

# MSX Infobulletin

Jaargang: 18 mei 2019 Nummer 71



## INHOUD

Pag.: 1
<b>Van de redactie</b>
Pag.: 2
<b>Verslag clubdag 23-03-2019 MCWF</b>
Pag.: 5
<b>Rookie drive NX</b>
Pag.: 5
<b>MSX BASIC (vervolg op nr. 44)</b>
Pag.: 6
<b>Verslag Retro SpelComputer Beurs</b>
Pag.: 7
<b>Realms of Adventure</b>
Pag.: 8
<b>De Kleintjes</b>



## Van de Redactie

Beste lezer,

### Algemeen

Vandaag is het weer de derde clubdag van het jaar. En het is feest vandaag i.v.m. het 15 jarig bestaan na de doorstart in 2004. Wij wensen van deze kant dan ook iedereen een prettige clubdag toe.

Tussen de vorige clubdag en nu is de club ook weer vertegenwoordigd geweest op de Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn.

We hoorden echter dat het deze keer eens niet succesvol was en het publiek nagenoeg geen belangstelling voor MSX had. Dan is het een lange dag wachten op het einde van de Beurs. Verslag hierover staat in het Infobulletin.

Maar vandaag vieren we het 15-jarige bestaan na de doorstart in 2004. Dit had niemand in den beginne verwacht.

Dankzij de verkopen van MSX-materiaal en dona-ties voor MSX-literatuur heeft de club het zo lang vol kunnen houden.

Ook is ons verteld dat de reserves dusdanig zijn dat er nog 5 jaar aan vast gekoppeld kan worden. Dit juichen we alleen maar toe.

En dan de volgende clubdag in mei. Dan bestaat de club na de doorstart in 2004 al weer 15 jaar. In den beginne hadden we dit als redactie niet voor mogelijk gehouden. In het begin was het gewoon duimen draaien en hopen dat het goed zou gaan. Maar het is gelukt.

Tijdens de vorige clubdag vernamen we van Bas dat hij naar een MSX-bijeenkomst is geweest en dat deze bijeenkomst was gehouden op een cruiseschip varende tussen Finland en Zweden. Een paar foto's hierover staan in het Infobulletin. Gewoon fantastisch dat zo iets nog georganiseerd wordt. Leve MSX.

**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](mailto:pjmbrug@gmail.com)

**Secretariaat:**

E. Kalkwiek  
e-mail adres  
[msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

**Redactieadres infobulletin:**

E. Kalkwiek  
Galerij 47  
1695 JG Blokker  
e-mail adres  
[msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

**Website:**

Jan Kobus  
e-mail adres  
[jan@msxwf.nl](mailto:jan@msxwf.nl)

**Internet Home Page:**

[www.msxwf.nl](http://www.msxwf.nl)

**Public Domain:**

Paul Brugman  
e-mail adres  
[pjmbrug@gmail.com](mailto: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 2019:**

19 januari	2019
23 maart	2019
18 mei	2019
28 september	2019
23 november	2019

## Verslag clubdag 23 maart 2019 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 12 bezoekers geweest.

Om 12.30 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 12 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik een afbericht had ontvangen van Alex Kalkwiek en Paul Brugman.
- ik de volgende mededelingen heb
  - Dader steekpartij, (overval op winkel) waarbij Alex slachtoffer is geworden, is opgepakt en heeft bekend.
  - volgende clubdag is 18 mei en dan bestaan we 15 jaar na de doorstart. Gaan we vieren.
  - Zondag 31 maart is de Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn.
- Demonstratie Bas  
Bas heeft mee een aantal cassettes en cartridges met dezelfde benaming van de games die er op staan. Na de opening zal hij e.e.a. demonstreren en uitleggen.
- Ik heb geen spullen mee. De club heeft in de tussentijd geen nieuw materiaal binnen gekregen. Heb het te druk gehad om uit te zoeken wat ik tot dusver wel of niet heb laten zien.
- Club is geweest op de MSX-veiling te Mariënberg. Daar waren 210 items ter verkoop aangeboden. De club heeft hier weinig verkocht. Verslag hierover staat in het Infobulletin.
- Club heeft als standhouder gestaan op de MSX-beurs Nijmegen. We hebben het hier boven verwachting gedaan. Verslag hierover staat in het Infobulletin.
- Bas heeft deelgenomen aan een MSX-bijeenkomst op een cruise schip tussen Finland en Zweden v.v. Tijdens de speech heeft hij hieromtrent wat foto's laten zien. Hieronder laat ik een paar foto's zien hoe het er uit zag.



Dit zijn de deelnemers aan de MSX-bijeenkomst.



Een overzicht van de bijeenkomst.

Bas vertelde dat dit niet een eenmalige uitvoering is geweest. Er wordt gewerkt aan een volgende identieke bijeenkomst.

- Buiten de beursdatum 31 maart a.s. heb ik nog geen nieuwe data van beurzen.
- Ik heb een Rookie drive NX mee. Gekocht op de MSX-beurs Nijmegen. Het betreft een USB interface voor de MSX. Kunnen een USB-stick, externe diskdrive en een extern geheugen aan gekoppeld worden. Vanmiddag geef ik na de spelcompetitie wel een demonstratie.
- Rob heeft de honneurs van Paul waargenomen en heeft een listing ontworpen die hij na spelcompetitie wil bespreken.
- Spelcompetitie  
De spelcompetitie is georganiseerd door Bas Kornalijslijper. Het door hem uitverkoren spel is "H.E.R.O.". Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

2 <sup>de</sup> plaats	prijs 1
4 <sup>de</sup> plaats	prijs 2
6 <sup>de</sup> plaats	prijs 3
8 <sup>ste</sup> plaats	prijs 4

De prijzen betroffen

Prijs 1 Doosje paashazen

Prijs 2 Grote paashaas

Prijs 3 Kleine paashaas

Prijs 4 Spelcompetitie 18 mei

- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

Direct na de toespraak is Bas begonnen uit te leggen wat hij had meegenomen. Hij deed ook alles demonstreren. Het was wel weer bijzonder te leren welke spellen in het verleden zijn uitgekomen en hoe. Voorbeeld hiervan zijn H.E.R.O. en Pitfall 2. Beiden zijn zowel op cassette als cartridge uitgekomen.

We zijn om 13.30 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 10 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden, maar in 2 rondes wegens onvoldoende MSX-machines tijdens de clubdag.

Uitslag is geworden:

1. Albert Beevendorp	29.745
2. Bas Kornalijslijper	25.930

**Prijs 1: Doosje paashazen**

3. Bartholo Kobes	22.715
4. Jan Kobus	21.805

**Prijs 2: Grote paashaas**

5. Nick Mol	19.795
6. Eltje Kalkwiek	19.370

**Prijs 3: Kleine paashaas**

7. Jaap Hoogendijk	13.290
8. Ankje Kalkwiek	12.450

**Organisatie spelcompetitie 18/5**

9. Arno van Heerde	11.435
10. Quintie Kornalijslijper	3.260

Tussenstand spelcompetitie 2019 na de 2<sup>de</sup> speelronde:

1. Albert Beevendorp	20
2. Bas Kornalijslijper	11
3. Jaap Hoogendijk	9
4. Nick Mol	7
5. Bartholo Kobes	7
6. Arno van Heerde	6
7. Jan Kobus	6
8. Eltje Kalkwiek	2
9. Ankje Kalkwiek	0
10. Paul Brugman	0
11. Daan Schouten	0

12. Quintie Kornalijslijper 0

Na de spelcompetitie hebben we met een deel van de aanwezigen de listing van Rob besproken.

Deze listing (lijnen vanuit een middelpunt) had hij zelf ontworpen n.a.v. een ontwerp van Paul een paar clubdagen geleden en was als volgt:

```
10 SCREEN8
20 FOR I=0 TO 255
30 GOSUB1000:'RANDOM KLEUR
40 LINE(I,0)-(255-I,211),C
50 NEXT I
100 '
110 FOR I=0 TO 211
130 GOSUB1000:'RANDOM KLEUR
140 LINE(255,I)-(0,211-I),C
150 NEXT I
800 KB$=INKEY$:IF KB$=""THEN800
ELSE KB=ASC(KB$)
810 IF KB=32 GOTO 10
820 IF KB=27 GOTO 900
830 GOTO 800
900 END
1000 C=FIX(RND(-TIME)*255)
1010 RETURN
```

Rob vertelde dat als je de listing wilt ontleden je begrip moet hebben voor een aantal functies en dan met name wat doet TIME, INT en RANDOM. Je werkt er mee bij het werken met bovenstaande listing.

Uitleg is als volgt:

De listing TIME1 is de systeem variabele JIFFY.

```
10 'TIME=65400!
20
PRINTPEEK(&HFC9F);PEEK(&HFC9E):G
OTO20
```

De listing TIME2 laat zien wat je er mee kunt doen. De time variabele gebruikt JIFFY. JIFFY is een 2 bytes getal. Tijdens de interrupt gaat hij met 1 omhoog tot 256 en daarna start hij weer op 0.

```
10 SETTIME"00:00:00"
20 TIME=0
30 IF TIME<502 THEN GOTO 30
40 PRINT TIME;
50 GET TIME T$:PRINT T$
```

De listing INT laat zien hoe je de snelheid van de computer achterhaalt. Of die met 50 of 60 Hz werkt. 60 Hz komt voor op Japanse computers en ook op niet Japanse computers. Dit laatste is sporadisch.

```
10 IN=PEEK(&H2B)
20 PRINT"Systeem ID is";BIN$(IN)
30 IT=IN AND 128
40 PRINT"Systeem INT is";IT
50 PRINT"Interrupt is";
60 IF IT THEN PRINT "5";ELSE PRINT "6"
70 PRINT"0 Hz"
```

De listing RND geeft uitleg over de random toevalsgetallen.

```
10 FOR I=1 TO 20
20 PRINT FIX(RND(12 )*20);
30 NEXT
```

De grote listing draait het hele scherm vol. Elke keer dat je op spatie drukt, komen er steeds andere kleuren.

Je moet ook weten dat scherm 8 256 kleuren kent, 255 horizontaal en 212 verticaal.

In de grote listing kun je 255 veranderen in 256, anders krijg je nooit kleur 255.

KB=32 is de spatie en  
KB=27 is de Escape toets.

FIX geeft hele getallen voor de komma en achter de komma worden de getallen weggelaten. De getallen worden niet afgerond.

Ik denk dat je zo voldoende informatie hebt om de grote listing met het lijnenspel te ontleden.

Na de listing bespreking was het mijn beurt. Ik had op de MSX-beurs te Nijmegen een USB interface cartridge voor de MSX gekocht. Volgens de informatie die ik had gekregen in Nijmegen kon je er van alles op aansluiten zoals een USB-stick, een externe diskdrive en een extern geheugen. Al deze spullen had ik mee naar de clubdag om het te demonstreren dat het werkte. De USB=stick en de externe diskdrive werkten met de USB interface. Je kon bestanden overzetten en vanaf het opslagmedium opstarten. De externe geheugens deden het niet. We kwamen er achter dat dit FAT32 geformatteerd waren en niet FAT 12 of FAT16. FAT32 herkent de MSX niet en doet er dus ook niets mee. Iedereen was er wel over te spreken. Om half vier waren we klaar met alle activiteiten.

Hierna konden de bezoekers tijdens de clubdag zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook door te kijken bij de spullen die ik had meegenomen. Ik ben nog een poosje doorgegaan met de USB interface.

Verder toonde men veel belangstelling voor de listingen van Rob. Hij bleef het aan de belangstellenden uitleggen. 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 28 september 2019.

### ***E. Kalkwiek***

#### **Rookie drive NX**

Ik kocht op de MSX Beurs Nijmegen dit jaar een cartridge genaamd Rookie drive NX, ontwikkeld door Xavirompe. Een aantal maanden geleden is er al over gerapporteerd. Die cartridge kan omschreven worden als de eerste MSX interface die het mogelijk maakt USB apparaten als USB-sticks, externe harddisks of externe floppydrives aan te sluiten en aan te sturen.

Kenmerken van de cartridge zijn als volgt:

Rookie Drive NX

- DiskROM van 329 kB
- USB poort voor opslagapparaten (USB-stick of Hard Disk) geformatteerd in FAT12 of FAT16.
- Typische functies van Nextor als Fdisk partitie mogelijkheid, veel logische volumes, mogelijkheid USB-drives zonder problemen aan- en af te koppelen.

### ***E. Kalkwiek***

#### **MSX BASIC (vervolg op nr. 44)**

Deze keer gaan we het hebben over het toetsenbord. Hoe kun je de toetsen gebruiken als een functie- of selectiemogelijkheid in je programma.

Uiteraard horen hier de functietoetsen bij en eigenlijk de complete bovenste rij van het toetsenbord. We gaan het hebben over de BASIC-commando CHR\$, ASC en INKEY\$. Ook de KEY commando's komen nog een keer voorbij, maar wel in de context van het toetsenbord.

#### **De bovenste rij**

Wanneer we het over de bovenste rij toetsen van het toetsenbord hebben, denken de meesten van ons aan de functietoetsen. Klopt ook, deze zitten op de bovenste rij, maar er zijn er echter nog meer.

We hebben ook nog een SELECT, DEL of DELETE, INS of INSERT, STOP, CLR of CLEAR. Bij dit groepje wil ik ook nog de BS of BACKSPACE, de ESC of ESCAPE, de TAB, de spatiebalk en de cursortoetsen betrekken.

De cursortoetsen kun je ook op een andere manier gebruiken dan wat je er normaal mee doet. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van de ASCII tabel, een tabel met alle letters, cijfers en tekens die de MSX kent.

#### **ASCII tabel**

Zoals gezegd, bevat de ASCII tabel alle tekens die de MSX kent. Deze tabel is eigenlijk niets meer en niets minder dan dat er aan een teken, ook een letter of een cijfer, een getal tussen 1 en 255 wordt gekoppeld.

Deze tabel is te splitsen in drie delen. Dit zijn om te beginnen de controle-codes met een waarde van 1 t/m 32. Verder hebben we het lage deel en het hoge deel van de ASCII tabel. De grens hier is 128. De tekennummers 33 t/m 126 bevat alle cijfers, hoofdletters, kleine letters, diverse accenten en tekens die voor rekendoel-einden worden gebruikt. Teken 127 is een apart geval en vanaf 129 t/m 254 zijn veelal grafische tekens en tekens met accenten er op of er onder. Tekennummer 255 is weer een uitzondering.

Gaan we kijken naar de speciale toetsen op de bovenste rij, dan zien we de functie-toetsen niet terugkomen. Deze laten we ook nu even voor wat ze zijn, maar daar komen we later nog weer op terug.

We zien echter wel alle anderen terugkomen en wel in het eerste deel van de ASCII tabel, de controle-codes. Hieronder volgen nog even de toetsen en welke ASCII-code ze hebben.

BS of BACKSPACE	8
TAB	9
HOME	11
CLR of CLEAR	12
RETURN	13
INS of INSERT	18
SEL of SELECT	24
ESC of ESCAPE	27
CURSOR RECHTS	28
CURSOR LINKS	29
CURSOR OMHOOG	30
CURSOR OMLAAG	31

Deze toetsen zijn allemaal gemakkelijk in BASIC af te vangen, te controleren of te gebruiken, net zo je het noemen wilt. Zie hierna...

### INKEY\$

Als eerste moeten we op de één of andere manier zien dat we een toetsdruk kunnen opvangen. Dat kan met INPUT en met LINEINPUT, maar wanneer je dan op de RETURN drukt, dan zal de invoer van tekst worden afgesloten en dat terwijl de RETURN misschien helemaal niet het einde van het invoeren hoeft te betekenen. Ook ESC en de SELECT zijn hier niet te gebruiken en de cursortoetsen geven vreemde dingen.

Het INKEY\$ commando gaat gewoon kijken of er iets is ingetypt en geeft dit terug in een variabele, zoals onderstaande syntax laat zien:

```
A$=INKEY$
```

Een eventuele toets die was ingedrukt zal in variabele A\$ worden gezet. Ongeacht welke toets was ingedrukt. Uitzondering hierop is weer de STOP toets.

Goed, we hebben een toets ingedrukt. Maar hoe weten we nu wat we hebben ingedrukt. Dat is onze volgende stap.

### CHR\$

Met CHR\$ en een getal tussen haakjes kun je alle tekens uit de ASCII tabel gebruiken om mee te werken of om op het scherm te zetten. Het is een string- of tekenreeks-bewerking.

Hier volgt de syntax:

```
CHR$(<getal>)
```

Met <getal> wordt hier een getal tussen 1 en 255 bedoeld, 1 en 255 inbegrepen. Het mag ook een numerieke variabele zijn die een getal bevat uit de hiervoor genoemde reeks. Een eventueel decimaal deel van een getal wordt genegeerd.

Kort gezegd komt het er dus op neer dat CHR\$ een getal verwacht en het bijbehorende teken uit de ASCII tabel terug geeft.

Wanneer ik een programmaatje schrijf, zit ik altijd met het probleem hoe ik op een fatsoenlijke manier tekst kan accepteren zonder het hele scherm te vernielen. Hieronder zie je een mogelijkheid hoe ik CHR\$ en INKEY\$ gebruik voor dit doel.

```
100 UIT$="": IN$=""
110 LOCATE X,Y:PRINT
   UIT$,SPACE$(Z=LEN(UIT$))
120 IN$=INKEY$:IF IN$=""THEN 120
130 IF IN$=CHR$(8) OR IN$=CHR$(29)
   THEN IF LEN(UIT$) <1 THEN 100 ELSE
   UIT$=LEFT$(UIT$,LEN(UIT$)-1):
   GOTO110
140 IF IN$=CHR$(13) THEN RETURN
150 IF IN$=CHR$(27) THEN UIT$="ESC":
   RETURN
160 IF IN$=CHR$(24) THEN UIT$= "SEL":
   RETURN
170 IF IN$=CHR$(28) THEN IN$=CHR$(32)
180 IF IN$=32 THEN 120
190 UIT$=UIT$+IN$:IF LEN(UIT$)>Z
   THEN UIT$=LEFT$(UIT$,Z)
200 GOTO 110
```

Deze routine wil als invoer een X, Y en een Z hebben. X en Y geven de positie op het scherm en Z geeft de maximale lengte aan die de uitvoer mag hebben. IN\$ en UIT\$ zijn respectievelijk het ingevoerde teken en de uitvoer terug naar het programma.

Wordt vervolgd met

Als eerste worden een paar variabelen...

### *De Schrijver*

## Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn

Zondag 31 maart jl. waren ik en mijn vrouw voor de club in Apeldoorn. Net als de vorige keren, werd het gehouden in de sporthal, genaamd Matenpark. Alex was deze keer niet mee, maar wel zijn Playstation-materiaal. We hadden de auto vol. 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. Echter er waren meer standhouders en meer stands. Deze keer hadden we 3 kramen i.p.v. 4. We hadden 1 tafel af moeten staan t.b.v. een andere standhouder. Uiteindelijk kwam deze niet opdagen zodat wij onze tafel toch weer terug kregen.

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.

Desondanks hadden we ook deze keer het gevoel dat we alleen op de wereld waren qua MSX. Qua MSX waren er nog 2 stands met een aantal cassettes.

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

Ondanks dat er niet zoveel MSX was, had het publiek er totaal geen belangstelling voor. Er kwamen wel een paar bezoekers bij de stand omdat het MSX-materiaal herinneringen van vroeger opriep.

De club heeft deze keer weinig verkocht. Het werendeel was hardware deze keer. Totaal geen inkomsten middels de donatiebus. Er werd totaal geen literatuur afgenomen.

Het was dat we nog Playstation- en SEGA-materiaal mee hadden. Hierdoor kwamen er nog wat mensen aan de stand, want anders hadden we ons verveeld tot aan sluitingstijd.

Voor het PC-materiaal was totaal geen belangstelling.

Na afloop waren de meeste standhouders wel de mening toegedaan dat deze retrobeurs minder succesvol was geweest dan de vorige keren. Er zijn uiteindelijk omtrent 400 bezoekers geweest.

We hebben deze keer ook weer geholpen de stands 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 meer gevolg aan gegeven dan vorige keren.

De club heeft deze keer met verlies deelgenomen aan de beurs.

## ***E. Kalkwiek***

### **Realms of Adventure**

Het spel werd voor het eerst aangeboden in 1999 op de beurs in Tilburg. Ik weet dat iedereen even stil stond bij de stand van Sunrise om te kijken naar de kافت van het

spel. De kافت van het spel valt toch wel heel erg op, dit vanwege de grote en vanwege de zorg waarmee de kافت is gedrukt. Maar niemand kauft het spel omdat er een mooie kافت om zit. Het helpt het wel om te gaan kijken naar het spel zelf.

Als je de doos open maakt, zit er iets moois in. Een grote kleuren User Guide voor het spel. Als je die User Guide doorbladert, zie je gewoon dat het allemaal met grote zorg gemaakt is. Het nadeel is wel dat de handleiding in het Nederlands is. Ik denk niet dat dat een verstandig idee is geweest.

In de doos zijn 2 vakken voor diskettes. Het spel zelf bestaat uit 1 disk die ook al van een mooi kleurenlabel is voorzien. Het nadeel van deze doos is wel dat het eruit halen van de disk een probleem is. Ik heb toch niet echt van die werkhandsen, maar ik heb er al moeite mee de disk uit de doos te krijgen. Ik laat de disk in ieder geval voortaan los in de doos liggen.

Maar nu ga ik het toch echt over het spel zelf hebben. Je speelt het spel met Nagash Silverstone die een beginnend avonturier is. Als je het spel begint, komt Umax met een klein begin verhaaltje. Het verhaal wat zich hiervoor al heeft gespeeld, staat in de User Guide. Het spel zelf begint met het verhaal dat je aankomt in Abernus. Een plaatsje dat legendarisch is om zijn avonturiers. Een groot voorbeeld hiervan is J'ain Fairstrider.

Je begint bij de poort van de stad. Nu valt mij gelijk iets op. Er staat een paal dat verdacht veel lijkt op een wegwijzer. Ik, Nagash, loop er tegenaan en tot mijn verbazing is dat ook het geval. Deze zijn door het gehele spel verspreid. Dit is erg handig voor als je de weg kwijt bent. Maar het is nog makkelijker voor het snel ergens naar toe gaan. Dit geldt trouwens alleen als je je in een stad of dorp bevindt. Als je de "roadsign" bekijkt, krijg je een lijst met daarop bijvoorbeeld alle mensen die in het dorp Abernus leven, maar die tevens ook belangrijk zijn voor het verdere verloop van jouw spel. Als je naar Lanfear the Sorceress wilt en je wilt er niet naar zoeken, ga je gewoon naar een "roadsign". Je krijgt een lijst en kiest voor Lanfear the Sorceress, je drukt op de spa-

tie en je staat in het huis van de Sorceress.

Nu gaat je avontuur beginnen. Je hebt verschillende mogelijkheden in het spel. Dit spel heeft geen vaste richtlijn. Dit staat trouwens ook vermeld in de User Guide. Je hebt in het spel wel een "hoofd" quest, maar je kunt ook werk aannemen van andere personen die je in het spel tegenkomt. Een voorbeeld hiervan is dat je bij de "Inn" in één van de kamers een man tegenkomt die je vraagt of je hem wilt helpen met het verslaan van groene monstertjes die door zijn huis wandelen. Hier heb je ook weer verschillende mogelijkheden. Je kunt proberen meer geld eruit te halen bij een opdracht zoals deze. Maar je kunt de opdracht ook gewoon weigeren. En natuurlijk is er een optie waarmee je de opdracht aanneemt. Het voordeel is wel dat je er zo lang als je wilt over mag doen.

Het menu kun je tijdens het spel oproepen door op de spatiebalk te drukken. Als mensen ooit eens een RPG hebben gespeeld, weten ze wel waar zo'n menu uit bestaat. Je kunt alleen niet saven vanuit het menu. Het saven gebeurt met hulp van iets of iemand. Je kunt wegsaven bij de "Inn" in Abernus. Of bij een soort paal die goud gekleurd is. Het laden daarentegen gaat wel vanuit het menu. Kan makkelijk zijn als je iets verkeerd hebt gedaan.

Je hebt in deze RPG, net als in alle andere RPG's, de standaard dingen die je voor het overleven nodig hebt. Zo heb je Stamina (HP), wat je HitPoints zijn. Als deze dicht bij de nul (0) komt, moet je er toch wel iets aan gaan doen. Je hebt in dit spel ook Magic. Om deze uit te kunnen spreken of te kunnen gebruiken, heb je Mana (MP) nodig. Ook deze kan opraken. De magie is persoonsgebonden. Je kunt een scroll kopen bij een Sorceress. Ook kun je bij de Sorceress deze scroll leren. En hierdoor is het persoonsgebonden. Je kunt zo'n scroll maar één keer gebruiken.

Wordt vervolgd met  
Je kunt in het begin geen magic....

### ***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

---

#### **Te koop aangeboden**

Printer Philips VW0030/20

Prijs € 5,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Te koop aangeboden**

Joystick The Arcade

Prijs € 15,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---