





# Colofon

## Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

## Redactieadres

XSW-Magazine  
Molenweg 17, 5342 TA Oss  
(0412) 630653 of (06) 22125592  
E-mail: mari@xsw-msx.demon.nl

## Redactie

Maico Arts (0412) 690757 maico@m-arts.demon.nl

## Vaste medewerkers

Erik Maas, Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer,  
Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

## Internet

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

## Abonnementen

MSX-NBNO  
Isabella v. Portugalstraat 9, 5346 PJ Oss  
(0412) 690757  
E-mail: xsw-abo@m-arts.demon.nl

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

Koen van Hartingsveldt, Adriano C.R. da Cunha

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 publikatie. Overname van artikelen of andere redactionele bijdragen is slechts toegestaan na voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Copyright © 2000 GameSoft Publications.

# Inhoudsopgave

Turbo Pascal, deel 1.....	4
MSX-2000 Fair.....	8
Aanpassen Graphics 9000 kabel.....	11
ICM Magazine 39.....	12
Kaotika.....	14
NV 8, 9 en 10 .....	17
CosmoGang De Puzzle .....	23
MSX-Info Blad 14.....	25
PSG Dreams 1.....	28
Clubdag Hoorn.....	29
"C" compilers voor MSX.....	30
ICM Magazine 40.....	35
Dead Or Live.....	36
ClubWare.....	38

## Advertenties:

Sunrise, GFX9000 en Video9000.....	7
MoonSound Greatest Vol. 5 .....	11
Sunrise, RS232c en IDE-interface.....	16
Nieuwe releases.....	15
CGV, Grote Computer Meeting .....	22
Delta Soft, FindIt .....	27
Totally Chaos Magazine.....	34

## Redactioneel

De laatste tijd is het behoorlijk rustig geweest en zijn er weinig nieuwe producten uitgekomen. Voor ons dus een moeilijke tijd om het blad te vullen, maar we zijn er ondanks dat toch in geslaagd. Helaas wat later dan gepland.

De beurs in Tilburg staat voor de deur. De voorbereidingen voor deze beurs zijn in volle gang. In het volgende nummer van XSW lees je meer over deze beurs.

What Is Truth?  
Are Your Truths The  
Same As Mine?

# Turbo Pascal, deel 1

Raymond Hoogerdiijk

Velen onder ons zullen ongetwijfeld al eens gehoord hebben van Turbo Pascal, echter programmeren hierin is weer een ander verhaal. Ik ga door middel van een aantal artikelen uitleg geven over hoe je kunt programmeren in Turbo Pascal en ik wil proberen om een flink aantal commando's uit te leggen. In dit eerste deel wil ik de geschiedenis van Turbo Pascal uit de doeken doen, zodat we in ieder geval weten wie Turbo Pascal nu eigenlijk bedacht heeft. Ook geef ik alvast een overzicht wat de basissymbolen, gereserveerde woorden en standaard namen zijn. In deel 2 gaan we dan langzaam aan beginnen met het maken van kleine simpele programmaatjes. Maar nu eerst de geschiedenis!

De programmeertaal Pascal is in 1969 ontworpen door professor N. Wirth. De taal is genoemd naar de Franse wiskundige Blaise Pascal (1623-1662), die reeds in 1640 een rekenmachine had uitgevonden. De taal Pascal was bedoeld als alternatief van ALGOL 68, de opvolger van ALGOL 60. Wirth vond ALGOL 68 niet geschikt voor onderwijsdoeleinden en hij ontwierp een eenvoudige en toch zeer krachtige taal (Pascal), die voor alle toepassingen geschikt was.

Officieel werd Pascal voor het eerst in 1971 gepubliceerd. In 1973 volgde een herziene versie en in 1975 werd het "User manual and report" gepubliceerd, geschreven door Niklaus Wirth en Kathleen Jensen. De taal is enorm populair geworden, mede doordat het maken van een compiler relatief eenvoudig was. Wirth schreef de eerste compiler in Pascal zelf.

In 1980 ontstond de behoefte de taal offici-

cieel te standaardiseren en enkele dubbelzinnigheden en onduidelijkheden te veranderen. In 1983 is door het ISO (International Standards Organisation) het definitieve document ISO7185 uitgegeven. In de loop der tijd zijn er vele PASCAL-compilers gemaakt, en veel computerfabrikanten hebben de taal uitgebreid of ingeperkt, zodat lang niet alle programma's overdraagbaar zijn van de ene naar de andere computer.

Voor de MSX is Turbo Pascal uitgebracht door Borland. Enkele jaren geleden heeft MCCE de rechten hiervoor verworven en een nieuwe versie van Turbo Pascal uitgebracht namelijk 3.3. Inmiddels is Turbo Pascal voor de MSX beland bij versie 3.3f.

## Basissymbolen

Er bestaan drie soorten symbolen binnen Turbo Pascal, namelijk letter, cijfers en speciale symbolen.

**Letters:** A t/m Z, a t/m z en onderstreping ( \_ )

**Cijfers:** 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Speciale symbolen:** + - \* / = < > ^ { } [ ] ( ) . , ; ' # \$

Turbo Pascal maakt geen verschil tussen hoofd- en kleine letters. Bepaalde operatoren en begrenzers worden opgebouwd uit twee speciale symbolen.

**Deelbereik begrenzers:** ..

**Toewijzingsoperator:** :=

**Relationele operatoren:** <> <= >=

Verder mag waar ( ) gebruikt wordt ook [ ] gebruikt worden en mag commentaar zowel tussen ( \* ) als { } geplaatst worden.

## Gereserveerde woorden

Turbo Pascal voor de MSX heeft de vol-

gende gereserveerde woorden:

absolute *	external *	nil	shl *
And	file	not	shr *
Array	forward	overlay *	string *
Begin	for	of	then
Case	function	or	type
Const	goto	Packed	to
Div	inline *	Procedure	until
Do	if	Program	var
Downto	in	Record	while
Else	label	Repeat	with
End	mod	Set	xor *

\* Deze woorden zijn **niet** in de Pascal standaard gedefinieerd.

## Standaard namen

Voor voorgedefinieerde typen, constanten, variabelen, procedures en functies heeft Turbo Pascal de volgende standaard namen:

Addr	Delay	Length	Rename
ArcTan	Delete	Ln	Reset
Assign	EOF	Lo	Rewrite
Aux	EOLN	LowVideo	Round
AuxInPtr	Erase	Lst	Seek
AuxOutPtr	Execute	LstOutPtr	Sin
BlockRead	Exit	Mark	SizeOf
BlockWrite	Exp	MaxInt	SeekEOF
Boolean	False	Mem	SeekEoln
BufLen	FilePos	MemAvail	Sqr
Byte	FileSize	Move	Sqrt
Chain	FillChar	New	Str
Char	Flush	NormVideo	Succ
Chr	Frac	Odd	Swap
Close	GetMem	Ord	Text
ClrEol	GotoXY	Output	Trm
ClrScr	Halt	Pi	True
Con	HeapPtr	Port	Trunc
ConInPtr	Hi	Pos	Ucase
ConOutPtr	IOResult	Pred	Usr
Concat	Input	Ptr	UsrInPtr
ConstPtr	InsLine	Random	UsrOutPtr
Copy	Insert	Randomize	Val
Cos	Int	Read	Write
CrtExit	Integer	ReadLn	WriteLn
CrtInit	Kbd	Real	
DellLine	KeyPressed	Release	

Alle bovenstaande namen kunnen opnieuw gedefinieerd worden, echter dat betekent dat hun mogelijkheden zullen worden beperkt. Omdat dit dan tot verwarring kan leiden, is het aan te raden deze stan-

daardnamen in hun originele staat te laten.

## Opbouw van een Turbo Pascal programma

Een Turbo Pascal programma is altijd opgebouwd uit de volgende segmenten:

Program test;

Begin

Write ('Dit is een test');

End.

- <- Hier geef je je programma een naam.
- <- Hier begint het uiteindelijke programma.
- <- En ertussen staat wat er uitgevoerd moet worden.
- <- Hier eindigt het weer.

Bovenstaand is het minimale wat je nodig hebt om een Turbo Pascal programma te maken. Let wel op dat elke regel afgesloten moet worden met ; . Doe je dit niet, dan krijg je tijdens het compileren de foutmelding: "Error 1: ';' expected." De enige uitzondering op bovenstaande regel is hierboven al in cursief aangegeven.

Nu we een basis hebben, wil ik gaan beginnen met de eerste commando's. Ik leg eerst de syntax uit van diverse commando's en laat dan zien hoe je deze in de praktijk kan toepassen. Natuurlijk zijn er nog legio mogelijkheden dan de voorbeelden die gegeven worden, maar die laat ik aan je eigen fantasie over!

## PROGRAM

Met het commando PROGRAM, geef je een naam aan je programma. Dit gebeurt altijd aan het begin van het programma.

Syntax:

**PROGRAM** <naam>;

Voorbeeld:

**PROGRAM TEST;**  
**WRITE en WRITELN**

Met de commando's WRITE en WRITELN is het mogelijk om een stukje tekst op het scherm te zetten.

### Syntax:

**WRITE** ('Dit is een voorbeeld tekst.');

**WRITELN** ('Dit is ook een voorbeeld tekst.');

WRITE blijft in tegenstelling tot WRITELN doorschrijven op dezelfde regel. Dit zal ik duidelijk maken aan de hand van het volgende voorbeeld:

**Write** ('Dit is de eerste tekst.');

**Write** ('Dit is de tweede tekst.');

Dit zou het volgende als gevolg hebben:

**Dit is de eerste tekst.Dit is de tweede tekst.**

Had je nu hier het WRITELN commando gebruikt dan had het er als volgt uit gezien:

**Dit is de eerste tekst.**

**Dit is de tweede tekst.**

Writeln geeft na het plaatsen van de tekst een carriage return (CR), dit doet Write niet. Mocht je echter nu een ' in de tekst willen gebruiken bijvoorbeeld bij " 's-morgens " dan moet je dit doen door er twee achter elkaar te plaatsen. Dit ziet er dan als volgt uit:

**Write** ('Het is 's-morgens al vroeg licht.');

Dit heeft tot gevolg:

### Het is 's-morgens al vroeg licht

Doe je dit niet, dan denkt Turbo Pascal dat de opgegeven tekst eindigt bij die hoge komma en zal dan tijdens het compileren een foutmelding genereren, omdat hij niet weet wat hij daar mee aan moet. Wil je dit nu in een programma zetten dan ziet het programma er als volgt uit:

**Program myfirstone;**

### Begin

**Write** ('Het is 's-morgens al vroeg licht.');

**End.**

### CLRSCR

Met het commando CLRSCR kun je het scherm leegmaken. Het betekent letterlijk CleaR SCReen, hij doet precies hetzelfde als het CLS commando in MSX-DOS.

### Syntax:

**CLRSCR;**

Zou je dit in ons eerder gemaakte programma voegen dan ziet dat er als volgt uit:

**Program myfirstone;**

### Begin

**ClrScr;**

**Write** ('Het is 's-morgens al vroeg licht.');

**End.**

Zo zie je dat je met twee eenvoudige commando's al heel wat tekst op het scherm kunt afdrukken. De volgende keer ga ik verder met het READ commando, zodat je ook input van de gebruiker kunt vragen. Mochten er nog vragen zijn, dan kun je deze mailen naar:

[raymond@msx4ever.demon.nl](mailto:raymond@msx4ever.demon.nl)

---

You don't need to be  
a MSXer to be fed  
up with Bill Gates

---



# GFX9000

f460,-

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

# Video9000

Superimposer + Digitizer  
voor de GFX9000

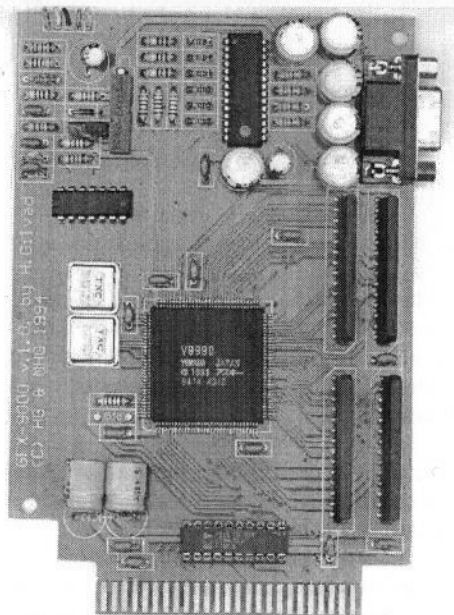
f560,-

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

riehp@msx.ch

# MSX-2000 Fair

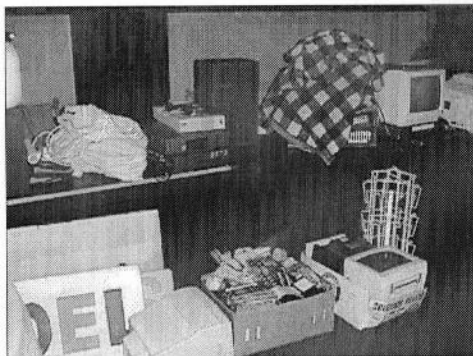
Mari van den Broek

Een nieuw millennium, een nieuwe start. Voor het houden van de eerste MSX-beurs in 2000 was een nieuwe locatie gevonden, een locatie die voor mensen, die op het openbaar vervoer zijn aangewezen, beter te bereiken was.

Alvorens je een beurs bekend gaat maken, zorg je eerst voor een geschikte locatie en prik je een datum. Vervolgens moet er nog het één en ander aan papierwerk in orde gemaakt worden, want voor het organiseren van een beurs heb je nu eenmaal toestemming nodig van de gemeente. Aangezien het voor een grote groep mensen toch een probleem was om de "oude" locatie in Nistelrode te bereiken, zijn we op zoek gegaan naar een andere, beter bereikbare locatie. De locatie en de papieren waren in no-time geregeld, nu alleen de rest van de voorbereidingen nog...



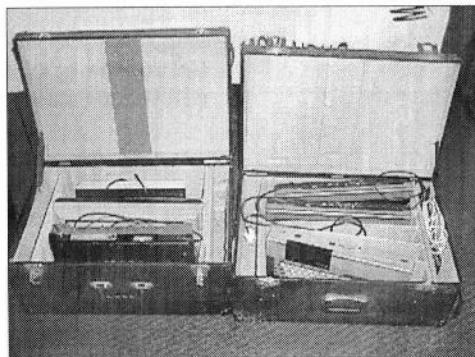
De eerste standhouders zijn binnen...



In oktober hadden de uitnodigingen voor onze beurs de deur al uit moeten zijn. Echter begin december bleek dat deze nog steeds niet verstuurd waren en moesten alle zeilen bijgezet worden om alsnog iedereen op de hoogte te stellen van onze plannen op 15 januari 2000.

De zaal zou die zaterdagmorgen om 8.00 uur open gaan, de meeste standhouders werden dan ook omstreeks 8.30 uur verwacht. Voordat de standhouders hun stands konden opbouwen moest er nog het één en ander in de zaal gebeuren. De tafels moesten bijvoorbeeld nog op hun plek gezet worden en hier en daar moes-

Waar alles ooit mee is begonnen, de MSX 1...





ten nog wat stroomkabels gelegd worden. Toen ik om omstreeks 8.40 uur arriveerde, waren de eerste standhouders al bezig met het inrichten van hun stand. Ik heb snel mijn spullen naar binnen gebracht en ben samen met Raymond, Richard, Martijn, Paul en Maico begonnen om onze eigen stand op te bouwen.



Achter onze stand : Paul (links), Raymond en Martijn (rechts)...

Onze stand stond in no-time vol... Hier en daar hebben we nog wat moeten schuiven om alles op de tafels te krijgen. Langzaam kregen de andere stands ook hun gezicht en konden de eerste bezoekers hun entree maken.

De indeling van de zaal was aangepast op het aantal standhouders die zouden komen. Helaas was dit aantal lager dan we hadden verwacht, maarja dat hadden we min of meer aan onszelf te danken door

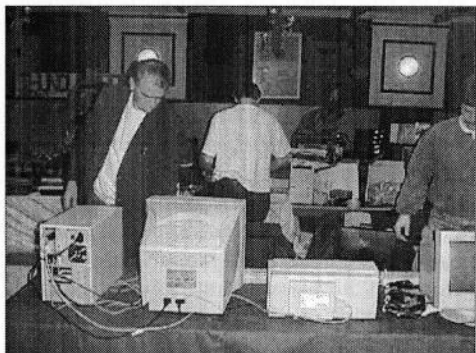
Alle Hnostar en NV magazines netjes op een rijtje...



de slechte voorbereidingen en de nog slechtere communicatie.

Onder de aanwezigen waren de Computer Gebruikers Vereniging, Delta Soft, MSX Gebruikersgroep Zandvoort, Piet Broeren, Sunrise, Totally Chaos en wijzelf uiteraard.

De stand van het CGV...



Echt veel nieuwe dingen waren er niet. De meesten zijn druk bezig met hun voorbereidingen voor Tilburg, dus nieuwe software en hardware zal tegen die tijd wel klaar zijn. Op de stand van Sunrise troffen we wel iets nieuws aan, namelijk de gecombineerde IDE en RS232c-interface.

Het aantal bezoekers was hoger dan op onze voorgaande beurzen. De sfeer was zeer goed te noemen en niemand had er moeite mee als er eens iemand bij een



Alle beschikbare ruimte werd gebruikt...

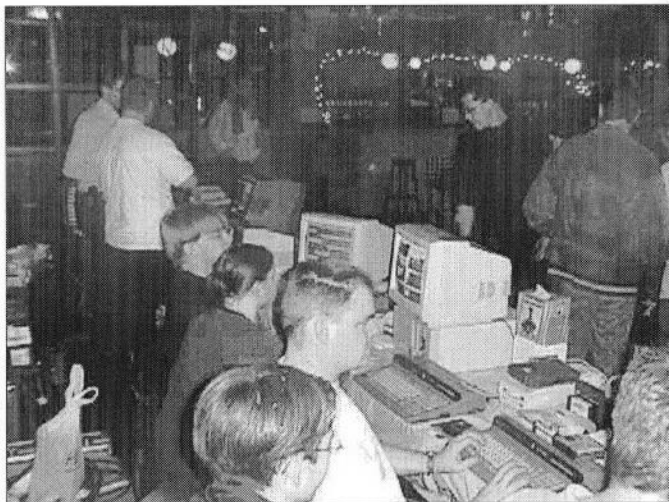
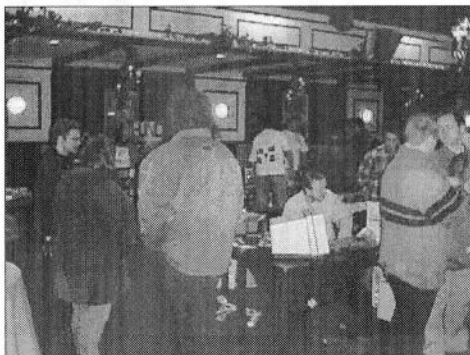
ander achter de stand kwam om een praatje te maken. Ondanks de toch lage opkomst van standhouders en bezoekers werd er toch nog redelijk wat verkocht.

Een enkeling heeft wel een opmerking geplaatst over de bereikbaarheid van de locatie. De routebeschrijving was simpel en het laatste deel van de route was uitgezet met bordjes. Een enkeling die met de trein kwam werd min of meer aan zijn lot over gelaten, de organisatie was namelijk vergeten om vanaf het station wat bordjes in de richting van de zaal te plaatsen.

Gedurende de gehele dag kon er gegeten en gedronken worden in de zaal. Er is zelfs op deze dag een "culinair dieptepunt" ontdekt, namelijk de MSX-schotel. Op de bord frieten, een kroket, een frikadel, wat groenvoer (om het toch nog een beetje gezond te laten lijken!) en daarbovenop een spiegelei. Smakelijk eten...

Tegen een uur of vier hadden we het allemaal eigenlijk wel gezien. Tegen half vijf werd dan ook besloten om zo langzamerhand maar eens te gaan opruimen.

Gedurende de gehele dag een gezellige drukte...



Tijd genoeg om te programmeren en ideeën uit te wisselen...

Gezamenlijk werden de stands afgebroken en opgeruimd, waarna het voor de organisatie nog even aanpakken was om de zaal in originele staat terug te brengen. Veel slepen met tafels en stoelen dus. Toen we zelf alles in de auto's hadden liggen zijn we nog snel een hapje gaan eten bij onze favoriete snackbar...

Een vreemde eend in de bijt...



Volgend jaar komt er een vervolg op deze beurs. We hebben wederom wat geleerd, de organisatie zal nog beter zijn best moeten doen om er een nog groter succes van te maken. De datum is reeds vastgesteld op 20 januari 2001.

# Aanpassing Graphics 9000 kabel

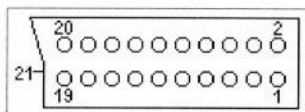
Koen van Hartingsveldt

Via Rob Hiep kreeg ik te horen dat er problemen waren met het aansluiten van een Sony Trinitron monitor op de Graphics 9000. Welnu, dat kan kloppen. Het probleem zit hem in het /CSYNC-signaal dat uit de Graphics 9000 komt.

De Graphics 9000 (of beter: de V9990) geeft een TTL compatible /CSYNC-signaal af. Dat wil zeggen: een signaal dat 0 of 5 volt is. De meeste videoapparatuur accepteert een dergelijk groot signaal feilloos, de Sony monitor echter niet. Deze wil een veel kleiner signaal zien, anders gaat de monitor uit synchronisatie. Officieel zou het /CSYNC-signaal 0.8Vpp (0.8 Volt piek-piek) moeten zijn.

Nu kijkt dat ook weer niet zo nauw maar 5Vpp is blijkbaar veel te groot voor die monitor. Hoe is dit op te lossen?

Heel eenvoudig voor iemand die een solderbout kan hanteren:



Maak de scartconnector, die aan het uiteinde van de RGB monitorkabel van de Graphics 9000 zit, open. Soldeer in deze scartconnector het /CSYNC-draadje los (deze zit aan pin 20) en soldeer tussen scart-pin 20 en dit draadje een weerstand van 150 of 220 Ohm. Dat zou moeten werken. Ik heb het zelf destijds aangepast door een 75 Ohm weerstand te solderen tussen pen 20 (waar het /CSYNC-draadje nog gewoon aan vast zat) en aarde (pen 17 of zo). De eerder genoemde oplossing is echter beter.

Het is dus slechts een kwestie van een weerstandje toevoegen.

*Nieuwe Release...*

Eindelijk is het dan weer zo ver... In de serie Audio-CD's met de titel MoonSound Greatest is wederom een nieuw deel verschenen.

Ook dit keer weer heeft men een selectie weten te maken uit de beste muziek gemaakt met de MoonSound op een MSX computer.

Deze Audio-CD heeft een totale speelduur van ruim 73 minuten.



Mari van den Broek

Het vakantienummer van ICM Magazine ligt weer voor me, net als alle voorgaande nummers is ook dit juli-augustus nummer weer goed op tijd.

Het eerste artikel waarmee we dit keer beginnen, is de preview op de beurs die gehouden gaat worden op 13, 14 en 15 november in San Paulo, Brazilië. Alvorens op de beurs vooruit te blikken, blikken we allereerst terug op de beurs van afgelopen jaar.

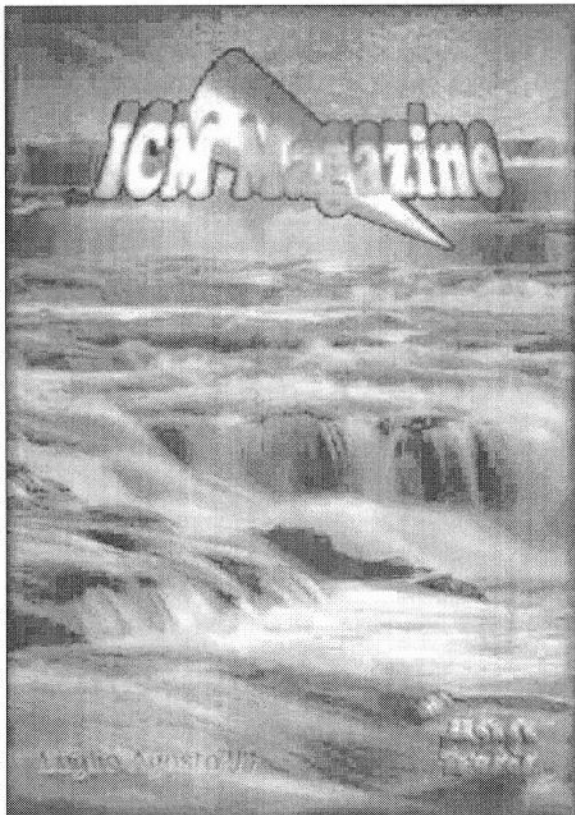
Ook de beurs in Nederland die dit jaar eens niet gehouden zal worden in Zandvoort maar in Bussum gaat niet aan de lezers voorbij. Door middel van de bekende beursposter worden de lezers van deze beurs op de hoogte gebracht. Voor diegene die geen Nederlands kunnen lezen is onderaan de pagina nog het één en ander in het Italiaans toegevoegd.

Nieuwtjes uit het buitenland reizen snel. Zo werd een tijd geleden een (MSX)-beurs gehouden in Japan die de naam MSX DEN-YU LAND heeft meegekregen. Vanuit Japan heeft men de nodige informatie omtrent deze beurs ontvangen, één van de hoogtepunten zou de aanwezigheid van ASCII-Corporation moeten zijn.

Nu de IDE-interface steeds beter gaat werken bestaat de mogelijkheid dat straks ook andere hardware dan alleen een IDE-harddisk of CD-ROM speler gebruikt gaan worden. De SuperDisk LS120 belooft veel goed. De super-

drive ondersteunt 360 KB, 720 KB, 1.44 MB en zelfs 120 MB aan opslagcapaciteit. Nu de IDE-interface ook meer ingeburgerd begint te raken komt ook langzaam beter software. Om een CD-ROM speler optimaal te kunnen gebruiken is naast de hardware nu eenmaal ook de nodige software nodig. Met IDECDX is het in elk geval een stap in de goede richting. Deze CD-ROM driver kan gedownload worden van de Sunrise site op het Internet (<http://www.msx.ch>).

Het zal ook zeker niemand verbazen dat nu eindelijk na jaren een begin is gemaakt om een besturingssysteem als Linux en Unix op PC (en andere computers) ook



voor MSX te ontwikkelen. Uzix zoals het heet, staat nog in de kinderschoenen, maar kan uitgroeien tot iets moois.

In "Informazioni software" aandacht voor nieuwe software. Dit maal passeren Jungle Symphonies (Compjoetania), Musix Dizk 2 (Surrec) en Home Pop Clazzix (Omnisoft) de revue. Echt nieuw is deze software niet, Jungle Symphonies is al in 1996 gereleased, Musix Dizk 2 in 1997... Desalnietemin kan het voor sommigen toch interessant zijn om er over te lezen.

Het aantal Internet-gebruikers neemt nog steeds toe, zo ook de behoefte om met je MSX het World Wide Web op te kunnen. Dat dit zonder de nodige software en misschien wel hardware niet 1,2,3 lukt mag duidelijk zijn. Op dit moment zijn er al een paar leuke programmaatjes waarmee al het één en ander, weliswaar off-line, bekeken kan worden. Wij volgen de ontwikkelingen van Wise en FudeBrowser op de voet.

Er wordt nog steeds nieuwe software geschreven voor MSX, je moet er alleen soms erg lang naar zoeken. Zo is men in Italië tegen het spel Kyokugen, The Shooting Star Children uit Japan gelopen. Het spel dateert uit 1998. Wat het precies voor een spel is wordt mij niet duidelijk uit het artikel, helaas zijn de screenshots een beetje onduidelijk.

"Clubs Information" is dit keer wel erg kort. Kort passeren FutureDisk 41 en XSW-Magazine 28 de revue. Naar mijn idee hadden beiden wel wat uitgebreider besproken mogen worden!

"La Posta" is dit keer wat uitgebreider dan de vorige keer. Als eerste komt de homepage van Fabrice Farlay aan bod. Fabrice heeft een paar aardige 3D plaatjes gemaakt, die vanaf zijn site kunnen worden gedownload. Helaas, de URL die vermeld

wordt blijkt niet te bestaan. Verder nog aandacht voor FutureDisk en het MSX Brazilian Team. Van beiden kan een homepage op Internet bezocht worden.

Hiermee zijn we weer door het magazine. De cover van het huidige nummer is iets beter dan die van het vorige nummer, maar hier kan nog veel aan verbeterd worden. Het laten kopiëren van het blad heeft ook geen positieve uitwerking op het blad, de plaatjes zijn hierdoor vaak zo slecht geworden dat er weinig meer in te herkennen valt. Hier zal dus hard aan gewerkt moeten gaan worden. De teksten zijn weer divers, helaas vaak wat aan de korte kant. Het volgende nummer verschijnt kort na de zomervakantie, ik kijk er al naar uit.

Mar International Computer Magazine N.30



**Future Disk #41**

Questo FutureDisk ha una particolarità: è il primo Software FD! Questo significa che invece di un normale disk magazine, il floppy contiene qualcosa' altro, per esempio un gioco, un demo o altro ecc... In questo numero 41 è inserito 'Almost Real', un megademo by Mayhem. Forse ne avrete sentito parlare molto tempo fa, credo ora tra le vostre mani. C'è da dire di più' effetti video alquanto interessanti ed alcuni di nuova produzione, musica in opla più' che discreta e così via.

Pescato che non potreste usarlo su un emulatore come l'IMSX a causa della tecnologia impiegata. :-))

**XSW-Magazine#28**

Sempre puntuale eccoci pervenire il #28 dell'XSW con il quale il gruppo si congela per il periodo estivo.

Nella premessa iniziale il gruppo avvisa gli utenti del fatto che l'XSW cerca nuovi "articolisti" che scrivano inserti per il magazine, chi di voi fosse interessato non deve fare altro che contattarci.

Ecco di seguito quello che riserva questo numero: ICM Magazine 35 en 36; non possiamo fare altro che ringraziare Mars, per il vasto spazio che ha voluto dedicare ai nostri magazine qui recensiti.

Grazie!

Tilburg '99: panoramica sulle novità e svariato foto.

ML met LH (14): la 14 parte del corso di assembler: JoyNet, ovviamente ne sapete già' dalle pagine dei nostri ICM :-)

Zandvoort-beurs 1999: il nuovo incontro e' alle porte!

Newsletter: lo spazio dedicato ai lettori.

NV 02/99, NV 03/99, Teddy's In Action, MSX-Info Blad 10: un po' di novità.

28

ICM Magazine  
Via Alghero, 15  
20128 Milano  
Italy  
mcasali@sofit.it

# Kaotika

Raymond Hoogerdijk

Kaotika is in 1999 uitgebracht door D'oli Clar Games uit Spanje en werkt met FM-PAC, MSX-Audio of MoonSound. Als je het spel opstart en het introscherm krijgt, begint er een zeurderig melodietje te klinken, wat als je het 5 minuten aan laat staan, behoorlijk gaat irriteren. Maar nu wil je het introscherm natuurlijk niet uitgebreid gaan bestuderen. Als je op de spatiebalk drukt om de weg te vervolgen, kun je kiezen voor 1 of 2 spelers en een optiemogelijkheid.

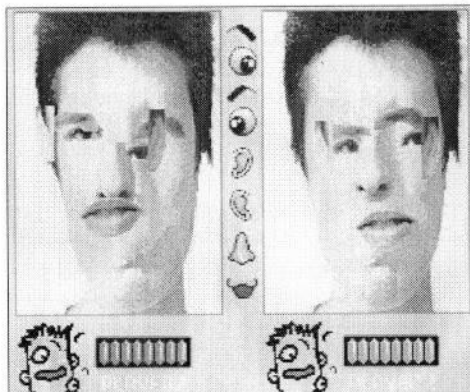


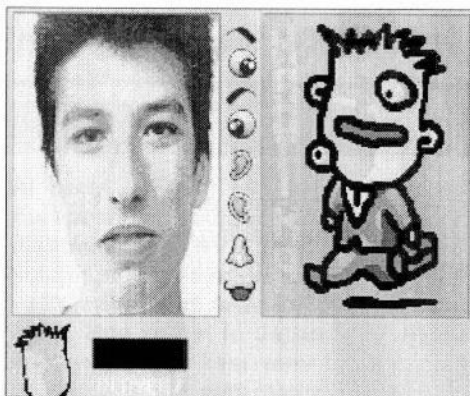
In de optiemogelijkheid heb je weer een paar keuzemogelijkheden, te weten: NTSC, PAL, Clear Records, Dos en Back. De optie Clear Records vind ik persoonlijk wel handig. Als er dan eens iemand bij jou heeft gespeeld en beter was, dan kun je hem gewoon wissen...

Vervolgens heb ik gekozen voor back en daarna de één-speler optie. Je krijgt dan een menu met allemaal vervormde foto's van Spaanse MSXers. Na één van de personen gekozen te hebben (in mijn geval Nestor Antonio) is het de bedoeling dat je probeert de neus, de ogen, oren, wenkbrauwen en mond op de juiste plaats



te zetten. Je zal wellicht denken dat dit niet zo moeilijk is, echter de foto verdwijnt van het scherm en laat een groot zwart vlak achter waarop je alle onderdelen moet aanbrengen. De kans dat dan bijvoorbeeld de neus ook echt op de plaats van de neus zit is... Als alles geplaatst is zie, je de foto met de onderdelen zoals jij ze geplaatst hebt. Dit kwam de eerste paar keren zeer grappig over. Ik heb nooit geweten hoe een neus op een voorhoofd zou staan, maar nu weet ik het... Na enige oefening heb ik toch nog 66% kunnen halen. Als je kiest voor de twee-speler optie, dan wordt het scherm in tweeën gedeeld. Nu kun je met z'n tweeën tegen elkaar strijden wie de persoon het beste kan maken.





In het spel zelf kwam wat muziek uit King's Valley II voor. Deze muziek vind ik persoonlijk wel leuk, maar ik moet eerlijk zeggen op een SCC is het mooier... Voor iedereen die van spellen in het "Ezeltje prik"

genre houdt, is dit echt een aanrader. Het spel is heel origineel bedacht en de uitwerking is leuk. Ook het ondersteunen van 3 verschillende geluidschips vind ik een groot voordeel. Aanrader!

Het spel werd op de beurs in Bussum afgelopen jaar te koop aangeboden door het Totally Chaos Team. Of het spel via hun nu nog steeds te krijgen is, is mij onbekend.

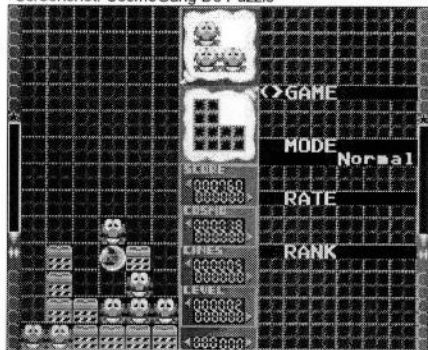
**Totally Chaos Team**  
**Rotterdamstraat 73**  
**6415 AV Heerlen**  
**(045) 5729509**

## Nieuwe Releases...

Via nieuwe contacten in Japan zijn wij in het bezit gekomen van een aantal leuke nieuwe games. Deze games zullen wij in Europa tegen zeer scherpe prijzen gaan distribueren.

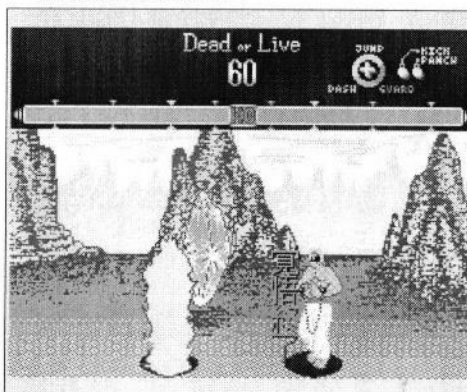
Het eerste spel is CosmoGang De Puzzle. Deze "Tetris-kloon" is erg verslavend. Het spel biedt de mogelijkheid om met twee spelers tegelijkertijd het spel te spelen. Het spelt is geschikt voor elke MSX 2 (of hoger) met minimaal 64 KB RAM.

Screenshot: CosmoGang De Puzzle



Het tweede spel is Dead Or Live. Dit spel is te vertoont enige gelijkens met Fighter's Ragnarök. Misschien is het spel grafisch wat minder dan Fighter's Ragnarök, maar qua speelplezier doet het zeker niet onder voor Fighter's Ragnarök. Het spel is helaas alleen geschikt voor MSX Turbo-R.

Screenshot: Dead Or Live



**Over beide games  
 kunt u meer lezen  
 in dit nummer...**





Mari van den Broek

Al ruim een jaar zijn wij de officiële Europese distributeur van het Japanse diskmagazine NV. Elke maand verschijnt er weer een nieuw nummer, wat vaak enige tijd later bij ons terecht komt. Hoe ze het in Japan voor elkaar krijgen om elke keer weer de diskettes te vullen is mij een raadsel. We lopen inmiddels met het bespreken enkele nummers achter, dus laten we in een rap tempo proberen de achterstand in te halen.

## NV 8

Nummer 8 bestaat evenals zijn voorgangers uit 3 diskettes. Alle drie voorzien van een fraai kleurenlabel. Het maakt niet uit met welke disk je opstart, je komt na een fraai plaatje en een druk op een toets in het hoofdmenu terecht. Je weet nu ook meteen waar de plaatjes die op de labels staan vandaan komen.

Het hoofdmenu werkt simpel. Op het scherm staan een aantal keuze-opties die je door middel van de cursortoetsen kan selecteren. Links op het scherm wordt tevens aangegeven op welke van de drie disks het geselecteerde staat. Een druk op

de spatie-balk brengt je bij hetgeen je geselecteerd hebt.

De eerste optie in het hoofdmenu is "Info". Hier vinden we een aantal korte en langere teksten met nieuwtjes en informatie. Uiteraard in het Japans. Deze teksten snuffel ik vaak door op zoek naar adressen van homepages (kortweg URL's). Ik ga verder met "Syntax", waarin we het laatste nieuws van het Syntax-front kunnen lezen. Vaak wordt er ook terug geblikt op eerder verschenen nummers van NV, men maakt wel eens een foutje en tracht dat op deze manier goed te maken. De overige opties uit het hoofdmenu die allemaal op disk A staan sla ik over, het zijn allemaal teksten. De echte liefhebber moet er zelf maar eens doorheen lopen.



Wanneer je onverhoopt een optie kiest die niet op de diskette staat die in de diskdrive zit, krijg je een foutmelding. Stop dan gewoon de juiste disk in de diskdrive en druk op de spatiebalk om verder te gaan.

Op disk B staat onder andere het spel Mechanical Brain, dit is een Nemesisachtig schietspel. Er zijn drie spel-opties: "easy mode", "normal mode" en "hard mode". Standaard staat deze op "normal-



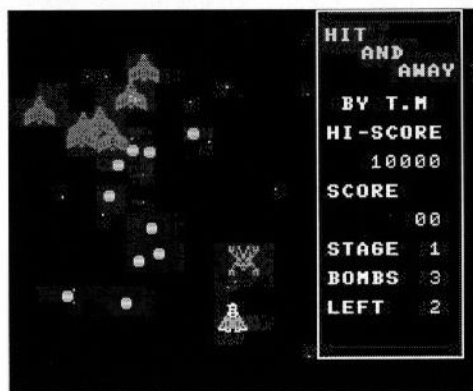
mode". De speloptie aanpassen kan door middel van de cursortoetsen links/rechts of uiteraard de joystick. Met een druk op de spatiebalk of vuurknop A van de joystick kan het spel beginnen. Grafisch is het spel niet zo mooi als Nemesis, maar het speelt wel bijzonder prettig. Houdt de spatiebalk of vuurknop ingedrukt, je hebt dan auto-fire, wat het spelen een stuk leuker maakt.



Het tweede en tevens laatste spel op disk B is Hit and Away. Dit is een typisch Shoot-'m-up game waarvan er in het verleden veel gemaakt zijn. Grafisch is het zeker geen hoogstandje, je hebt echt het idee met een MSX 1 game te maken te hebben. Het begin is gemakkelijk, maar als je aan het einde van een level bent zul je een "Boss" moeten verslaan en dat is toch iets moeilijker dan je denkt. Een simpel, doch verslavend spelletje... Probeer ook eens één van de andere twee ruimteschepen, wie weet heb je met een ander wapen meer succes.

Één van de eerste opties van disk C is "Dream Art". Je krijgt een verzameling van allerlei kleine tekeningetjes voorgeschoteld. Bij elk tekeningetje staat een stukje tekst met achtergrond informatie, vaak wordt verteld waarmee het tekeningetje gemaakt is en wat het precies voorstelt. In "MMCG" laat men zien hoe een dergelijke

tekening zoals die in "Dream Art" te zien is, is ontstaan. Door middel van een animatie wordt de tekening vanaf de allereerste lijnen opgebouwd en ingekleurd. Bijzonder leuk om eens naar te kijken. De volgende optie uit het hoofdmenu met voor mij onbeduidende Japanse kriebels als titel herbergt allereerst een korte tekst met uitleg en vervolgens een viertal schermvullende zwart-wit tekeningen. De zesde keuzemogelijkheid uit het rijtje brengt je naar MSX-DOS van waaruit een soort van animatie-programma wordt opgestart. *[NvdR: normaliter staat MSX-DOS niet op disk, blijkbaar heeft men afspraken weten te maken waardoor MSX-DOS wel meegeleverd mag worden op de disk.]* Hoe dit exact werkt is mij een raadsel, een muis gebruiken is wel aan te raden. Via wat rommelen in de diverse menu's is het me toch gelukt één van de op de disk aanwezige plaatjes te laden, maar nu...



"Ending" slaan we maar over, hier vinden we alleen een paar korte teksten. In "P&V" vinden we nog een aantal schermvullende plaatjes en een soort van animatie van twee kereltjes die in bad zitten. Ze hebben elkaar heel wat te vertellen, maar wat...?

Mijn favoriete optie uit het hoofdmenu is toch wel "Music". De Multi-Player die geladen wordt kan met allerlei verschillende files overweg, of dat nu MGS, OPX of

MuSICA-files zijn. De muziek op deze disk moet je gewoon eens beluisterd hebben. De replayer ondersteunt zowel FM-Pac als SCC en PSG.

Met nog alleen de optie "Mail Magazine" uit het hoofdmenu nog in het verschiet zijn we aangekomen aan het einde van dit magazine.

## NV 9

Net als voorgaand nummer bestaat dit magazine wederom uit drie disks, allemaal voorzien van een fraai kleuren label. Het hoofdmenu ziet er dit keer fraai uit en is heel overzichtelijk. De inhoud is op diskvolgorde ingedeeld. Uit het menu blijkt ook dat sommige onderdelen op meerdere disks verspreid staan, er zal dus zo nu en dan van disk gewisseld moeten worden.



Het grootste gedeelte van disk A laten we voor wat het is. Het enige interessante wat ik wil noemen is het spelletje Judgement Baseball. De nieuwsgierigen onder ons moeten dit magazine maar kopen om te lezen wat er allemaal aan teksten op staat. Dit spel lijkt bijzonder veel op Konami's Baseball. Ook de Konami klassieker heeft mij nooit getrokken. Verder met disk B, de spelletjesdisk.

Het enige spel op disk B heeft als titel een aantal, voor mij, niets beduidende Ja-

pansse kriebels. Wanneer via MSX-DOS het spel gestart wordt krijgen we een vertaling van deze Japanse kriebeltjes, namelijk: Ninjin 2. Het spel is gemaakt door Kai Magazine, bekend van onder andere Lilo's Quest of Fame, en G&T Soft Japan. De vertaling van Ninjin 2 is No Name 2. De voorloper van dit spel, No Name heeft zijn oorsprong in Spanje en schijnt zelfs ooit in Nederland verkocht te zijn door Future-Disk. Jammer genoeg heeft men na korte tijd de verkoop van dit spel gestaakt.



De intro van het spel is grafisch zeer fraai. Tijdens de intro wordt het verhaal achter dit spel uitgelegd, echter dit keer noch in het Spaans, noch in het Engels, maar in het Japans. De intro moet je gewoon helemaal uitkijken.

Na de intro is het tijd om te gaan spelen, jij bent de hoofdrolspeelster. Gekleed in een strak leren speelpakje en gewapend met een zweep moet je je door de speelvelden zien te werken. Het spel doet me sterk denken aan Konami's Vampire Killer. Dit spel zorgt weer voor een paar uurtjes speelplezier.

De laatste disk al weer van dit magazine. Hierop vinden we het gewoonlijke materiaal. "Dream Art", "MMCG", "P&V", "Music", "Mail Magazine" en "Ending". Het heeft denk ik weinig zin om deze allemaal te

gaan bespreken, je moet het zelf allemaal maar eens bekijken.

## NV 10

Nummer 10 beslaat voor de afwisseling niet uit drie maar uit vier diskettes. Zoals ook het voorgaande nummer, allemaal voorzien van een fraai kleuren label. Het hoofdmenu ziet er dit keer wat onoverzichtelijker uit. De opties die corresponderen met ene bepaalde disk hebben allemaal dezelfde kleur. Alle opties die betrekking hebben op disk A zijn rood van kleur, die van disk B groen van kleur en de die van disk C zijn geel van kleur, erg gemakkelijk dus. Drie kleuren? We hebben toch vier diskettes? Hier komen we later nog op terug. Disk A laten we wederom voor wat het is, ik ga verder met disk B, C en D...?



Disk B bijt de spits af met "Tako System". Veel tekst over het één en ander en zo nu en dan een fraai plaatje. Aan het einde van dit alles reset de computer en start de disk opnieuw op. Niet zo erg fraai gedaan, maar het zal wel zijn redenen hebben.

Verder met "BSC", de korte BASIC-programmaatjes op deze disk. Vaak zijn het leuke kleine spelletjes. Zeker de moeite waard om ze allemaal eens te bekijken (sommige spelletjes zijn behoorlijk verslavend!). De volgende optie uit het hoofdmenu heeft wederom een paar Ja-

panse kriebels als titel. Achter deze Japanse kriebels gaat een spelletje schuil. Jij als hulpje in de lokale McDonalds moet een klant helpen, de vraag is alleen hoe...? De bedoeling is duidelijk dat we iets in typen, maar wat? Er zit niets anders op dan de computer te resetten en de rest van het magazine te gaan bekijken. De laatste optie behorende bij disk B heeft al weer van die fraaie Japanse kriebeltjes als titel, ben benieuwd wat daar achter schuil gaat. Dit keer een behendigheidspelletje. De bedoeling is om in een bepaalde tijd zoveel mogelijk sprongetjes van links naar rechts (en terug) te maken met het poppetje. De truc zit hem in het op het juiste moment drukken van de juiste cursortoets waardoor het poppetje zonder enige hapering blijft springen en daardoor de meeste sprongen kan maken. Je hebt de keuze uit 1 minuut, 3 minuten, 10 minuten of de super-ronde van 60 minuten. Een help-file is vanuit het menu ook op te roepen en de Hi-scores die behaald zijn kunnen met de laatste optie uit het menu ook opgeslagen worden. Wie houdt dit een uur vol...?



"Dream Art" op disk C sla ik dit keer over, evenzo "MMCG", "NV", "P&V" als "Ending" en ga direct door naar "Music" om te kijken welke muziekstukken allemaal op deze disk staan. Op deze disk staan 16 muziekstukken, de één nog leuker dan de an-

dere. Tja, de FM-Pac in combinatie met PSG en SCC verwondert je toch elke keer weer...



Disk D, de extra disk bij dit nummer. Zoals ik al opmerkte was deze disk in het hoofdmenu niet terug te vinden. We zullen deze disk dus apart moeten opstarten om te weten te komen wat er precies op staat. Op het scherm verschijnt "Syntax BAKA-G Factory". De eerste optie uit dit menu start een spel met de naam Tansu Tansu Revolution op. Over het scherm bewegen van onder naar boven pijlen. De bedoeling is dat je deze pijlen in een kastje opbergt. Pijlen die naar boven wijzen in de bovenste la van het kastje, pijlen die naar beneden wijzen in de onderste la en pijlen die naar links of rechts wijzen in respectievelijk de linker en rechter la. Het is moeilijker dan je denkt. Grafisch ziet het er heel fraai uit. Bij het kastje staat een poppetje die op jouw teken (door het indrukken van de betreffende cursor-toets) het door jouw aangewezen laatje van het kastje opent.

De tweede optie uit het menu brengt me bij een wel heel onduidelijk spel. Zonder het te weten ben ik binnen enkele seconden af en is het Game Over... Snel weg voor ik me ga ergeren omdat ik niet kan winnen. Het derde spel is een kruising tussen Tetris en Vier op een Rij, tenminste die indruk krijg ik. Op het scherm staan

een aantal rechthoeken met daarin Japanse kriebels. Je selecteert steeds vier van deze rechthoeken die je dan vervolgens kun laten roteren. De bedoeling is vast om een aantal dezelfde op één lijn te krijgen, maar dat valt nog niet mee... Ergerlijk, waren die Japanse kriebeltjes maar kleuren of figuurtjes, dan was het voor mij vast wat makkelijker geweest.

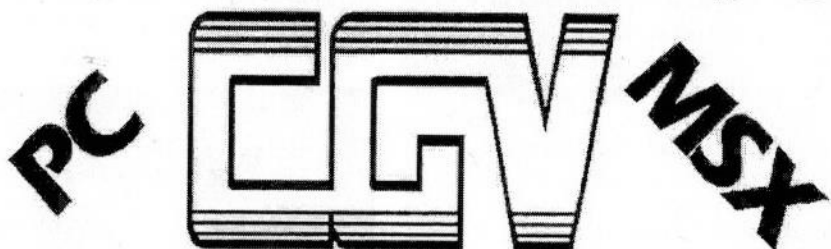


De overige spelletjes op deze disk moeten voorlopig maar een raadsel blijven. Één ding wil ik er wel over kwijt: ze zijn zeker de moeite van het bekijken waard.

### Conclusie

Wederom drie nummers die heel gevarieerd zijn. De meeste interesse gaat toch elke keer weer uit naar de B-disk, want daar staan immers de spelletjes op. De vierde disk bij NV 10 is heel bijzonder en maakt dit nummer extra interessant. Een beetje kennis van de Japanse taal zou fijn zijn, maar het kost weinig moeite om je door de disks te worstelen. Dit zal in hoofdzaak komen door de eenvoudige menu-structuur die men gebruikt. Wie geen belang heeft bij de vele Japanse teksten op de A-disks en graag eens en leuk spelletje speelt, het leuk vindt om ook eens wat kleine BASIC-progjes te bekijken, of juist helemaal uit zijn bol gaat van de prachtige FM-Pac/PSG/SCC muziek, moet deze magazines gewoon kopen.

**Computer Gebruikers Vereniging**



# Grote Computer Meeting

**Zaterdag 15 April 2000**

**Wijkcentrum De Schans**

**De Schans 123**

**Tilburg (noord)**

**10.00 tot 16.00 uur**

**Toegang 2,50 p.p.**

Neem voor meer info of een lidmaatschap (slechts f30,- p.j.)  
contact met ons op.

Bartokstraat 196 Tel: (013)4560668

5011 JD Tilburg E-Mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)

onze web-site: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)

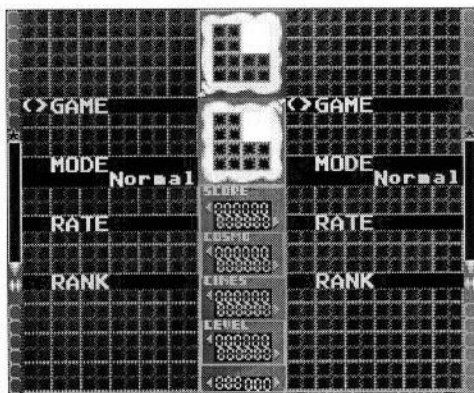
# CosmoGang De Puzzle

Paul Reemeyer

Het spel CosmoGang komt uit Japan. Dit kun je merken als je het tekstbestand wilt lezen dat op de disk staat. In het spel zelf merk je weinig van het gegeven dat het spel gemaakt is door Japanners. Er zitten geen rare tekens in het spel die wij niet begrijpen. Het spel is dus goed te volgen voor ons Europeanen. Het spel is gemaakt door CTRL+Break. Van deze groep heb ik nog nooit gehoord. Misschien schop ik nu mensen tegen hun schenen, maar het is toch echt zo.

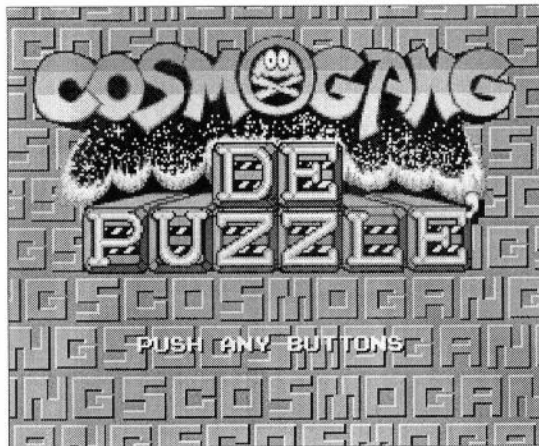
Je kunt de disk niet zomaar opstarten. Dit komt omdat CosmoGang opgestart moet worden met MSX-DOS of MSX-DOS 2. En zoals iedereen weet mag je nog steeds geen MSX-DOS leveren met je geproduceerde spullen. [NvdR: Op de huidige disks staat wel MSX-DOS 1, maar daar zal niemand echt moeilijk over doen!] Het spel werkt dus ook met MSX-DOS 2. Dan is het logisch (niet altijd) dat je de disk kan kopiëren naar de harddisk en het spel daar vanaf kunt spelen. Het laden is dan weer wat sneller. Het andere voordeel is dat je dan niet op de disk een MSX-DOS versie

hoeft te kopiëren. Of het wisselen van disk als je niet wil dat er een MSX-DOS versie op je originele disk komt te zitten.

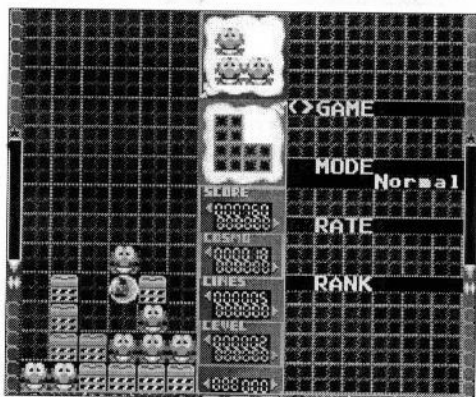


De intro die je te zien krijgt van CTRL+Break is mooi gedaan en toch eigenlijk ontzettend simpel gehouden. Na de introductie van CTRL+Break krijg je natuurlijk het introscherm van het spel. Deze is erg kleurrijk. Ik druk het scherm nog even niet weg, misschien krijg ik nog een demo te zien. Misschien laten de makers zien hoe het spel werkt of krijgen we een verhaal dat achter het spel schuil gaat. Maar na ongeveer 10 minuten wachten op iets, wat niet komt, daar heb ik ook geen zin in. Dit vind ik altijd jammer dat er geen demootje bij een spel zit. Het hoeft niet state-of-the-art te zijn, maar als er alleen al een poppetje over het scherm loopt, of alleen tekst met een klein verhaaltje. Dat geeft het spel toch altijd weer iets extra's.

Als je op de spatie drukt krijg je gelijk het speelscherm, met daaroverheen het menu. In het menu kun je de algemene dingen instellen zoals de moeilijkheidsgraad van je spel. In dit menu staat ook de optie om een spel te beginnen.

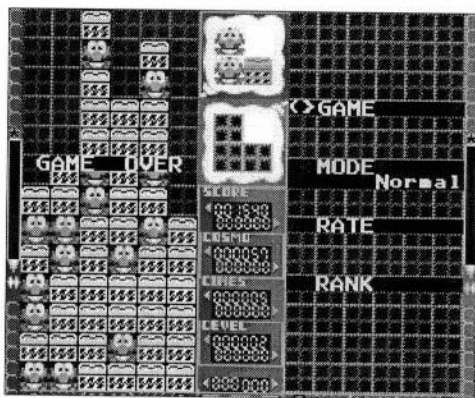


De spelregels zullen de meeste van jullie wel bekend in de oren klinken. Je moet zo veel mogelijk lijnen maken. Ik hoor jullie al denken van waar ken ik dat toch van? Nou...nou... jullie weten het zeker niet. Ik zal jullie vertellen onder welk genre jullie dit spel kunnen plaatsen. Het is een Tetris-variant, maar dan toch met een eigen kijk op de dingen. Het veld bestaat uit twee helften. Dit is niet te veranderen in het menu of zo. Je speelt altijd in een veld voor twee personen. Ik denk wel dat dit de kracht is van het spel: het spelen met z'n tweeën. Het speelveld dat je te zien krijgt is erg overzichtelijk en mooi. Dit alles komt door de kleuren die ze gebruikt hebben voor het speelscherm. Je kunt je score zien, je kunt zien wat het volgende blokje is dat je krijgt. Eigenlijk dezelfde dingen die je bij een normale Tetris ook hebt.



Een Tetris geeft verschillende vormen aan zijn of haar blokjes. Dat is bij dit spel niet het geval. Je hebt altijd dezelfde vorm van blokjes. Een blokje bestaat alleen uit verschillende onderdelen. Het eerste onderdeel waaruit het kan bestaan is een gewoon vierkant onderdeel. Met dit onderdeel van een blokje maak je de lijnen. Het tweede onderdeel is een Cosmo. Dit is een monstertje die jou belemmert in het maken van lijnen. Maar voor dit probleem is ook weer een oplossing. Want het derde en tegelijk het laatste onderdeel is een

pijltje. Door het pijltje op een Cosmo te laten vallen gaat een Cosmo weg. Je hebt twee verschillende soorten pijltjes die je kunt krijgen. Het verschil zit hem in de richting, die naar links of naar rechts gaat. Je moet dus zorgen dat je zoveel mogelijk Cosmo's meeneemt met een pijltje. De muziek is geschreven met PSG en SCC. Ja, dat mogen wij MSXers nog steeds meemaken. Dat we bij een spel PSG en SCC geleverd krijgen. Jammer genoeg is het geluid van mijn SCC zo slecht dat ik de volumeknop snel weer heb gevonden om hem zacht te zetten. Ik kan dus niet echt veel melden over de muziek. Dit vind ik wel jammer.



## Conclusie

Het spel is erg simpel en leuk om te spelen. Dit komt doordat je er geen uren over doet om het spel te begrijpen, of erachter te komen wat de spelregels zijn. Ik denk wel dat dit spel veel mensen aan de MSX zal blijven laten hangen. Met het motto, "Nog één keer, ik zal meer lijnen halen". Als je bent uitgekeken op de One-player mode kun je nog altijd zeggen tegen je broertje, zusje, maat: "Wil je een potje tegen mij spelen?". Ik denk wel dat de Two-player mode het spel het lange leven zal geven. Het spel kun je spelen op de beurs van Tilburg op de stand van MSX-NBNO. Ik zal je één ding zeggen: het is de moeite waard.



Mari van den Broek

Niet alle recensies die ik schrijf zijn even positief. Vreemd is dat ook niet, ook niet alles is van diezelfde hoge kwaliteit die we tegenwoordig wel verwachten. Echter dat mensen gaan muggenziften over hoe zaken omschreven of beschreven worden gaat me te ver, zeker als je er niet persoonlijk op aangesproken wordt, maar dat je het moet lezen op het Internet.

Halverwege januari lag het blad weer bij me in de bus. Dit keer een hemelsblauwe cover met screenshots uit de games Sand Stone en Hamaraja Night. Op de cover ook de vermelding dat het MSX-Info Blad nu software uit Japan gaat verkopen, wij zijn benieuwd...

Men bijt dit keer de spits af met Sand Stone, de Tetris-kloon van Compoetania TNG. Dit spel zou al op Tilburg verkocht gaan worden, maar op het allerlaatste moment zijn er nog bugs gevonden en heeft men de release uitgesteld tot Bussum. Het spel is goedkoop en biedt veel speelplezier.

Men gaat verder met de clubdaglijst van 1 januari 2000. Uit de lijst valt op te maken dat er toch nog redelijk wat clubdagen gehouden worden, al schrikt de entreprijs voor zo'n dag of middag bij sommige clubs de mensen toch af om te komen.

Arranger Gold wordt onder de loep genomen door Tristan: "Het grootste verschil met eerdere producten van Zodiac is de kwaliteit van de muziek. Wat met de 'diskversie' toch ook heel mooi op de muziekmodule werd gedaan is deze keer zeker overtroffen..."

Wie problemen heeft met zijn Graphics 9000 en zijn Sony Trinitron monitor (TV?) moet zeker het volgende korte artikel van Koen van Hartingsveldt eens lezen.

Vanuit Japan werd het verzoek geopperd om eens wat aandacht te besteden aan, voor ons Europeanen, onbekende soft- en hardware. In het eerste artikel daarover aandacht voor de Action Game Set van Nebular Soft. De Action Game Set is een verzameldisk van een aantal spelletjes die vanuit een menu opgestart kunnen worden. Grafisch en muzikaal zijn de games geen hoogstandjes maar ze bieden wel het nodige aan speelplezier.

14  
Winter 1999

Abonneeprijs Hfl. 2,50  
Losse nummers Hfl. 3,-

## MSX-INFO BLAD

### Totally Chaos Team

<b>Inhoud:</b>	
Voorwoord	2
Sandstone	3
Clubdaglijst	7
Arranger Gold	8
Aanpassing kabel	9
Action Game Set	10
ICM Magazine 39	12
SCC-Blaffer NT	14
Bits 4	17
Best of Hamaraja Night	18
Cursus PowerBasic	21
TC-Lijst	24
2EPROM	25
Beurslijst	27
NV Magazine 9, 1999	28
Japanse software	31
Realms of Adventure	33

Sandstone  
Nieuw spel van Compoetania TNG

The Best of Hamaraja Night van Pastel Hope.

**MSX-Info Blad gaat nu ook software uit Japan verkopen!**

Net als bij ons blijven sommige recensies een hele tijd liggen voordat ze geplaatst kunnen worden. Zo ook de recensie van ICM Magazine 39, welke al een half jaar geleden verschenen is.

Tristan onderwerpt vervolgens SCC-Blaffer NT aan een test. Dit muziekprogramma is speciaal bedoeld voor de Konami SCC-cartridges. De makers vonden de bestaande SCC muziekprogramma's niet voldoende en hebben dus SCC-Blaffer NT gemaakt. Het programma is een knap staaltje programmeerwerk...

Het clubblad van het CGV, Bits, wordt voor het eerst besproken in het MSX-Info Blad. De reden hiervoor is, dat er voorheen praktisch niets over MSX in te vinden was. In het nummer 4 van 1999 is gelukkig wel een aantal MSX-artikelen opgenomen.

The Best of Hamaraja Night – preview -. We worden weer eens met de neus op de feiten gedrukt dat men in Japan ook niet stil zit voor wat betreft het maken van software voor MSX. Dit spel, wat alleen geschikt is voor de MSX Turbo-R, ziet er leuk uit en is uitermate verslavend.

Sjoerd Mastijn vervolgt zijn cursus Power-Basic met deel 2. Dit keer uitleg over image en display size. Leuk om te lezen, maar hoe breng je hetgeen wat verteld wordt in de praktijk?

In de TC-lijst dit keer netjes de vermelding dat The Games BBS per 15 januari 2000 off-line zal zijn. Het aantal Bulletin Board Systems dat nog MSX ondersteund is hiermee afgenomen tot 9.

In het verleden is er eens een stukje hardware geweest waarmee EPROM's gebrand konden worden op MSX, TOEPROM genaamd. De daarbij behorende software was niet echt gebruikersvriendelijk. Jeremy Wiermans is in 1997

begonnen om zelf software voor deze hardware te schrijven. Met behulp van informatie van derden is hij daar in geslaagd en vertelt nu wat over deze nieuwe software voor TOEPROM. Het programmaatje is via de PD-service van Totally Chaos te verkrijgen.

Rieks is inmiddels al weer geruime tijd terug uit Japan. Hij heeft inmiddels weer wat tijd gevonden om wat te schrijven. Dit keer is NV 9/1999 aan de beurt. Rieks vindt het diskmagazine niet echt interessant en raad aan om het maar te laten liggen. Gelukkig zijn een hoop mensen een andere mening toebedeeld.

De laatste tijd verschijnt er weinig goede software voor MSX. In Japan verschijnt nog regelmatig wat nieuws, wat misschien ook voor de Europese markt interessant genoeg is om hierheen te halen. Je gaat dus op zoek naar contacten in Japan en je probeert via die weg software naar Nederland te halen. Het eerste spel wat uit Japan gehaald zal worden door het MSX-Info Blad is Kyokugen, the shooting star children. Men hoopt het spel in Tilburg te kunnen leveren...

Het blad wordt afgesloten met een preview van Realms of Adventure, het nieuwe spel van Umax.

Dit nummer was weer heel gevarieerd. Ik heb, ondanks het voorvalletje op Internet, me met veel plezier door dit nummer weten te werken. Nu is het wachten tot de beurs in Tilburg om te zien of het MSX-Info Blad daadwerkelijk de beloofde Japanse software hier gaat distribueren. Wachten is het ook op het volgende nummer...

**MSX-Info Blad**  
**Rotterdamstraat 73**  
**6415 AV Heerlen**  
**(045) 5729509**



Na de succesvolle samenwerking van Deltasoft en Surrec van de adventure **Thunderbirds are go** komen wij op de beurs in Tilburg met het puzzelspel **Find It**.

**Find It** is een nieuwe generatie puzzelspellen op de MSX. Dit spel bestaat uit 32 puzzels en is verdeeld over 8 levels waar u de 5 verschillen per puzzel uit mag halen.

Het hele spel is gebaseerd qua beeld en geluid op de Konami kraker van de Playstation **Metal Gear Solid**.

Deze is gemaakt voor een MSX2 met 128 Kb geheugen en maakt gebruik van een moonsound.

**Delta Soft**

# PSG Dreams 1

Mari van den Broek

Zo langzamerhand beginnen we het gewoon te vinden dat onze MSX alleen nog maar klanken ten gehore brengt via de MoonSound. Waarom zouden we met minder genoegen nemen? Niet iedereen is in het bezit van deze uitbreiding! Met deze Audio-CD worden we nog maar eens met de neus op dit feit gedrukt.

Tijdens ons bezoekje aan de MadriSX '99 beurs op zondag 31 oktober 1999 werd deze audio-CD onder onze aandacht gebracht. De dag voor de beurs hadden we, zonder het te beseffen, van deze audio-CD al een aantal nummers beluisterd toen we op bezoek waren bij Roberto. Toen één van de makers deze audio-CD aan ons toonde besloot Raymond om een exemplaar te kopen.

Tussen het verkopen van onze eigen producten door overlegden we of het niet leuk was om deze audio-CD ook in Nederland op de markt te brengen. Met de makers werd kort besproken wat wij voor hen konden doen en besloten werd dat deze

audio-CD voortaan ook in het assortiment van MSX-NBNO zou zitten...

## Het doosje

Het doosje waarin de audio-CD zit is niet zo bijzonder, deze kennen we allemaal wel. Het origineel heeft een zwart-witte inlay die er best mag zijn. Aangezien wij toch meer op kleur uit zijn, is besloten om de inlays van audio-CD's, die in Nederland verkocht zullen worden in kleur uit te voeren, waarvoor wij de originele inlay-ontwerpen vanuit Spanje kregen toegestuurd. Ik moet zeggen dat de inlay er bijzonder fraai uit ziet.

## De audio-CD

De audio-CD is voorzien van een label, zodat de audio-CD gemakkelijk herkend kan worden als deze per ongeluk tussen een stapel andere audio-CD's belandt. Zoals de naam van de audio-CD misschien al heeft verraden, staan er allemaal PSG audio-tracks van diverse bekende MSX games van Konami op. Deze PSG muziekjes zijn stuk voor stuk opgenomen en bewerkt en vervolgens als audio-tracks op de CD gezet. Het zal je dan ook niet verbazen als je titels tegenkomt als The Goonies, Vampire Killer en Nemesis. Stuk voor stuk klassiekers.

In totaal staan er 31 audio-tracks op deze CD, waarvan hier het overzicht:



- |                                    |                                   |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 01. Hinotori Intro                 | 02. Hinotori Stage 1              |
| 03. Hinotori Ending                | 04. The Goonies Main Theme        |
| 05. Knightmare Main Theme          | 06. Knightmare Stage 2            |
| 07. M.O.G. Castle Theme            | 08. M.O.G. World Theme            |
| 09. Shalom - Knightmare III        | 10. Treasure of Usas Intro        |
| 11. Treasure of Usas Juba Ruins    | 12. Vampire Killer - Wicked Child |
| 13. Vampire Killer - Heart of fire | 14. Penguin Adventure Intro       |
| 15. Penguin Adventure Stage 3      | 16. Penguin Adventure Stage 5     |
| 17. Nemesis Intro                  | 18. Nemesis Stage 1               |
| 19. Nemesis II Stage 3             | 20. Nemesis II Stage 7            |
| 21. Salamander Intro               | 22. Salamander Planey Eonius      |
| 23. Nemesis III Intro              | 24. Space Manbow Stage 1          |
| 25. Quarth Theme 1                 | 26. Metal Gear 2 - Solid Snake    |
| 27. Metal Gear 2 - Zenzibar Breeze | 28. Snatcher Intro                |
| 29. SD Snatcher Intro              | 30. SD Snatcher Junker Building   |
| 31. SD Snatcher Ending             |                                   |

De CD heeft een totale speelduur van 61 minuten en 55 seconden.

## Conclusie

Voor de verzamelaar is dit een unieke CD om nog eens te genieten van de PSG-muziek van deze bekende Konami klasiekers. De muziek klinkt uiteraard schitterend en is op een zeer professionele wijze

opgenomen en bewerkt. De prijs van dit product bedraagt f15,- en kan besteld worden bij de MSX-NBNO software service. Uiteraard is dit product op de beurzen waar MSX-NBNO aanwezig is ook verkrijgbaar.

# Clubdag Hoorn

Maico Arts

**Het is alweer een hele tijd geleden dat we één of andere clubdag bezocht hebben. Tijd dus om ons gezicht weer eens ergens te laten zien.**

Op 5 februari was het dan weer zover. Gepakt en gezakt gingen we naar Hoorn, alwaar Bas Kornalijslijper van MSX Club West Friesland een MSX clubdag organiseerde. Deze clubdag wordt diverse keren per jaar georganiseerd.

Richard kwam om half tien Raymond en mij ophalen en na een korte stop bij het tankstation zetten we onze reis voort naar Hoorn, alwaar we om ongeveer half twaalf arriveerden. Bij binnenkomst werden we welkom geheten en konden we zelfs nog kiezen waar we wilden staan. Op elke clubdag wordt er een spellencompetitie georganiseerd. De winnaar van de vorige clubdag is de organisator van deze competitie en bepaalt daarom ook welk spel er gespeeld zal worden. Deze keer was het een simpel spelletje: je moest een slang door het scherm heen bewegen, zonder tegen de rand of jezelf te rennen, maar wel moest je de getallen die in het speelveld kwamen te staan, oppakken. Gevolg was dat je steeds langer wordt en tja, dan gaat het een keer fout.

De organisator van deze competitie bepaalt wie de winnaar wordt en deze mag vervolgens op de volgende clubdag de spellencompetitie organiseren.

Deze keer waren er enkele prijsjes beschikbaar gesteld en één ervan kwam bij Richard terecht. Hij was de gelukkige winnaar van een tekentableau. Ikzelf had het geluk een pakje echte boter te winnen. De poedelprijs ging naar iemand anders, waarvan mij helaas de naam is ontschoten. Hij werd de gelukkige om de volgende keer de spellencompetitie te organiseren. Deze clubdag werd bezocht door ongeveer twintig mensen, onder hen ook leden van MSX club Zandvoort en MSX vriendenclub Marienberg en voor de afwisseling MSX-NBNO. Deltasoft was ook verwacht te komen, doch zij hebben deze keer verstek laten gaan.

Een clubdag is een dag waar MSXers gezellig met elkaar kunnen babbelen en hobbiën. Als je geluk hebt kun je zelfs nog wat dingen verkopen. Als je met deze instelling naar zo'n dag gaat kan er eigenlijk niets mis gaan. Wij hebben er een heel gezellige dag aan gehad.

## Gezocht!

Wie kan mij helpen aan:

- MSX-Gids nr. 1, okt/nov '85 (evt. copy)
- MSX Club Magazine nr. 1 t/m 10, 12, 14 en 22 (uitgave MSX Club België-NL)
- MSX Leerboekjes "opdrachten bij deel 3 en 4" van Uitgeverij Stark-Texel
- Origineel boek Taswoord-MSX2
- (verzamel)diskettes van MSX-Gids 1 t/m 10
- Programma diskettes van MSX-Gids nr. 25 en XI (extra editie van sept. 1986)

H. Moed  
Eisenhowerlaan 22  
3844 AT Harderwijk  
(0341) 413994

# "C" Compilers voor MSX: een korte vergelijking

Adriano C.R. da Cunha

Stel je bent een programmeur en je kent of wilt C leren en je wilt een programma programmeren op deze ongelofelijke machine genaamd MSX. Dus ga je zoeken en zoeken totdat je veel C-compilers voor je MSX vindt. Enkele vrienden van je zeggen dat dit de beste is, anderen zeggen dat dat de beste is...

Van alle C-compilers voor de MSX zijn de beroemdste MSX-C, Aztec-C en Hitech-C. Maar er zijn nog twee interessante compilers: C-- en Solid-C.

MSX-C is de "officiële" C-compiler voor MSX, gebruikt en bevestigd door ASCII. Versie 1.0 was een CP/M versie, voor de 8088 CPU, die werd gemaakt in 1983. Versie 1.10 werd in 1987 door ASCII gemaakt en genereerde Z80 code. Versie 1.20 werd in 1988 gemaakt, wederom door ASCII, voor MSX-DOS 2.

Hitech-C van Hitech Software is een bekende C-compiler onder CP/M gebruikers (nu maken ze cross-compilers (inclusief Z80) voor de pc) en was aangepast voor de MSX door Pierre Gielen (de schrijver van SysID en andere software).

Aztec-C is ook een CP/M compiler, gemaakt door Manx Software.

De C-- compiler is afgeleid van de beroemde CP/M Small C compiler versie 1.7, aangepast voor MSX door Onno ten Brinke.

En de Solid-C is een compiler gemaakt door Egor Voznessenski, een andere bekende MSX-programmeur (schrijver van het MISIX besturingssysteem). De enige verkrijgbare versie van Solid-C is een

demo, maar de volledige versie kan bij de schrijver worden gekocht.

Maar welke C compiler is de beste? Welke is de snelste? Welke genereert de meest compacte code? Welke is het meest geschikt voor jouw doeleinden?

Het antwoord is simpel. Het hangt ervan af. Waar hangt het vanaf? Van vele dingen. Laten we eerst de omvang van de gegenereerde code en de uitvoersnelheid van de compilers voor de MSX vergelijken. Daarna moeten we kijken naar de code-optimalisering en tenslotte moeten we wat conclusies trekken.

## Geheugen-verwerkingen

De snelheid van geheugenverwerkingen wordt uitgevoerd door een simpel programma dat de priemgetallen (TEST1.C) tussen 2 en 100 vindt. Het algoritme is simpel: als het nummer niet deelbaar is door een ander getal, met uitzondering van het nummer 1, dan is het nummer een priemgetal. Als we hetzelfde programma compileren in de 5 compilers (MSX-C, Aztec-C, C-- , Hitech-C en Solid-C) en ze laten draaien onder dezelfde voorwaarden, dan krijgen we de volgende resultaten:

Aztec-C	56 seconden
C--	66 seconden
Hitech-C	40 seconden
MSX-C	50 seconden
Solid-C	75 seconden

## Schrijf-verwerkingen

De snelheidstest voor schrijfverwerkingen wordt uitgevoerd door een ander simpel programma (TEST2.C) dat invoertekst (TEXT-IN.TXT) omzet naar hoofdletter-schrift met een ander bestand als uitvoerbestand (TEXT-OUT.TXT). De omzetting

wordt byte voor byte verricht zonder buffers of andere optimaliseringsmethoden, alleen om de intrinsieke eigenschappen van elke compiler te testen. Het testbestand (TEXT-IN.TXT) had precies 100.000 bytes. Het compileren van hetzelfde programma in de 5 compilers en ze te draaien onder dezelfde omstandigheden gaf ons de volgende resultaten (als gevolg van de beperkingen van de demo-versie kon dit testprogramma niet gecompileerd worden in Solid-C):

Aztec-C	162 seconden
C--	154 seconden
Hitech-C	143 seconden
MSX-C	97 seconden

### Omvang van de object code

De omvang van de objectbestanden die werden gegenereerd door elke compiler, in bytes, zijn als volgt:

Compiler	TEST1.C	TEST2.C
Aztec-C	7680	8960
C--	8832	8960
Hitech-C	4480	8448
MSX-C	6912	7040
Solid-C	551	--

Ondanks dat de grootte van TEST1.C, gecompileerd door Solid C, verbazingwekkend is (maar 551 bytes, terwijl alle andere compilers programma's genereerde die groter waren dan 4k) kunnen we deze waarde niet gebruiken in een serieuze vergelijking, omdat de geanalyseerde versie van de compiler een demo is en dus erg beperkt.

### De standaard bibliotheek grootte

De volgende tabel heeft een geschatte omvang van de standaard bibliotheek die bij elk uitvoerbaar bestand werd gegenereerd door elke compiler. Deze waarden zijn een schatting en zijn berekend door het analyseren van vele programma's die

gegenereerd werden door elke compiler.

Compiler	Bibliotheekgrootte (bytes)
Aztec-C	3328
C--	8576
Hitech-C	*
MSX-C	5888
Solid-C	*

Hitech-C en Solid-C gebruiken een andere benadering voor het koppelen van de standaard bibliotheek: zij sluiten slechts de code in die nodig is terwijl anderen alle codes insluiten. Bijvoorbeeld, als jouw programma "fopen" niet gebruikt om een code te genereren dan heeft Hitech-C/Solid-C de "fopen" routine niet. Maar de code die gegenereerd is door de andere 3 compilers zal de routine wel hebben, ook al gebruik je "fopen" niet.

De minimum omvang van de Hitech-C bibliotheek is 265 bytes (de opstartcode), en voor Solid-C is deze waarde 302 bytes (ook de opstartcode).

### Code optimalisering

Hitech-C, MSX-C en C-- hebben een code optimalisator die erg interessant is.

De Hitech-C optimalisator zit bij de compiler en werkt echt, het vermindert de grootte van het gecompileerde programma en verbetert de uitvoersnelheid.

De MSX-C optimalisator is gemaakt door Dr. Alex P. Wulms, van Xelasoft en kan gratis worden verkregen. Het werkt ook goed voor MSX-C codes. Zijn interessante punten zijn de verschillende versies voor MSX-C 1.1 en 1.2, specifieke optimalisering voor de R800 CPU en de vervanging van enkele routines door geoptimaliseerde.

De C-- optimalisator komt van de Small C compiler. Zijn optimaliseringsmethoden

zijn enkel het vervangen van enkele "slechte" compilers door betere benaderingen. Bijvoorbeeld, een "LD A, (1)/LD L,A/ LD A, (2)/LD H,A" wordt vervangen door een "LD HL,(1)".

De twee testprogramma's, TEST1.C en TEST2.C, zijn te klein om geoptimaliseerd te worden, noch in Hitech-C, MSX-C of C-. Voor grotere (en meer complexe) programma's, is het gebruik van een optimalisator goed geschikt, zowel in code omvang als in uitvoersnelheid. Mijn ConvASM programma werd bijvoorbeeld 7% kleiner door het gebruik van de Hitech-C optimalisator.

### Voor en nadelen

Zoals elk ander programma of produkt hebben de C compilers voor MSX hun voor- en nadelen, die hen classificeren als beter of slechter dan anderen op sommige punten. Laten we de sterke en zwakke punten van elke compiler samenvatten.

MSX-C is de bekendste en meest gebruikte C compiler voor MSX. Het heeft veel bibliotheken beschikbaar en staat de gebruiker toe om de eigen middelen te gebruiken (video, geluid etc.). Er zijn zelfs bibliotheken met programmeerapplicaties voor MSX View. Het heeft ook specifieke versies voor MSX-DOS 1 en MSX-DOS 2. Het gebruikt het M80/L80 compiler/linker paar, dus de gegenereerde assembly source is schoon en gemakkelijk te begrijpen.

MSX-C staat het gebruik van assembly routines toe, die zijn gekoppeld door .REL bestanden (gegenereerd door M80). De grootste problemen van MSX-C zijn zijn syntax, slechte verenigbaarheid met ANSI-C, weinig functies, beperktheid tot 6 functies voor variabele/functie namen (L80 fout), het hebben van een floating point, het hebben van het "long" type ingevoerd als extern en het alleen accepteren van

assembly bronnen als .REL bestanden.

De Hitech-C compiler heeft ook bibliotheken die toegang toestaan tot specifieke middelen van MSX. Zijn sterke punten zijn het directe gebruik van assembly routines in de broncode (het #asm afgeleide gebruikende), intelligente koppelaar, de aanwezigheid van de wiskundige bibliotheek, de interne invoering van het "long" type en het feit dat het de meest ANSI compatible compiler is voor MSX. De gegenereerde code is compact, maar een beetje moeilijk te begrijpen. De grootste problemen zijn dat het grote bronbestanden niet ondersteunt en dat de optimalisator soms delen van de assembly code die in #asm/#endasm afgeleiden worden gezet, verwijdert.

Aztec-C, de meest simpele C compiler voor MSX, ondersteunt de ongeunstelde middelen van MSX niet (zoals MSX-C of Hitech-C) en heeft te weinig functies, maar is aan de andere kant meer compatible dan MSX-C. Net als MSX-C heeft het regels voor syntax. Assembly routines kunnen ook gebruikt worden, op dezelfde manier als MSX-C (REL bestanden), maar de gegenereerde code is voor de 8080 CPU, en het is niet netjes en op elkaar gehoopt. Een interessant punt is dat Aztec-C een interne implementatie heeft van wiskundige functies en floating point.

De C-- compiler heeft als voordeel dat het simpel en snel is, met bibliotheken die toegang tot bepaalde middelen van MSX toestaan. Net als Hitech-C accepteert het het direct gebruik van assembly routines in de broncode door #asm afgeleiden te gebruiken. De gegenereerde code is compact en "schoon" (C-- gebruikt ook het M80/L80 linker/compiler paar). C-- is ook simpel, net als Aztec-C, het heeft weinig functies en heeft ook enkele regels voor syntax. En C-- heeft geen wiskundige functies of het "long" type.



En tenslotte, de Solid-C compiler, het ondersteunt de ongekunstelde middelen van MSX, inclusief MSX-DOS 1/MSX-DOS 2, zonder een specifieke versie nodig te hebben (terwijl MSX-C die wel nodig heeft). De gegenereerde code is erg compact en "schoon". De grootste nadelen zijn wat verschillen in de ANSI-C standaard, assembly bestanden kunnen alleen worden gebruikt door REL-bestanden (net als MSX-C) en de afwezigheid van het "long" type en vele (inclusief wiskundige) functies (tenminste in de demoversie).

Nog even een notitie van wat ik "regels voor syntax" noemde: bekijk de onderstaande tabel om te zien hoe je een code-lijn moet schrijven bij alledrie de compilers. Wanneer je je programma converteert naar MSX wat geschreven is met een bepaalde compiler (bijvoorbeeld, gcc of Borland C), dan zal het je wat werk geven.

<b>C--</b> main () { int f(a,b); { int a, a=0; (niet toepasbaar) scanf ("%d", &x); #include stdlib.inc (niet toepasbaar) int file; }	<b>MSX-C</b> VOID main () int f(a,b) int a; int b; { int a; a=0; LONG a; scanf ("%d", x); #include <stdlib.h> (niet toepasbaar) FILE *file; };	<b>Hitech-C</b> void main () { int f(int a,int b) { int a=0; long a; scanf ("%d", &x); #include <stdlib.h> unsigned char a; FILE *file; };
---	---	---

## Conclusie

De bedoeling van dit artikel is niet om aan te geven wat de beste compiler is. Dat hangt grotendeels af van het doel waarvoor je het wilt gaan gebruiken. Als je programma's van UNIX of MSX-DOS in ANSI-C wilt converteren dan is Hitech-C je beste keus. Als je een routine of programma gaat schrijven om in public domain te zetten, broncodes met internationale gebruikers wilt uitwisselen of wanneer je een meer "universele" bron wilt (voor wat betreft de taal C voor MSX), dan is je beste keus MSX-C. En voor beginners, simpele programma's of zelfs als een "draagbare compiler", is de Aztec-C een goede keuze. Zoals al eerder gezegd, het hangt allemaal af van wat je ermee wilt doen. We hopen dat dit artikel je heeft

geholpen in je keuze voor een compiler.

## Waar te vinden?

Als je een toegang tot Internet hebt, kun je de genoemde MSX C compilers vinden op de volgende sites:

MSX C:

<ftp://ftp.komkon.org/pub/MSX/Programming/>

<ftp://ftp.ibilce.unesp.br/pub/msx/compiler>

Hitech-C:

<ftp://ftp.funet.fi/pub/msx/programming/c/>

Aztec-C:

<ftp://ftp.ibilce.unesp.br/pub/msx/compiler>

C--:

<ftp://ftp.funet.fi/pub/msx/programming/c/>

<ftp://ftp.ibilce.unesp.br/pub/msx/compiler>

Solid-C:

<http://www.glasnet.ru/~msxegor/sws.html>

**Adriano Camargo Rodrigues da Cunha**  
Student Computer Engineering van de "State University of Campinas" in Brazilië. Hij is een MSX-gebruiker sinds 1988 en is de schrijver van vele programma's op deze machine. Hij neemt ook deel aan UZIX, FudeBrowser en MBF projecten.

I Do Not  
Fear Computers.

I Fear The Lack  
Of Them.

# TOTALLY CHAOS MAGAZINE 2000

Bent u een fervent MSX supporter ?

Wilt u op de hoogte blijven van de  
nieuwste ontwikkelingen ?

Wordt dan nu lid van het **TOTALLY CHAOS MAGAZINE**

Hiermee blijft u niet alleen op de hoogte van alle nieuwtjes maar steunt u tevens de ontwikkeling van nieuwe hard- en software.

Neem vandaag nog een abonnement en ontvang de eerste vier nummers voor maar **Fl.25,-\***

Maak Fl.25,-\* over op girorekening: 5064312  
Onder vermelding van: TCM Abo

Of stuur een briefkaart naar:

Totally Chaos Magazine  
Marconistraat 22  
6431 CG Hoensbroek  
Bellen kan ook: (045) 522 97 89

We nemen dan zo snel mogelijk contact met u op

\*) Aanbieding is geldig tot 31-05-2000

<b>BOON</b>	Ik neem een abonnement op het <i>MSX-Info Blad</i> en ontvang dit blad vier keer per jaar voor Fl. 10,-. Ik word lid vanaf nummer 15/16/17/18*		<b>Sturen naar:</b> Totally Chaos <i>MSX-Info Blad</i> Rotterdamstraat 73 6415 AV Heerlen SNS Bank: 928851222 Giro: 2495572
	Naam:	.....	Tel : (045) 572 95 09
	Adres	.....	GSM : (06) 23 300 960
	Postcode	.....	BBS : (045) 570 87 63
	Plaats	.....	
	Telefoon	.....	
*) Doorhalen wat niet van toepassing is.			

Maico Arts

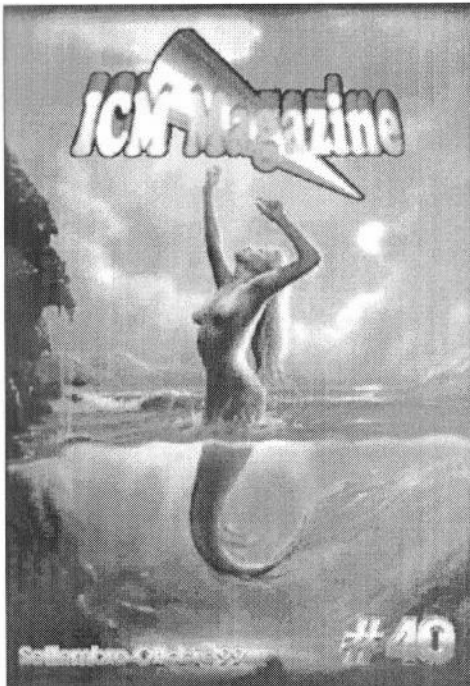
## Inleiding

Voor mij ligt alweer het veertigste nummer van ICM, een tijdschrift op A5 formaat met een kleurencover, geschreven in de Italiaanse taal en is uitgebracht door Miri Group. Het blad beslaat 32 bladzijden, 30 genummerde en de buitenkant.

Vorige keer heb ik al eens geschreven over het mini-magazine. Ook deze keer zit er weer zo'n ding bij, maar daarover later meer.

## Inhoud

Volgens de inhoudsopgave komen we na het voorwoord nog een elftal artikelen tegen waarna vervolgens met de ingekomen post wordt afgesloten.



Het eerste artikel gaat over Bussum 1999, Laurens Holst geeft een beschrijving van de MSX computerdag die dat weekend werd gehouden.

Als eerste hardware artikel komen we de eZ80 tegen. Dit is een opgevoerde versie van de Z80 dan die in onze MSX zit, gemaakt met nieuwere technologieën en nog meer mogelijkheden. Voor meer informatie, kijk eens op de site van de makers: [www.zilog.com](http://www.zilog.com). In de MSX Mailinglist is een discussie geweest over deze eZ80 en de gemiddelde mening was volgens mij dat dat ding niet geschikt was voor een MSX. Francesco Franco heeft zijn artikel gebaseerd op de presentatie van de eZ80 door Zilog.

Vervolgens krijgen we een beschrijving van de internetpagina's van de ICMiri group. De url is <http://www.geocities.com/Yosemite/Meadows/778/ICM.htm>

Op bladzijde 11 wordt verder gegaan met WOOM!. Dit is een MSX emulator geschreven in Java.

Dan zijn we nu bij het middelste vel papier in ICM 40 aangekomen. Dit vel is van een andere papier kwaliteit dan de overige bladzijden. De plaatjes en delen van de tekst op de beide zijden van dit ene vel zijn dan ook in kleur afgedrukt. Op deze vier pagina's staat als eerste een serie cartridges afgedrukt. Op de feitelijke middenpagina van het blad staat vervolgens een beschrijving hoe je 1 MB in een Philips 8245 in kunt bouwen. Deze gaat nog verder op bladzijde 17, het laatste kleurenbladzijde in het blad.

Op bladzijde 18 staat een advertentie van Matra, gevolgd door een artikeltje met game informatie. Ook hierin wordt verwe-

zen naar een internetpagina: <http://sites.uol.com.br/msxfiles/>

Tweety's Choice is een muziekdisk met OPL4 muziek die ik al eens vaker heb gezien. Bruno Querzoli neemt deze disquette onder de loep. Een klein sprongetje brengt ons bij deel twee van een cursus Turbo Pascal. Gevolgd door twee bladzijden met beschrijvingen van de MSX bladen. Ons XSW nummer 28 komt hierin aan de orde. Tegen het einde volgt nog een lezersbrieven ronde met welgeteld één brief.

### Mini-magazine

Steeds vaker treffen we een mini-magazine aan bij ICM. Deze keer gaat het over Fony, een Nederlandse MSX groep.

Er wordt een korte beschrijving met plaatjes in kleur gegeven over de leden van Fony en de producten die in de loop der jaren via Fony verspreid zijn.

### Kaart

Deze keer zit er naast een mini-magazine ook een kaart bij. Het papier heeft tenminste de dikte van een postkaart. Het geeft in een oogopslag weer wat Miri zoal doet daar in Italië.

### Conclusie

Wederom een gevarieerd nummer. Ondanks mijn handicap met de Italiaanse taal heb ik me vrij makkelijk door dit blad weten te werken. Inmiddels ligt het volgende nummer van ICM Magazine voor me, maar daarover een volgende keer meer...

## Dead Or Live

Richard Bosch

**Onze contacten in Japan worden steeds beter, het resultaat zien we hier. Het is ons wederom gelukt om een leuk spelletje naar Nederland te halen... Wanneer je hoort wat dit spel precies zal gaan kosten, dan geloof je je ogen niet...**

Eindelijk, na een heftige Carnaval, ben ik weer begonnen met schrijven van recensies. Dit keer niet over een diskmagazine maar over een spel. En niet zomaar een spel, maar één van de primeurs van MSX-NBNO op de beurs van Tilburg.

Het eerste wat je doet wanneer je een nieuw spel krijgt, is proberen of het ook vanaf een harddisk wil draaien. Op de disquette staan alleen maar losse bestanden, die in no-time in een directory op mijn harddisk staan. Op de disk (en nu dus ook mijn harddisk) tref ik het bestand AUTOEXEC.BAT aan, waarmee het spel ge-

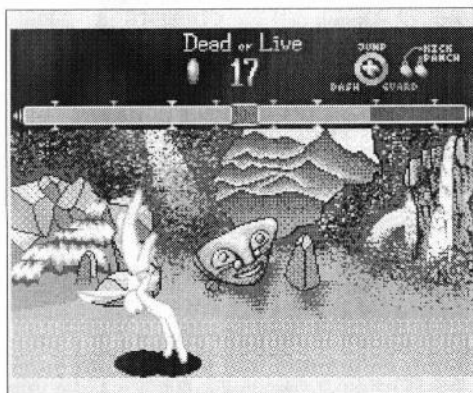
start schijnt te worden. De inhoud van de AUTOEXEC.BAT vertelt me dat als eerste de MGS DRV.COM geladen wordt en vervolgens het spel opgestart wordt. MGS DRV.COM komt me bekend voor... Vooruit met de geit, vanaf de DOS-Prompt snel de AUTOEXEC.BAT starten.

Oeps... we krijgen direct al een foutmelding. Van de tekst op het beeldscherm word ik niet veel wijzer. Er staat iets over



MGSDRV, de rest is in het Japans. Ik start dus MGSDRV maar eens op en jawel, het spel start op. Echt begijpen doe ik het niet, want wanneer ik vanaf diskette opstart werkt alles prima. [NvdR: Na het laden van MGSDRV.COM komt MSX-DOS terug op A:>, naar alle waarschijnlijkheid heeft Richard het spel dus niet op A: staan maar ergens anders... Met een kleine aanpassing in de AUTOEXEC.BAT is dat eenvoudig op te lossen!].

Dit spel begint niet met een demo, op het beeldscherm verschijnt direct een keuze-menu. Op de achtergrond een wereldbol met de tekst "player select" er boven. De bedoeling in dit menu is dat we de speler kiezen waarmee we willen gaan spelen. In het begin zijn er hiervan slechts twee beschikbaar, je hebt dus weinig keus. Tijdens het maken van je keuze wordt de speler vergroot op het beeldscherm geplaatst. Het figuurtje voor speler 1 verschijnt linksonder op het beeldscherm, die voor speler 2 rechtsonder op het beeldscherm.



Nu jullie ongeveer weten hoe het "beginscherm" eruit ziet, gaan we maar eens spelen. Ik selecteer voor het gemak maar de eerste speler die ik tegen kom, maar... Er gebeurt niets. Wat blijkt! Het spel moet met twee personen gespeeld worden, dus zit er niets anders voor me op

dan er even iemand bij te roepen. Een belletje naar Paul is voldoende... In de tijd dat Paul onderweg is experimenteer ik wat met de bewegingen die mijn speler allemaal kan maken. De bewegingen lijken op een aantal fronten op die van Streetfighter II (dit spel zullen de meesten van ons wel kennen). Zo zijn de meeste bewegingen die ik tot nu toe heb kunnen ontdekken (voor, schuin naar beneden, beneden, vuurknop 1 of 2 (en andere varianten van deze beweging)). Ook ben ik er nu achter dat als je wint dat je dan steeds verder komt met de poppetjes en achtergronden.

Toen Paul er eindelijk was, zijn we er samen eens aan begonnen. Pauls eerste opmerking "WOW!" vind ik best wel terecht. Het spel is volledig getekend en er zitten best veel bewegingen in. Ondanks dat beweegt alles toch nog soepel (buiten een beetje flikkeren van het scherm om). Tijdens het spelen klinkt er ook muziek door de speakers. De muziek bij dit spel is aardig en past zeer zeker goed bij dit spel. Voor zover als ik het er uit heb kunnen halen, hangt de muziek samen met de speler waar men op dat moment mee speelt. Er zitten in het spel een aantal verschillende melodietjes.

### Conclusie

Dit spel is zeer zeker een aanrader voor degene die van vechtspelelen houden. De muziek is goed, de graphics zijn goed, kortom er valt hier weinig op aan te merken. Het enige minpuntje wat ik kan bedenken is dat het spel met z'n tweeën gespeeld moet worden, want er is geen One-Player mode in het spel aanwezig. Een bijzonder pluspunt is dan ook zeker de prijs, namelijk slechts f5,-. Veel verdienen op dit spel lijkt me onmogelijk! Wanneer de kosten van de disk en het kleurenlabel hier vanaf getrokken worden, blijft er weinig van over... Ga naar de beurs in Tilburg op 15 april a.s. en haal dit spel bij de stand van MSX-NBNO.

# ClubWare

## Software

Titel:	Omschrijving:	Prijs:
Erix	RS232c Communicatie software	PD
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,-
Pure	Muziekdisk(s) (OPL4)	10,-
Pure	Audio-CD	10,-
Telebasic 2	Diskmagazine	7,50
Telebasic 3	Diskmagazine	7,50

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	15,-
F-Nano 2	Spel (Turbo-R)	20,-
Hamiman	Spel, textadventure	20,-
Gals Quest 1	Spel, RPG	10,-
Gals Quest 2	Spel, RPG	15,-
Gals Quest 2.5	Spel, RPG	15,-
Gals Quest		
Premium Package	GQ 1, 2 en 2.5 in luxe opbergbox	30,-

AmateurisM	Japanse Picturedisk	5,-
Notos CG Collection "Extra"	Japanse Picturedisk	5,-

PSG Dreams 1 Audio-CD 15,-

## NV, het diskmagazine van Syntax

NV 01/00	Diskmagazine (3 disks)	10,-
NV 02/00	Diskmagazine (3 disks)	10,-
NV 03/00	Diskmagazine (3 disks)	10,-

### AANBIEDING!

NV 1998	3 Diskmagazines naar keuze	20,-
NV 1999	3 Diskmagazines naar keuze	27,50
NV 1999	4 Diskmagazines naar keuze	35,-
NV 1999	5 Diskmagazines naar keuze	42,50
NV 1999	6 Diskmagazines naar keuze	50,-

## 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,-
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
HNST43	Hnostar Magazine 43, Juli 1999	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijsd!

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 E = Engels, J = Japans, N = Nederlands

Art.	Naam:	Prijs:
MA100/E	V9938 MSX-VIDEO Technical Data Book	25,-
MA101/E	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book	10,-
MA102/E	V9990 E-VDP-III Application Manual	25,-
MA200/J	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator)	10,-
MA201/E	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual	10,-
MA300/J	Technical Guide FS-A1GT	15,-
MA400/E	Service Manual: VG 8020/20	5,-
MA403/E	Service Manual: VG 8235/00/02/19	10,-
MA406/E	Service Manual: NMS 8280/00/16	10,-
MA500/E	Service Manual: NMS 1205/00	10,-
MA600/E	Service Manual: NMS 1421/00	5,-
MA800/E	OPL4, YMF278B Application manual	15,-
MA900/N	MSX-DOS 2	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 (06) 22125592



# NV Disk Magazine

**MSX-NBNO**  
De officiële  
Europese  
distributeur van  
het Japanse  
disk-magazine  
van Syntax, NV.

Elk magazine bestaat uit  
3 disks, boordevol leuke  
BASIC-programma's,  
games, demo's, zeer  
goede graphics en  
leuke muziek.



NV 06/99



NV 07/99



NV 08/99



NV 09/99