

# West-Friesland MSX Nieuwsbrief

Club West-Friesland

Jaargang 8, November 1998, Nummer 25

## Colofon

**Telefoonnummers:**  
Bas Kornalijnslipper  
Algemeen  
Hardware 0229-270618

Paul Brugman  
PD 0229-236848

Albert Beevendorp  
Redactie 0299-438898

**Clubadres:**  
MSX-Club  
West-Friesland  
Rondeelstraat 25  
1628 KH 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 of een gedeelte daarvan uit deze Nieuwsbrief vernieuwvuldigd of overgenomen worden.

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

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

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

**Volgende clubdag:**

## REDACTIONEEL

De MSX-Beurs in Zandvoort was een dagje waar ik de hele dag aanwezig was om info te geven over de IDE-interface. Het was niet druk wat nieuwe releases betreft, echter een paar dingen heb ik wel aan mijn collectie toegevoegd.

Voor Bas de kleine uitbreiding op mijn verzameling: de audio-cd van PA3, versie 1.12 van MB-WAVE en de Konami Game Master (nummer 45 in m'n Konami-collectie).

Albert Beevendorp

## SPELCOMPETITIE

De spelcompetitie van de vorige clubdag werd georganiseerd door Harm Bos en het spel dat gekozen werd was River Raid, waarbij een vliegtuigje (vreemd genoeg) alleen boven water kan vliegen. De top 3 werd gevuld door:

C	Kier Kracht	25200
C	Roald Sas	14840
C	Remy van de Bor	14100

Kier Kracht ging naar huis met het Mariënborg verrassingspakket dat een doe-het-zelf reparatiesetje bleek te zijn en organiseert de volgende editie van de spelcompetitie. De laatste plaats werd 'beloond' met een Hoornse

Broeder en deze werd gewonnen door Dhr. Riegen.

## TECHNOHOEKJE

Uitbreiden Toshiba Music Module met 32 kB sample-RAM.

De Toshiba Music Module is een kale uitvoering van de Philips Music Module. Het voordeel van de Toshiba is dat deze standaard wordt geleverd met keyboard. Het is niet mogelijk om MIDI-apparatuur aan te sluiten en tevens is er geen mogelijkheid om samples op te nemen en af te spelen.

Natuurlijk is het mogelijk om al deze extra's in te bouwen in de Toshiba module, maar dit is financieel niet interessant meer.

De meeste programma's, welke gebruik maken van de Music Module, gebruiken ook samples. Het afspelen van samples bij muziek en spelletjes maakt het geluid compleet.

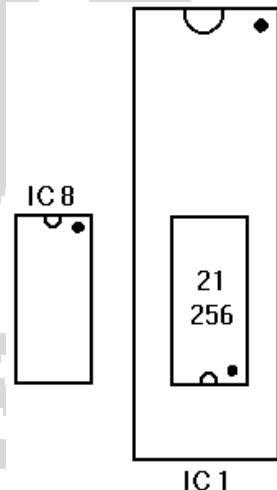
Er is slechts één IC nodig, de 21256. Dit is een DRAM-IC welke in de lijst met RAM is aangegeven.

Alle pinnen van 21256 moeten afgeknipt worden en vervolgens kan dit IC aan de onderzijde van de print (onder IC1) met een stukje dubbelzijdig plakband vastgeplakt worden.

De verbindingen dienen als volgt gemaakt te worden:

RAM p.1 -> IC1 p.32  
RAM p.2 -> IC1 p.39  
RAM p.3 -> IC1 p.29  
RAM p.4 -> IC1 p.38  
RAM p.5 -> IC1 p.39  
RAM p.6 -> IC1 p.47  
RAM p.7 -> IC1 p.46  
RAM p.8 -> IC8 p.7

RAM p.9 -> IC1 p.45  
RAM p.10 -> IC1 p.44  
RAM p.11 -> IC1 p.43  
RAM p.12 -> IC1 p.42  
RAM p.13 -> IC1 p.41  
RAM p.14 -> IC1 p.30



RAM p.15 -> IC1 p.37  
RAM p.16 -> IC8 p.14

De programma-ROM van Toshiba is te omzeilen met de ESC-toets, waarna de computer in BASIC-mode opstart. Alle Basic CALL-commando's werken dan echter niet meer, bijv. CALL SYSTEM, CALL FORMAT, CALL MUSIC, enz.

De eenvoudigste oplossing hiervoor is de EPROM (IC2) te verwijderen. U bent dan het ingebouwde muziek-programma kwijt.

Een andere oplossing hiervoor is de EPROM schakelbaar maken. Neem IC2 uit de voet en buig pin 20 naar buiten toe. Plaats vervolgens IC2 terug in de voet met pin 20 buiten de voet. Monteer een schakelaar tussen pin 20 van de EPROM en pin 20 van de IC-voet. Plaats ook een weerstand van 10 k $\Omega$  tussen pin 20 en pin 28 van de EPROM.

Het schakelen van de EPROM dient te gebeuren wanneer de computer uitgeschakeld is.

Bas Kornalijslijper

## MSX-VEILING

De MSX-veiling (nou ja, MSX was het ook niet helemaal) was een succes. Alle voorwerpen (43 stuks) zijn van eigenaar verwisseld. Er was weer een diversiteit aan voorwerpen waaronder diverse typen MSX-1 en MSX-2 computers, een scala aan MSX-spellen op cassette, diskette en ROM (allen origineel) en diverse randapparatuur. Ook niet MSX-spullen zoals enkele PC-muizen zijn 'onder de hamer' gegaan.

Er waren voorwerpen welke maar amper aan een nieuwe eigenaar kwamen voor de geboden beginprijs en waren enkele voorwerpen welke met een top-prijs van hand werden gewisseld. De uitschieters waren een Toshiba-keyboard met bijhorende Music Module, diverse Japanse tijdschriften en een Philips TV-tuner voor respectievelijk f40,-, f30,- en f35,-.

Heel opmerkelijk was het opdrijven van de prijs met dubbeltjes en kwartjes tussen de mensen van Deltasoft en MSX-Club NBNO. Ook op een data-recorder met cassettes in doos werd drijfgeboden op de doos zelf (een originele WC-Eend doos).

Ook werd er een Sony HP-201P MSX-1 computer van eigenaar verwisseld met als opmerking welke van Wammes Witkop zelf kwam toen hij nog hoofdredacteur en recensent van

MCM was: de computer met de vrouwelijke vormen...

Een geslaagd verwisseldagje.

Albert Beevendorp

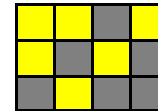
## EXOR ACCESS CODES

Het resterende gedeelte van de Exor Access codes, opvolgend op de vorige codes.

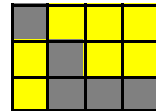
Level 15



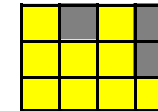
Level 16



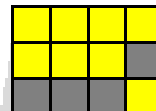
Level 17



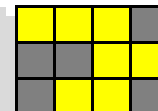
Level 18



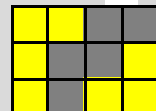
Level 19



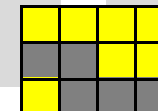
Level 20



Level 21



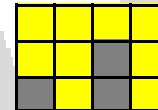
Level 22



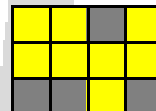
Level 23



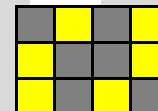
Level 24



Level 25



Alles



Na het invoeren van de laatste (Alles) kun je zelf kiezen welk level je spelen wilt.

Ditta Visscher

## PD-BAK REGELTJES

De PD-bak wordt beheerd door Paul Brugman. Hij heeft in de afgelopen jaren de PD-bak uitgebreid van 30 naar 700 diskettes. De PD-bak is voor en door leden en heeft geen commercieel doel. De kleine bijdrage welke betaald moet worden voor de PD-software, wordt meteen

geïnvesteed in nieuwe software, diskettes en/of reparaties aan het voor de PD gebruikte systeem (slijtage diskdrives).

Op MSX-dagen wordt PD-software aangeschaft, maar leden en andere MSX-gebruikers kunnen PD-software aanleveren welke in het PD-bestand kan worden opgenomen. Voordat de software daadwerkelijk in de PD-bak wordt opgenomen, wordt een controle gedaan door de organisatie van de club of de software wel PD is.

Getracht wordt voor elke diskette te achterhalen of dit een commerciële programma betreft en bij twijfelgevallen wordt een poging gedaan de programmeur of distributeur te achterhalen.

Als blijkt dat dit programma niet-commerciële is, dan wordt deze in de PD-bak opgenomen en krijgt een WF-nummer. Ondanks al deze controles bestaat de mogelijkheid dat een programma ten onrechte in de PD-bak opgenomen is. Graag zouden wij dit willen weten van de programmeur en/of de distributeur, waarna dit programma uit de PD-bak wordt verwijderd. Vervolgens wordt in de Nieuwsbrief een rectificatie geplaatst.

De organisatie

## BABEL

De laatste clubdag stonden we schuin tegenover MSX-club NBNO. Zij stonden er met een stand, waar ze diverse spelen en picture demo's verkochten. Buiten het feit dat ze de verkoop van Fighters Ragnarök (zie vorig nummer) over hebben genomen van Fony, hadden ze ook weer de hand aan een ander spel kunnen leggen.

Het is een spel uit 1994 van de Spaanse groep CABINET. Het spel heet BABEL en het is een Tetris-kloon. Ik zou nu kunnen zeggen klaar met de recensie, maar nee hier is toch meer mee aan de hand. Buiten de zeer grappige en gevarieerde muziek ziet het geheel er goed verzorgd uit. Met een duidelijke Engels- en Nederlandstalige handleiding erbij waar alles

besproken wordt wat je moet weten over het spel.

Babel werkt niet door rijen met blokken weg te halen maar een beetje het idee van Columns, maar dan niet met kleuren maar met symbolen. Het is dan ook de bedoeling om 3 of meer dezelfde symbolen horizontaal, verticaal of diagonaal op een rij te krijgen zodat deze verdwijnen. En na elke 6 gehaalde levels verschijnt er een plaatje op het beeldscherm.

Het speelveld is opgesplitst in twee delen. Links het speelveld en rechts de informatie over het spel waar je mee bezig bent, zoals het volgende symbool (die je trouwens met het symbool waar je mee bezig bent kunt omruilen, erg handig), natuurlijk de score en de info in welke stage je bent. Helemaal rechtsboven is te zien wat er gedaan moet worden om dit veld af te ronden: 3, 4 of 5 op een rij of het hele veld leeg. Het teveel aan blokken in het wordt van de score afgetrokken. Een eindscore van nul betekent Game Over en er is geen mogelijkheid om vanaf dat veld verder te gaan.

Op de clubdag werd er al door vele veel mee gespeeld en dat was zeer verslavend (hè Ditta?).

Johan van Deltasoft.

## OPROEP

Als tevreden MSX-2 bezitter werk ik al jarenlang met het TASWORD-programma met (na een matrix-printer) een HP DeskJet 670 waar ik oprecht tevreden mee ben. Voor het echte werk, het opmaken van tentoonstellingsbladen, is deze printer momenteel niet echt bruikbaar. Vanuit de MSX-2 kan ik de printer niet 'besturen' (kleur, lettertype, vet, cursief, onderstreept, etc.). Vragen van mijn kant:

1. Bestaat er een programmaatje waarmee ik de HP DeskJet 670 kan 'besturen'?
2. Wie kan mij daaraan (en daarmee) helpen?

R. Frieke (Tel.: 020-6105547)



**Naam** : -----  
**Adres** : -----  
**Postcode** : -----  
**Plaats** : -----  
**Telefoon** : -----  
**Club** : -----

**Sturen naar:**  
Totally Chaos  
MSX-INFO Blad  
Rotterdamstraat 73  
6415 AV Heerlen  
Giro: 2495572

**Abonnement:**  
HF1. 10,— voor 4x  
per jaar.  
**Losse nummers:**  
HF1. 3,— per nummer

(NvdR: Bij het lezen van deze oproep realiseerde ik mij dat ik eens een semi-vervangende printerdriver voor Tasword MSX-2 heb geschreven en ik heb besloten deze vanaf 21 november 1998 in het Public Domain bestand op te laten nemen. Voor meer informatie verwijs ik naar de PD-beheerder Paul Brugman.)

## MILLENNIUMPROBLEEM

Je hoort het de laatste tijd steeds vaker: het millenniumprobleem. Op ieder net is het wel een paar keer in het nieuws geweest en op de commerciële zender SBS-6 is het regelmatig bij Actienieuws. Het grootste probleem is dat er zo'n ophef over gemaakt wordt, omdat gepretendeerd wordt dat veel oudere computers en moderne huishoudelijke apparatuur welke voorzien zijn van een elektronisch uurwerk op 1 januari 2000 gewoon uit zullen vallen (zwarte beeldschermen, koelkasten (met klok?) welke opeens stopt met verkoeling geven aan de toch snel bederfelijke producten, magnetrons welke zich vergist in de temperatuur, etc.).

Het feit *is* echter, dat dit soort systemen *nooit* uit zullen vallen (of gekke dingen gaan doen) doordat een elektronische klok van slag is. Computers zullen in 2000 nog steeds normaal functioneren en echt niet zomaar uitvallen omdat de interne klok niet *millenniumproof* zou zijn. Nu komt er ook nog iets raars bij. Als je bijvoorbeeld een video-recorder met datum- en tijdweergave vanaf 1995 gekocht hebt en het blijkt dat deze op 1 januari 2000 niet goed blijkt te lopen, dan kun je hem opeens terugbrengen voor een vervangend exemplaar. Nog vreemder is, als magnetrons opeens gekke dingen gaan doen, want die maken niet eens gebruik van het datumgedeelte dat ingebakken zit bij de elektronische klok. Niemand zet iets in de magnetron om over drie weken op te warmen. Dan is het al bedorven en je hebt de magnetron ongetwijfeld al zo'n 42 keer eerder gebruikt (twee keer per dag, drie weken lang). Dus wat nou al die ophef is rondom dat 'millenniumprobleem'.

Apparaten met een elektronisch uurwerk zullen *echt* niet door deze schakeling compleet uitvallen. Overigens kunnen computers volgens mij heel makkelijk *millenniumproof* worden gemaakt door de BIOS-setup te upgraden, al moet er wel rekening gehouden worden met het merk en type mainboard en welke BIOS hierop aanwezig is. Op Internet zou voor ieder mogelijk mainboard diverse upgrades bij de leveranciers (veelal Award of AMI) te vinden zijn en er is ongetwijfeld wel een upgrade welke het millenniumprobleem oplost. De huidige

systemen zullen veelal millenniumproof zijn.

De niet-PC's (zoals MSX) met een klok-chip zullen in feite ook getest moeten worden. Door MSX-DOS wordt het millenniumprobleem wel enigszins opgelost, maar de vraag blijft of dit in de klokchip ook nog goed gaat. Hiervoor moet dan ook een millenniumproof equivalent gezocht (of zelfs gemaakt) worden.

***DISCLAIMER: Noch de auteur noch de uitgever kan aansprakelijk worden gesteld voor situaties tegengesteld aan dit artikel. Mochten er zich situaties voordoen waarbij apparaten tegengestelde dingen doet dan in dit artikel beschreven wordt, dan dient men zich het probleem voor te leggen aan de leverancier of de Consumentenbond.***

Albert Beevendorp

*Dit artikel komt voort uit de nieuwsberichten welke onnodig een verkeerde indruk van de werkelijkheid geven.*

## MAJUTSUSHI

Net *na* het ter perse gaan van Nieuwsbrief nummer 24 heb ik het Konami spel Majutsushi (hier beter bekend onder Mah Jong 2) zo aan weten te passen dat ik de samples welke tijdens het spel worden afgespeeld daadwerkelijk kan horen.

De eerste versie was (hoe kan het ook anders) een MSX-turboR versie, waarbij de ingebouwde PCM-chip wordt gebruikt voor de samples. De tweede versie was voor de Music Module en ten slotte kwam er een versie voor Covox (of SIMPL). Bij gebrek aan voldoende informatie inzake de MSX-MUSIC om de samples mee af te spelen, blijft die versie nog iets achter.

Het idee om dit te doen kwam toen ik een tekst las over dit spel welke Sean Young origineel heeft en hoe het aangestuurd wordt. Enig pluizen in de ROM-image bleek de plaats van de (toen al verwijderde) instructie voor het schrijven naar de in de cartridge gebouwde D/A-converter te onthullen. Door op deze plaats de instructie te zetten voor het schrijven naar een andere D/A-converter (bijvoorbeeld de MSX-turboR) bleek de sample ook op deze manier prima hoorbaar.

Tijdens het spel wordt steeds als een speler een blokje pakt van een ander om een 'straat' te maken of drie of vier gelijke of van andere opties zal het personage even in beeld komen