

C. Pison

DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

4

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
6 de jaargang Nr. 4 1991
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



De binnenkant van de computer hoef je niet te begrijpen.
Verzulp alleen met in wat er uit komt.

MSX

Liefde is ...



**Samen LID worden van de
MSX-GEbruikersGROEP**

COVER

Je hoeft niet precies te weten wat er in
de computer zit, als je er maar mee om
kunt gaan.

K.v.R.Midden Brabant: MSX Gebruikersgroep nr. V.259841

inhoud

AGENDA / LIDMAATSCHAP	4
VAN DE REDAKTIE	5
CURSUS MSX BASIC	6
WIE WAT WAAR	7
FAC SOUND TRACKER	9
MUZIEK OP MSX	10
D-BASE II	11
PEEK EN POKES	14
SLOT-EXPANDER	19
CLUB DE AMSTERDAMMER	21
CLUB-SERVICE	22
MACHINE-TAAL	23
AANGEBODEN	23
SPELCOMPETITIE	24
VERSLAG LAND. OVERLEG	25
TIPS / TRUUKS	26
MSX COMPUTER MAGAZINE	28
SAMPBOX	30

DE SLUITINGSDATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIES BITS ZIJN:

15 NOV. 1991/15 JAN. 1992

kolofon

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

redactie

Ad Mutsaers / Frank Pison

VOERGEVING:

Ad Mutsaers
F. Pison / C. Pison

MEDEWERKERS:

H. Broers / J. Hulzink
B. Daemen / M. Kamphuis
R. Stevens / C. Pison

REDAKTIE-ADRES:

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
013 - 681421 / 560668

SECRETARIAAT:

Borculolaan 35
5043 ZP Tilburg
013 - 703679

ADVERTENTIES:

Voor info: REDAKTIE

GIRO / BANK:

Postgiro: 5728841
AMRO : 49 46 51 733
t.n.v. MSX G.G. Tilburg
Karnijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

WORKSHOP DATA 1991.

=====

.....

22 oktober 19.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

24 november 12.00 - 13.30 thema
Werken met geluid

13.30 - 17.00 WORKSHOP

.....

17 december 19.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

Binnenkort worden de WORKSHOP-data voor 1992 afgesproken, die in de volgende BITS worden gepubliceerd.

Een datum staat al vast:

4 APRIL 1992

GROTE INTERNATIONALE MSX COMPUTER BEURS
IN TILBURG.

PLAATS WORKSHOPS:

CAFE-RESTAURANT "BOERKE HUTSAERS"
VIJVERLAAN 2 te TILBURG.

LIDMAATSCHAP

Je hebt een MSX computer en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in. Wordt lid van de MSX GEBRUIKERSGROEP te Tilburg en wij staan met raad en daad voor u klaar. Wij zijn niet voor niets de snelst groeiende MSX club van NEDERLAND.

Wat moet u doen om lid te worden? Stuur een kaartje met naam, straat, postcode en plaats naar het secretariaat Borculolaan 35, 5043 ZP TILBURG en maak het bedrag over op een van de onderstaande rekeningen dan zorgen wij dat u zo snel mogelijk uw club-pas en het informatie-materiaal toegezonden krijgt



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Het lidmaatschapsgeld bedraagt

f1. 25,00 per jaar

f1. 12,50 vanaf juli tot 31 december

f1. 30,00 vanaf oktober tot en met 31 december van het volgend jaar

AMROBANK nr.: 49 46 51 733

POSTBANK nr.: 5728841

t.n.v. : MSX Gebruikersgroep
Karnijnstraat 18,
5044 RD TILBURG.

VAN DE REDAKTIE

Door studie is het voor Ad Louer niet meer mogelijk zijn functie als sekretaris voor de volle 100 % te vervullen en in de laatste bestuursvergadering is besloten, dat zijn taak door Frank Pison wordt overgenomen.

Gesien de bekendheid van het sekretariatsadres (ook landelijk) blijft dit voorlopig Borculolaan 35.

Het redaktie-adres, zoals te zien in de kolofon, is gewijzigd in:

Bartokstraat 196, 5011 JD TILBURG.

COMNET FAILLIET.

Tot onze spijt moeten wij mededelen, dat Comnet (waar ook MSI Special onder viel, die door een van onze leden werd verzorgd) failliet is verklaard.

De MSI-Beurs in Zandvoort op 21 september j.l. was voor de organisatoren een succes en voor ons, die met een stand aanwezig waren, eveneens.

Ondanks het woole strandweer werd de beurs zeer druk bezocht. Enkele van onze leden zijn we daar ook tegen gekomen en we mochten weer nieuwe leden inschrijven.

Veel bezoekers kwamen bij onze stand met hun problemen, vooral MSI-1 gebruikers. We konden hun natuurlijk hierbij helpen en ook onze clubdisquettes met MSI-1 programma's waren zeer

in trek. Als gebruikersgroep voor ALLE MSI-computers hebben wij ook de mensen, die nog met cassette-bandjes werkten, kunnen helpen aan programatuur.

Er bestond ook weer veel belangstelling voor de TED tekstverwerker en we hopen, dat uit de meegegeven bestelformulieren veel aanvragen komen.

Tijdens het thema op zondag 22 september bleek ook bij onze leden veel belangstelling voor TED te zijn. Het is jammer, dat de tijd altijd ontbreekt om een zo uitgebreide tekstverwerker helemaal te bespreken. Als er nog behoefte aan bestaat zullen wij tijdens een van de workshops in 1992 zeker weer aandacht aan het programma besteden.

In de tussentijd kunnen geïnteresseerden, die TED aan willen schaffen of er reeds mee werken, een werkgroep oprichten zoals die ook voor DBase II bestaat.

U kunt zich op een van de komende workshops hiervoor opgeven of op het redaktie-adres.

Wij verzoeken u er rekening mee te willen houden, dat in begin Januari weer onze jaarvergadering zal plaatsvinden. De datum zal in de volgende BITS bekend worden gemaakt.

Redaktie.

CURSUS **MSX** basic

OPLOSSINGEN DEEL 11

OPGAVE 1:

```
10 REM staafdisgrammen
20 CLS:KEYOFF
30 DIM W(5)
40 PRINT"Geef 5 verschillende waarden
tot maximaal 100 in....":PRINT
50 FOR T=1TO5
60 PRINT"Geef de ";T;"e waarde";
70 INPUT W(T)
80 NEXT T
90 PRINT"In orde J/W";
100 J$=INPUT$(1)
110 IF J$="J"OR J$="j"THEN 120 ELSE 40
120 COLOR ,15,15
130 SCREEN 2
135 X=15
140 FOR T=1TO5
145 W(T)=W(T)*1.5
150 LINE (X,191-W(T))-(X+40,191),4,BF
155 X=X+45
160 NEXT T
170 GOTO 170
```

OPGAVE 2:

```
10 REM TELEFOON-KLAPPER
15 WIDTH37
20 GOSUB 140
```

```
30 CLS:G=0
35 PRINT"TELEFOON KLAPPER":PRINT
40 INPUT"Geef de voornaam van de te zo
eken persoon";Z$
50 PRINT
60 FOR T=1TO4
70 IF V$(T)=Z$ THEN PRINTV$(T):PRINTA$(
(T):PRINT S$(T): PRINT P$(T):PRINT T$(
(T):G=1
80 NEXT T
90 PRINT
100 IF G<>1 THEN PRINT"Deze naam zit
niet in dit bestand!"
110 PRINT"nogmaals zoeken J/W";
120 J$=INPUT$(1)
130 IF J$="J"OR J$="j"THEN 30 ELSE END
140 FOR T=1TO4
150 READ V$(T),A$(T),S$(T),P$(T),T$(T)
160 NEXT T
170 RETURN
180 DATA Ad,Mutsaers,Postbus 1329,5004
BE Tilburg,013-681421
190 DATA Frank,Pison,Bartokstraat 196,
5011 JD Tilburg,013-560668
200 DATA Jan,Klaassen,Poppekast,Overal
,???????
210 DATA Sint,Nicolaas,Op 't dak,Spanje
,???????
```

In de voorgaande publicaties hebben we in deze BASIC-CURSUS nog alleen de belangrijkste MSX-1 commando's besproken.

In de komende uitgaven van BITS zullen we verdergaan met basic, maar nu met de commando's in DISKBASIC en specifieke MSX-2 opdrachten. Natuurlijk vind ik het leuk om eventuele opmerkingen en/of reacties te ontvangen, dus laat eens weten waar je belangstelling naar uit gaat.

WIE WAT WAAR

Een van de veelgehoorde klachten van MSX-gebruikers is dat er niet veel meer te koop zou zijn. Niets is echter minder waar, want hoewel er in de "winkel op de boek" niets meer op MSI-gebied te vinden is, zijn er nog veel artikelen te koop of te bestellen via de verenigingen en/of handelaren.

In tegenstelling tot de situatie in Nederland, waar de grote winkelketens de MSX niet ondersteunen, is er in landen als Korea en Japan nog volop in ontwikkeling en natuurlijk ook te koop!

De oplossing is dus : IMPORTEREN .

Dit gebeurt gelukkig ook. Regelmatig passeren pakketten onze grens met o.a. de inmiddels bekende MSX 2+ en de MSX TURBO-R , SOFTWARE en diverse hardware, etc.

Deze spullen zijn dan ook te koop via GENIC, ENGLINE, en tot voor kort de winkel MSX Centrum in Amsterdam.

Deze laatste is echter sinds kort gestopt met zijn activiteiten, welke zijn overgenomen door een nieuwe winkel in Haarlem onder de naam

MSX COMPUTER CENTRUM.

Direct na de start, en de publicatie in MSX Computer Magazine, heeft deze winkel een veel grotere aanloop gehad dan er ooit gedacht was, en Willem van Trigst Electronica Service overweegt dan ook een speciaal nieuw winkelpand of een aparte winkel in te richten voor de verkoop van MSX.

Hierbij gelden echter wel de volgende gouden regels:

GEEN LOZE TOEZEGGINGEN
en
NOOIT VOORUITBETALEN

De artikelen die bij deze winkel inmiddels te koop of te bestellen zijn komen voor de hardware momenteel voornamelijk uit Korea, en er is ook een breed assortiment software van diverse afkomst beschikbaar.

Wij geven hier een kleine opsomming:

Software:

ALIVATOR ACTION	f 34.95
STRANGE LOOP	f 34.50
TENNIS	f 59.50
BOLE IN ONE	f 49.50
SCARLET 7 THE NIGHTTIEST WOMAN	f 42.50
CRUSADER	f 29.95
THINKING RABBIT	f 34.50
GREEN BARET	f 39.50

WIE WAT WAAR

TOPPLE ZIP	f 29.50	PAGASUS	f 49.75
THE GOONIES	f 69.50	SASA	f 39.50
MOON PATROL	f 24.50	FATHOM	f 35.00
VICI 20	f 24.50	ANTY	f 35.50
SAXON	f 34.50	CASIO SKY COMMAND	f 35.50
STAR SOLDIER	f 39.50	WANDELSPEL	f 39.75
SCRAMLE EGGS	f 29.50	BANDAI	f 39.75
POOYAN	f 29.50	COMET TAIL	f 19.75
FROGGER	f 34.50	DOOLHOFPEL	f 49.50
STEP UP	f 29.50	DIV. EDUCATIEF	f 45.00
UDT	f 29.75	SPELLEN COMPULATION DISK 3	f 20.00
HIGHWAY STAR	f 34.50	PLAYHOUSE STRIPPOKER	f 24.50
GABBAGE PATCH KIDS	f 49.50	2 HITS ON DISK	f 15.00
TAN TAN	f 49.50	TINE RIDER	f 14.50
COME ON PICOT	f 39.50	TASSWORD 1	f 115.00
JUWO FIRST	f 35.00	HET RAD VAN FORTUIN	f 34.50
ALLAN 2	f 59.50		
J.P.WINKLE	f 34.50	DE NIEWSTE SPELLEN:	
TATICA	f 34.50		
MOPI RANGER	f 49.50	SUPER BOY	f 69.50
BOSCONNA	f 34.50	CASTLE	f 59.50
SUPER SNAKE	f 19.75	THUNDER TRANSFORMER	f 49.50
ASQUADRON	f 49.50	BLOCK HOLE	f 69.50
KINGS & BALOON	f 39.50	FLASH POINT	f 59.50
CHACK A POP	f 39.50	PUZZLE	f 49.50
CLAPTON 2	f 39.50	KUNDAM	f 49.50
SCHIETSPEL	f 49.50	NEWESIS 3 + so chip	f 139.50
BOGGY "84	f 39.50		
ACTMAN	f 39.50	HET ALON BEKENDE FN PAC	f 159.50
FRUIT SEARCH	f 39.50		
SUPER COBRA	f 45.50	SLOTEXPANDER	f 98.00
WARP WARP	f 39.50		
CANNON BALL	f 45.75		
PYRAMID	f 39.50	VOLLEDIG NIEUW in deze collectie is een	
B.C. QUEST	f 49.50	cartridge met daarop maar liefst 25	
BUTAN PANTS	f 39.50	verschillende originele spelen.	
MR. CHIN	f 39.75		
HYPERSPORTS 1	f 49.50	Wij van de MSI GEBRUIKERSGROEP hebben	
EXERION	f 39.50	deze cartridge voor u getest, en we	
VOLGUARD	f 39.50	treffen hierop de volgende spelen aan:	

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1 The Goonies | 14 Gulcave |
| 2 Antarctic Adventure | 15 Soccer |
| 3 Roadfighter | 16 King & Balloon |
| 4 Knightmare | 17 Kingsvalley |
| 5 Wonderboy | 18 Vie Ar Kungfu |
| 6 Comic Bakery | 19 Vie Ar Kungfu2 |
| 7 Circus Charly | 20 Twin Bee |
| 8 Pooyan | 21 Tennis |
| 9 Hypersports 2 | 22 Ping Pong |
| 10 Mopi Ranger | 23 Tank Battalion |
| 11 Sky Jaguar | 24 Pippols |
| 12 Cabbage Patch Kids | 25 Base Ball |
| 13 Magical Tree | |

PRIJS : f 179,-

De "ervaren" MSX-gebruikers zullen een aantal van deze spelen zeker herkennen als MSX-1 programma's, en vooral voor deze groep gebruikers is deze cartridge zeker de aanschaf waard, want men is dan immers in één keer af van het laden vanaf een cassette.

Naast dit aanbod aan software zijn er ook een aantal verschillende MSX joystick's op voorraad.

Deze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

MSX COMPUTER CENTRUM
Byzantiumstraat 2zw Haarlem
Tel. 023 - 337636 / Fax. 023 - 368013

Al deze artikelen zijn ook via de MSX Gebruikersgroep te bestellen. Tevens is het mogelijk de speciale MEGA - CARTRIDGE met 25 spellen tegen f.10,- per week te huren.

A. Nutsaers.

FAC SOUND TRACKER

De Concurrentie is een illusie armer,

Met deze kreet werd op de beurs in ZANDVOORT door de FAC SOUNDTRACKER 2 geïntroduceerd. Aangezien ik deze nieuwe versie nog maar een aantal weken in mijn bezit heb, heb ik hem nog niet aan een uitgebreide test kunnen onderwerpen. Daarom zal ik hier de verschillen vermelden tussen versie 1 en versie 2.

Versie 2 beschikt over een tweetal extra muziekbanken (F7) met daarin instrumenten die gebruik maken van DUAL VOICE's (twee kanalen).

Alle fouten van versie 1.0 zijn verholpen en ook de tweede drive kan door middel van de [INS] toets worden gebruikt bij het lezen/schrijven.

Er is nu ook een DETUNE optie ingebouwd door de FM kanalen onderling te verstemmen.

Met de BRIGHTNESS CONTROLLER is het mogelijk om de helderheid van een bepaald geluid doffer of scheller te maken.

FAC SOUND TRACKER

MUZIEK OP MSX

Ook is het nu mogelijk om in het muziekstuk het volume van één kanaal te veranderen.

Verder is er de PITCH BEND optie om tonen naar beneden of naar boven te laten glijden.

Dit zijn de grootste veranderingen ten opzichte van soundtracker V 1.0. Alle oude optie's zijn gehandhaafd en bijgeschaafd.

Verder zijn de kleuren iets anders ingesteld als bij V 1.0.

Een mooie verandering is, dat, als er een muziekje wordt ingeladen dat is geschreven op een illegale sound-tracker, het geheugen gewist wordt en er de melding ILLEGAL USER op het scherm komt.

MUZIEK OP DE MSX ?

Zoals u als MSI gebruiker wel weet is er op het muziek-gebied een ware revolutie ontketend.

Vanuit allerlei plaatsen komen muzikdemo's en programma's te voorschijn.

De MSI gebruiker begint nu toch steeds meer te beseffen dat de MSX wel degelijk goede GRAPHICS en MUZIEK(SAMPLES) kan produceren.

De eerste echte stap werd gezet met de introductie van de FAC SOUNDTRACKER, een steptime sequencer voor de Philips Music-Module.

Hierna volgden muziekprogramma's zoals: SCC-TRACKER, PRO-TRACKER, FIRST RATE MUSIC HALL, enz.

Met deze programma's is het mogelijk om op een MSX de geluidskwaliteit van professionele computers te evenaren (al dan niet te overtreffen !).

Om MSX-(en andere) gebruikers te kunnen overtuigen van de MSX-geluidskwaliteit, heb ik besloten om mij geheel toe te leggen op het Muziek- en Hardware gebied. Ook is de MSX-Gebruikersgroep eventueel van plan om een MUZIEK werkgroep op te zetten. Deze groep zal dan bestaan uit mijzelf en eventuele geïnteresseerden personen.

De eerste stap zal worden gezet op het THEMA bij de WORKSHOP van 24 NOVEMBER 1991 (12.00 - 13.30 uur). Op dit thema zullen diverse muziek-programma's worden gedemonstreerd en als alles op tijd klaar is zal er een SUPER-STEREO-DEMO worden gehouden.

M.Kamphuis (alias CRINO)



OMGAAN MET DBASE II

In de nummers 3 t/m 6 van de vijfde jaargang (Mei t/m Dec.1990) hebben wij in 4 afleveringen een inleiding trachten te geven in de voornaamste mogelijkheden van DBASE II.

Hierop inhakend zullen wij in enkele afleveringen trachten deze mogelijkheden te verduidelijken door aan de hand van een persoonsbestand programma's te ontwikkelen, die ons in staat stellen door middel van DBASE II onze "Kaartenbak" bij te werken, er gegevens uit te selecteren en deze gegevens op een door ons gekozen manier te presenteren.

De Records van ons Persoonsbestand worden gevormd door de volgende velden:

veld 1	Naam	tekenveld	15 tekens
veld 2	Voorvoeg	tekenveld	4 tekens
veld 3	Voorlet	tekenveld	4 tekens
veld 4	Roepnaam	tekenveld	10 tekens
veld 5	Adres	tekenveld	15 tekens
veld 6	Postcode	tekenveld	7 tekens
veld 7	Woonpl	tekenveld	10 tekens
veld 8	Geb:Datum	tekenveld	8 tekens
veld 9	Man	logisch veld	1 teken
veld 10	Telefoon	tekenveld	11 tekens
veld 11	Relatie	tekenveld	3 tekens

Voor de invulling van veld 11 maken we de volgende afspraak:

FAM	wanneer het een vader/moeder of broer/zus relatie betreft.
NV	wanneer het een neef/nicht relatie betreft
KEN	wanneer het een kennis betreft (zonder spec.aanduiding)
MSX	wanneer het een relatie uit de MSX-club betreft.
Bil	wanneer het een relatie uit de biljart-club betreft.
TEM	wanneer het een relatie uit de Tennis-club betreft.
KRT	wanneer het een relatie uit de kaart-club betreft.

Al deze mogelijkheden tot selectie kunnen uiteraard aan de behoeften worden aangepast. In onze voorbeeld-programma's hanteren wij bovenstaande afspraken.

We starten DBASE II en zetten de default drive op B (set default to B).

Ik ga ervan uit dat 2 drives beschikbaar zijn. Dit zal niet altijd het geval zijn. Dan moet deze opdracht achterwege blijven en zullen we via drive A moeten werken met de nodige wisselingen van de floppy.

We geven het commando "CREATE" en beginnen met het inrichten van ons bestand onder de naam "B:ADRESSEN".

OMGAAN MET DBASE



De voorgaande gegevens worden veld voor veld ingevuld. Wanneer we klaar zijn stelt DBASE ons in staat om direct met het invullen van de beschikbare gegevens te beginnen. Dat kunnen we via deze weg doen. Later aanvullen van ons bestand kan na het commando APPEND. Wij kunnen ook een programma schrijven, dat ons in staat stelt nieuwe gegevens toe te voegen en dat gaat als volgt:

Modify Command B: ADRTOEV.CMD

* +++ ADRES-PROGRAMMA: GEGEVENS TOE-
VOEGEN (ADRTOEV.CMD) +++

* +++ INITIALISERING +++

set default to B
set escape on
set talk off
set bell on
set eject on



* +++ HOOFDPROGRAMMA +++

Use B: Adressen index B:naam

Do while Naam <> " " .or. f = 0

Append blank

erase

? " Recordnummer: ",f

? "====="

@ 4,2 say "Naam " get naam

@ 4,45 say "Voorvoegsel " get voorvoeg

@ 6,2 say "Voorletters " get voorlett

@ 6,45 say "Roepnaam " get roepnaam

@ 7,2 say "Adres " get adres

@ 9,2 say "Postcode " get postcode

@ 9,45 say "Woonplaats " get woonpl

@ 11,2 say "Geboorte datum " get

geb:dat

@ 11,45 say "Geslacht (Y=Man/W=vrouw) "

get man

@ 12,2 say "Telefoon " get telefoon

@ 12,45 say "Relatie " get relatie

tert

Druk op CTRL+W in het EERSTE (=naam)
veld van een NIEUWE LEGE kaart om dit
programma -onderdeel te beëindigen.

Endtext

read

enddo

erase

tert

OMGAAN MET DBASE

Deze gegevens worden nu weggeschreven.

endtext

Go Bottom

delete

pack

text

Deze gegevens worden nu geïndexeerd.

endtext

Index on naam to B:naam

return

Met dit programma kunnen we onze gegevens invullen en vastleggen. Bovendien wordt ons bestand geïndexeerd zodat we het bestand kunnen oproepen en kunnen tonen op alfabetische volgorde.

Ons eerste programma kan nu draaien. Breng je gegevens met behulp van dit programma in. Dit programma starten we door het commando: DO adrtov

Wu zijn wij in staat ons adressenbestand op te roepen door het bestand te aktiveren met of zonder index-bestand dus:

Use B:adressen (zonder index bestand)
of
Use B:adressen index B:naam (met index bestand)

De gegevens komen vervolgens op het scherm door het commando: Display, welk commando we kunnen uitbreiden met de vermelding ALL of met de vermelding van de velden waarvan we de inhoud willen zien.

b.v. Display all naam, adres, telefoon

Ook zijn wij instaat de inhoud van een veld bepalend te doen zijn voor de lijst die zal worden gegeven.

b.v. Display all naam, adres, telefoon for relatie is KEN.

(Deze laatste opdracht zal van alle records, die in het veld "Relatie" de bewerking KEN (voor kennis) hebben, de naam, het adres en het telefoonnummer geven).

Display all naam,adres,telefoon for woonpl = Tilburg.

(Deze opdracht geeft van alle records die in het veld WOONPL Tilburg hebben staan de naam, het adres en het telefoonnummer.)

Hierbij dient te worden opgemerkt, dat de aanduiding van het veld juist moet geschieden n.l. precies zoals we de naam van het veld hebben geschreven bij het inrichten van het bestand.

Een volgende keer nemen we een andere mogelijkheid onder de loupe.

Harry Broers.

PEEK'S

POKE'S

In het verleden hebben diverse MSX bladen een aantal POKE's en tips gepubliceerd. Ik heb een aantal hiervan voor u in een lijst samengevat.

Deze POKE's kunnen gebruikt worden voor spellen die op tape of disk staan, en dienen ingegeven te worden in een voor-programma zoals hieronder is aangegeven.

Sommige programma's willen echter niet zonder meer 'lopen' op een MSX-2. Typ dan voor het inladen een van de onderstaande POKE opdrachten, of voeg deze aan het laad-programma van het betreffende programma toe.

Type dan: POKE-1,170 : CLEAR 100,&HE48F
of: POKE-1,170 : CLEAR 100,&HF380
of: POKE 65535,168

(eventueel in combinatie met een van de bovenstaande CLEAR opdrachten.)

Hierna werken de meeste programma's.

Voor de SONY MSX-2 werkt meestal de opdracht OUT 168,240 of POKE -1,255.

Type deze opdracht voor het laden, en je kunt de programma's weer gebruiken.

Veel speelplezier!

Voorbeeld van een laad-programma:

```
10 POKE-1,170: CLEAR 100,&HE48F
20 BLOAD"naam programma"
30 POKE ..... :REM pake getal.
40 FOR X = 1 TO 3000 : NEXT
50 DEFUSR = PEEK(64703)+256*PEEK(64704)
60 A=USR(0)
```

Poke lijst:

=====

ALPHA-ROID:

POKE &H97BB,255 255 levens

ATHLETIC LAND:

POKE 36082, aantal gewenste levens

POKE &H8CF2,255 oneindig leven

POKE &H8A71,0 oneindig leven

BLAGGER:

POKE &H9254,255 voor 98 levens

BOON:

POKE &HC2BB, aantal gewenste levens

BOULDERDASH II:

POKE &BC778, aantal gewenste levens

BUCK ROGERS:

POKE &H854D, aantal gewenste levens

BUTAN & PANTS:

POKE &H91BD,0 oneindig levens

CIRCHS CHARLIE:

POKE 35764, antal gewenste levens

POKE &H896B,0 oneindig leven

CLAPTON 2:

POKE &HA069,0 oneindig levens

PEERS EN POKES

COMIC BAKERY:				MERLIN:			
POKE	6H89BD,0	oneindig	levens	POKE	54051,	aantal	gewenste levens
ERIC & FLOATERS:				MOPI RANGER:			
POKE	6HC066,	aantal	gewenste levens	POKE	6H8A12,0	oneindig	levens
HAPPY FRED:				OH SEIT:			
POKE	6HA3B8,0	oneindig	levens	POKE	33300,	aantal	gewenste levens
HUMCEBACK:				POKE 6H8214, aantal gewenste levens			
POKE	-28370,0	oneindig	levens	PINE APLIN:			
HYPER RALLY:				POKE 6H84ED, aantal gewenste levens			
POKE	35675,0	en	POKE 35676,1	voor	PIPPOLS:		
beginrank 1				POKE 6H89CF, aantal gewenste levens			
POKE 35675,6H6 en POKE 35676,6H40 voor				PROTECTOR:			
beginrank 640 enz.				POKE 6H89B9, aantal gewenste levens			
IREM KARATE:				RIVER RAID:			
POKE	6HHC5F,0	oneindig	levens	POKE	6HAPFP,101	extra	punten
JET SET WILLY 1:				ROLOBALL:			
POKE	6H9C00,0	oneindig	levens	POKE	40914,	aantal	gewenste ballen
JET SET WILLY 2:				SASA:			
POKE	6HB9C1,	gewenste	levens	POKE	6H862A,0	oneindig	levens
KINGS VALLEY 1 :				SET UP:			
POKE	35619,	aantal	gewenste levens	POKE	6H8A9C,0	oneindig	levens
POKE	6H896C,0	oneindig	levens	SKY JAGUAR:			
KUNG FU 1:				POKE 6H8972,0 oneindig levens			
POKE	6H89B7,0	oneindig	levens	SNOWMAN:			
LAZY JONES:				POKE 6H9260, willekeurig level 1 t/m 4			
POKE	6HC96D,	aantal	gewenste levens	STARQUAKE:			
MAGICAL TREE:				POKE 6H9135, aantal gewenste levens			
POKE	41409,	aantal	gewenste levens				
POKE	6H9148,0	oneindig	levens				

PEEK'S EN POKES

vervolg poke's:

SUPER COBRA:

POKE 37133, aantal gewenste levens
POKE &H8F0E,0 oneindig levens

SWEET ACORN:

POKE &H8312, aantal gewenste levens

TRICKBOY:

POKE &H931A, aantal gewenste levens

TURMOIL:

POKE &H80C1,&H00 oneindig levens

WEO DARES WINS 2:

POKE &HF206, aantal gewenste levens
POKE &HF201, aantal gewenste granaten.

Bij de spellen YIE AR KUNG FU 2 en
KNIGHTMARE moet het volgende laad-
programma gebruikt worden:

```
10 BLOAD"naam1"  
20 POKE .....(naar wens)  
30 DEFUSR=&H87D7:X=USR(0)  
40 BLOAD"naam2",r
```

voor deze twee programma's kunt u in
regel 20 de volgende POKE's invullen:

YIE AR KUNG FU 2:

POKE &H8E95, aantal gewenste levens
POKE &H8A10,0 oneindig leven
POKE &H868F,0 oneindig leven

KNIGHTMARE:

POKE &H8AAA,7:POKE &H8AAB,7 (level 7)
POKE &H89CA,0 oneindig leven
POKE &H8AA9,&H99 (aantal levens)

Bij de volgende programma's is het
bovenstaande programma niet nodig.

STARQUAKE : Type LOAD"naam" (voor disk)
of LOAD"CAS:naam" (voor tape) en
vervolgens LIST . Verwijder in de
laatste regel ,R en voeg er de volgende
regels aan toe:

```
1000 POKE 37173, aantal gewenste levens  
1010 SCREEN 2  
1020 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704)  
1030 FOR X=1 TO 3000: NEXT X  
1040 A=USR(0)  
Run dit programma.
```

WIZARDS LAIR : Doe hetzelfde als bij
STARQUAKE, maar in regel 1000 moeten
een of meer van de volgende POKE's
komen:

POKE 37240, aantal gewenste levens.
POKE 37239, gewenste beginvoorraad goud
POKE 37234, gewenst aantal sleutels.
POKE 37235, gewenst aantal ringen.
POKE 37236, gewenst aantal diamanten.

CYBERUN: Type het volgende programma en
run dit:

```
10 CLEAR 200,&HE68E: BLOAD"MAAM1",R: BL  
OAD"MAAM2",R  
20 BLOAD "NAAM3": POKE&H9B19,0: DEFUSR=  
&H87B2: A=USR(0)  
30 BLOAD "NAAM4": POKE&H98D4,0: POKE&H9  
8D8,0: POKE&H98D9,0  
40 FOR X = 1 TO 3000: NEXT X  
50 DEFUSR=&HE146:A=USR(0)
```

BOUYDER: Type het volgende programma en
run dit:

PEEKs EN POKES

```
10 POKE 40000,ASC("b")
20 POKE 40001,ASC("o")
30 POKE 40002,ASC("u")
40 POKE 40003,ASC("n")
50 POKE 40004,ASC("c")
60 POKE 40005,ASC("y")
70 BLOAD "naam"
80 FOR X=1 TO 3000:NEXT
90 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A
=USR(0)
```

ZANAC 1:Type het volgende programma met de poke naar keuze, en run dit:

```
10 BLOAD"naam1":DEFUSR=&H87D7
20 POKE .....
30 X=USR(0)
40 BLOAD"naam2"
50 FOR I = 1 TO 3000:KEY I
60 DEFUSR=PEEK(64703)+256*PEEK(64704):A
=USR(0)
```

De poke's voor ZANAC zijn:

```
POKE &H89B8,aantal levens (0-255)
POKE &H8A59,round (1-8)
POKE &H8CC1,&H3C:POKE &H8CAE,&H3C
onkwetsbaar
POKE &H8CAE,&H3C onkwetsbaar voor kogel
POKE &H8CC1,&H3C onkwetsbaar voor schip
POKE &H8CC6,&H44 schepen vernietigen
POKE &H8CDO,&H44 basis en fabrieken
worden vernietigd.
POKE &H8CC1,&H3C:POKE &H8CAE,&H3C de
computer doet alles
```

Hieronder nog enkele POKE's voor andere toepassingen:

```
POKE &HFCAB,&HFF zet hoofdletters aan.
POKE &HFCAB,&H00 zet hoofdletters uit.
```

```
POKE &HFD9A,&HC7 reset de computer.
POKE &HFEB1,1 schakelt de STOP uit.
POKE &HFEB1,0 schakelt de STOP aan.
POKE &HFF89,255 schakelt LIST uit.
POKE &HFF89,201 schakelt LIST aan.
POKE &HFF89,229 maakt LIST een RESET.
POKE &HFEB0,1 een programma dat
beveiligd is tegen
stoppen kan tijdens
het 'lopen' met
SHIFT+CTRL+GRAPH+CODE
gestopt worden.
```

```
POKE -32764,255:POKE -32765,255
listbeveiliging.
```

```
POKE -564,199 reset na indrukken toets.
```

```
POKE -239,198 computer voert commando's
niet meer uit.
```

```
POKE -239,197 op alles SYNTAX ERROR.
```

```
POKE -239,193B reset na commando en
return.
```

```
POKE 63094,7 haalt programma terug na
NEW. DIRECT SAVEN!!
```

Het terug halen van een basic programma na een RESET gaat op de volgende manier:

```
Typ POKE 32770,128 gevolgd door return,
LIST plus alweer return, POKE 32769,1
en return, DELETE de eerste regel met
return.
```

```
SAVE het programma meteen weg met
SAVE"naam",A . Hierna staat het geredde
basic programma (zonder de eerste regel
natuurlijk) op disk of tape en kan weer
geladen worden.
```

PEEK'S EN POKES

POKE &HF03,&HCD:POKE &HF04,&H2E:POKE &HF05,&H52:POKE &HF06,&HC9

Als je nu IPL intikt wordt via de hook IPL een list uitgevoerd.

POKE &HFD9F,&HC9 maakt de SONY MSX-2 (haast) net zo snel als de PHILIPS computers.

De volgende regel schakelt de diskdrive softwarematig uit:

10 FOR I = &HFD9A TO &HFFCA STEP 5:
POKE I,201:NEXT I:CLEAR 200,YYYYY

De waarde van YYYYY berekent u met:

PRINT PEEK(&HFC4A)+PEEK(&HFC4B)*256

U moet deze regel wel doen met de drive uit, dus opstarten met de SHIFT toets ingedrukt.

CLEAR 200,&HE48F schakelt de B: drive uit, waardoor meer geheugen beschikbaar is.

Voor alle tekst op het scherm ook naar de printer:

POKE &HFDA4,&HCD:POKE &HFDA5,&HA5:POKE &HFDA6,&EO

Terug normaal: POKE &HFDA4,&HC9

We kunnen het beeldscherm softwarematig aan en uitschakelen als volgt:

UIT : VDP(1)=VDP(1) AND 191

AAN : VDP(1)=VDP(1) AND 64

Of OIT : DEFUSR=65

AAN : DEFUSR=68

DEFUSR=62 zet de functietoetsen terug normaal.

BSAVE"naam",&H0,&H3FFF,S schrijft de inhoud van de video processor weg naar tape of disk.

Een aantal spelen zijn voorzien van de mogelijkheid om via een PASSWORD naar een bepaald veld te springen.

GOONIES. Eerst CTRL+K ,daarna de keuze:

- | | | |
|-------------|-------------------|---------------|
| 1. GOONIES | 2. MR SLOTH | 3. GOON DOCKS |
| 4. DOUBLOOM | 5. ONE EYED WILLY | |

STARQUAKE teleport code's :

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 1. VORAX | 2. RAZON | 3. TARAQ |
| 4. KWAKE | 5. ANGOR | 6. UPLAN |
| 7. ZODIA | 8. SMOOL | 9. ARGOL |
| 10. KRANZ | 11. ERCOT | 12. INDLE |
| 13. DULAN | 14. ANTIO | 15. OPTIN |

WIZARDS LAIR. De levels zijn:

- | | | |
|----------|----------|----------|
| 1. VAULT | 2. DUNGE | 3. CRYPT |
| 4. HAWLO | 5. CAIVE | 6. LIAYR |
| 7. LYONS | | |

Natuurlijk zijn deze POKE'S en PASSWORD'S niet compleet. Heb je zelf ook iets leuks gevonden? Laat ons dat dan weten, en stuur je tip op voor publicatie in dit blad. Je helpt er dan weer anderen mee!

Succes, A.Mutsaers.

SLOT EXPANDER

Na het ontwikkelen en bouwen van een memory-mapper, met statische geheugens, vond ik het een uitdaging om eens iets voor de MSI-computer te maken wat eigenlijk niet te koop is.

De grote uitdaging vond ik in het feit dat er geen echte slot-expander voor de MSI op de markt is. Ooit heeft Elektuur een slot-uitbreiding gepubliceerd, die eigenlijk alleen een luxe schakelaar was waarmee je kon kiezen tussen acht verschillende connectors.

De echte MSI-SLOT-EXPANDER moest aan de echte MSI-normen voldoen, dus hij moest zich gedragen als zogenaamde sub-slots, hetgeen inhoudt dat een slot met maximaal vier sub-slots uitgebreid kon worden. Twee MSI-SLOT-EXPANDERS geven dan acht sub-slots verdeelt over twee slots op aan machine.

Het voordeel van een 'echte' MSI-SLOT-EXPANDER is dat de computer onderzoekt waar ROM-modulen, RAM-modulen en/of uitbreidingen, zoals FW-PAK en Modem, zijn aangesloten. De genoemde uitbreidingen kunnen dan ook onderling met elkaar werken c.q. communiceren.

Als extra stelde ik als eis dat een uitbreiding ook uitgeschakeld moet

kunnen worden om een andere configuratie te verkrijgen, zoals bijvoorbeeld een tweede spelmodule kiezen in plaats van de eerste die op dat moment ook in de EXPANDER gestoken was.

Toen werd het dus echt moeilijk. Ten eerste was het noodzakelijk veel informatie op te zoeken over hoe een MSI-computer eigenlijk opstart, wat gebeurt er eigenlijk precies, en dat op het byte/bit nauwkeurig.

Veel informatie heb ik geput uit de bekende maand-bladen, hoewel deze niet genoeg boden. Na verschillende malen 'vastgelopen' te zijn zat er niets anders op dan de opstart cyclus van mijn eigen computer te gaan analyseren. Dit geschiedde door de relevante routines uit de main-ROM van mijn machine door een goede disassembler (MON80) te laten disassembleren, en tot op het BIT uit te spitten hoe het onderzoeken, door de machine, van de slots en sub-slots naar RAM ROM en/of uitbreidingen in zijn werk gaat.

Na twee weken monniken-werk begon zich een beeld te vormen hoe alles werkte, tijdens het opstarten van de machine. Nu was het zaak om hetgeen ik geleerd had om te zetten in een schakeling die:

SLOTEXPANDER

- a: De inhoud van het geheugenadres &HFFFF bevatte;
- b: De inhoud van geheugenadres &HFFFF invertteert en op tijd terug geeft aan de computer;
- c: Alle signalen die naar de EXPANDER gaan buffert;
- d: Aangeeft door middel van LED's welk subslot(s) geactiveert is(zijn);
- e: Het mogelijk maakt een subslot uit te schakelen.

Het resultaat werd verwerkt in een schema en naderhand gebouwd op experimenteerbord, met IC-voeten, en enkele honderden draadjes.

Voordeel hiervan was dat eventuele fouten op een gemakkelijke manier gewijzigd konden worden.

Ik had een week nodig om het eerste schema om te zetten in hardware. Natuurlijk zaten in het eerste ontwerp foutjes, en wel interpretatie foutjes.

Na twee weken uitvoerig puzzelen en vele uren overleg met computer-(deskundigen)-collega's lukte het om een goed werkende schakeling te creëren die voldeed aan mijn gestelde eisen.

De volgende taak was om een print te ontwerpen die de volledige schakeling kon bevatten.

Dat was met behulp van een PC (sorry, het programma werkt nog niet op MSX, red.) toch nog een heel karwei, waar toch wel een week of twee voor nodig waren.

De eerste print bevatte een fout, welke door middel van draadjes toch weer werkend gemaakt werd.

Dit hield weer in dat er een gewijzigde print ontworpen moest worden waar de tekortkomingen van de eerste print weggewerkt waren.

Ook deze gewijzigde print werd gemaakt en voorzien van de benodigde componenten.

Deze MSX-SLOT-EXPANDER was op onze eigen INTERNATIONALE MSX-beurs te zien als primeur.

Groot was de belangstelling dan ook voor de MSX-SLOT-EXPANDER gezien het aantal mensen die hun adres opgaven voor nadere informatie omtrent de EXPANDER.

Ook mensen uit Duitsland, België, Engeland, Frankrijk en zelfs Zwitserland.

De week daarop was de PTC-beurs in Den Bosch waar weer grote belangstelling was voor dit projekt.

Gezocht werd naar iemand die het projekt over kon nemen om eenieder ervan te kunnen laten profiteren.

Na contact met diverse mensen en heen en weer gepraat heeft Martin Kruit van MK Public Domain de produktie en distributie op zich genomen.

SLOTEXPANDER

Hij liet een kleine proefserie maken en deze testen door het blad MCM. Deze kwamen tot de ontdekking dat er alsnog een kleine tekortkoming op de print zat n.l. het Busdir was niet goed uitgevoerd.

Jammer, maar niet getreurd.

In overleg met Martin Kruit, die liever een iets gewijzigde uitvoering zag, ben ik drie weken lang iedere vrije minuut die ik had achter de PC gekropen om een nieuw ontwerp te maken waarin alle wensen in opgenomen waren.

Het resultaat was: een print voor een kleine cartridge behuizing met de complete stuuerelektronika, een 50 polige flatcable en een print waar alleen nog de buffers en de vier subslot-connectors gemonteerd worden.

NK moet hiervan een prototype laten vervaardigen en dit laten testen, omdat de allernieuwste (SMD) technieken voor het ontwerp zijn gebruikt, waarvan de printen niet door een hobbyist vervaardigd kunnen worden.

Het wachten is nu op NK, zodat daarna iedereen, die het zich kan veroorloven, profijt kan hebben van de echte MSX-SLOT-EXPANDER.

R.Stevens

Hardware-groep.

Onlangs hebben wij kennis kunnen maken met het bestuur van een collega-vereniging uit Amsterdam, welke ons heeft verzocht hun bestaan onder jullie aandacht te brengen.

MSX CLUB DE AMSTERDAMMER.

Eindelijk een actieve MSX Computer Club in Groot Amsterdam.

Opggericht door en voor MSXgebruikers.

Zoals u zelf ook wel weet wordt er in Amsterdam weinig of niets voor het MSX systeem gedaan.

Wij hadden daar genoeg van en zijn op eigen initiatief een MSX club begonnen.

Wat doet de MSX-club.

1. Mensen bij elkaar brengen.
2. Elkaar helpen met soft- en hardware problemen.
3. Ditwisselen van kennis, ideeën en programmatuur.
4. Oprichten van diverse projecten.
5. Wij willen een databank oprichten.
6. In clubverband inkopen doen van diverse computer artikelen.

MSX-Club de Amsterdammer organiseert regelmatig clubavonden en wel op de volgende data: 8 nov. en 13 december van 19.30 tot ca. 24.00 uur op het adres: Gebouw Don Bosco,
James Wattstraat 56,
Amsterdam Watergraafsmeer.

Voor meer info: A. Peetoom 020-6924559.

MSX GEBRUIKERSGROEP CLUBSERVICE.

Naast de gebruikelijke en bekende activiteiten kunt u bij ons terecht voor:

Adviezen, bijeenkomsten, werkgroepen,
Software op disk, Lege diskette's,
Kleine reparatie's, Computer naar 7
Mhz., Ombouw 8235 naar dubbelzijdig,
Bestellen van hardware en software
uit buitenland, etc.etc.



Aan al deze activiteiten is sinds kort een nieuwe toegevoegd, en wel het her-inkten van printlinten.

Hierdoor is het mogelijk uw printlint tegen minimale kosten te "vernieuwen".

Vanaf nu kunt u op elke WORKSHOP bijeenkomst uw droge inktlint laten her-inkten voor slechts 5,- per keer!

MACHINE TAAL

Binnenkort zal er worden gestart met een soort "machinetaal-cursus". Hierin worden de grondbeginselen van deze taal behandeld. Er komen verschillende onderwerpen aan bod zoals scrollroutines, spelletjes enz.

Machinetaal is tot ongeveer 100x sneller dan gewoon BASIC en geeft veel meer mogelijkheden. Voorbeelden hiervan zijn scrollroutines, waarvoor BASIC veel te langzaam is. Het gebruik van 48 tot 64 KB RAM behoort tot de mogelijkheden. Ook Memory-mappers kunnen gebruikt worden. Hoe dat allemaal kan wordt later uitgelegd.

Om de machinetaal in het geheugen te zetten, maken we gebruik van een zogenaamde ASSEMBLER. Dit programma zet voor ons leesbare taal om in de taal die de computer begrijpt: enen en nullen. Een voorbeeld hiervan is call 6h0000. Hiermee kan de computer niets, maar wie een beetje engels kan weet dat call "oproepen" betekent. Deze instructie roept dus iets op, in dit geval de warme start (RESET).

De computer kan dit commando pas verwerken als het vertaald is in 6bcd 6h00 6h00 of eigenlijk
11001101 00000000 00000000

Wij kunnen geen wijs uit die enen en nullen, maar zo leest de computer de

instructies. Ook gebruiken we een DISASSEMBLER. Dit programma doet het tegenovergestelde. Het zet de binaire code (1 en 0) om in leesbare taal.

Om bijvoorbeeld uit te zoeken hoe een programma in elkaar zit. Tenslotte zullen we ook een SIMULATOR gebruiken. Dit programma voert instructies een voor een uit en laat daarbij enkele informatie zien.

De cursus zal op workshops, thema-avonden en eventueel in BITS besproken worden. Vragen zijn altijd te stellen, geen enkele vraag is dom.

Informatie:
Op workshops of even bellen.
Tel (013)-551103 (Jos)

Jos Hulzink

AANGEBODEN:

TE KOOP:

MSX II computer type 8250 2 drives, 520 Kb. geheugen, omschakelbaar naar 7 MHz.

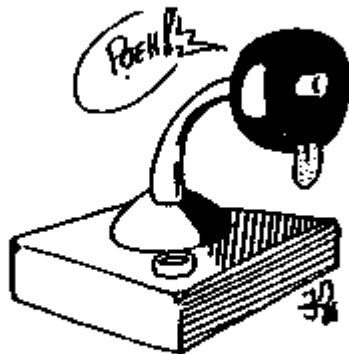
Barcode reader, Uniface interface enz.
Telef.modem, 80 koloms RGB-monitor.

Veel boeken en software.

Vraagprijs fl. 1.400,00.

Te bevragen: M. Schaap
Tel. 013 - 551395.

SPELCOMPETITIE



Tot onze spijt zijn er weer geen reacties binnengekomen op de spelcompetitie, die in de vorige BITS is geplaatst.

We hopen, dat dit de laatste keer is geweest en dat wij in de volgende uitgave het puntentotaal aan kunnen passen.

Van de 4 nieuwe clubcartridges zijn er momenteel 3 uitgeleend en we zijn benieuwd wat het resultaat daarvan zal zijn. Geef uw hoogste score door en misschien komt u dan in de volgende BITS op de lijst.

Bij verdacht hoge scores worden de spelers uitgenodigd op de WORKSHOP hun kunnen te tonen.

Het hiernaast geplaatste score-overzicht moet naar onze mening al lang achterhaald zijn en we verwachten dan ook reacties hierop.

Zorg dat de uitslagen voor 15 november bij de redactie zijn, zodat de scores na controle in de laatste BITS van 1991 geplaatst kunnen worden.

< SCORE - OVERZICHT >

SPEL	NAAM	SCORE	LEVEL
ACORN	DANNY	181350	32
ALESTE	JONG R.de	5685870	
ALESTE II	TINAM J.	1092050	
ATHLETICLAND	HAROLD	138250	72
BEAMRIDE	GUUS	5504	
BOOM	ANDRE V G	111790	5
CARJAN	GUUS	14700	
DECATLOW	KEES	10847	
EGGERLAND 1	AD L		105
EGGERLAND 2	AD L		81
FLIPPERRAST	JURGEN	447650	
GALAGA	WOORT A.V	474730	40
HERO	BERT M	100565	13
HYPER RALLY	DAVID V	216874	13
KINGS VALLY1	GUUS	264600	21
KUNG FU 1	DANNY	1017169	110
LES FLICS	KUUD	20800	
HAPPY	AD L	42255	
MOON PATROL	GUUS	114540	
HOPI RANGER	DANNY	167180	18
RISE OUT	GUUS	102100	17
ROLLERBAL	THEO S	1705260	PROP
SHARKEUNTER	DANNY	9349	6
TWINBEE	WOORT A.V	638800	
ZANAC 1	JONG R.de	5172820	
ZANAC 2	JONG R.de	14011340	
1942	WOORT A.V	100570	

Tot zover het overzicht.

Doe je best en verbeter de scores.

Voor f. 5,00 per week, de prijs van de clubcartridges (er zijn er ongeveer 12), weet je of je je kunt meten met bovenstaande cracks en je hoeft niets te "kraken".

LANDELIJK OVERLEG

4e VERSLAG LANDELIJK MSX OVERLEG

Het alweer 4e landelijk MSX-overleg werd op zondag 8 september in Zwolle gehouden.

Namens de MSX Gebruikersgroep Tilburg waren Ad Louer, Frank en Cokky Pison aanwezig.

Er wordt voorgesteld om een Overkoepelend Orgaan op te richten met beslissingsbevoegdheid, maar dit wordt later teruggedraaid. Dit Overkoepelend Orgaan moet de coördinatie van beursdagen van de diverse verenigingen, de reclame hiervan, de adressen van leveranciers verzorgen.

Er zal ook landelijk meer bekendheid aan MSX moeten worden geschonken door middel van reclame in de pers, vaktijdschriften e.d.

Om te beginnen wordt er een Landelijk Informatie Team opgericht, dat de afspraken uitwerkt, genomen besluiten uitvoert en daar waar er behoefte aan bestaat landelijk informatie verstrekt. Zij zullen in de toekomst ook verenigingen, die voor het eerst een beurs of open dag willen organiseren met raad en daad bijstaan.

Importeurs en handelaren zullen met elkaar in overleg treden om een betere importstroom te verkrijgen, zowel op hard- als software gebied. Stagnatie in de aanvoer mag geen aanleiding zijn om illegale copieën in de handel te brengen.

Daarom zijn alle aanwezigen het er over eens, dat het kopiëren van illegale hard- en software uit den boze is. Op beurzen en clubbijeenkomsten zal hier hard tegen worden opgetreden.

MSX Club West Friesland weet te melden, dat er nog speciale MSX-1 muziekcomputers incl. keyboard te koop zijn voor prijzen tussen de 500 en 600 gulden. De MSX-1 computers zijn daar nog steeds heel populair.

MCM is met een onderzoek bezig naar BBS. Wat voor BBS is het en werkt deze? Is de Sysop zelf aanwezig? Heeft men illegale software? Indien men een BBS tegenkomt, noteer dan de gegevens en geef ze door aan de redactie.

Het beter landelijk bekend maken van MSX kan door de BCC, PTC en MIS Computer Magazine verzorgd worden.

Er wordt voorgesteld om een garantiefonds op te richten door alle handelaren van MSX-artikelen.

Redactie.



TIPS TRUUKS

MSX TEKSTBESTANDEN OP EEN PC.

We hebben er al eens over geschreven, maar het blijkt toch hier en daar nog wel eens vragen op te roepen, vandaar: Het is mogelijk om tekst-bestanden (aangemaakt met een tekstverwerkingsprogramma dus) uit te wisselen tussen een MSX-computer en een PC. Daarbij moet dan wel aan het volgende gedacht worden:

1. De tekstverwerker aan de MSX-kant moet de tekst in ASCII-formaat op de disk (kunnen) zetten. Aan deze voorwaarde voldoen de programma's: Tasword en Wordstar (altijd ASCII), Ease en Dynamic Publisher (ASCII formaat mogelijk).

2. Er moet zowel aan de MSX- als aan de PC-kant gewerkt worden met "schone" tekst, dus:

- Geen printer-codes, zoals TAB's, codes voor onderstrepen, enz.
- Geen speciale leestekens die niet in de standaard ASCII-tabel voorkomen.

3. Een PC met een 3,5 inch drive kan alleen overweg met dubbelzijdige diskettes!

Wat dit laatste betreft:

Heb je een MSX-2 met een enkelszijdige drive dan is het denkbaar om bij een kennis met een dubbelzijdige drive de bestanden even over te laten zetten op een dubbelzijdige disk.

SCHRIKKELJAAR 1992 EN DE MSX-2 KLOKCHIP

Je moet er maar net erg in hebben, maar op een MSX-2 machine is geen rekening gehouden met het feit dat 1992 een schrikkeljaar is!

Op een dergelijke computer zal het dus geen 29 februari, maar donweg 1 MAART worden.

Ma is dit wel te overleven, maar toch! Als je prijs stelt op de juiste datum-aanduiding is het erg eenvoudig de systeem-datum te wijzigen met de volgende opdracht:

```
SET DATE "MM/DD/JJ" of  
"DD/MM/JJ" of  
"JJ/MM/DD",
```

Dit is afhankelijk van het type MSX-2 computer, dat u besit.

TIPS EN TRUUKS

SCHEMINSTELLINGEN IN DE KLOK-CHIP.

Bij een MSX-2 computer kun je in die klok chip ook een aantal beeldscherm instellingen vastleggen met het SET SCREEN-commando, zoals:

- De WIDTH-instelling waarmee het systeem opstart (maximaal 80 dus).
- Of de functie-toetsaanduiding onder aan het scherm wel of niet zichtbaar is (standaard is deze wel zichtbaar).
- De kleur-instelling (normaal 14,4,4).
- In welke SCREEN-mode het systeem opstart (standaard SCREEN 0).

Hoer ?

Door na de Ok-melding een klein BASIC-programma in te toetsen, bijv.:

```
10 COLOR 14,1,1 : SCREEN 0
20 WIDTH 80 : KEY OFF : SET SCREEN
```

Hierna op F5 (RUN) drukken en deze instellingen zitten in de klok-chip, waardoor de computer bij een volgende start in deze mode opstart.

NOG MEER SET-MOGELIJKHEDEN.

- SET PASSWORD "woord". Het is mogelijk de toegang tot uw computer voor onbevoegden "af te blokken" door de gebruiker die de computer aanzet eerst een wachtwoord in te laten vullen.

Het gebeurt echter helaas vaak dat een gebruiker het wachtwoord vergeten is, waardoor de computer dus geblokkeerd staat.

Gelukkig is hiervoor een oplossing in de vorm van de toetscombinatie GRAPH + STOP.

Door het indrukken van deze toetscombinatie tijdens het opstarten ontwijkt u de vraag om een PASSWORD. Druk na het opstarten eerst op RETURN.

Het is nu mogelijk met een SET PASSWORD opdracht een nieuw wachtwoord in te voeren.

- SET PROMPT "Ok".

Deze set-opdracht spreekt voor zich. Een andere keuze als "Ok" is natuurlijk ook mogelijk, maar het bijkomende effect is dat door een SET PROMPT opdracht een eerder gegeven opdracht voor de instelling van een PASSWORD volledig wordt gewist!

- SET TITLE "woord".

Dit geeft de mogelijkheid om op het opstartscherm een willekeurig woord van maximaal 6 letters zichtbaar te maken. Indien het maximale aantal van 6 letters gebruikt wordt blijft het opstartscherm stilstaan totdat de spatiebalk wordt ingedrukt.

- SET ADJUST (hor,ver) b.v. (1,2)

voor het naar wens positioneren van het computerbeeld op het beeldscherm. Verander hiervoor de waarde's tussen de haakjes.

TIPS EN TRUKS

- SET BEEP <toon>, <vol> wijst de toon en het volume van de pieptoon. Hierbij zijn de volgende instellingen mogelijk:

<toon> = 1 : korte hoge beep.
 2 : gong-geluid.
 3 : twee-tonige beep.
 4 : drie-tonige beep.
< vol > = 1 t/m 4 voor het volume beep.

De opdracht SET SCREEN slaat de momentele scherm-instellingen op in de klok-chip. De volgende instellingen worden hierbij opgeslagen:

- Schermmode,
- Regellengte,
- Voorgrondkleur,
- Achtergrondkleur,
- Randkleur,
- Weergave van functietoetsen,
- Toetsklik,
- Printersoort,
- Cassetteschrijfsnelheid,
- Het actieve weergavescherm.



A.M.

MSX COMPUTER MAGAZINE.

=====

Al zeven jaar lang wordt het bestaan van de MSX-computer zeer gedegen gepro-moot en besproken in het enige echte Nederlandse MSX Computer Magazine.

Na een poging over te stappen op een gecombineerd MSX- en PC-tijdschrift vond de redactie van MCM het toch beter om 2 tijdschriften uit te brengen om zo nog meer lezers te bereiken.

Met een eigen Programma Service, waarop de in het tijdschrift verschenen pro-gramma's plus vaak nog iets extra staan, voldoet MCM aan de behoeften van alle MSX-gebruikers, dus ook de mensen, die nog met cassettes werken.

Als blad, dat de MSX-gebruikersgroepen in Nederland ondersteunt door het publiceren van adressen, beurzen en bijeenkomsten, zijn de gebruikers zeer gebaat bij dit blad.

Kortom MSX Computer Magazine is een blad, dat een rechtgeaarde MSX-er niet mag missen.

Er pakken zich echter donkere wolken tesamen aan de horizon, die het voort-bestaan in gevaar brengen. Het ledental loopt terug, waardoor de redactie van MSX Computer Magazine genoodzaakt zal zijn, kostenbesparend te gaan werken.

Dit kunnen we samen voorkomen door lid te worden van dit uitstekende tijdschrift.

Redactie.

MSX 1000 2000 3000 4000 5000 6000 7000 8000 9000 10000



MSX 48

7e JAARGANG
NR. 48
SEPTIMBER 1991
f 0,95 - BFR 140

MSX in beweging
Zandvoort, de Brurs
De prijsaanmerkingen
PC1 en NISC
MCM's BBS van test
Wat solderen
I & D spellers
De drukendens
Het lichtpistol intern
MCN's Public Domain
Beurskalender
MSXDOS 2 voor beginners
Het MSX geheugen
verklaard, deel 3

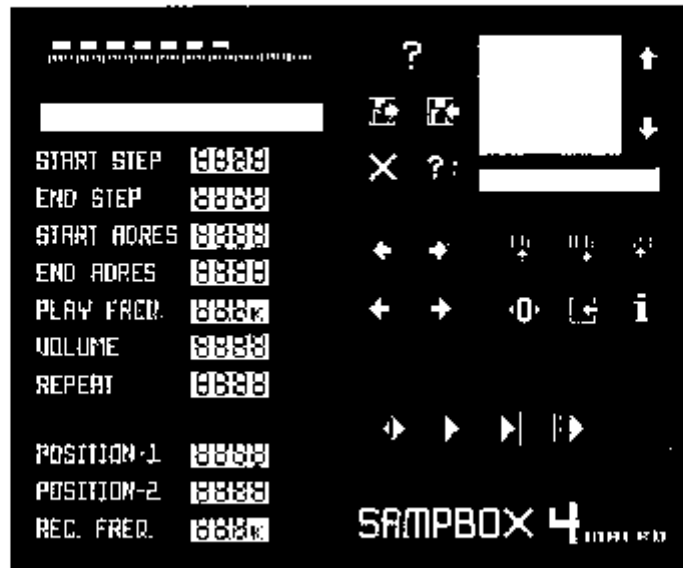
Besprekingen:
7-segments display
Hyperdir
MSX en muziek

Listings:
Show'em,
een GB-viewer
ICP7.TSR
voor MemMan 2



DEZE KEER MET OPPERHOED
MSX 7000'S EEN SERVICE

SAMPBOX



In de vorige BITS heb ik een recensie geschreven van SAMPBOX III DELUXE. In de tussentijd is er een nieuwe versie van deze sampler uitgekomen. Deze nieuwe versie beschikt over de (unieke) macro-optie.

Hiermee is het mogelijk om met sampleloops (herhalende stukje's sample) een muziekstuk te maken. Alle opties die aanwezig waren in SAMPBOX III DELUXE zijn in dit programma ook aanwezig. Alleen de MIDI optie is verwijderd omdat deze zelden zal worden gebruikt omdat men er twee muziekmodules voor nodig heeft. Mijn vermoeden in de vorige BITS was juist, SAMPBOX werkt wel degelijk met MEMMAN. SAMPBOX 4 MACRO werkt namelijk met MEMMAN V 2.1. Hierdoor is het gebruik van TSR's mogelijk.

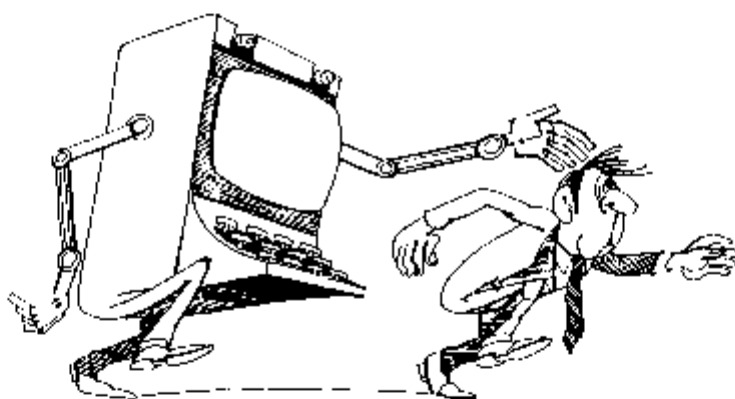
Verder is er in tegenstelling tot SAMPBOX III DELUXE een uitgebreide handleiding als textfile op de disk aanwezig. In deze handleiding worden alle optie's (en dat zijn er veel !) besproken.

Door gebrek aan tijd staat er in deze BITS nog geen uitgebreide test, maar deze zal de volgende uitgave gepubliceerd worden. Verder valt er nog te zeggen dat COPRO (was eerst Z800) met deze sampler een perfect product aflevert. Gek is echter wel dat deze sampler nog niet door de grote MSI-bladen is getest, terwijl dit in het buitenland al wel is gedaan. Volgens de makers komt dit omdat het programma te goed is !!

M.Kamphuis (alias CRIMO)

DRUKWERK

**PORT BETAALD
TILBURG**



Is de mens door zijn eigen techniek al achterhaald?