



Stichting Sunrise

Sunrise GamesAbonnement

Postbus 61054, 2506 AB Den Haag

Voor wie is het Sunrise GamesAbonnement (SGA) bedoeld?

Voor iedere MSX 2 bezitter met een dubbelzijdige disk-drive en minimaal 128 kB (RAM) geheugen. Verdere uitbreidingen zoals een FM-PAC, Muziekmodule, MoonSound of harddisk zijn niet noodzakelijk maar worden in de meeste gevallen wel ondersteund.

Wat is er reeds via het SGA verschenen?

Een aantal mooie games zijn al uit het SGA voortgekomen, wat dacht je bijvoorbeeld van: The Shrines of Enigma, Akin, Pumpkin Adventure 3, Match Maniac en Pentaro Odyssey.

	Normaal	SGA		Normaal	SGA
The Shrines of Enigma	f32,50	f25,-	Akin	f39,95	f30,-
Pumpkin Adventure 3	f47,50	f40,-	Match Maniac	f27,50	f25,-
Pentaro Odyssey	f32,50	f25,-			

Kopen via het SGA is duidelijk goedkoper!

Abonnees op Sunrise Magazine krijgen nog eens 10% extra korting op games van het SGA!

Wat kunnen we op korte termijn verwachten?

Vast staat dat in elk geval CoreDump (de opvolger van Akin) en The Lost World de volgende twee games zijn die wij via het SGA gaan aanbieden. Helaas kunnen wij nog geen release datum noemen. Wanneer één van de games gereed is, krijgt u 2 à 3 weken van te voren een acceptgirokaart thuis gestuurd.

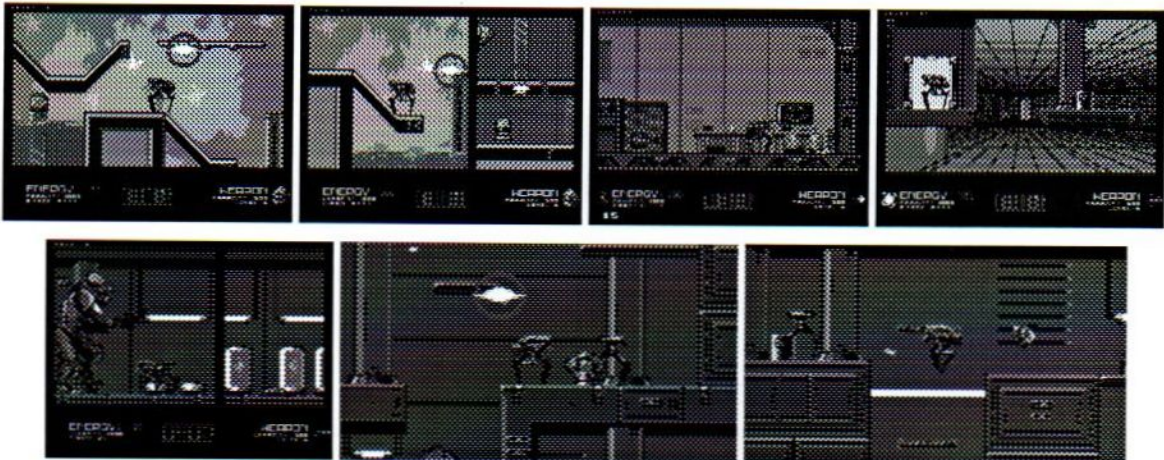
Het spel Deceptor is definitief van de SGA-lijst verdwenen en zal helemaal niet meer worden uitgebracht.

Uiteraard blijven wij nog steeds op zoek naar nieuwe games die we uit kunnen brengen via het SGA. Hierover zijn wij al in onderhandeling met een aantal groepen en clubs.

Hoe wordt ik lid van het SGA?

Abonnee worden van het SGA is vrij eenvoudig, stuur een briefkaart naar onze postbus om je aan te melden als abonnee. Als abonnee van het SGA neem je minimaal 2 games af, waarna altijd schriftelijk kan worden opgezegd!

— ScreenShots CoreDump —



Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
0412-630653
0654-642288
E-mail: m.broek@tip.nl

Redactie

Maico Arts 0412-690757 maico.arts@tip.nl
Erik Maas 073-5942926 erik.maas@tip.nl

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer,
Richard Bosch, Raymond Hoogerdijk

Telecommunicatie

The Games BBS
24 uur per dag, 300-9600 bps
0412-640358

<http://www.tip.nl/users/m.broek>

Abonnementen

Een abonnement kan elk gewenst moment ingaan. Een abonnement van zes nummers kost f35,-. Een abonnement loopt van 1 januari tot en met 31 december.

Abonnementstarieven ingaande per:	Januari/Februari	f35,-	(6 nummers)
	Maart/April	f30,-	(5 nummers)
	Mei/Juni	f24,-	(4 nummers)
	Juli/Augustus	f18,-	(3 nummers)
	September/Oktober	f12,-	(2 nummers)
	November/December	f 6,-	(1 nummer)

Advertenties

Advertenties mogen in elk PC-formaat worden aangeboden (BMP, PCX, TIF, CDR etc. etc.) natuurlijk kunnen wij ook MSX pictures (screen 5,7, 8 en 12) converteren naar PC-formaat.

Advertentie-tarieven:	A4 (210x297mm)	f25,-
	A5 (210x148mm)	f15,-
	A6 (105x148mm)	f10,-

MSX-NBNO

Oss
Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

Rob Hiep, Arjan Bakker, CGV

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

Uiterste zorg werd besteed aan het vervaardigen van dit blad, desondanks zijn fouten niet geheel uit te sluiten. De uitgever/redactie kan derhalve niet aansprakelijk gesteld worden voor eventuele fouten in enig deel van deze publikatie. Overname van artikelen of andere redactionele bijdragen is slechts toegestaan na voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Copyright © 1998 GameSoft Publications.

Inhoudsopgave

Defender 4	4
MSX Experience Vol. One	5
MCCM 90	6
Xtazy Muziek-CD	7
Advanced BASIC 1.20	8
Caterpillar	10
Tilburg '98	11
Het programmeren van de OPL4	12
Overload	15
Introductie MSX (7)	16
Eurolink 3	21
Hnostar 40	22
Newsletter	23
Head Hunter	25
Oracle v1.10	26
ClubWare	27
Clubagenda	27
Te Koop/Gezocht/Bel	27

Advertenties:

Stichting Sunrise, GamesAbonnement	2
Stichting Sunrise, Video9000	9
Surrec, Tilburg Release	9
Pear, Public Domain Music Disk	14
Stichting Sunrise, GFX9000	14
Stuff, Abonnement FutureDisk	20
Stichting Sunrise, MoonSound	23

Redactioneel

Mari van den Broek

Zoals je kan zien heeft XSW-Magazine een nieuwe cover gekregen, vanaf dit nummer dus in full-color. Het blad is hierdoor wel wat duurder geworden. De prijs die betaald moet worden voor 6 nummers XSW is hetzelfde gebleven, alleen de prijs voor de losse nummers hebben we wat aan moeten passen. Reden te meer dus om een abonnement te nemen. Nu de cover een face-lift heeft gehad gaan we ons weer wat meer bezig houden met de inhoud van het blad. Inmiddels hebben we een nieuwe schrijver voor XSW mogen begroeten, zijn eerste werkje vind je in dit nummer.

Tilburg staat voor de deur. Speciaal voor de beurs hebben wij iedereen de gelegenheid gegeven om GRATIS te kunnen adverteren in dit nummer, waar dankbaar gebruik van is gemaakt door enkelen.

Ik hoop jullie allemaal te mogen begroeten op Tilburg...

Vanwege Tilburg zal het volgende nummer van XSW wat later verschijnen...

Defender 4

Paul Reemeyer

Producent: Sargon
Prijs: f7,50



Zoals we gewend zijn, zit er ook op deze diskette weer een kleurenlabel. Wanneer we de diskette opstarten verschijnt op het scherm de tekst: "Sargon presents". Het hoofdmenu is letterlijk een hoofd, deze tekening ziet er goed uit. Als je iets wil kiezen van deze disk, moet je op de bril klikken.

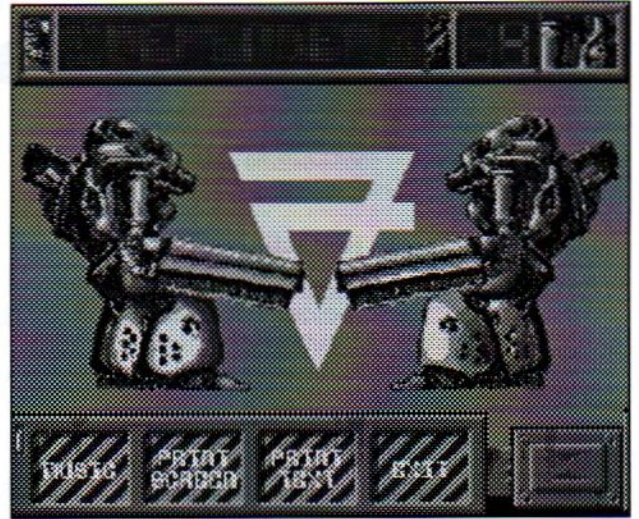
Er staan op deze disk tien sub-menu's die je op het scherm kan krijgen door met je pijltje naar de "run" opdracht te gaan en die aan te klikken. Ik kies maar meteen het eerste: "Redactie", hier staat als gewoonlijk het voorwoord. Daar staat in dat ze erg last hadden van tijdsdruk. Er staat nog veel meer in dit menu, maar het rare wat hier bij staat is de handleiding voor het hoofdmenu. Het probleem is dat je het eerst zelf moet uitvinden en dan pas de handleiding kan lezen, dus de handleiding heeft weinig zin.



Het volgende wat je kan kiezen is "Software". Bij dit menu staan verschillende spellen, maar waar ik nog niet van gehoord had was Slider 2. Dus die recensie kies ik om te kijken wat voor spel het is. Het blijkt dus een puzzel-spel te zijn en volgens Sargon is het niet zo'n geweldig spel.

Daarnaast kun je nog "Hardware" en "Magazine" kiezen, deze sla ik nu over en vertel je nog wat over de "Speltips" die vervolgens komen. Hierin staan verschillende speltips, maar volgens Sargon is dit de Super-tip: Bij Maze of Galious zijn er items die haast niet te vinden zijn. Dat zijn de "Dagger" en de "Vase of Maze of Galious". Maar als je dit wil weten waar ze liggen moet je Defender 4 kopen.

In "Questcorner" staan rare dingen, bijvoorbeeld een RPG-column. "Questcorner" betekent toch dat je vragen kan stellen, maar ik zie weinig vragen en weinig antwoorden [NvdR: waarschijnlijk een taalprobleem, Quest betekend in dit geval niet veel meer als onderzoek of speurtocht...].



"Diversen" 1 en 2 zijn goed gevuld, maar er staat ook wat onzin in deze onderdelen. Voorbeeld hiervan is "De medisch meesterschap op RTL 4", nutteloze informatie voor op een disk magazine. Het volgend onderwerp is "Modem". Ik weet niet wat ik me hierbij moet voorstellen, daarom kies ik het maar. Dit is een goed onderwerp want hier staat bijvoorbeeld welke BBSen offline zijn gegaan. Hier staat ook dat Bas van der Sluis bezig is met een nieuwe echomail, met de naam EM2000.

Het laatste onderwerp op deze disk is "Other-sys". Dit is eigenlijk niet nodig, maar wel leuk omdat er niet zoveel spellen meer op de MSX uitkomen. Dus ik ga even kijken wat er allemaal besproken wordt. De spellen die ik hier voor mijn neus krijg gedrukt zijn allemaal op de SNES. Dit is wel een beetje achterhaald, want er zullen nog maar weinig mensen zijn die op een SNES spelen.

Conclusie

Deze disk is de moeite waard om te nemen. De muziek is goed en de graphics zijn erg goed. De inhoud van deze disk is over het algemeen goed, en er staat genoeg op om een paar uur zoet te zijn.

Sargon
Pellerij 12
9951 KE Winsum (Gn)
0595-441369

Home Is Where
The Computer Is Plugged In!

MSX Experience Vol. One

Malco Arts

Producent: New World Order

Prijs: f40,-



Inleiding

Op de beurs in Zandvoort kwam ik een drietal CD's tegen. Eén ervan was MSX Experience, uitgebracht door N.W.O. of te wel New World Order.

Wat hebben we eigenlijk gekregen deze keer. Een wit CD-doosje met een Philips CD-recordable. Op de CD-inlay zie ik een vrij bizar plaatje staan, waarvan ik me eigenlijk afvraag wat ik me daarbij moet voorstellen. Laten we maar hopen dat we dat niet met de CD hoeven doen (Ons af vragen wat we ermee moeten)...

De achterkant vertelt ons al stukken meer, er staat een index op en er wordt tevens aangegeven wat de systeem-eisen zijn: een MSX 2 of hoger met een CD-ROM-drive en een Novaxis- of MegaSCSI-interface met MSXCDEX versie 0.4 of hoger. V9990 of OPL4 zijn optioneel.

Inhoud

Om niet de gehele achterkant te citeren maar toch een indruk te geven van wat er op de CD staat volgen hier een paar getalletjes:

Games: 140 MB
Music: 74 MB
Graphics: 283 MB
Internet: 7 MB

De CD is in zijn totaliteit gevuld met 510510 KB in 4909 bestanden volgens het XDIR-commando, dus de CD is voor zo'n 77 procent gevuld. Kennelijk kloppen er toch ergens wat getalletjes niet, want als ik met XDIR.COM ga kijken wat er in de directory Internet staat en de hierboven genoemde getallen bij elkaar optel kom ik op 504 MB uit, terwijl 510510 KB toch slechts 498 MB is... Maargoed, ook hier gaan we niet dood aan.

Gaan we op de CD kijken, dan zien we de hele handel verdeeld over elf directories. Hier volgt een overzicht van wat er zoal in die directories staat:

Cdinfo	Tekstfiles met info over de CD etcetera.
Diskutil	getdisk en mapit-programma's.
Internet	6,9 MB in 292 bestanden die van internet afgeplukt zijn.
Sounduti	Een drietal utilities voor PCM en OPL4.
V9viewer	Viewers voor verschillende typen bestanden voor de GFX9000.
Viewers	Viewers voor verschillende typen bestanden voor de MSX 2 en MSX 2+ videochip.
Compile	Programmeerpakketten MSX-C versie 1.2, Gen 80, WBAss2, en documenten over SCSI, OPL4, verschillende bestandsformaten en Milc.
Games	244 MSX-1 games, 56 spellen die direct opstartbaar zijn vanaf de CD. (met getdisk op de harddisk of CD gezet). Een Colecovision emulator met ongeveer

Various	120 games. Een hele serie directories met spellen en één met zo'n 57 ROM-dumps en een programmaatje om de ROM-dumps te kunnen laden.
Graphics	In verschillende directories vinden we een serie plaatjes en animaties. Variërend van JPG tot FLI en zelfs een aantal van het type VGL. Deze laatste is voor de GFX9000. Er staan zo'n kleine 2000 plaatjes op de CD die tezamen zo'n 270 MB bij elkaar beslaan.
Music	Ook hier een variëteit aan muziekstukken en bestanden. MicroMusic staat erop, een groot aantal mod-files, evenals mgs-files. Ook staat er een behoorlijke verzameling aan samples op de CD, ondergebracht onder samples en MBSamples. Een aantal Moonsound-bestanden zijn terug te vinden onder Poisonic.
Programs	Dit is de laatste directory. Hierin vind je slechts één programma: GraphSaurus 2.

Conclusie

Voor vier tientjes krijg je een behoorlijke hoeveelheid software, voor het grootste deel in de vorm van plaatjes. Het is nu afhankelijk van de lezer/kijker wat hij nu zinvol vindt. Het voordeel van de software op CD is dat je in slechts één partitie toch tot maximaal 650 MB kwijt kunt. Een bijkomstig probleem van die dingen is dat je er alleen met goede MSX-DOS 2 programmatuur de bestanden direct kunt benaderen. Anders ben je verplicht deze bestanden eerst naar de harddisk te kopiëren.

Mijn mening? Ik heb over deze CD geen uitgesproken mening maar deze CD staat wel in mijn MSX CD-collectie.

New World Order
M. Delorme
0517-414206



"Booze Is Good Food"

MCCM 90

Raymond Hoogerdyk

NvdR: In Memoriam... misschien wel de meest gepaste titel boven dit laatste artikel over MCCM. Waar de één stopt, kan een ander wellicht het werk voortzetten. We kunnen er bij stil blijven staan, maar gebeurd is gebeurd...]

Hier is alweer het laatste nummer van MCCM. Nu met twee diskettes en twee CD-ROM's. Ik wilde eerst het blad eens gaan bekijken. In het voorwoord wordt door Frank verteld waarom ze stoppen en wat er zoal op de twee CD-ROM's staat. Ook wordt er aangeraden een abonnement te nemen op FutureDisk en het MSX-Info blad. Waarom geen MSX-User of XSW-Magazine? Zijn deze beiden te goede concurrenten geworden?

In "Nieuwe versie MSX4PC" wordt de nieuwe versie van MSX4PC belicht. Er zijn wat bugs uit verwijderd en de code is wat geoptimaliseerd. De emulator kan nu ook enkelzijdige diskimages inlezen en de geluidsafhandeling verloopt beter. Ook is er een "rem" geplaatst, zodat je de emulator wat langzamer kunt instellen, mocht je PC te snel zijn. Dit kan natuurlijk ook handig zijn als sommige spellen te snel zijn...

In "Maiskoek" worden diverse bladen beschreven, waaronder BITS 3 en 4, XSW-Magazine 16 en 17, MAD 6, Hnostar 39 en MSX-Info Blad 5. Bij nummer 17 van XSW-Magazine staat er een groot kruis door het blad. Dit omdat XSW-Magazine een recensie maakt over de CD's en deze te koop aanbiedt. Dat illegale CD's niet deugen, daar ben ik het helemaal mee eens, maar Frank schrijft zelf ook een stukje (met plaatjes) over 4 verschillende illegale CD's. Dus Frank wie de schoen past trekke hem aan... [NvdR: de CD's van MCCM zijn ook niet helemaal legaal, ook al doet men ons dat geloven.] Hnostar 39 wordt ruim besproken met flink wat foto's uit het blad. Waarom gebeurd dit niet bij andere bladen?

In "Finse library's" worden libraries besproken voor Turbo Pascal. Deze libraries zijn gemaakt door een Finse MSX-hobbyist. Door het gebruik van deze libraries krijgt je Turbo Pascal een hele boost. Er zitten onder andere libraries bij voor DISK I/O, Grafische Routines, Geheugenbeheer, Tekstroutines, Muziek, etc. Zoals je ziet kun je met deze libraries werkelijk alle kanten op.

In "Games" worden enkele spellen (Exor, Ruby & Jade, Caterpillar, Bomberman 2 en Pentius) in het kort besproken. Een uitgebreidere bespreking is aanwezig op de CD welke ik verderop zal bespreken.

In "Previews" worden previews gegeven van spellen die nog komen en van spellen die nooit meer komen. Een voorbeeld hiervan is Micro Mirror Men, dit is een Lemmings clone. Het spel ziet er prachtig uit maar... zal nooit worden uitgebracht.

Dus bespreken heeft geen zin. Het is iemand blij maken met een dode mus.

Ook is in dit nummer de alom bekende kerstvertelling van Wammes weer van de partij. Hierin gaat hij verder waar hij vorig jaar is blijven steken. Meneer Piet heeft in dit verhaal een vriendin gevonden waarmee hij de kerst gaat vieren. De rest van het verhaal moeten jullie zelf maar gaan lezen.

In "Techno Talk" gaan Bas en Sandy dieper in op enkele technische (on)mogelijkheden van de MSX en komen met leuke voorbeelden. Enkele daarvan zijn Samples op een SCC, meerdere FM-PAC's tegelijk aansturen, XAsm en nog enkele andere. Echt voer voor de technenuten onder de MSXers. Ze eindigen de rubriek met "signing off...".

"De laatste" staat er heel toepasselijk boven Wammes' column. Hierin blikt hij terug op tien jaar MC(C)M, tien mooie jaren die nu helaas aan een eind komen. Maar het eind van MC(C)M hoeft nog geen eind van MSX te betekenen. Er zijn nog genoeg bladen (MSX-User, Hnostar, XSW-Magazine) over die de fakkel over willen nemen. Hopelijk slagen ze hierin goed, want ik wil nog zeker tien jaar door met mijn MSX!

MSX 90
MCCM
MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE

Special op het diskabonnement
1 gratis voor gamers
De nieuwste PC
De beste games
Levenswijze games

Game special

Extra pagina's op cd
Video 9000
Mission, emulator op MSX

Groots slotwerk:
twee cd-roms

MCCM

In "Video 9000" wordt de digitizer voor de GFX9000 besproken. De GFX9000 (voor de genen die het nog niet weten) is een grafische uitbreiding voor de MSX 2 en hoger. Hiermee kun je maximaal 32000 kleuren op het scherm toveren. De software hiervoor is nog op twee handen te tellen, maar misschien dat het met deze digitizer erbij de betere kant op gaat.

In "Historie" wordt door Frank Druiff en Robbert Wethmar nog even teruggeblikt op het roemrijke verleden van MSX. Hierin laten Robbert en Frank weten hoe zij ooit in het MSX-wereldje gerold zijn. Ook worden hierin nog wat leuke en minder leuke momenten aangehaald die zij meegemaakt hebben met MSX.

Al met al was dit weer een heel gevarieerde MCCM. Jammer dat ze van het toneel (moeten) verdwijnen. Maar als commercieel blad moet je nu eenmaal winst maken om te kunnen bestaan.



Nu wilde ik verder gaan met de twee CD's die geleverd zijn bij deze MCCM. Twee CD's bijna boordevol met alleen MSX software. Eerst wilde ik als een klein minpuntje opnoemen dat ik de

CD's op geen enkele manier aan de praat kreeg op mijn MSX. Terwijl ik met andere CD-Rom's geen enkel probleem heb. Ook kwam ik diverse ROM-dumps tegen van verschillende MSX computers. Deze stonden ongezippt in allerlei directories én op beide CD's! Ik heb voor de gein eens geprobeerd enkele van deze files in een ZIP-file op te nemen. Dit scheelt op 120 kB al gauw zo'n 25 kB! Dan had er software die nu niet geplaatst is er toch nog op kunnen komen!

Maar nu zullen we de inhoud van deze CD-set eens gaan bekijken. Wat staat er allemaal voor leuks op deze CD's? Wel voor de Konami liefhebber kan ik zeggen alle Konami's (ook de vertaalde) met diverse cheatversies. En natuurlijk MCCM 91. Deze kun je zelf eventueel uitprinten. Ik kreeg zelf alleen Coredump niet ingeladen en Historie heb ik niet gevonden op deze CD's. *[NvdR: Er is meer software te vinden op de CD's welke niet werkt, maar wel werkend is aangeleverd... Er gaan zelfs al geruchten dat er een derde CD-ROM komt met daarop alle niet-werkende software van de eerste 2, maar of deze geruchten waar zullen zijn?]* Ook deze MCCM is de moeite waard om te lezen. Veel spelbesprekingen en brieven.

Tja, wat zal ik nog meer vertellen over deze twee CD's? Er staat onzettend veel nuttig materiaal op. Ik denk dat er wel voor ieder wat wils op staat. Ik zou zeggen geniet van deze MCCM met z'n CD's en laten we MSX nog ver de 21e eeuw inzetten met MSX-User, XSW-Magazine, FutureDisk of het MSX Info Blad.

Xtazy Muziek-CD

Rob Hlep

Producent: Abyss

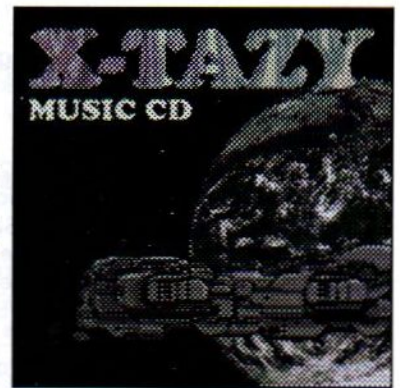
Prijs: f35,- (exclusief verzendkosten: f3,20)



Naast de vele spel-CD's, is het prettig nu ook eens een muziek-CD te kunnen aankondigen. Alhoewel aankondigen, de muziek-CD van het spel Xtazy is klaar en bleek tot mijn stomme verbazing al op de beurs in Zandvoort, in beperkte mate, te zijn verkocht. In tegenstelling tot het spel (zucht, komt het nooit af...), is deze CD een produkt dat af is.

De CD zelf bevat 16 muzieknummers en kan op de "gewone" Audio-CD-player worden afgespeeld. Dus het behoeft niet perse op een CD-ROM-speler ingebouwd in de computer. Omdat muziek een kwestie is van smaak is het raadzaam om hem eerst op een beurs te komen beluisteren.

Dus niet vergeten: kom naar Tilburg! Persoonlijk vind ik het kwaliteit, maar zoals ik al zei, het is een kwestie van smaak. Voor de mensen die destijds naar de muziekstukken hebben geluisterd en deze CD willen bestellen: houd wel rekening met een levertijd van een paar weken.



Track:	Songname:	Time:
01	XTAZY Intro (Part 1)	1:20
02	XTAZY Intro (Part 2)	1:43
03	XTAZY Title Theme	3:33
04	X-Choice	1:22
05	Stage Intro	1:33
06	Town Level	3:41
07	Crystal Level	3:58
08	Meteo Level	3:37
09	Boss	1:32
10	Staff	1:42
11	XTAZY Special Intro (Part 1)	0:55
12	XTAZY Special Intro (Part 2)	0:30
13	XTAZY Special Intro (Part 3)	1:18
14	Xperiment	2:13
15	Xtrack Bonus 1	1:55
15	Xtrack Bonus 2	3:03

Stichting Sunrise
postbus 61054
2506 AB Den Haag

Advanced BASIC 1.20

Maart van den Broek

Producent: MFZ
Prijs: f10,-



Advanced BASIC voegt een aantal nieuwe commando's toe aan het bestaande MSX-BASIC. Commando's die het een BASIC-programmeur een stuk makkelijker kunnen maken, mits...

Het idee voor een uitbreiding op MSX-BASIC is niet nieuw, een bekend voorbeeld hiervan is Ultra-BASIC en Sysops van BBSen die al wat langer een Bulletin Board System runnen het MDM-BASIC wat later vervangen werd New Modem BASIC (kortweg NMB) van Pier Fedema. Deze laatste twee waren speciaal bedoeld voor de Bulletin Board Systems.

Advanced BASIC nestelt zich in 2 segmenten (2 en 3) van de memory mapper, waardoor het gehele BASIC-geheugen vrij blijft voor de BASIC-programmeur. Advanced BASIC is niet moeilijk te installeren, ofwel je start je computer op met de diskette er in, ofwel je laad het door middel van BLOAD "ADV.BASIC.BIN",R.

Wanneer dit is gebeurd verschijnt de mededeling:

```
Advanced BASIC 1.20 Installed
(C) 1996/1997 MFZ
Ok
█
```

Naast de zeer uitgebreide handleiding, waarop ik later terug kom, staat er ook een voorbeeldprogramma op de disk, WINMENU.BAS.

Laten we aan de hand van de handleiding eens door de mogelijkheden van Advanced BASIC lopen.

Gebruik van Windows

Windows zijn vensters die op het scherm geplaatst kunnen worden. Iedere BASIC-programmeur is daar vast wel eens mee aan het stoeien geweest. Advanced BASIC heeft speciaal hiervoor een aantal commando's, echter deze commando's zijn alleen bruikbaar in screen 0 en een schermbreedte van meer dan 40 karakters.

Het maken van windows met Advanced BASIC is een fluitje van een cent, gewoon een kwestie van het juiste commando aanroepen met de daarbij behorende waarden. Afhankelijk van de grootte van de windows kunnen er maximaal 16 geopend worden. Het grote voordeel van Advanced BASIC hierbij is dat je de windows ook weer weg kunt halen en dat daarbij de voorgaande data op het scherm hersteld wordt. Voor een menu-gestuurd programma dus ideaal.

```
_WINDOW      _HOME        _LOCATE
_PRINT        _WCLS        _RWIN
_RALLWIN     _CRSLIN   _POS
```

```
_NWINDOW     _WINDATA     _SCROLLOFF
_SCROLLON
```

Meer kleuren

In screen 0 kun je met wat goochelwerk, met behulp van VDP(13) en VDP(14) en wat VPOKEs, een aantal kleuren op het scherm zetten. Voor een menugestuurd programma heb je het zeker nodig. Nu is het nogal een gepuzzel, Advanced BASIC maakt het gelukkig wat simpeler.

```
_PUT          _UNPUT          _CLS
```

Bloktransfercommando's

Met een aantal commando's kun je blokken geheugen verplaatsen van RAM, VRAM en I/O-poort naar RAM, VRAM en I/O-poort. Een aantal van deze commando's lijken zinloos, bijvoorbeeld het sturen van een blok RAM naar een I/O-poort. Bijvoorbeeld bij de muziekmodule moet er eerst naar poort &HC0 geschreven worden, vervolgens naar &HC1 en vervolgens weer opnieuw. Wel heel makkelijk in gebruik is hier RAM naar VRAM en omgekeerd. Snel een deel van het geheugen of video-geheugen vullen met een bepaalde waarde...

```
_RAMRAM      _RAMVRAM     _VRAMRAM
_FILLRAM     _FILLVRAM    _OUTM
_INM
```

Diskroutines

Advanced BASIC voegt ook een aantal verbeterde en nieuwe commando's toe waardoor het stukken makkelijker wordt om de diskdrive te benaderen. Zo is het mogelijk om snel een aantal sectoren van disk te lezen en/of te schrijven.

Zeer makkelijk zijn de nieuwe commando's waarmee zee eenvoudig te kijken is welke files met een bepaalde extensie allemaal op diskette staan, waarna je ze in een string kunt zetten en daarna bijvoorbeeld starten.

Verder is het mogelijk de default drive in te stellen en/of op te vragen. Dit kan echter ook met een poke. Verder kun je opvragen hoeveel drives er zijn en de schrijftcontrole uitzetten. Of dit commando zinvol is valt te betwijfelen, zo treed er bijvoorbeeld op een SONY HB-F700P geen merkbaar verschil op.

```
_DISKRD      _DISKWRT     _SFFILE
_SNFILE      _FILENAME  _SETDRIVE
_GETDRIVE    _NDRIVES    _VERIFYOFF
_VERIFYON
```

Schermroutines

Er zijn een aantal commando's toegevoegd om in tekst- en grafische schermen wat werk uit handen te nemen. Er kunnen vrij eenvoudig nieuwe karakters aangemaakt worden, regels gewist en tussengevoegd. Een van de dingen die me het meest aanspreekt is de mogelijkheid van 26 regels op het scherm te zetten in plaats van de gebruikelijke 24. Ook is er een alternatief COPY commando toegevoegd en kan vrij eenvoudig een kleurcode opgehaald worden.

```
_CHAR        _DELLINE     _DELREST
_INSLINE     _SCRON      _SCROFF
_COPY        _LINES      _GETPAL
```


Hybride programmeren

Advanced BASIC geeft de BASIC-programmeur de mogelijkheden om een aantal BIOS-calls aan te roepen. Deze calls zitten over het algemeen buiten het bereik van de BASIC-programmeur. Deze commando's zijn ideaal voor de BASIC-programmeur die zich nog niet aan machinetaal durft te wagen.

_REGA	_REGB	_REGC
_REGD	_REGE	_REGF
_REGH	_REGL	_REGBC
_REGDE	_REGHL	_REGIX
_REGIY	_GETA	_GETB
_GETC	_GETD	_GETH
_GETL	_GETBC	_GETDE
_GETHL	_GETIX	_GETIY

Diversen

verder zijn er nog een aantal commando's aanwezig die niet onder een van de eerder genoemde groepen vallen. Zo is er bijvoorbeeld een commando om de PSG uit te zetten, de toetsenbordbuffer leeg te maken en de CAPS aan en/of uit te zetten. Voor de MSX Turbo-R gebruiker is er de mogelijkheid om de processor te schakelen tussen Z80, R800 ROM en R800 DRAM mode. Met het allerlaatste commando kun je het versie-nummer opvragen van Advanced BASIC.

_SNDOFF	_CLBUF	_SPEED
_CAPSON	_CAPSOFF	_VERSION

Met het _INFO commando kun je alle commando's nog eens bekijken.

Conclusie

Advanced BASIC is bijzonder interessant voor BASIC-programmeurs die nog niet aan machinetaal willen beginnen. Echter aan het gebruik ervan kleven ook een aantal nadelen. Programma's geschreven met Advanced BASIC werken ook alleen als Advanced BASIC ook daadwerkelijk geïnstalleerd is. Kopers van dergelijke programma's zullen dus zelf Advanced BASIC aan moeten schaffen.

Advanced BASIC werkt ook (nog) niet samen met KUN-BASIC. Misschien dat in de toekomst deze beide BASIC-uitbreidingen naast elkaar kunnen werken. Advanced BASIC heeft een berg aan nieuwe commando's en is bijzonder gebruikersvriendelijk. De bijgeleverde handleiding (tekstfile op disk) is bijzonder uitgebreid, elk commando wordt met een voorbeeld uitgelegd. De prijs van dit produkt zet me aan het denken... Waarom je nog druk maken over allerlei leuke windowtjes als dat voor deze lage prijs al door Advanced BASIC geregeld kan worden. Een aanrader voor elke BASIC-programmeur.

Arjan Bakker
Ruitenstraat 13
8061 ZK Hasselt

"Depeche Mode Is French
For We're Wussies."



Stichting Sunrise



Video9000

Superimposer + Digitizer voor de GFX9000

Bel eerst voor informatie!

f540,-

inclusief rembourskosten bij vooruitbetaling!

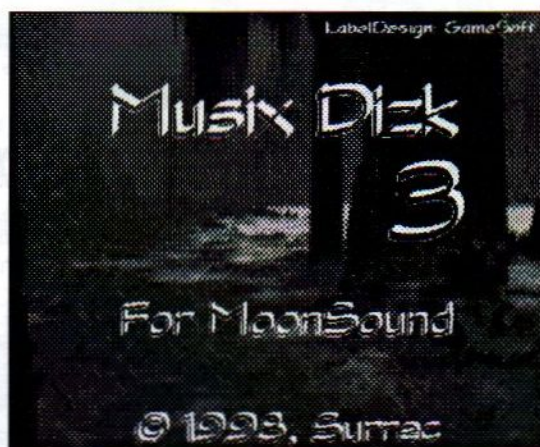
Postbus 61054
2506 AB Den Haag
Telefoon (070) 360 97 07
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

SURREC'S

Tilburg Release...

- Two New MoonSound MusicDisks -



&

"13 In Een Dozijn"

Cya At The MSX-Fair At Tilburg...

Caterpillar

Paul Reemeyer



Producent: MSX Club West Friesland
Prijs: f12,50

Om de disk zit een mooie kleuren hoes, die erg stevig is. Daar is veel aandacht aan besteed, dus dit kan veel zeggen over het spel. De disk start op met een tekening, die ook op de kaft staat van de hoes, en de keuze of je met een joystick of toetsenbord wil spelen. Nou, als ik eerlijk moet zijn is deze keuze iets te soepel gemaakt. Je moet echt gokken of het pijltje waar je mee kan kiezen goed komt te staan.



Het spel

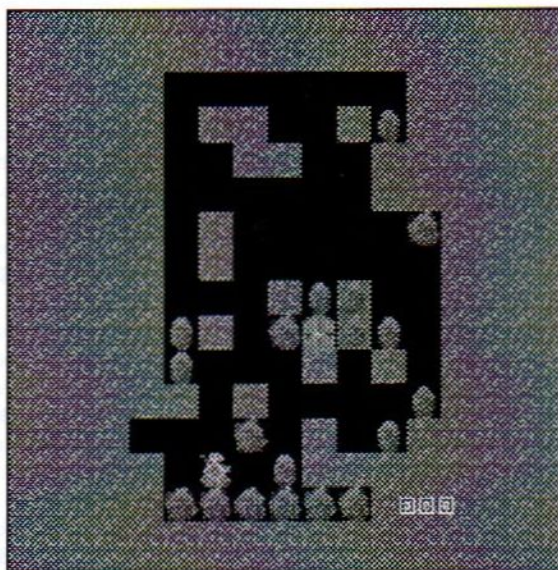
Als je de keuze hebt gemaakt waarmee je wilt spelen gaat de MSX laden met de muziek nog aan, en je weet wat voor herrie dat geeft. Nu krijg je weer een keuze om te kiezen om te beginnen of om een password in te vullen. Een password bestaat uit de items die in het spel voorkomen. Ik maak de keuze om te gaan beginnen in het eerste level. Nou, als ik dit spel zie denk ik al meteen aan Boulderdash. Dus ik zal het maar gaan spelen. Als je aan het spelen bent, heb je ook het gevoel dat je Boulderdash aan het spelen bent, alleen een slechtere versie ervan.



Wat is de bedoeling?

Als je voor het eerst begint, moet je 16 punten halen. Deze punten worden voordat je begint in beeld getoond. Als je diamantjes pakt komen er wat punten bij. Een blauw diamantje zorgt ervoor dat er 2 punten bijkomen. Een groen diamantje zorgt voor 1 punt. De besturing is ook niet zo moeilijk. Pijltjes toetsen om te bewegen. Spatie is ervoor om te schieten. Met dit schieten kun je "bosjes" wegschieten. Ik weet niet of dit "bosjes" zijn, maar daar lijkt het wel het meeste op.

In een veld staan ook machines die je kunt activeren om te kunnen schieten. Verder zijn er ook ronde dingen die bewegen en TNT in een veld. Die ronde dingen, die in het veld bewegen, kun je niet kapot schieten. De TNT kun je kapot schieten of kapot laten vallen. Bij al deze bezigheden moet je op een kleine afstand staan. Ook zijn er nog deurtjes in het veld. Die deurtjes gebruik je als je genoeg punten hebt om naar het volgende veld te gaan. In een veld staan verschillende deurtjes. Als je het level hebt gehaald en je gaat een deurtje in, krijg je een password.



"Niet elk level is uit te spelen blijkt later"

Conclusie

Ja, ja, wat zal ik ervan zeggen. De muziek is geschreven op MSX-Audio. Waarom activeren ze dan niet de FM-Pac(k), dat weet ik ook niet. De muziek die uit de MSX-Audio komt is wel goed. De graphics kunnen wel wat beter. Als je Boulderdash leuk vindt en de graphics kunnen je niet zoveel schelen, is dit een aanrader. Maar als de graphics er wel iets toe doen dan moet je dit spel niet kopen. Verder naar de makers van dit spel. De muziek kan even stil gezet worden, hoor. Want het is geen gehoor als de MSX aan het laden is en de muziek speelt nog gewoon door.

MSX Club West Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn
0229-270618

Tilburg '98

Computer Gebruikers Vereniging

Op zaterdag 25 april 1998 organiseert de C.G.V een INTERNATIONALE MSX & PC COMPUTERBEURS.

De Computer Gebruikers Vereniging is een computer-vereniging met een MSX Gebruikers Groep en een PC Gebruikers Groep die een jaar geleden voort is gekomen uit de MSX Gebruikers Groep te Tilburg.

De MSX Gebruikers Groep heeft reeds tien internationale MSX beurzen georganiseerd, welke in de afgelopen jaren zijn uitgegroeid tot de grootste van Nederland en waarschijnlijk van de gehele wereld. Dit jaar zullen voor het eerst ook PC's een plaats vinden op onze beurs.

De beurs is opgezet voor: particulieren, verenigingen, bedrijven en handelaren. Op deze computerbeurs is naast de gebruikelijke deelname door verenigingen en computer handelaren natuurlijk ook plaats voor bedrijven die aanverwante artikelen aanbieden, zoals computerpapier - diskettes - stickers - inktlinten - printers enz.

Aangezien u tot een van deze categorieën behoort, willen we u ook van harte uitnodigen aanwezig te zijn op deze beurs. Het is belangrijk vroeg te reserveren gezien de grote belangstelling uit binnen- en buitenland en de reeds ontvangen inschrijvingen. Hierdoor zijn wij ook genooddakt het aantal kramen per inschrijving tot een maximum van drie te beperken.

De beursshal beschikt over ruime parkeermogelijkheden en is goed bereikbaar, zowel met de auto als met het openbaar vervoer, mede omdat er weer een gratis bus zal pendelen tussen het centraal station en de beursshal.

De organisatie zal het evenement wederom via computerbladen, dagbladen, radio en T.V, teletekst binnen- en buitenland enz. promoten.

De huurprijs is voor verenigingen en particulieren f60,- per kraam en voor firma's f100,- per kraam. De afmeting van een kraam is 3 meter bij 80 centimeter en de huurprijs is inclusief elektriciteit.

Als u zich heeft ingeschreven en wij de betaling voor 31 maart hebben ontvangen krijgt u begin april de deelnemerskaarten en nadere informatie toegezonden. Hopelijk tot ziens op onze beurs.

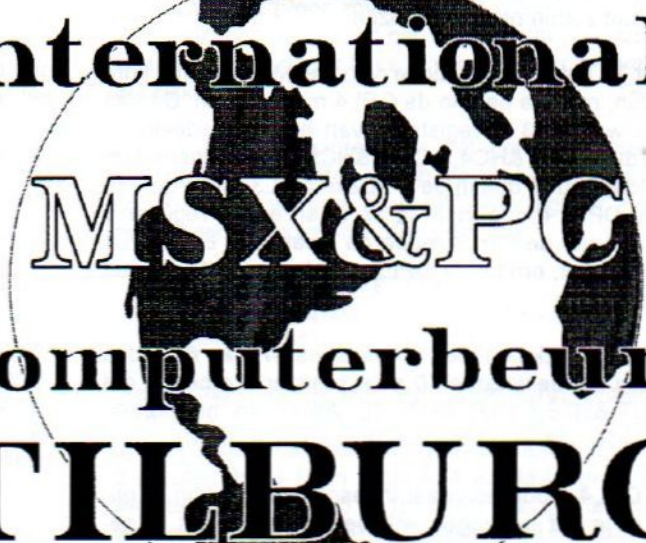
Mocht je als club of vereniging nog geen reserveringsformulier voor deze beurs ontvangen hebben, neem dan contact op met de organisatie...

Nog wat extra gegevens over de beurs

Locatie: Bremhorsthal en de volledige Philharmonie, Oude Goirleseweg 167 te Tilburg.
Datum: Zaterdag 25 april 1998
Tijd: Van 10.00 tot 17.00 uur.
Toegangs prijs: f7,50 per persoon.
Opbouwen: Zaterdag 25 april 1998 van 07.00 tot 09.30 uur.
Afbreken: Direct na afloop.

CGV

Karmijnstraat 18
5044 RD Tilburg
013-4560668
cgv@xs4all.nl



Internationale MSX & PC Computerbeurs TILBURG

**Zaterdag 25 april 1998
van 10.00 tot 17.00 uur**

BREMHORSTHAL

Oude Goirleseweg 167

Toegangs prijs Hfl. 7,50 p.p.

Voor info: Tel. 013-4560668 of 013-4681421

Het programmeren van de OPL4

Arjan Bakker

De MoonSound is nu al weer een tijdje uit, maar bij mijn weten is er nog nooit een tekst over het programmeren van de OPL4 geweest. Deze tekst behandelt ALLEEN het PCM-gedeelte van de MoonSound, omdat dat het belangrijkste gedeelte is.

De MoonSound gebruikt 6 I/O-poorten, 4 voor het FM-gedeelte en 2 voor het PCM-gedeelte. De I/O-poorten #C4-#C7 zijn voor het FM-gedeelte. Met de poorten #C4 en #C6 kun je het register bepalen en met de poorten #C5 en #C7 kun je in dat register een waarde zetten of lezen. Poort #C4 kun je ook lezen en dan krijg je het statusregister terug.

De poorten #7E en #7F zijn voor het PCM-gedeelte. Met poort #7E bepaal je het register waar je met poort #7F iets in kunt zetten of uit kunt lezen.

Voordat je het PCM-gedeelte van de MoonSound kunt gebruiken, moet je hem in de OPL4 mode zetten. Dit kan door de waarde 3 in register 5 van het FM-gedeelte te zetten (dus: `OUT &HC4,5:OUT &HC5,3`). Overigens kun je de MoonSound ook in de OPL2 of OPL3 mode zetten. Voor de OPL2 mode moet je de waarde 0 in register 5 zetten en voor de OPL3 mode de waarde 2. Een OPL1 mode is er niet, omdat de OPL2 100% compatible is met de OPL1.

Vanaf nu gebruik ik alleen de registers #7E en #7F, dus als ik zeg dat de waarde 10 naar register 5 moet, is dat dus `OUT &H7E,5:OUT &H7F,10`. Alleen als het statusregister gebruikt wordt, bedoel ik poort #C4 of C6.

Als de OPL4 mode eenmaal ingeschakeld is, kun je opgeven of je het geheugen wilt benaderen of dat je gewoon geluid ten gehore wilt brengen. Je kunt dus maar één ding tegelijk, helaas. Bit 0 van register 2 wordt gebruikt om aan te geven of er geluid afgespeeld moet worden (0) of dat er toegang tot het SRAM moet plaatsvinden (1). Met bit 1 kun je aangeven of alleen de ROM (0) of zowel het ROM als het SRAM (1) aangesproken kan worden. Bits 4-2 tenslotte geven aan in welk blok van 512 kB de sample-headers van toon 384-511 staan (128 samples), dus dit moet op 4 staan ($4 \cdot 512 \text{ kB} = 2048 \text{ kB}$ en daar begint het SRAM). Als je geluid ten gehore wilt brengen, doe je dus meestal het volgende:

```
OUT &H7E,2:OUT &H7F,16
```

Het aansturen van het geheugen zal ik verderop in deze tekst behandelen, maar eerst komt het afspele van samples aan bod.

In tabel 1 staan de registers die nodig zijn om een noot af te spelen. Van elke soort zijn 24 registers, omdat er 24 kanalen zijn. Voor kanaal 1 gebruik je dus register #50 voor het volume, voor kanaal 2 register #51 etc.

Tabel 1: Geluidsregisters

#08-#1F	Tn 7	Tn 6	Tn 5	Tn 4	Tn 3	Tn 2	Tn 1	Tn 0
#20-#37	Fn 6	Fn 5	Fn 4	Fn 3	Fn 2	Fn 1	Fn 0	Tn 8
#38-#4F	Oc 3	Oc 2	Oc 1	Oc 0	Psre	Fn 9	Fn 8	Fn 7
#50-#67	Tl 6	Tl 5	Tl 4	Tl 3	Tl 2	Tl 1	Tl 0	Ledi
#68-#7F	Keon	Damp	Lfr	Ch	Pp 3	Pp 2	Pp 1	Pp 0

Tn8-Tn0	Toon nummer
Fn9-Fn0	Frequentie
Oc3-Oc0	Octaaf (in 2-complement)
Psre	1 = Pseudoreverb, 0 = normaal
Tl6-Tl5	Volume (in complement, dus 63 is stil en 0 = voluit)
Ledi	Level direct (1 = aan, 0 = uit)
Keon	Key on, 1 = toon aan, 0 = toon uit
Ch	Output naar MIX (0) of PCM-EXT (1)
Pp3-Pp0	Stereo-instelling

De volgende stappen zijn nodig om een noot af te spelen (alleen het eerste register van de groepen wordt nu genoemd):

- Zet de toon uit. Dit kan door Keon in register #68 op 0 te zetten, dus in BASIC is dat bijvoorbeeld:

```
OUT&H7E, &H68:OUT&H7F, INP (&H7F) AND 15
```

Je moet eerst de waarde uitlezen, omdat register #68 voor meerdere zaken gebruikt wordt. Alleen de stereo-instellingen moeten bewaard worden, dus is een AND 15 goed.

- Selecteer een toon. De OPL4 ondersteunt 512 tonen, dus dat zijn 9 bits. Toon 0 tot en met 383 zijn de tonen uit de ROM en de tonen 384 tot en met 511 zijn de tonen uit het SRAM. Bit 8 moet eerst in register #20 gezet worden en daarna moeten bit 7-0 in register #08 gezet worden, omdat de toon na het zetten van register 8 geladen wordt. Als je bijvoorbeeld toon 8 wilt, doe je het volgende:

```
OUT&H7E, &H20:OUT&H7F, 0:OUT&H7E, &H08:
OUT&H7F, 8
```

Hier hoeft je geen rekening te houden met de andere bits van register #20, omdat je hierna pas de frequentie vult. Trouwens, de registers uit tabel 2 mogen pas na ongeveer 300 µsec na het laden van de toon aangesproken worden. Door het uitlezen van het statusregister kun je erachter komen of die 300 µsec voorbij zijn. Als bit 2 op 0 staat, is de toon geladen.

- Bepaal de toonhoogte. De toonhoogte wordt bepaald door 2 waarden, namelijk het octaaf (register #38) en de frequentie (register #20 en #38). Het octaaf wordt weergegeven in 2-complement en loopt van -7 tot 7. Het octaaf wordt in bit 7-3 van register #38 gezet. De frequentie loopt van 0 tot 1023. Eerst moet je bit 9-7 in bit 2-0 van register #38 zetten en vervolgens bit 6-0 in bit 7-1 van register #20. Als je bijvoorbeeld octaaf 3 en een frequentie van 400 wilt, gaat dat als volgt:

```
OUT&H7E, &H38:OUT&H7F, 3*8+(400\64)
OUT&H7E, &H20:OUT&H7F, INP (&H7F) AND
((400MOD64)*2)
```

Helaas is het lastig om een goede toonhoogte voor elke toon te maken, omdat niet alle tonen op dezelfde frequentie zijn opgenomen.

Daarom is de MWM-replayer ook zo traag en groot, omdat alle frequenties uit tabellen worden gehaald.

- Eventueel kun je de header van de toon veranderen, maar het hoeft meestal niet. Daarom zal ik er verder geen aandacht aan besteden. Kijk in tabel 2 als je er toch nog wat over wilt weten en denk nog eens aan de ADSR-rates van de MSX-AUDIO/MSX-MUSIC.
- Zet de toon aan. Dit kan door bit 7 van register #68 weer op 1 te zetten. Een voorbeeld:

```
OUT&H7E, &H68:OUT&H7F, INP (&H7F) OR128
```

De gekozen toon zal nu weerklinken.

Stap 2 en 3 kunnen trouwens omgewisseld worden en als je dan ook nog rekening houdt met de waardes die je in de registers moet stoppen, zal dat een klein beetje sneller zijn.

Het volume loopt van 0 tot en met 127 en staat in register #50 en gebruikt bit 7-1. Het wordt in complement weergegeven, dus 0 is voluit en 127 en stil. Bit 0 van register #50 bepaalt of het volume meteen naar het nieuwe volume moet gaan (1) of geleidelijk (0). Dit laatste is veel mooier, want dan hoor je geen klik. Als je dus volume 50 wilt, gaat dat als volgt:

```
OUT&H7E, &H68:OUT&H7F, (50XOR127) *2
```

Met bit 3-0 van register #68 bepaal je de stereo-instellingen van een kanaal. Dit is in 2-complement gedaan, dus 0 is het midden, 7 is helemaal rechts en 9 is helemaal links. Als je deze bits met de waarde 8 vult, gaat het geluid op het desbetreffende kanaal trouwens uit! Voor diegenen die nog geen held zijn met getallen in 2-complement, staat in tabel 3 welk getal correspondeert met welke stereo-instelling.

Met bit 6 van register #68 kun je een toon in één keer uit zetten door dit bit op 1 te zetten. Dit kans soms handig zijn, want Keon op 0 zetten betekent niet per definitie dat het geluid uit gaat, immers, de release rate (zie tabel 2) kan op 0 staan en dan gaat het geluid dus niet uit. Let op: Als je weer een nieuwe noot wilt aanslaan, moet je dit bit eerst weer op 0 zetten, want anders hoor je niets.

Tabel 2: Sample-header

#80-#97	0	0	Lfo2	Lfo1	Lfo0	Vib2	Vib1	Vib0
#98-#AF	AR 3	AR 2	AR 1	AR 0	D1R3	D1R2	D1R1	D1R0
#B0-#C7	DL 3	DL 2	DL 1	DL 0	D2R3	D2R2	D2R1	D2R0
#C8-#DF	R 3	R 2	R 1	R 0	RR 3	RR 2	RR 1	RR 0
#E0-#F7	0	0	0	0	0	Am 2	Am 1	Am 0

Lfo2-Lfo0 Low frequency oscillator speed
 Vib2-Vib0 Vibratie
 AR 3-AR 0 Attack Rate
 D1R3-D1R0 Decay 1 Rate
 DL 3-DL 0 Delay Level
 D2R3-D2R0 Decay 2 Rate
 RR 3-RR 0 Release Rate
 R 3-R 0 Rate compensation
 Am 2-Am 0 Amplitude modulatie

Met bit 3 van register #38 (Psre) kun je Pseudo Reverb aan- en uitzetten. Hier hoor je echter weinig van (zeg maar niets), maar nu weet je tenminste waar het voor dient. Van bit 4 en 5 van register #68 weet ik de betekenis niet, maar als ik bit 4 op 1 zet, dan hoor je niets en bij bit 5 maakte het niet uit. Laat deze bits dus maar voor de zekerheid op 0 staan.

Tabel 3: Stereo-instellingen

Waarde	9	10	11	12	13	14	15	0
Stereo-instelling	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+0
Waarde	1	2	3	4	5	6	7	
Stereo instelling	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	

Er zijn nog 2 registers die ik wil behandelen voordat ik overga op het aansturen van het SRAM, namelijk register #F8 en register #F9, welke respectievelijk voor FM en PCM zijn. Deze registers bepalen hoe hard de muziek links en rechts aan staan. De bits 0-2 zijn voor het volume voor rechts en bits 3-5 zijn voor het volume voor links. Ook hier geldt dat het volume in complement wordt gegeven, dus voluit is 0 en stil is 7. Het leuke van deze registers is dat ze door weinig programma's gebruikt worden (voor zover ik weet alleen door NMP en SETOPL4) en je dus zelf het volume van de muziek kunt aanpassen door voor links en rechts hetzelfde volume te gebruiken.

Nu ga ik het aansturen van het geheugen bespreken. Om de OPL4 te laten weten dat het geheugen aangesproken moet worden, moet bit 0 van register 2 op 1 gezet worden. Dit kan bijvoorbeeld met:

```
OUT&H7E, 2:OUT&H7F, 16+1:
'16 voor sample-header bank,
1 voor geheugentoegang
```

Met de registers 3,4 en 5 kun je het adres bepalen waar in geschreven of uit gelezen moet worden. Het adres bestaat uit 22 bits, waarvan de hoogste 6 bits in register 3 moeten, bit 8-15 in register 4 en de laagste 8 bits in register 5. Register 5 moet trouwens als laatste gezet worden. Omdat de OPL4 22 bits gebruikt voor het geheugen, kan 'ie dus 4096 kB geheugen aansturen. De eerste 2048 kB hiervan is ROM, de rest is SRAM. Een voorbeeldje:

```
OUT&H7E, 3:OUT&H7F, &H20
OUT&H7E, 4:OUT&H7F, &H0
OUT&H7E, 5:OUT&H7F, &H0
```

Het adres is nu gezet op &H200000 (=2097152 = 2048 kB), dus het eerste SRAM-adres.

Met register 6 kun je een waarde in het SRAM zetten of uit het SRAM lezen. Het adres wordt na het lezen/schrijven automatisch verhoogd. De OPL4 is trouwens niet snel genoeg met geheugen-toegang, dus voor of na het lezen/schrijven van een byte moet je het statusregister uitlezen en wachten tot bit 0 op 0 staat. Een voorbeeldje:

```
10 A=INP(&HC4) AND 1:IF A=1 THEN GOTO 10
20 OUT &H7E, 6:OUT &H7F, PEEK(HL)
30 HL=HL+1:BC=BC-1:IF BC>0 THEN GOTO 10
```

Dit programmaatje stuurt BC bytes vanaf adres HL naar het SRAM.

Tot slot behandel ik de sample-headers. De sample-headers beginnen op het eerste adres van het SRAM en zijn per stuk 12 bytes lang. De OPL4 ondersteunt 128 samples, maar je hoeft ze niet allemaal te gebruiken. Als je maar één sample gebruikt, mag je dus bijvoorbeeld de eerste 12 bytes vullen met de sample-header en daarachter mag je direct je sample zetten. Natuurlijk mag je je sample ook op een willekeurig ander adres zetten, zolang je de sample-header maar niet overschrijft.

Voor de betekenis van de bytes van een sample-header kun je kijken in tabel 4. Hou er rekening mee dat de lengte en loop-point niet in bytes worden weergegeven maar in samples. Tevens wordt de lengte in complement weergegeven! Verder kun je 3 typen samples gebruiken, namelijk 8 bits, 12 bits en 16 bits samples. De samples zijn van het type signed, dus de waarde 128 geeft de middenspanning weer. Bij 16 bits samples moet je er tevens rekening mee houden dat de samples in de vorm HL en niet in de vorm LH in het geheugen gezet moeten worden, dus de eerste byte bevat de bits 15 tot en met 8 en de tweede byte bevat de resterende bits. Van 12 bits samples snap ik zelf (bijna) helemaal niets, want zoals het in mijn documentatie staat klopt het niet. Maar goed, 12 bits samples zul je waarschijnlijk niet vaak gebruiken (MoonBlaster ondersteunt ze ook niet), dus dat is niet zo erg.

Tabel 4: Sample-header in geheugen

Byte 0	DT 1	DT 0	S 21	S 20	S 19	S 18	S 17	S 16
Byte 1	S 15	S 14	S 13	S 12	S 11	S 10	S 9	S 8
Byte 2	S 7	S 6	S 5	S 4	S 3	S 2	S 1	S 0
Byte 3	L 15	L 14	L 13	L 12	L 11	L 10	L 9	L 8
Byte 4	L 7	L 6	L 5	L 4	L 3	L 2	L 1	L 0
Byte 5	LN15	LN14	LN13	LN12	LN11	LN10	LN9	LN8
Byte 6	LN7	LN6	LN5	LN4	LN3	LN2	LN1	LN0
Byte 7	0	0	Lfo2	Lfo1	Lfo0	Vib2	Vib1	Vib0
Byte 8	AR 3	AR 2	AR 1	AR 0	D1R3	D1R2	D1R1	D1R0
Byte 9	DL 3	DL 2	DL 1	DL 0	D2R3	D2R2	D2R1	D2R0
Byte 10	R 3	R 2	R 1	R 0	RR 3	RR 2	RR 1	RR 0
Byte 11	0	0	0	0	0	Am 2	Am 1	Am 0

DT 1-DT 0 Data type (0 = 8 bits, 1 = 12 bits, 2 = 16 bits)
 S 21-S 0 Startadres
 LP15-LP 0 Loop point (in samples)
 LN15-LN 0 Lengte (in samples)

Let op: Lengte staat in complement
 De bytes 7-11 hebben dezelfde functie als gegeven in tabel 2

Dit was het dan wat betreft de PCM-mode van de MoonSound. Degenen die willen weten hoe het FM-gedeelte werkt, verwijst ik naar de OPL4 application manual, die onder andere bij MSX-NBNO te verkrijgen is.

Your E-Mail Has Been
 Returned Due To
 Insufficient Voltage

— Advertentie —

Pear Software

P M F

Pear Music Factory

Public Domain Musicdisk

Download:

www.psynet.net/pear

Pear Software
 Soerenseweg 49
 7314 JE Apeldoorn

Telefoon/fax
 055 355 42 92
 055 355 92 70

E-mail:
pear@psynet.net

MSX Echomail
 Peter Schilleman
 node 18:900/005

— Advertentie —



Stichting Sunrise



GFX9000

f469,-

inclusief rembourskosten bij vooruitbetaling!

Postbus 61054
 2506 AB Den Haag
 Telefoon (070) 360 97 07
 bij voorkeur tussen 22 en 24 uur

Giro 48994
 St. Sunrise
 Den Haag

Overload

Martijn Reemeyer

Producent: Datax
Prijs: f7,50

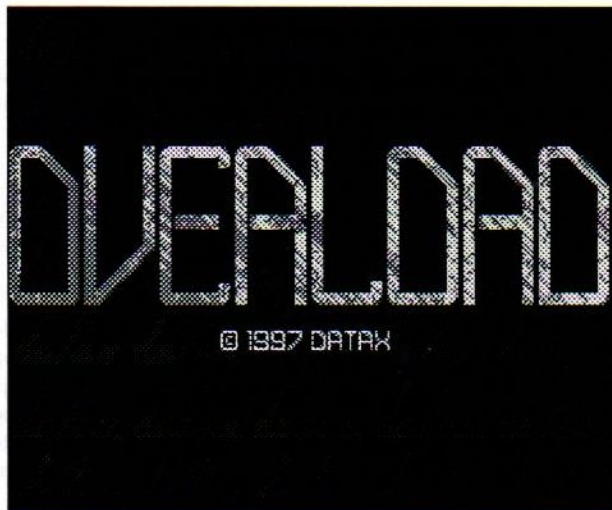


Eerst wil ik toch iets over de diskette zeggen. Waarom lijm, waarom niet gewone plakbare labels uit de winkel. De label liet al naar twee dagen los en heeft 2 uur in m'n disk-drive gezeten. Toen ik het label uit mijn disk-drive haalde zag ik dat het label er toch wel leuk uitzag (met die kreukels weggedacht dan).

Wanneer ik de diskette opstart kan ik al snel kiezen tussen de OPL4 replayer of de Music/Audio replayer. Dit keuzeschermje is echter wel simpel gemaakt in screen 0. Maar daardoor kunnen ze denk ik wel weer een liedje extra erop hebben gezet, je moet toch economisch blijven denken. Ik kies eerst de OPL4 replayer want ik heb nou toevallig alleen de MoonSound erin zitten.

De OPL4 replayer

De replayer ziet er verzorgd uit, gewoon de cassette toetsen en de naam van het liedje. Meer hoeft er eigenlijk niet bij want het gaat toch om de muziek. In deze replayer staan 10 muziekstukken, bijna allemaal House. Ze hebben er ook een paar covers bij zitten, zoals Pinguin Adventure, Aleste etc. Dat is op zich geen punt want van Aleste is een House versie van gemaakt en dat vindt ik toch één van de mooiere muziekstukken. Er zit tevens een mooi intro nummer bij, waarom er geen mooie intro van gemaakt is mag Joost weten. Wanneer ik op ESC druk, komt er een heel mooi einde "OK" genaamd. Oh, nee het is m'n prompt.



De Music/Audio replayer

Wanneer ik voor deze replayer kies laad, het beestje even en zegt dan "Disk Offline in 210". Oh zeg ik dan, dat is niet zo mooi. Even Mari bellen !! Nadat ik mijn originele disk geformatteerd had en het hele schijfje er

weer op gekopieerd had werkte het weer. Het eerste wat me opvalt is dat er weer OPL4 staat, maar het is de OPL4 replayer helemaal niet !! In deze replayer staan 19 muziekstukken, waaronder veel covers. De replayer ziet er hetzelfde uit als van de OPL4, volgens mij is het gewoon één en hetzelfde plaatje wat ze ervoor gebruiken.

De muziek

Ik weet niet of het allemaal covers zijn, maar volgens mij niet. Ze zijn in ieder geval wel goed gecoverd. De OPL4 muziek is goed, maar ik vind het alleen jammer dat ze niet wat meer muziekstukken met behulp van de OPL4 hadden geschreven. De muziekstukken van de Music/Audio replayer is ook goed, jammer alleen dat er bijna in elk nummer een House beat zat. Ze hadden beter de drum van de FM-PAC kunnen gebruiken en die klinkt meteen ook zuiver. Toen ik klaar was met het beluisteren van deze disk, ging ik de vorige disks even beluisteren. Ik kan daar alleen maar uit concluderen dat er echt een vooruitgang in de muziek zit, mijn complimenten.



De conclusie

Wat ik van de muziek vond heb je inmiddels al kunnen lezen. Ze konden denk ik beter een disk uitbrengen met twee diskettes. Dan konden ze tenminste een leuke intro en einde aan maken. Het label, ja het schijnt dat heel veel groepen dat doen [NvdR: het erop plakken met Pritt?]. Ik wil ze daar eigenlijk van afraden dat nog te doen, of ze moeten het zo plakken dat het echt niet los laat. Want het komt eigenlijk alleen het produkt ten goede en dit vind ik jammer. Deze disk is voor de muziek liefhebber een aanrader. En Datax "keep up the good work".

Datax
Singelweg 1
9919 HM Loppersum
0596-572525

"Every Little BYTE Helps"

Introductie MSX deel 7

Malco Arts

NvdR: In dit artikel staan een aantal voorbeelden van BATCH-bestanden. Hierin worden kleine hulpprogramma's aangeroepen die mogelijk niet bij iedereen bekend zijn. Een tweetal hiervan hebben we omgezet in DATA-regels en staan aan het einde van dit artikel.

Inleiding

Laatst op een bijeenkomst vroeg iemand mij wat er nou eigenlijk mogelijk is met batchfiles en hoe hij zo'n ding kan maken. Het spreekt dus voor zich dat we het daarover gaan hebben.

Batchfile

Wat is nou eigenlijk een batchfile. In het Nederlands kun je dat ding een batchbestand noemen maar dan vertaalt je slechts het tweede deel van de naam.

Een batch is simpel gezegd een opeenvolging van opdrachten. Vroeger werd er bijvoorbeeld bij de banken 's nachts een batch gedraaid, waarmee alle transacties en dergelijke zaken die in de loop van de dag waren verzameld, verwerkt werden.

Een computerprogramma zou je in feite ook een batch kunnen noemen. Een programma is tenslotte ook een bepaalde opeenvolging van opdrachten voor de computer. In een batch worden de opdrachten normaal gesproken slechts één keer uitgevoerd, in een programma kunnen op basis van voorwaarden of lusconstructies opdrachten meerdere keren worden uitgevoerd. Op de PC kun je tegenwoordig ook al aardig batchbestanden maken die op een compleet computerprogramma beginnen te lijken. Rijst natuurlijk de vraag hoe één en ander geregeld wordt op onze MSX.

Alleen MSX-DOS

Als je in MSX Basic bezig bent heb je helemaal niets van doen met batchbestanden, je zou ze hoogstens met behulp van een in Basic geschreven programma kunnen maken. Je vindt ze dan ook alleen terug wanneer je in MSX-DOS aan het werk bent. Elk batchbestand bevat één of meerdere opdrachten die onder MSX-DOS uitgevoerd kunnen worden.

Extensie

Batchbestanden kun je herkennen aan hun bestandsnaam, met name aan de extensie. Dus niet aan de eerste acht tekens voor de punt, maar aan de drie tekens achter de punt. Hier staat altijd: BAT. Als een bestandsnaam eindigt op .BAT, dan weet je zeker dat je met een batchbestand van doen hebt.

Batchbestanden kun je zowel onder MSX-DOS 1 als MSX-DOS 2 gebruiken. Uiteraard biedt MSX-DOS 2 meer mogelijkheden voor de batchbestanden maar eigenlijk kun je elk commando gebruiken in een batchbestand die je normaal gesproken op de DOS-prompt zou intypen. Je kunt zelfs batchbestanden opnemen in een batchbestand. Al hoewel daar ook nog een paar haken en ogen aan zitten.

MSX-DOS 1

Onder MSX-DOS 1 heb je niet zo heel erg veel aan batch bestanden. Meestal is het slechts één of twee commando's die je moet intikken en vervolgens start je het feitelijke programma op. Waar ze nog wel eens handig voor kunnen zijn is om een programma met een lange naam waar je altijd dezelfde opties bij gebruikt met een voor jou meer logische naam in een batchbestand zetten.

MSX-DOS 2

Onder MSX-DOS 2, en zeker wanneer je een harddisk gebruikt, zijn batchbestanden alweer een heel stuk interessanter geworden. Onder MSX-DOS 2 kun je gebruik maken van subdirectories en kun je meerdere programma's zo op één diskette onder brengen en toch nog de zaak overzichtelijk houden.

Bijkomstig probleem is dat je meerdere commando's moet intypen voordat je het feitelijke programma pas kunt opstarten. Je moet dan eerst naar de directory gaan en misschien ook nog wel naar een andere drive.

Ook kun je bepaalde controles uitvoeren, met name of een bepaald bestand wel daar op die plaats op de harddisk of diskette staat.

Al dat soort dingen kun je in een batchbestand kwijt samen met andere instellingen. Een mooi voorbeeld is Multi Mente. Dit programma gebruikt ook een batchbestand om op te starten. Er worden een paar instellingen uitgevoerd alvorens het programma op te starten.

AUTOEXEC

Er is één batchbestand waar je niet zomaar mee kunt doen wat je wilt. Het heet AUTOEXEC.BAT. Dit batchbestand wordt altijd uitgevoerd wanneer MSX-DOS wordt opgestart als de computer wordt aangezet.

In dit batchbestand zet je dus eventuele programma's die je bij het opstarten van je computer ook wilt opstarten. Veel gebruikte commando's zijn bijvoorbeeld om een RAM-disk aan te maken of om een cache-programma als LUNA.COM of DOS2CASH.COM te installeren. Dit zijn commando's die pas weer nodig zijn als de computer gereset wordt en dan dus weer vanuit de AUTOEXEC.BAT automatisch geladen worden.

Wat moet je ermee?

Rijst natuurlijk de vraag wat je nu zoal met batchbestanden kunt doen. Eigenlijk weet ik het ook niet maar een ideeetje kan ik je wel aangeven.

Aan mijn MSX heb ik een harddisk gekoppeld. Door de grootte van die harddisk heb ik in totaal 23 partities op dat ding staan. Wat denk je wat er gebeurt wanneer je op een bepaald moment een bepaald bestand nodig hebt? Juist, je kunt het niet vinden. Je moet dan in feite die 23 partities aflopen met een bestandszoekprogramma als FF.COM of XDIR.COM.

Voor mezelf heb ik dat opgelost door een tekstbestand te creëren met daarin de bestandsnamen van alle bestanden op de gehele harddisk.

Hiervoor heb ik twee simpele (vind ik) batchbestanden gemaakt. De ene start TED op en leest het tekstbestand in, zodat ik in TED naar de naam kan zoeken en vervolgens kan terugzoeken op welke partitie en vervolgens in welke directory dit bestand staat. Uiteraard controleer ik ook even of het tekstbestand wel aanwezig is. Zo niet, dan gebruik ik het tweede batchbestand om een tekstbestand aan te maken. Uiteraard heb ik dat tekstbestand op een bepaalde plaats staan waar ik in principe altijd bij kan. De A-partitie is een partitie die je het beste niet kunt wegschakelen want je loopt dan het risico dat de COM-MAND.COM niet meer terug te vinden is.

Het eerste batchbestand gaat naar drive A:. Daar staat het bewuste tekstbestand met de bestandsnamen van alle bestanden die op de harddisk staan. Wanneer dit bestand niet aanwezig is, wordt een tweede batchbestand opgestart wat alle bestandsnamen op alle partities verzamelt in één tekstbestand.

Vervolgens wordt dit tekstbestand in Ted ingelezen zodat ik met de zoekfunctie van dat programma eerst de bestandsnaam ga zoeken. Dan ga ik terug naar boven om naar een volumenaam te zoeken. De eerste die je dan tegenkomt is de partitie waar het gewenste bestand staat. Uiteraard moet je wel onthouden in welke directory het bestand staat, anders kun je opnieuw gaan zoeken wanneer je de partitie aan een driveletter hebt gekoppeld.

Eentonig

Zo'n batchbestand om alle bestandsnamen te verzamelen in één tekstbestand is typisch een batchbestand. Het is een batchbestand waarmee in mijn geval 23 partities langs gewandeld worden om met XDIR.COM alle bestandsnamen voorbij te laten komen en de schermuitvoer hiervan naar een bestand om te leiden.

Als ik ergens geen zin in heb is het wel om 23 keer een paar commando's achter elkaar te tikken. En zeker niet als er weer eens het een en ander bij is gekomen of heb opgeruimd van die harddisk.

Wanneer je dat namelijk hebt gedaan, moet je namelijk een nieuw tekstbestand aanmaken om die lijst up to date te brengen. Het is heel gemakkelijk om een batchbestand te maken waarmee je vooraf alle commando's intypt en dat vervolgens uit te voeren.

Batchbestanden maken

Als je een batchbestand nodig hebt zijn er verschillende manieren om een batchbestand te maken.

Wanneer je het bestand maar een keer nodig hebt kun je de commando's intypen en klaar. Soms heb je geen zin om te wachten tot je een volgend commando in kunt typen. Met behulp van een batchbestand kun je commando voor commando eerst in dat batchbestand zetten. Vervolgens typ je de naam in en de computer zal het batchbestand afwerken totdat hij natuurlijk het einde daarvan heeft bereikt.

CON

Intypen van een batchbestand doe je door een COPY-commando te geven:

```
COPY CON BATCH.BAT
```

COPY is het commando om alles te kopiëren wat vanaf CON, wat staat voor de console, wordt ingevoerd en wat wordt gekopieerd naar het bestand BATCH.BAT.

In dit geval is CON zoals gezegd de console. Als invoer is dat het toetsenbord. Als je een batchbestand wilt bekijken kun je het ook naar de console kopiëren. Nu is de console het scherm. Dit laatste kun je dus vergelijken met het TYPE-commando.

Welke naam je het batchbestand geeft is natuurlijk jouw probleem. Je kunt zo dus ook een batchbestand maken die slechts één letter lang is. Uiteraard staat er natuurlijk wel .BAT achter, maar dat hoeft je niet in te typen.

Met MSX-DOS 2 is het mogelijk om de laatste opdracht weer terug te halen door op de <PIJL-OMHOOG> te drukken. Vaak hoeft je dan alleen één of twee letters te veranderen en het nieuwe commando voor je batchbestand is al klaar.

Wanneer je een korte serie van commando's wilt herhalen kun je met diezelfde <PIJL-OMHOOG> meerdere regels teruggaan in de lijst met ingetypte commando's. Je drukt op <RETURN> na eventuele wijzigingen te hebben aangebracht en ook deze regel wordt toegevoegd aan je tekstbestand.

Wanneer je een batchbestand op bovengenoemde manier hebt aangemaakt moet je het batchbestand ook afsluiten. Je doet dit door <CTRL>-<Z> in te drukken. Wanneer je met een bestand bezig was maar je wilt het afbreken, gebruik dan je <CTRL>-<C> of <CTRL>-<STOP>.

TED

Wanneer ik zelf een batchbestand ga maken begin ik vaak op de hierboven beschreven manier. Zeker als het een kort bestandje wordt. Maar ja, ik heb nogal last van dikke vingers of te wel ik maak behoorlijk wat typefouten. Gevolg daarvan is dat mijn batchbestanden altijd nog wat wijzigingen nodig hebben.

Met een tekst-editor kun je elk batchbestand bewerken. Je kunt ook een gewone tekstverwerker als Tasword gebruiken, maar dan moet je de bestanden zonder speciale opmaakcodes kunnen opslaan. Ik gebruik hiervoor TED, dat programma kan wel overweg met speciale opmaakcodes, maar die moet je er zelf inzetten. Uiteraard moet je dat dus laten wanneer je met batchbestanden aan het werk bent.

Opstarten

Een batchbestand wordt op dezelfde manier opgestart als een .COM-bestand, je hoeft alleen de bestandsnaam in te typen, de extensie is niet verplicht! Ook kun je aan een batchbestand extra opties meegeven waarmee het batchbestand het één en ander mee kan doen of juist doorgeven aan een van de programma's die opgestart worden.

MSX-DOS 2

Je kunt naast extra opstartopties ook gebruik maken van de zogenaamde environmentvariables of in gewoon Nederlands de omgevingsvariabelen. Ook kun je deze variabelen gebruiken om tijdelijk een bepaald getal of woord op te slaan.

Wanneer je met MSX-DOS 2.41 werkt (dit is de versie zoals die door Fokke Post is gepatched) kun je nog veel meer grappen uithalen met de batchopdrachten die daarin zijn toegevoegd. Hiervoor verwijst ik je door naar zijn cursus of handleiding!

MSX-DOS 1 kan eigenlijk alleen maar de gebruikelijke DOS-commando's uitvoeren. Het kent geen uitbreidingen met betrekking tot die batchbestanden.

Met MSX-DOS 2 kunnen we al met variabelen omgaan en bestaat er de mogelijkheid om te controleren of een bepaald bestand reeds aanwezig is en daarop een commando uit te voeren. Ook kun je een controle uitvoeren op een opstart-optie of op een omgevingsvariabele uitvoeren en vervolgens op een positief resultaat een commando uit te laten voeren.

Poging 1

Laten we dit onze eerste poging noemen om een batchbestand te maken. We nemen hiervoor ons probleem wat we zo-even ook al boven tafel hadden gehaald, het terugzoeken van een bestand op een harddisk met een behoorlijk aantal partities.

Het eerste batchbestand moet het tekstbestand inlezen. Ik noem het dan ook ZOEK.BAT. Als eerste bewaar ik de huidige drive en directory in de variabele ZOEKDIR met behulp van het commando REMEMBER.COM. Dit is een programmaatje, geschreven door Erik Maas, wat de huidige drive en directory opslaat in de omgevingsvariabele CURPATH.

Om de inhoud van een omgevingsvariabele te kunnen gebruiken zetten we de variabele-naam tussen procent (%) tekens. MSX-DOS 2 zal deze procent-tekens met variabele-naam vervangen door de inhoud van de variabele.

```
REMEMBER
SET ZOEKDIR=%CURPATH%
```

Vervolgens ga ik naar de juiste plaats waar het bewuste bestand staat en lees ik het bewuste bestand in TED in. Hier volgen de commando's. Het bestand staat bij mij gewoon in de root-directory van drive A: en het programma TED.COM kan via het pad worden gevonden.

```
A:
CD \
TED XDIR.TXT
```

Wat doen we nu wanneer het bestand XDIR.TXT niet gevonden wordt. Laten we dit eerst controleren.

Eerst zetten we een vlag op onwaar. Vervolgens controleren we of het bestand aanwezig is. Zo ja, dan wordt de vlag op waar gezet.

Vervolgens gaan we afhankelijk van de vlag een batchbestand opstarten om alle bestandsnamen te verzamelen, anders wordt TED.COM opgestart en het bewuste bestand ingelezen.

Aan het einde van het batchbestand worden dan vervolgens alle overbodige omgevingsvariabelen weer opgeruimd.

Als het bestand XDIR.TXT niet blijkt te bestaan, dan moet er één aangemaakt worden. Dit doen we met INHOUD.BAT. Dit batchbestand doet niets anders dan alle partities nalopen en een XDIR-commando uitvoeren. Voor het wisselen van de partities heb ik hier het commando gebruikt voor de MegaSCSI.

Als eerste ga ik driveletters A:, B: en C: aan de eerste, tweede respectievelijk derde partitie koppelen, vervolgens gebruik ik DIR om alle bestandsnamen over het scherm te laten rollen. Met behulp van het ">"-teken kun je de gegevens die op het scherm gezet zouden worden omleiden naar een bestand. Het bestand wordt nu op die plaats en met die naam aangemaakt als wat jij achter het ">"-teken zet. Als we met de tweede partitie willen beginnen, dan moeten we natuurlijk niet het eerste bestand weggooien. Wanneer we een dubbel ">"-teken, gewoon twee van die tekenjes achter elkaar zetten, dan wordt de scherminformatie niet naar een nieuw bestand geschreven, maar wordt het reeds bestaande bestand aangevuld.

Als de eerste drie partities zo aan de beurt zijn geweest, dan gebruik ik nog slechts één driveletter om alle andere partities mee langs te lopen. Als laatste commando moeten we nog de omgevingsvariabele nog goed zetten.

ZOEK.BAT:

```
remember
set zoekdir %curpath%
set txtfile=nee
if exist a:\xdir.txt set txtfile ja
if #%txtfile%#==#nee# command2 inhoud.bat
if #%txtfile%#==#ja# ted a:\xdir.txt
set txtfile=
set curpath %zoekdir%
set zoekdir=
```

INHOUD.BAT:

```
cp a:1
cp b:2
cp c:3
xdir a:\ > a:\xdir.txt
xdir b:\ >> a:\xdir.txt
xdir c:\ >> a:\xdir.txt
cp c:4
xdir c:\ >> a:\xdir.txt
cp c:5
xdir c:\ >> a:\xdir.txt
set txtfile=ja
```

Poging 2

Als je een batchbestand wilt maken, dit geldt overigens voor elk programma dat je wilt maken, dien je jezelf eerst af te vragen wat ons batchbestand nou eigenlijk moet doen. Laten we de tweede poging batchbestanden te maken gebruiken voor de luilakken onder ons die te beroerd zijn om een lange bestandsnaam in te typen.

Het programma MSX2BASE is een database programma met een behoorlijk lange naam. Je zou een batchbestand kunnen maken wat kort van naam is, vervolgens de directory instelt waar het programma staat en vervolgens ook nog even controleert of het gewenste bestand wel in de huidige directory staat. In dit geval gaan we er dus een beetje van uit dat je een harddisk hebt maar in ieder geval MSX-DOS 2.

Een naam kiezen is nu niet moeilijk. Ik kies dan M2B.BAT, want M2B is hetzelfde als de extensie van de database bestanden van MSX2BASE. We zetten dit batchbestand natuurlijk op drive A:, in de directory waar al onze batchbestanden verzameld zijn.

Ik ga er ook even van uit dat MSX2BASE op drive B: staat in de directory MSX2BASE die vervolgens weer in de directory APPS staat. Het gewenste bestand dat ik wil hebben staat op drive C: in de directory DATA, wat op dit moment ook mijn huidige directory is.

Ook nu start ik meteen TED op want zo'n batchbestand zal ik gegarandeerd zeker niet in één keer goed intypen. Als eerste gebruik ik het commando REMEMBER om de huidige drive en directory op te slaan.

Vervolgens zet ik drive B: in de goede directory met het commando CD, waarna ik ga kijken of het gewenste bestand, wat ik achter de naam van het batchbestand had getypt, wel aanwezig is. Hiervoor gebruik ik een environment-variabele als vlag en een tweede om de juiste bestandsnaam in te bewaren. Tevens zie je hier hoe je een optie of een naam kunt gebruiken die je achter de bestandsnaam had ingetypt.

Wanneer je de inhoud van een omgevingsvariabele wilt gebruiken, zet je deze tussen procent-tekens. Wil je een optie achter de bestandsnaam van het batchbestand gebruiken, dan zet je een procent-teken voor het nummer van de te gebruiken optie. Het nummer bepaal je op de volgende manier:

```
%0 %1 %2 ... %9
```

De eerste naam die gebruikt wordt heeft nummer 0. Dit is dus de bestandsnaam die je hebt ingetypt als programmaam. Alles wat daarna komt zijn opties, genummerd van 1 tot 9. 9 is het hoogst mogelijke nummer.

Om deze vervolgens te gebruiken moet je deze opties ook weer tussen procent-tekens zetten. Je moet dus goed opletten met die procent-tekens als je hiermee gaat stoeien.

Om twee items met elkaar te vergelijken zet je er een dubbel "=" teken tussen. Om een eventuele invoer niet te verwarren gebruik ik de hekjes aan de voor- en achterzijde van de variabele en om het te verwachten antwoord. Wanneer een batchbestand wordt verwerkt worden de eventuele omgevingsvariabelen vervangen door de tekst die in de variabele is opgeslagen. Als de variabele niet bestaat en er dus geen tekst in is opgeslagen, dan zullen de hekjes netjes tegen elkaar staan en kun je dus ook bepalen dat de variabele niet gezet is oftewel niets bevat.

Wanneer je met "IF EXIST" een bestand wilt vinden en het blijkt niet te bestaan krijg je uiteraard een foutmelding. Ook kun je een fout krijgen doordat één van de twee helften van de vergelijking met het dubbele "=" teken niet is gevuld. Deze fouten kun je niet omzeilen maar je kunt er wel voor zorgen dat ze niet op het scherm komen. Dit doe je ook weer met de omleiding zoals we dat met het batchbestand INHOUD.BAT hebben gedaan. Alleen sturen we het nu niet naar een be-

stand maar naar het apparaat NUL. Alles wat je op deze manier naar NUL omleidt wordt compleet genegeerd.

M2B.BAT:

```
remember
set huidig=%curpath%
cd b:\apps\msx2base
set m2bfile=fout
set m2bnaam=
if exist %huidig%\%1 set m2bfile=goed > nul
if %%m2bfile%#=#goed# set m2bnaam=%1
if exist %huidig%\%1.m2b set m2bfile=ok > nul
if %%m2bfile%#=#ok# set m2bnaam=%1.m2b
if %%m2bfile%#=#fout# b:msx2base
if %%m2bfile%#=#goed# b:msx2base %m2bnaam%
if %%m2bfile%#=#ok# b:msx2base %m2bnaam%
set m2bfile=
set m2bnaam=
set curpath=%huidig%
set huidig=
getback
```

Afsluiting

In deze aflevering hebben we het gehad over de batchfile en heb ik een paar voorbeelden gegeven hoe je er een kunt maken. Ik hoop dat je er het één en ander wijzer van bent geworden. Voor de volgende keer, dat wordt dan alweer deel acht van deze serie, heb ik nog geen concreet onderwerp in gedachten. Misschien dat één van onze lezers nog een interessant onderwerp heeft voor deze serie.

Gebruikte hulpprogramma's

REMEMBER.COM

```
1000 REM BASIC-LOADER
1010 REM
1020 REM Dit programma bevat de
DATA-weergave
1030 REM van het bestand REMEMBER.COM
1040 REM
1050 REM
1060 RESTORE: READ F1$,RL,FL: N=0: CK=0:
NC=0: VL=0
1070 CLS: PRINT "Deze BASIC-loader maakt
het bestand of programma ";
F1$;" aan."
1080 PRINT: PRINT "Dataregels worden
eerst gecontroleerd": PRINT "Even
geduld aub..."
1090 ' check data-regels
1100 READ A$: N=N+1: NC=NC+1: IF VL=1
THEN NC=NC+VAL("&h"+A$)-3: VL=0 ELSE
IF A$="*" THEN VL=1
1110 CK=CK+ASC(LEFT$(A$,1))+ASC(RIGHT$(
A$,1))*2
1120 IF NMODRL=0 THEN READ CR$: IF
CK=VAL("&H"+CR$) THEN CK=0 ELSE
GOTO 1300
1130 IF NC<FL THEN GOTO 1100
1140 READ CR$: IF CK=VAL("&H"+CR$) THEN
CK=0 ELSE GOTO 1300
1150 ' maak bestand
1160 OPEN F1$ AS #1 LEN=1
1170 FIELD #1,1 AS I$
1180 RESTORE
1190 PRINT: PRINT "Aan het werk..."
1200 READ FL$,RL,FL: N=0: NC=0
1210 READ A$: N=N+1: NC=NC+1: IF NMODRL=0
THEN READ CR$
```

```

1220 IF A$<>"**" THEN LSET I$=CHR$(VAL
("&H"+A$)): PUT #1: GOTO 1280
1230 READ A$: N=N+1: BT=VAL("&H"+A$): IF
NMODRL=0 THEN READ CR$
1240 READ A$: N=N+1: BV=VAL("&H"+A$): IF
NMODRL=0 THEN READ CR$
1250 FOR N1=1 TO BT
1260 LSET I$=CHR$(BV): PUT #1
1270 NEXT N1: NC=NC+BT-1
1280 IF NC<FL THEN GOTO 1210
1290 CLOSE: PRINT: PRINT "Klaar": END
1300 PRINT "Fout gevonden in regel:"
1310 I=PEEK(-2360)+256*PEEK(-2359)-1: FOR
F=I TO 0 STEP-1: IF PEEK(F)<>0 THEN
NEXT F ELSE PRINT PEEK(F+3)+256*
PEEK(F+4)
1320 STOP
1330 DATA REMEMBER.COM, 8 , 256
1340 DATA 3A,80,00,B7,CC,6A,01,CD,56B
1350 DATA 4B,01,11,91,01,0E,09,CD,531
1360 DATA 05,00,21,82,00,7E,23,B7,4F3
1370 DATA CA,26,01,E5,5F,0E,02,CD,57E
1380 DATA 05,00,E1,C3,15,01,1E,0D,51A
1390 DATA 0E,02,CD,05,00,1E,0A,0E,56A
1400 DATA 02,CD,05,00,11,82,00,21,4DC
1410 DATA 89,01,0E,6C,CD,05,00,0E,561
1420 DATA 62,06,00,CD,05,00,0E,00,505
1430 DATA C3,05,00,21,82,00,7E,B7,504
1440 DATA C8,FE,20,CA,67,01,FE,61,578
1450 DATA DA,63,01,FE,7B,D2,63,01,555
1460 DATA E6,DF,77,23,C3,4E,01,AF,584
1470 DATA 77,C9,0E,19,CD,05,00,C6,
55B
1480 DATA 41,32,82,00,3E,3A,32,83,
500
1490 DATA 00,3E,5C,32,84,00,0E,59,
530
1500 DATA 06,00,11,85,00,CD,05,00,
4E6
1510 DATA C9,43,55,52,50,41,54,48,
4F3
1520 DATA 00,49,20,77,69,6C,6C,20,
51F
1530 DATA 72,65,6D,65,6D,62,65,72,
52C
1540 DATA 20,3A,20,24,4E,4F,54,20,
520
1550 DATA 66,6F,75,6E,64,0D,0A,0A,
57F
1560 DATA 4E,6F,20,74,75,72,62,6F,
549
1570 DATA 2D,52,2C,20,44,4F,53,32,
52B
1580 DATA 20,6F,72,20,61,6C,72,65,
510
1590 DATA 61,64,79,20,69,6E,73,74,
515
1600 DATA 61,6C,6C,65,64,**,04,2E,
520
1610 DATA 0D,0A,24,49,20,68,61,76,
51D
1620 DATA 65,20,66,6F,75,6E,64,20,
527
1630 DATA 74,68,65,20,5A,38,30,2F,
522
1640 DATA 52,38,30,30,20,73,77,69,
4DE
1650 DATA 74,63,68,69,6E,67,20,47F

```

GETBACK.COM:

Vervang de regels 1330 tot en met 1650 door de volgende DATA-regels om het programma

GETBACK.COM te kunnen aanmaken.

```

1330 DATA GETBACK.COM, 8 , 128
1340 DATA 0E,6B,21,73,01,11,82,00,4F6
1350 DATA 06,44,CD,05,00,B7,C2,2C,53C
1360 DATA 01,11,82,00,0E,5A,CD,05,527
1370 DATA 00,47,B7,C2,36,01,3A,82,50B
1380 DATA 00,D6,41,5F,0E,0E,CD,05,570
1390 DATA 00,C3,34,01,11,40,01,0E,4D9
1400 DATA 09,CD,05,00,06,00,0E,62,517
1410 DATA CD,05,00,0E,00,C3,05,00,512
1420 DATA 07,**,03,2A,20,49,20,63,4CC
1430 DATA 61,6E,27,74,20,72,65,6D,522
1440 DATA 65,6D,62,65,72,20,74,68,50A
1450 DATA 65,20,70,61,74,68,20,49,4DE
1460 DATA 20,73,68,6F,75,6C,64,20,524
1470 DATA 72,65,6D,65,6D,62,65,72,52C
1480 DATA 0D,0A,24,43,55,52,50,41,501
1490 DATA 54,48,00,30,32,35,45,20,4C8

```

Number of Pentiums
Required To Screw In A
Lightbulb = 999999999

— Advertentie —

MSX DOOD ?

Wat ons betreft niet!

Nu de MCCM gestopt is, is het tijd om lid te worden van de FutureDisk.

De FutureDisk voorziet u, net als uw lijfblad (de MCCM), van alle MSX nieuws en gaat daar natuurlijk gewoon mee door.

Dit oudste, grootste en regelmatigste diskmagazine voorziet u niet alleen van informatie, maar ook van software (utilities, games en demo's).

Aarzel daarom niet langer, maar wordt nu lid van de FutureDisk en ontvang 6 nummers voor maar Fl 35,-.

Maak Fl 35,- over op bankrekening nummer 14.76.35.578 (Rabobank) t.n.v. K.J.M. Dols te Neerbeek (het gironummer van de Rabobank in Sittard is 10.39.927). Vergeet niet u naam en adres te vermelden.

Voor nadere informatie bel 046-4374322 (Knoei).



Eurolink 3

Paul Reemeyer

Producent: MSX MEN

Prijs: f7,50



De disk bevat net als de andere disks, een kleuren label. De disk start op en je krijgt een plaatje te zien van de vlag van de EU, met de letters erover van Eurolink 3.



Het menu...

Je kunt kiezen uit verschillende dingen, zoals info over Eurolink 3, Software, Hardware, News, enz. Het menu kun je rond draaien met je pijltjes toetsen of met behulp van een muis. Dit menu is net als bij de andere disks, heel overzichtelijk en makkelijk, maar dat is persoonlijk.



Wat staat er op de disk ???

Ik zal een kleine greep doen uit hetgeen er op de disk staat, want er staat gewoon teveel op om het allemaal te bespreken. Als je kiest voor info van deze disk kom je het gewoonlijke tegen, zoals waar je deze disk kan bestellen. Bij "ABOUT EUROLINK#3" staat dat ze zich verontschuldigen voor het ongemak, dat deze disk zolang heeft geduurd. Er staat ook nog bij dat er mensen zijn geweest die geklaagd hebben over de snelheid van het

laden. Dit komt doordat de disk gecompriemd is, anders zou de helft er nog niet eens op passen. Verder wordt hier nog verteld dat er nog *.PMA files op staan.

Bij het onderwerp "NEWS" staat een interview met ABYSS. Bij de MSX-news staan een heleboel onderwerpen waarvan één over het Internet gaat. De meeste weten wel wie hier mee bezig zijn, maar wat hier ook nog bij staat en wat ik nog niet wist, is dat er ook een Japanse groep met een TCP/IP bezig is. Er staat ook bij dat dit geruchten zijn. Een HTML-viewer uit Brazilië? Dat zijn zeker geen geruchten staat er. Als je verder leest weet je waarom ze zo zeker daarvan zijn want dit stukje programmeerwerk staat op de disk zelf, ingepakt.



Nieuws uit Japan is er ook. Niet erg veel nuttige informatie maar wel nuttig. Hier staat bijvoorbeeld de evenementen kalender, dus als je naar Japan op vakantie gaat kun je het plannen bij een beurs. Er zitten nog foto's bij, met op

één foto een bezoeker met Virtual glasses op. Verder staat er nog een verslag bij over een beurs in Japan, MSX HATSUMODE. Ik heb dit helemaal doorgelezen, één ding valt dan op. Dat is bij de stand van SYNTAX, een 3D-bril op een Turbo-R.

Verder staat er nog op de disk vermeld over Moon Light Saga. Verder wordt er nog ingegaan op WIOS, voor de GFX9000. Volgens Eurolink is dit niet de moeite om te hebben. Ze zeiden in de recensie over het programma "Ik hoop dat op deze disk de verkeerde versie staat." Nou als dat niet genoeg zegt dan weet ik het ook niet meer.

Wat ik ook nog wil vermelden is dat er uitleg wordt gegeven over de nieuwe video kaart, hij heet Goblin. Deze chip wordt helemaal uitgepakt door deze mensen van Eurolink. En wat nog een interessantere recensie is dat van de MMSX, de 32 bit "MSX". Als je nog meer wil weten moet je deze disk maar kopen.

Conclusie...

Dit is de beste, vind ik persoonlijk, disk-magazine die er nu leverbaar is. De muziek die erop staat is voor FM-PAC(K) en Muziek-Module geschreven. Iedereen heeft wel één van die twee modules. Verder wil ik er nog over kwijt dat je het voor het geld niet hoeft te laten, want er staat altijd wel iets op wat je interesseert.

MSX-NBNO
Molenweg 17
5342 TA Oss
0412-630653
0654-642288
m.broek@tip.nl

Hnostar 40

Mari van den Broek

Voor mij ligt alweer de veertigste uitgave van Hnostar Magazine, "La revista de los usuarios de MSX" zoals dat zo mooi op de cover staat.

Dit nummer is wel heel erg bijzonder, men is afgestapt van de traditionele opmaak van de cover. Op de achtergrond zien we een screenshot uit het spel Sonyc, daar overheen op diverse plaatsen foto's van mensen die wat te maken hebben met MSX. Heel erg leuk gedaan.

We slaan het blad open en gaan eens kijken wat dit December nummer ons allemaal te bieden heeft.

In "Sumario" het gebruikelijke overzicht van wat we allemaal kunnen vinden in dit nummer. Snel bladeren we door naar "Noticias" in de hoop daar ook wat te lezen over XSW-Magazine... Als eerste komt MCCM 89 aan de beurt, op de voet gevolgd door SD Mesxes 10 en ICM Magazine 25. Niet voor niets, XSW-Magazine staat dit keer ook in Hnostar Magazine. Na de magazines komen de diskmagazines aan bod, achtereenvolgens passeren FutureDisk 32 en 33 en MGF Magazine 14 (Sunrise Magazine 19) de revue. Afgesloten wordt met MSX World, en nieuw blad voor MSX uit Brazilië en Eurolink 3, de Engelstalige uitvoering van dit diskmagazine welke in Nederland door MSX-NBNO op de markt wordt gebracht.

In Japan zitten ze ook niet stil, via een fotocollage en beschrijving van de aanwezige standhouders worden we op de hoogte gehouden van de gebeurtenissen op MSX Festa 97 en MSX Canvas 3.

Niet alleen in Japan zijn MSXers nog actief, ook in Brazilië zit men niet stil. Op Brasilia 97 was genoeg te zien en te beleven... terug naar Spanje, ook in Cartagena zat men niet stil. Ook hier werd eveneens een MSX beurs georganiseerd. Of dit nog niet genoeg is... Het volgende artikel geeft ons een kijkje achter de schermen op Sampa 97, een meeting van MSXers in São Paulo, Brazilië.

Sonyc kunnen we met een gerust hart het spel van 1997 voor MSX noemen. In een zeer uitgebreid artikel een kijkje in wat levels en maken we kennis met de makers van dit spel.

ACCNET, de nieuwste hardware voor je MSX. Heb je momenteel nog steeds een RS232c nodig om te kunnen communiceren op hoge snelheden met onder andere Bulletin Board Systems, zal het nu ook mogelijk zijn om dit zelfde te doen via een intern PC-modem wat gekoppeld wordt aan ACCNET. Uiteraard behoort bij

deze nieuwe hardware ook de nodige software. Het communicatie-programma COMS6 wordt er gratis bijgeleverd.

Na de diverse beurzen en meetings eerder in dit nummer, kan Zandvoort natuurlijk niet onopgemerkt voorbij zijn gegaan. De foto's bij dit artikel zijn gemaakt door Stephan Szarafinski (Fony).

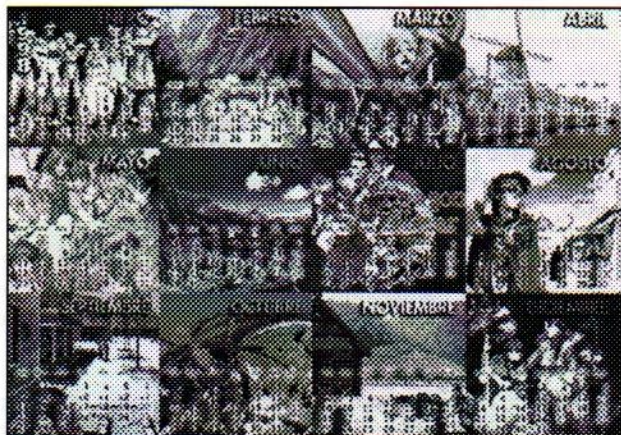
Internet steekt overal de kop op, zo hebben veel MSX-groepen hun eigen homepage op het web, of zijn ze in elk geval bereikbaar via e-mail. In "From Internet" een overzicht van de meest interessante homepages (alhoewel ik die van XSW-Magazine mis in het rijtje...).

Software mag natuurlijk niet ontbreken. Naast de talloze onbekende releases ook een aantal uit Nederland. Wat kregen we voorgeschoteld: Acquire, Alto "Hell on Wheels", Bomberman 2, Pentius, Head Hunter, Tweety's Choise, Nuts, The Lost World (beta-versie) en Core-Dump (promo).

Na de advertenties en Club-informatie zijn we aangekomen bij de achterkant van het blad. Hierop staat een bijzonder fraai afgebeelde kalender voor 1998 afgebeeld, geheel in Manga stijl.



Kijken we naar de maand April (Abril!) dan zien we iets wat puur Hollands is, namelijk een windmolen... [NvdR: Misschien toeval dat in deze maand de beurs in Tilburg wordt gehouden?].



Wederom een perfecte uitgave. Mijn Spaans is er nog niet veel beter van geworden maar met handen en voeten heb ik me er toch door heen weten te werken. Op dit moment lopen er onderhandelingen om dit blad via MSX-NBNO naar Nederland te halen, ofwel als abonnement, ofwel als losse nummers. Op dit moment is nog niet bekend wat de kosten van een los nummer of abonnement in Nederland zal zijn. Wij houden jullie op de hoogte.

— Advertentie —



Stichting Sunrise

MoonSound

f399,-

inclusief rembourskosten bij vooruitbetaling!

Postbus 61054	Giro 48994
2506 AB Den Haag	St. Sunrise
Telefoon (070) 360 97 07	Den Haag
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur	

Newsletter

Maart van den Broek

Newsletter, het clubgaan van Computer Club Rijnmond. Newsletter verschijnt 6 à 10 maal per jaar, vrij regelmatig dus?! Voor mij liggen inmiddels al weer drie nummers: het Augustus/September nummer, nr. 8 van 1997 en nummer 1 van 1998. Blijkbaar heeft men het nodig gevonden om bij nummer 8 van 1997 de nummering van de bladen aan te passen.

Augustus/September 1997

Het blad opent met de rubriek "Wist u dat.". Hierin wordt nog eens de aandacht gevestigd op de te houden open dag op zaterdag 1 november in Vlaardingen. Vervolgens meldt men dat de definitieve versie van PLR op de clubavond verkrijgbaar is.

Vervolgens geeft Fokke Post ons enige uitleg over het maken van BATCH-files, het grootste gedeelte heeft betrekking op MSX-DOS 2.4x, een "upgrade" voor zowel MSX-DOS 2.2x als 2.3x die hij zelf heeft gemaakt.

Ook het hierop volgende artikel is voor MSX, namelijk een ietwat aangepaste beschrijving van PLR zoals die in MCCM heeft gestaan.

In "Bits & Bytes" aandacht voor het goedkoop printen in kleur met de Tektronix Phaser 350. Afdrukken in kleur gaan ongeveer 14 cent per A4tje bedragen. Op het prijskaartje van deze printer staat een bedrag van f7995,- exclusief BTW (= ongeveer f9395,- inclusief BTW!). Naast het "goedkoop" afdrukken in kleur aandacht voor de NoHands Mouse, een geavanceerde voetgestuurde muis.

Digitale camera's worden steeds goedkoper en de kwaliteit (resolutie) wordt steeds beter. Kodak heeft een camera, de Digital Science DC120 Zoom. De resolutie van deze camera bedraagt 1,2 miljoen pixels bij 24-bit true-color. Tevens is de camera voorzien van een 3x zoomlens.

Wie veel teksten schrijft heeft er veel mee te maken, nu de spelling van een aantal woorden in de Nederlandse taal veranderd is. Van de papieren uitgave van het Groene Boekje is ook een elektronische uitgave. Het Groene Boekje is zowel geschikt voor MS-DOS gebruikers als gebruikers van Windows 3.1x, Windows'95 en Windows NT.

Met een artikel over Office 97 (NL) zijn we door het blaadje heen.

1997 Nr. 8

Men heeft het blijkbaar nodig gevonden om de nummering van het blad op de omslag aan te passen.

Het blad opent met "Lezenswaardig". Hierin de aandacht voor de open dag die namelijk niet zoals eerder vermeld zou worden gehouden op zaterdag 1 november maar op zaterdag 18 oktober. Verder speelt het bestuur met het idee om cursussen te gaan organiseren en op clubavonden en open dagen Internet te introduceren.

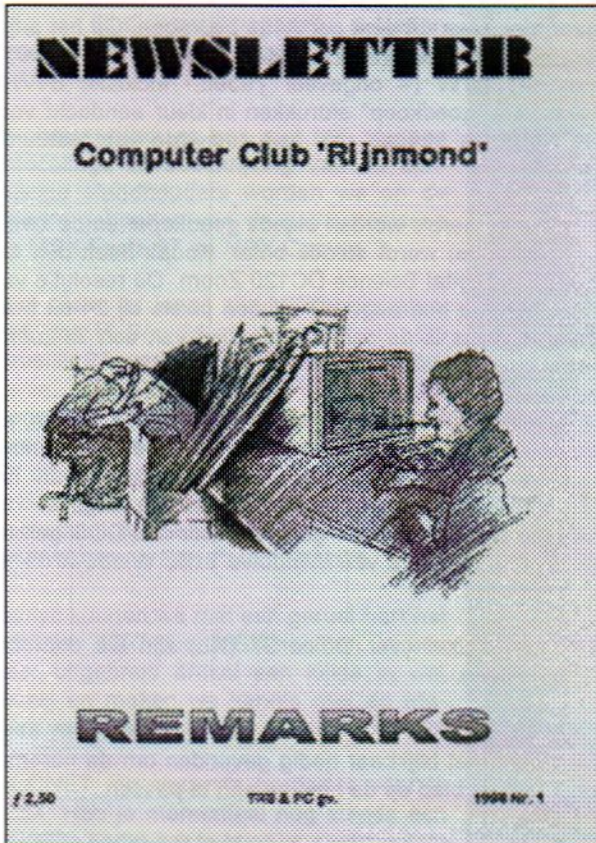
Dynamic Publisher wordt op MSX nog steeds heel veel gebruikt. Het is dan ook het enige echte DTP-programma wat voor MSX geschreven is. In Dynamic Publisher zit een vrij uitgebreide tekstverwerker, waarvan in dit artikel de werking wordt uitgelegd. Zelfs regelmatige gebruikers van Dynamic Publisher kunnen er nog wat van opsteken.

In "Typografie" aandacht voor het tekstverwerken. Er is meer dan alleen maar wat tekst intypen... Uitgelegd worden de verschillen tussen diverse lettertypen. Zes pagina's verder lezen we onderaan de pagina dat op dit artikel nog een vervolg komt.

Het zal ons MSXers niet vreemd in de oren klinken als ik zeg dat de meeste PCers niet veel meer doen dan spelletjes spelen. In "Voor U gespeeld" komt dit keer Pro Pinball TimeShock aan bod. Een vrij aardige flipperkast. Leuk zal je denken, maar niets is leuker dan spelen op een echte flipperkast...

In "Bits & Bytes" dit keer aandacht voor een nieuwe grafische kaart van Matrox: Millenium II. Een resolutie van 1920 x 1200, razendsnel bij 2D en aanzienlijk opgevoerde 3D-prestaties. Naast deze kaart ook aandacht voor de nieuwe harddisk van Quantum. Harddisks zijn nu leverbaar als 2.1, 3.2, 4.3, 6.4 en 8.4 GigaByte. Zowel als Ultra ATA als Ultra SCSI leverbaar.

Met de evenementen kalender zijn we aan het einde gekomen van dit blaadje.



1998 Nr. 1

Dit eerste nummer van het jaar zal ook toegestuurd worden aan de leden van de TRS & PC gv.

Waar deze afkorting precies voor staat wordt niet uit de doeken gedaan.

Het allereerste artikel wat we tegen komen is alweer het derde deel over tekstverwerking met Dynamic Publisher (voor MSX dus!). Op de tekst valt weinig aan te merken, interessant voor beginnende DP-ers. Dit artikel vult lekker, maar liefst 5 pagina's neemt het in beslag.

Verder gaan we met eveneens deel drie van "Typografie". Dit artikel is duidelijk alleen bedoeld om pagina's te vullen, echt interessant kun je het niet noemen.

"Grafologie, de kunde en kunst om iemand te typeren op grond van het handschrift, waarin de mens een projectie geeft van zichzelf.". Ook op de TSR80 schijnt men dit te kunnen uitoefenen...

In "Bits & Bytes" dit keer aandacht voor het op de markt brengen van de database FlexBase 2.01 door MAD, een programma geschreven door Dick van Vlodrop. Ook in "Bits & Bytes" aandacht voor de HP JetSend printer. Een printer met een geheel eigen engine en 100 Mhz RISC-processor voor razendsnel printwerk. Vervolgens passen ook Ultraplex (32 speed SCSI CD-ROM drive), FlexScan F67 (19 inch monitor) en Aan de slag met MicroSoft Word 97 (boekwerk) de revue.

In "Koffie zetten via de PC" aandacht voor het besturen van allerlei electronica via de PC. Speciale aandacht in dit artikel voor de PC-kit van Marmitek.

Aangekomen zijn we inmiddels bij de "Agenda". Hierin ondermeer aandacht voor de PC-discount beurzen die georganiseerd worden door het gehele land. Ik vind het wel jammer dat de kalender stopt op 7 maart, op zijn minst had men de 11^{de} internationale MSX-beurs in Tilburg van Zaterdag 25 april kunnen vermelden.

Met het afdelingsnieuws van de TRS & PC gv. sluiten we dit blad.

De bladen zien er verzorgd uit. Het blijft jammerlijk dat er voor MSX zo weinig te lezen valt in dit blad. Wie weet verandert dat in de toekomst nog.

Computer Club Rijnmond
Postbus 352
2900 AJ Capelle a/d IJssel
e-mail: fdegroot@hetnet.nl

Always Remember
You're Unique...
Just Like Everyone Else.

Head Hunter

Mart van den Broek

Producent: Manuel Pazos (Analogy)

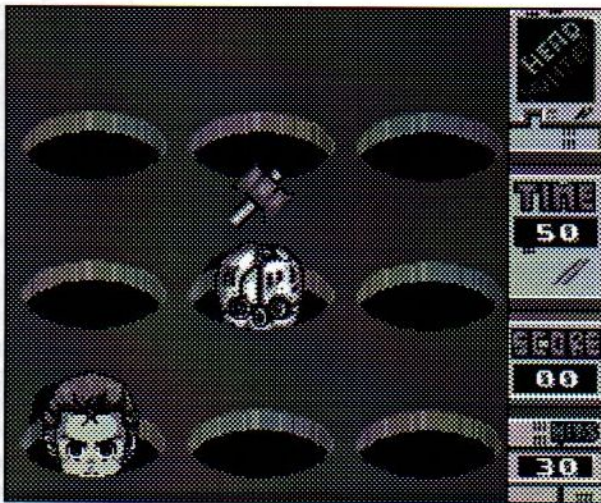
Prijs: -



We kennen allemaal het spel SD-Snatcher wel, voor velen onder ons nog steeds een van de beste spellen voor MSX. Wie SD-Snatcher tot een goed einde heeft gebracht, zal zich zeker nog een aantal dingen kunnen herinneren uit dit spel, zoals bijvoorbeeld het spiegelhuis. In

SD-Snatcher komt een moment dat je tot twee maal toe een spelletje moet spelen om verder te kunnen in het spel. Het zogenaamde Head Hunter. Dit spel is gebaseerd op het spelletje in SD-snatcher.

Het spel is uitgebracht op de vorige MSX meeting in Barcelona door Manuel Pazos, één van de leden van Analogy, bekend van het spel Sonyc.



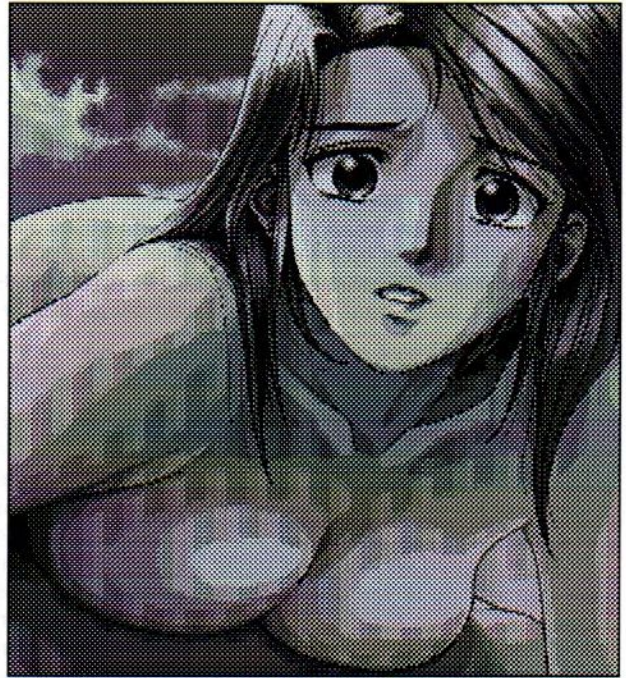
De bedoeling van het spel is simpel, probeer binnen de gestelde tijd zoveel mogelijk Snatcher-koppen met een hamer een bult op de kop te meppen, behaal je het gewenste aantal dan verschijnt er een sexy plaatje van een Japanse schone in Anime-stijl. Let er wel op dat je geen onschuldigen het hoofd inslaat!

7	8	9
4	5	6
1	2	3

Op het speelveld zijn 9 gaten, waaruit de koppen zullen verschijnen. De gaten op het scherm corresponderen met de cijfers van je numerieke eiland.... Heb je een computer zonder numerieke eiland dan kun je met de

normale cijfertoetsen spelen, alhoewel dat de boel wel enigszins bemoeilijkt.

Het spel bestaat in totaal 10 levels. Het eerste level valt best mee, veel verder dan dit ben ik dan ook nog niet gekomen. Het spel is simpel maar leuk om te spelen...



"beloning voor het uitspelen van het eerste level (2 plaatjes samengevoegd!)"

Grafisch ziet het spel er aardig uit, het is weer eens leuk om al die oude bekenden uit SD-Snatcher terug te zien. De muziek is aardig, maar gaat na een tijdje vervelen.



"beloning voor het uitspelen van het tweede level"

Uiteraard hebben we geïnformeerd of dit spel ook naar Nederland zal komen. Naar Nederland komt het zeker, het spel zal echter niet verkocht gaan worden. Het spel zal worden opgenomen op FutureDisk 35. Alleen dit spel al is de moeite van het kopen van FutureDisk 35 waard.

Het spel is ook te draaien onder MSX4PC, echter gebruik dan de toetsen W,E,R,S,D,F,X,C en V in plaats van de cijfertoetsen op het numerieke eiland!

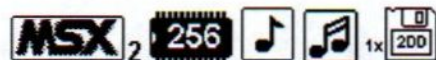
Your .ZIP File Is Open!

Oracle Versie 1.10

Martijn Reemeyer

Producent: Fuzzy Logic

Prijs: f30,-



Er is weer een muziek programma uit, en wat voor één. Dit programma, Oracle genaamd, is gemaakt door Fuzzy Logic. Het ondersteunt PSG, FM-PAC(K) en de Music-Module. Het label op de diskette ziet er simpel maar overzichtelijk uit. Bij het programma zit een dikke handleiding, die ik eerst maar eens even helemaal ga doorlezen.

Handleiding

Waarom er alleen aan de voorkant een plastic plaatje zit en niet ook aan de achter kant, weet ik ook niet. De voorkant is volgens mij niet goed, want er staat dat het alleen voor de FM-PAC(K) en de Music-Module is. Maar het ondersteunt ook de PSG. Het gaat natuurlijk om de inhoud, dus laten we dat eens onder de loep nemen. De hele handleiding is wel goed en erg overzichtelijk. Alles staat er naar mijn mening in uitgelegt. Door middel van de handleiding kun je pas echt goed zien hoeveel mogelijkheden erbij zijn gekomen vergeleken met de eerdere muziek programma's zoals MoonBlaster en Fac Soundtracker. Er staan ook nog "Tips & Hints" in van Wolf, waarbij sommige handig zijn voor de beginnende componist.

Het Programma

Voor dit programma heb je minimaal een MSX 2 en 256 kilobyte geheugen nodig. Als je een MSX 2 voor dit programma gebruikt is het behoorlijk traag, daarom wordt er ook een MSX Turbo R aanbevolen, maar die eisen vind ik voor een muziek programma te hoog. Het is ook te installeren op de harddisk en werkt dus met MSX-DOS 2. Wanneer je Oracle opstart krijg je veel informatie over dit stukje software. In dit programma kun je maximaal 32 kanalen gebruiken om muziek te schrijven. Dit allemaal wordt met behulp van pulldown menu's mogelijk gemaakt. Er zijn veel verschillende muziekmogelijkheden. Doordat je veel mogelijkheden hebt, wordt het er niet gemakkelijker op om snel een mooi muziekstuk te maken. In dit programma maken ze veel gebruik van combinatie toetsen, zoals TAB, CODE etc.

Je hebt maximaal 32 kanalen tegelijk beschikbaar om mee te schrijven. Waarvan je van elk kanaal de keuze hebt tussen P, S, A en M. Deze staan voor PSG, Samples, Audio en Music. Wanneer je kiest voor Samples, uitsluitend voor de Music-Module, kun je met noten ermee schrijven. Je kunt nu noten in dat kanaal zetten en tegelijk een volume en dergelijke er bij zetten. Het enige waaraan met het invoeren niet snel te wennen is, is dat sommige letters bijvoorbeeld de B twee functies hebben: als Hihat en een noot. De drums veranderen in dit programma is gewoon wennen en je moet er wel voor gaan zitten. De basis instrumenten zijn sterk te vergelijken met MoonBlaster.

Voor de FM-PAC(K) heeft Oracle iets nieuws. De Standard Plus klank, dit is een klank die wordt opgebouwd uit verschillende andere klanken. De klanken worden dan snel achter elkaar op een kanaal gespeeld. De vertraging kun je instellen, evenals de klanken. Het mogen echter geen zelf gemaakte klanken zijn. Het maken van eigen klanken gaat volgens hetzelfde principe als bij Moonblaster, er zijn ook 64 vrije plaatsen voor de klanken en je kunt ook originele klanken kiezen en verbouwen. Je kunt tijdens het editen echter niet de klank horen, waardoor het maken van een klank erg moeilijk is.

De sampler ziet er niet zo simpel uit als bij MoonBlaster, maar er valt mee te werken. Er is ook een VU-meter, die het sample gedeelte al een heel stuk aantrekkelijker maakt. Het is alleen jammer dat je geen nieuwe dingen met een sample kunt uit halen. Er is wel een uitgebreide block functie, bewaren, laden, verkleinen enz. Het is de moeite waard om al die dingen eens uit te proberen voor het maken van een muziekstuk. Je kunt ook muziekstukken en samplekits van andere muziekprogramma's inladen, hier is een optie voor aanwezig. Is dat handig of niet? Je kunt er wat inladen van MoonBlaster en FAC Soundtracker.

Minpunten (bugs?)

Wanneer je een ander muziekstuk van MoonBlaster inlaadt, zet hij geen transpose bij het nummer, terwijl je het er wel had ingezet. Bij de sampler is het pulldown menu al een paar keer midden op het beeld gaan staan en niet meer weggegaan. Wanneer ik bij de sampler op de spatiebalk druk krijg ik zomaar ergens op het scherm wat nullen te zien. Of dat zo hoort weet ik niet. In het begin zeggen ze al dat er wat complicaties kunnen optreden bij het programma dus bug-vrij is hij nog niet. Over de snelheid waar het mee op de MSX 2 vooruit trekt is niet echt denderend. Maar kleinigheidjes houd je altijd.

Conclusie

Dit is wel een programma die in het rijtje voor de componisten zal voorkomen. Alleen jammer van de bugs, niet dat het echt hinderend is. Ik heb me laten vertellen dat er ook een MoonSound versie komt, of het alleen voor de MoonSound is of ook voor de andere geluidchips weet ik zo niet, maar we zullen het hoop ik wel snel genoeg zien. Het programma is echt een aanrader voor een MSX gebruiker, vooral omdat het zoveel mogelijkheden heeft.

Stichting Sunrise

Postbus 61054

2506 AB Den Haag

070-3609707

(bij voorkeur tussen 22 en 24 uur)

You're A Few Betas Short
Of A Full Release!

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:	Prijs:
Erix	RS232c Communicatie software	17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (Turbo-R + GFX9000)	20,-
4Trax Songbook 1	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo (Music/Audio)	10,-
CyberSound	Muziek/Demo (Music/Audio)	10,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo (Music/Audio)	10,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk (OPL4)	10,-
Unreal World 2	Muziekdisk (OPL4)	-
Triplex	Spel, Tetris-kloon!	10,-
Pixess	Spel	25,-
Babel	Spel, Tetris-kloon!	10,-
Telebasic 2	Diskmagazine	7,50
Telebasic 3	Diskmagazine	7,50
EuroLink 2	Diskmagazine	7,50
EuroLink 3	Diskmagazine	7,50
King's Valley II velden	Add On	5,-

Diversen

Art.	Naam:	Prijs:
SP001	Complete oplossing Pumpkin Adventure 3 Including Maps en Code	15,-
SP009	Muismat "Aqua"	2,50
SP010	Arcade Prof Competition 9000 DeLuxe De joystick met echte micro-switches, zowel voor links- als rechtshandigen. Dubbele vuurknop en regelbare auto-fire!	25,-
SP011	Dubbelzijdige disk-drive (720 KB)	60,-

Inbouw/ombouw

SP012	Disk-drive inclusief inbouw in Philips/Sony	75,-
SP013	Vervangen DISK-ROM 8235 tbv dubbelzijdig	15,-

Voor het inbouwen en/of vervangen van de DISK-ROM kan contact opgenomen worden met Maico: 0412-690757

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,-
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,-
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,-
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,-
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 66 pagina's	15,-
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,-
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,-
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,-
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,-
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,-
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,-
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,-

Helaas moeten wij een kleine bijdrage in de verzendkosten doorberekenen, voor bestellingen die vooruit betaald worden brengen wij f5,- in rekening, voor rembours bestellingen f15,-.

Bestellingen kunnen worden gedaan bij

MSX-NBNO
Bestel Service
 p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
 0412-630653 / 0654-642288

Clubagenda

Bijeenkomsten worden elke eerste woensdag van de maand gehouden in Oudersociëteit "de Krinkelhoek" aan de Oyenseweg te Oss. De avonden duren van 20.00 tot 23.00 uur. De entree is GRATIS.

Bijeenkomsten in 1998:

1 April	6 Mei	3 Juni
1 Juli	1 September	7 Oktober
4 November	2 December	

Voor informatie: Maico Arts, 0412-690757

Te Koop/Gezocht/Bel

Dit zijn onze lezersadvertenties. Bel naar de redactie voor het opgeven van een advertentie of stuur deze per post naar het redactie-adres. Advertenties kunnen zonder opgaaf van redenen geweigerd worden. U heeft géén garantie dat uw advertentie direct wordt opgenomen, het kan in een later nummer komen. Deze advertenties zijn **GRATIS** voor iedereen. Advertenties van abonnees op XSW-Magazine krijgen voorrang!

Te Koop

Hele zwik monitoren (CGA, Hercules etc.) allen met een 9-pins sub-d aansluiting! Af te halen voor f15,- per stuk. 0412-690757, Maico Arts.

Te Koop

Roland SC-55 SoundCanvas. De MIDI-module voor diegene die het verschil niet ziet tussen de witte en zwarte toetsen van een keyboard. Compleet in originele doos met manuals, adapter en kabels. f850,-. 0412-630653/0654-642288, Mari van den Broek.

Gezocht

Enthousiaste medewerkers die samen met ons aan dit blad willen werken. Tekstschrijvers (wij zorgen voor het recensie-materiaal!), Tekenaars (voor de cover!). Heb je interesse en vrije tijd, versterk dan onze redactie. 0412-630653/0654-642288, Mari van den Broek. Reacties via BBS (0412-640358) of Internet (m.broek@tip.nl) ook mogelijk.

Gratis af te halen

Door ruimte gebrek gratis af te halen: MSX 2 8220/00, MSX 2 8235/00 (enkelzijdig!), Canon T-22a thermische printer, Arcade joystick met 1 vuurknop, Philips BM 7552 monochrome (groen) monitor en diverse boeken. 015-2628186 (tussen 19 en 21 uur!), T.A. Bleijie.

SURREC'S

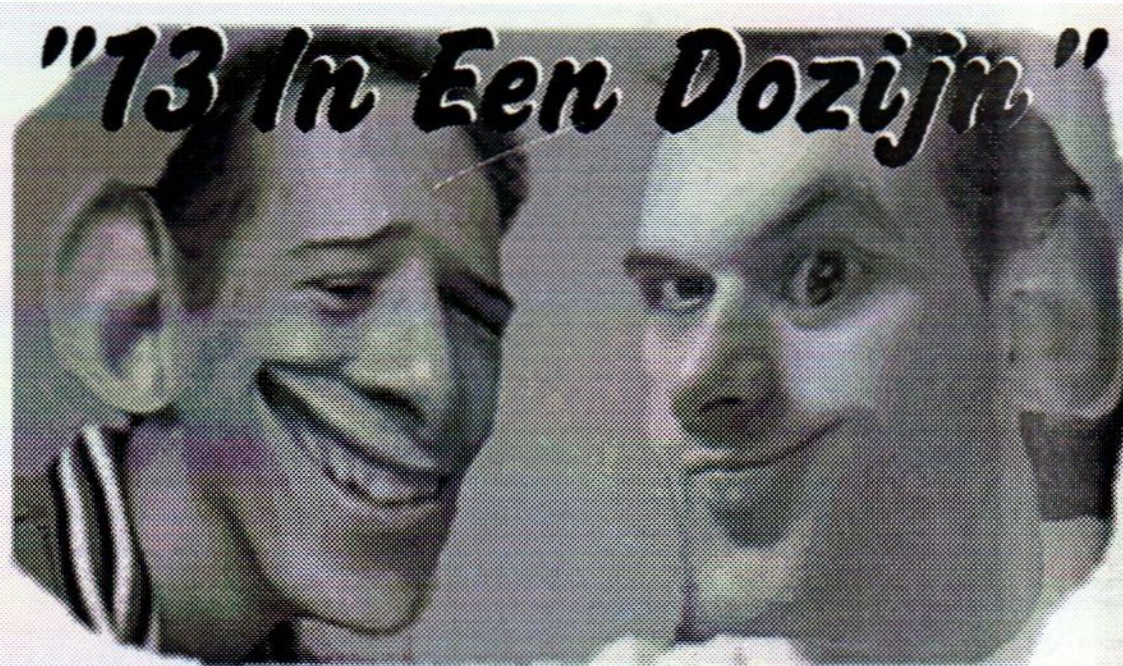
Tilburg Release...

- Two New MoonSound MusicDisks -

Musix Dizk 3

&

"13 In Een Dozijn"



LabelDesign GameSoft

Amazing Songs For MoonSound

Cya At The MSX-Fair At Tilburg...