



West-Friesland MSX Nieuwsbrief

Club West-Friesland

Jaargang 8, Feb./Maart 1998, Nummer 21

Colofon

Telefoonnummers:

Bas Kornalijslijper
Algemeen
Hardware 0229-270618

Paul Brugman
PD 0229-236848

Albert Beevendorp
Redactie 0299-438898

Clubadres:

MSX-Club West Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoon
F 0229-270618
Fax: 0229-270618
(op afspraak)

Redactieadres:

Albert Beevendorp
Maasstraat 90
1442 RW Purmerend
F 0299-438898
Fax: 0299-438898
(op afspraak)

Doelstelling:

Het bevorderen van het optimale gebruik van het MSX-systeem en de bijbehorende soft- en hardware. Het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen. Kortom een gezellig dagje computeren met mensen met dezelfde hobby en er dan nog van opsteken.

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

Zonder onze toestemming mag geen artikel of een gedeelte daarvan uit deze Nieuwsbrief vernieuwvuldigd of overgenomen worden.

Copij:

Copij voor de Nieuwsbrief in ASCII-formaat op diskette aanleveren.

Illustraties in diverse formaten mogelijk of op papier duidelijk genoeg om in te scannen.

De redactie behoudt zich het recht voor Copij en illustraties voor een latere Nieuwsbrief vast te houden, in te korten, aan te passen of zonder opgaaf van reden te weigeren voor opname.

Volgende clubdag:

REDACTIONEEL

De laatste MCCM is ter tonele verschenen met de twee langverwachte CD-ROM's. Er zijn zeer veel programma's op gezet, helaas niet allemaal even goed functionerend, maar het is een leuk idee. Het blijft jammer dat MCCM door gebrek aan de financiën op een feestelijke manier de pijp aan Maarten heeft moeten geven. Frank, Wammes en alle andere medewerkers; het ga jullie goed en wij zullen veel aan jullie denken...

Albert Beevendorp

SPELCOMPETITIE

Op de clubdag op 29 november 1997 werd de eerste spelcompetitie gehouden welke georganiseerd werd door Deheer Kootstra van MSX Vriendenclub Marienberg. Het spel was Rollerball en de volgende spelers behaalden de eerste drie plaatsen:

- C Alex Kalkwiek met 580550 punten
- C Deltasoft met 501990 punten
- C Peter Tol met 432320 punten

Op de volgende clubdag zal Alex Kalkwiek de volgende spelcompetitie organiseren.

COLECO VISION EMULATOR

Dit is de eerste emulator die ik gezien heb welke op de MSX draait. Het programma is geschreven door de Marcel de Kogel.

Ikzelf had nog nooit van de Coleco Vision gehoord, maar de diverse spellen spraken mij wel aan, omdat ik deze ooit eens op de MSX had (en nog wel ergens heb) zoals Donkey Kong, Congo Bongo en Q-Bert. Nog leuker is om Konami's Time Pilot eens op een andere computer dan MSX te zien.

Om het geluid zo goed mogelijk te emuleren, is voor de SCC gekozen. De PSG wordt wel ondersteund als geen SCC gevonden was, maar dan klopt het geluid niet altijd.

De spellen zijn echte of varianten van de klassieke spellen zoals ze op de Nintendo, Sega en in de speelhallen te vinden waren.

Bij de emulator zijn reeds diverse spellen bijgeleverd om de emulator te kunnen gebruiken. Het programma heet MISSION en verzorgt al het emulatiwerk. Bijgeleverd is een tekstbestand met handleiding en de ROM-image van de Coleco Vision OS-ROM.

MISSION draait onder MSX-DOS. De spellen zijn net als bij de MSX emulators weggeschreven in ROM-images (met de extensie .ROM) en zo'n spel kan worden opgestart door de naam van het spel als parameter aan het programma toe te voegen.

Zo zal "MISSION QBERT" het spel Q-Bert inladen en opstarten. Overigens is het niet toevallig dat als voorbeeld Q-Bert gekozen is. Als voorbeeld heeft dit spel een extra bestand dat het mogelijk maakt wijzigingen in een ROM-image door te voeren om bijvoorbeeld met meer levens te kunnen spelen. Uitleg over dit bestand staat in de handleiding. Aangeraden wordt om de handleiding in ieder geval door te lezen voor de gebruikte toetsen.

De emulator is in de Public Domain bak te kopiëren.

Albert Beevendorp

WARES

Zoals waarschijnlijk wel bekend zijn er veel verschillende publicatievormen van software. Hier volgt een opsomming van de meest gangbare soorten '-wares':

Shareware (*): Software welke gratis voor een tijdje gebruikt mag worden, maar bevat de software dan is het gebruikelijk dat de gebruiker een kleine donatie aan de makers doet.

Freeware (*): Software welke absoluut gratis is en waarbij de gebruiker tot niets verplicht is.

Postware (*): Shareware met de volgende wijziging; bevat de software, dan wordt de gebruiker gevraagd om even een ansichtkaartje naar de makers te sturen, in plaats van geld. Ook wel Cardware genoemd.

Public Domain: Een vorm welke veel bij MSX en Amiga voorkomt, in tegenstelling tot bovengenoemden. Het is eigenlijk hetzelfde als shareware.

Bugware: Software waar (nog) veel fouten inzitten, voornamelijk pre-versies van grote softwarepakketten.

Shit-/Flutware: Absoluut slechte en ongebruiksvriendelijke software.

Funware: Software welke als grapje bedoeld is, zoals sommige moderne screensavers.

Crackware (**): Software waarmee andere software gekraakt kan worden (bijvoorbeeld programma's welke kopiëerbeveiligingen verwijderen)

Hackware (**): Software waarmee bij andere computernetwerken kan worden ingebroken.

Pirataware (**): Illegale versies van software, kopieën welke als origineel verkocht worden.

* deze software mag NIET met winstbejag verkocht worden, alleen produktiekosten mogen worden doorberekend. Verder geldt dat de software NIET zonder toestemming van de makers gewijzigd mag worden, ten-

zij anders vermeld. Hier valt Public Domain ook onder.

** een verzamelnaam voor deze soorten is 'Warez'.

Verder zijn er nog tal van andere soorten software, maar dit zijn eigenlijk wel de meest voorkomende. Software die gewoon verkocht wordt, heeft niet echt een speciale naam, maar wordt gewoon 'Commerciële Software' (NvdR: Pay-ware misschien?) genoemd.

Jaap Mark

OP DE SCHAPPEN

Zeeslag (2*1DD)	f 12,50
Zeeslag (2*1DD), incl. kabel	f 20,00
Veldslag (2*1DD)	f 12,50
Veldslag (2*1DD), incl. kabel	f 20,00
Blokslag (2*1DD)	f 12,50
Blokslag (2*1DD), incl. kabel	f 20,00
Blokslag (2*1DD), incl. 2 kabels	f 27,50
Four on a Row (2*1DD)	f 10,00
Four on a Row (2*1DD), incl. kabel	f 17,50
Caterpillar	f 25,00
FAC Sound Tracker PRO	f 35,00
HappyTrance	f 7,50
Namaakdisk 1	f 7,50
Namaakdisk 2	f 7,50

PUMPKIN ADVENTURE III

Pumpkin Adventure 3 bevat veel verborgen schermen. Deze verbergen een cheat welke als volgt gecodeerd is:

De letters van de teksten zijn opgebouwd uit een pattern. Op de muur in het verborgen gebied van de Temple Cellar vind je dit pattern gevolgd door een getal. Dit getal correspondeert met de positie van de letter in de tekst. Door die letter op de plaats van het pattern te zetten, zal het codewoord langzaam gevormd worden.

Hieronder volgt een lijst met de locaties van deze schermen, maar de teksten (en de te gebruiken letter) moet je wel zelf opschrijven, want om de pret niet te bederven zijn deze niet opgeschreven:

Gallery in Downtown: Rechtermuur bij de linker roltrappen.

Weaponshop Downtown: Rechtermuur veld van binnenkomst.

Hollywood North: Onder de luifel links van de

trap naar het dak van de Filips-fabriek.

Filips Factory: Bij de lift welke naar het dak gaat in de rechtermuur.

Centipede Galleries: In het veld waar je met de lorrie uitkomt bijna bovenin in de rechtermuur.

Hollywood South: In het appartementen complex met de lift bij binnenkomst 2 velden naar links in de onderste muur.

Griffith Park: Links van het huis van de hout-hakker.

Dark Tower: Vanaf de start ga je naar rechts, naar boven, naar boven, het trapje op, naar beneden, het linkertrapje op, dan naar links, trap op, naar links, het trapje op, naar boven en in de linkermuur.

Cavern: Vanuit de temple ga je naar beneden de cavern in. Loop via de grote ruimte de rest van het gangenstelsel in en vanaf hier vier velden naar rechts alwaar je vanaf de linkerkant door het water omhoog lopen.

Temple Cellar: Helemaal bovenin zijn twee hoofden aan de muur te zien, waarvan de linker via een inham. Achter dit hoofd is een gebiedje met de code.

Sodom Basement: Ga vanaf het veld naar de Channels een veld naar rechts en twee velden omhoog in de linkermuur.

Island Esirnus: Neem de meest linkse trap de rotsen in twee velden omhoog (veld met 2 trap-pen en een klein plateau) bovenin links de rots-wand in.

Wind Shrine: Vanaf de ingang ga je door de spiegel, omhoog, naar rechts, omhoog, doorlopen naar boven, deur door, naar links door de spiegel, naar rechts en in de rechtermuur.

Water Shrine: Twee velden rechts van het startveld.

Earth Shrine: Ga hier de shrine in en zodra mogelijk blijf je rechts doorlopen, dan de eerste mogelijke naar beneden en dan moet je ergens naar links.

Dragon Mansion: Op de eerste verdieping zit in de gang een paneel met links-boven een scherm.

Black Cave: Uit de lift naar links, links-boven in de linkermuur.

Magma Area: Meest links in veld voor de kamer waar de Black Hammerheads bijeen kwamen.

Albatros Prison: Op de eerste verdieping links- onder in de linkermuur.

Ancient Drain: Uiterst links in de afvoer (de snelste weg is altijd kleine beetjes omhoog en omlaag).

Lunar Maze: Vanaf het eerste veld met mutants naar boven, naar boven en naar links, in de linkermuur (als het goed is, kun je in dit veld een kistje vinden).

Volgens mij zou er in het spel ook ergens iets te vinden moeten zijn dat aangeeft WAAR deze code precies ingevoerd moet worden. De code moet je invoeren bij het volledige titelbeeld, dus het blauwe introplaatje met de rode naam.

Albert Beevendorp

Met dank aan Rob Hiep van Stichting Sunrise.

WAT IS ER LEUK AAN EEN MSX?

Nou, dat is niet echt makkelijk uit te leggen. De mate van lol die ik tijdens een "computersessie" heb, is van meerdere factoren afhankelijk. Als ik na weken zwoegen op een bepaald Japanstalig spel de bedoeling van dit spel nog steeds niet weet en de kans is klein dat ik het ga snappen, dan ben ik blij dat ik op mijn PC een Engelstalig spel kan doen.

Maar met spellen als Pumpkin Adventure 3 ben ik weer in mijn sas. De MSX stond na het kopen van dit spel een aantal weken weer vaker aan dan de PC (mijn PC is nu weer wat populairder dan de MSX, omdat ik een paar MSX-emulatoren geïnstalleerd heb).

Ook spellen als Duke Nukem 3D zijn heerlijk om te spelen. Dit speltype kom je op MSX niet tegen, omdat het creëren van een 3D-omgeving nogal wat snelheid en rekenkracht van een processor eist. Aan de andere kant: spellen als Pumpkin Adventure 3 en Metal Gear heb ik nog niet gezien op de PC.

Waarschijnlijk worden dit soort spellen als te simpel gezien. Het lijkt wel of spellen welke niet in 3D zijn, niet meer serieus genomen worden, want er valt best wat te maken van een PC-versie van SD-Snatcher.

Mijn lievelingsspelletten op MSX zijn toch dit soort Role-Playing-Games. Je bent tijdens het spelen van zo'n spel bezig de vaardigheden van het karakter waarmee je speelt te verbeteren. Hoe meer vijanden je verslaat, hoe sterker je



Ook Sint Nicolaas maakte tijd vrij de clubdag te bezoeken.

wordt. Er zijn eind jaren '80 en begin jaren '90 heel wat spellen volgens dit principe op de MSX-markt gekomen. Micro Cabin bracht de XAK-serie, terwijl Konami volgens velen het beste RPG op de markt bracht: SD-Snatcher.

Pumpkin Adventure 3 was het beste Nederlandse antwoord op de Japanse RPG's. De Japanners zijn grafisch erg sterk, maar de teksten zijn voor mij onbegrijpelijk. PA3 is grafisch wat minder, vooral in demo's is dit te merken. Het verhaal is echter uitermate grappig en boeiend. De muziek is dankzij nieuwe (dure) technologie fantastisch.

Ik hoop dat na het uitsterven van MSX de RPG's blijven bestaan. Het wachten is op een PC-versie van de diverse MSX-hits.

Roald Sas

HET PUBLIC DOMAIN-BESTAND

- WF-645** TROXX - Spel van ANMA
- WF-646** NO FUSS - Spel van ANMA - Maak al schietend het figuurtje dat linksonder als voorbeeld staat.
- WF-647** NOSH - Spel van ANMA - Gebaseerd op PAC-MAN in een doolhof met verschillende etages en voorwerpen.
- WF-648** SQUEEK - Spel van ANMA - Gebaseerd op Antarctic Adventure in West-Friese omgeving.
- WF-649** FRANTIC - Spel van ANMA - Platformspel.
- WF-650** C-TOOLS
- WF-651** COLECO VISION EMULATOR. Spel-computer emulatie op de MSX. Lees het uitgebreide verhaal elders in deze Nieuwsbrief.

- WF-657** STAMBOOM PROGRAMMA
- WF-658** RAD VAN FORTUIN
- WF-659** LINGO
- WF-660** THE FUN PROVIDER
- WF-661** DIGI'S VIEWEN - Door Hr. Vos
- WF-662** STAMBOOMPROGRAMMA - disk A
- WF-663** STAMBOOMPROGRAMMA - disk B
- WF-664** TERMINATOR 2 PICTURE DEMO
- WF-665** WERELD ORIENTATIE deel 1
- WF-666** WERELD ORIENTATIE deel 2

Paul Brugman en Albert Beevendorp

KLEINE ADVERTENTIES

Te koop: Philips VG 8235, dubbelzijdige disk-drive, snelle diskROM, 256 kB RAM, Turbo 7 MHz. *f* 225,-. Tel.: 0229-270618

Te koop: Philips NMS 8250 met 2 disk-drives, kleurenmonitor, muis, joystick, Philips NMS 1431 printer, MSX Data Communications Modem en diverse software. Alles met instructieboeken. Tel.: 0227-543053

Te koop: Philips VW 0030 printer. *f* 65,-. Philips NMS 1421 printer. *f* 25,-. Tel.: 0229-270618

Te koop: Philips NMS 8250 met groenbeeldmonitor. *f* 250,-. Tel.: 0229-271925

Te koop: Philips NMS 8255, compleet met boeken, geluids aanpassing, geheugen zoek-ROM, 2 nieuwe drives, 512 kB, 192 kB V-RAM, MSX-DOS 2.23, 7 MHz. *f* 375,-. Tel.: 0229-270618

Te koop: NMS 8280. *f* 225,-. NMS 8250. *f* 125,-. Sony HB-F700D. *f* 100,-. MSX-printer. *f* 20,-. MSX-muis. *f* 35,-. FM-PAC Panasonic. *f* 100. SCSI-HD incl. interface. *f* 175,-. Tel.: 020-6128942

Volgende Clubdagen

4 APRIL 1998

6 JUNI 1998

Club West-Friesland