

# MSX Infobulletin

Jaargang: 28 september 2019 Nummer 72



## INHOUD

Pag.: 1
<b>Van de redactie</b>
Pag.: 2
<b>Verslag clubdag 18-05-2019 MCWF</b>
Pag.: 4
<b>MSX BASIC (slot)</b>
Pag.: 5
<b>MSX, achtergronden en mogelijkheden</b>
Pag.: 7
<b>Realms of Adventure (slot)</b>
Pag.: 8
<b>De Kleintjes</b>



## Van de Redactie

Beste lezer,

### Algemeen

Vandaag is het weer de vierde clubdag van het jaar.

Vanaf nu is het billen knippen of we nog kunnen blijven doorbestaan. Qua financiën is het geen probleem. Tijdens de vorige clubdag vernamen we van dhr. Kalkwiek dat de gemeente de subsidiekraan voor wat betreft de weekenden heeft dichtgedraaid. Middels gesprekken is de gedachte gestart toch weekenden aan te wijzen dat er een paar buurthuizen open zijn en daar activiteiten ontplooid kunnen worden. Het is afwachten hoe dit allemaal gaat verlopen en of we op zoek moeten naar een ander onderkomen.

De vorige clubdag hebben we ons 15 jarig bestaan na de doorstart in 2004 gevierd. Het was leuk en iedereen

deed enthousiast mee. Het was goed en leuk georganiseerd. Iedereen heeft er veel plezier aan beleefd.

22 September jl. is er weer een retro beurs te Apeldoorn geweest. De club was daar ook aanwezig als standhouder. Vooraf was te hopen dat het een wat beter verhaal werd dan de vorige keer in maart. Toen was het een fiasco.

Van de heer Kalkwiek hebben we vernomen dat de beurs dit keer wel weer een succesverhaal is geworden. Veel belangstelling voor de stand en het aangeboden materiaal. Veel oude verhalen uit het verleden en de omzet was ook weer goed te noemen. Veel spullen en literatuur gingen over de toonbank.

Het verslag over de beurs komt vanwege plaatsgebrek in de volgende Infobulletin.

**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 18 mei 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 18 bezoekers geweest.

Om 12.30 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten op deze speciale clubdag, onze 15<sup>de</sup> verjaardag na de doorstart. Op dat moment waren er 18 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- wij het 15 jaar geleden niet hadden kunnen bevroeden dat we 15 jaar later nog zouden bestaan met een financiële gezonde situatie. We kunnen er namelijk zo nog 5 jaar aan vast plakken.
- ik een afbericht had ontvangen van Alex Kalkwiek en Jaap Hoogendijk.
- ik de volgende mededelingen heb
  - er komen om 14:00, 15:00 en 15:45 uur hapjes..
  - bij Ankje kan iedereen t.b.v. eten en drinken consumptiebonnen halen. Wel zo lang de voorraad strekt.
  - Wat we vandaag gaan doen, spelcompetitie, listing bespreking, bingo, demonstratie USB-adapter en MP3 muziek. We zien wel hoe het gaat verlopen.
- Voortbestaan en clubdagen  
Anderhalve week geleden kreeg ik de mededeling dat verliesgevende partijen, waaronder wij, niet meer welkom waren in de buurthuizen.  
Reden:  
De gemeente Hoorn verstrekt geen subsidie meer voor de weekenden aan de buurthuizen omdat ze onvoldoende de activiteiten clusterden. 2 Jaar geleden was hiertoe de opdracht gegeven.  
Conclusie vergadering:  
Verliesgevende partijen clusteren op vaste data per maand.  
Reservering voor ons 28 september en 23 november.
- Ik heb spullen mee. Tijdschriften en en literatuur eigen donatie en ander materiaal tegen verkoopprijs.

- Listing Paul.  
De listing die we na de spelcompetitie gaan bespreken heet "lopen".
- Spelcompetitie  
De spelcompetitie is georganiseerd door Ankje Kalkwiek. Het door haar uitverkoren spel heet "Magical WIZ Kid".  
Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:
 

1 <sup>ste</sup> plaats	prijs 4
4 <sup>de</sup> plaats	prijs 1
7 <sup>de</sup> plaats	prijs 2
10 <sup>de</sup> plaats	prijs 3

 De prijzen betreffen  
 Prijs 1 Dual USB-drive  
 Prijs 2 USB 3.0 drive  
 Prijs 3 Card Reader  
 Prijs 4 Spelcompetitie 28/9
- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

Na de toespraak tot de spelcompetitie om 14.00 uur kon ieder zijn gang gaan. Deed men ook door van de meegebrachte spullen te kopen of tegen donatie mee te nemen. Vanwege de vele vreemde gezichten (nieuwe bezoekers) moesten de meesten toch even contact met elkaar zien te vinden. Lukte wel.

We zijn om 14.00 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. Alex Koedooder	5.320
<b>Organisatie spelcompetitie 28/9</b>	
2. Bartholo Kobes	4.260
3. Paul Brugman	3.000
4. Albert Beevendorp	2.600
<b>Prijs 1: Dual USB drive</b>	
5. Jan Kobus	2.120
6. Ankje Kalkwiek	2.100
7. Lynn Drumm	2.000
<b>Prijs 2: USB 3.0 drive</b>	
8. Eltje Kalkwiek	1.700
9. Daan Schouten	1.500
10. Marcel	1.200
<b>Prijs 3: Card Reader</b>	

Tussenstand spelcompetitie 2019 na de 3<sup>de</sup> speelronde:

1. Albert Beevendorp	24
2. Bartholo Kobes	15
3. Alex Koedooder	10
4. Jaap Hoogendijk	9
5. Jan Kobus	9
6. Nick Mol	7
7. Arno van Heerde	6
8. Paul Brugman	6
9. Eltje Kalkwiek	2
10. Ankje Kalkwiek	2
11. Lynn Drumm	1
12. Daan Schouten	0
13. Quintie Kornalijslijper	0
14. Marcel ?	0

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

Deze listing (2 horizontale en 2 verticale lijnen naar het middelpunt en weer van het middelpunt af naar de buitenkant) had hij uit een paar C.U.C.-bladen en was als volgt:

```

100 REM LOPEN
110 COLOR4,5,1:SCREEN7
120 LINE(3,2)-(508,209),11,B
130 FORX=50TO254:Y=Y+.5
140 PSET(X,106),8:PSET(512-X,106),8
150 PSET(256,Y+3),8:PSET(256,209-Y),8
160 NEXT X
170 Y=0
180 FOR X=254TO50STEP-1:Y=Y-.5
190 PSET(X,106):PSET(512-X,106)
200 PSET(256,106+Y):PSET(256,106-Y)
210 NEXT X
220 Y=0:GOTO130
230 END
  
```

Op het beeld komen nu 2 horizontale en 2 verticale lijnen vanaf de buitenkant naar het midden en weer van het midden naar de buitenkant.

Gezien de vorige discussies kwam nu ook de opmerking er multi gekleurde lijnen van te maken.

Hiertoe moeten er een paar regels bij gemaakt worden. Dit zijn de volgende 3.

```

105 R=RND(-TIME)
131 C=INT(RND(1)*15+1)
132 D=INT(RND(1)*15+1)
  
```

Verdere aanpassingen zijn regel 140 en 150. In regel 140 wordt het getal 8 vervangen door letter C en in regel 150 wordt het getal 8 vervangen door de letter D. Zie regels 131 en 132.

```

140 PSET(X,106),C:PSET(512-X,106),C
  
```

150 PSET(256,Y+3),D:PSET(256,209-Y),D

Nu kun je zien dat de lijntjes multi gekleurd worden.

De discussie gaat nu verder om er dikkere lijnen van te maken en de kleuren dan ik blokjes te laten lopen. Daar kwam de groep niet uit en kreeg dit als huiswerk mee voor de volgende keer.

Na de listing bespreking was het mijn beurt. Ik had op de MSX-beurs te Nijmegen een USB interface cartridge voor de MSX gekocht. Hier had op dat moment niemand belangstelling voor aangezien de nieuwe bezoekers toch wat problemen had met hun apparatuur en daar ging alle belangstelling naar toe.

Om 15.00 uur zijn we met de bingo begonnen. Ook daar waren een paar prijzen in de vorm van dozen chocolaatjes te winnen. Iedereen deed mee en het was weer muisstil. Alleen hoorde je de lezer de getallen opnoemen. Eerst een horizontaal lijntje, daarna 2 horizontale lijntje en tenslotte de volle kaart. De derde prijs werd gewonnen door de vriend van Lynn, de 2<sup>de</sup> prijs door Paul Brugman en de 1<sup>ste</sup> prijs door mijzelf. Het werd door iedereen als leuk ervaren en vooral dat het een spel op de MSX was en door Rob was ontwikkeld.

Jan had veel belangstelling voor de programmering van het spel bingo en vervoegde zich bij Rob. Hun hebben we niet meer gehoord.

Zelf ben ik wat MP3 muziek gaan draaien.

Al met al was het een leuke clubdag.

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 doorgedaan met MP3-muziek. Verder toonde men veel belangstelling voor het bingo-spel 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 23 november 2019.

## ***E. Kalkwiek***

## **MSX BASIC (slot)**

Als eerste worden een paar variabelen leeg gemaakt en worden voor de gewenste lengte spaties neergezet. Dan wordt de invoer opgehaald en in variabele IN\$ gezet en wordt gecontroleerd of er wel iets in IN\$ gezet is. Is dat niet het geval, dan wordt naar het begin van de regel gesprongen en zo wordt er dus net zo lang gewacht tot er iets is ingetypt.

De volgende controle is hetgeen waar het om gaat. Hier wordt de invoer IN\$ vergeleken met het teken CHR\$(8) en met CHR\$(29). We kunnen in de tabel zien dat dit de BS of Backspace en de cursortoets links zijn. Beide om een teken weg te halen van de tekst die er al was ingevoerd. Op deze manier worden er nog enkele toetsen gecontroleerd. Wanneer dit niks oplevert, zal het ingetypte teken aan de uitvoer worden gekoppeld. Er wordt nog even gecontroleerd of de lengte niet is bereikt en vervolgens wordt naar de tweede regel van de routine gesprongen om de reeds ingevoerde tekst op het scherm te zetten. Deze routine wordt verlaten door op ESCAPE, SELECT of op RETURN te drukken. De eerste geven een woordje om aan te geven dat er op die toets is gedrukt. Wanneer op RETURN wordt gedrukt, zal de ingetypte tekst worden teruggegeven aan het programma.

### **ASC**

De tegenhanger van CHR\$ is ASC. De syntax luidt als volgt:

ASC(<string>)

String betekent hier een stringvariabele of gewoon slechts een teken tussen aanhalingstekens. Hier wordt dus het nummer in de ASCII tabel opgezocht wat bij dit teken hoort.

Een klein voorbeeld:

```
100 A$="MSX"  
110 A=ASC(A$)  
120 PRINT A
```

Bovenstaand voorbeeld zal als resultaat 77 geven, als zijnde de ASCII-waarde voor de letter "M". ASC geeft dus alleen van het eerste teken van de string de ASCII-waarde terug. De string die tussen de haakjes wordt gegeven mag ook niet leeg

zijn. Is dat wel zo, dan krijg je de volgende foutmelding:

“illegal function call”

### **Functietoetsen**

Er is nog een leuk trucje mee mogelijk door de functietoetsen te programmeren met een teken uit de tekenset. Dan kun je bij het invoeren van de tekst controleren of een functietoets was ingedrukt door op dat vreemde teken te controleren. Ik zal het toelichten met een voorbeeldje.

```
100 KEY 2,CHR$(152):A=1
110 GOSUB 200
120 IF A THEN 110
130 END
200 A$=INKEY$:IF A$=""THEN200
210 IF A$=CHR$(32)THEN PRINT
"RETURN INGEDRUKT"
220 IF A$=CHR$(27)THEN PRINT
"ESCAPE INGEDRUKT"
230 IF A$=CHR$(152)THEN PRINT
"FUNCTIETOETS F2 INGEDRUKT":
A=0
140 RETURN
```

Het programmaatje stelt in regel 100 de functietoets 2 in op teken 152. Op een Europese MSX computer is dat een ÿ. Op een Japanse MSX computer, zoals de MSX TurboR is dat een teken wat lijkt op het kleiner dan teken (<). Tevens wordt A op 1 gezet. Wanneer later functietoets F2 wordt ingedrukt, dan zal A weer op 0 worden gezet en zal het programma beëindigd worden.

In regel 110 wordt de toets routine aangeroepen. In regel 120 wordt A gecontroleerd en wanneer er een getal in staat wat niet gelijk is aan 0, dan is de voorwaarde waar en zal naar regel 110 worden gesprongen. Anders zal via regel 130 het programma beëindigd worden.

In regel 200 begint de toetscontrole routine door eerst te controleren of er een toets is ingevoerd. In regel 210 wordt gecontroleerd of op ESCAPE is gedrukt, in 220 of RETURN is ingedrukt en in 230 tenslotte wordt gecontroleerd of de functietoets F2 was ingedrukt. Wanneer dat het geval is, zal een stukje tekst op het scherm worden gezet en in het laatste geval zal A op 0 worden gezet. Op regel 240 tenslotte wordt de routine beëindigd met een RETURN commando.

### **Karakterset**

In het begin hebben we het over de ASCII-tabel gehad. Deze ASCII tabel wordt vaak over één kam geschoren met de MSX karakterset. Deze karakterset lijkt ook heel veel op de ASCII tabel. Hieronder volgt een programmaatje om deze karakterset compleet op het scherm te zetten. Dit programmaatje werkt het mooist op screen 1, want dan worden de tekens met 8 puntjes horizontaal afgebeeld. Probeer het anders maar eens uit op screen 0 en zie het verschil.

```
10 SCREEN1:KEY OFF:COLOR15,4,4
20 FOR T=1 TO 254
30   IF T<32THEN PRINT
CHR$(1)+CHR$(64+T);ELSE PRINT
CHR$(T);
40 IF T MOD 32=0 THEN PRINT
50 NEXT T
```

Zoals je ziet in regel 30 heeft de MSX karakterset ook een teken staan op de serie onder de 32. Maar je moet enige moeite doen om die op het scherm te krijgen.

De eerste 32 tekens moet je niet alleen een speciaal teken ervoor zetten, het CHR\$(1), maar je moet ook het gewenste teken het getal 64 er bijtellen. Dan wordt het juiste teken afgebeeld.

### **Afsluiting**

Ik wilde het hier bij laten. Misschien dat ik er in de toekomst nog weer een keer aandacht aan zal besteden.

***De Schrijver***

### **MSX, achtergronden en mogelijkheden**

Eind 1984 is de MSX homecomputer grootschalig in Nederland geïntroduceerd. MSX staat voor MicroSoft eXtended Basic. Het gaat hier om een gestandaardiseerde homecomputer, die door een groot aantal fabrikanten werd geproduceerd.

Programma's (software) en randapparatuur zoals floppy-disks, printers, lichtpenen, etc. zijn bij computers volgens de MSX norm volledig uitwisselbaar. Dat had grote voordelen. Naar het zich liet aanzien, zou de MSX computer een flink

deel van de Nederlandse en Europese markt veroveren.

Hieronder meer over de MSX norm en een beeld van de stand van zaken.

### **Rommeltje**

Wie destijds een homecomputer wilde aanschaffen, stond voor een vaak lastige keus. Er werd zo enorm veel gepubliceerd over homecomputers, dat de beginner vaak door de bomen het bos niet meer zag. Wat is 'de beste' computer, welke is betaalbaar en wat zijn de mogelijkheden waren veel gestelde vragen waarop de antwoorden in elk specifiek geval weer anders luiden. Zo langzamerhand weet iedereen wel, dat je aan een homecomputer zonder meer niets hebt. Het zijn de programma's die 't 'm doen... Maar programma's (de software) was tussen verschillende merken homecomputers niet uitwisselbaar. Wie een Commodore 64 had aangeschaft omdat ie er zo mooi uitzag, een goed toetsenbord had en niet duur was, kwam vervolgens tot de ontdekking dat dat bijzondere programma, dat nu net ideaal voor hem was, alleen op een Atari of Spectrum draaide..... En hoewel sommige software huizen programma's voor verschillende homecomputers uitbrachten, lukte dat lang niet bij alle programma's, omdat de eigenschappen en mogelijkheden van de meeste homecomputers te veel verschilden. Historisch gezien was het wel verklaarbaar. Toen eind 1978 de homecomputerrage losbrak, begon elke computerfabrikant homecomputers te bouwen volgens hun eigen inzichten.

Hoewel de 'grote' fabrikanten zoals Commodore, Atari, Tandy en Sinclair ook zelf wel programmatuur uitbrachten, waren het toch de onafhankelijke softwarehuizen, die een computer konden maken of breken. Alleen wanneer die softwarehuizen wat in een bepaalde homecomputer zagen en er veel programmatuur voor uitbrachten, werd dat type een succes. Heel fraaie computers – voorbeelden zijn o.a. de Ti/99, de DAI, de BIT-90 en de Video-Genie color computer zijn verdwenen of werden nauwelijks verkocht omdat Softwarehuizen er geen programma's voor uitbrachten. Die gescheiden opstelling tussen computerproducenten en softwarehuizen heeft er toe geleid, dat er

voor sommige homecomputers enorm veel programmatuur te verkrijgen was (Spectrum, Commodore en Apple) en voor anderen nauwelijks. Voor de computergebruiker was dat een groot nadeel: hij of zij werd min of meer gedwongen een populaire merk homecomputer te kopen omdat deze gebruiker anders zonder software zat. Kocht hij of zij bijvoorbeeld een Atari, dan heeft hij of zij geen toegang tot Commodore of Spectrum programma's en omgekeerd.

In feite was het natuurlijk van de gekke: geen mens zou een pick-up accepteren waarop alleen maar één merk grammofoonplaten afgespeeld kan worden of een auto die alleen maar op één merk benzine rijdt. Het vreemde was nu dat op het homecomputer terrein de fabrikanten door reclameacties, lagere prijzen, persberichten, etc. hun type(n) homecomputer tot 'standaard' probeerden te verheffen in plaats van samen te werken. Sommige, zoals Commodore, Tandy, Sinclair en Atari, was dat ook gelukt. Maar juist daardoor kregen vele andere fabrikanten, die vaak zeer goede producten maakten, geen kans. En uiteindelijk was de computerhobbyist daarvan de dupe. Het typische was, dat de zakelijke gebruikers dat niet accepteerden. Al jaren daarvoor was men daar wel overgegaan tot standaardisatie van de software. Er is vrijwel geen fabrikant, die nog één voor zakelijk gebruik bestemde computer durfde uit te brengen die nog niet werkte met één van de gestandaardiseerde software operating systemen als CP/M, MS-DOS of een andere gestandaardiseerd systeem.

Langzamerhand begon toen het besef, dat standaardisatie om in de homecomputer markt wel eens erg zinnig zou kunnen zijn, door te breken. Niet bij de 'grote jongens', want die probeerden juist hun marktaandeel te vergroten, maar bij een grote groep electronica producenten, die ook een graantje mee wilden pakken van de gigantische omzetten in homecomputers, maar daartoe in hun eentje nauwelijks kans zagen.

Die bedrijven, op Philips en Spectra-video na, bevonden zich allemaal in het Verre Oosten. Daaronder verstaan we landen als Japan, Korea, Taiwan, Singapore en Malaysia. Juist die landen zijn

gespecialiseerd in de productie van electronica. Denk maar aan de niet aflatende stroom chips (met name Japan, Malaysia en Singapore), TV en HIFI apparatuur, videoapparatuur, elektronische muziekinstrumenten (Japan), draagbare radio's en cassette-recorders (Taiwan en Korea). Op een enkele fabrikant na, zoals Toshiba, Sharp en Sanyo met hun zakelijke computers, was het nagenoeg geen bedrijf uit die landen gelukt een computer te maken, die echt goed verkocht is in de rest van de wereld. Pogingen zijn er genoeg geweest. We denken dan bijvoorbeeld aan de Videogenie, SORD, de BIT-90, de Laser en de COMX 35. En als een computer het in één of twee landen wel goed deed, zoals de COMX 35 in Nederland, dan was dat hoofdzakelijk te danken aan een zeer actieve importeur. De reden, dat Aziatische computers op de wereldmarkt niet echt aansloegen, was moeilijk te achterhalen. Taalproblemen en de sterke concurrentie hebben ongetwijfeld een rol gespeeld. Maar het grootste probleem heeft ongetwijfeld gelegen in het feit dat de Aziaten niet in staat zijn geweest software uit te brengen die in de smaak viel bij Europese en Amerikaanse computerhobbyisten. Jack Tramiel, ex-Commodore eigenaar, later Atari-baas, had ooit eens gezegd dat het enige goede programma dat ooit uit het Verre Oosten was gekomen, PAC-MAN is geweest. De Aziatische bedrijven, zich overigens heel goed bewust van hun zwakte op softwaregebied, bedachten daarom een heel slim plan: de MSX norm.

Wordt vervolgd:

**Voordeel voor iedereen**

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

## **Realms of Adventure (slot)**

Je kunt in het begin geen magic gebruiken met Nagash omdat hij een warrior is die dit dus niet kan. Op een gegeven moment heb je wel magic maar alleen veel te weinig om echt een spell te kunnen gebruiken of om te leren. Umax heeft ook iets leuks gedaan met de karakters in het spel. Je kunt Karma ontwikkelen. Karma is

het geweten van een karakter. Dit kun je opbouwen door van iemand te stelen. Ik heb bij een ouder iemand wat items gestolen en je krijgt 5 karma punten erbij. Karma kun je weer weg laten halen bij de tempel.

Het vechten in Realms of Adventure is het om-en-om principe. Het menu kennen de mensen al. Je hebt de keuzes tussen Strike, Spell, Item, Scroll, Parry en Flee. Het enige wat hier opvalt is Parry. Dit staat voor het proberen de aanvallen van de andere partij te ontwijken.

Als je rondloopt, vindt je allerlei Herbs (kruiden) die je kunt gebruiken om je reis makkelijker te maken. Helix is de makkelijkste van de kruiden die je kunt vinden in de wereld van RoA. Deze zorgt er voor dat je je HP kunt opwaarderen. Maar je kunt deze kruiden ook mixen met een andere kruidensoort met de naam Fangweed. Als je deze twee hebt gemixt, zijn ze sterker zodat je een potion hebt die je gehele HP vult. Tenminste zover ik mezelf bevind in het spel. Dit is trouwens DE potion om te hebben als je tegen een "baas" moet vechten of natuurlijk magic die er voor zorgt dat je weer HP krijgt.

Als je dit nog niet door de wereld heen brengt, heb je nog de mogelijkheid om er mensen bij te vragen. De eerste kom je tegen in de grot naast de stad Abernus. Je kunt deze persoon erbij krijgen als je haar bevrijd hebt. Ze vraagt dan aan je of ze mee mag doen met de avonturen die je, als het goed is, gaat beleven. Sevanna, haar naam, is niet echt een sterke Sorceress. Maar het is wel verstandig om haar in het begin mee te nemen. Totdat je iemand anders hebt. Of proberen haar zo sterk te maken zodat ze in het verdere verloop van het spel mee kan. Iemand die je nog op een ander tijdstip tegenkomt is Cen. Cen is een Priest die sterke magic heeft, die eigenlijk alleen maar bestaat uit magic die kan healen, enz. Deze helpt je mee met het oplossen van... Dat ga ik lekker niet vertellen. Dan moet je spel maar zien te bemachtigen.

Je kunt ook je eigen party samenstellen. Dit doe je bijvoorbeeld bij de "Inn", die ze hebben in Abernus. Hier heb je verschillende opties zoals een character verwijderen. Als je iemand gaat verwijderen, save daarvoor eerst even weg. Volgens de

handleiding wachten sommige mensen wel maar sommige blijven niet op jou wachten en zijn al weg voordat je het weet. En het kan voorkomen dat je de character nodig hebt voor een "side quest". Als dat het geval zou zijn, kun je die quest niet meer afmaken en dat zou zonde zijn. De "hoofd" quest kun je in ieder geval wel afmaken. Daar hoef je je geen zorgen over te maken.

### **Conclusie**

Het spelen van dit spel doe je graag als je er eenmaal aan begonnen bent. Er zijn verschillende dingen waar je dit spel op kunt prijzen. Het eerste wat ik toch wel wil aanhalen, is dat er geen vaste lijn in zit. Je hoeft niet het ene te doen om dat andere weer te kunnen doen. Dit was wel het geval met hun vorige spel, The Lost World.

Het volgende zal niet iedereen aanspreken, maar mij wel. Op de disk, die je gekocht hebt of gaat kopen, staat niet de hele wereld op. Er komen dus vervolgen op dit spel. Ik heb het spel nog niet rondgespeeld, dus ik weet niet of deze disk eindigt. Hier bedoel ik mee te zeggen dat ik niet weet of je de volgende disk(s) moet hebben om een einddemo te kunnen bekijken.

De dingen die je verder kan doen in het spel is gewoon goed over nagedacht, bijvoorbeeld het mixen van de herbs.

De muziek die erbij zit is eigenlijk niet om over naar huis te schrijven. De muziek die erbij zit is wel goed, maar je moet het uren aanhoren. En ik zal je één ding zeggen: je bent blij als je het geluid uit kunt zetten via een volumeknop. Want na een uur hetzelfde muziekje gehoord te hebben, wat talloze malen opnieuw is begonnen, is het leuke er wel vanaf.

Nog een klein probleempje wat ik wil aanhalen, is met betrekking tot de besturing van de menu's. Als je een joystick gebruikt, heb je wat problemen in de menu's. Hij slaat dan regelmatig opties uit het menu over. Als je via het toetsenbord speelt, heb je daar geen last van.

Grafisch is er weinig op aan te merken. De omgevingen zien er gewoon goed uit. Er is veel gelet op details. Het enige wat iets minder is, zijn sommige gezichten van personen die je in het groot op het scherm

getoverd ziet worden. Maar dit is zeker niet storend.

Het grapje, wat de makers hebben uitgehaald, is het volgende (dit moest ik gewoon even vermelden). Als je vaak tegen een boom aanloopt of als je een gevecht hebt gehad, krijg je het volgende op het scherm te zien:

"Nagash: This is just a test, Sevanna. Those Umax guys probably forgot to remove it, so don't sweat it.

Sevanna: Ok."

Ik kan iedereen aanraden om het spel toch te kopen. Het is gewoon een mooi spel om te spelen en om te zien. Er zit een goed verzorgde kft omheen met een mooie User Guide. Alleen nog even een opmerking, deze heb ik ook in het begin van de tekst geplaatst. De User Guide is in het Nederlands.

### **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**

Joystick SVI Quickshot V

Prijs € 7,50

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---