

MSX Infobulletin

Jaargang: 23 november 2019 Nummer 73



INHOUD

| |
|--|
| Pag.: 1 |
| Van de redactie |
| Pag.: 2 |
| Verslag clubdag 28-09-2019 MCWF |
| Pag.: 4 |
| Retro Spelcomputer Beurs Apeldoorn |
| Pag.: 5 |
| MSX, achtergronden en mogelijkheden (vervolg 1) |
| Pag.: 6 |
| Pentaro Oddysey (The Revenge) |
| Pag.: 8 |
| MSX Leeft |
| Pag.: 8 |
| De Kleintjes |



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

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

Het zijn weer de donkere dagen voor Kerstmis en de Zwarte Pieten discussie loopt al weer. Waanzin om dit kinderfeest te vergallen.

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

De spelcompetitie loopt weer ten einde. Nummer 1 is bekend, nl. Albert Beevendorp. Hoeft op de laatste speldag zijn best niet meer te doen. Heeft nu al 11 punten voorsprong. De nummers 2 en 3 in de tussenstand moeten nog wel hun best doen. Er zijn nog kapers op de kust.

22 September jl. is er weer een retro beurs te Apeldoorn geweest. De club was daar ook aanwezig als standhouder. Het is een wat beter verhaal geworden dan de vorige keer in maart. Toen was het een fiasco, nu niet. 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 (vooral softwarecassettes) en weinig literatuur gingen over de toonbank.

Het verslag over de beurs staat nu in de 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

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 2019/2020:

| | |
|--------------|-------|
| 18 januari | 2020 |
| 14 maart | 2020 |
| 30 mei | 2020 |
| 26 september | 2020? |
| 28 november | 2020? |

Verslag clubdag 28 september 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 17 bezoekers geweest.

Om 12.30 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten op deze clubdag. Op dat moment waren er 15 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik een afbericht had ontvangen van Alex Kalkwiek en Alex Koedooder.
- ik de volgende mededelingen heb
 - Retrobeurs Schiedam is 3 november 2019.
 - MSX Beurs Nijmegen is waarschijnlijk 1 februari 2020
 - ik niets mee heb. Nog geen tijd gehad de vorige weekend, Retrobeurs Apeldoorn te verwerken.
 - Demonstratie van Alex Koedooder (muziek) wordt verplaatst naar volgende clubdag. Reden geen openbaar vervoer wegens werkzaamheden aan spoor tussen Purmerend en Zaandam.
- Wat gaan we doen vandaag
 - Spelcompetitie
 - Listing bespreking Paul
 - Demonstratie Bas. Uitleg over allerlei bijzonderheden.
 - Ik heb MP3-muziek en USB-adaptor Rookie mee.
- Voortbestaan en clubdagen
Nieuwe werkwijzen moeten nog groeien bij het Netwerk. Dit betreft het clusteren van activiteiten op bepaalde dagen.
Moeizaam hebben we de volgende clubdagen kunnen vastleggen:
 - 28 september 2019
 - 23 november 2019
 - 14 maart 202025 januari 2020 is onder voorbehoud. Men weet niet hoe ze hier mee om moeten gaan aangezien wij er alleen overdag zijn en er 's avonds 3 activiteiten zijn.
Maand mei 2020 moet nog besproken worden aangezien ze hier nog helemaal geen inschrijvingen voor hadden.

- Listing Paul.
De listing die we na de spelcompetitie gaan bespreken heet "Totaal".
- Spelcompetitie
De spelcompetitie is georganiseerd door Albert Beevendorp t.b.v. Alex Koedooder. Het door hem uitverkoren spel heet "Galaga".
Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

| | |
|------------------------|---------|
| 4 ^{de} plaats | prijs 1 |
| 5 ^{de} plaats | prijs 2 |
| 6 ^{de} plaats | prijs 3 |
| 7 ^{de} plaats | prijs 4 |

 De prijzen betroffen
 Prijs 1 Powerbank
 Prijs 2 MSX-spel Boggle
 Prijs 3 Phone charger
 Prijs 4 Spelcompetitie 23/11
- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

Na de toespraak tot de spelcompetitie om 14.00 uur deed Bas zijn woordje. Hij gaf uitleg over:

- prototype van een verloopprint voor de Turbo-R. Dit om het mogelijk te maken een algemene diskdrive op de Turbo-R aan te sluiten.
- schuifknopjes voor de 8280. Had hij in Rusland besteld en intussen ook gekregen.
- muis van het merk Roland. Betreft een ander merk en geen MSX. Werkt met een synthesizermodule op de MSX.
- diskettes die hij mee heeft. Indien iemand belangstelling heeft kan hij of zij komen uitzoeken.
- 512 kB extern geheugen welke niet werkt op 7 MHz.

We zijn om 14.00 uur aan de spelcompetitie begonnen. Er waren 11 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 | 35.580 |
| 2. Bartholo Kobes | 34.990 |
| 3. Jaap Hoogendijk | 25.430 |
| 4. Jan Kobus | 25.230 |

Prijs 1: Powerbank

| | |
|-------------|--------|
| 5. Nick Mol | 21.540 |
|-------------|--------|

Prijs 2: MSX-spel Boggle

| | |
|---------------|--------|
| 6. Bas Bakker | 20.340 |
|---------------|--------|

Prijs 3: Phone Charger

| | |
|------------------|--------|
| 7. Daan Schouten | 18.080 |
|------------------|--------|

Organisatie spelcompetitie 23/11

| | |
|--------------------------|--------|
| 8. Paul Brugman | 17.260 |
| 9. Ankje Kalkwiek | 8.420 |
| 10. Bas Kornalijnslijper | 8.100 |
| 11. Eltje Kalkwiek | 8.050 |

Tussenstand spelcompetitie 2019 na de 4^{de} speelronde:

| | |
|------------------------------|----|
| 1. Albert Beevendorp | 34 |
| 2. Bartholo Kobes | 23 |
| 3. Jaap Hoogendijk | 18 |
| 4. Jan Kobus | 13 |
| 5. Bas Kornalijnslijper | 11 |
| 6. Nick Mol | 10 |
| 7. Alex Koedooder | 10 |
| 7. Arno van Heerde | 6 |
| 8. Paul Brugman | 6 |
| 9. Eltje Kalkwiek | 2 |
| 10. Ankje Kalkwiek | 2 |
| 11. Bas Bakker | 2 |
| 12. Daan Schouten | 1 |
| 13. Lynn Drumm | 1 |
| 14. Quintie Kornalijnslijper | 0 |
| 15. Marcel ? | 0 |

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

Deze listing is eigenlijk een samenspel van listingen die we al een keer besproken hebben. Het betreft een spel van verticale lijnen, diagonale lijnen, cirkels en vierkanten en was als volgt:

```

10 REM TOTAAL tinten
20 SCREEN 8:COLOR15,4,8
30 R=RND(-TIME)
40 FOR X=0TO128
50 KL=INT(RND(1)*255)+1
60 LINE(128+X,5)-(128+X,207),KL
70 LINE(128-X,5)-(128-X,207),KL
80 NEXT X
90 CLS
100 FOR TT=1TO1000:NEXT TT
110 FOR X=1TO256 STEP 2
120 KL=INT(RND(1)*255)+1
130 LINE(X,5)-(256-X,207),KL
140 NEXT X
150 FOR UU=1TO1500:NEXT UU
160 CLS
180 FOR A=0TO100 STEP 2
190 KL=INT(RND(1)*255)+1
200 CIRCLE(127,100),A,KL
  
```

```

210 NEXT A
220 CLS
230 A=120:B=102:X=136:Y=110
235 KL=INT(RND(1)*255)+1
240 LINE(A,B)-(X,Y),KL,B
250 X=X+2:Y=Y+2:A=A-2:B=B-2
260 IF A>20 THEN 235
269 CLS
270 GOTO 40
280 I$=INPUT$(1)

```

Op het beeld komen nu verticale lijnen, digitale lijnen, cirkels en vierkantjes en dat herhaalt zich steeds weer vanwege regel 270. De discussie kwam op gang doordat men het wat soepelder wilde laten verlopen en ook dat de cirkels starten vanuit het middelpunt.

Hiertoe moeten er een paar regels bij gemaakt worden, er moet een regel buiten werking worden gesteld en een regel moet veranderd worden. Dit zijn de regels

```

85 FOR UU=1TO1500:NEXT UU
100 REM FOR TT=1TO1000:NEXT TT
200 CIRCLE(128,106),A,KL
215 FOR UU=1TO1500:NEXT UU
268 FOR UU=1TO1500:NEXT UU

```

Dan kun je vervolgens in de regels 85, 150, 215 en 268 het getal 1500 verminderen naar 500. Gevolg is dat het complete beeld iets korter op het beeldscherm staat.

Nu kun je zien dat de beelden wat soepel verlopen.

Hierna konden de bezoekers tijdens de clubdag zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook door te kijken bij de spullen die iedereen had meegenomen.

Ik ben nog een poosje MP3-muziek aan het draaien geweest.

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 18 januari 2020.

E. Kalkwiek

Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn

Zondag 22 september jl. waren ik en mijn echtgenote voor de club in Apeldoorn. Net als de vorige keren, werd het gehouden in de sporthal, genaamd Matenpark. Alex en Nick waren deze keer ook weer mee met

het Playstation-materiaal van Alex. 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 minder standhouders en minder stands. Deze keer hadden we 4 kramen.

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 wat MSX-materiaal. Cartridges voor € 150,- en een MSX-1 voor € 100,-.

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

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

De club heeft deze keer weer behoorlijk veel verkocht. Het merendeel was hard- en software deze keer. De software betrof veel cassettes. Weinig inkomsten middels de donatiebus. Er werd weinig literatuur afgenomen.

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. De beurs was eentonig, bijna alle standhouders boden nagenoeg hetzelfde materiaal aan. Er zijn uiteindelijk omtrent 400 bezoekers geweest.

We hebben deze keer ook weer geholpen de stands af te breken. Bij de aankondiging had de organisator 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 goede zaken gedaan tijdens de beurs. Beter als de vorige keer.

E. Kalkwiek

MSX, achtergronden en mogelijkheden (vervolg 1)

Voordeel voor iedereen

Zoals gezegd, was de sleutel tot succes de verkrijgbaarheid van de software. Om het voor de softwarehuizen aantrekkelijk te maken software uit te brengen voor een homecomputer, is het noodzakelijk dat er heel veel computers verkocht zijn of zullen worden. Men besloot daarom een standaard te maken die zodanig in elkaar zat, dat programma's voor het ene merk computer ook op een ander merk draaien. Daartoe was het noodzakelijk dat de computers van de verschillende fabrieken inwendig identiek waren. Al met al was er dus sprake van een dubbele standaardisatie: de programmatuur (al of niet in Basic geschreven) is standaard en de interne opbouw is standaard. Dat bood heel veel voordelen. Allereerst voor de softwarehuizen. Moesten ze eerder een bepaald programma in verschillende uitvoeringen brengen, nu behoefde dat nog maar in één uitvoering te zijn. Werd een bepaald merk wat minder verkocht dan een ander: geen probleem, de software was ook bruikbaar voor een beter lopende machine. Reclame, verpakking en ontwerpkosten waren veel lager dan voor een programma dat voor verschillende typen computers werd uitgebracht. Er behoefde minder voorraad te worden aangehouden: kortom, veel voordelen voor softwarehuizen. De betere softwarehuizen waren dan ook erg enthousiast over de MSX norm. Niet alleen in Engeland, maar ook in Nederland. Ons grootste softwarehuis Aackosoft was dan ook met man en macht bezig MSX-software op de markt te brengen. Zij sloten onder meer een overeenkomst met SONY, die de MSX-computer als eerste op grote schaal naar Nederland bracht. Maar ook kleinere softwarehuizen, en importeurs, zoals Filo-soft en Claessens hebben zich op MSX-software gestort. Behalve voor softwarehuizen, waren ook de uitgeverijen

enthousiast. Met een enkel boek bestreek men nu alle MSX-homecomputer kopers, ongeacht het merk. Er verschenen dan ook heel wat boeken, niet alleen van Engelse uitgeverijen, maar ook heel wat Nederlandse zoals van Stark.

Ook voor tijdschriften was dat het geval. Behalve dat een blad als Radio Amateur Magazine veel aandacht aan MSX zou besteden, kwamen er ook Nederlandse MSX bladen. Engelse waren er al. Hoewel de meeste handelaren – door ervaring wijs geworden – nog even de kat uit de boom keken, waren er al heel wat vooruitziende handelaren die MSX-computers hartelijk hebben verwelkomd. Er was zelfs al een speciale MSX winkel geopend door Telekoder in de Rotterdamse Hoogstraat.

Ook de handelaar had veel voordelen bij de standaardisatie. Zij behoefden niet allemaal dezelfde programma's en boeken voor verschillende computers te kopen, minder verschillende randapparatuur in te kopen en de winstmarge (die hadden ze echt nodig wilden ze u goed voorlichten) was redelijk.

De fabrieken, die MSX-computers produceerden, hadden dus precies bereikt wat ze wilden: softwarehuizen, uitgevers en handelaren waren dolenthousiast. Zelf voeren ze er ook wel bij, want doordat alle computen gebruik maakten van dezelfde chips, daalden die in prijs. Brachten ze randapparatuur uit, dan werd die ook gekocht door kopers van concurrerende merken, enz.

Aan het einde van die keten stond de (lachende) consument. Ook voor hem was de standaardisatie voordelig. Allereerst omdat er veel software en lectuur over z'n MSX-computer kwam. Dan omdat alle software, maar ook alle hardware, uitwisselbaar was. Was Sony's diskdrive toevallig uitverkocht, geen nood, een Toshiba diskdrive werkte even goed. Tenslotte zorgde de standaardisatie ook voor lagere prijzen. Omdat de computers, enkele speciale eigenschappen daargelaten, grotendeels identiek waren, ontstond er een stevige prijsconcurrentie. Al deze affecten waren al aan het optreden.

Wie de markt een beetje volgde, wist dat er nog nooit zoveel software en lectuur, zo kort na de introductie van een computer, op de markt was gebracht. Dat belooft

veel voor de toekomst. Laten we daarom maar een kijken naar de MSX norm zelf.

De MSX norm

Zoals gezegd, de MSX norm was eigenlijk een dubbele norm. Enerzijds gebruiken alle MSX-computers dezelfde programmeertaal: MSX Basic. Daarop komen we op een later moment terug.

Wil alle programmatuur op alle MSX-computers draaien (en dat is het geval met elke computer die het beschermde MSX logo voert, al leest u soms hier en daar wel eens wat twijfel) moeten de computers identiek werken. Microsoft, het grote softwaresysteemhuis dat de MSX Basic heeft ontworpen, geeft daarom een 'minimum systeem specification' uit aan die fabrikanten die met Microsoft een licentieovereenkomst sluiten om een MSX computer te mogen fabriceren. Radio Amateur Magazine heeft destijds zo'n 'minimum system specification' te pakken kunnen krijgen. Elke MSX computer voldoet aan deze norm, die overigens genoeg ruimte biedt voor een fabrikant eigen features toe te voegen zonder dat de uitwisselbaarheid wordt beïnvloed.

De Microprocessor

Het hart van elke microcomputer is de processor, het centrale reken- en bewerkingsorgaan. Er zijn verschillende van die microprocessors. De twee meest bekende zijn de 6502 (en z'n afgeleiden) en de Z80. In de MSX computers is de Z80A toegepast. Het is een zogenaamde 8 bits processor die in staat is 64 k geheugen te besturen. Door een trucje (bankswitching) zijn de MSX computers echter in staat 1 Megabyte geheugen te besturen, al gaat dat niet in Basic. De Z80A processor werkt met een kloksnelheid van 3,579545 MHz en dat is voor een homecomputer behoorlijk snel. De Z80 processor is zeker niet de modernste, maar wel een erg veelzijdige en betrouwbare, waarop erg veel programmeurs goed thuis zijn. Een voordeel van het gebruik van de Z80 processor is dat – na uitbreiding met een 80 koloms kaart en een floppydisk – de MSX computers ook kunnen werken met het voor zakelijk gebruik bestemde operating systeem CP/M 2.2. Daarvoor zijn duizenden (meest professionele) programma's beschikbaar.

Wie riep dat 8 bits processoren verouderd waren (dat hoorde je vaak van fabrikanten die geen MSX maakten), moest beseffen dat op de trage QL en de ter ziele gegane TI/99-4 na, geen enkele homecomputer nog werd uitgerust met een 16 bits processor. Zouden 16 bits processoren voor homecomputers in zwang raken (en dat ging uiteindelijk toch gebeuren), dan kunnen de MSX-computers uitgerust worden met een Z 800 processor. Deze processor is 16 bits, maar kan ook de programmatuur van de 8 bits Z80 verwerken. De 8 bits software blijft dan bruikbaar.

Wordt vervolgd

Het geheugen

E. Kalkwiek

Pentaro Oddysey (The Revenge)

Algemeen

Na de lange en zware tocht om de pinguïn prinses te bevrijden uit de handen van de wrede pinguïn keizer in Penguin Adventure, leefden Pentaro en zijn geliefde nog lang en gelukkig... totdat de wrede keizer besloot wraak te nemen. Met een listige truc lokte hij Pentaro in de val en nam hem gevangen. De keizer was zo kwaad op Pentaro dat hij besloot hem niet zonder meer te doden maar hem naar een verafgelegen gevaarlijk land te brengen om hem, ver weg van zijn geliefde, een eenzame, langzame dood te laten sterven.

Het spel Pentaro Oddysey is in feite een vervolg op het bekende spel Penguin Adventure van Konami. Het verhaal van Pentaro Oddysey gaat verder waar Penguin Adventure ophoudt. De ondertitel is dan ook niet voor niets 'The Revenge'. Pentaro Oddysey is helaas niet gemaakt door Konami, maar door de Spaanse groep Cabinet. Het werd uitgegeven door Sunrise en was onder andere verkrijgbaar via het Sunrise Games Abonnement.

Het spel

Pentaro Oddysey is geen ren-en-spring spel zoals zijn voorganger, maar een platform spel. 27 levels lang moet Pentaro zich door allerlei velden heen bewegen en

ondertussen items verzamelen en monsters ontwijken en verslaan. Ieder veld heeft een ander doel. In sommige velden moet je alle monsters verslaan en in andere moet je bepaalde items verzamelen. Wanneer je het doel bereikt hebt verschijnt er een deur waardoor je naar het volgende veld gaat. Kijk echter goed uit, in sommige velden zijn twee uitgangen. De gemakkelijkste te bereiken uitgang heeft vaak een belangrijk nadeel: je kan er een leven door verliezen of er minder punten voor krijgen.

Monsters verslaan doe je door ze neer te schieten. Hoe vaak je een monster moet raken verschilt per monster. Een octopus bijvoorbeeld hoef je soms maar 1 keer te raken, maar soms ook wel 10 keer. Dat is van tevoren niet te voorspellen. Hierdoor moet je erg voorzichtig spelen. Persoonlijk heb ik liever een wat meer consequentere aanpak waardoor je relaxter kunt spelen en je niet zo vaak afgaat.

Het spel kent geen save mogelijkheid of passwords. Je zult iedere keer weer in level 1 moeten beginnen. Voor een dusdanig lastig spel met 27 levels is dat niet echt handig. Het spel kent wel continues. Als je af bent, krijg je nog één continue. Net als in de spellen van Konami moet je daarvoor tijdig op F5 drukken wanneer je af bent. Je krijgt standaard 1 continue, maar waarschijnlijk kan je er in het spel zelf ook nog vinden. Ik ben ze echter nog niet tegen gekomen. Verder dan level 4 ben ik nog niet gekomen.

Bediening

De bediening van het spel is vrij eenvoudig. Het spel werkt met joystick en toetsenbord. Wanneer je de cursortoetsen gebruikt, dan kun je springen met de spatiebalk of Shift en schieten met Graph, Code of iedere A-Z toets. Pentaro kan dus schieten en springen, maar ook hij kent een speciaal trucje. Hij kan namelijk tegen muren opspringen. In het spel is gelukkig een practice (oefen)mode ingebouwd, want dit trucje is niet zo eenvoudig als dat het in de handleiding lijkt. Het kostte me toch een minuut of 10 voor ik het door had. Je moet je acties heel goed timen anders gebeurt er niets. Heb je het eenmaal door, dan gaat het daarna bijna vanzelf.

Uitvoering

De graphics in Pentaro Oddysey zijn aardig. Volgens mij is het spel in screen 4 gemaakt. Dat bevordert de snelheid maar daar staat tegenover dat de grafische mogelijkheden wat minder zijn dan in screen 5. Het lijken eigenlijk wel MSX1 graphics.

De fmpac muziek is eenvoudig, maar goed. Het deuntje in de oefenmode gaat snel vervelen, maar die in het hoofdmenu juist niet. Zowel op 50 als op 60 Hz loopt de muziek even snel en netjes.

De enkelzijdig geformatteerde HD diskette van TDK is voorzien van een fraai kleuren label. De diskette zit in een plastic doosje dat eveneens is voorzien van een kleurencover. De handleiding past er helaas niet in. Deze is ongeveer anderhalf keer zo groot als het diskettedoosje. De handleiding is gedrukt op wit glossy papier met alle tekst en plaatjes in een donkergroene steunkleur. Hij is gemaakt door de mensen van het Spaanse blad Hnostar en dat is duidelijk te zien. De handleiding bevat instructies in vier talen: Spaans, Duits, Engels en Nederlands. De teksten in de handleiding zijn, hoe mooi ze er ook uitzien, ronduit slecht. Zowel de Nederlandse als de Engelse teksten zijn slecht. De andere twee talen heb ik niet bekeken. Hoewel de teksten slecht vertaald zijn, is wel duidelijk wat bedoeld wordt. In dat opzicht vormen de slechte teksten geen belemmering. Eerst wordt het verhaal verteld, dan volgt informatie over hoe het spel gespeeld moet worden, vervolgens wordt de bediening toegelicht en wordt het hoofdmenu besproken. Als laatste volgt dan nog een stukje over de garantie.

Conclusie

Pentaro Oddysey is een lastig spel. Je zult er vele uren mee bezig zijn, zeker omdat er geen save optie in het spel zit. Het spel ziet er verder redelijk goed uit en gaat vergezeld van goede muziek mits je beschikt over een fmpac.

De aankleding van de diskette, de verpakking en de handleiding is zeer fraai. Jammer dat de handleiding niet in de doos past.

Wie van platformspellen houdt, moet hier zeker naar kijken.

E. Kalkwiek

MSX leeft



BP Solar MSX Lite Modules

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

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

Te koop aangeboden

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

Te koop aangeboden

Joystick SVI Quickshot V
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

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

Te koop aangeboden

Monitor Philips CM8833-II
Artist Series
Prijs € 75,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

TV-schakelaar Soundex STS201
Prijs € 2,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl
