

MSX Infobulletin

Jaargang: 27 januari 2018 Nummer 64



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 25-11-2017 MCWF
Pag.: 4
Synth Saurus (slot)
Pag.: 5
MoonSound
Pag.: 7
Sand Stone
Pag.: 8
De kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het weer de eerste clubdag van het jaar. Wij wensen van deze kant dan ook iedereen een voorspoedig jaar toe.

Wij hoorden dat op 3 februari de MSX-beurs Nijmegen wordt gehouden. Dit jaar wordt het gehouden in Dorpshuis "De Lèghe Polder" in Beuningen. De club zal hier aanwezig zijn als standhouder. Met het openbaar vervoer is het bereikbaar.

Dit jaar is het maar weer afwachten hoe het de club vergaat. Van dhr. Kalkwiek hebben we begrepen dat we vorig jaar met winst hebben afgesloten. De winst was dusdanig dat de eerste clubdag al weer betaald is.

We hoorden van dhr. Kalkwiek ook dat er op 25 maart in Apeldoorn weer een Retro

Spelcomputer Beurs wordt gehouden. De club zal daar ook weer als standhouder aanwezig zijn.

Wat we ook hier kunnen melden is dat er op 10 februari te Mariënborg een MSX-veiling wordt gehouden door de MSX Vriendenclub Mariënborg. Dit jaar zal de club alhier ook vertegenwoordigd zijn.

Zo zie je, dat als de club tijdens dit soort evenementen MSX-materiaal kan verkopen of donaties kan ontvangen voor literatuur, het de club goed blijft gaan en nog lang kan bestaan. Volgend jaar is het al weer 15 jaar geleden dat we de doorstart verricht hebben.

Vandaag gaat de nieuwe spelcompetitie weer van start. Wij zijn benieuwd wie er dit jaar de bakers gaan winnen. Vorig jaar kwamen er bij de bekerwinnaars een paar nieuwe gezichten bij, nl. Nick en Anne, respectievelijk 1^{ste} en 2^{de}.

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

MSX-Club West-Friesland
Kagerbos 43
1693 AW Wervershoof
☎ 06-22338863
e-mail adres
pjmbrug@gmail.com

Secretariaat:

E. Kalkwiek
e-mail adres
msxwestfriesland@live.nl

Redactieadres infobulletin:

E. Kalkwiek
Galerij 47
1695 JG Blokker
e-mail adres
msxwestfriesland@live.nl

Website:

Jan Kobus
e-mail adres
jan@msxwf.nl

Internet Home Page:

www.msxwf.nl

Public Domain:

Paul Brugman
e-mail adres
pjmbrug@gmail.com
☎ 06-22338863

Reparaties

Deze kunnen voorafgaand aan de clubdag bij het secretariaat worden gemeld. Het secretariaat draagt er zorg voor dat de reparatie tijdens de clubdag wordt uitgevoerd of dat het anderszins moet worden opgelost.

Doelstelling:

Het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen ten behoeve van het MSX-systeem en de bijbehorende software. Kortom, het bevorderen van het gebruik van het MSX-systeem middels een gezellig dagje computeren met mensen met dezelfde hobby.

De club kan niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

Clubdagen in 2018:

27 januari	2018
10 maart	2018
26 mei	2018
29 september	2018
24 november	2018

Verslag clubdag 25 november 2017 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 18 bezoekers geweest. Om 12.45 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 16 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik een afbericht had ontvangen van Alex Kalkwiek. Reden: werken.
- ik de volgende mededelingen heb
 - de MSX-beurs van Nijmegen waarschijnlijk wordt waarschijnlijk gehouden in Wijchen op 3 februari 2018.

Dit leverde een forse discussie op aangezien deze mededeling niet zou kloppen daar er nog gestemd moet worden tussen Wijchen en Beuningen. In het kader van deze discussie heb ik aangegeven dat mijn voorkeur uitging naar Wijchen en dit ook aan Manuel gemailed had.

- Clubdagen MCWF
ik een opgave voor de website van het Netwerk heb moeten geven vwb de clubdagen voor 2018. Ik heb de volgende data opgegeven
 - 27 januari
 - 10 maart
 - 26 mei
 - 29 september
 - 24 november
- Retrobeurs
De retro spelcomputer beurs van Bonami volgend jaar op 25 maart wordt gehouden. De club zal daar weer aanwezig zijn als standhouder.
- Listing Paul
De listing die we gaan bespreken na de spelcompetitie heet Swap (wisselen van 2 variabelen).
- Bas
Na de toespraak wil Bas een voor/toelichting geven over een

- door hem gerepareerde CED Videospeler.
- Spelcompetitie de spelcompetitie is georganiseerd door Bartholo Kobes. Het door hem uitverkoren spel is "Amazing Cash". Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:
 - 4^{de} plaats prijs 1
 - 6^{de} plaats prijs 4
 - 8^{ste} plaats prijs 2
 - 12^{de} plaats prijs 3
- De prijzen betroffen
- Prijs 1 Chocoladeletter S (groot)
 - Prijs 2 Chocoladeletter S (kleiner)
 - Prijs 3 Chocoladeletter S (klein)
 - Prijs 4 Organisatie spelcompetitie 27/1

- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

Bas heeft na de toespraak een toelichting gegeven over de door hem gerepareerde CED Videospeler. De meeste aanwezigen wisten niet eens dat zo'n ding ooit gemaakt is. Foto's over dit apparaat staan op de website en facebook. Die spreken voor zich. Bas vertelde wel dat het ding zo verouderd was dat er geen nieuwe snaartjes te verkrijgen waren om het goed te kunnen callibreren. Nu heeft hij in de bodem van het alpparaat een gat geboord zodat het mogelijk is, nadat de film gedraaid is, de plaat met een schroevendraaier voorzichtig omhoog te duwen zodat deze uit het apparaat gehaald kan worden.

We zijn om 14.00 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 13 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden, maar in 2 rondes.

De nummers 5 en 6 hebben nog een extra ronde gespeeld vanwege een ex-aequo en er op plaats 6 een dagprijs viel.

Uitslag is geworden:

1. Nick Mol	168
2. Jaap Hoogendijk	165
3. Jan Kobus	160
4. Boudewijn de Raad	125
Prijs 1: Chocoladeletter S (bruin)	
5. Anne de Raad (extra ronde 114)	119
6. Inkie de Raad (extra ronde 73)	119
Organisatie spelcompetitie 27/1/18	
7. Bartholo Kobes	116

8. Eltje Kalkwiek	108
Prijs 2: Chocoladeletter S (wit)	
9. Paul Brugman	101
10. Ankje Kalkwiek	78
11. Julius de Raad	77
12. Albert Beevendorp	76
Prijs 3: Chocoladeletter S (klein)	
13. Daan Schouten	60

Eindstand spelcompetitie 2017 na de 5^{de} speelronde:

1. Nick Mol	34
2. Anne de Raad	23
3. Bartholo Kobes	18
4. Paul Brugman	17
5. Jaap Hoogendijk	15
6. Albert Beevendorp	14
7. Jan Kobus	13
8. Boudewijn de Raad	10
9. Patriek Lesparre	8
10. Alex Kalkwiek	6
11. Eltje Kalkwiek	5
12. Julius de Raad	3
13. Ankje Kalkwiek	2
14. Inkie de Raad	2
15. Daan Schouten	0
16. Bas Kornalijslijper	0

Na de spelcompetitie hebben we met zijn allen de listing van Paul besproken.

De listing kwam uit een C.U.C.-tijdschrift en was als volgt:

```
10 REM SWAP
20 COLOR ,1,3
30 SCREEN 5
40 A=80:B=2:KL=0:C=1.5
50 BE=1.57:BO=4.71
60 FOR X=1TOA STEP B
70 KL=KL+1:SWAP BE,BO
80 CIRCLE (128,97),X,KL,BO,BE,C
90 IF KL=15 THEN KL=0
100 NEXT X
110 GOTO 110
120 END
```

Op het beeld staan 2 halve cirkelgroepen tegen elkaar bestaande uit allerlei gekleurde lijnen.

In regel 40 staat de C voor de afvlakking van de cirkellijnen. Na de uitleg van de regels door Paul start de discussie met de vraag of het mogelijk is 1 helft van de cirkels weg te laten. Dit levert de volgende listing op:

dezelfde listing als bovenstaand maar dan met regel 70 KL=KL+1.

De discussie vervolgt met kan ook de rechtse helft weg? Jawel, maar dan uitleg over de variabelen, dat zijn BE en BO.

Bij de vorige listing stond BO in regel 80 vooraan waardoor er een rechtse cirkelhelpt kwam. Draaien we de 2 om, dan staat BE vooraan en krijgen we een linkse cirkelhelpt.

De 2 listingregels 70 en 80 moeten er dan als volgt uitzien

```
70 KL=KL+1
```

```
80 CIRCLE(128,97),X,KL,BE,BO,C
```

De discussie spitst zich toe op de afvlakking van C. C bepaalt de diepte van de cirkels. Als volgt:

```
10 REM SWAP
```

```
20 COLOR ,1,3
```

```
30 SCREEN 5
```

```
40 A=80:B=2:KL=0:C=0.2
```

```
50 BE=1.57:BO=4.71
```

```
60 FOR X=1TOA STEP B
```

```
70 KL=KL+1:SWAP BE,BO
```

```
80 CIRCLE (128,97),X,KL,BE,BO,C
```

```
90 IF KL=15 THEN KL=0
```

```
100 NEXT X
```

```
110 GOTO 110
```

```
120 END
```

Hierna gaat de discussie verder met opvulling cirkelhelpten, zwart (kleur 0) eruit, hoe in andere schermen, etc.

Uiteindelijke resultaat is als volgt:

```
5 R=RND(-TIME)
```

```
10 REM SWAP
```

```
20 COLOR ,1,3
```

```
30 SCREEN 5
```

```
40 A=80:B=2:KL=0:C=0.2
```

```
50 BE=1.57:BO=4.71
```

```
60 FOR X=1TOA STEP B
```

```
70 CIRCLE (128,97),X,KL,BE,BO,C
```

```
80 KL=RND(1)*15+1:SWAP BE,BO
```

```
90 CIRCLE (128,97),X,KL,BE,BO,C
```

```
100 NEXT X
```

```
110 GOTO 110
```

```
120 END
```

De discussie was dusdanig dat iedereen er wel weer iets van leerde.

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook door te kijken bij Bas met de CED Videospeler of elkaar helpen bij problemen.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke en gezellige middag

voor een ieder. Tot de volgende keer op 10 maart 2018.

E. Kalkwiek

SYNTH SAURUS (slot)

Tekens zoals **VOLUME**, **TEMPO**, **INSTRUMENTEN**, **ETC** komen boven aan de regel te staan.. Het geeft niet of ze door elkaar of achter elkaar staan.

Het tempo van de verschillende regels moet natuurlijk niet verschillend zijn. Let bij het gebruik van bijvoorbeeld **DC-AL FINE** er op, dat dit op alle regels wordt vermeld.

Het gebruik van maatstreepjes is niet verplicht, maar wel zo goed voor de overzichtelijkheid en per sé nodig voor de conversie naar BASIC, als je dat wilt.

Let op, je kan slechts 1 van de geprogrammeerde instrumenten tegelijkertijd gebruiken (de laatst ingestelde).

Wil je het hele muziekstuk horen dan moet je wel eerst terug naar het hoofdmenu.

SOUND EDIT

In het **SOUND EDIT** menu kun je zelf je eigen instrumenten ontwerpen.

Het beeld bestaat uit 12 metertjes met functies zoals wegsterven, attack en daarnaast zijn er ook nog een groot aantal 'schakelaars'.

Een metertje kun je met het pijltje mee schuiven of met de eerste en tweede vuurknop 1 puntje omhoog of omlaag zetten.

Het orgel beneden is om het geluid uit te proberen.

Boven **SOUND NO** staat het nummer van een instrument en met **RD** wordt de data van dit instrument gelezen. Bij **WR** kun je de data wegschrijven. Ondertussen mag je natuurlijk de metertjes en het nummer van het instrument wel veranderen.

Met **SV** en **LD** kun je de data van 100 instrumenten naar een S-RAM vakje schrijven en lezen.

Indien je meer wilt weten over geluidsvormen en alle begrippen, zul je naar een bibliotheek moeten om een boek hierover te lenen.

SCORE PLAY

Hiermee kun je het complete muziekstuk, inclusie drums, beluisteren. Zet de page-counter op 01 en druk op het driehoekje

(play). Druk op het vierkantje (stop) om te stoppen.

Voor elk kanaal is een volumeregelaar aanwezig.

Indien je de drum effecten gebruikt, dan mogen de laatste 3 kanalen (regels) niet meer aan staan (wordt vanzelf gedaan).

Verder kun je het tempo veranderen, **pitch** (voor kleine veranderingen in de toonhoogte, voor het stemmen met een akoestisch instrument) het geprogrammeerde instrument wat op dat moment wordt gebruikt (original) en voor alle kanalen het instrument.

RYTHM EDIT

Hiermee kun je het ritme ontwerpen wat met de muziek meegaat.

Het beeld is opgesplitst in 2 delen. Het bovenste deel is voor het maken van een 'pattern', te vergelijken met een bladzijde. Het venster met de vele hokjes stelt het patroon voor: De tijd loopt naar rechts. Met de kleine driehoekjes wijzend naar links en naar rechts kan het patroon worden gescrolld.

Heb je een patroon ontworpen, druk dan op **WR** (write, schrijven) om het patroonnummer te definiëren.

Onder de vakjes staan allemaal lichtjes waarvan er één aan kan staan die het einde van de patroon aangeeft. De grote driehoek is voor het spelen van een patroon.

Dan het onderste deel van het scherm. Hier staan een rij getalletjes die de patter (=patroon) nummers aangeven.

Stel je voor: Je wilt graag eerst 2x patroon 1 horen, daarna 1x patroon 2, dan weer 2x patroon 1, gevolgd door 1x patroon 3 en daarna weer van voren af aan. Dan zet je in de rij getalletjes simpelweg

01-01-02-01-01-03-00-00-00-etc

De 00 staat voor weer vanaf het begin aan doorgaan en een **EE** (tussen 00 en 99) staat voor ophouden.

DISK MENU

In dir menu kun je lezen en schrijven naar disk.

Weer terug naar waar je vandaan kwam gaat met de power-toets.

Na de keuze **LOAD** krijg je het menu:

- **1 Sound data**
- **2 Track data**
- **3 Rythm data**
- **4 Score data**

- **5 V1.1 data**

Bij save en laden wordt altijd om een data-disk (User disk) gevraagd. Dat moet een geformatteerde disk zijn.

Bij **SAVE** is nummer 5 geen v1.1 data maar BASIC data (overzetten naar BASIC).

V1.1 data laden betekent dat je een file wilt laden die aangemaakt is door het programma **SYNTH SAUSRUS v1.1**.

Voor het programma **SYNTH SAURUS v2.00** geldt: Veel oefening baart veel kunst.

Veel succes met dit programma.

E. Kalkwiek

MoonSound

MoonSound is ontworpen door Hendrik Gilvad en verkocht door Sunrise. MoonSound heeft als geluidsuitbreiding een goede reputatie opgebouwd. Hij verscheen veel later dan gepland, bevatte veel fouten en werd in het begin geleverd als losse print, zonder doosje. Deze gang van zaken was erg jammer, zeker gezien de kwaliteit van de uitbreiding. De muziek klinkt fantastisch, is simpelweg te programmeren en maakt dingen mogelijk op MSX die daarvoor ondenkbaar waren.

Een wat?

Ondanks alle verhalen erover, kan het zijn dat u nog niet precies weet wat MoonSound eigenlijk is. Wel, MoonSound is een cartridge, voor de MSX uiteraard, met daarin een geluidschip van het type OPL4. Het is dus eigenlijk net zoiets als een FM-PAC of Muziekmodule. Het grote verschil met deze twee laatste uitbreidingen is echter dat de MoonSound beschikt over zeer realistische geluiden. Het pianogeluid van de MoonSound klinkt als een echte piano en niet als een piepend geluidje. Hierbij is de enige over-eenkomst met een piano, dat ze beiden zo heten.

De MoonSound klinkt zo realistisch omdat hij gebruik maakt van samples. Samples zijn geluiden die met een computer zijn opgenomen. De MoonSound heeft maar liefst 128 instrumenten "aan boord" en ook nog eens 47 percussiegeluiden. Al deze geluiden zijn opgeslagen in een 2 MB grote ROM in de cartridge. Daarnaast is

het ook nog mogelijk om zelf geluiden toe te voegen. Er zit namelijk 128 kB RAM geheugen op. Wat je met dit geheugen nog meer kunt doen lees je verderop.

Geluidschip

De geluidschip van de MoonSound is de OPL4 van Yamaha. Deze chip kan geluid maken met behulp van twee verschillende technieken: FM en PCM.

FM: Deze techniek houdt in dat een toon elektronisch gegenereerd wordt door middel van generatoren en operatoren. Dit principe wordt ook gebruikt in de FM-PAC en de muziekmodule. De geluiden die je hiermee kan maken, lijken wel wat op echte instrumenten, maar zijn zeker niet realistisch. De OPL4 heeft voor het vervormen van een geluid meer operatoren ter beschikking dan de muziekmodule en FM-PAC. Met het FM gedeelte van de MoonSound kun je dus (technisch gezien) mooiere geluiden maken.

PCM: De Pulse Code Modulation techniek is eigenlijk niets anders dan het afspelen van samples. De muziekmodule gebruikt een variant op deze techniek om de omvang van samples te verkleinen zodat ze minder geheugenruimte innemen. Deze techniek heet adaptive PCM, oftewel ADPCM. Samples die in het RAM- of ROM geheugen staan, worden met behulp van het PCM deel van de geluidschip afgespeeld.

WaveTable

Eerder vertelde ik al dat de instrumenten van de MoonSound zo realistisch klinken doordat ze zijn opgebouwd uit samples. Zou je echter één sample maken van het geluid van een piano, en dan op een veel hogere of lagere toonhoogte (frequentie) afspelen, dan klinkt de piano beslist niet meer realistisch. Om zowel de hoge als de lage noten van een piano realistisch te laten klinken, moeten er meerdere samples uit verschillende delen van de toonladder genomen worden. Om nu te coördineren bij welke noot welke sample hoort, maakt de geluidschip gebruik van een WaveTable (een sample wordt vaak een WAV genoemd, naar de WAV files van de PC, vandaar WaveTable in plaats van SampleTable).

Uitvoering

Wanneer je de MoonSound aanschaft, (althans dat was vroeger zo bij Sunrise, maar Sunrise bestaat niet meer) kreeg je het volgende: de MoonSound cartridge in een mooi cartridge doosje en een doos met daarin twee versies van MoonBlaster die speciaal voor de MoonSound zijn geschreven. Deze twee versies betroffen: Moonblaster for MoonSound FM en Wave. Op het internet kon je echter nog meer (gratis) programma's vinden voor MoonSound. Ik zal een aantal toepassingen en programma's voor de MoonSound bespreken.

MoonBlaster for MoonSound

Iedereen kent MoonBlaster wel, of heeft er in ieder geval wel eens van gehoord. Destijds, toen het programma uitkwam, betekende dat het definitieve einde van FAC Soundtracker. Vrijwel iedereen die op de MSX serieus met muziek bezig was, gebruikte het programma. Het is natuurlijk heel belangrijk om bij een nieuwe geluidsuitbreiding ook goede software mee te leveren. Remco Schrijvers, de maker van MoonBlaster, was daar wel voor te vinden en zodoende zijn er nu twee versies van MoonBlaster, speciaal voor de MoonSound. Wanneer je de MoonSound aanschaft, zorg er voor dat je daarbij ook twee versies van MoonBlaster en een MODplayer krijgt. MoonBlaster for MoonSound zal ik overigens voortaan afkorten met MfM.

MfM FM

Maar liefst 18 kanalen FM en 6 kanalen Wave! Daar zul je het mee moeten doen in MfM FM. Versie 1.03a is degene die ik ken en er zullen ongetwijfeld nieuwere versies verschenen zijn. Gebruikers van de "oude" MoonBlaster zullen totaal geen moeite hebben om met deze versie te werken. Enkele extra's zijn de uitgebreidere voice editor, de Wave editor en de FM en Wave stereo presets. Met de stereo presets geef je aan waar het instrument van een kanaal zich in het stereobeeld bevindt. Bij de FM stereo presets kun je alleen aangeven of het geluid links, rechts of in het midden zit. De stereo preset van een Wave geluid is in 16 stappen van links naar rechts in het stereobeeld te plaatsen.

MfM Wave

24 Wave kanalen! Jaja, das's niet niks vergeleken bij de 6 of 9 kanalen van de FM-PAC. Verder valt hierover niet zoveel te vertellen. Het programma is verder hetzelfde als MfM FM.

MODplayer

Met dit programma wordt het RAM geheugen op de MoonSound pas echt gebruikt. Met de MODplayer kun je MOD files afspelen. Dit zijn muziekjes die geheel zijn opgebouwd uit samples. MOD files komen oorspronkelijk van de Amiga, maar tegenwoordig heeft de PC de hoofdrol overgenomen. MOD files kunnen zeer goed klinken, maar dat hangt sterk van de kwaliteit van de samples af (en van de componist).

Conclusie

De MoonSound is een hele leuke uitbreiding voor de MSX. De instrumenten geven een mooi helder geluid. Hierdoor komen de bassen soms niet zo goed door. Wat overigens wel grappig is, is dat de MoonSound zonder aanpassing gewoon op 7 MHz(+) kan werken.

Ben je een echte muzikliefhebber en draait je muziekmodule overuren, dan mag je de MoonSound echter niet missen. Veel succes met de MoonSound.

E. Kalkwiek

Sand Stone

De disk

Wat direct opvalt als je de disk in handen krijgt, is het fraaie disklabel wat er op zit. Op het label, wat volledig in kleur is, staat op de achtergrond de afbeelding van een sfinx en een deel van wat waarschijnlijk een piramide moet voorstellen. In het geel staat de naam van de makers er op, met rode letters die zwart omrand zijn de naam van het spel. Onderaan het label treffen we een aantal icoontjes aan die vertellen dat dit spel geschikt is voor MSX 2 of hoger, 128 KB RAM nodig heeft en zowel de MSX-Music als MSX-Audio en MoonSound ondersteund. Ook het disktype wordt met een icoontje aangegeven, deze si namelijk dubbelzijdig (2DD).

Opstarten

Diskette in het loopwerkje van je MSX en... Allereerst wordt je computer binnenste buiten gekeerd op zoek naar extra hardware en geheugen, vervolgens verschijnt het logo van Compjoetania TNG. Deze "systeem-check" is een beetje overbodig omdat je zelf wel weet wat er op-, aan- en in je MSX zit. Natuurlijk heeft dit een diepere bedoeling, je moet toch immers weten of je voldoende geheugen tot je beschikking hebt en welke geluidchips er aangesproken moeten worden.

Na het Compjoetania TNG-logo verschijnt de naam van het spel in beeld. Onderaan op het scherm loopt een poppetje, een kameel en... Laten we eens kijken wat er nog meer gebeurt. Wachten...wachten...wachten... maar er gebeurt verder vrij weinig, geen demo of iets van het spel. De spatiebalk maar gebruiken om verder te kunnen komen in het spel. Je komt in het hoofdmenu van het spel terecht waarin je een aantal opties tot je beschikking hebt. Als eerste kun je de moeilijkheidsgraad (TYPE) instellen van EASY tot INSANE. Vervolgens kun je de STRESS-factor opgeven (1 t/m 3) en als laatste de snelheid SPEED (1 t/m 3). De laatste optie in het rijtje start het spel. Het één en ander begint nu duidelijk te worden. Het menu ziet er grafisch wat minder goed uit, maar het werkt perfect.

Verder is het ook wel leuk, als je al wat hebt gespeeld, dat je je naam kunt zien in de HI-Score-tabel (mits je natuurlijk je best hebt gedaan). Wanneer je een beetje met de opties (TYPE, STRESS en SPEED) rommelt, zie je al snel dat er steeds een andere HI-Score-tabel op het scherm verschijnt. Heel begrijpelijk eigenlijk, het zou lullig zijn als je op het eenvoudigste level de hoogste score zou zetten waar je vervolgens op een hoger level nooit meer aan toe komt.

Het spel... is erg verslavend. Dat is eigenlijk het enige wat ik er over kwijt wil. Als je het spel eenmaal hebt gestart, kom je voor een lange, hele lange tijd niet meer achter je MSX vandaan. Maar jullie lezers willen natuurlijk meer horen over het spel. De enige tegenvaller aan dit spel is dat er aan het begin niet een kleine demo is opgenomen, maar dat mag de pret niet

deren. Op deze manier moet je min of meer zelf uitzoeken wat precies de bedoeling is van het spel. (Of je moet per ongeluk de readme.txt op de disk hebben gevonden en gelezen!)

Het spel begint met een startscherm wat gedeeltelijk al gevuld is met blokjes met symbolen. De bedoeling is nu om ofwel horizontaal ofwel verticaal combinaties van 3 of meer dezelfde symbolen te maken. Hiervoor heb je een cursor ter grootte van 2 blokjes op het scherm staan. Plaats je de cursor over slechts 1 blokje, dan zal dit blokje verschoven worden, plaats je de cursor over 2 blokjes, dan zullen deze van plaats verwisseld worden. Om het allemaal nog wat ingewikkelder te maken, worden er van onderaf nieuwe rijen met symbolen het speelveld ingeschoven, net zo lang tot het beeldscherm tot bovenaan gevuld is. Game over...

Wordt vervolgd met **In het begin is er niet zoveel aan**

E. Kalkwiek

Kleintjes

Kleintjes kunnen gratis door iedereen worden geplaatst. Ook voor niet MSX-gerelateerde zaken. Stuur uw advertentie naar de redactie!

Te koop aangeboden:

Philips monitor CM 8833-II
Artist serie
Prijs € 75,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Tegen donatie verkrijgbaar:

Tijdens clubdagen of beurzen over MSX
Boeken
Handleidingen
Tijdschriften

Te koop aangeboden:

Iomega ZIP-drive ZIP250
Parallelaansluiting + disks
Prijs € 25,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Canon printer T-22A
24 dots termische printer
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Toshiba keyboard HX-MU901
zonder muziekmodule
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Data recorder Elektronik K40
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Adapter A7-1236-1504
6V/200mA
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick The Arcade
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick Technoplus TP 135
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick SVI Quickshot V
Prijs € 2,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick Microsoft Sidewinder/dualstrike
Voor PC
Prijs € 15,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl
