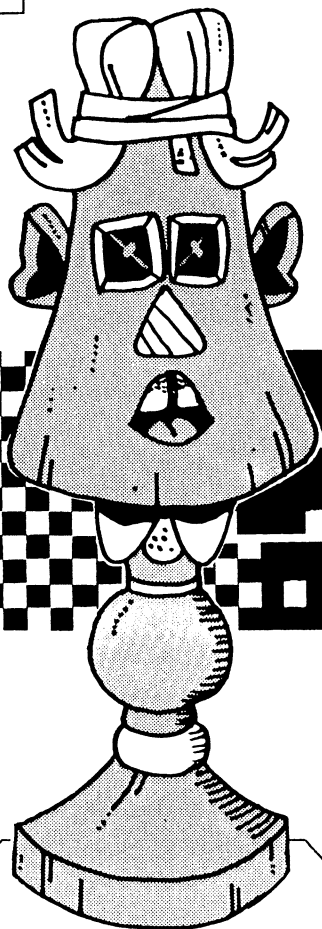




NORDENS BÄSTA MSX-KLUBB

Nummer 1
1988

*Glad
Påsk!*



USA-Krönikan

SVJ X'Press

Insändarsida

**BESTÄLL FÖR MER
ÄN 500 KR OCH DU
FÅR ETT SPEL -
VÄRDE 129 KR!**

SPELPROGRAM PÅ KASSETT

*Bandspelare med volym-
kontroll rekommenderas*

180 PILKASTNING	69
ACE OF ACES	139
ABU SIMBEL	139
ALIENS	139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	129
ARKANOID	129
ARMY MOVES	129
AUF WIEDERSEHEN MONTY	129
AVENGER	129
BALL BLAZER	139
BMX SIMULATOR	49
BRIDGE	169
CAMELOT WARRIORS	139
COLONY	49
DAMBUSTERS	139
DONKEY KONG	129
DEATH WISH III	129
FEUD	49
FLASH GORDON	69
FOOTBALL MANAGER	129
FOOTBALLER OF THE YEAR	129
G LINEKERS	
SUPERSTAR SOCCER	129
GALAXIAN	69
GAUNTLET	139
GNOME RANGER	149
GROGS REVENGE	139
HOWARD THE DUCK	139
INTERNATIONAL KARATE	69

PRIS

JACK THE NIPPER I	129
JACK THE NIPPER II	129
JACKLE & WIDE	49
JUMP CHALLENGE	49
KNIGHT ORC	249
KRAKOUT	129
LIVING DAYLIGHTS	139
LIVINGSTONE	129
MAPPY	69
MASTER CHESS	49
MILK RACE	49
MASK II	129
MASTERS OF UNIVERSE	129
MOLECULE MAN	49
PAC MAN	69
PANZER ATTACK	129
PENTAGRAM	139
PRO SNOOKER	49
RASTERSCAN	49
ROCKET ROGER	129
SOCCER BOSS	49
SOUL OF A ROBOT	49
SPACE SHUTTLE	139
SPEED KING	49
STORM	49
STORM BRINGER	69
STREAKER	49
SUPERSTAR CHALLENGE	49
TERMINUS	69
THING BOUNCES BACK	129
VAMPIRE	49
VOID RUNNER	69
WINTER GAMES	139

SPELPAKET - KÖP FLERA SPEL TILL PRISET AV ETT

FIVE STAR GAMES Elidon, Manic Miner, Barnstormer, Sharkhunter och Zoids. Pris kassett 149

MSX HITS VOL 1 Humphrey, Crazy Golf och Punchy. Pris kassett 149

MSX HITS VOL 2 Mayhem, Cubit och Zakii Wood. Pris kassett 149

SPEL PÅ CARTRIDGE FRÅN KONAMI

Bandspelare behövs ej

	PRIS
ATHLETIC LAND	229
BILLIARDS	229
BOXING	229
CIRCUS CHARLIE	229
COMIC BAKERY	229
F-1 SPIRIT	269
FOOTBALL	229
GOLF	229
GOONIES	229
HYPER RALLY	229
HYPER SPORTS I	229
HYPER SPORTS II	229
HYPER SPORTS III	229
KINGS VALLEY	229
MAZE OF GALIOUS	269
MONKEY ACADEMY	229
NEMESIS I	229
PENGUIN ADVENTURE	269
ROAD FIGHTER	229
SKY JAGUAR	229
SUPER COBRA	229
TENNIS	229
TIME PILOT	229
YIE AR KUNG-FU II	229

JOYSTICKS

CHEETAH 125+	149
KONIX SPEED KING	179
MANCH ONE	199
MAGNUM	179
MICRO BLASTER	229
MOONRAKER	99
PHASOR ONE	179
QUICKSHOT II TURBO	199
SLICK STICK	119
STARFIGHTER	169
TAC-2	179
TAC-3	199
TAC-5	199



Computer Boss International

Box 503 631 06 Eskilstuna

MINSTA BESTÄLLNING = 100 KR

Priserna är inkl moms, frakt, PF-avgift och emballage.

Endast 30 kr expeditiönsavgift tillkommer. Inga andra avgifter tillkommer.

**BESTÄLL PÅ TELEFON:
016-13 10 20**

*Personlig ordermottagning
Måndag-Torsdag 9-21 Fredagar 9-17
Lördag & Söndag 14-17*

NAMN: _____

ADRESS: _____

POSTNR: _____ ORT: _____

TELEFONNUMMER: _____/_____

ARTIKELNAMN	DATOR	KASS/DISK	PRIS

Jag beställer för mer än 500 kr och jag får då ett extra spel på kassett utan extra kostnad. Värde 129:-. Jag väljer:

- 10TH FRAME BUBBLER
 GUNFRIGHT TRAILBLAZER

Ännu ett nytt nummer från Sveriges för närvarande enda MSX samt Spectravideo-förening. Tänk, för ett år sedan hade jag inte räknat med att MSX Visionen skulle bli ensam helsvensk förening i hela norden. Otroligt!

Att Vi är de enda innebär också stort ansvar gentemot Er kära medlemmar. Jag hoppas därför att Ni hör av Er till mig på redaktionen och klagar på sådant som är dåligt samt kanske ger oss lite beröm för allt arbete som Vi lägger ned på tidningen och föreningen.

Fr.o.m. detta nummer har vi utökat med ännu en redaktion. Den ligger på Sveriges baksida, alltså i Skåne, närmare bestämt i Lund. Det är Andreas Höynälä som kommer att svara på medlemmarnas frågor om allting från programmering till medlemsfrågor. Ni kan ringa till MSX Vision i Lund på tel. 046-13 95 39 och adressen är Vapenkroken 21, 222 47 Lund.

Jag hoppas att ingen medlem har gått miste om vårt erbjudande att använda vår databas helt gratis. Mer information om denna suveräna bas kommer att komma i nästa nummer.

De senaste veckorna har vi haft en hel del problem med vår maskin som skriver ut adressetiketter. Om Ni får en tidning med handskrivna adress på baksidan, hoppas jag att Ni inte tar illa upp utan förstår hur mycket jobb vi har haft för att Du som medlem skall få tidningen. Snacka om uppoffring...

Vi på red har funderat på att sätta ut våra egna foton i tidningen, men med tanke på hur Ni skulle reagera på våra utseenden, avskrev vi dessa planer genast. Vi vill ju inte veta av några anmälningar för förgelseväckande utseende. Eller.....?

När ni har detta nummer i Er hand stundar en ny datamässa i Sollentuna. Jag har jobbat där varje år, antingen för någon tidning eller ett välkänt företag, men i år finns varken tid eller lust för detta. Vi kommer därför att skicka någon av våra duktiga medarbetare på denna mässa för att de ska kunna rapportera till Er medlemmar om nyheter inom datamarknaden.

Ni som har en Spectravideo 318 eller 328 märker säkert att det inte finns så mycket material till dessa mycket bra maskiner med i detta nummer. Men redan i nästa nummer blir det desto mer nyheter till Spectravideo 318/28. Den som väntar på något... Fast MSX och 318/28 är ju såpass närbestäktade att nästan allt material som finns i denna tidning ganska lätt går att omvandla.

Snälla, snälla medlemmar. Det är väldigt svårt att göra en medlemstidning och därför behöver vi Er hjälp med material och goa råd. Hjälp oss...

En riktigt glad påsk önskar vi löskokta typer på red. för Svenska MSX Vision.

JOHAN T. LINDWALL

MEDVERKA I TIDNINGEN !



MSX VISION
Prästgårdsgatan 3
590 96 ÖVERUM



0493 - 307 25

Innehåll

Ledare	3
Artikelserie	4-7
Recensioner	8-9
På USA-fronten	11
Insändare	12
Listning, tips, fusk	13-14

Ansvarig utgivare, redaktör m.m.
Johan T. Lindwall

Typografi, sättning och montering
Claes och Erik Bonde

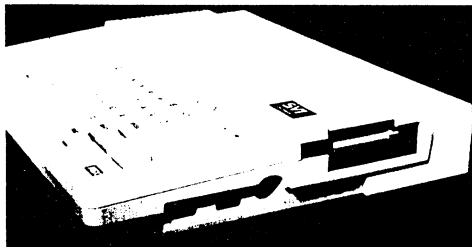
Spectravideo X'press - för den resande

Spectravideo-datorerna har varit och är kända för att ha startat något nytt varje gång dom kommer med en ny produkt. Det började med SV-318 som hade inbyggd joystick/markörkontroll, som inte var någon standardbasic. Sedan för SV-328 till de alla komponenter som hade många fina detaljer som lillebror. Det var med dessa datorer som MSX-vägen började och även om dessa har blivit förbjudna så att SV-328 inte kan vara detta varusärke så är likheterna mycket slående, t.ex. basic:en. SV-728 kom till, och genast kunde man känna igen sig. Nu har Spectravideo tagit ännu ett steg i utvecklingen och tagit fram SVI X'Press med många finesser inbyggda, och ändå MSX-kompatibel.

Det man möter första gången man öppnar paketet är en kraftig grå väska av nylon med bärhandtag och axelrem, med den nedre delen omsluten av gummi, och Spectravideos logo tryckt på framsidan på en bit läder. När man öppnar väskan ligger datorn pryddligt nedpackad och med dess transformator nedlagt i ett speciellt fack. Om man har haft en 328/728 innan, slås man av att datorn saknar den numeriska delen och att den ersatts av markörtangenterna. Dessa tar mindre plats varför datorn är smalare, men där djupet blivit 1/2 ggr större. Anledningen härtill är att datorn har inbyggd 3½" diskettstation, placerad på höger sida av datorn. Vidare så märker man att den har inbyggd serieinterface (gränssnitt), förutom dom vanliga MSX-uttagen. Dessutom så finns ett extra uttag för anslutning av en extra diskettstation.

Det inbyggda serieinterfacet mynnar ut i en reducerad 9-polig D-Subkontakt liknande den som sitter på Luxordatorerna (därmed inte sagt att deras kablar passar till X'Press:en). Interface är däremot inte reducerat på något sätt, utan den är kapabel till överföringar ända upp till 19200 Baud (mellan datorer) och även kommunikation mellan datorn och andra databaser via ett modem, 1200 Baud, full duplex.

Den inbyggda diskettstationen hanterar disketter med 3½" storlek och dess kapacitet är på 360 Kb formaterad. Disketterna är av Single Side-typ och fullständigt



kompatibla med andra MSX-datorer som har denna typ av disketter. Fördelen med 3½" disketter är att dessa är oömma beroende på ett kraftigt plastfodral som omger själva skivan. Öppningen för skriv/läs-huvudet täcks av en omagnetisk skiva av plåt, för att skydda skivan mot fingeravtryck. Denna skjuts undan av enheten när man skjuter in disketten. Skrivskyddet består av en plastbricka som kan skjutas undan när man vill skydda innehållet. Man slipper obehaget med klisterlappar som skall täcka hålet, och framför allt att man inte skrivskyddar disketterna beroende på att man saknar dessa klisterlappar, då brickan alltid finns med. Den andra fördelen är att dom inte tar stor plats. Alltså är de bekväma att ha med sig när man är ute och reser.

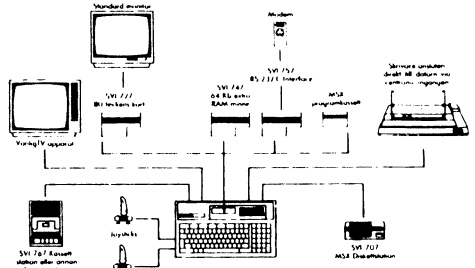
Diskettstationen är mycket snabb vid läsning, men den är betydligt långsammare vid skrivning, vilket jag tckte var ganska irriterande, då skillnaderna var såpass stora. Dock, fördelen att inte behöva ha en extra burk vid sidan om uppväger mer

än väl denna brist. Diskettenheten arbetade mycket tyst och smidigt, och man märkte av den endast då skönningar gjordes tvärs över hela diskettytan.

Datorn är även förberedd för att kunna hantera en andra diskettstation. Det finns nämligen ett uttag på baksidan, där denna kan anslutas. Kontakten är av standard 25-polig D-Sub, och man lär kunna ansluta även en vanlig 5 $\frac{1}{4}$ " diskettstation. Då kan man hämta information från andra MSX-datorer, och även textfiler från datorer som kör med MS diskoperativsystem, typ IBM PC.

En annan sak som inte gjorde min förvåning mindre var att man med mycket gott resultat kunde få ut 80 tecken per rad, inte bara ur en monitor, utan även ur TV:n. Man kan alltså vara resande, samla data under dagen, och sedan göra en sammanställning i hotellrummet på kvällen via TV:n i rummet, koppla upp sig med datorn hemma och skicka över hela rasken utan att besvära sig över skärmens oönsklighet, vid t.ex. Wordstar som kräver just 80 tecken/rad. Datorn startar upp med 40 tecken/rad oavsett om man kör CP/M eller MS-DOS. Där efter får man ställa om skärmen till 80 tecken om programmet kräver det. Man kan dock skriva en fil som gör att datorn ställer om sig automatiskt till 80 tecken/rad.

Tangentbordet är enligt den nordiska typen med alla tecken inklusive Å, Ä och Ö, placerade enligt norsk standard. Dom tecken som blivit utplacerade märks ut med en tangent, vilket knapp är genomskinlig, och



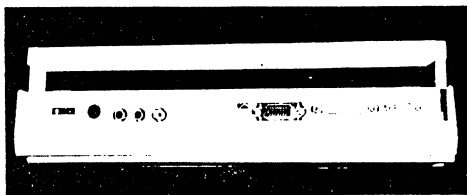
under denna skiva är tecknet tryckt. Dock är koderna för Å, Ä och Ö placerade enligt MSX-standard, varför man måste använda sig av IBM- eller MSX-kompatibla skrivare för att få ut dessa tecken rätt. Å andra sidan är hanteringen blivit ersatta med en helt ny teckenuppsättning som är helt ny. Man kan alltså komma åt alla specialtecken (som exempel kan vara maskinens namn, vilka man måste använda sig av när man programmerar Pascal) med samma tangentkombinationer som förr.

En nackdel med tangentbordet är att den har blivit kompaktare, varför det är svårare att hitta vissa tangenter. Stopptangenten, som förut tog platsen av tre tangenter, får man nu nöja sig att leta bland en rad tangenter av normalstorlek. Select-tangenten har hamnat vid höger sida om mellan-slagtangenten, osv. Detta är dock en vane-sak, och det skall erkännas att jag blivit bortskämd av 328/728:ans generösa tangentbord.

Markörtangenterna, som ersatt det numeriska tangentbordet, är mycket stora, och i samma färg som lådan där datorn befinner sig i. Dessa är tyvärr ihåliga, och inte dämpade, varför känslan av plast märks mycket tydligt, speciellt när man släpper tangenten hastigt. Dess funktion däremot uppfyller samma krav som övriga tangenter, med en väldefinierad tryckpunkt, som känns behaglig att arbeta med.

Naturligtvis finns dom specificerade uttagen som MSX-standard föreskriver, däribland en reducerad Centronicsutgång, uttag för video och ljud, TV, bandspelare, joystick och cartridgeporten. Här har skett





en del förenklingar och omplaceringar jämfört med den tidigare modellen 728. Bl.a. har strömbrytaren som sitter innanför luckan tagits bort, varför säkerheten om att strömmen är avslagen innan en cartridge sätts i försvinner. Man får vara extra noga med att strömmen är av innan man stoppar in cartridgen. Både spelaruttaget har satts på sidan, och när man använder sig av den sticker taktaken ut med sladden i en bäge mot bandspelaren. Det borde ha blivit en ombyggnadssats för bandspelaren med en vinklad kontakt så man släpper detta.

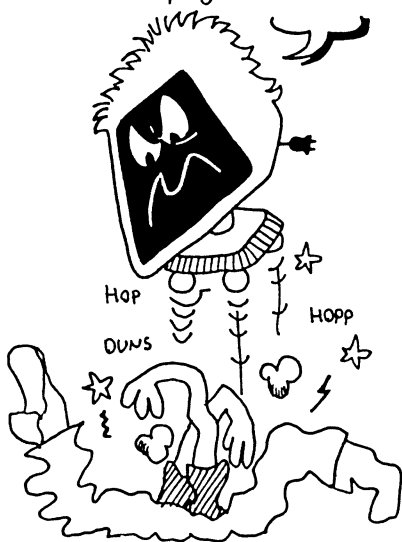
Innandömet av datorn är byggt och trydligt, med ett modekoncept där komponenter är väl ordnade och vars funktion är av mycket god kvalitet. Viskenheten är placerad på två kraftiga stänkeljärn och utspädd med fyra kraftiga gummibussningar. Det andra kortet innehåller stabiliseringsdelen för strömmen och med kraftiga kylflansar för några av komponenterna. Dessa behövs, beroende på att de inbyggda finnesserna gör att datorn drar mera ström, och som måste vara jämn för att maskinen skall fungera tillfredsställande. Man känner att datorn blir ganska varm just över kylflansarna efter en stunds användning. Alla komponenterna är till slut inneslutna i ett kraftigt plåthölje för att minska utstrålningen från datorn mot omgivningen. Kring denna, slutligen, finns själva ytterhöljet av plast. Nätagregatet är placerat utanför, på både gott och ont. Det är bra då nätets störningar har mycket liten chans att nå datorn, men felfunktion som följd, å andra sidan får man hålla reda på den då den inte är fast ansluten till datorn.

Uttagen bak kan man inte se direkt, då dessa skyddas av ett lock som både tjänar som bärhandtag och som ett extra stöd

baktill. Stödet gör att datorn lutar ännu mer, som ger en bättre ergonomisk ställning vid inskrivning. Handtaget sitter fast i datorn och snäpps fast i sitt inskjutna läge, ingen risk att det är i vägen när man packar ner datorn. En nackdel med denna lösning är dock att man inte kan använda datorn när den är i sin väska, utan man måste ta ut den. Kablarna blir dessutom böjda om man inte vill använda sig av den extra lutningen.

Den programvara som följer med datorn är, förutom de standard CP/M-och MSX-Dos-filerna, följande: För CP/M finns kommunikationsprogrammen Kermit och RS232, där Kermit kan skrivas till sin fulla rätt vid överföring av på den inbyggda klocken och vid överföring. RS232 är ett bra verktyg för kommunikation mellan datorer och kan användas för att initiera den serieinterfacet. Copy kan kopiera filer antingen under CP/M eller MSX-DOS, och från det ena operativsystemet till det andra. Ett program som finns med är en form av förbättring av STAT-kommandot och som listar filernas namn och extention (förlängning av namnet), storlek i bytes användbart och kvarvarande utrymme på disketten samt hur många filer man eventuellt

Vä trött ja e på alla dumma programmerare



kan spara på disketten, om utrymmet tillåter det. Vidare så finns det ett program som ställer om datorn till antingen en VT-52 eller en ADM-3A terminal, för olika tillämpningar. **Color** gör att man kan ställa om färg på tecken, bakgrund och inverterat, både under 40 och 80 teckensmode. **Backup** är ett mera sofistikerat kopieringsprogram för disketter än vad Pip är.

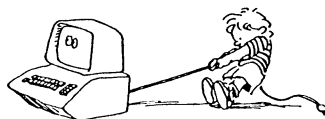
Ett nyttoprogram finns också med under CP/M, och det är **Schedule**, som är en typ av elektronisk noteringsbok, typ Time Manager, där man kan lägga in sina personliga data, typ körkortnummer, banknummer osv, lägga notiser i en elektronisk kalender, lagra adresser och telefonnummer, göra valutaomräkningar samt ta reda på motsvarande klockslag på andra ställen i världen. Skärmbredden ställer man om med kommandot **pip con:=xxx;**, där xxx skall bytas ut om UC1 för 80 tecken alternativt CRT för 40 tecken.

Under MSX-DOS/Disc Basic finns program för att ändra skärmbredden (WIDTH80), konfigurationen av disketten för att kunna klara dessa 80 tecken (**change** utförs endast en gång, då disketten nyligen har formatterats), förändring av terminalen (**termtyp**, som ovan), förändring av färgen under MSX-DOS, demoprogram initieringsfilen för serieinterfacet under Basic (RS232I.OBJ), och ett nyttoprogrampaket kallad 4-IN-1. Denna har ett enkelt kalkylprogram, en enkel ordbehandlare, ett enkelt registerprogram och ett hjälpprogram för att administrera filerna i disketterna. Programmet RS232I används för att initiera serieinterfacet samt för att hämta filer från andra datorer. Interfacet måste först göras tillgänglig till datorn, och sedan kan programmet laddas in i minnet som om man hämtade det från en bandspelare eller diskettstation.

Sammantaget kan man säga att datorn är en trevlig överraskning, i synnerhet som priset kommer att ligga under 5.000 kronor. Man får mycket för pengarna, och kvalitén är genomgående. Datorn är perfekt att ha med sig under t.ex. affärsresan, vikten ligger strax under 3 kg. Jag skulle bli förvånad om denna dator inte blir en försäljningssuccé.

MSX'tra

INTRESSERAD AV ATT VETA MERA?



MSX'tra är dataklubben för dig som är MSX-användare

Genom klubben får Du information om nya produkter, tips, spel och mycket mera ...

Fyll i svarstalongen och skicka den till:

MSX'tra
Älvsborgsgatan 13A
414 52 GÖTEBORG

JA! Jag är intresserad av klubben och dess verksamhet!
 Räkna med mig!

Namn

Adress.....Postadress.....

MSX'tra, Älvsborgsgatan 13A, 414 52 Göteborg

Disketter

3,5" Sony10 st **149:-** 5¼" Sony10 st **60:-**

Passa på Nu!!!

Ja tack! Jag beställer genast följande

..... St 10-pack 3,5" Sony 55/DD Disketter

..... St 10-pack 5¼" Sony DD/DP Disketter

Jag betalar mot postförskott. PF-avg + frakt tillkommer (15:-)

Jag betalar med Check/kontanter tillsammans med denna order (Bif. 15:- för frakt)

Namn:..... Tfn:.....

Adress:.....

Postnr:..... Ort:.....

Skicka beställningsedeln till **Andreas Höynälä, Vapenkronen 21, 222 47 LUND. Tel-046/113 95 39 PG: 439 15 27-1**

Namn: The Snowman

Dator: MSX

Betyg:



I detta spel är du en liten unge som håller på att bygga sig en liten snögubbe. Snögubbens olika delar är placerade på olika ställen på spelplanen. Dessa dyker upp en och en, och du måste släppa den del du bär på innan du kan hämta en ny. Under tiden så jagar tomtar efter dig, och det enda dom vill är att få tag i delarna som snögubben är uppbyggd av.

I första rondan skall du bygga upp snömannens kropp genom att bära dit snöklumpar. Dina motståndare är här snälla, det enda de gör är att ta snön i från dig, även om dom går igenom dig.

I den andra, tredje och fjärde rondan skall du hämta olika saker att pynta gubben med. Tomtarna blir här aggressiva, och du förlorar en gubbe om dessa rör vid dig. För att rädda dig finns det möjlighet att hänga från avsatsen medan tomten springer förbi. Men du får se upp, hänger du alldeles för nära en stega kan tomtarna nå dig ändå.

I alla skärmar får du se upp med hungern, som naturligtvis kan avhjälpas genom att hämta käk, vare sig det är en kalkon, tomat eller annat. Dessutom finns det olika julklappar som du kan hämta på vägen, som ger extra poäng. En bonus finns; du kan jaga en klocka som, när du tagit den, gör att du kan oskadliggöra tomtarna tillfälligt.

Banan består av olika nivåer, vilka du når medels stegar. Du får se upp när du kliver på dessa, kommer du för långt ut så ramlar du och förlorar en gubbe.

När du pyntat klart en snögubbe, kan du börja om igen med en ny bana, betydligt svårare. Varje delmoment består av att du skall hämta sex saker, vilka du måste springa tillvaka med för att släppa ner på ett bestämt ställe. Detta är markerat på banan.

Spellet är mycket skickligt gjort, en massa julsnuttar spelas upp beroende på vad du tar och var någonstans i spelet du befinner dig. Du "dör" inte, utan faller till sömn vaggad av en ängel! Det finns nackdelar, förstås. En av dessa är att när du skall kliva av mitt i en stega för att nå en nivå, så är det mycket svårt, jag skulle tro att

detta inte var konstruktörens mening, utan enbart att denne tagit alldeles för snäva marginaler för när det är tillåtet att kliva av en stega.

Grafiken är mycket bra den med. Pojken som hämtar snö till snögubben är tydlig, när han inte bär saker hänger armarna som vanligt, har han något så bär han detta framför sig. Snögubben blir väldigt detaljerad när du pyntat färdigt — och faktiskt mycket snygg. Ljudet är tyvärr inte det bästa, det är synd, då man kunnat utnyttja alla kanalerna. Som fallet är nu så används endast den ena, utan specialeffekter.

Sammanfattningsvis är det min åsikt att spelet står i klar kontrast till alla dessa mer eller mindre "blodiga" spel som finns idag. Köper man spelet behöver man inte ångra sig, man får en hel del speltimmar framför sig.

Sascha

Namn: Hunch Back

Dator: MSX

Betyg:



Din tjej har blivit fångad av den elake greven, och du skall rädda henne från ett kvalfullt öde. Men se upp, många faror lurar både framför och bakom.

Du skall alltså undvika framrusande eldklot, pilar, djupa gravar och gömda lanciaärer för att nå den andra sidan där en klocka hänger, vilken du skall ringa i. Du undviker alla fällor och försvarsanordningar genom att hoppa vid lämpliga tillfällen. Själva styrningen sköts med joystick, tidpunkten för hopp av dig. När, och om, du klarat av fem banor utan att åka dit, och samlat på klockor, så kan du räkna dig Super Bonus till godo. Men om du råkar ut för en av fällorna måste du börja om på nytt med klocksamlingen. Poängsättningen är olika för olika banor, beroende på svårighet, och tiden är den som ger poäng, i omvänd ordning.

Spellet är grafiskt och ljudmässigt sett mycket välgjort. Den tilltar dock i svårighet mycket snabbt, man hinner inte "vänja" sig. Dessutom är det inte alltför varierat, varför man troligtvis tröttnar efter en tid. Tilläggas bör att det finns femton banor att ta sig igenom.

Sascha

Namn: **Yie ar Kung Fu 2**

Dator: **MSX**

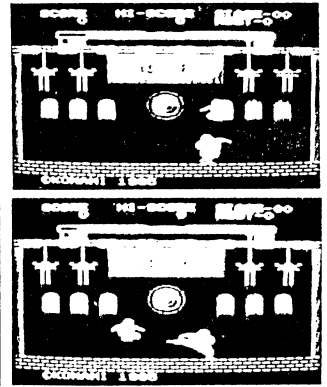
Betyg: 

Här har vi ännu ett spel av Konami. Bruce Lee som Lee Young. Det är action värre, här går det inte att tänka på flickor eller disco-tek! Det gäller att vara snabb som en COBRA. Spelet går ut på att slå sina fiender och att hålla sig vid liv.

Det var för tjugo år sedan Bruce Lee, mästare i Kung Fu, utrotade gangsterligan Chop Suey. Men en lyckades fly och hans namn är Yen Pei. Yen Pei kallar sig nu för the boss of Yei Gah, och med sina sju förskräckliga militärer och en del smågangsters har dom övertagit en del av Kina. Bruce Lees son Lee Young har lovat sin far att inte

låta någon i ligan leva. Lee Young har fått lära sig allt hans far visste och kunde om Kung Fu, men Lee Young kan mer än så. Jag tror nog att Lee vore mycket tacksam om du eller ni ville hjälpa honom att kunna använda Chow Mein-Noodle och Oo-Long Tea power. Jag kan tala om för dig att det är inget att leka med. Du kan sparka, slå och hoppa upp i luften och ge en grym spark. Det kommer smådjävlar flygande och rullande som du måste slå ner. Akta dig för dom som kommer uppe i luften, de är som Japanska myggor. Ljudet och grafiken är väldigt bra, men det häftigaste är nog musiken.

Jag känner en del som tränar karate och Kung Fu och de har sagt till mig: "Att spela det här spelet är precis det samma som att tävla eller att träna på riktigt"! Spelet är mycket bra gjort och erbjuder underhållning och sköna nerver.



Namn: **Pitfall II**

Dator: **MSX**

Betyg: 

Detta spel utspelar sig djupt under jorden, och din uppgift är att rädda din tjej, hennes ring och hennes katt ur djupet. Dessutom så har du möjlighet att hämta hem en massa guld som ligger utspridd lite överallt.

Dina motståndare är grodor, fladdermöss, fåglar av obestämd art och skorpioner. Dessa jagar dig dock inte (med undantag för skorpionerna, som jagar dig då du befinner dig på samma plan), utan håller sig på "sin"

plan. Styrningen sköter du med joystick eller piltangenterna. Vidare kan du avbryta spelet tillfälligt, eller starta om på nytt.

Spelet är av "evighets"-typ, då du inte förlorar någon gubbe om något skulle ta dig, utan det du förlorar är poäng då du förs tillbaka till det sista röda korset som du gått över. Enda möjligheten att avsluta spelet är att rädda alla, eller trycka på "STOPP"-tangenten/stänga av datorn.

Spelet är översatt till "MSX-språk" från ett annat märke, men såpass skickligt gjort att man skulle kunna tro att den var specialgjord för datorn. Grafiken är mycket bra, och ljudet superbt, om än dock lite enerve-rande till slut.

Sascha

Program-Toppen

Plac.	Titel	Förr
1	Knight Mare	(2)
2	Maze Of Calius	(-)
3	Dr Livingstone	(-)
4	Arkanoid	(-)
5	Nemesis 2	(-)
6	Penguin Adventure	(-)
7	Nemesis	(-)
8	The Goonies	(3)
9	Athletic Land	(-)
10	Death Wish 3	(-)



Röstsedel Nr 1-88

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____

Namn: _____

Adress: _____

Postnr/ort: _____

Skicka röstkortet till MSX VISION,
Vapenkroken 21, 222 47 Lund

Var med i vår GLOSPROGRAM- TÄVLING

Det finns fortfarande chans att vara med i glosprogram-tävlingen. Sätt dig alltså ner framför datorn och börja skapa. Två pris delas ut - ett för det bäst programmeringstekniskt och ett för det fyndigaste/roligaste!



TV in the USA

av Magnus Fasth

Jag sitter här framför familjens IBM och försöker komma på något som kan vara intressant nog att förtälja för MSX Vision's läsare. Klockan är omkring 18:30 här vilket betyder att flertalet svenskar nu borde sova gott, beroende på tidsskillnaden på cirka 7 timmar.

Förra krönikan handlade, som ni kanske kommer ihåg, om skateboarding. Precis som i Sverige blir det kallare och kallare dag för dag och årets första snö bestämde sig för att komma just idag. Detta betyder att skateboarding inte är så populärt just nu, för om man åker skateboard när det är 10 grader så fryser man sig nästan till döds. Det är inte så många som riskerar sin hälsa för att åka skateboard. De väljer istället att stanna inomhus och titta på TV.

Vi har omkring 50 olika TV-stationer vi kan titta på. Det är 3 stora "Network" vilket betyder program som kan ses över hela Amerika. De flesta TV-stationer tillhör någon av dessa "Network" men de producerar även egna program. Alla "Networkstations" är reklamfinansierade och ibland är mycket irriterande. TV-stationerna är relativt lokala och alla städer med storlek som Kalmar har mellan 5 TV-stationer...

En TV-dag på kommersiell TV

Det är flertalet stationer som sänder dygnet runt. Omkring klockan 6 på morgonen börjar det tecknade serier och nyheter, på olika kanaler. Dessa fortsätter till omkring klockan nio då de flesta ungdomar och barn är i skolan. Då börjar "the soap-operas", typ Varuhuset eller Goda Grannar. Kvaliteten är inte så fantastiskt bra och har man sett en har man sett alla.

Dessa operor fortsätter till omkring

klockan tre på eftermiddagen då komediserierna tar över etern. Det är samma serier som går från dag till dag och de håller på i sammanlagt fyra timmar. Det är vanligt att det är ett break för lite nyheter mellan dessa serier.

Klockan är nu omkring 7pm och actionserierna börjar. De bästa kommer omkring klockan åtta, precis som i Sverige.

Vid tio elva börjar vissa stationer avveckla dagens aktiviteter medan andra börjar visa "Den stora showen" i vilken någon rolig person gör sig rolig över vad som har hänt under dagen. Vissa får till det riktigt bra. Därefter börjar någon film och de pågår sedan hela natten på vissa stationer.

Reklamfri TV

Det finns även reklamfri TV vilken man måste betala för att se på. Dessa kanaler har oftast nya filmer och överlag bättre kvalitet än de reklamfinansierade. Ibland visar här även någon komedishow. En huvudsak är det långfilmer på repertoaren. Eftersom du slipper reklamen är dessa kanaler ganska populära.

Om man inte vill se på TV kan man istället gå och hyra en videofilm vilket kostar endast 6-12 kr/dag, för en bra film.

Det var allt för den här gången. Nu är det dags för Miami Vice! Hejdå...

Magnus Fasth
1442 Lee Circle
Manitowoc WI 54220
U.S.A.

Vi fick häromdagen ett brev från en medlem som hade ett antal synpunkter på vår tidning.

1. Ni säger att tidningen ska vara en MSX-tidning, men i nr. 2 hade Ni med en massa ovidkommande saker. Typ USA-krönika och X'Press 16 artikeln. Varför?

2. Jag tycker att Ni ska ha en insändarsida, där man kan sända in och berömma samt klaga.

3. Jag tycker att Ni ska ha en maskinkodsskola eller en avancerad basickurs!

4. I spelrecensionerna tycker jag att det ska finnas olika betyg typ grafik, spelvärde...

5. Varför ett dubbelnr på 24, när enkelnr. var på 16 sidor?

6. Teckningarna tar upp alltför stor plats. Mindre skämtteckningar!

Denna medlem hade även några positiva saker att säga om vår medlemstidning:

Det nya utseendet på tidningen blev mycket bra, och storleken är perfekt. Tävlningarna och listningarna är helt klart godkända. Tips och fuskspalten är mycket bra!

Hälsningar **Morgan Johansson, Sandviken**

1. Anledningen till att vi hade med en X'press 16 artikel framgick i inledningen av den.

USA-krönikan är en mycket intressant fast sida i tidningen. Det ger medlemmarna möjlighet att få reda på hur det är att leva i USA och studera. Denna krönika är också till för att Ni ska få lära känna Magnus Fasth som antagligen kommer att skriva i tidningen vid sitt hemkommande till Sverige.

2.- Insändarsida har jag uppmuntrat till i alla

numren -det var bara brev som fattades. Nu fick vi ett av dig. Tackar!

3. Maskinkodsskola eller avancerad basickurs har vi diskuterat ett antal ggr. på red., men vi har ej tagit något beslut om detta ännu. Den som lever...

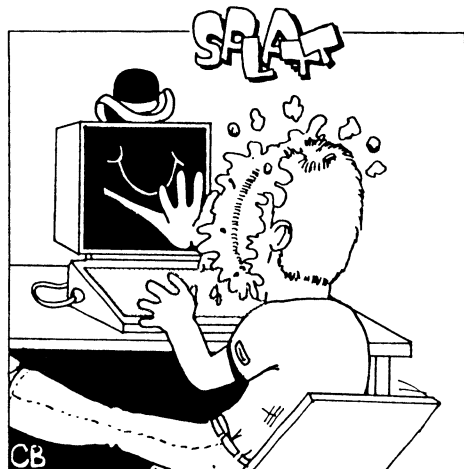
4. Anledningen till att vi ej har olika betyg i recensionerna, är att vi ej vill "apa" efter andra datatidningar. Och oftast framgår det av recensionen hur det är beställt med ljud/grafik/spelvärde.

5. Med det nya proffsiga utseendet och det bra materialet som vi hade i Nr. 2-3 anser vi att det helt klart utgör ett dubbelnr. Men om Du vill Morgan, kan vi fylla upp ytterligare 8 sidor med handskrivna pokes eller påpekanden om vad som ska komma i nästa nummer. Eller, vill du det?

6. Skämtteckningar är till för att de olika tecknarna ska klara sitt uppehålle samt få lön. Nä, det är bara ett skämt... För att säga sanningen så ställer våra tecknare upp nästan helt idéellt. Tack! Skämtteckningar gör så att tidningen blir 100 ggr roligare samt bättre att läsa anser vi på den omutbara redaktionen.

Jag är en grabb på 14 år som vill veta var i Stockholm man kan köpa dataspel och reservdelar.

- I vår härliga huvudstad kan Du köpa MSX-saker på ett antal ställen, men det bästa som Du kan göra är att beställa via postorder. Om Du tittar i detta nummer finns det ett antal olika annonsörer som vill sälja dataspel och hårdvara till Sveriges bästa dator MSX.



Namn: **Rollerball**

Dator: **MSX**

Betyg: 

Rollerball är ett flipperspel. Det går, som alla flipper, ut på att så länge som möjligt hålla en kula i spel. Spelet har fyra spelplaner med två flipprar. Flipprarna styrs med joystick eller med Tab och Back Space. Grafiken är ganska bra och ljuden är logiska. I det stora hela ett mycket lyckat spel. Cartridge.

Per Bågenstål

En medlem i vår ömma samt kära förening, Folke Andersson, har skrivit ett brev till red. att han vill recensera ordbehandlingsprogrammet "Super Word". Som vanligt blir Vi väldigt glada, då medlemmar vill medverka i tidningen. Snälla Ni, skriv hit och hjälp till, för det är inget lätt jobb att få ihop dessa sidor!

Namn: **Super Word**

Dator: **MSX**

Betyg:



Ett gott råd till alla intresserade av ordbehandlingsprogram: begär att få låna hem SUPER-WORD som erbjuds till ett förmånligt pris vid köp av 738-EXPRESSEN. Prova programmet ett par dagar och avgör sedan om du skall köpa det! Mest troligt är att du inte köper det, om du har lite erfarenhet av ordbehandlings-program!

Det enda jag är imponerad av är det sätt dom lyckats kopieringsskydda disketten! Den är mycket svår - om inte omöjlig - att kopiera. Dåså, om den är så svår att kopiera så borde du få låna en diskett med programmet för utprovning! Och jag tror nog att du blir besviken. Jag ogillar detta att namnge ett program som ger bilden av att det är SUPER-någonting, och det vid en test visar sig att innehållet inte alls håller för vad omslaget antyder. (Det gäller då även GAMES, i flotta förpackningar, men uruselt innehåll, bedömt av någon med erfarenhet.)

Över till programmet. Något som jag saknar är Word-Wrap (att ordbehandlaren känner av om ordet rymts på raden - om inte så flyttas det över till nästa rad). Istället måste man lyssna på monitorn efter ett "pip" som talar om att nu är du fem kolumner från sidslut. Du måste då stanna upp och själv avgöra om det ord du skall skriva rymts eller måste avstavas. Om det inte rymts och du inte kan avstava får du slå en massa mellanlag för att tvinga cursorn till nästa rad. En annan idiotisk grej är att när du skrivit klart sista sidans sista rad, så scrollas hela sidans text upp och försvinner ur bild. M.a.o. har du inte en chans att se vad dom sista raderna innehåller.

Det är nästan omöjligt att här ta upp alla nackdelar som SUPER-WORD har, utan det är bäst att ge dig tipset: Låna hem och prova.

Folke Andersson

Hej

Jag har några rekord till MSX.

NEMESIS - 307.000

ATHL. LAND - 111.250 (92:a banan)

Filip Strajnic

Knightmare - 631 400

Roadfighter - 201 710

Chuckie Egg - 187 520

Who dares win II - 29 780

Stefan Lindström

Skärmläckare

till MSX. Fungerar på alla screener. Lämplig att använda då du ritar ut det vackra landskapet -som tar sådan tid och är så trist att titta på. Innan ritandet och målandet börjar skriver du VDP(1)=VDP(1) AND 191 och efter ritrutinen VDP(1)=VDP(1) OR 64.



Platoon till MSX?

Enligt rykten som har nått oss här på red i mörkaste Småland, ska ett välkänt programvaruhus ha i planerna att ge ut Platoon till Msx på cartridge. Du ska alltså, vara en vilt kämpande soldat i det hårda samt tuffa Vietnam.

Om spelet är hälften så bra som filmen, har vi någonting att se fram emot i detta snöklädda land.

"SQUASH"

Detta är ett mycket enkelt spel av Per Bågenstål. Det gäller bara att träffa bollen...

```

05 REM SQUASH
10 CLS:COLOR15,4,4:SCREEN,1:PRINT"Co
pyright 1987,12,02","Per Bågenstål",
,"SWEDEN"
20 FOR F=1 TO 1200:NEXT
30 CLS:COLOR5,11,11:PRINTTAB(16)"SQU
ASH",TAB(16)". . . . . ."
40 LOCATE0,4:PRINT"ANVÄND ANTINGEN C
URSORS ELLER JOYSTICK FÖR ATT R
ÖRA RACKETEN"
50 LOCATE0,18:PRINT"DU FÅR EN POÄNG
VARJE GÅNG BOLLEN TRÄFFAR BORTRE
VÄGGEN"
60 LOCATE0,12:PRINT"DU HAR TRE BOLL
AR"
70 LOCATE12,21,0:PRINT"TRYCK - ENTE
R",TAB(12)". . . . . ."
75 XX$=INKEY$:IFXX$=""THEN 75
80 H$="T25552M500L006C"
90 W$="T25559M99904F"
100 C$=STRING$(30,201)
110 BO=2
120 COLOR12,4,4:SCREEN2,2:GOSUB510:
X=120:Y=160: SX=230:SY=194: CX=-6:CY=
-6
130 ONSPRITEGOSUB380:SPRITE ON
140 LINE(0,0)-(256,192),9,BF
150 LINE(0,0)-(240,192),15,BF
160 LINE(16,0)-(240,192),12,BF
175 PUTSPRITE2,(X,Y),11
190 A=STICK(0):B=STICK(1):BX=0:BY=0
200 IFA=0THENC=BELSEC=A
210 IFHI=THENPLAYH$:HI=0
220 IFC=1ORC=2ORC=0THEN BY=-B
230 IFC=4ORC=5ORC=6THEN BY=B
240 IFC=2ORC=3ORC=4THEN BX=B
250 IFC=6ORC=7ORC=0THEN BX=-B
260 IFX=232ANDBX=0THEN BX=0
270 IFX=16ANDBX=-0THENBX=0
280 IFY=18ANDBY=0THEN BY=0
290 IFY=16ANDBY=-0THEN BY=0
300 PUTSPRITE2,(X+BX,Y+BY),11
310 X=X+BX:Y=Y+BY: SX=SX+CX:SY=SY+CY
320 PUTSPRITE1,(SX,SY),13
330 IFSY>9THENCY=6:PLAYW$:PO=PO+4
340 IFSX<17THENCX=6:PLAYW$
350 IFSX<231THENCX=-6:PLAYW$
360 IFSY<194THEN390
370 GOTO190
380 HI=1:CY=-6:RETURN
390 PLAY"T25551M95000L00111F"
400 SCREEN 1
410 IFBO=0THENCOLOR0,15,15:LOCATE3
,8:PRINT"POÄNG:"PO:LOCATE13,18:PRIN
"DU HAR"BO"BOLL":IFBO=1THENPRINT"
AR KVARNLESL PRENT" KVAR"

```

```

420 FORKK=1 TO 500:NEXTKK
430 BO=BO-1:IFBO=-1THEN450
440 SX=INT(RND(1)'34-18):SY=194: CX=-6
:CY=-6:GOTO 120
450 COLOR12,1,1:SCREEN0:PLAY"T25559M5
00004L4CDE05C","T25559M500004L4EGC056
L8C04GEC03G04C03C"
460 LOCATE0,0:PRINT"$$$ GAME OVER $$$
"
470 LOCATE7,10:PRINT"DU SAMLADE"PO"PO
ÄNG"
480 COLOR2,2,11:LOCATE2,18:PRINT"Tryc
k på SPACE för ett nytt spel"
490 XX$=INKEY$:IFXX$="" THEN490ELSER
UN 80
500 GOTO 500
510 FORF=1 TO 2:FORG=1 TO 8:READA$
520 S$=S$+CHR$(VAL("&B"+A$)):NEXT
530 SPRITE$(F)=S$:S$="" :NEXT:RESTORE:
RETURN
540 DATA 00011000
550 DATA 00111100
560 DATA 01111110
570 DATA 11111111
580 DATA 11111111
590 DATA 01111110
600 DATA 00111100
610 DATA 00011000
620 DATA 11111111
630 DATA 11111111
640 DATA 11111111
650 DATA 11111111
660 DATA 00000000
670 DATA 00000000
680 DATA 00000000
690 DATA 00000000

```

VI I VIDEO-
SPELENS FACKFÖRBUND
FRÄVER:

1. KORTARE ARBETSDAGAR
2. MER POÄNG
3. BÄTTRE ARBETSMILJÖ
OCH
4. MILDARE BEHAND-
LING AV JOYSTICKEN!





Databasen!

Som medlem har du gratis tillträde till vår databas.

Telefonnumret är 031/58 39 37. Utnyttja oss så mycket ni orkar!. I nästa nummer kommer en utförligare beskrivning om vad databasen erbjuder.

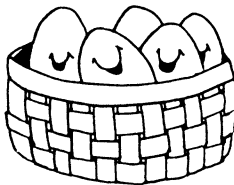
031/58 39 37

031/58 39 37

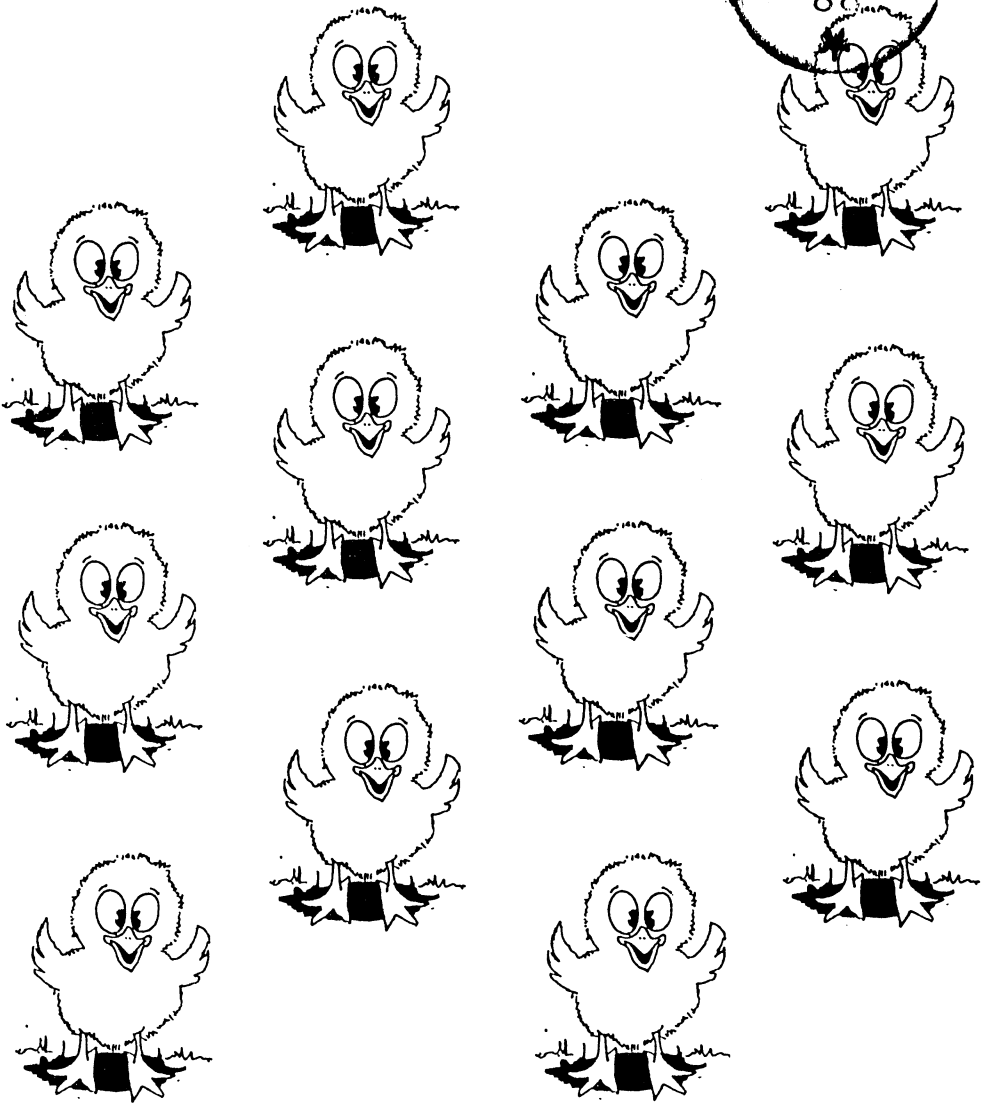
031/58 39 37

031/58 39 37

**Glad Påsk! önskar
äggena på red...**



Avsändare:
MSX VISION
Prästgårdsgatan 3
590 96 ÖVERUM



B-POST

B FÖRENINGSS-
BREV