

MSX

CLUB FRIESLAND-NOORD

NUMMER 8

7 OKTOBER 1995



In dit nummer o.a.:

MIDI op MSX, Speltips, Konami Hyper Shot,
Preview Pumpkin Adventure 3, Nieuws, Club
Mesxes, Bill Gates = Satan, Verslag
Zandvoort, Koreaanse spellen, en nog veel
meer!

VOORWOORD

Na een lange, hete zomer waarin ik weinig achter mijn MSX heb gezeten begon begin september het MSX-gevoel weer boven te komen. Op 16 september begon voor Gerrit en mij het nieuwe MSX-seizoen met een clubdag van MSX-Club West-Friesland in Hoorn. En de week daarop was iedereen natuurlijk weer present op de MSX-beurs in Zandvoort (dat er ook gameconsoles waren wens ik liever te vergeten). Ik kreeg de indruk dat er weer minder bezoekers waren als vorig jaar. Ik zie "Zandvoort" echter wel het jaar 2000 halen. Misschien niet in de sportzaal waar hij nu gehouden wordt, maar op een wat kleinere lokatie. De echte MSX-ers blijven wel komen. Wat software betreft hoeven we ons ook geen zorgen te maken, want de MSX-ers die over blijven zijn vaak ook degenen die software maken.

Dan even iets anders: Het is u misschien al opgevallen dat dit clubblad een ander lettertype heeft gekregen. Mijn matrixprinter begint steeds meer kuren te vertonen (ik ben allang blij dat ik er nog een voorraad mee heb kunnen uitprinten), en sinds kort ben ik de bezitter van een 12 jaar oude daisywheel-printer. Nadeel is dat ik nu alle letters met trema's etc. weg heb moeten halen (want die tekens pikt de daisywheel niet), voordeel is dat er meer letters op een regel passen, en de leesbaarheid is mijns inziens een stuk beter geworden. Wat de typfouten betreft, ze zullen ook ongetwijfeld ook weer in dit clubblad aanwezig zijn. Als u me een briefkaartje stuurt met hoeveel foutjes u heeft gevonden en waar precies, dan hebt u kans op 5 FAC-demodisks! Degene die de meeste fouten gevonden heeft is "winnaar". Zijn er meer mensen met hetzelfde aantal, dan wordt de set disks verloot. Het adres kunt u vinden op de pagina hiernaast. Verder moet ik helaas bekennen dat ik nog niet de tijd en gelegenheid heb gehad om de enqueteformulieren van de vorige clubdag door te nemen. Wel kreeg ik uit een vlugge kijk op de enquêtes de indruk dat veel mensen een eigen MCFN-BBS wenselijk vinden. Een harddisk hebben we al, maar voor de rest vergt een BBS nog een redelijke investering (extra computer + monitor, HD-interface). Ik ben bezig met een idee om eerst proef te gaan draaien, en meteen te kappen als blijkt dat 90% van de mensen die een BBS wilden er zelden of nooit naar blijken te bellen. Daarom wacht ik nog even met het steken van tijd, geld en moeite in een BBS. Eerst wil ik de MCFN-site op Internet (jazekeer!) goed in orde hebben, en ik denk dat in januari die site echt pas helemaal compleet is. Tot die tijd dus geen MCFN-BBS. Ik ben ook wel benieuwd naar het aantal MSX-ers dat regelmatig op Internet te vinden is. Daarom heb ik het volgende bedacht: als u me een e-mailtje of briefkaartje stuurt met uw eigen e-mail-adres (als u geen e-mail heeft, maar wel op het WWW kunt "surfen", laat het ook even weten), dan krijgt u zodra de site operationeel is (de verwachting is eind deze maand) persoonlijk bericht met daarin het URL van de MCFN-site. Tot slot moet ik u mededelen dat ik onze volgende clubdag niet ruim van tevoren kan plannen. Mocht er in april geen clubdag zijn, dan leest u niets in de bladen. Mocht er wel 1 komen, dan zal dat in o.a. de Huis Aan Huis bekend gemaakt worden. Reden voor dit "last-minute" werk is het feit dat ik rond die periode wegens prive-omstandigheden het MSX-gebeuren een tijdje links zal moeten laten liggen. En het is erg moeilijk om een clubdag te organiseren als je er zelf niet bij kunt zijn, aangezien je niets kunt bijsturen en/of controleren. Maar april is nu nog ver weg, veel plezier op deze clubdag dus!

-- Klaas de Wind --

INHOUD

Voorwoord.....	2
Inhoudsopgave.....	3
Koreaanse rotzooi.....	4
Beurskalender.....	4
Verslag Zandvoort '95.....	5
De Konami-brief.....	6
Club Mesxes.....	7
Who the hell is Bill Gates.....	7
Nieuws.....	8
Preview Pumpkin Adventure 3.....	9
De Yen-koers.....	9
Konami Hyper-Shot.....	10
Speltips.....	11
MIDI op MSX.....	12
XSW Magazine 5.....	13
MSX-DOS 1.....	13
Nieuws uit de PD-bak.....	14
Advertenties.....	15
Bij de voorplaat.....	15
Doelstelling.....	15
Advertentie MSX-Club West-Friesland.....	16

ADRESSEN

Algemeen:	Public Domain:	Software:
MSX-Club Friesland-Noord	MCFN-PD	Near Dark
Troelstraweg 180 A	Akasiahof 4	Noordersingel 68
8919 AD Leeuwarden	9051 SL Stiens	9251 BP Burqum
Tel:058-2662533 (Klaas)	Tel 058-2574738	Tel:0511-464830 (Jelle)
E-mail: klaasmsx@epsilon.nl		

KOREAANSE ROTZOOI

Hieronder ga ik een paar spellen onder de loep nemen en mijn oordeel daarover geven, maar dat is dan wel mijn persoonlijke mening. De 2 spellen zijn afkomstig uit Korea. Aliens is voor MSX-2 en Dooley The Dinosaur kan het ook met een MSX-1 doen.

ALIENS

Bij het horen van deze naam is men al gauw geneigd aan de gelijknamige films te denken. Dit wordt dan ook vermeld bij het introscherm, want hier staan naast de copyrights van Zemina (de producent van dit spel) ook de copyrights van Twentieth Century Fox, de maker van de films.

Het spel is geschikt voor MSX-2 en hoger.

In het spel aangekomen (er is geen demo) ben je een zogenaamde "soldier" en je opdracht is alles kapotschieten wat er beweegt. Het spel is een zogenaamd platformspel. De bewegingen verlopen vrij soepel maar het kleurgebruik is diep treurig (een MSX-1 kan nog veel beter)! Een handleiding ontbreekt (Noot van Klaas: En dat is erg bij een Koreaans spel!!!), op de doos staan 2 hele andere spellen vermeldt (Macmax en Star Juster) en op het etiket van de cartridge staat een plaatje van de ark van Noach. Kortom: een vrij verwarrende bedoening. Als rapportcijfer krijgt dit spel van mij een 5,5.

DOOLEY THE DINOSAUR

Dit is wat ik noem nou een heerlijk maf spel. Lekker simpel, grappige graphics en - last but not least - de bewegingen verlopen snel en soepel. Dit spel is geschikt voor MSX-1 (en hoger), maar door de heerlijke graphics lijkt het bijna wel van Konami te zijn (Noot van Klaas: Dan zou ik het heel graag eens willen zien. Want wie aan Konami komt, komt aan mij, en ik wens niet dat andere spellen zomaar het "Konami"-stempel krijgen opgedrukt. De "K" van Konami staat namelijk voor kwaliteit).

Nu even over het spel zelf. Jij bent Dooley en je moet al lopende allerhande vijanden vernietigen (dit is het simpele) om bij het boss-monster te komen. Deze monsters kunnen zich soms vrij pittig verdedigen. Er zijn vier velden en dan heeft men het spel uitgespeeld. VIER?!? Maar als je dat denkt moet ik je er op wijzen dat je veld 3 en 4 niet zomaar gehaald hebt. Waar je in veld 1 en 2 nog moest lopen moet je in veld 3 en 4 vliegen in een vliegtuigje en een soort ruimteschip. Waardering: 7,5.

-- Wouter de Vries --

DE BEURSKALENDER

21 oktober 1995: MSX beurs- en infodag te Almelo

25 november 1995: Clubdag MSX-club West-Friesland te Hoorn

30 maart 1996: MSX-dag Tilburg

20 april 1996: MSX-beurs NBNO te Nistelrode

VERSLAG ZANDVOORT 1995

Op zaterdag 23 september was het weer zover: Zandvoort. Om een uur of 6 werd ik door Gerrit opgehaald, het was dus de eerste keer dat ik niet zelf hoefde te rijden. Iets voor 8 uur kwamen we in Zandvoort aan en nadat we de hele zaak hadden opgebouwd ging ik even rondkijken. Er was nog bijzonder weinig te beleven, dus ging ik weer terug naar de stand. De andere auto, met daarin Arjen, Jeroen en Hanno, was inmiddels ook gearriveerd.

Omdat het nog erg leeg was besloot ik om even verder te gaan werken aan de homepage van MCFN op Internet. Voordat u meteen achter uw PC kruipt en Nestcape opstart: ik verwacht niet dat alles voor eind oktober klaar is, als het zover is kunt u het URL wel vinden in diverse BBS-en.

Bij Oasis kocht ik de S-RAM collection, Big Strategy 2 patchdisk en het Princess Maker guidebook. Omdat ik de eerste klant van de dag was kreeg ik als bonus een ijskoud blikje Coca-Cola mee. Ron had een Akira poster bij zich, en hij kwam ook nog op de proppen met een Konami-folder uit Japan en een Konami CD. Deze CD, The Ending Collection, had ik bij Ron besteld. Maar er was iets misgelopen bij de verzending, dacht hij. Niet dus! Gelukkig maar...

Inmiddels was het al aardig drukker geworden, en ik ging "op jacht" naar Konami's. Dat is me aardig gelukt, op de beurs heb ik 3 oudjes (Antarctic Adventure, Super Cobra en Knightmare) gevonden. Een week daarvoor had ik ook al een aantal classics (Hyper Rally, Road Fighter en Ping Pong) weten te bemachtigen. In Zandvoort had ik nog meer Konami's kunnen kopen, maar dat heb ik niet gedaan. Want of het doosje was beschadigd, of de handleiding ontbrak. En dan hoef ik ze niet... Verder heb ik nog een nooit uitgebracht nummer van MSX Mozaik gekocht. Het is een grote scheldpartij (citaat: "ik moest meteen denken aan Stefan B, maar die is daar te st.. eh... eerlijk voor").

Bij MCCM heb ik nog even een update van MSX4PC gehaald. En voor alle duidelijkheid: ik deel GEEN kopietjes ervan uit! Koop 'm zelf! Maar een PC-er koopt van dat geld blijkbaar liever zo'n porno CD-ROM... Na 3 uur kon je, bij inlevering van je MCCM-adresstrookje, een gratis boek krijgen. Dit boek is geschreven door Frank Druijff en heet "Programmeren in MSX-BASIC". Ik kwam op het idee om mijn exemplaar te laten signeren door de auteur, en ik bleek niet de enige die dat een goed idee vond. Daarom hierbij mijn oprechte, welgemeende excuses aan Frank Druijff, die nu zo langzamerhand wel een ont-zet-ten-de bloedhekel aan mij zal hebben...

Wat me opviel was het aantal Friese bezoekers. Vorig jaar 3, nu 7! Tot slot wilde ik nog even opmerken dat ik bepaalde types echt begin te haten. Ik had op de beurs ergens achteraan de stand mijn Konami's liggen. Ze lagen duidelijk NIET bij de spullen voor de verkoop. En toch zijn er altijd weer van die mensen die doodleuk erom vragen. Nu dus ook weer. "Laat dat stapeltje es zien." "Die zijn niet te koop hoor!" En vervolgens loopt diegene hartstikke kwaad weg. Eerst al dat commanderende toontje van "laat eens zien", en vervolgens pisnijdig worden! Sorry, maar je bent wel erg naief als je denkt dat ik een originele "The Snatcher" ga verkopen!

Maar op dat ene geval na was het echt weer ontzettend leuk. En dat niet in de laatste plaats omdat we bepaalde geintjes hebben uitgehaald met een afstandbediening. Mijn complimenten aan Jaap Hoogendijk voor de organisatie, en hopelijk tot volgend jaar!

-- Klaas de Wind ==

DE KONAMI-BRIEF

Aangezien ze zich bij XSW-Magazine de laatste tijd nogal bezig houden met Konami, wendde Mari v/d Broek zich soms tot mij als hij iets te vragen had. Ik schijn nogal een Konami-expert te zijn, hoewel ik daar zelf weinig van merk. Oke, ik heb er reeds 41 origineel (o.a. ook The Snatcher en de RA-003, het horoscoopspel), maar expert...

Mari wist van een brief die ik ooit eens van Konami Japan gekregen had, en hij wist ook hoe er in MSX-land in het algemeen op gereageerd was. Hij bood me aan om in XSW-Magazine het ware verhaal achter de brief te schrijven, wel aanbod ik met graagte aannam. Het is namelijk een goede gelegenheid om alle frustraties erover van me af te schrijven...

In mei 1992 (ik had net mijn laatste examen achter de rug, daarom weet ik 't nog zo precies) vroeg ik bij de Japans-Nederlandse Kamer van Koophandel het adres van Konami in Japan. Het adres bleek achteraf een heel ander adres dan het normale Konami-adres (wat je altijd in het Japans achterop de softwaredozen ziet staan), maar dat wist ik toen dus niet. Van Wammes Witkop had ik al vernomen dat ik van Konami geen antwoord hoefde te verwachten, maar onder het motto "als je het niet probeert kom je er nooit achter" ging er een keurige brief richting Japan. In die brief had ik een paar vragen gezet waar ik graag een antwoord op zou willen hebben. Het ging hierbij om de vraag of ze in de toekomst nog MSX-spellen uit gingen brengen (herinner je je al die geruchten nog over de "Sayonara-game"?), of het met Metal Gear echt niet mogelijk was om op disk te saven (ik had mijn 2+ verkocht omdat ik net de trotse bezitter was geworden van een MSX turbo R), en waarom het bekende "Paaseiland-hoofd" een steeds terugkerend item in Konami-spellen was.

Een paar maanden later, ik was die brief inmiddels allang vergeten, ontving ik een brief uit Japan. Op de envelop stond het Konami-logo, en een Japans poststempel. Hij was geadresseerd aan "Mr. Klaas de Wind". Nou ben ik dus allergisch voor mensen die mij met meneer aanspreken, maar deze keer zag ik het door de vingers. Heel voorzichtig maakte ik de envelop open, en op de brief stond het Konami-logo in zwart-wit. De brief was ook niet ondertekend, dus ik heb waarschijnlijk gewoon een fotokopietje ontvangen, en het orgineel zit denk ik in het Konami-archief. In de brief werd, in heel beroerd steenkolen-Engels (zoals we dat nog wel kennen uit de "Nederlandse" handleidingen van HomeSoft) antwoord op mijn vragen gegeven. Het bleek niet mogelijk om Metal Gear saves op disk te doen (helaas!), en ze waren inmiddels gestopt met het maken van MSX-software. En wat dat Paaseiland betreft, een programmeur van Konami schijnt net zo'n harses te hebben (!!!) en hij vindt het leuk om "zichzelf" onderdeel van het spel te maken. Verder wordt ik, en vele andere MSX-gebruikers, nog bedankt voor het feit dat Konami-spellen altijd zo goed werden gevonden (ja logisch, ze WAREN gewoon goed). Tot zover was er niets aan de hand. Maar toen liet ik de brief lezen aan MSX-ers hier in Nederland, en uit onderstaand verhaal blijkt dat men nogal jaloers schijnt te zijn op die brief. Velen hebben namelijk Konami geschreven, en ik ben een van de weinigen die persoonlijk antwoord hebben gekregen.

Wat nu volgt is een opsomming van opmerkingen die ik voor m'n kiezen kreeg. Allereerst werd er bij een 2-tal vrij grote MSX-Clubs (ik noem geen namen!) nogal lacherig over gedaan. Het werd niet keihard in m'n gezicht gezegd, maar uit de blikken kon ik wel opmaken dat men mij een nepper vond. Ik zou de brief helemaal zelf gemaakt hebben, want de

brief was niet ondertekend, en het logo was zwart-wit. Conclusie: Klaas heeft een brief inmekaar geflanst om publiciteit te krijgen. Jaja... En toen kwamen al die lui die beweerden dat die brief nep was, omdat ze helemaal "zelf gehoord" hadden dat Konami bezig was met - let op! - Metal Gear 3, Nemesis 4, een "Sayonara-game", en ga zo nog maar even door.

Tegen die tijd was ik het wel zo spuugzat, dat ik de brief heel goed opgeborgen heb en aan niemand meer heb laten lezen. Ik zou dus nog even willen zeggen aan al die lui die me 3 jaar geleden niet geloofden: Waar blijft Metal Gear 3 dan? Want het is inmiddels 3 jaar geleden, en zo lang duurde de periode tussen Metal Gear en Solid Snake ook. Maar het is dus al 5 jaar geleden dat Solid Snake uitkwam! Wie zat er dus fout?

-- Klaas de Wind --

CLUB MESXES

Eind juli ontvingen we een brief uit Spanje van Ramon Serna. Ramon is grotendeels verantwoordelijk voor SD Mesxes. Dit is het clubblad van de Spaanse MSX-Club "Club Mesxes". Hij vroeg ons of we hem wat meer over MSX-Club Friesland-Noord konden vertellen. Namens de club heb ik een brief teruggestuurd, en eind augustus kreeg ik plotseling een exemplaar van SD Mesxes opgestuurd. In de bijgaande brief stelde hij voor om een soort produktuitwisseling te beginnen. Het blad is Spaanstalig, maar echt moeilijk te volgen is het niet. Uit het Spaans kon ik opmaken dat in de volgende editie van Mesxes een editie van DISK besproken gaat worden. En eerlijk gezegd zijn we daar best een beetje trots op!

-- Klaas de Wind --

WHO THE HELL IS BILL GATES

Who the hell is Bill Gates? Dat vraag ik mij ook wel eens af. Men zegt dat hij over een paar jaar de rijkste man op aarde is (Noot van Klaas: dat is hij al!), maar wie is hij eigenlijk? Bill Gates is de duivel, jawel! En waarom? Let op:

We gaan nu religieus worden en even in de bijbel lezen. Daarin staat zoiets als: "wie doorzicht heeft, kan het getal van het beest berekenen". Dit getal is dus 666. Nu heet Bill Gates in het echt niet Bill Gates, maar William Henry Gates III. Nemen we nu BILLGATES3 in ASCII-waarden, dan levert dat het volgende sommetje op:

$$66+73+76+76+71+65+84+69+83+3= 666$$

Jaja, dus de volgende keer als je een Microsoft produkt koopt (wat je dus niet doet, want M.S. verkoopt geen MSX-stuff meer), denk even aan dit verhaaltje.

-- Hanno Kooyker --

NIEUWS

- Het softwareteam van MCFN heeft besloten om zelfstandig verder te gaan onder de naam "Near Dark". De club bestond op het laatst gewoon uit teveel personen. Om een klein voorbeeld te geven: Enkele weken geleden vroeg Ivor aan Jelle "of we binnen de club eigenlijk ook iemand hadden die PD-software verzorgde". En op zulke momenten besef je dat de groep gewoon te groot is geworden, en daardoor verlies je het overzicht. De afstand vormde ook een bezwaar, Stiens (Gerrit's woonplaats) ligt nou niet echt vlakbij Beetsterzwaag (waar Peter woont). Daarom is in goed overleg besloten om de club te splitsen in een "normaal" gedeelte (MSX-Club Friesland-Noord) en een software-gedeelte (Near Dark). Onderling zal er wel veel contact zijn. Zo is besloten om het overleg vooral tussen de twee ondergetekenden te laten lopen, die dit op hun beurt weer doorgeven aan de rest. Beide ploegen zullen op MSX-dagen gewoon achter dezelfde stand staan. In feite is Near Dark een zelfstandig opererende club binnen MSX-Club Friesland-Noord.
- Micro Cabin is nog steeds actief. Helaas niet meer op de MSX computers, zoals wij dat zo graag zouden zien, maar op de spelcomputers. Ze dragen nu ook een andere naam. Ze hebben de naam Micro Cabin vervangen door het ietwat knulliger klinkende Square Soft, aldus Peter v/d Galien.
- Golden Power Disc #12 is dus niet uitgekomen en zal ook nooit uitkomen. De heren Emphasys zijn hun redactionele inspiratie totaal kwijt. In plaats van GPD#12 is DISK #1 naar de leden van Emphasys gestuurd. Voor ons is dit dus gratis promotie en het neemt de last van de Emphasys schouderaars. De brief van Ben Driesenaar in MCCM #77 was al geschreven voordat dit bekend werd. Wij zullen dus nooit meer van de computer dokter kunnen genieten. Misschien dat wij dhr. Driesenaar zover kunnen krijgen dat hij met z'n kwalen corner verder gaat op DISK. Hierover is nog niet onderhandeld dus begin nu niet te roddelen en zo. Bron: Emphasys
- MSX-User is gekapt na het uitbrengen van deel 4. Op zich is dit jammer. Ik hoop dat XSW-magazine het langer uit zal houden. Ze hadden daar in Groningen gewoon te weinig leden en dan is het gewoon niet haalbaar. Vooral gedrukte nieuwsdragers zijn risico groepen. Als het op disk staat, kan iedereen het lezen en heb je bijna geen kosten.
- Iedereen heeft ondertussen wel in de Maiskoek van de MCCM gelezen dat er vreemde verhalen gingen over een "screen 13 digitizer" op een "MSX 3" die dan "16.7 miljoen kleuren" zou kunnen digitaliseren. Nu weten wij wat er precies aan de hand is, daar in Steenwijk. De hardwareman aldaar had een chipje gevonden waarmee in principe gedigitaliseerd zou moeten kunnen worden. Nu namen de twee baasjes van de club het weer met een korrel zout en breiden er een mega-sprookje omheen en publiceerden het ook nog. Dat de grote olifant het verhaaltje uitblies, zullen ze daar wel niet zo waarderen, want de hardware man kan dit helemaal niet, het is gewoon niet mogelijk. "Dat gezeur van die twee ook altijd, laat ze maar..." zegt de soldeerder dan. Dat het inderdaad gezwets was is gebleken. Er werd namelijk gezegd dat op de beurs in Zandvoort (nu 2 weken geleden) een prototype zou draaien. En "Steenwijk" had geen prototype, sterker nog, ze hadden niet eens een stand! Als bezoeker zijn we ze ook niet tegengekomen...

-- Jelle Jelsma & Klaas de Wind --

PREVIEW PUMPKIN ADVENTURE 3

Op Sunrise Magazine #17 wordt de promo van PA3 meegeleverd. Met deze promo, die natuurlijk P.D. is, krijg je al een aardige indruk van het spel. Ik heb ergens gelezen dat PA3 SD-Snatcher kon evenaren en misschien ook beter kon zijn (Noot van Klaas: Lijkt me sterk!). Lees verder, misschien heeft UMAX gelijk... Of niet... Grafisch ziet PA3 er goed uit, maar overtreft SD Snatcher niet. Qua speelbaarheid loopt het allemaal wat sneller dan SD Snatcher, maar de speler kan niet diagonaal lopen. Zodra je een persoon aanraakt krijg je zijn verhaal te horen. Zodra je een vijand aanraakt kom je in een vechtscherm a la Dragonslayer 6. Dus ook een menu met ATTACK, MAGIC, ESCAPE enz... Zelfs de vijanden worden uit het scherm getrokken als ze dood zijn. Dit gebeurde ook in Dragonslayer 6! Vijanden zijn trouwens prachtig getekend. Evenals de graphics van de stad, de gebouwen intern, enz. Wat ook weer opvalt is dat de stad/het dorp is opgebouwd zoals SD Snatcher. De promo op zichzelf is zeer groot. Ik heb bijna een uur zitten spelen en had het nog niet uitgespeeld. Je krijgt de opdracht om het hotel Fawltly Towers (ja, die !) te reinigen van ongedierte. Manuel, Basil, je komt ze allemaal tegen. Pumpkin Adventure 3 wordt een succes in Nederland. Umax heeft echt verschrikkelijk goed naar SD Snatcher en Dragonslayer 6 gekeken. Dat maakt natuurlijk niks uit, het spel wordt er beter op. Deze promo laat zien dat PA3 een prachtig spel is geworden en laat PA2 echt helemaal in de schaduw staan. Druk ook eens op de spatie tijdens het spelen. Je krijgt dan een menu te zien met keuzes als System, Magic, Item, enz. en daarachter verschrikkelijk veel submenu's en keuzes. Ik kan nu al niet wachten op de full-version van PA3.

-- Peter v/d Galien --

DE YEN-KOERS

Op het ogenblik komt het er op neer dat 1 yen f. 0,01715 opbrengt. Als je 1 yen wilt kopen moet je al snel f. 0,01775 betalen. Als we hier het gemiddelde van nemen, hebben we ongeveer de waarde van 1 yen. Dit is f. 0,01745. Ik neem als voorbeeld een Panasonic FM-PAC en Solid Snake (Japanse versie dus). Hieronder staat wat ik ervoor gegeven heb en wat ze dus eigenlijk (zonder invoerrechten) waard zijn.

	YEN	GULDEN	GEKOCHT	AFGEZET?
Solid Snake :	7800	f. 136,-	f. 125,-	Nee.
FM-PAC :	7800	f. 136,-	f. 125,-	Nee.

Vanwege de schaarste worden deze zaken vrij snel DUURDER. Een beetje winst is nog tot daar aan toe, maar ik zie regelmatig FM-PAC's voor 200 gulden liggen! Afdingen die zaak! En wie koopt er nu een "SNATCHER" voor bijna 3 x het dubbele van de nieuwwaarde? (Noot van Klaas: Jaloezie is de duivels oorkussen of iets dergelijks!!!)

-- Jelle Jelsma --

KONAMI HYPER SHOT

Het is een vrij onbekend feit dat Konami ooit eens een joystick op de markt heeft gebracht. Mensen die in het bezit zijn van bv. Track & Field zullen vaag van deze "joystick" (er zitten namelijk alleen maar 2 vuurknoppen op) gehoord hebben. Achterop de doos staat namelijk "Use the special Hyper Shot (TM) controller (sold separately) and see how high you can score!". Ik had de Hyper Shot al ruim voordat ik Track & Field had, vandaar dat de joystick me pas opviel toen hij op een MSX-veiling van MSX-Club West-Friesland te koop werd aangeboden. Het beestje heeft dus de naam "Hyper Shot". De Hyper Shot is in Japan gemaakt, want op de onderkant staan een hoop Japanse tekens. Het enige dat voor de gemiddelde Europeaan leesbaar is is Konami, het serienummer (bij mij 415070) en "JE503". Ik heb even in mijn Japanse woordenboek gekeken of ik de Japanse tekens in iets leesbaars en begrijpelijks zou kunnen vertalen. Wegens tijdgebrek (dit clubblad moet als ik dit schrijf over enkele uren naar de drukker) heb ik alleen het katakana vertaald, en ik kom uit op "Hyper Shot" en "Konami". De rest van de vertaling volgt hopelijk in het volgende clubblad.

De Hyper Shot is een wit kastje van ongeveer 15 centimeter lang, 10 centimeter breed en 3 centimeter hoog. Aan het kastje zit een draad met een connector, die in de joystick-ingang van de MSX gestoken dient te worden. Op de bovenkant zitten 2 rode vuurknoppen. Een is voor "run" en een is voor "jump". Voor de rest staat er "Konami Hyper Shot" op. En de mensen die de sportspellen van Konami kennen gaat nu wel een licht op, denk ik. Want ik neem aan dat ik lang niet de enige ben die een of meer joysticks naar de eeuwige jachtvelden heeft geholpen door 'm heel vaak, heel snel heen en weer te bewegen! Zo heeft mijn vader ooit eens de prestatie geleverd dat de knuppel van de joystick afbrak (gevolg: sneu gezicht en die highscore kon 'ie verder vergeten), en ikzelf zat op een gegeven moment midden in Hyper Sports 2 (gedeelte gewicht heffen) toen mijn joystick gewoon dienst weigerde. Komt daar nog bij dat als je joystick het niet begeeft, je arm wel uit de kom schiet! Sindsdien gebruik ik dus alleen nog maar joypad's! Maar bij Konami hebben ze de Hyper Shot bedacht. In plaats van de joystick op en neer te bewegen noef je bij de Hyper Shot alleen maar zo kort mogelijk achter elkaar de "run" knop in te drukken. En als je moet springen (hordenlopen), dan druk je op het moment supreme de "jump" knop in.

Al met al zijn er met de Hyper Shot veel betere resultaten te bereiken. Voor zover ik weet zijn er niet echt veel Hyper Shots in Nederland, ik had er ook nog nooit van gehoord, totdat ik 'm op eerdergenoemde veiling zag liggen. Mijn eerste reactie was "HEBBEN!". Ik bleek bereid het hoogste bedrag te betalen, en dus was mijn tweede reactie "HEBBES!". En dan te bedenken dat 'ie me maar 35 gulden heeft gekost... Achteraf blijkt ik zo een vrij uniek stukje MSX-hardware te hebben bemachtigd.

Ik heb de Hyper Shot getest met Track & Field 1, Track & Field 2, Hyper Sports 1, Hyper Sports 2 en Hyper Sports 3. In alle gevallen behaalde ik veel hogere scores! De Hyper Shot is duidelijk speciaal ontworpen voor de sportspellen uit de "Hyper"-reeks van Konami (Track & Field wordt ook wel Hyper Olympics genoemd). Mocht u ooit eens zo'n joystick te pakken kunnen krijgen, meteen doen! U zult er absoluut GEEN spijt van hebben!

-- Klaas de Wind --

SPELTIPS

AKIN

Chapter 02: CHAKRI	Chapter 09: ASACHA
Chapter 03: PHUKET	Chapter 10: VIHARN
Chapter 04: CHEDI	Chapter 11: KULCHAREE
Chapter 05: BAHT	Chapter 12: WASUN
Chapter 06: SUKHOTHAI	Chapter 13: SANGHA
Chapter 07: VISAKHA	Chapter 14: KRYSTI (einddemo?)
Chapter 08: MAKHA	

Een leuk password om het spel te laten "hangen" is: PINDAKAAS

THE WITCH REVENGE

Hier volgen een paar tips voor The Witch Revenge. Je hebt er wel een sector monitor voor nodig (zoals Diskit of Diskview), omdat je op de save-disk moet veranderen. Ik denk dat het spel wel wat makkelijker zal worden met wat meer geld en zo.

Save position 1 zit op sector 100 - 103
Save position 2 op sector 104 - 107 enz.

Player Sector Adres Item

1	100	#0009	aantal dice bij het lopen
2	100	#0109	
3	101	#0009	
4	101	#0109	
1	100	#000A	1D + of * 00 (+ = 00 * = 01)
2	100	#010A	
3	101	#000A	
4	101	#010A	
1	100	#000B	1D + ?? (00 t/m 09)
2	100	#010B	
3	101	#000B	
4	101	#010B	
1	100	#000C - #000F	HP,HP-max,MP,MP-max
2	100	#010C - #010F	
3	101	#000C - #000F	
4	101	#010C - #010F	
1	100	#0010 - #0011	Gold
2	100	#0110 - #0111	(beide FF maken)
3	101	#0010 - #0011	
4	101	#0110 - #0111	

Zo dit waren ze dan alweer. Als je meer adressen voor The Witch's Revenge wilt hebben, moet je op Sunrise Magazine #15 kijken, want daar staan de adressen voor Wapens, defence, magic, items, enz.

-- Roberto Pinna & Marten Westerhof ==

MIDI OP MSX

In 1986 bracht Philips de NMS1205, de muziekmodule, op de markt. Naast 32K sample-RAM en de OPL1 (jazeker!) bevatte de NMS1205 ook 3 MIDI-aansluitingen (in, out en thru). De software voor die MIDI was puur slecht, net als de ingebouwde software voor de OPL1 trouwens. Dat is waarschijnlijk de voornaamste reden geweest dat de NMS 1205 in die tijd niet echt aansloeg in MSX-land. De NMS1205 zou echter lang na het staken van de produktie bijzonder populair worden...

Een paar jaar later namelijk zorgde de FAC (Federation Against Commodore) voor een ware run op de NMS 1205, aangezien hun demo's en het muziekprogramma Soundtracker met de NMS 1205 werkten. Deze programma's maakten echter geen gebruik van de MIDI-aansluitingen, alleen van de OPL1. Een tijdje later bracht de FAC een versie van Soundtracker uit die wel met MIDI werkte, Soundtracker Pro. Tegelijk met dit programma kwam de FAC ook met een eigen MIDI-interface die bijna gelijk is aan het MIDI-gedeelte van de NMS 1205. Later kwam de FAC nog met FMFC, een programma om standaard-MIDI-files af te spelen. Hierna werd het stil rond de FAC. Een van de FAC-medewerkers (die voor zijn FAC-periode bekend was als Haai-soft Wognum, gaat u al een lichtje branden?) werkt nu zelfs full-time voor PC-Active...snik... Niet alleen de FAC kwam met MIDI-software, en en in (toen nog) MSX Computer Magazine verscheen zelfs een MIDI-cursus. In Japan heeft men wat MIDI betreft ook niet stilgezeten. Het begon daar allemaal zo'n beetje in 1990, met de release van SynthSaurus en MIDISaurus. MIDISaurus is eigenlijk een veel betere interface dan de NMS1205, aangezien MIDISaurus een eigen Z80 bevat die het complete MIDI-gedeelte van de computer overneemt. Vooral door het softwarehuis Bit2 werd deze hardware ondersteund, kijk maar eens naar Famicle Parodic 2. Niet zo gek overigens, want MIDISaurus is een produkt van... juist, Bit2. Van andere softwarehuizen kwam weinig tot geen software voor MIDISaurus.

Maar het hek was compleet van de dam toen de 2e MSX turbo R uitkwam, de FS-AlGT. Deze bevatte namelijk een ingebouwde MIDI-interface. Het interessante aan de MSX turbo R MIDI is dat je gewoon in BASIC muziek via MIDI kunt afspelen. Ook spellen werken met deze interface, maar alleen de Roland MT32 wordt in feite ondersteund. Bij MIDISaurus worden meer synthesizers ondersteund (Casio, Yamaha). De GT MIDI komt eigenlijk alleen goed tot z'n recht met een MT32. Voorbeeld: Illusion City. Leuk, die muziek via de MSX-Music (de FM-Pac dus), maar als je eenmaal Illusion City hebt gespeeld met een MT32, dan wil je nooit meer anders! Ook Xak The Tower Of Gazzel werkt met MIDI, alhoewel... Alleen de demo, en als die demo afgelopen is dan slaat de zaak vast. Waarschijnlijk heeft MicroCabin oorspronkelijk ToG met MIDI willen uitbrengen, maar dit is helaas niet gebeurd. Om de demo met MIDI te bekijken en met name te beluisteren moet je tijdens het opstarten de "M"-toets ingedrukt houden. Let wel: dit werkt dus alleen op een FS-AlGT waar een MT32 aan hangt! Een nadeel aan deze spellen is dat, vooral bij Illusion City, ont-zet-tend veel MIDI-data ingeladen moet worden, waardoor de drive aan het begin van het spel nogal staat te loeien...

Conclusie: Voor professionele MIDI-toepassingen kunt u beter niet op MSX beginnen. Neem dan een Atari ST of een PC, want daar is veel betere MIDI-software voor. Maar voor spellenwerk en het wat minder complexe MIDI-gebeuren is een MSX PRIMA geschikt!

-- Klaas de Wind ==

Eind augustus plofte het september/oktober nummer van XSW-Magazine op mijn deurmat. Op deze voorkant staat een plaatje van het spel "Mirror Maze". Eronder staat "Een van de velen (typfout!) spelletjes op een Peach-Up disk". Voor degenen die Peach-Up niet kennen, dit is een Japans, nogal erotisch georiënteerd diskmagazine. Ik geef toe dat ik Mirror Maze heel vaak gespeeld heb. Maar dat was niet om de plaatjes, maar omdat het een leuk spel was, echt waar!!! Op de binnenkant van de omslag staat een advertentie van CSO, waarin MSX-ers aangespoord worden om een bubblejet-printer te kopen. Onwillekeurig moest ik denken aan die reclame met die fles wijn en dat plastic bekertje, met de tekst "Als dit uw computer is (fles wijn), neemt u dan genoeg met zo'n printer (bekertje)?" Want volgens mij is zo'n bubblejet niet echt 100% MSX-compatible... Misschien werkt Dynamic Publisher ermee, maar wie gebruikt dat nou nog voor serieus DTP-werk? Ik snap dus niet dat in elke MCCM een DP-artikel staat met info die iedereen al wel weet... Na het colofon, de inhoudsopgave en het voorwoord volgt het laatste deel uit de serie "De sleutel tot de sloten van de MSX". In het redactioneel wordt een foutje uit een vorig nummer grondig rechtgezet. Dan volgt deel 3 over BBS-en (compleet met een foto van Mari v/d Broek, na het zien van die foto heb ik een week in coma gelegen, haha) en het vervolg op de recensie van MSX4PC. De Konami RC-lijst bevat een aantal - voor mij althans - storende fouten, en Mari heeft me toegezegd om mijn aanvullingen en verbeteringen in XSW te zullen plaatsen. Na een artikel over Erix volgt een meer dan 6 pagina's tellend artikel over Dragon Slayer VI. In de rubriek Internationaal meldt Raymond Hoogerdijs dat XSW Magazine een brief uit Spanje heeft gekregen. Zelfs wij van MCFN hebben ook zo'n brief gehad (zie elders in dit clubblad), dus ik denk dat die Spanjaarden gewoon de lijst van standhouders in Tilburg gepakt hebben, en iedereen een brief hebben gestuurd. Dan volgen een bespreking van het - Duitse - MSX-Contact, en recensies van Trivial Pursuit (zonder Tineke Verburg deze keer) en ons eigen diskmagazine DISK. Ook ROM #2 wordt besproken, evenals (het inmiddels terziele) MSX-User. Er worden een viertal magazines besproken, en daarop volgt een artikel geschreven door Hanno Kooyker himself over Psycho World. Tot slot wat kort nieuws, de agenda en advertenties.

-- Klaas de Wind --

MSX-DOS

Zoals u weet doen ze bij de MCCM nogal moeilijk als je MSX-DOS wilt kopiëren, maar volgens mij is dat helemaal nergens voor nodig. Hoezo? Nou, bij alle Philips MSX2-computers werd MSX-DOS geleverd. Zelfde verhaal voor de Sony MSX2-reeks. Volgens mij zit bij aankoop van een MSX2 MSX-DOS inbegrepen. Nu zal dit waarschijnlijk om een MSX-DOS licentie gaan. Mijn conclusie is dan dat je op in elk geval alle Sony's en Philipsen sowieso MSX-DOS mag draaien. Dus waarom doet iedereen dan nog zo moeilijk? Hopelijk is met deze gedachtengang een antwoord gevonden voor het "probleem" MSX-DOS.

-- Klaas de Wind --

NIEUWS UIT DE PD-BAK

Er zijn de afgelopen tijd weinig public-domain programma's verschenen, de demo's en promo's daargelaten. Er is wel wat verschenen maar dat was meestal iets wat wel leuk is voor een keertje, maar waar je verder niets mee kunt. Een korte beschrijving van de nieuwe nummers in de PD-lijst, alleen de nieuwe nummers t.o.v. de vorige clubdag worden hier besproken.

DISK #1 en #2 zijn diskmagazine's gemaakt door de software-tak van MCFN, ze zijn wegens organisatorische redenen verder gegaan onder de naam Near Dark. Voor uitgebreide details verwijs ik u naar de nieuwsrubriek in dit clubblad.

Jarretenk (FN.240) is muziekdisk die in Tilburg dit jaar is uitgekomen en sinds de beurs in Zandvoort PD is geworden. In de andere bladen en diskmagazine's meenden de recesenten dat de titel van de disk verwijst naar Jean Michael Jarre de bekende synthesizer speler, maar de friezen onder u weten wel wat de titel betekent. De disk bevat ca. 50 muziekstukken dus zal er vast wel van iets uw smaak bij zitten. De disk werkt met de FM-Pac en/of muziekmodule.

Real Motion (FN.241) is ook een leuk hebbedingetje, 't werkt alleen op computers waar een muziekmodule met sample-ram in een van de cartridgesloten zit. Er wordt gedeelte van een clipje van een duet van een zangeres met nog iemand van wie mij beide de namen zijn ontschoten. (Noot van Klaas: ik kon ook geen hulp verlenen, aangezien de demo het verpoft om te draaien op een MSX turbo R!) Het beeldscherm is nogal blokkerig maar het zit leuk in elkaar.

De laatste disk staat ook op de disk A van het diskabbonement van MCCM 78, dus personen die een MCCM diskabbonement hebben, hebben het programma al, maar voor diegene onder ons die geen lid zijn heb ik het omnummerprogramma ook in de lijst opgenomen. Het is eigenlijk een MSX versie van het programma wat je o.a. ook voor een PC bij de PTT kunt krijgen. Alleen dit programma bevat geen "virus".

Het is niet zo'n groot programma, dus staat het op een enkelzijdige diskette. Het programma werkt onder MSX-DOS en omdat ik hier veel vragen over krijg "van hoe kom ik in MSX-DOS" en "kan ik MSX-DOS ook ergens kopen?" heb ik dit MSX-DOS ook op de disk gezet. (Noot van Klaas: FOEI! zou Wammes W. zeggen) U doet de diskette in de computer en resetten en programma wordt automatisch geladen. De werking is vrij eenvoudig, je tikt het netnummer in drukt op enter en tik daarna het abonneenummer in, druk dan weer op enter en het nieuwe nummer verschijnt op het scherm. Weet u het netnummer niet meer, bijvoorbeeld die van Leeuwarden, druk dan op de 'L' en op 'E' totdat Leeuwarden bovenaan in het kolom staat. Druk dan op return en het daarbij behorende netnummer verschijnt op zijn plaats.

De laatst verschenen PD-diskettes:

FN.238 DISK #1, diskmagazine

FN.239 DISK #2, diskmagazine

FN.240 Jarretenk, MCFN's muziekdisk

FN.241 Real Motion, NOP

FN.242 Omnummerdisk, MSX Computer Club Enschede

Wilt u een complete lijst, stuur dan envelop met u naam, adres en postzegel naar het adres op pagina 3. Bellen kan ook, alleen 's avonds.

-- Gerrit Jellema --

KLEINE ADVERTENTIES

De advertentieruimte op deze pagina is bedoeld voor particulieren die iets zoeken of te koop aanbieden.

Bedrijven en clubs verwijzen we naar een advertentie op A6, A5 of A4 formaat, meer info hierover bij de club.

Te koop:

Philips NMS 8250 MSX2, Philips monochrome monitor, Philips NMS 1431 printer, joystick, Philips NMS 1250 modem en ca. 80 diskettes.

Vraagprijs Fl. 600,- (alleen complete set).

Tel. 0515-521400 (vragen naar Sido)

Gevraagd:

Suggesties voor de MSX-Club Friesland-Noors homepage op internet.

Tel: 058-2662533 (Klaas)

Bij de voorplaat:

Gerrit en Klaas namens MSX-Club Friesland-Noord aanwezig op een clubdag van MSX-Club West-Friesland, 16 september 1995 (de week voor Zandvoort).

Foto gemaakt door: Bas Kornalijslijper

Doelstelling MSX-Club Friesland-Noord:

Het bevorderen van het optimale gebruik van het MSX-systeem en de daarbij behorende hard- en software, het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen.

De club kan niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van redactieleden, ook niet voor aangeboden artikelen d.m.v. advertenties.

Zonder voorafgaande, **SCHRIFTELIJKE** toestemming van de auteurs mag geen artikel of een deel ervan uit deze uitgave vermenigvuldigd of overgenomen worden.

(advertentie)

Een greep uit ons assortiment:

Software:

Zeeslag of Veldslag (2 * 1DD, inclusief kabel)	f. 30,--
Zeeslag of Veldslag (2 * 1DD)	f. 25,--
Blokslag (2 * 1DD, inclusief 2 kabels)	f. 40,--
Blokslag (2 * 1DD, inclusief kabel)	f. 35,--
Blokslag (2 * 1DD)	f. 27,50
Zeeslag + Veldslag + Blokslag (incl. 2 kabels)	f. 75,--
C-Tools (1 * 2DD)	f. 12,50
Eggbert (1 * 2DD)	f. 20,--
Super Index (3 * 1DD)	f. 7,50
Quinch (1 * 2DD)	f. 5,--
Trojka (BCF, 1 * 1DD)	f. 10,--
Famous Hits for Synth-Saurus vol. 1 t/m 4	f. 15,--
Famous Hits for Synth-Saurus (per deel)	f. 5,--
FAC Soundtracker Pro	f. 50,--
FAC MIDI-file controller	f. 5,--
Megamania of Psychadelia of House-mare	f. 5,--
Impact disks (per disk)	f. 5,--

Diversen:

Clubblad MSX-Club West-Friesland nr. 11,12,13,14 (p. s.)	f. 2,50
Modems (incl. software) vanaf	f. 25,--
The Games Collection (CD of 6 * CASS.)	f. 5,--

Hardware:

Turbo 7 MHz print incl. inbouwschema	f. 65,--
Luxe schakelaar met LED voor o.a. Turbo 7 MHz	f. 10,--
S-VHS aansluiting + kleuraanpassing NMS8280 incl. schema	f. 50,--
Dubbelzijdige diskdrive voor inbouw	f. 150,--
Externe dubbelzijdige B-drive (in behuizing)	f. 250,--
Diverse inbouw-ROM's (diskrom, systeemrom, etc.)	f. 25,--
FAC MIDI-Interface	f. 50,--
Simpl incl. 2 demodisks	f. 32,50
Scanner-interface (incl. software)	f. 150,--
Plotterpennen (per 4 stuks)	f. 15,--
Cartridge-slot geleider	f. 10,--
Koelplaat Philips NMS 8255 en NMS 8280	f. 10,--
Printer-interface	f. 15,--

Ook verzorgen wij allerlei soorten hardware-uitbreidingen, informeer naar de mogelijkheden!

Tevens leveren wij allerlei soorten kabels, zoals drive-kabels, SCART-kabels, printerkabels, A/V-kabels, RGB-CVBS converters, etc.

Alle prijzen zijn exclusief porto- en rembourskosten. Prijswijzigingen onder voorbehoud.

MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn
Tel: 0229 270618