

MSX Infobulletin

Jaargang: 26 mei 2018 Nummer 66



INHOUD

| |
|---|
| Pag.: 1 |
| Van de redactie |
| Pag.: 2 |
| Verslag clubdag 10-03-2018 MCWF |
| Pag.: 4 |
| Verslag Retro SpelComputer Beurs |
| Pag.: 5 |
| Unzip 1.7 |
| Pag.: 6 |
| Uitpakken .LZH files |
| Pag.: 6 |
| Spelbeschrijving: NUTS |
| Pag.: 8 |
| De Kleintjes) |



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

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

De club is ook dit jaar als standhouder naar de Retro Spelcomputer beurs van Apeldoorn geweest. Net als voorgaande edities van deze beurs werd deze beurs georganiseerd door Bonami. Wij hebben gehoord dat met deze Beurs alle records gebroken zijn, meer standhouders en bezoekers dan ooit. Van dhr. Kalkwiek hebben we begrepen dat de club ook deze keer weer goede zaken heeft gedaan. Opvallend was dat er veel vraag naar originele cassettebandjes was. De donaties voor tijdschriften en literatuur

lieten het deze keer afweten. Bijna niets werd er afgenomen. Dit was voorgaande keren wel eens anders. Desondanks leuke verhalen aan de stand. Een verslag over deze beurs is opgenomen in deze Infobulletin.

Ook hebben we begrepen dat Alex en mevr. Kalkwiek actief hebben deelgenomen aan de stand met SEGA, Nintendo en Playstation. Zij draaiden goede omzetten hebben we begrepen. Mag ook wel eens een keer genoemd worden dat het met clubbezoekers ook goed gaat tijdens zo'n beurs als ze wat aan te bieden hebben tijdens zo'n beurs.

Wij hebben verder begrepen dat het met Alex ook weer goed gaat. Wij hebben wel vernomen dat hij nog niet mag werken om het risico van een klaplong te voorkomen. Uiteindelijk gaat dit wel weer goed komen hebben we begrepen.

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 10 maart 2018 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 23 bezoekers geweest.

Om 13.00 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 18 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik geen afberichten had ontvangen. Wel heb ik aangegeven dat ik blij was dat Alex nog onder ons is aangezien hij 25 februari jl. tijdens een brute overval op de supermarkt, waar hij werkt, in zijn rug gestoken is met een mes.
- ik de volgende mededelingen heb
 - Martin Vlaming heeft zijn MSX aan de wilgen gehangen en verkocht. Van de opbrengst heeft hij € 45,= aan de club gedoneerd.
 - 25/3 a.s. is de Retro Spelcomputer Beurs in Apeldoorn. De club is daar ook aanwezig als standhouder.
 - de MSX-beurs van Nijmegen is een succes geweest. Meer standhouders en meer bezoekers. Groot succes voor deze beurs. De club is daar ook geweest als standhouder. De club heeft daar ook een nieuw record gevestigd met de donatiebus. Vorige record was € 77,= en nu € 84,95. Verslag over deze beurs staat in het Infobulletin.
 - 10 Februari was de MSX-veiling door MVM te Mariëberg. De club was daar ook en heeft allerlei materiaal ter veiling aangeboden. Kregen meer voor de spullen dan ik had gedacht. Er waren meer bezoekers en minder items dan voorgaande jaren. Verslag hierover staat in het Infobulletin.
- Musea
Bas had een verhaal over 2 musea gericht op de spelcomputers. Het betrof het Spelcomputermuseum in Zwolle (een veelheid aan spelcomputers) en de Retro

Museum in Zoetermeer (Retro Arcade Kasten).

Het is een aanrader beide museums eens met een bezoek te vereren.

- Uitgebreide clubdag annex beurs
Naar aanleiding van de vorig jaar gemaakte afspraken had ik hiervoor met de beheerder van het wijkgebouw een dag in september geprikt, namelijk 29 september 2018. Eén van de 4 bedenkers vond dit te dichtbij en een ander had er geen moeite mee en vond dat er veel mogelijk was via de social media.

Tijdens de bespreking hiervan kwam het idee volgend jaar nog een dag te prikken als de bedenkers uiteindelijk 29/9 te dichtbij zouden vinden.

Het leek alle aanwezigen wel leuk zo'n dag te organiseren.

De 4 bedenkers gaan dit buiten de clubdagen om verder uitwerken.

- Listing Paul
Paul heeft een listing genaamd "Kruising" mee. Deze gaan we tijdens de clubdag bespreken.

- Spelcompetitie
De spelcompetitie is georganiseerd door Boudewijn de Raad. Het door hem uitverkoren spel is "Frogger".

Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

Resultaat hiervan was

1^{ste} plaats prijs 2

4^{de} plaats prijs 1

5^{de} plaats prijs 3

6^{de} plaats prijs 4

De prijzen betroffen

Prijs 1 Grote paashaas

Prijs 2 Grote paasei

Prijs 3 Kleine paashaas

Prijs 4 Organisatie spelcompetitie 26/5

- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

We zijn om 14.00 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 19 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden, maar in 3 rondes.

Uitslag is geworden:

| | |
|---|--------|
| 1. Nick Mol | 13.650 |
| Prijs 2: Grote Paasei (Chocolade) | |
| 2. Albert Beevendorp | 10.780 |
| 3. Alex Kalkwiek | 9.740 |
| 4. Anne de Raad | 9.000 |
| Prijs 1: Grote Paashaas (chocolade) | |
| 5. Erwin Mul | 8.000 |
| Prijs 3: Kleine Paashaas (Chocolade) | |
| 6. Jan Kobus | 7.340 |
| Organisatie spelcompetitie 26/5/18 | |
| 7. Lynn Scharrenborg | 7.030 |
| 8. Boudewijn de Raad | 5.830 |
| 9. Bartholo Kobes | 5.590 |
| 10. Inkie de Raad | 4.900 |
| 11. Jaap Hoogendijk | 4.560 |
| 12. Wilma Kalkwiek | 4.200 |
| 13. Bas Kornalijnslijper | 4.100 |
| 14. Daan Schouten | 3.980 |
| 15. Paul Brugman | 3.620 |
| 16. Rixt Mul | 3.460 |
| 17. Eltje Kalkwiek | 3.440 |
| 18. Ankje Kalkwiek | 2.260 |
| 19. Johnny Olivier | 860 |

Tussenstand spelcompetitie 2017 na de 2^{de} speelronde:

| | |
|----------------------|----|
| 1. Nick Mol | 20 |
| 2. Alex Kalkwiek | 14 |
| 3. Albert Beevendorp | 10 |
| 4. Anne de Raad | 10 |
| 5. Boudewijn de Raad | 4 |
| 6. Erwin Mul | 3 |
| 7. Inkie de Raad | 3 |
| 8. Jan Kobus | 2 |
| 9. Lynn Scharrenborg | 1 |
| 10. Bartholo Kobes | 1 |

De spelers 11 t/m 19 hebben 0 punten.

Bas heeft na de spelcompetitie een toelichting gegeven over de door meegebrachte muziekmodules. De aanwezigen vonden dit duidelijk en hebben hun ogen uitgekeken tijdens de demonstratie.

Na de toelichting van Bas hebben we met een deel van de aanwezigen de listing van Paul besproken.

De listing kwam deels uit een RAM-tijdschrift en was als volgt:

```
5 REM Kruising
10 COLOR,1,5:SCREEN1-(PEEK(0)=243)
20 LINE(1,1)-(254,190),15,B
30 FOR X=19 TO 235 STEP 3
40 CIRCLE(X,95),15,8,,1.3
```

```

50 CIRCLE(125,(X+15)/6*4)15,12,,1.3
60 NEXT X
70 A$=INPUT $(1):CLS:GOTO20
80 END

```

Op het beeld staan 2 cirkel lijnen (horizontaal en verticaal) Doordat de lijnen eenzelfde kleur hebben, is het een saai beeld.

Paul geeft uitleg over de individuele regels waarbij de discussie al snel op gang komt met de vraag meerdere kleuren toe te kennen aan de cirkels. Dit levert de volgende listing op

```

5 REM Kruising
10 COLOR,1,5:SCREEN1-(PEEK(0)=243)
20 LINE(1,1)-(254,190),15,B
30 FOR X=19 TO 235 STEP 3
40 K=INT(RND(1)*15+1)
50 L=INT(RND(1)*15+1)
60 CIRCLE(X, 95),15,8,,1.3
70 CIRCLE(125,(X+15)/6*4)15,12,,1.3
80 NEXT X
90 A$=INPUT $(1):CLS:GOTO20
100 END

```

De discussie gaat verder met de vraag er weer een knipperend geheel van te maken.

Volgende listing n.a.v. deze vraag

```

5 REM Kruising
10 COLOR,1,5:SCREEN1-(PEEK(0)=243)
20 LINE(1,1)-(254,190),15,B
30 FOR X=19 TO 235 STEP 3
40 K=INT(RND(1)*15+1)
50 L=INT(RND(1)*15+1)
60 CIRCLE(X, 95),15,8,,1.3
70 CIRCLE(125,(X+15)/6*4)15,12,,1.3
80 NEXT X
90 FOR I=1TO15:
COLOR=(I,INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8),I
NT(RND(1)*8))
95 NEXT I:GOTO 90
100 END

```

Vervolgens komen er allerlei discussies op gang over de achtergrond om die niet mee te laten knipperen.

Dit ligt besloten in regel 10. Hier wordt de kleur gesteld van alle vlakken. Het 1^{ste} cijfer achter COLOR geeft de kleur van de variabelen, in dit geval de cirkels. Het 2^{de} cijfer is de kleur van de voorgrond en het 3^{de} cijfer geeft de kleur van de achtergrond.

Als je regel 10 verandert in
10 COLOR10,4,0:SCREEN1-(PEEK(0)=243)

Dan gaat de achtergrond niet knipperen en blijft zwart. Voorgrond en cirkels knipperen wel.

Hier eindigde de discussie omtrent de listing van Paul. De discussie was zodanig dat de deelnemers er wel weer iets van leerden.

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook door te kijken bij Bas met de muziekmodules of elkaar te helpen bij problemen. Op diverse plekken werd ook muziek gedraaid.

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 29 september 2018.

E. Kalkwiek

Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn

Zondag 25 maart jl. waren ik en mijn echtgenote voor de club in Apeldoorn. Deze keer werd het, net als de vorige keren, gehouden in de sporthal, genaamd Matenpark. Alex was deze keer ook mee en verkocht Playstation- en Nintendo materiaal.

Het was vroeg opstaan want we moesten er om 09:00 zijn om uit te laden en de kramen in gebruik te nemen. De reisafstand is toch gauw anderhalf uur.

Deze retrobeurs werd zoals altijd georganiseerd door Bonami.

De Beurs was net zo groot van opzet als de vorige editie. Wij hebben intussen 5 tafels nodig om de spullen ten toon te stellen voor de verkoop. Er was voldoende elektriciteit op de stands.

Het was erg gezellig doordat er van alles op de stands gedaan kon worden qua muziek, demonstraties, etc. Deze keer kwam er iemand bij ons dat hij een MSX-opstelling had en dat als wij spullen verkochten, het bij hem getest kon worden. Alles wat wij verkochten deed het.

Desondanks hadden we ook deze keer het gevoel dat we alleen op de wereld waren

qua MSX. Qua MSX was er nog 1 stand. Dat was Deltasoft. Zo her en der lag er nog wel een MSX-dingetje, maar overdadig was het niet.

Verder was het allemaal SEGA, Playstation, Nintendo, Atari, PC, enz. Wij hadden deze keer ook SEGA-materiaal bij ons.

Ondanks dat er niet zoveel MSX was, had het publiek er wel belangstelling voor. Ook dit keer weer leuke verhalen aan de stand. De club heeft ook deze keer wel weer van alles verkocht. Verbazingwekkend was het dit keer dat er ontzettend veel cassettes zijn weggegaan. Het leverde in elk geval weer minder gevulde dozen op toen we terugkeerden naar huis. T.a.v. de vorige keer waren er deze keer ook weer veel MSX bezoekers. Dat was op te maken aan de hoeveelheden bezoekers die bij de stand bleven staan en vragen stelden over het aangeboden MSX materiaal. We hadden ook deze keer weer veel aanloop. Het bleek tijdens de dag dat de bezoekers Game-minded waren, maar deze keer ook voor MSX-spellen. Ook wij verkochten deze keer MSX-software en dan met name cassettes. De bezoekers renden de stand niet voorbij aangezien we ook net als de vorige keer ook veel SEGA- en PC-materiaal aanboden. Alex deed het Playstation-materiaal en verkocht er ook veel van. Het SEGA-materiaal was van ons zelf en we verkochten er deze keer niet veel van. Voor het PC-materiaal was geen belangstelling.

Na afloop waren de meeste standhouders wel de mening toegedaan dat deze retrobeurs weer succesvol is geweest. Er zijn uiteindelijk bijna 600 bezoekers geweest.

We hebben deze keer geholpen de stands weer af te breken. Bij de aankondiging had hij vermeld dat de standhouders zelf hun tafels moesten inklappen. In de praktijk werd hier ook deze keer weinig gevolg aan gegeven.

Wij hebben in ieder geval wel een leuke dag gehad en de club vaart er wel bij.

E. Kalkwiek

UNZIP 1.7

De oorspronkelijke CP/M versie © is in de jaren 1990 en 1991 gemaakt door P. Goodenough. Voor MSXDOS-2 is hij aangepast en uitgebreid door Pierre Gielen in 1992.

UNZIP pakt archives uit die met MSDOS (PC) utility PKZIP of PAK (0,9-compressie) zijn gemaakt. Versie 1.7 werkt net als versie 1.6 alleen onder MSXDOS-2.

Nieuw:

- Record-teller vervangen door een betekenisvoller percentage-display.
- Als er geen outputfiles opgegeven zijn, wordt een inhoudsopgave van het archief met volledige informatie getoond. Hierbij wordt de CRC-32 van afzonderlijke files niet gecontroleerd, wat de snelheid ten goede komt.
- Het is nu mogelijk het programma te onderbreken met CTRL-C of CTRL-STOP. Als het uitpakken van een archief met CTRL-C wordt afgebroken, wordt een eventueel gedeeltelijk uitgekakte file gewist. CTRL-STOP stopt UNZIP meteen, zonder gedeeltelijk uitgekakte files te wissen.

Gebruik:

Het gebruik is rechttoe – rechtaan.

A:\UNZIP inputfile outputfile

De inputfile is het ZIP archief. Als geen extensie opgegeven wordt, vult UNZIP daar automatisch .ZIP voor in. Het is ook mogelijk een andere extensie op te geven voor zover dat nodig is (bijvoorbeeld door XRS ingepakte "mailbags"). De outputfile is de naam van één (of meer) uit te pakken file(s). Deze mag wildcards (* en ?) bevatten. Komt een file in het archief niet overeen met de outputfile-specificatie, dan wordt de CRC ervan wel gecontroleerd.

Waar hierboven een filenaam werd genoemd, kan ook ten allen tijde een drive\path\filenaam ingevuld worden.

A:\>UNZIP inputfile /C

De CRC-32 van alle files in het ZIP archief wordt gecontroleerd.

A:\>UNZIP inputfile

Toont de inhoudsopgave van het ZIP archief. De CRC wordt hierbij niet gecontroleerd.

De Schrijver

Uitpakken .LZH files

.LZH files uitpakken op de MSX met LHX.COM onder MSXDOS.

Al eerder verscheen een programma om gearcte files d.m.v. ZIP uit te pakken.

Het programma LHX.COM heeft dezelfde werking maar nu voor .LZH files. Deze files werden op vele BBS'en aangeboden. Hoewel het maken van deze .LZH files niet zo populair is als PAK en ZIP, wordt deze vorm van archiveren toch nog veel gebruikt, omdat deze vorm zeer kleine bestanden maakt.

LHX.COM is oorspronkelijk een CP/M programma en draait dan ook uitstekend onder dit besturingssysteem.

Gelukkig is MSXDOS in vele opzichten gelijk aan CP/M 2.2, zodat het zonder meer mogelijk is LHX.COM onder MSXDOS 1.03 te draaien.

Hoe te gebruiken?

LHX is zeer eenvoudig in gebruik. U moet een disk (mag ook de RAMDISK zijn) met daarop COMMAND.COM, LHX.COM en de te ontleden file (xxxxxxx.LZH) op dezelfde disk plaatsen.

Type bij de "commandline" A> LHX + return in, dan krijgt u een menu met opties te zien.

Type LHX spatie programmaam in, dan krijgt u een listing van de inhoud van de LZH-file.

Om een .LZH-file uit te pakken type het volgende in:

A> LHX -E programmaam + enter

Het uitpakken en controleren gaat dan van start.

Het programma werkt het snelst als de benodigde files in de RAMDISK worden geplaatst.

De meeste door BBS'en aangeboden .LZH files bevatten programma's voor de PC en werken dus niet op de MSX.

Heeft het dan zin? Natuurlijk. Als u naast een PC ook een MSX bezit, dan kunt u terwijl u op de PC b.v. aan het

tekstverwerken bent, uw MS de .LZH files laten uitpakken. Het 3,5 inch formaat (bij PC/MSDOS 3.xx dubbelzijdig) van de MSX is, mits uw PC met een 3,5 inch drive is uitgerust, zonder meer uit te lezen op de PC.

De .LZH files zijn namelijk aanmerkelijk kleiner dan ARC of LBR files. Het downloaden kost dan ook minder tijd.

Vrijwel elk bulletinboard heeft zijn files "gezip't" (extensie .ZIP), of "geLHARC't" (extensie .LZH) (sorry, een betere naam ken ik er niet voor).

Met de programmatuur op deze schijf kunnen files die geLHARC't zijn weer in hun normale vorm teruggebracht worden.

Het hoofdprogramma heet LHX.COM en met dit programma kunnen ook files waarin fouten zitten eventueel weer hersteld worden.

Als de source file van LHX weer opnieuw gecompileerd moet worden, zijn er twee manieren om dit automatisch te laten doen:

Via een submit file (LHX.SUB) of via een zgn. make file. Diegenen die P2DOS hebben geïnstalleerd en de date/time optie hebben geïmplementeerd, kunnen het prima via een make file doen. Deze heet MAKEFILE. Het programma MAKE.COM dat bij P2DOS bijgeleverd wordt, kijkt als er niets wordt opgegeven naar de file MAKEFILE.

Het grote voordeel van makefiles is dat alleen wat veranderd is, opnieuw gecompileerd of geassembleerd wordt. Via de make file "weet" het programma welk programma onderdeel van wat afhankelijk (dependencies) is.

Zo is bijvoorbeeld VARRAY.C afhankelijk van VARRAY.H. MAKE zal dan als VARRAY.H veranderd is, VARRAY.C opnieuw compileren.

De Schrijver

Spelbeschrijving: NUTS

Specificaties

Dit spel werd in 1999 tijdens de MSX Beurs Tilburg aangeboden door Sunrise. Via het toenmalige gamesabonnement van Sunrise was het spel nog niet verspreid, dit kwam later.

Het spel is uitgebracht door Kai Magazine en Sunrise was degene die het in elk geval in Nederland heeft verspreid.

Het is een vechtspel wat draait op elke MSX 2 computer en hoger. De computer moet minstens 64 kB RAM en 128 kB VRAM geheugen hebben. Tevens is een dubbelzijdige diskdrive nodig. Het spel is te installeren op een harddisk door alle bestanden van de diskette gewoon in een directory op de harddisk te kopiëren. Muziek is van de kwaliteit MSX-Music.

Wat kreeg je

Dit was een kwestie van de handleiding lezen en het plaatje van de diskettedoos bekijken. De diskette was verpakt in een plastic diskettedoosje waar slechts één diskette in kon. Het plaatje in de diskettedoos was dezelfde als het diskettelabel, zij het van een andere formaat. Het spel stond trouwens op een diskette met een dubbele dichtheid oftewel een 720 kB diskette.

Spelen

Als je het spel opstart, zie je een wortel voorbij komen en krijg je een frequentie selector. Je kunt kiezen tussen 50 en 60 Hz. Heb je een Turbo R, kies je voor 60 Hz en met andere machines voor 50 Hz. Die wortel kennen we trouwens van het spel "Lilo, Quest of Fame". Het spel start op met een RUN.BAT of een AUTOEXEC.BAS. Het spel is dan ook in BASIC geschreven, al zouden de bestandsnamen dat niet doen vermoeden. Vervolgens krijgen we een korte inleiding: een dokter in een inrichting controleert of zijn patiënt nog aanwezig is. Vervolgens breekt de patiënt uit door de dokter dwars door het raampje van zijn celdeur te trekken en dat lukt ook nog. Daarna kun je voor 1 of 2 spelers kiezen.

Het spel is trouwens opgedragen aan "Technös Japan Corp".

Vervolgens krijg je de keuze om een nieuw spel te starten of om met een vorig spel verder te gaan. Er is kennelijk een "save"-optie als je het spel afsluit of als je af bent wordt dit ergens bewaard zodat je met de "continue"-optie toch verder kunt waar je gebleven bent. Maar goed, daar kom je vanzelf achter. In de handleiding staat trouwens beschreven hoe te save.

Nu gaat het beginnen denk je, maar eerst krijg je nog een kleine introductie te zien

hoe je in het spel met de toetsen moet omgaan en wordt nog een kort stukje van het verhaal in beeld gebracht.

Het spel

Nut en Mad zijn de 2 personen die uit de inrichting zijn ontsnapt. Vervolgens zie je hun eerste slachtoffer, Sid, het raam uit gegooid worden. Na nog een korte introtekst kun je een locatie kiezen. Het poppetje staat op home, alwaar je een spelstand kunt bewaren door op ESC te drukken. Het veld aan de rechterkant staat te knippen.

Als je de pijltoetsen beweegt, ga je naar 1 van de 3 andere vlakken. Elk met hun eigen betekenis: Institute, Mental Asylum, Hospital en vervolgens komen we weer op Home.

Voorbeeld

Je kiest voor Institute. Je komt dan terecht op straat voor een hek voor een gebouw. Je kunt alle kanten op bewegen, maar de richtingen zijn niet echt zinnig, behalve naar rechts. Al snel krijg je dan ook jouw eerste tegenstander.

Stuk voor stuk moet je ze van de straat zien te meppen. Soms wordt je geholpen als er meer dan 2 aanwezig zijn. Deze gaan dan elkaar te lijf. Ook kom je af en toe een krat of doos tegen. Deze doos kun je iemand op zijn hoofd proberen te gooien. Wanneer je van boven naar beneden gaat op het scherm, als het ware dus van links naar rechts over de straat aan het zwalken bent, loop je trouwens dwars door de doos heen.

Eén en ander wordt begeleid door muziek met een vlot ritme, maar na een tijdje wordt de muziek eentonig en vervelend. Als je vervolgens af bent, jouw eigen energiebalk is leeg gevochten, dan kom je weer terug in de stadsplattegrond.

In de Mental Asylum heb je een conversatie met Cool, nog zo'n duistere gast van de groep waar Mad en Nut ook toe behoorden voor ze in de inrichting werden gezet. In het Hospital heb je een conversatie met de vader van Mad en Nut. Betekent dus dat we via de Hospital en de Mental Asylum naar het Institute worden geleid om vervolgens op weg te gaan naar de Metro, alwaar de vader het zojuist over had. Hier zullen oranje-roze vlakken om de hoek komen kijken: ze moeten namelijk allemaal doorgeworsteld worden.

Na een paar pogingen gewaagd te hebben het eerste level door te spelen en er niet doorheen te zijn gekomen, bleek ik zojuist alle personen verslagen te hebben en kon ik compleet nergens meer heen. Niet vooruit en niet achteruit. Spel vastgelopen, computer gereset en opnieuw een poging ondernomen.

Als je een level verder bent gekomen, komen er op de kaart een paar stadsdelen bij die ook groen beginnen te knippen. Je werkt zo alles systematisch af in het noordelijk deel van de stad voor je naar het zuidelijk deel gaat.

Grafisch

Het spel is, zoals ik in het begin al schreef, in BASIC geschreven. Er is gebruik gemaakt van KUN BASIC om het e.e.a. toch te versnellen, anders is een actie spel als deze niet vooruit te branden.

In conversaties zie je de monden bewegen, al heb je geen idee wat dat zou moeten betekenen. De gezichten vond ik niet erg overkomen. Gezien dat het in feite een paar bad-guys zijn die de hoofdrol spelen, is dat niet zo erg. Wat natuurlijk wel is, hoe meer detail je wilt hebben, des te harder de computer moet werken als je zoiets in BASIC wilt doen.

Muziek

De muziek vind ik eentonig worden. In het begin wordt een muziekstuk gebruikt en als je in een vechtscherm bent, wordt een ander muziekstuk gebruikt. Verder heb ik geen andere muziek gehoord.

Conclusie

De achtergronden vind ik er prima uitzien. Ik ben er tevreden mee. De muziek wordt na een tijdje eentonig. Aangezien ik nog niet aan de zuidzijde ben geweest, weet ik ook het einde van het spel niet en hoe e.e.a. zal aflopen.

Je moet behendig zijn in het geven van round-kicks en dergelijke, want anders kom je er niet door heen.

Ik vind het een leuk spel. Wat wel vervelend is, is dat je soms niet verder kunt omdat het spel vastloopt.

Het spel is, denk ik, best wel te spelen door de joystickwiebelaars onder ons.

Ik wens jullie dan ook veel succes met het spelen van dit spel.

E. Kalkwiek

De 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

Joystick Microsoft Sidewinder/dualstrike

Voor PC

Prijs € 15,=

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 SVI Quickshot V

Prijs € 5,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick Technoplus TP 135

Prijs € 5,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl
