



West-Friesland MSX Nieuwsbrief

Club West-Friesland

Jaargang 9, Okt./Dec. 1999, Nummer 29

Colofon

Telefoonnummers:

Bas Kornalijnslipper
Algemeen
Hardware 0229-270618

Paul Brugman
PD 0229-236848

Albert Beevendorp
Redactie 0299-438898

Clubadres:

MSX-Club
West-Friesland
Diepenbroekhof 13
1628 SL Hoorn
F 0229-270618
Fax: 0229-270618
b.g.g. 06-51069177

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 redactie-leden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

Zonder onze toestemming mag geen artikel 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 opgaaft van reden te weigeren voor opname.

Volgende clubdag:

REDACTIONEEL

Allereerst mijn excuses voor het niet verschijnen van de Nieuwsbrief op 2 oktober. Ik had op het Internet een nieuw spelletje gevonden (het spelletjes spelen over het Internet) waardoor een groot gedeelte van de redactionele activiteiten niet meer gedaan werden. Bas was hier (terecht) ook niet bepaald blij mee en er is besloten voor 18 december een dubbele Nieuwsbrief uit te brengen. Een groot gedeelte van de oplossing van Thunderbirds Are Go en het eerste deel van de oplossing van The Lost World is te vinden. En dat allemaal zo rond de donkere dagen voor de kerst.

Rob Hiep van Sunrise kon melden dat deel 1 van het nieuwe spel Realms of Adventure van UMAX naar alle waarschijnlijkheid op 18 december verkrijgbaar zal zijn bij de clubdag. Een poging wordt gedaan om dit in Realms of Adventure deze methode toe te passen.

Er is door diverse personen een idee gestart om de MCCM op het Internet voort te zetten onder de naam MCCW (MSX-Computer & Club magazine op het Web). Wanneer deze 'uitkomt', hoe deze eruit gaat zien en wanneer deze online is, is nog niet bekend. Kortom, een heel inventief MSX-seizoen gaan we met z'n

allen tegemoet.

Albert Beevendorp

SPELCOMPETITIE

Twee clubdagen terug werd er weer een spelcompetitie gehouden. Het te spelen spel was Exa Innova, een spel uit de hele oude doos. De eerste drie plaatsen zagen er als volgt uit:

De heer Kalkwiek	71900 punten
Anne de Raad	16290 punten
Ditta Visscher	12030 punten

De eerste prijs was een grote zak met drop, uitgereikt aan de hoogste score, de vierde plaats werd behaald door Jaap Mark en de een-na-laatste plaats was voor de heer Riegen ontving een Groninger Koek.

THUNDERBIRDS ARE GO

Even voor de oplossing komt even wat algemene tips.

1. Praat met iedereen.
2. Bekijk de demo aandachtig.
3. Probeer items op diverse dingen en/of plekken.
4. Let op de diverse details.
5. Alles kan al lijkt het moeilijk.
6. Probeer alle punten te vinden en geen strafpunten op te lopen, vindt ook de bonus punten.

Scene 1: vergadering bij Pacific Atlantic.

Op een kantoor in New York is deze vergadering aan de gang, als je op de tafel in het midden tikt dan krijg je een pen (3 punten) en op de bank daarachter achter een blauw kussen een schakelaar (3 punten). Deze laatste tip krijg je ook als je de man rechts aantikt.

Links onder zit een man met bruin haar als je deze dorstige man aantikt geeft hij dat ook aan dat het een saaie vergadering is zonder wat te drinken.

Geef hem een bier te drinken en op de vraag of je het bier zelf op wil drinken zeg je de eer-

ste keer nee want als je het bier voor de tweede keer pakt (3 punten) (rechts onder op het tafeltje) dan krijg je geen tip meer van de man. (1 bonuspunt)

Tips / Paswoord: tip over te gebruiken pod (3).

Scene 2: vervolg van de vergadering.

Achter de fles die achter Grafton staat vind je een kabel (3 punten).

En als je de heer Grafton aantikt dan krijg je een klein verhaaltje maar tik je hem nog eens aan dan geeft hij een paswoord (1 bonuspunt).

Tips / Paswoord: ZERO-X

Scene 3: Parker

Als je als eerste het beeld aan tikt dat daar staat dan krijg je (1 bonuspunt) en tik ook eens de vloerbedekking aan.

Scene 4: het paswoord

Het paswoord ZERO-X intypen (5 punten)
Doe je dit 2 keer fout dan krijg je 3 strafpunten.

1^{ste} paswoord: 1606

Tot nu toe te behalen punten (17 + 3 bonus punten.)

Scene 5: gesprek Grafton en Lady Penelope.

Als een net opgevoed persoon begin je altijd met de dame doe ja dat niet en begin je met Grafton (1 strafpunt).

In het midden staat een bank met een rood kussen met daarachter een schroevendraaier (3 punten).

Op de tafel ligt een notitieboekje (3 punten).

En als je het geld bij de items aantikt dan gebeurt er ook iets. Test maar het levert alleen geen extra punten op.

Scene 6: gesprek deel 2

Wederom eerst de dame zo niet weer 1 strafpunt

Onder het rode lampje op de schoorsteen ligt een microfoon (3 punten) en als je de pen bij de items aan tikt dan krijg je 2 punten.

1^{ste} vraag gaat Lady Penelope dit zakelijk avontuur aan: NEE (5 punten)

Tussen scene: na met Brains gepraat te hebben, weer Jeff, dan verder.

2^{de} vraag: welke kleur zit niet in Thunderbird1: 4= geel (3 punten)

2^{de} paswoord 1972

Tot nu toe te behalen punten (36 punten + 3 BONUSPUNTEN).

Scene 7: in de trein

In deze scene is het belangrijk eerst naar items te zoeken en dan pas met de personen te praten.

Sleutel op de tafel in het midden (3 punten)

Boormachine in het bovenste stuk van de kast aan de linkerkant (5 punten)

Om de boormachine te vinden moet je eerst de schroevendraaier aangetikt hebben in de items lijst.

Daarna spreekvolgorde: Grafton, Brains, Jeff, Brains, Jeff (1 bonuspunt)

3^{de} vraag moet Jeff wachten voordat hij zaken doet met Grafton: Ja (5 punten)

Johan van den Bor (Delta Soft)

NOG MEER SPELCOMPETITIE!

De twee-maandelijke spelcompetitie werd dit keer georganiseerd door Dhr. Riegen uit Heine. Het ging hierbij om het spel GhostFlight van ASCII. De tweede prijs, een Originele Hoornsche Broeder is gewonnen door dhr. Klinge met een score van 76639 en de eerste prijs is gewonnen door Dhr. Kalkwiek met een score van 118848 en won hiermee een transparante wekker welke is aangeboden door MSX-Vriendenclub Mariëberg. Dhr. Kalkwiek zal ook de komende spelcompetitie verzorgen.

Deze clubdag was er ook een tweede spelcompetitie georganiseerd door Ditta. Het ging hierbij om het spel Konami Billiards gespeeld op een Sony Playstation met een Joystick van 1 meter. Hier kan men met twee personen tegelijk mee spelen. Deze spelcompetitie is gewonnen door Dhr. Huiskamp met 10600, punten. Ook Dhr. Huiskamp werd beloond met een Originele Hoornsche Broeder.

Bas Kornalijslijper

Het volgende bleek bij sommige mensen niet helemaal goed te zijn aangekomen:

Per **1 september 1999** is MSX-Club West-Friesland verhuisd naar:

MSX-Club West-Friesland

Diepenbrockhof 13

1628 SL Hoorn

Tel.: 0229-270618

Mobiel: 06-51069177

Opgelet! De telefoonnummers zijn ongewijzigd!

WIM WALLAART

Wim Wallaart van Stichting Educatief VVG (voorheen Groep Educatief) heeft in Nieuwkoop een koninklijke onderscheiding heeft mogen ontvangen voor het werk dat hij met alle vrijwilligers heeft verricht ten bate van verstandelijk gehandicapten: ridder in de Orde van Oranje-Nassau.

Hierbij wil de club hem hiermee van harte feliciteren.

PlayStation ACCESSOIRES

Ombouw (alle typen)	f	30,00
RGB-kabel	f	25,00
Ombouw + RGB-kabel	f	50,00
Audio-uitgang stereo (jack 3 mm) (voor o.a. PC-speakers)	f	20,00
Audio-uitgang stereo incl. kabel ÷ 2* tulp (voor o.a. versterker)	f	25,00
Joypad verleng-kabel	f	17,50
Link-kabel	f	17,50
RGB-AV kabel (o.a. nodig voor gun)	f	27,50
Memory-card 1 Mb, 15 blocks	f	20,00
Memory-card 8 Mb, 120 blocks	f	50,00
Memory-card 24 Mb, 360 blocks	f	75,00
Memory-card 40 Mb, 600 blocks	f	85,00
Memory-card 56 Mb, 840 blocks	f	95,00
Memory-card 72 Mb, 1080 blocks	f	110,00
Memory-card 96 Mb, 1440 blocks	f	140,00

Disk drive i.p.v. memory-card f 200,00

Joypad vanaf f 25,00

Joypad dual-shock div. kleuren f 57,50

2 * joystick dual-shock draadloos f 170,00

Lunar gun f 70,00

Extra voetpedaal voor o.a. Lunar gun f 30,00

PlayStation muis f 50,00

PlayStation sleutelhanger f 4,00

RGB-monitor (beperkt leverbaar) f 125,00

Draadloze dual-shock joypads eindelijk leverbaar!! 2 joypads (grijs) en ontvanger. Wordt geleverd zonder batterijen.

OPLOSSING THE LOST WORLD (1)

Niet zolang geleden heeft Sunrise een nieuwe RPG op de markt gebracht; THE LOST WORLD. Dit spel bestaat uit maar liefst 4 diskettes en is in het Engels geschreven. Samen met Gré Poortman zal ik proberen dit spel voor jullie op te lossen. Ten eerste een vertaling van de menu's. Tijdens het spel zelf brengt een druk op de spatiebalk een menu te voorschijn. Dit menu bevat de volgende opties:

SPELLS: Deze optie is om je magisch krachten te gebruiken. Eerst je speler kiezen en dan welke spell je wilt gebruiken. De spells gedrukt in blauw kunnen alleen gebruikt worden in de vechtmode.

OBJECTS: Tijdens het spel zal je veel items vergaren, sommigen kan je kopen, anderen zal je vinden. Wederom, de items in blauw schrift kan je alleen gebruiken in vechtmode.

EQUIPMENT: Hiermee kan je wapens, harnas en schilden selecteren voor je spelers.

DROP: Dit is bedoeld om overtollige items of wapens te "droppen", maar er zijn in het spel ook handelaren (trader) die jouw spulletjes willen kopen.

VIEW STATUS: Laat de status zien van je spelers.

SET PLAYER: Om de volgorde van je spelers te bepalen.

SYSTEM MENU: Hier zit een submenu onder met onder meer de **LOAD** en **SAVE** opties. Disk 1 van het spel fungeert als user-disk.

QUIT GAME: Om het spel te verlaten en naar DOS te gaan. Als je een vijand tegen komt, ga je naar de vechtmenu. Dit bestaat uit een zesdelig menu.

ATTACK: Aanval met de geselecteerde wapens.

SPELL: Gebruik een spell. Er zijn spreuken om je HP of MP bij te vullen of spreuken om de vijand aan te vallen.

OBJECT: Hier kan je een item uit je voorraad gebruiken.

STATUS: Om de status van de spelers te bekijken.

WAIT: Een beurt overslaan.

FLEE: Om een vijand te ontkomen; dit werkt niet bij de bossmonsters.

In veel van de dorpen kunt je nieuwe wapens, kruiden en scrolls kopen. Ook tijdens het spel zal je wel eens een zeldzaam of betoverd wapen vinden. Deze wapens hebben allemaal een specifieke kracht, maar dat moet je zelf een keer uitzoeken. Tot zover de menu's, nu het spel...

Het spel begint met hoofdrolspeler Joshua, die zich in een gevangenis bevindt. Loop een paar keer heen en weer totdat een tegel van de vloer van de cel opzij schuift. Er komt een meisje te voorschijn. Zij brengt je via een ondergrondse gang naar een steiger, waar een kerel met een boot staat te wachten. Na een

korte woordenwisseling wordt je weggebracht naar het eerste eiland van het spel, THELY. De bootsman vertrekt en je bent alleen. Ergens ten noorden van het steiger ligt het dorp SETH; praat hier met iedereen. In het dorp zit een poort naar buiten toe, maar je moet level 5 hebben voordat je door mag. Verlaat het dorp en maak wat monsters af. Er zit ook ergens een kist met een item. Met de geld dat je verzamelt zal je een wat beter zwaard kunnen kopen. Na level 5 kunt je de dorp verlaten via de achterdeur, Je gaat nu YORE FOREST in. In het noord-oosten ligt een agrarisch dorp, LAVINIA. Praat weer met iedereen en ga dan in oostelijke richting door het bos waar je nog een dorp zult vinden. Dit dorp, SARTAN is helemaal verwoest en verlaten. Zoek alle huisjes door en je zal een man ontdekken. Dit is OG en hij sluit zich bij je aan. Verlaat het dorp weer en ga nog wat verder in oostelijke richting. Je vindt een gat in een muur, waar je door kan.

Dit is een goudmijn. De monsters zijn erg sterk, maar leveren veel geld en experience op. Er zijn ook wat kistjes te vinden in de mijn, met daarin wat bruikbaar items. Verlaat de grot en ga naar het noorden. Hier kom je op de NORTHERN PLAIN.

In het oosten vind je een Handelaar die wat dingen van je wil kopen en nog verder oostelijk kom je weer bij het dorp LAVINIA. In het noordwesten ligt het havendorp PORT HOPE, maar je mag nog niet naar binnen. Loop nu terug naar de goudmijn en zoek een deur op. Je hebt ergens een sleutel gevonden, gebruik de sleutel en je komt in de CHAMBER OF THE DAMNED. Een kluizenaar komt naar je toe en vertelt je een heel lang verhaal. Zijn zoon DAVE sluit zich ook bij je aan en nu ben je met drie personen. Zorg dat jullie allemaal goed bewapend zijn en vertrek dan weer naar PORT HOPE. Nu mag je naar binnen. Praat natuurlijk met iedereen, vooral in de INN. Ga nu terug naar LAVINIA en zoek boer Williams op. Hij is vriendelijk genoeg om je een boot te lenen. Even weer naar PORT HOPE en een nachtje slapen in de INN. De volgende dag spreek je iedereen weer aan en loop dan naar de steiger toe. Hier vind je boer Williams met een boot. Je vertrekt met de boot, maar tijdens de vaart kom je een vrij grote zeemonster tegen. Na de serpent te hebben verslaan zinkt de boot en je wordt op het strand van een nog onbekend eiland geworpen. Op het beeldscherm zie je dat dit FERNANDO is. In oostelijke richting vind je de BLUE FOREST en wat verder een nieuwe dorp, AMOK. Hier kun je lekker uitrusten en wat kruiden kopen. Loop nu zover als je kan naar het westen en iets naar het noorden van de bergketen. Hier vind je drie kerels die een meisje lastig vallen. Je raakt in gevecht en je zal winnen. Het meisje Shirl is heel dankbaar

en sluit zich ook bij je aan. Zij is redelijk sterk en heeft ook veel magische kracht. Ga even terug naar het strand. Helemaal links in een kloof in de rots vind je een item. Loop terug naar AMOK en rust uit, ga dan naar het zuiden langs de kust en je vind een gang naar de zogenaamd NORTHSIDE. De monsters worden steeds pittiger. Loop langs de bergen in westelijk richting en je vindt nog een handelaar die van alles en nog wat kopen wil. Ver in het westen ligt de havenstad PORT FARGO. Deze stad wordt bewaakt door drie ridders. Die moet je verslaan voordat je naar binnen mag. De stad zelf krioelt van de monsters, maar je moet ze allemaal afmaken voordat je de stad kunt bevrijden. Bovenin de stad vind je een huis met wat sterkere monsters. Die beschermen een soort boss-monster. Als het je lukt om deze te verslaan, krijg je een lang verhaal te horen en de rest van de monsters zijn verdwenen. De mensen komen allemaal terug naar de stad en je kunt nu je uitrusting verbeteren en je kruiden en scrolls wat bijvullen. Ga nu terug naar AMOK waar je in een van de huizen Shirls opa vindt. Hij vertelt je ook een verhaal en je moet een boek lezen dat in de boekenkast staat. Ga nu naar Northside naar de rode brug en steek over. Na de sjes word je opgesloten maar zoek achterin het huis en je zal een geheime gang vinden. Als je het huis uit bent, loop je naar een van die andere huisjes en daar vind je een groene kast. Schuif deze opzij en je komt in de COPPERSTONE CAVES terecht. Wandel hier even door totdat je het roversnest vind. Er wordt hier je eerste sleutel aangeboden maar je moet voor de baas een diamant halen. Op NORTHSIDE staat een huisje met daarin een Lumberjack, ga een praatje met hem maken en hij stuurt je naar het dorp ADA aan het SOUTHSIDE van FERNANDO. In het dorp ADA praat je met de verzetsleider, SEAN. Hij leidt je naar een rioolstelsel waar je moet zien door te komen. Je komt uit in het KASTEEL DANDRAK. Je wordt in een cel gegooid en opgesloten, maar het verzet heeft een mannetje in het kasteel en hij doet de deur voor je open. Dan komt de Koning naar je toe, bewaakt door twee ridders. De twee ridders moet je verslaan en dan moet je de toren van het kasteel beklimmen. Daar bovenin vind je uiteindelijk het bossmonster, THER. Een overwinning levert een verhaal op van de koning en het eiland is bevrijd van monsters. Een diamant hoort er ook bij. Op de terugweg stop je even bij het dorp ADA en je krijgt een beloning van SEAN, de verzetsleider, en wat advies van een andere kerel. Breng de diamant naar de roubberbaas toe en ruil deze om voor de sleutel. Ga nu met het sleutel terug naar de opa van Shirl in AMOK. Hij neemt het sleutel van je over en je moet nu gaan naar PORT FARGO.

Zoek nu iemand op die loopt op de steiger en maak een praatje met hem. Je wordt gestuurd naar de COPPERSTONE CAVES en terug naar de roubber baas. Even een nachtje slapen en een boot wordt je aangeboden. Vaar nu over het ondergronds meer totdat je in een rivieren stelsel komt en dan moet je gewoon doorvaren totdat je een keer aan de wal uit kunt stappen. Je wordt voorgesteld aan een vriend van de bootsman en je krijg nog een verhaal voorgeschoteld en dan verdwijnen ze allebij. Je zit nu op het eiland CHELESTRA in het gedeelte genoemd CERRMOR ANGWIDD en volgende keer ga ik verder met het verhaal.

Tony Smith en Roald Sas

G-BASIC

Bij de Graphics-9000 is een Basic geleverd dat in zijn geheel op de Graphics-9000 werkt, echter Power-Basic (zoals dat heet) werkt alleen op een MSX-turboR. Later is voor MSX-2 een Power-Basic in een EPROM verschenen welke in de Music Module ingebouwd dient te worden. Echter naar MSX-DOS gaan met deze versie werkt niet goed.

Sinds enige tijd is er een aanvulling op MSX-Basic beschikbaar dat speciaal voor de Graphics-9000 en Video-9000 gemaakt is. Het geheel is nog in een ontwikkelfase, echter doordat het geheel zover is, heeft Koen van Hartingsveldt besloten het vanaf de beurs in Tilburg enigszins vrij te geven. Bijna alle grafische commando's van MSX-Basic zijn te gebruiken door er een G voor te zetten, dus PSET wordt dan GPSET, LINE wordt GLINE en COPY wordt GCOPY. Met GSCREEN zijn maar liefst 32 schermen in te stellen en voor Video-9000 zijn ook de commando's GSET VIDEO en GCOPY SCREEN toegevoegd.

Nu meteen maar de twee beperkingen: GCIRCLE werkt nog niet en GCOPY kan niet naar een bestand of array kopiëren zoals COPY dat kan. Of dit laatste nog geïmplementeerd wordt, is nog niet bekend.

Wat via Power-Basic niet kon, is het aansturen van de twee VDP's tegelijk, of je moest de V9938 of V9958 met VDP-commando's aansturen, wat een heel karwei is. Met GBASIC is het mogelijk beide VDP's tegelijk met Basic-commando's aan te sturen. Hierdoor zijn de mogelijkheden onbegrensd dan het in het verleden al was.

Ook is er een handleiding beschikbaar waarin de diverse GSCREEN's beschreven staan en

alle commando's zijn, waardoor de mogelijkheden nog duidelijker worden.

Zowel GBASIC als de handleiding zijn op Internet te vinden, echter voor de niet-internetters ben ik bereid het een en ander op een diskette te zetten... De handleiding is in PDF-formaat, dat voor zover mij bekend alleen op PC met Adobe Acrobat Reader te lezen en uit te printen is. Voor de internetters het adres: <http://www.msx.ch/> en ga naar de Video-9000 download sectie. Vergeet niet de handleiding te downloaden op de Manuals download sectie.

Albert Beevendorp

60 JAAR GETROUWD

19-10-1999 was een feestelijke dag bij de familie Riegen in Heino. Die dag waren de heer en mevrouw Riegen 60 jaar getrouwd. Een goede reden voor MSX-Club West-Friesland en MSX-Vriendenclub Mariëberg (Bas Kornalijnslijper, Jurjen en Sinie Kootstra) om die dag richting Hieno te gaan om het echtpaar te feliciteren. Ook hadden beide clubs voor zowel de heer Riegen als voor mevrouw Riegen een pennenset met inscriptie van de MSX-Clubs meegebracht, wat zeer op prijs werd gesteld.

Jurjen Kootstra

THUNDERBIRDS ARE GO DEEL 2

Nadat we vorige keer zover waren dat er nog geen vuiltje aan de lucht was met de monorail en meneer Grafton Jeff nog steeds lekker probeerde te maken over dit project, gaan we verder met de oplossing van Thunderbirds Are Go.

Scene 8: in de cockpit

Hier is een heel klein doosje naast de bestuurder een klein geel\goud doosje op het instrumenten paneel (3 punten).

Scene 9: 2^{de} keer cockpit

Op de vraag "hoe laat was het" 1635 (5 punten) invoeren.

Scene 10: landing op de brug

Om dit te halen moet je er voor zorgen dat de parachute precies in de rode rechthoek komt (5 punten) als je hier in faalt (3 strafpunten). Totaal heb je hiervoor maar 2 pogingen.

3^{de} paswoord 9904

Totaal aantal punten (62 punten + 4 bonuspunten)

Tussenscene: volgorde van discussie: Grafton, Jeff, Grafton.

Scene 11: de deurcode

Voor de deurcode van de deur naar de motor moet je eerst het notitie boekje in de itemlijst aantikken en je krijgt de deur code (7604) (5punten). Je hebt hier 2 pogingen voor en bij falen (3 strafpunten).

Scene 12: bij de motor

De discussie gaat goed als je na Brains maar Grafton aan tikt. Linksonder in het kastje vindt je een steeksleutel (3 punten).

Scene13: Joe en Stan

na het neerstorten van de helijet wordt de vraag gesteld wat het alarmnummer is en dat is (006) (5 punten).

Scene 14: weer in de trein

Hier is maar 1 ding te vinden en dat is de bloem in de vaas (3 punten)

4^{de} paswoord (4052)

Aantal punten (78 punten + 4 bonuspunten).

Tussenscene: discussie volgorde: Jeff, Brains, Tintin, Jeff.

Scene15: Stan redt Joe

om joe in de helijet te krijgen moet je de niptang uit de itemlijst op joe klikken (5 punten). dan pas wordt deze omhoog gehaald.

Tussenscene: discussie volgorde: Jeff, Brains, Tintin, Grafton, Jeff, Grafton, Jeff.

Scene 16 : Brains maakt een rem op de motor

Uit de itemlijst moet je eerst de schakelaar aan Brains geven (5 punten) en daarna de brander (5 punten). Klik nu op de motor zelf en je gaat verder.

Scene 17: het bedradingsschema

Als je de demo gezien hebt is hier wel uit te komen maar we hebben al van verschillende gehoord dat dit een pittig stuk was. Het schema is als volgt:

- s en 4

- v en 1
- g en 3
- a en 6
- j en 5
- p en 2

Dit geeft je 10 punten. Je krijgt hiervoor 3 pogingen bij falen 5 strafpunten.

5^{de} paswoord (6811)

Totaal aantal punten (103 punten + 4 bonuspunten).

Dit was het voor deze keer volgende keer het laatste deel van de oplossing van Thunderbirds Are Go.

Johan van den Bor (Delta Soft)

MSX OP TV

Op 30/11/1999 in de TV-Show van Ivo Niehe was er een item over de schrijver Adriaan van Dis. Ook kwam hierin beelden dat hij bezig was met een boek te schrijven. Tot mijn grote verbazing was dit op een MSX. Duidelijk was te zien, voor een kenner, dat het hier om een Philips NMS 8250/55 of een 8280 ging in combinatie met een VS 0080 monitor.

Enige tijd geleden was er in het programma Klokhuis een onderwerp over de geschiedenis van de computer. Hierin werd de eerste computer getoond, waarna ook de eerste home-computers welke volgens het Klokhuis nog harddisk hadden. Onderop de stapel computers stond een Philips VG 8235 welke opgepakt werd en heel duidelijk in beeld kwam.

Ook onze vertrouwde monitor zijn regelmatig te zien. Bijvoorbeeld het programma Vermist, waarin een Philips CM 8833 een belangrijke rol speelt in het decor.

Bas Kornalijslijper.

MSX MP3 COLLECTION 1, 2 EN 3

Op de beurs in Bussum werden in 1 keer deel 2 en 3 van de mp3 collectie uitgebracht. Na met Remco gesproken te hebben kwam ik er achter dat hij na het grote succes van deel 1 op de beurs in Tilburg, de tijd en de zin had genomen om deel 2 te maken, maar toen hij bezig was had hij zoveel materiaal dat deel 3 er zo was en dat deel 4 er waarschijnlijk ook wel komt.

Maar goed even voor de mensen die niet weten wat MP3 is. MP3 is de afkorting voor MPEG Audio Layer 3 en deze maakt het mogelijk om een digitaal geluidsfragment te verkleinen. En verkleinen is ook echt verkleinen, want waar normaal op 1 CD alle nieuwe nummers van een artiest op staan, kunnen nu ook al zijn 9 vorige albums er nog bij op.

Alleen het grote probleem is dat dit wel voor de PC is en niet op de oude vertrouwde MSX afgespeeld kan worden. Maar toch is het voor veel MSX'ers wel een leuk product om te hebben want nu staan er op deze CD's alleen maar spelmuziek van bekende spelen die op de MSX zijn gemaakt of door echte musici nagespeeld zijn. Dit zijn meestal geconverteerde muziek CD's die door MSX software huizen zijn uitgebracht. Om maar even een overzicht te geven op elke van de 3 CD's staan nummers van spelen van Konami, Falcom en Micro Cabin. Verder staat op CD 1 ook nog Compile en op CD 2 Telenet.

De CD's zien er verzorgd uit met mooie kleuren covers en op de achterkant een goede uitleg wat er op staat. Per CD zit er ongeveer een 10 tot 12 uur muziek op en deze is van zeer goede kwaliteit. Dus zo ga je van Metal Gear naar Ys 2 via Illusion City naar b.v. Xak 2 of de Diskstations. Zo zie je maar weer, echt voor ieder wat wils. Dit alles staat in mooie duidelijke directories, dus kan ik zeggen een goed verzorgd product (nu nog goede kwaliteit CD's gebruiken en dan heeft iedereen er wat aan). Mijn deel 2 was niet af te spelen maar dat is zeer netjes afgehandeld na 1 telefoontje. Verder staan er op alle CD nog wat extra's zoals CD hoezen die gescand zijn of een extra nummer van b.v. Cyndi Lauper met haar Goonies' Theme.

Mocht je interesse hebben bel dan naar Remco van der Zon, telefoonnummer (0570)-612229.

Johan van den Bor (Delta Soft)

BUSSUM BEURS

Ik weet het, beter laat dan nooit en gezien de omstandigheden (zien het redactioneel) toegestaan...

De beurs was verdeeld over een viertal lokalen en een gang. In de gang konden we onder andere Delta Soft en MCCM vinden. Ook was er plaats voor een vrijmarkt, waar men zelf tweedehands hard- en (originele) software kon verkopen, echter veel animo was er dit keer niet voor. Sunrise had een nieuwe lichting IDE-interfaces mee waarvan het gros nog zonder doosje, echter dat zou dan worden nagestuurd. Heel erg leuk (alleen toen nog niet klaar en nu nog steeds niet in huis) was een variant op Maze of Galious. Veel velden waren zo uit het origineel met wat uit de kluiten gewassen speler en monstertjes. Het was wel een leuke afwisseling in het concept. Future Disk 43 (de MoG variant) had samen met FD 42 uit moeten komen, maar door een overmaat aan fouten liep (en loopt) deze vertraging op.

Voor de liefhebbers nog even een lijstje: Fray MSX-2 en MSX-2+ 22 'oude' Future Disks, de

Upgrade naar Compass 1.2.09 en MSX MP3 Collections 2 en 3.

Albert Beevendorp

KLEINE ADVERTENTIES

Te koop: PlayStation spellen. Veel titels uit voorraad leverbaar. f 15,- per stuk. Lijst op aanvraag. Tel.: 06-21983930

Gezocht: Originele cassette Beamrider. Tel.: 0229-270618 of 06-51069177

Te koop: Navulsets voor inktcartridges voor HP, Canon en Epson. Tevens printerlinten voor Philips NMS1421/31, Philips VW0030 MSX-printers. Tel.: 0411-683513 (tussen 13:00 u. en 21:00 u.)

Te koop: Philips NMS 8250, 2 drives, 256 kB, snelle diskROM, DOS 2.23, geluids aanpassing, geheugen-zoekROM, nieuwe dioden f 300,-. Tel.: 0229-270618 of 06-51069177

Te koop: Philips VG 8235 in nieuwe staat. Tel.: 0543-523819

Volgende Clubdagen

5 februari 2000

22 april 2000

24 juni 2000

**Aanvang: 12.30 u. in buurthuis "De Cogge"
aan de Akkerwinde te Zwaag**