60 Hertz, zodat je ook daar het grote verschil ertussen kan zien.

De snelheden van de commando's onder diverse omstandigheden

Even een legendaatje:

Eerst staat er de officiële naam van het geteste commando, en vervolgens staat er de term accuracy, die je kan vertalen met nauwkeurigheid. Het getal erachter heeft ermee te maken hoe de waarde is afgerond. 32 betekent bijvoorbeeld dat de werkelijke waarde naar beneden is afgerond tot op een 32-tal. Dat betekent dat de werkelijke waarde -in dit geval- nog maximaal 31 bytes hoger kan liggen.

Vervolgens: Spr betekent sprites, die kunnen aan of uit staan, aangegeven met on/off omdat dat er duidelijker uitziet dan aan/uit.

Lin betekent het aantal lijnen dat op het scherm wordt weergegeven, 212 of 192.

Als er --Blank-- staat betekent dat dat het scherm gewoon geheel is uitgeschakeld, dus dan staat Lin als het ware op 0 en staat Spr op off.

Vervolgens, Speed. Dit geeft aan hoeveel bytes de VDP per interrupt kan kopiëren, of, in het geval van LMMV en HMMV, kan

opvullen met een bepaalde kleur. Deze waardes gelden voor ALLE schermen van 5 t/m 12 (uitgezonderd het Koreaanse tekstschermb, scherm 9, natuurlijk).

Ten slotte, 50/60 Hertz, deze hoort bij Speed. De linkse waarde bij Speed geeft de snelheid onder 50 Hertz weer en de rechtse waarde die onder 60Hz.

Wel, hier zijn de tabellen voor de copy's:

LMMM accuracy: 16				HMMM accuracy: 32			
Spr	Lin	Speed 50 Hz	Speed 60 Hz	Spr	Lin	Speed 50 Hz	Speed 60 Hz
on	212	1232	976	on	212	3552	2784
on	192	1264	1008	on	192	3616	2880
off	212	1584	1312	off	212	4384	3616
off	192	1584	1312	off	192	4384	3684
—blank—		1600	1344	—blank—		4512	3776

Kijken we naar deze twee tabellen, dan kunnen we verschillende dingen opmerken, namelijk de volgende:

- Allereerst, een High-speed Copy (HMMM dus) is iets meer dan 2,8, bijna 3 keer dus, zo snel als een Low-speed Copy.
- Dan, is het je opgevallen dan het uitschakelen van de sprites bij een copy-commando enorm veel uitmaakt? Als het uitschakelen van het scherm 100% uitmaakt, dan maakt het uitschakelen van alleen de sprites, maar dus niet de rest van de schermopbouw, bijna 87% van de snelheid uit! Het uitschakelen van de sprites geeft dus bijna evenveel snelheidswinst als het uitschakelen van het scherm!!!
- Uit het vorige KAN je dus opmaken dat de sprites 87% van de tijd om het scherm op te bouwen in beslag nemen en dat het opbouwen van het scherm zelf maar van 13% van de tijd gebruik maakt. Daar zal wel enige waarheid in zitten maar aan die exacte getallen waag ik mij niet.
- Bij een copy maakt het qua snelheid weinig uit of je het scherm op 212 of 192 lijnen zet. Met de sprites aan scheelt het wel wat, namelijk een halve lijn in screen 5, maar met de sprites uitgeschakeld maakt het zelfs helemaal niks uit.

En nu komen de tabellen voor een fill:

LMMM accuracy: 16				HMMM accuracy: 64			
Spr	Lin	Speed 50 Hz	Speed 60 Hz	Spr	Lin	Speed 50 Hz	Speed 60 Hz
on	212	1696	1344	on	212	7040	5632
on	192	1728	1392	on	192	7168	5760
off	212	1840	1392	off	212	7232	5888
off	192	1856	1504	off	192	7360	5952
—blank—	2128	1776	—blank—	8448	7040		

En nu weer de dingen die mij bij het Fill-commando, wel, "opvallen":

- Ook hier bekijken we natuurlijk als eerste hoe hier de snelheidsverhoudingen liggen, en wat blijkt? Een High-speed Fill is maar liefst VIER KEER ZO SNEL als een Low-speed Fill!
- Bij HMMV staat de maximumsnelheid bij 60Hz gelijk aan de minimumsnelheid bij 50Hz! Eens te meer bewezen dat 60Hz veel langzamer is dan 50Hz.
- En hier maakt het schakelen van het scherm van 212 naar 192 lijnen -relatief gezien tot de rest van de versnellingsopties- wel degelijk wat uit, in tegenstelling tot bij de Copy's. Als het uitschakelen van de sprites weergegeven wordt met 100%, dan heeft het uitschakelen van de onderste 20 lijnen een percentage van 66%! En leuk hiervan is dat, in tegenstelling tot mijn vorige vergelijkende percentages bij de copy-commando's, het hier bij elkaar opgeteld kan worden, zodat je een nog hogere snelheid krijgt! (zeg maar 166%). Bij de commando's LMMV en HMMV verbruikt -in tegenstelling tot de beide copy's- de opbouw van het scherm dus meer snelheid dan de sprites.
- Maar eigenlijk is die snelheidswinst niet zo veel want relatief gezien tot het totale aantal bytes dat gevuld worden is de snelheidswinst d.m.v. het uitschakelen van de sprites en de onderste 20 lijnen een verhouding van 320 op 7040; slechts 0,05% snelheidswinst. Alhoewel dit wel nog net voor 2 extra lijnen van 256 pixels zorgt is dat nauwelijks de moeite -en de nadelen- waard.

Toepassingen van de tabellen

Waarvoor kan je de waarde Speed gebruiken? Wel, je wilt bijvoorbeeld weten wat de maximale hoogte kan zijn van een

horizontale scrolltext die onder 50Hz gescrolld wordt d.m.v. copy's. Wel, kijk dan naar de snelheid van een High-speed copy. Die is 4348 bytes per interrupt. Het scherm is 256 pixels breed, dat is dus 128 bytes breed. Nou, $4348/128 = 33.97$, dus in screen 5 zal je een scroll van maximaal 33 pixels hoog kunnen maken. En eigenlijk kan dat misschien ook nog wel 1 lijn hoger worden, want met een simpel berekeningetje kom je erachter dat je voor 34 lijnen nog 4 extra bytes nodig hebt, en aangezien de accuracy 32 is, is de kans groot dat dat er ook nog wel bij kan. In het "echgie" kan dat waarschijnlijk niet, want dan zou je precies op tijd de opdracht voor de volgende copy moeten geven. En deze scroll zal ook wel niet erg mooi zijn omdat de lijn-interrupt dwars door de scroll heenloopt dus je zal op een bepaalde plek in de scroll een verplaatsing naar links -of naar rechts, afhankelijk van de richting waarin je scrollt- zien. Nou ja, misschien als je de interrupt op lijn 212 zet en deze handmatig polt, dat het je dan lukt om het net gekopieerd te hebben voordat de VDP voor de volgende keer bij lijn 212 aanbelandt.

Na-dinges

Wel, dat was het weer voor deze keer, ik raad je aan om de tabellen over te schrijven zodat je ze als naslagwerk kunt gebruiken, bijvoorbeeld bij het bedenken van een bepaalde routine, of die VDP-technisch wel mogelijk is ja-of-nee.

Zo voorkom je bijvoorbeeld dat je een (grote) routine gaat schrijven die iets zou moeten doen, maar wat later toch niet blijkt te werken omdat de videoprocessor te traag is.

Maar goed, ik begin nu mijn eigen artikel de hemel in te prijzen, en alhoewel dit "piece of art" dat natuurlijk wel waard is, is dat toch een voorteken dat ik er een eind aan moet breien. Dusseh... so long, fellows!

FutureDisk 39

Richard Bosch

Nadat FutureDisk 39 op de mat was gevallen en de envelop had geopend, zag ik dat er deze keer een brief bij zat waarin stond dat de FutureDisk zou ophouden met bestaan (zou dat misschien komen door het artikel over FutureDisk 38?). Waarom? Dat zou in het magazine uitgelegd worden.

De disk zelf heeft een zeer fraai label waaruit ik opmaak dat het deze keer om een Metal Gear Edition gaat. Eénmaal aan de gang met de disk zie ik dat ze het FutureDisk-logo oplaten komen zoals Konami het logo van Metal Gear op liet komen in Metal Gear 1. In het hoofdmenu hebben we de keus uit de Metal Gear Special en het Magazine. Natuurlijk kies ik als Metal Gear gek meteen voor de special waar ik in het spel zelf terecht kom. Meteen in het begin word je opgeroepen via de radio. Als ik het bericht wil "beluisteren" dan blijkt dat je niet te snel mag doordrukken, omdat de computer anders hangt. Uit dit gesprek blijkt dat je de leden van de FutureDisk moet redden. Ik moet toegeven, het is leuk bedacht en wat betreft de muziek bij dit spel kan ik echt niet klagen, die is gewoon goed. Het zijn namelijk de originele nummers van Metal Gear, maar dan de MoonSound versies. Verder moeten jullie het spel zelf maar spelen om meer te weten te komen.

Nu op naar het Magazine. Met als eerste redactioneel met daar in alle standaard klets, tenminste op het voorwoord na. Hier staat de reden dat deze jongens met FD stoppen en dat is volgens de tekst gebrek aan tijd.

Bij de software recensies staan, een vooruitblik op software die uit Spanje zal gaan komen, Compass v1.2 (tenminste ik neem



aan dat het v1.2 is omdat dit de nieuwste versie is waar ik van weet en er geen versie bij staat), Teddy's in Action (jongens voor dit stuk mijn complimenten, een beginnende groep die niet wordt afgezekend door jullie omdat het niet goed zat is?), Metal Gear Solid (een playstation spel moet in dit geval toch wel kunnen als je er van uit gaat dat de twee voorlopers zeer succesvol waren op de MSX (maar een opmerking, het spel is ten tijde van het verschijnen van dit magazine officieel nog niet eens uit) en nog meer.

De Tips van deze keer zijn van Astro Marine Corps, Solid Snail en The Lost World. Jammer dat er niet meer tips op staan want spelletjes en programma's zijn



er zat op de MSX.

Aha, het wordt weer tijd om te kijken welke bladen er besproken worden. De bladen van deze keer zijn Hnostar 42, ICM 34/35, Clubbladen, XSW magazine, MSX info blad (hier staan meerdere bladen in omdat ze het MSX infoblad nog nooit hadden besproken) en het MSX info blad 10. De enige "negatieve" recensies zijn van de clubbladen en XSW magazine (hmm zou dit laatste iets te maken hebben met XSW 24/25 (nou laten we daar maar niet van uit gaan).

In de Muziekcursus krijgen we nu uitleg over Japanse BGM's, Deze tekst is ook voor mensen zoals ik die geen verstand hebben van noten, tonen, enz. ook heel begrijpelijk.

METAL GEAR
THE FD FILES

Nu ik bij het deel Diversen, waar ik al iets over gehoord heb, zit ik mezelf al te verheugen. In dit deel staan stukken over the world of MSX 1/2 (helaas voor de makers van dit magazine ga ik niet in op het commentaar over mij, omdat ik het simpelweg bladvulling vind. Als ik behoefte heb om commentaar te leveren zouden jullie binnenkort wel een brief zien verschijnen. Dan hebben jullie meteen wat diskvulling!), ugs???, game music cd's 1/2,

lezers brieven (dit is een deel waar ik persoonlijk achter sta, laat de rest van de lezers maar weten wat andere lezers aan hun kop (uh hoofd) hebben, beursverslag Japan, programmeer-cursus? (Omdat er geen ideeën meer zijn is dit keer, en misschien vaker, geen programmeer-cursus meer. Tip: niet iedereen heeft alle FD's dus het herhalen zal denk ik toch wel nut hebben ook al denken jullie van niet). En Sunrise nieuws (hier wordt vermeld dat er aan alle lopende projecten nog hard gewerkt wordt). Verder staat er in het tweede deel Newzzz, een MSX Quiz

(test hier hoeveel je zelf nog om de MSX geeft), handleiding Metal Gear, Emulator land, beursverslag Zandvoort, Consoles (verder commentaar is overbodig dacht ik zo), en de klapper in diversen is het Interview met Hideo Kojima (de bedenker van de Metal Gear serie), FD stopt (hier staat wederom uitgelegd waarom FD ophoud met bestaan).

Na dit alles krijgen we English part. Hier staan alleen een paar vertalingen van de teksten op deze disk.

Conclusie

Deze Metal Gear editie van FD is zeker de moeite waard en vooral als je net als ik gek bent op Metal Gear. Het spel wat er op staat is ontzettend leuk om te doen. Alleen hiervoor al zou ik deze disk kopen. Het magazine zelf ziet er grafisch zeer goed uit, en over de muziek kan ik over het algemeen ook niet klagen. De meeste nummers zijn namelijk covers van Metal Gear. Er zit wel een minpuntje aan, de "VU-meters" worden gewoon lukraak willekeurig op het scherm gekopieerd. Er zit geen enkel verband in met de muziek. En de teksten waar het eigenlijk ook om gaat? Zelfs daar kan ik dit keer niks op aan merken, behalve het commentaar wat achter de titels staat. Dus met andere woorden is deze FD zeker een aanrader. Oh ja, nog even voor de statistieken: dit is geen goedmakkertje.



The Gradius Collection, MSX edition

Mari van den Broek

Het maken van de vorige twee Power CD's is Club MSX Power Replay uit Spanje goed bevallen. Dit is alweer de derde CD op rij. Ook dit keer is de CD weer onderverdeeld in een data-track en een aantal audiotracks.

Standaard

Ook deze CD is wederom gebrand volgens de ISO-9960 standaard, waardoor deze zowel op PC, Amiga als Macintosh computers gebruikt kan worden. Ik kan het niet vaak genoeg vermelden: ook dit keer is een echte MSX nodig om de software die op deze CD staat te kunnen gebruiken. De CD bestaat uit twee delen, namelijk een DATA-track en een aantal audiotracks.

Data-track

De data-track van deze CD is eveneens als zijn voorgangers onderverdeeld in GAMES en MUSIC. Naast de games die omgezet zijn naar images staan ook de Japanse ROM-images op deze CD. Het overzicht van de directory GAMES:

Gradius/Nemesis	(gepatchte versie).
Gradius II/Nemesis II	(gepatchte versie).
Gradius III/Nemesis III	(gepatchte versie).
Salamander	(gepatchte versie).

Uiteraard kunnen de disk-images weer terug gezet worden op disk met de bijgeleverde software.

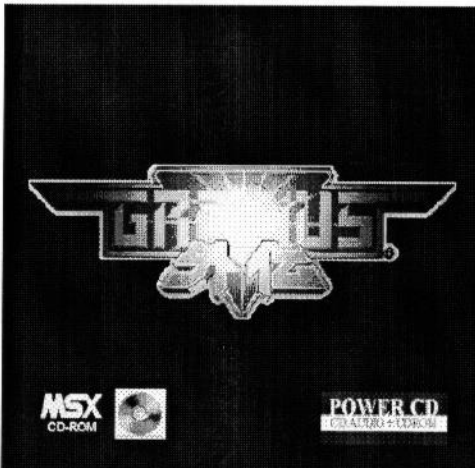
De MUSIC-directory bevat de MIO-files van de audiotracks op deze CD. Wie op zoek gaat naar de MIDI-files hiervan komt in eerste instantie bedrogen uit, echter wie verder kijkt dan zijn neus lang is treft een ZIP-archieef aan met daarin de MIDI-files.

Audiotracks

De audiotracks zijn een verzameling van de beste muziekjes uit de Gradius/Nemesis reeks. De audiotracks kunnen met elke CD-speler worden afgespeeld. Opgemerkt moet worden dat "oudere" CD-spelers de data-track niet herkennen en deze gewoon zien als een audiotrack. Druk dan op NEXT of SKIP TRACK om bij de audiotracks te komen.

De volgende audiotracks staan op deze CD:

- 01: Salamander Intro
- 02: Start!
- 03: Salamander 01
- 04: Crystal
- 05: Gradius II - 04
- 06: Lifeforce II
- 07: Dead Cell
- 08: Departure
- 09: Lifeforce 03
- 10: illusion
- 11: Nemesis 01 (Piano Fantasia)
- 12: Nemesis III
- 13: Wind
- 14: Lifeforce 05
- 15: Freedom
- 16: Congratulations
- 17: Game Over



- 001: Salamander Intro
- 002: Start
- 003: Salamander 01
- 004: Crystal
- 005: Gradius II - 04
- 006: Lifeforce II
- 007: Dead Cell
- 008: Departure
- 009: Lifeforce 03
- 010: Illusion
- 011: Nemesis 01 (Piano Fantasia)
- 012: Nemesis III
- 013: Wind
- 014: Lifeforce 05
- 015: Freedom
- 016: Congratulations
- 017: Game Over



Conclusie

Deze CD is als totaalpakket van software en muziek zeker vrij aardig te noemen. De prijs ligt misschien wat aan de hoge kant als je weet hoe weinig er eigenlijk op deze CD staat.

De muziek is aardig, al kan ik me voorstellen dat niet iedereen van dit soort muziek houdt. Voor de verzamelaars is het wederom een aanrader, de games zal iedereen wel hebben, maar niet in combi-

natie met de muziek! De inlays van het CD-doesje zijn wat aan de donkere kant, daar kan wel wat aan verbeterd worden. Het prijskaartje wat aan deze CD hangt bedraagt f20,-.

Club MSX Power Replay
 Almazan , 31 , 1-D
 28011 MADRID
 SPAIN



Nieuwe Release...



f10,-

De uitgave van Maart 1999 bestaat uit 3 disks, boordevol leuke BASIC-programma's, zeer goede graphics en leuke muziek. NV-Magazine is alleen verkrijgbaar bij MSX-NBNO.

Thunderbirds are Go

Paul Reemeyer

Mij is gevraagd of ik van Thunderbirds een recensie wil schrijven. Dit wil ik natuurlijk wel doen. Ik heb de vooruitgang van het spel van dichtbij meegeemaakt. Dit komt omdat mijn broertje muziek voor dit spel heeft geschreven. Hierdoor zag ik dus regelmatig dingen voorbij vliegen over het beeldscherm.

De demodisk start op en ... je krijgt de keuze tussen Nederlands en Engels. Deze keuze bij een spel zie je toch niet zo vaak op de MSX. De keuze valt op Nederlands. De keuze die je daarna krijgt is als vanouds, tussen 50/60 Hertz. Het logo'tje van Delta Soft komt op het beeld met een intro-muziekje. Daarna komt er wat tekst, daarin staat dat dit spel een eerbetoon is aan Gerry Anderson, de maker van Thunderbirds.

Je krijgt het scherm te zien waar Thunderbirds vroeger op de TV ook mee opstarten

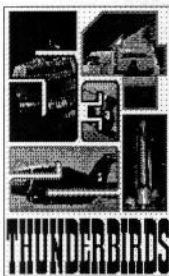
(5,4,3,2,1, ThunderBirds Are Go !!). Met de samples die hierbij worden afgespeeld lijkt het of je weer naar die serie aan het kijken bent.

In de demo wordt je geconfronteerd met alles en iedereen die deel uit maakt van de Thunderbirds crew. Dit is mooi om naar te kijken. Vooral als je niets weet van de Thunderbirds, zoals ik. Als de demo is afgelopen krijg je de keuze om het spel te beginnen of een password in te geven. Als je een muis aanwezig hebt, dan speel je met de muis en zal het toetsenbord niet werken. Als je lang genoeg wacht in dit scherm krijg je de demo weer te zien. Ik laat een nieuw spel beginnen.

Nu krijg je de keuze om tussen drie missies te kiezen. Ik kan alleen de eerste missie kiezen, want de andere twee worden het vervolg op deze missie. Wanneer de andere twee missies uitkomen weet ik niet maar dat zal nog wel bekend worden gemaakt. De eerste missie gaat over een monorail. Verder zal ik niets zeggen over de verhaallijn van het spel. Dit moet je zelf maar ondervinden als je het spel hebt. En ik zal wel zeggen dat het verhaal je meesleept, als je er eenmaal mee bezig bent. De besturing van het spel is lekker soepel, vooral via de muis is het een makkelijk bestuurbaar spel. Het scherm is opgedeeld in drie stukken. Het eerste gedeelte, aan de linkerkant vindt de je voorwerpen die je hebt gevonden of die je hebt gekregen. Deze kun je later in het spel weer gebruiken. Dus goed



zoeken voor de voorwerpen in het spel. De voorwerpen kunnen overal liggen, een voorbeeld is in het eerste scherm onder de kussens. Als je ze niet kunt vinden, zijn er bijna altijd aanwijzingen door de spelers in het veld. Het zijn subtiele aanwijzingen maar ze zijn wel aanwezig.

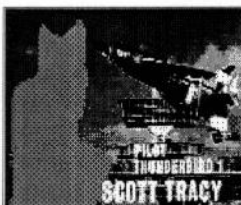


Het middelste gedeelte is het speelscherm, waar alles gebeurt. Hier kun je mensen "aanklikken" om met ze te praten, en je moet goed luisteren wat ze te vertellen hebben anders mis je iets en kun je niet verder in het spel. Of je wordt terug gestuurd doordat je een paswoord

niet weet of omdat je niet goed hebt opgelet. Verder kun je in het middelste scherm actie scènes zien. Deze worden ondersteunt met goede geluidseffecten.

Het laatste gedeelte van het scherm bestaat uit statistieken. Je score die je in totaal hebt gehaald en er wordt vermeld hoeveel punten je hebt gehaald in de scène waar je je op dat moment bevindt.

Als je er niet meer uitkomt kun je de hulp invoeren van de makers van het spel door op HULP te drukken. Als je de gehele scène hebt gehad, of als je denkt dat er niets meer te doen is, kun je op VERDER



LENGTE
 47,5 METER
DOORSNEDE
 3,65 METER
SNELHEID
 24000 KM/UR

THUNDERBIRD 1 WORDT GEBRUIKT VOOR VERKENNINGSVLUCHTEN EN TOEZICHT TIJDENS EEN REDDINGS-OPERATIE. DANKZIJ ZIJN ENORME SNELHEID IS THUNDERBIRD 1 MEESTAL HET EERST OP DE PLAATS DES ONHEILS.

drukken en ga je verder met het spel. Als je iets gemist hebt in een bepaalde scène, dan merk je dat niet meteen maar als je een klein stukje verder bent in het spel.



Conclusie

Het spel is voor iedereen toegankelijk. Dit is mogelijk gemaakt doordat de makers er rekening mee gehouden hebben dat niet iedereen een MoonSound heeft. Verder kun je ook nog kiezen of je de Engelse of de Nederlandse versie wilt spelen. Dit wordt gevraagd voordat je het spel begint. Grafisch gezien ziet het spel er goed uit, maar bestaat het wel uit gedigitaliseerde plaatsjes. Dit vind ik erg passen bij dit spel. De muziek is goed, er zijn special effects aanwezig in het spel die worden geproduceerd door de MoonSound. Bij de special effects is er wel goed rekening gehouden met de links en rechts in de muziek. Als er bijvoorbeeld een monorail over het beeld raast van rechts naar links zal de special effect dit ook doen, maar dan via de boxen. Het spel is een echte aanrader, vooral als je van "point and click"-adventures houdt. Dus kijk bij de stand van Delta Soft op de beurs in Tilburg en oordeel zelf.

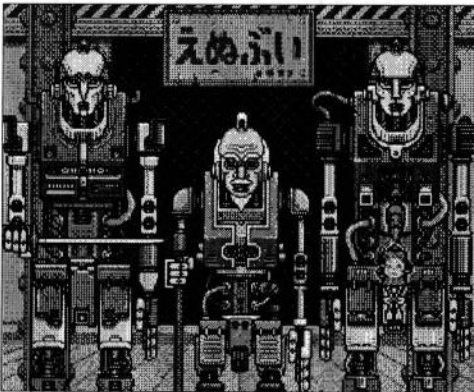
DeltaSoft
 Trancheeweg 25
 6002 ST Weert
 (0495) 452076
 remymxs@hotmail.com

Maico Arts

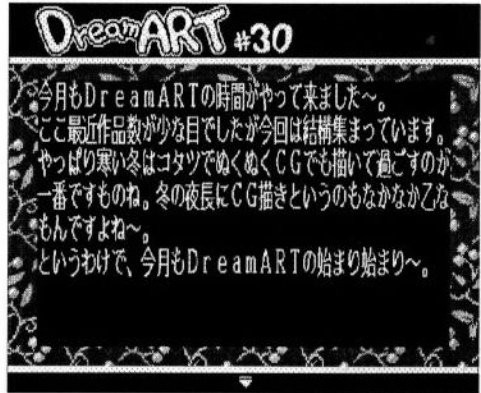
Hier is alweer nummer 12 van het Japanse diskmagazine NV Magazine. Ook deze keer bestaat ze uit drie diskettes, propvol met MSX-spul en als we ons door het intro-plaatje hebben gema-noeuvreerd krijgen we weer hetzelfde deuntje te horen als we reeds bij nummer 10 en 11 hadden gehoord.

Disk A

Ook net als de vorige keer zien we een titeltekening, met een korte melodie, gevolgd door een plaatje, gevolgd door het keuzemenu. Dit keuzemenu geeft de opties per disk weer, ook deze keer toch weer afwijkend van de vorige keren.



Weer overeenkomend met de voorgaande keren is dat op disk A hoofdzakelijk teksten staan. En net als de vorige keer kan ik ze nog steeds niet lezen vanwege de Japanse taal. Toch heb ik de moeite genomen om de teksten eens door te lopen. Hier en daar kom je bekende kreten tegen, maar daar houdt het toch eigenlijk wel mee op. Ik kan zo'n tekst toch nog steeds niet doorgronden waar ze het in hemelsnaam over hebben.



Dream Art

Één van de vaste items is Dream Art, deze keer aflevering 30. De plaatjes beginnen met een serie sterrenbeelden, Na een paar tekeningen zitten er ook een serie tussen over computers en laptops. Trouwens het zijn eigenlijk allemaal tekeningen, al zou je dat van sommige niet zeggen. Bij de afzonderlijke plaatjes volgt enige tekst en uitleg. De plaatjes zijn overigens, net zoals de vorige keren in een formaat van 64 bij 64 of 128 bij 64 pixels, afhankelijk of het screen 5 of screen 7 plaatjes zijn.

Nog meer plaatjes vinden we als we de laatste menukeuze van diskette A uitpro-



beren. Je krijgt een keuzemenu met een tiental opties onder elkaar. De laatste gaat terug naar het hoofdmenu, de andere negen laten aan de rechterkant de A, B of C oplichten in een cyaan-achtige kleur. De plaatjes staan dus verspreid over de drie diskettes en zijn van schermvullend formaat.



Disk B

Op de tweede diskette vinden we volgens het menu een vijftal items. Één ervan is Brain Drive. Als het goed is, is dat een spel maar dat is me nog even niet duidelijk. Op disk A stond deze titel ook ergens genoemd, dus gaan we zo meteen die tekst eens nakijken of we wat kunnen vinden wat voor ons wel leesbaar is.

Brain Drive

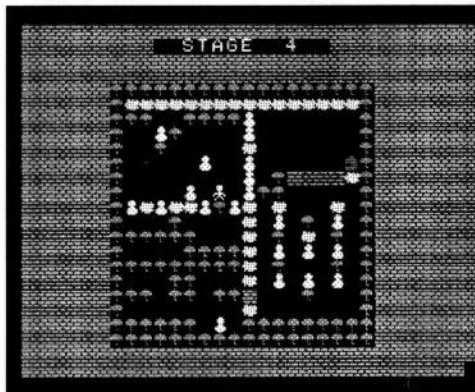
Je krijgt als eerste een scherm waarin je een speler moet kiezen. Je kunt slechts uit



de eerste drie namen kiezen. Vervolgens druk je op RETURN om verder te gaan. Je komt dan in een verlaten hal terecht waar je moet vechten. Het is een vechtspel vergelijkbaar met Yie Ar KungFu. Telkens als je een gevecht hebt gewonnen wordt je gevraagd of je een rebattle wilt. Als je YES kiest kom je weer tegen dezelfde persoon te vechten, kies je voor NO dan kom je terug in het scherm waar je voor een vechter kunt kiezen. Grafisch vind ik het spel er gedetailleerd uit zien. Ook de vechters vind ik goed zichtbaar naar gelang de bewegingen die ze maken. De achtergrond blijft volgens mij continu hetzelfde. Ziet er alleen een beetje grauw uit. Ik denk om het kleurengebruik te beperken of zo...

Weather

Het tweede menu-item van disk B is Weather2. Dit is een simpel spel, gemaakt in BASIC en het gebruikte scherm is screen 1, dus het ziet er heel simpel uit. Het is de bedoeling om de sleutel te pakken en naar het huisje te lopen. Het probleem echter zijn de wolkjes. Wanneer je daar onder komt te staan krijg je een bliksemschicht op je af en wordt je dus getroffen, einde oefening.



Gelukkig is daar aan gedacht en staan er een aantal paraplu's opgesteld. Hiermee moet je voor jezelf een route uitstippelen. Leuk om te spelen, de verder je komt de

lastiger het wordt om het op te lossen. Wanneer je niet weet wat de bedoeling is zou ik eerst de demo bekijken. Hieruit blijkt hoe je met de items in het speelveld moet omgaan en wordt het creëren van een weg al een stuk gemakkelijker.

De volgende twee opties in het hoofdmenu zijn voor mij onleesbaar. Ook hetgeen wat er achter zit is voor mij niet duidelijk. Het enige wat ik er van snap is dat ze het over een CD hebben, maar wie, wat, hoe en waar weet ik niet.

NV-Ending

In NV-Ending krijgen we de aftiteling te zien, zoals gewoonlijk. Deze keer zie ik twee van de drie startplaatjes voorbijkomen, waar vervolgens de tekst als een aftiteling overheen gescrolld wordt.

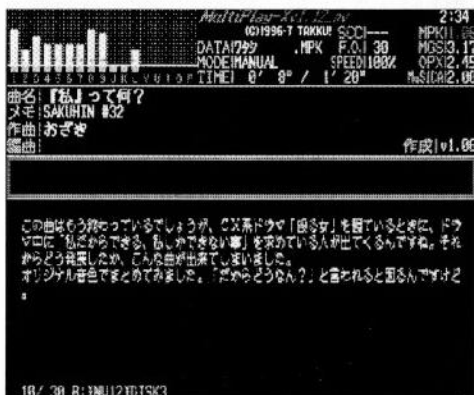


Disk C

Zoals ook de voorgaande keren vinden we als eerste item van disk C Music. Wanneer deze wordt gekozen wordt het programma MPX.COM van diskette geladen. Voorwaarde hiervoor natuurlijk is dat je de MSXDOS.SYS en de COMMAND.COM op de diskette hebt gezet.

Wanneer we de tweede optie kiezen, dan krijgen we een groen menuscherm terug. Ook dit menuscherm hebben we vaker gezien. Hier zien we een aantal namen met aan het einde .BAS, twaalf stuks om

precies te zijn. Dit zijn kleine BASIC programma's, simpele spelletjes. Twee vreemde eenden in de bijt zijn de items met ma5 en ma7 als extensie. De derde optie is, zoals ook reeds gebruikelijk is, de mail, post uit de BBSen, een doorverwijzing naar de bestanden ervan tenminste...



Harddisk

De diskettes zijn zoals altijd op harddisk te zetten. Het gemakkelijkste is om alles in één directory te plaatsen. Alleen krijg je dan niet alles te zien. Datgene wat je mist zijn de intro tekening, wat voor elke disk hetzelfde is, maar in een andere kleur. Het tweede is een ander intro-plaatje. Ware het niet dat je dit plaatje toch te zien krijgt wanneer je alle plaatjes op de diskettes gaat bekijken via de laatste keuze van disk A.

Conclusie

Het zijn weer drie volle diskettes met voor elk wat wils erop. Het muziekje bij het hoofdmenu begint me zo ongeveer de strot uit te komen, want dat hoor ik dus al negen diskettes lang. Ik hoop dat ze met de diskettes voor 1999 een ander deuntje gekozen hebben. Voor mij is de grootste barrière de Japanse taal. Er staan namelijk een heleboel teksten op die nu niet door mij gelezen worden, maar waar vast wel zinnige informatie uit te halen zal zijn.

MoonSound Greatest Volume 2

Richard Bosch

Nadat Mari een tijdje e-mails had gestuurd om te vragen hoe het met de tekst stond van MoonSound Greatest volume 2 ben ik toch maar eens aan de tekst begonnen.

Na de CD in m'n CD-speler te hebben geduwd, ben ik maar eens zoals altijd gaan "zappen", ondertussen had ik ook mooi de tijd om het hoesje te bestuderen. Het hoesje ziet er op het eerste oogopslag goed uit. Er staan een paar hersenen met ogen op, op de achterkant staan de tracks achter elkaar vermeld en ook hier keren de hersenen weer terug. Uiteindelijk hebben we de binnenkant nog te gaan. Hier staan de namen van de tracks en de componisten op volgorde. Deze is iets overzichtelijker als de achterkant.

Een paar namen die op deze disk staan zijn: 100% intro – Mayhem, Copyright –

Dreamscape, The first action move – Qix, Lightning – Omega, The quicksand valley – Bart Roymans, Without you – Master of Audio en Prologue IV – R v.d. Moosdijk. Zoals je ziet ontbreekt het ook op deze CD niet aan grote namen uit de MSX-wereld en dat is ook te merken als je de CD hoort. Bijna alle nummers zijn goed van kwaliteit, natuurlijk staan er ook nummers op die minder zijn. Maar op welke verzamelaar staan wel alleen maar tracks die goed zijn? Nou ik ben er nog nooit één tegengekomen.

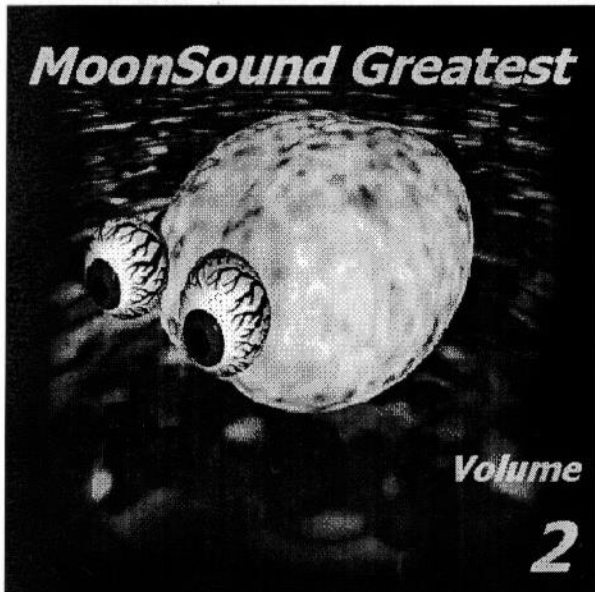
- | | |
|-----------------------------|--------------------|
| 01. 100% Intro | 13. Happy Heineken |
| 02. Civilization | 14. Junglerock |
| 03. Copyright | 15. Golden Star |
| 04. An Ordered Falling Star | 16. Pipelining |
| 05. The First Action Move | 17. Without You |
| 06. Impaccable Endscroll | 18. Whistles |
| 07. Lightning | 19. Staff |
| 08. Destruction II | 20. Guitarman |
| 09. Papua New Guinea Remix | 21. Some Memory's |
| 10. Dominia (MSX Remix) | 22. Prologue IV |
| 11. The Quicksand Valley | 23. Centre Sphere |
| 12. Mystic Runes | 24. The End |

De totale duur van deze CD is 73 minuten en 45 seconden, waarvan toch zeker wel 60 tot 65 minuten echt goede nummers zijn. De inhoud van deze CD is over het algemeen iets sneller als die van Volume 1.

Conclusie

Deze CD is voor iemand die van de MoonSound deuntjes houdt een must, nu kun je zelfs in de auto genieten van de originele MoonSound klanken. Voor de prijs hoef je deze CD niet te laten liggen, want wat voor CD's heb je tegenwoordig nou nog voor f15,-??

Dus kortom, jij houdt van muziek, jij houdt van de MSX, jij houdt van de MoonSound en je hebt een CD-speler dan kan ik maar een ding zeggen: kopen die CD...



MIDI-replayer voor MoonSound

Mari van den Broek

Over MIDI hebben we in het verleden al het één en ander geschreven. In de loop van de tijd zijn er een aantal goede en minder goede programma's verschenen voor MIDI op MSX. Waar in de loop van de tijd bijzonder veel vraag naar is, is een MIDI-replayer die geen gebruikt maakt van een vaak kostbare MIDI-module maar de MoonSound...

Een dergelijke replayer is er nog niet. Tenminste... er bestaat al wel zo iets als een MIDI-player waarbij je gebruik maakt van twee computers, twee Muziek-Modules en een MoonSound. De ene computer stuurt het MIDI-signaal naar de andere, welke het vervolgens via de MoonSound ten gehore brengt, vrij omslachtig dus. Gelukkig zijn er meer mensen hiermee bezig. Via een bericht in een MSX Newsgroup werd mijn aandacht gevestigd op de site van Jun Soft uit Korea. Het bezoeken van deze site was nogal moeilijk, maar het programma kwam uiteindelijk toch in mijn bezit.

In eerste instantie was de MIDI-replayer alleen bedoeld voor de FM-Pac. De eerste versie had nogal wat bugs, zo werden de songs bijvoorbeeld niet in het juiste tempo afgespeeld. De MSX ging vaak hangen en werden er maar 9 kanalen gebruikt waardoor nogal wat MIDI-data verloren ging. In rap tempo verscheen de volgende versie waarbij het MIDI-drumkanaal via de PSG werd afgespeeld en ook kon het tempo beter gevolgd worden. Toch was men niet helemaal tevreden, d'r moest toch meer mogelijk zijn... De MIDI-replayer werd aangepast voor de MoonSound. Deze is veel geschikter om MIDI-files af te spelen, er zijn goede instrumenten in de ROM aanwezig. Wat zijn de kenmerken van de

laatste versie:

- OPL4 (MoonSound) driver
- 16 MIDI kanalen
- General MIDI, 128 tones en percussie
- Ondersteuning: SMF type 1
- Ondersteuning: Note ON/OFF events
- Ondersteuning: Pitch Wheel events
- Ondersteuning: Pan Pot
- Bestands grootte: maximaal 64 kB.

Het programma oogt vrij simpel en wordt gestart vanaf de DOS-prompt. Het is goed mogelijk dat de geluiden niet geheel overeenkomen met het origineel, dit zal in hoofdzaak te maken hebben met het niet juist hebben ingesteld van de WAVE-table instrumenten. Hiervoor is duidelijk meer documentatie nodig of iemand die hier meer van weet.

Het programma is nog lang niet af. Wanneer we de SMF's via een ander programma met een MIDI-module ten gehore brengen horen we een duidelijk verschil. Er zal nog heel wat werk verzet moeten worden om het allemaal in goede banen te leiden. Voor bug-reports en suggesties kan contact opgenomen worden met de maker via Internet: jun@unity.kaist.ac.kr

Het programma is overigens te downloaden via: <http://unity.kaist.ac.kr:8080/>

Hierbij moet vermeld worden dat deze site moeilijk te bereiken is en dat men vaak de melding zal krijgen dat deze site niet gevonden is. Wie geen Internet heeft kan een aan zichzelf geadresseerde envelop met voldoende retourporto inclusief geformatteerde diskette naar de redactie sturen. Vermeld wel dat het om de MoonSound MIDI-replayer gaat. Wij sturen dan de laatste versie van dit programma op die diskette terug.

Erik Maas

Als je elke keer hetzelfde ter recensie krijgt aangeboden begint het, ondanks dat het leuke software is, toch vervelend te worden. Tijd dus om dit Japanse magazine eens door een ander te laten bespreken.

Eindelijk kom ik er toch weer eens aan toe, een recensie te schrijven voor XSW-Magazine. Ik ben behoorlijk benieuwd wat er op dit magazine uit Japan staat. Het is namelijk een hele tijd geleden dat ik met dit spul in aanraking ben geweest.

Wat me als eerste opvalt bij het opstarten van de disk is dat er een simpel logo op het scherm komt wat er helemaal niet onaardig uit ziet. Vreemd eigenlijk, want ik weet heel zeker dat als ik hetzelfde logo op een ander "moderne" systeem zou zien dat ik het lelijk zou vinden. Blijkbaar doet de MSX er iets mee waardoor het anders overkomt. Maar goed, dat doet er helemaal niet toe...



DISK A

Wat me meteen opvalt, als ik in het menu aan het rondkijken ben, is dat alles in het Japans is geschreven! Heel voorzichtig durf ik toch conclusies uit enkele fragmenten van Engelse woorden op te maken dat er waarschijnlijk een soort "gezocht/gevraagd" rubriek op staat. Zeker weten doe ik dit niet. Jammer, ik wil eigenlijk wel weten wat er staat. Maar goed, dan maar verder.



Aha, TALK!!! Wat dit precies is weet ik niet, maar het lijkt erop dat de Japanners een soort van chat of mail kanalen hebben waarvan ze een lijst met codes en namen hebben gemaakt. Helaas hebben wij Nederlanders hier niet veel aan.

Een wat zinnigere diskverliefing voor ons zijn echter de "line-arts". Dit zijn plaatjes die uit losse lijnen opgebouwd zijn. Echt wel een kunst! Het langzaam opbouwen van een plaatje is echt mooi om naar te kijken : ik kan niets anders zeggen.

Zoals Maico al had verteld in de bespreking van NV Magazine 10 kun je het opbouwen verkorten door op de spatiebalk te drukken. Niet doen! Langzaam opbouwen is veel mooier, en je krijgt echt respect voor de mensen die dit getekend hebben.

Naast de "line-arts" staat er nog meer grafisch op deze disks, deze zien er ook niet onaardig uit, zijn grafisch misschien wat beter. Maar ik blijf erbij : "line-arts" zijn mooi!

DISK B

Het eerste wat ik op disk B opstart is gelukkig geen tekst adventure, maar een schietspel. De naam is nogal onduidelijk, Japans dus, met een 3 erachter. Hmm... Geen denderende graphics, voor zover ik kan horen alleen maar PSG geluid (handig voor de niet FM-Pac, MSX-Audio of MoonSound bezitters), maar het werkt wel, en het is nog leuk ook! Na een tijdje spelen begint het geluid wel wat eentonig te worden, maar dat boeit niet. Het is toch nog leuk gemaakt, er zitten zelfs geluidseffecten in. Kijk, ik denk niet dat veel mensen dit willen kopen, maar daar is het waarschijnlijk ook niet voor gemaakt. Gewoon leuk even iets anders doen. Ik kan alvast wel vertellen dat het niet makkelijk is. (Level 1, stage 1 was



voor mij al onhaalbaar).

Weer een spel FV2 nog wat, en ja hoor! Wat Engelse tekst tijdens het opstarten, dit is handig want nu weten we de titel van het spel : "Fabulous Vehicle Network-Trial ver.0". Aha, waarschijnlijk een probeerversie van een spel. Verder wordt er informatie getoond over de computer en de configuratie, dat heb ik eigenlijk nog nooit gezien in Japanse software. Huh, een 3 dimensionaal racespel, het lijkt wel wat op F-Nano2. Dit is alleen niet de formule-1 versie, maar meer een soort rally. Net zoals F-Nano2 kan dit spel in een netwerk gespeeld worden. Dit is op zich een leuk spel, bevat goede muziek, alleen moet je het blokkerige beeld voor lief nemen. Wel opvallend is dat dit meer op 3-D lijkt dan F-Nano2, je kunt ook door een tunnel heenrijden, en het landschap gloeit ook wat meer. Niet alleen het spel staat op de disk, maar ook een editor waarmee je je eigen banen kunt ontwerpen. De editor vergt wel wat oefening, en is in het begin wat onduidelijk. Maar zodra je erachter komt dat links bovenin het scherm een menu staat waarmee je windowtjes weg kunt halen of weer op kunt roepen, en dat er onder de [M] een menu zit, lijkt het allemaal wel te doen. Na even stoeien met



de editor kom e er achter dat de editor inderdaad 3-D is. Als je met de muis over het scherm beweegt zie je rechts in het scherm een soort van hoogtemeter mee-bewegen. Hierin kun je op een bepaalde XY positie zijn op welke Z posities er iets zit. Het maken van een veld zal best wel wat tijd kosten, ik heb het maar niet geprobeerd. Overigens werkt dit spel alleen maar op een Turbo-R.

Na weer even iets anders opgestart te hebben komt er wat tekst op het scherm, bruuut verstoord door wat plaatjes die op het scherm verschijnen waarna de tekst terugkomt en dat plaatjesgedoe zich weer herhaalt. Aha, we hebben nu een beeldvullend plaatje waarop een ventje op de grond licht te slapen. Mooi! Weer een programma dus, even op de spatie drukken, en... We zitten weer in het hoofdmenu van NV Magazine. Wist ik maar wat die Japanse tekst betekent!!!

Net zoals op de andere NV disks, staat ook hier een NVENDING op.

DISK C

Even Animecha2 opstarten, en wat nu?

Aha, even een diskette in de computer duwen waar MSXDOS2.SYS op staat en nu weer de andere disk er terug in, van write protect af, en schrijven maar. Na wat op de knoppen rammen start het geheel dan toch op. Animecha is een soort animatie tool die waarschijnlijk wel van alles kan, maar het is mij nog niet gelukt om de sample die erbij zit aan de gang te krijgen. Ik denk dat als iemand er echt even voor gaat zitten er wel uitkomt. Het programma ziet er in ieder geval wel verzorgd uit, en lijkt volledig in het

Engels te zijn.

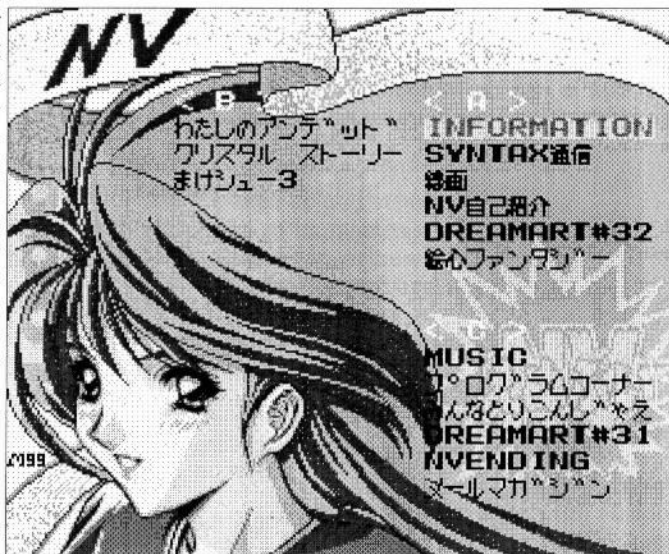
Nu zijn we bij de music afdeling aangekomen, en er staan er weer een aantal leuke op.

Wat ook mooi is zijn de kleine basic programma's die in een sub-menu te vinden zijn. Leuk! Dat herinnert mij aan die mooie oude tijd dat er nog geaccepteerd werd dat niet alles perfect afgewerkt hoeft te zijn en tenminste een disk vol. Dat waren nog eens tijden... Blijkbaar leeft het in Japan nog wel (een beetje)

Voor de rest weer wat plaatjes...

Conclusie

Ik zit er van te balen dat ik geen Japans ken, en dat ik daardoor moet missen wat er op dit magazine staat. Op zich is het niet duur, een diskmagazine van 3 disks dat 10 gulden kost. Maar je moet wel accepteren dat er nogal wat vraagtekens over de inhoud van de disk overblijven. Als je het leuk vindt om weer eens wat anders te zien dan dat PC en game-console geweld de laatste tijd, dan is dit precies wat je zoekt.



Mari van den Broek

Disclaimer: Noch de auteur, noch de redactie van XSW-Magazine kunnen aansprakelijk gesteld worden voor enige schade die veroorzaakt wordt door het uitvoeren van de hierna beschreven aanpassing.

Wanneer we de temperatuur van iets willen meten met behulp van een computer dan is het nodig een analoge grootheid (bijvoorbeeld graden Celsius) om te zetten (converteren) naar een digitale grootheid. Deze conversie kan op diverse wijzen worden bewerkstelligd.

We zouden een (temperatuur) opnemer kunnen gebruiken waarvan de uitgangsspanning afhankelijk is van de temperatuur en deze via een Analooq Digitaal Converter (=ADC) omzetten naar een digitaal signaal. Een goedkopere manier is gebruik te maken van een Temperature Controlled Oscillator (=TCO). In het laatste geval kan iedereen van deze temperatuurmeter profiteren, daar hij eenvoudig, doch doeltreffend, op een joystickpoort is aan te sluiten, die iedere computer heeft.

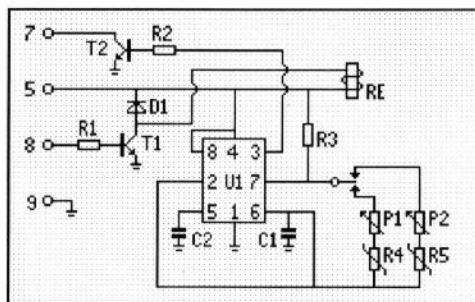
Maar, wat is nu een TCO? Dit is in wezen een oscillator waarvan de frequentie afhankelijk is van de temperatuur; gaat de temperatuur omhoog dan zal de frequentie evenredig toenemen, en omgekeerd. Het groot voordeel is, dat we nu deze derhalve variabele frequentie met de computer kunnen meten. Daarnaast zorgt de software ervoor dat de nodige gegevens kunnen worden vastgelegd op papier en/of disk. Bovendien voorziet het programma er in dat het buiten en/of binnen temperatuurverloop over een kleine of grotere tijd range kan worden gemeten en vastgelegd.

Opbouw schema

Voor de opnemer zouden we een NTC of een PTC kunnen gebruiken. De

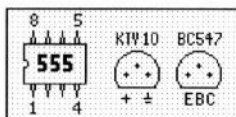
temperatuur-frequentie karakteristiek hiervan is echter niet lineair, dus hebben we naar een opnemer gezocht, en gevonden, die wel lineair is, namelijk de KTY 10. Door deze opnemer in een oscillator op te nemen (opgebouwd rondom de beroemde 555) hebben we hiermede een TCO gebouwd.

Met behulp van een relais kan de computer overschakelen tussen 2 sensors (buiten of binnen). Als de opnemer in een vloeistof gebruikt wordt, dienen de aansluitdraden van de opnemer met twee componentenlijm te zijn afgedicht.



Componentenlijst:

R1,R2: 4K7	R3: 1K
R4,R5: KTY 10	D1: 1N4148
C1: 10µF	C2: 1µF
P1,P2: 1K	T1,T2: BC547
U1: NE 555	



NE555:	5: Control Volt
1: GND	6: Threshold
2: Trigger	7: Discharge
3: Output	8: Vcc
4: Reset	

De software en afregeling

De software is zo simpel mogelijk gehouden, en is eigenlijk alleen bedoeld om de schakeling af te regelen. Voor dit afregelen moeten we een vaste temperatuur hebben, bijvoorbeeld 0 graden Celsius.

Men kan hiervoor een glas met smeltend ijs nemen, dat namelijk altijd vrijwel 0 graden is. Met behulp van de potmeter Px kan de waarde van de sensor afgeregeld worden op 0. Deze procedure dient voor iedere sensor apart uitgevoerd te worden.

```

100 'Test/Afregel-programma Temperatuurmeter
110 'schermpopmaak
120 SCREEN0:KEYOFF:COLOR15,4,4:CLS:GOSUB310
130 LOCATE 0,0:PRINT "Test/Afregel-programma
    Temperatuurmeter"
140 'in te regelen sensor kiezen
150 LOCATE 0,2:PRINT "welke sensor
    afregelen 0/1 ? " : B$=INPUT$(1)
160 LOCATE 0,2:PRINT SPACES(20)
170 IF B$="0" OR B$="1" THEN GOTO 190 ELSE
    GOTO 150
180 '
190 CLK=3579550#:C1=1E-06:R1=1000
200 '
210 DEFUSR=6HD000
220 LOCATE 0,6: PRINT "stoppen of nog een
    meting ? s/n"
230 Z$=INKEY$: IF Z$="s" THEN 420 ELSE IF Z$="n"
    THEN 150
240 V%=INT(VAL(B$)): Z%=USR(V%)
250 FRQ=1/(50*(1/CLK)*Z%)
260 R2=(1.44-(FRQ*C1*R1))/(2*FRQ*C1)
270 GR=(R2-500-1650)/14
280 LOCATE 0,2:PRINT INT(R2-500); " Ohm ";:
    PRINT USING " ##.##"; GR;:
    PRINT "      Graden  "
290 GOTO 220
300 '
310 RESTORE 340: FOR T=6HD000 TO 6HD041
320 READ D$: POKE T, VAL("&h"+D$)
330 NEXT T
340 DATA F3,3E,07,D3,A0,DB,A2,F6,80,D3
350 DATA A1,3E,0F,D3,A0,23,23,7E,0F,0F
360 DATA 0F,F6,4F,D3,A1,E5,21,00,80,2B
370 DATA 7D,B4,20,FB,3E,0E,D3,A0,CD,33
380 DATA D0,CD,33,D0,E5,D1,E1,73,23,72
390 DATA C9,06,00,21,00,00,DB,A2,E6,20
400 DATA 23,B8,47,30,F7,C9
410 RETURN
  
```

Natuurlijk is deze ontwikkeling niet alleen voor toekomstige John Bernards ontwikkeld. Wel kan het hem een heleboel geld besparen 's winters. Echter, iedereen die wat meer wil doen met zijn computer vindt in dit ontwerp een mogelijkheid te bewijzen dat "het ding" niet alleen voor spelletjes is gekocht. Immers, dit temperatuur meetsysteem is een serieuze bezigheid en niet slechts interesse, maar ook veiligheidsredenen kunnen een aspect vormen het toe te passen.

Opmerkingen

Het is mogelijk twee temperaturen tegelijk te meten, waarbij de nauwkeurigheid ligt op circa 0,7 graad Celcius. Buiten en binnen temperatuur vastleggen is een voorbeeld. Eigen temperatuur meten onder de oksel (circa 37 graden) dient met de waterdichte sensor te geschieden. Indien u een momentele temperatuur wilt weten of meten (en meten is weten, weet u), dan is dit eenvoudig met het testprogramma te doen. Let er dan wel op dat de betreffende sensor reeds de omgevings-temperatuur heeft. Misschien hoort u zo af en toe het relais eens klapperen. Maak u geen zorgen, de eenvoudige (maar werkzame) opzet van dit systeem laat dit wel eens gebeuren.



Op deze Audio-CD's staat een selectie van de beste muziek, gemaakt met MoonSound.

Op deze CD's tref je muziek aan van onder andere:
Bart Roymans, Meits, Omega, Qix, Manuel Pazos,
Soundwave, Master of Audio, Wolf,
Ruud v.d. Moosdijk en vele anderen.



MoonSound Greatest

Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

De prijs per CD bedraagt f15,-
(inclusief verzendkosten).



MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee? (6)

Raymond Hoogerdijk

Hier is alweer deel zes van "MSX-DOS 1 of 2 wat moet je ermee"! De vorige keer heb ik externe commando's behandeld die meegeleverd werden bij MSX-DOS 2.x. Hierop heb ik enkele reacties ontvangen, en werd ik gewezen op de mogelijkheid om ook onder MSX-DOS 1.x CHKDSK uit te voeren. Deze zal ik in volgend artikel behandelen.

CONCAT^(2,3)

CONCAT is een afkorting van CONCATenate, dit betekent in het Nederlands aanéenschakelen. Hiermee kun je diverse files aanéenschakelen tot één bestand.

Syntax: CONCAT /opties bestand.a+bestand.b+
bestand.c bestand.z

Opties:

/H: Zorgt ervoor dat verborgen bestanden meegenomen kunnen worden.

/P: Iedere keer als er een bronbestand wordt gelezen, wordt de naam ervan op het scherm gezet. Als er veel bronbestanden worden samengevoegd zal de optie /P ervoor zorgen dat de lijst met namen onderaan het scherm gepauzeerd wordt tot er op een toets wordt gedrukt.

/B: Normaal gesproken wordt de aanéenschakeling toegepast op ASCII bestanden. Bronbestanden worden gelezen tot het eerste END-OF-FILE teken (^Z) en een enkel END-OF-FILE teken wordt toegevoegd aan het doelbestand als alle gegevens zijn geschreven. In de binary mode worden de gelezen tekens niet vertaald en er worden geen tekens toegevoegd. Het is ook mogelijk de /B optie te geven aan het doelbestand of aan elk van

de geselecteerde bestanden, zodat het alleen voor die geselecteerde bestanden geldt.

/A: Dit maakt /B ongedaan.

/V: De schrijfverificatie wordt aangezet.

Voorbeeld: CONCAT /H/P/V *.txt
detext.asc

De schermuitvoer zal er ongeveer zo uit zien:

```
text1.txt  
text2.txt  
text3.txt
```

Hiermee worden alle bestanden met de extensie .TXT samengevoegd tot het bestand DETEXT.ASC. Zou ik nu DETEXT.ASC DETEXT.TXT noemen, dan krijg ik de foutmelding "Destination file cannot be concatenated" omdat het bronbestand óók het doelbestand is. Hierna gaat CONCAT gewoon verder. Als CONCAT de melding geeft "NOT ENOUGH MEMORY" zal het verminderen van het aantal buffers (zie deel 2 van "MSX-DOS 1 of 2 wat moet je er mee?") of het verwijderen van sommige environment items waarschijnlijk voldoende geheugenruimte vrijmaken.

HELP^(2,3)

Zoals de naam al aangeeft, kun je met dit commando uitleg vragen over MSX-DOS 2.x commando's.

Syntax: HELP <functie>

Als er alleen maar HELP wordt ingegeven, wordt er een lijst van onderwerpen waarvoor HELP beschikbaar is, getoond. Dit zijn alle opdrachten en de belangrijkste systeemopdrachten. Als er een onderwerp is gespecificeerd, komt de hulp tekst van

dat onderwerp op het scherm, vanuit een "HELP FILE". Het wordt gepauzeerd on-deraan het scherm totdat er een toets wordt ingedrukt. De bestandsnamen van "HELP FILES" zijn: onderwerp.HLP En zijn standaard weggezet op de MSX-DOS 2.X systeemdiskette in de directory genaamd HELP.

Een environment item genaamd HELP staat initieel gericht op de HELP directory (zie hoofdstuk 7). Dit kan worden veranderd met de SET opdracht om, indien gewenst, naar een andere diskette of een andere directory te verwijzen. Elk HELP onderwerp kan door de gebruiker worden toegevoegd voor zijn/haar eigen gebruik, door het .HLP bestand toe te voegen aan de HELP directory. Het HELP bestand wordt getoond zoals het getoond zou worden met de TYPE <bestandsnaam> /p opdracht.

Voorbeeld: HELP CONCAT

De help informatie over de opdracht CONCAT wordt nu getoond. Hierbij zit een beschrijving van de opdracht en wat de mogelijke opties zijn.

Voorbeeld 2:HELP MIJ

Schermuitvoer:
*** File for HELP not found

Deze opdracht verzocht HELP te zoeken naar een bestand genaamd MIJ.HLP waarin de hulptekst staat, maar kon deze niet vinden en toonde dus de foutmelding. Als MIJ.HLP in de helpdirectory had bestaan, zou hij het getoond hebben.

PAUSE^(2,3)

Zoals de naam al doet vermoeden, zorgt dit commando ervoor dat er gepauzeerd wordt, totdat er op een toets gedrukt wordt. Dit commando kan alleen gebruikt worden in BATCH-files.

Syntax: PAUSE <commentaar>

Het commentaar bestaat uit een reeks tekens (a-z en leestekens). Het commentaar, indien gegeven, wordt getoond, gevolgd door de vraag "PRESS ANY KEY TO CONTINUE..." op de volgende regel. Het systeem zal wachten tot er een toets wordt ingedrukt en die toets tonen indien het een toonbaar teken is. Als er geen commentaar was gegeven, komt alleen de vraag "PRESS ANY KEY TO CONTINUE..." op het scherm.

Voorbeeld: PAUSE Stop disk 2 in drive A:

Op het scherm verschijnt:
Stop disk 2 in drive A:
Press any key to continue...

Door nu op een willekeurige toets te drukken gaat de batchfile verder.

Tot zover alweer de zesde aflevering van deze serie. Voor verdere vragen en/of opmerkingen kunt u altijd bellen of mailen.

Succes met MSX-DOS en tot de volgende keer!

0412-640679

(op werkdagen van 19.00-21.00u!!)

R.Hoogerdijk@msx4ever.demon.nl

WOMAN.ZIP
Great Program.
No Docs,
But Fun To UnZIP.

Software

Titel:	Omschrijving:	Prijs:
Erix	RS232c Communicatie software	17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (TR + GFX9000)	20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo (Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo (Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo (Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk (OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk (OPL4)	5,-
Telebasic 2	Diskmagazine	7,50
Telebasic 3	Diskmagazine	7,50
EuroLink 2	Diskmagazine	PD
EuroLink 3	Diskmagazine	PD
EuroLink 4	Diskmagazine	PD

King's Valley II velden	Add On	5,-
Triplex	Spel, Tetris-kloon!	10,-
Babel	Spel, Tetris-kloon!	10,-
Pixess	Spel	15,-
Fighter's Ragnarok	Spel	25,-
F-Nano 2	Spel (Turbo-R)	20,-
AmateurisM	Japanse Picturedisk	5,-
Notos CG Collection "Extra"	Japanse Picturedisk	5,-
	Japanse Picturedisk	5,-

NV-Magazine

NV-Magazine 10/98	Diskmagazine (3 disks)	10,-
NV-Magazine 11/98	Diskmagazine (3 disks)	10,-
NV-Magazine 12/98	Diskmagazine (3 disks)	10,-
NV-Magazine 01/99	Diskmagazine (3 disks)	10,-

MoonSound Greatest, Audio-CD's

Op deze Audio-CD's staat een selectie van de mooiste muziekstukken gemaakt met MoonSound. Elke CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.

Vol 1.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 2.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 3.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-
Vol 4.	Audio-CD, (ruim 73 minuten muziek)	15,-

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing van Pumpkin Adventure 3	15,-
SP010	Arcade Prof Competition 9000 DeLuxe De joystick met echte micro-switches, zowel voor links- als rechtshandigen. Dubbele vuurknop en regelbare auto-fire!	25,-
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,-

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,-
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235	

tbv dubbelzijdig 15,-

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: (0412) 690757

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50
HNST42	Hnostar Magazine 42, Oktober 1998	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijs!

2 Hnostar Magazines f16,-	3 Hnostar Magazines f24,-
4 Hnostar Magazines f30,-	5 Hnostar Magazines f35,-
6 Hnostar Magazines f40,-	7 Hnostar Magazines f45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,-
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,-
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,-
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,-
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 68 pagina's	15,-
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,-
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,-
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,-
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,-
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,-
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,-
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij f5,- in rekening, voor rembours bestellingen f20,-.

Bestellingen kunnen worden gedaan bij

MSX-NBNO
Bestel Service
p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653 of (0622) 125592



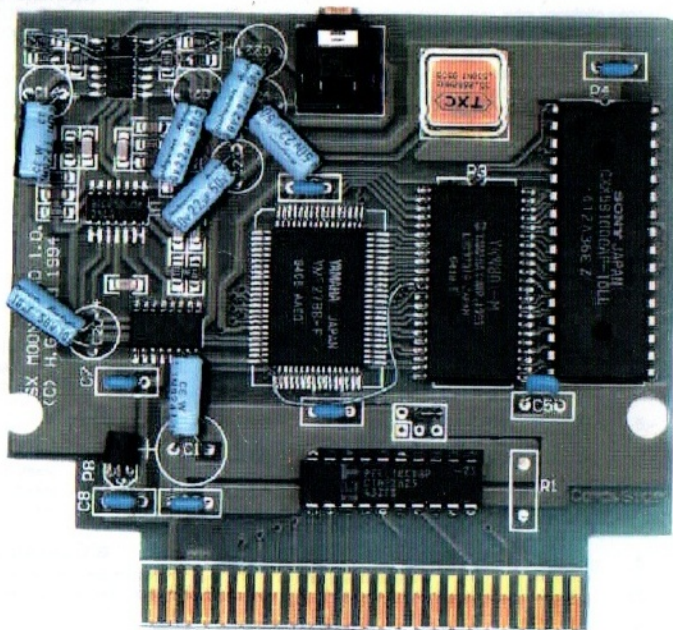
Moon-

Afgebeeld is MoonSound V1.0

Uitbreidbaar tot max. 2048 Kb SRAM

Prijs voor module 128 Kb f45,-

Prijs voor module 512 Kb f83,-



f390,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours f399,-)

Let op!

Sunrise geeft f15,- korting op de MoonSound bij aankoop van het spel Thunderbirds Are Go van DeltaSoft...

Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag