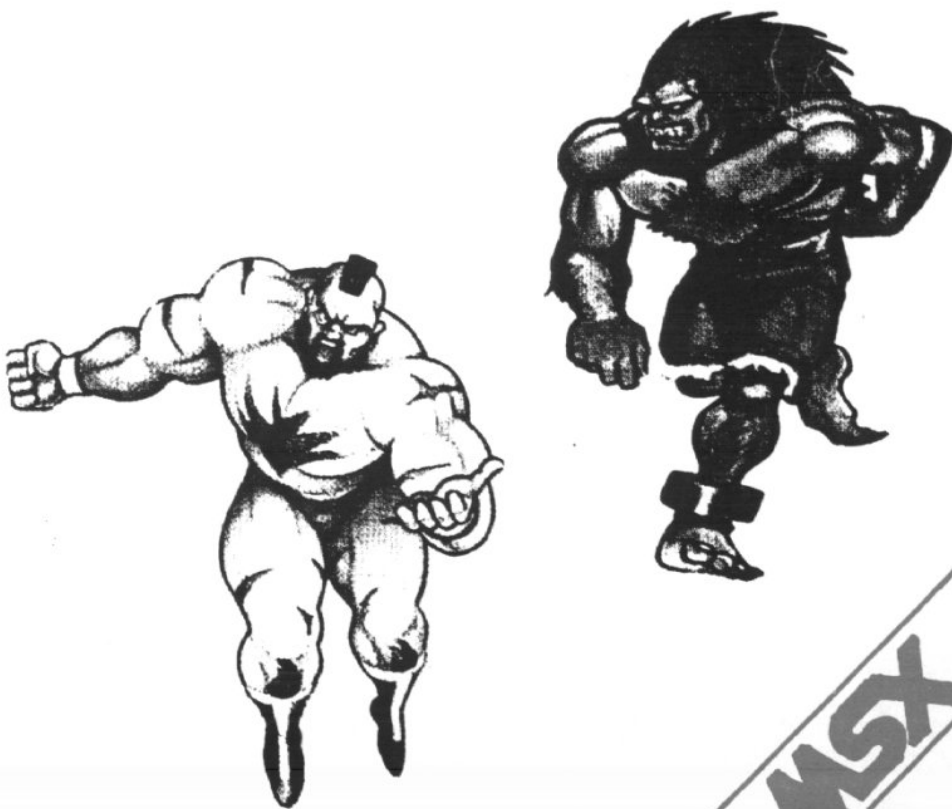


# DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

3/4

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep  
8 ste jaargang Nr. 3/4 1993  
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



MSX

## INHOUD

VAN DE REDAKTIE	5
RECENSIE DISKMAGAZINES	6
TE KOOP	14
MSX EN PRINTERS	14
ADVERTENTIE LEAD	16
SPELCOMPETITIE	17
BEGINNERS TRUBBELS	18
BEURSDATA	20
TURBO 5000	21
RECENSIE MAD	22
ADVERT. CLUBSERVICE	24
RECENSIE TROXX	25
AIRBORNE DEMO	28
NOIS DISK	29
HISTORIE MSX TILBURG	30
DRIVE PROBLEMEN	32
GEKLEURDE LETTERS	36
DOS 2.20	37
KOPIJ VAN COPI	39
AFKORTINGEN	42
STARTERS	43
LISTING	45

## KOLOFON

BITS is een onafhankelijk  
informatieblad van de  
MSX Gebruikersgroep.

## REDAKTIE

Ad Nutsaers / Frank Pison

VORMGEVING:

A. Nutsaers  
F. Pison / C. Pison

MEDEWERKERS:

Bert Daemen / Jos Hulzink

REDAKTIE-ADRES:  
Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg  
013 - 681421 / 560668

SECRETARIAAT:  
Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg  
013 - 560668

ADVERTENTIES:  
Voor info: REDAKTIE

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

# AGENDA

# LIDMAATSCHAP

WORKSHOP DATA 1993.

=====

.....

21 SEPTEMBER 19.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

17 OKTOBER 12.00 - 17.00 WORKSHOP

.....

16 NOVEMBER 19.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

19 DECEMBER 12.00 - 17.00 WORKSHOP

.....

PLAATS WORKSHOPS:

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

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

Wat moet u doen om lid te worden? Stuur een kaartje met naam, straat, postcode en plaats naar het secretariaat Bartokstraat 196, 5011 JD TILBURG en maak het bedrag over op een van de onder staande rekeningen dan zorgen wij dat u zo snel mogelijk uw club-pas en het informatie-materiaal toegesonden krijgt.



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Het lidmaatschapsgeld bedraagt  
fl. 25,00 per jaar  
fl. 12,50 vanaf juli tot 31 december  
fl. 30,00 vanaf oktober tot en met 31 december van het volgend jaar

ANROBANK nr.: 49 46 51 733  
POSTBANK nr.: 5728841  
t.n.v. : MSX Gebruikersgroep  
Karmijnstraat 18,  
5044 RD TILBURG.

# VAN DE REDAKTIE

Zoals je ziet is dit een gecombineerde uitgave. We hebben de nummers 3 en 4 samengevoegd. Door vakantie, verhuizing en overwerk is het maken van de "BITS" er bij ingeschoten en niet te vergeten de voorbereiding van de beurs 1994. Begin september moet alles namelijk al geregeld zijn.

En we hebben grootse plannen, dus dit vergt ook meer werk. Aangezien we allemaal (redactie en bestuur) dit in de avonden moeten doen, valt hier en daar wel eens wat af en moet het maken van BITS uitgesteld worden.

We kunnen jullie dus geen prettige vakantie meer wensen, want voor de meesten zit die er waarschijnlijk al weer op. Voor hen sterkte op het werk en op school en een goed begin.

Overigens hebben wij niet stilgezeten. De nodige telefoontjes ontvangen van mensen over ombouw, bestellingen en advies. Op de WORKSHOP van 11 juli hadden we 2 Duitse gasten, die beiden met de 8280 werkten en een SVHS-print wilden laten monteren. Dit was een goede gelegenheid om ervaringen met programma's en problemen te bespreken. We hebben ervaren, dat dit erg enthousiaste MSX-gebruikers zijn die alles uit hun machine halen.

André Kneepkens heeft zich overigens zoveel werk op de hals gehaald, dat het voor hem niet direkt meer is te overzien en wij hebben daarom aangeboden het maken van de SVHS-prints en de verzending hiervan op ons te nemen.

Het werken op de MSX brengt je nog meer plezier door het gebruik van de TURBO 5000, welke de club in het programma heeft opgenomen. Zie voor uitgebreide informatie bladzijde 21.

## AFKORTINGEN EN KRETEN:

Belofte maakt schuld, dus op bladzijde 42 vind je een uitgebreide woordenlijst.

Redactie.

## NOOT VAN DE VOORZITTER:

Als voorzitter van de MSX Gebruikersgroep Tilburg vind ik, dat de redactie niet zo moet klagen. Zorg ik er persoonlijk voor, dat ze kopij krijgen en hebben ze geen tijd. Nou vraag ik je. Gewoon tijd maken en doorgaan.

De voorzitter.

DAYTONA DISKMAGAZINE #1

Enigszins verrassend, maar daarom niet minder interessant, ontving ik van de mensen van Daytona het eerste exemplaar van hun gelijknamige Disk Magazine.

Nieuwsgierig als ik ben, heb ik deze jongste telg in Magazine-land meteen onder de loep genomen, en zie hier het resultaat.

Na de opstart van de disk kom je via een eenvoudige frequency selector terecht in het introscherm, met daarbij de inleidende scroll over het waarom van deze Daytona Disk.

Aardig daarbij is al, dat de goede muziek precies is afgestemd op de lengte van de scroll.

Wanneer je de tekst dan ook eenmaal gelezen hebt, start de disk meteen door naar het Hoofdmenu en worden nodeloze herhalingen achterwege gelaten. Natuurlijk kun je de scroll ook onderbreken door de spatieblok in te drukken om meteen naar het Hoofdmenu te gaan.

Als eerste tref je hier dan het redactionele gedeelte aan, met informatie over Daytona, hoe lid te worden, de werking van de menu's e.d. Het Software-aanbod is gesplitst in een Nederlands en een buitenlands gedeelte. Tref je in het eerste een review aan van Lingo (NEW VISION) en de Engelse SD Snatcher (Patch Disk van OASIS), in laatstgenoemde deel is een beschrijving te vinden van Burai II (Riverhill) en Dead Of The Brain (Fairytale).

Een royaal aanbod aan Disk Magazines viel deze eerste Daytona ten deel getuige de bespreking van een zestal Magazines, waaronder een drietal van Sunrise, de Qusar #20, de Dragon Disk #10 en de Golden Power Disc #5.

De recensies zijn echter over het algemeen vrij kort en de conclusies neigt steeds in de richting van: aanschaffen maar.

Wel leuk in de Speltips rubriek is de aanwezigheid van het eerste veld van SD Snatcher in de vorm van een PMA-file voor Dynamic. Daartoe zijn ook de benodigde PNEXT-files op de disk gezet. Voor de verdere werking hiervan, verwijs ik graag naar het PMA-artikel in NCCM 59 van collega Ruud.

Naast het Hoofdmenu is er nog een Softwaremenu op de disk aanwezig, dat te allen tijde door simpelweg de S in te drukken, geladen kan worden. Allereerst is daar dan de Daytona BBS Promo in de vorm van een dubbele scroll.

Aardig is eveneens de Fractal Show, waarin een viertal plaatjes geladen worden. De Holland Scroll tenslotte van Brainwave is gehuld in de nationale driekleur en verder eigenlijk alleen maar groot. Tekstueel kon de scroll niet boeien.

Wel weer aardig dat je elk stuk software door een simpele druk op de spatiebalk kunt stoppen om vervolgens terug te keren naar het Softwaremenu. En van hieruit kun je zelfs weer terug naar het Magazine!

RECENSIE

Maar samenvattend, de gehele Daytona Disk doorgenomen te hebben. De Daytona Disk kan zeker uitgroeien tot een volwaardig Disk Magazine. De inhoud van deze eerste was nog wat aan de magere kant omdat een aantal rubrieken nog opgezet moet worden.

Tekstueel ziet het er echter meer dan verzorgd uit, een mooie soepele tekstscroll gecombineerd met een eenvoudige bediening laat je vlot door alle menu's en de daaronder hangende submenu's lopen.

De schermafhandeling en het stoppen van de muziek verloopt daarbij ook keurig. De muziek ligt trouwens lekker in het gehoor en is lekker op tempo.

Alle teksten kunnen tijdens het lezen eenvoudig geprint worden. Grafisch behoeft de Disk wellicht nog enige verbetering (lees: verfraaiing), en dan doel ik op het introscherm en de omlijsting van de teksten.

De teksten zelf zijn trouwens goed en duidelijk te lezen. Deze eerste Disk is overigens Public Domain, maar de volgende Disks gaan elk F 7,50 kosten, of wie verstandig is, neemt een abonnement (slechts een b Sietsko!) voor een bedrag van F 25,00 en ontvangt daarvoor vier Magazines. Bestellen, lid worden e.d. kan bij:

Daytona Magazine  
N. Broeksterstraat 166  
9611 BL Sappeneer

Geld kun je overmaken op de rekening van Daytona: Rek. nr. 37.91.18.033 t.n.v. S. Bos

QUASAR #21

Al meteen in het introscherm zien we Jack in een innige omhelzing met een van zijn nieuwe collega's (?) tekst en uitleg geven over de doorgevoerde wijzigingen binnen de redactie van Quasar en de gevolgen daarvan.

Een aantal medewerkers heeft het op dit moment gewoonweg drukker door allerlei verplichtingen.

Daartoe is besloten de Quasar Disk en het Journaal nog slechts 6 maal per jaaruit te brengen in plaats van de tot nu toe gebruikelijke 10 keer.

Daar staat volgens de heren dan wel tegenover dat er dan meer tijd besteed kan worden aan een nieuwe "look" van het Magazine.

Een voorbeeld daarvan is op deze #21 al terug te vinden. Het Quasar-logo is aan een behoorlijk re-design ontworpen, en met succes.

Verder liggen naar eigen zeggen nog zo'n 60 MoonBlaster muziekjes op de plank om gebruikt te gaan worden op toekomstige Quasars.

Dat lijkt me evaneens een prima idee, getuige de eenvoudige, naar minimaal muziek neigende riedeltjes, die deze disk rijk is.

Het lijkt erop alsof de inspiratie van Unicorn even weg is.

Het Softwaremenu komt deze keer niet verder dan Turnix, die overigens niet eens geladen wordt maar meteen vastloopt, het welbekende Megareport, Shower voor de 2+ en Moment, zelfs voor de Turbo-R.

Over het algemeen valt de inhoud van deze Quasar ook ietwat tegen, niet echt veel nieuws onder de zon, behalve dan de reeds aangehaalde redactionele wijzigingen en de verschijnings frequentie. Verder wemelt het op deze disk van de taal- en tikfouten, maar daar zijn ze zich van bewust, gezien hun excuses.

Die moeten we dan maar accepteren. Toch lijkt een en ander met elkaar in tegenspraak.

Immers in Januari is er geen Magazine verschenen en op deze manier zou er toch meer tijd komen om een beter Magazine af te leveren, maar het enige zichtbare is het veranderde Quasar-logo. Ik wacht dan ook in spanning en kijk met hoge verwachtingen uit naar Quasar #22, die naar ik hoop weer het oude niveau zal halen.

#### QUASAR #21-B

Alsof ze het van te voren wisten ....

Samen met Quasar #21 is een extra disk rondgestuurd, die bijna helemaal volstaat met fantastische muziek.

Het betreft hier de Musicdisk 3 van de Animation Club Eindhoven, ofwel kortweg A.C.E.

Na het opstarten van deze disk, prijkt het A.C.E.-logo op het scherm en start een scroll met het wel en wee van deze disk.

Tijdens dit intro is het enige stuk MoonBlaster muziek te horen dat deze disk rijk is.

Immers, de overige muziek is met FST 2.01 gemaakt, vanwege de brightness controller, een optie die MoonBlaster schijn te missen.

Op deze manier kon een aantal mooie geluidseffecten aan de muziek toegevoegd worden.

Wie tijdens het lezen van de scroll even genoeg heeft van de muziek van Enigma en de spatiebalk indrukt, ziet dat het eigenlijke muziekmenu geladen wordt in de vorm van een tiental keyboards met elk zijn eigen muziekstuk.

Door de muzieknoot simpelweg te verplaatsen, kan een ander muziekstuk gekozen worden. En wat je dan te horen krijgt ... Een regelrechte sensatie!

Toegegeven, je moet misschien van elektronische muziek houden, maar de manier waarop deze stukken van Jarre klinken. Wie, zoals ik, de originele versies toch vrij goed kent, kan maar tot een conclusie komen: grote klasse !

Ik ben inmiddels ook vrij nieuwsgierig geworden naar de eerste 2 muziekdiskettes van A.C.E., mag ik wel zeggen.

Ondanks alle schoonheid, toch twee kleine puntjes van kritiek. Allereerst verdient het aanbeveling de AUTOEXEC.BAS aan te passen, anders zul je de intro-scroll nooit te zien krijgen.

## RECENSIE

Dat lukt wel door een extra regel tussen te voegen, en wel de volgende:

```
95 A$ = INPUT$(1)
```

Verder was het niet mogelijk om een tweetal muziekstukken te laden, n.l. Magnetic Fields 2 en Equinoxe 7. De drive deed gruwelijk zijn best, maar na een aantal minuten rondgedraaid te hebben, rest toch niets anders dan de Reset-knop maar in te drukken. Dit kan natuurlijk ook aan de disk gelegen hebben. Maar al met al compensert deze Muziekdisk, die overigens Public Domain is, de tekortkomingen van #21 meer dan voldoende.

### SUNRISE PICTUREDISK #6

Na het intro-plaatje dat op deze disk van de hand van Fuzzy Logic is, kom je in het eigenlijke menu met scroll terecht.

Hier tref je enige informatie en uitleg over hoe je verschillende onderdelen die op deze disk staan te zien kunt krijgen.

Daartoe moet je deze keer met een auto de verschillende garages afrijden, of zoals dat ook op eerder Picturedisks mogelijk was, door meteen een getal in te geven tussen 0 en 8.

Voor de volledigheid volgt dan nog even in het kort een overzicht van de disk.

0. De algemene informatie van Sunrise ontrent deze Picture Disk.

1. Evolution: een aanprijzing van de nieuwste produkten van The New Image, waaronder nogal wat House-muziek, nota bene ondersteund door een akelig mooi niet-house muziekstuk.

2. PSG Tracker Promo, met de mogelijkheid om zelf muziek in PSG te componeren. Tevens bevat de disk een tweetal stukken PSG-muziek.

3. Instrument of Darkness: een nietszeggend miniscule scroll ondersteunt grafische hoogstandjes.

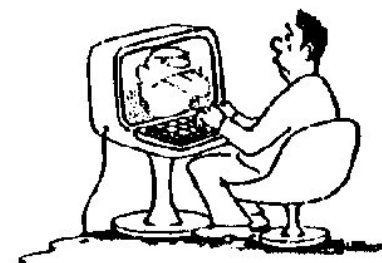
4. SNE Promo: een muziekstuk dat in vier verschillende versies beluisterd kan worden afhankelijk van de aanwezige geluidschips.

5. MoonBlaster: bevat een update patch van 1.3 naar 1.4 alsmede een voorbeeld van de Basic Replayer.

6. Move The House: een promo van The New Image Houseparty, een disk vol met House-muziek. Verder valt Geinhouse nog enige promotie ten deel.

7. Picture Disk Menu: in feite krijg je wederom hetzelfde keuzescherma.

8. Intro Picture Disk: het introscherma van Fuzzy Logic. Al met al bevat de Picturedisk #6 toch weer een gevarieerd aanbod aan kijk- en luisterplezier.





RECENSIE

SUNRISE MAGAZINE #7

Wat bij de ontvangst van het nieuwste Sunrise Magazine al meteen opviel was de Sunrise Card.

In dit tijdperk van de opmars van plastic geld en de nodige Cards heeft ook Sunrise een duit in het zakje gedaan met hun eigen Card!

Gaf deze al korting op de toegang van de beurs in Tilburg, ook is deze al voordelig gebleken bij de aanschaf van Sunrise Produkten tijdens de beurs. Maar er vallen meer opvallende zaken te bespeuren deze keer.

Na het laden van de disk valt al meteen de goede MoonBlaster stereo-muziek op. Alsof Sunrise je deze keer echt een kijkje in hun eigen keuken wil geven, besluit ik toch maar eerst netjes het Voorwoord te lezen.

Aldaar lezend blijkt de muziek van de hand van Emphasys-er Jan-Kieuwe Koopmans te zijn.

Verder is de schermafhandeling nog beter, sneller geworden.

Er behoeft nu door een verbeterde routine minder van disk geladen te worden. Toch weer een goede verbetering.

In het Software gedeelte ondacht voor o.a. 2 Sunrise produkten die de aanschaf meer dan waard zijn, Pumpkin Adventure II als je RPG houdt, en Giana Sisters, een Mario-kloon van MGF, voor wie van verslavende arcade houdt.

In de categorie buitenlandse software is informatie te vinden over de Tower Of Cabin, Stone en Dead Of The Brain. Voor wie Burai 2 eindelijk eens wil uitspelen, bevat deze disk de oplossing in de Gametips. Verder doet de rubriek Nieuws zijn naam meer dan eer aan, genoeg interessant leesvoer is hier te vinden.

Datzelfde geldt ook voor de rubriek Magazines, waarin een gevarieerd aanbod aan bladen en disk magazines.

Wie dan eindelijk uitgelezen zal zijn in het Magazine rest nog het Softwaremenu.

Dit bevat Twinsoft Music, een vijftal MoonBlaster muziekstukken, en een MoonBlaster update van versie 1.3 naar 1.4. Tot slot zij nog vermeld dat de toch al niet geringe inhoud van deze disk nog aangevuld werd met een extra stage voor SD-Snatcher en een MoonBlaster TSR.

MGF DISKMAGAZINE #3

Na het zien van hun MGF #2 zei ik reeds, dat men rekening met de MSX Gebruikersgroep Friesland diende te gaan houden, en zie het resultaat. Inmiddels is hun spel The Great Giana Sisters te koop, en hun nieuwste Magazine #2 is uit.

Het keuzemenu is behoorlijk verbeterd en wordt nu ook door FM-PAC muziek ondersteund.

Veel, zo niet bijna alles, van hetgeen op deze disk aanwezig is, komt van de hand van de huisprogrammeur JINX.

## RECENSIE

Zijn naam duikt steeds weer op in de verschillende onderdelen die op deze disk aanwezig zijn.

Zo prijst hij zichzelf aan in de twee scrolls die vanuit het keuzemenu gestart kunnen worden.

Daarbij is het mij echter een beetje onduidelijk waarom de MSX2+ Hyper Scroll nu typisch alleen geschikt is voor de MSX2+. Ook valt het op dat de tekst niet meer correct is, wanneer de scroll eenmaal rond is.

Na de restart is de bovenkant van het scherm namelijk niet meer leeg! Onder het motto van groot, groter, grootst ook nog de Large Scroll, die zoals de naam al wel doet vermoeden, een welhaast schermvullende scroll is.

Bij gebrek aan MIDI en/of Turbo-R, want dat is ook niet helemaal duidelijk, kan ik geen oordeel vellen over het vijftal muziekstukken dat onder dit deel schuilgaat.

Van een geheel andere orde is MAKEPICT, een utility die van GE5-files van DD-graph gecrunchte BIN-files maakt, die nog maar net de helft zo groot zijn als het oorspronkelijke plaatje.

Door middel van een eenvoudig BLOAD-commando zijn de ingepakte plaatje weer te laden. Daarbij worden ze met een keurige fade-in op het scherm gezet.

Vooraf bij uitgebreide demo's kunnen de op deze manier ingekorte plaatjes welkom zijn gezien de beperkte diskruimte.

Van een heel ander kaliber is de speelbare demo van de Gianna Sisters.

Wel ontstaat er enige verwarring omtrent de juiste schrijfwijze van deze zusjes.

Zo wordt zelfs door de maker ervan zowel Gianna als Giana door elkaar gebruikt.

Ook Jinx blijft in zijn twee scrolls twijfelen. Hoe dan ook Gian(n)a Sisters is een regelrechte Mario-kloon die zeker in een behoefte gaat voorzien. Het oorspronkelijke spel bevat 32 levels, waarvan er op deze disk slechts 2 terug te vinden zijn.

Wat meteen opvalt is de onwilligheid waarmee Gian(n)a zich laat besturen. Zo zal zij niet meteen reageren op een verandering in looprichting van zo'n 180 graden.

Deze stroeve besturing is even wennen maar vormde voor mij geen geen belemmering de 2 velden vrij rap door te spelen.

Tja, er rest mij derhalve niets anders dan het complete spel aan te schaffen. Als afsluiting van deze disk nog de gebruikelijke Club Informatie, die deze keer bijna geheel handelt over de op handen zijnde clubdagen en een uitgebreide routebeschrijving hoe het clubgebouw te bereiken.

Welnu, gezien de verbetering die MGF #3 reeds in zich bergt en de kwaliteit van de Gian(n)a Sisters wacht ik in spanning op MGF #4!

## RECENSIE

### FUTURE DISK #6

In het menu van deze disk wordt je meteen opgeroepen een keuze te maken uit het aanwezige aanbod, aangezien de scroll toch geen mededelingen of andersoortige onzin bevat.

Dus maar meteen Housemania gestart, om vervolgens weer net zo snel in hetzelfde menu terug te komen: alleen geschikt voor Turbo-R, jammer.

Dan Vectoria maar geprobeerd. Bij nader inzien blijkt deze de Three Dimensional Simulator Vector Graphic Editor Calculator te heten.

Zoals de naam al weergeeft, vector editor waarmee aardige demo's gemaakt kunnen worden.

Het magazine bevat een beknopte handleiding over hoe de verschillende opties te gebruiken.

Vanuit het Softwaremenu dat deze keer in dezelfde vorm is gstocken als het Magazine zelf, kunnen de verschillende LDR-files geladen worden.

Dat lijken er op het eerste oog heel wat, maar als je bedenkt dat alle andere onderdelen van deze disk ook weer in dit menu zitten, blijven er maar twee nieuwe zaken over: een Screen 12 editor en een sprite editor.

Een hele verbetering van de Future Disk #6 is de veel soepeler verlopende tekstroutine waarbij de tekst nu met de cursortoetsen of joystick op welk willekeurig moment stilgezet kan worden.

Op deze manier is het aangenaam het rijke aanbod aan Software, Demo's & Magazines en een hele batterij aan Burai 2 Tips eens aandachtig door te lezen.

Verder zijn de cursussen wederom van de partij waaronder o.a. basic deel 2 en machinetaal deel 7.

In de rubriek Diversen is de reeds aangehaalde uitleg van de Vector Editor terug te vinden die door middel van de Print Optie keurig op papier gezet kan worden.

De uiteindelijke versie van dit programma zal op een volgende disk komen te staan.

### THE BEST OF FUTURE DISK

Als club breng je gemiddeld zo'n 4 tot 6 Disk Magazines per jaar uit.

Wanneer het jaar voorbij is breng je gewoon als extraatje een compilatiedisk uit van al je oude materiaal.

En zo gebeurde het dat de mannen van Zuid-Limburg een "Best of" op de beurs in Tilburg konden aanbieden. Ja, je moet maar op het idee komen! Als eerste tref je het Future Disk Intro van #2 opnieuw aan op deze disk in een verbeterde uitvoering.

Hierin komen de heren van Zuid-Limburg een voor een aan het woord, afgewisseld door niemand minder dan Bob de Rooij. Het volgende grote blok wordt gevormd door de TRASH demo, welke door zijn originaliteit van uitzonderlijke kwaliteit is.

## RECENSIE

Wat te denken van het manneke dat in tegengestelde richting over de scroll heen loopt en springt!

Ook de druipteenachtige grot waar de druppels uiteen spatten op de scroll mag er zijn.

In het Softwaremenu is naast het werk dat ook vanuit het hoofdmenu gestart kan worden, nog een drietal andere programma's aanwezig, waarbij YAK2 als titel op zich veelbelovend klonk maar pertinent weigerde te laden.

Het zou trouwens aardig zijn om de programma's die ook in het Hoofdmenu staan niet meer in het Softwaremenu op te nemen.

Wanneer je zo'n programma namelijk opstart, kom je altijd weer in het Hoofdmenu uit.

Na de tekstroutine van #6 eenmaal gewend te zijn, valt het weer even tegen om op deze disk met de oude routine geconfronteerd te worden: bij elke schermwisseling moet weer geladen worden van disk, waarbij de muziek ook niet meer klinkt zoals die bedoeld was.

Qua inhoud valt onder het kopje "Story's" en "Machinetaal-cursi" het zinnige werk te lezen, in tegenstelling tot de smakeloze inhoud van "Zo maar ietsen", waar naar mijn idee niemand op zit te wachten, laat staan wil lezen.



### DAWN OF TIME

Tussen al het geweld dat Disk Magazine heet, deze keer ook een Demodiskette.

Zoals ze zelf aangeven is het een tijdje rustig geweest rond Station, maar nu zijn ze helemaal terug. Ja, en hoe!

Voor de eigenlijke don begint, vindt er een heuse soundcheck plaats die klinkt als een klok, om kippevel van te krijgen.

Wanneer de muziek stopt, laadt het programma de intro-scroll.

Deze ziet er op eerste gezicht eenvoudig uit, maar het bovenste gedeelte van het scherm wordt verfraaid door een 3-D vector graphic.

Hoewel dit fenomeen niet helemaal nieuw is (denk maar aan de FAC 3-D Demo), lijkt het er toch op of dit soort graphics de nieuwste trend gaat worden.

Temeer, daar in de volgende scroll die ik op disk tegen kom een kleurige kubus tegen een gedigitaliseerde achtergrond de fraaiste bewegingen maakt.

En alsof dat nog niet genoeg is, cirkelt een UFO tussen en om enkele wolkenkrabbers tegen het vallen van de avond.

In de daarop volgende scroll wordt de diepte in het scherm weer op een heel andere manier gesuggereerd.

## RECENSIE

Zo blijft elk onderdeel toch boeien, zeker door de meer dan goede muziek van Hessel Burgardt die wanneer je in het bezit bent van zowel MSX AUDIO als MUSIC via de versterker subliem klinkt.

Dawn Of Time was voor het eerst op de beurs in Tilburg te koop voor een bedrag van F. 12,50 dat gezien hetgeen geboden wordt, zeker niet te hoog is.

De disk is schriftelijk te bestellen bij:

Station Group  
De Joncheerelaan 51  
7441 HC Nijverdal

of bel even met  
Station: 05486 - 54766

Bert Daemen.

=====

### AANGEBODEN:

MSX COMPUTER 8245. intern 256 Kb.  
+ Philips Modem 1255

Voor info: Carlo Bernards  
Tel 04937-93705  
Na 18.00 uur.

=====

## PRINTERS

Als u de gelukkige bezitter bent van een printer, zult u vast gemerkt hebben dat het werken met een printer niet altijd lolletje is. Allerlei programma's waarvan je verwacht dat ze het gewoon zouden moeten doen laten het vaak grandioos afweten.

De software-leverancier zegt dat het aan de printer ligt, en de printer-leverancier zegt dat het aan de software ligt. Komt daar als leek maar eens uit.

De waarheid is dat vaak beiden gelijk hebben. Dit komt omdat de software voor echte MSX-printers geschreven is.

Hoerzo echte MSX-printers? Zijn er dan ook namaak MSX-printers zult u zich ongetwijfeld afvragen. Ja, die zijn er.

Het zijn de zogenaamde MSX-compatibelen die vaak alleen de Centronics interface voorwaarden gelijk hebben, wat niet wil zeggen dat u een miskoop gedaan heeft, maar de specifieke MSX-software zal er niet op draaien.

De karakterset is vaak voor het grootste gedeelte gelijk, alleen de specifieke MSX-tekens ontbreken. Bij de controlcodes zijn er ook verschillen; de niet MSX-printer heeft vaak veel meer mogelijkheden dan de MSX-standaard vereist.

## MSX EN PRINTERS

Ook sommige MSX-printers hebben meer mogelijkheden, alleen, u raadt het al. De mogelijkheden van deze printers vallen natuurlijk buiten de MSX standaard en daardoor werken programma's voor merk X weer niet op merk Y.

De zogenaamde grafische modules willen bij de niet MSX-printers ook wel verschillen. Iedereen die wel eens een screendump heeft willen maken kent dit probleem.

Om wat duidelijkheid in deze chaotische toestand te scheppen drukken wij hierbij de echte MSX standaard voor printers af.

De standaard voor MSX-printers is afgeleid van de NEC PC-8023 printer. De karakterset moet identiek zijn aan die van de MSX-computer.

Dit is een karakterset met codes van 00H tot FEH. De grafische karakterset met codes tussen 00H en 1FH worden voorgesteld door een twee byte code voorafgegaan door 01H.

Daarna de code zelf, toegevoegd aan een begingetal van 40H.

Voorbeeld: om een karakter met de code 02H te printen sturen we eerst de grafic header met de code 01H en daarna 42H.

Dat is de som van de code 02H en het begingetal van 40H. Voor het sturen van karakters naar het scherm gelden dezelfde regels.

De volgende controlcodes moeten op elke MSX-printers aanwezig zijn:

- 0AH - NIEUWE REGEL
- OCH - NIEUW FORMULIER (LENGTE 66 REGELS)
- ODH - TERUGKEER WAGEN
- ESC + "A" - 1/6 REGELAFSTAND OF PLAATS RUIJTE TUSSEN DE REGELS.
- ESC + "B" - 1/8 REGELAFSTAND OF PLAATS GEEN RUIJTE TUSSEN DE REGELS.
- ESC + "Snnnn" - BIT IMAGE PRINT nnnn STELT HET AANTAL UIT TE PRINTEN BYTES UITGEDRUKT IN ASCII DECIMALE KARAKTERS.

Als de printer een lijnbuffer heeft, heeft het gebruik van de code ODH tot gevolg; terugkeer wagen en het uitprinten van deze lijnbuffer.

Dit alles is de minimum MSX-standaard eis.

De PC-8023 printer heeft veel meer codes. De meeste MSX-printers zitten met hun aantal mogelijkheden tussen de MSX-standaard en de NEC PC-8023 in.

Het is jammer dat er geen uitgebreide standaard voor MSX-printers is.

Uit het bovenstaande is denk ik wel duidelijk geworden waarom zoveel software niet goed werkt. Voor een uitgebreid tekstverwerkingsprogramma is de standaard te beperkt, gebruikt men de andere codes, dan is het mogelijk dat het niet draait op printers die alleen aan de minimum standaard voldoen.

Uit:MSX News.



# LEAD INFO SYSTEMS

LEAD INFO SYSTEMS Borsuloelaan 35 5043 ZP Tilburg Tel. 015 - 703679 / 703707  
K.v.K. nr. 35243 Tilburg GIRO nr. 0054905 BANK ABN / AMRO nr. 523672598 Tilburg

Computer Equipment  
Hardware & Software

**SUPER AANBIEDING OP = OP**  
**PRINTER PAPIER WIT 80g 500 vel NU f 8.95**  
**SOUND ZAPPER ADLIB EN SOUNDBL COMPET.**  
**INCL. BOXEN EN SOFTWARE NU VOOR f 299,-**

## COMPUTER set

### 80386SX/33 Mhz

2 Mb on board, 1.44 Mb drive, 40 Mb HD  
VGA 256K graphic kaart, 14" SVGA kleuren  
monitor 0,28, 2 ser. 1 par. poort, 101 keyboard

**PRIJS f 1999,-**

### 80386DX/40 Mhz

4 Mb on board, 64K cache, 1.44 Mb drive, 40 Mb  
HD, VGA 512K graphic kaart, 14" SVGA kleuren  
monitor 0,28, 2 ser. 1 par. poort, 101 keyboard

**PRIJS f 2199,-**

### 80486SX/25 Mhz

4 Mb on board, 128K cache, 1.44 Mb drive, 40 Mb  
HD, VGA 512K graphic kaart, 14" SVGA kleuren  
monitor 0,28, 2 ser. 1 par. poort, 101 keyboard

**PRIJS f 2980,-**

### 80486DX2/50 Mhz

4 Mb on board, 256K cache, 1.44 Mb drive, 40 Mb  
HD, VGA 1Mb graphic kaart, 14" SVGA kleuren  
monitor 0,28, 2 ser. 1 par. poort, 101 keyboard  
+ MS DOS 6.0 & WINDOWS 3.1

**PRIJS f 3370,-**

### 80486DX2/66 Mhz

4 Mb on board, 256K cache, 1.44 Mb drive, 40 Mb  
HD, VGA 1Mb graphic kaart, 14" SVGA kleuren  
monitor 0,28, 2 ser. 1 par. poort, 101 keyboard  
+ MS DOS 5.0 & WINDOWS 3.1

**PRIJS f 3665,-**

**Alle sets GRATIS  
MUIS, Diskettebak,  
10 HD floppy's**

**OPTIONEEL meerprijs Harddisk**  
Upgrade 40 Mb > 80 Mb 200,-  
Upgrade 40 Mb > 100 Mb 250,-  
Upgrade 40 Mb > 120 Mb 300,-  
Upgrade 40 Mb > 240 Mb 800,-

## HARDDISK & DISKORIVE

1.2 Mb Diskdrive 5.25" f 165,-  
1.44 Mb Diskdrive 3.5" f 162,-  
40 Mb Harddisk f 499,-  
80 Mb Harddisk f 630,-  
105 Mb Harddisk f 699,-  
120 Mb Harddisk f 799,-  
210 Mb Harddisk f 1099,-

## MAINBORDS

80386SX/33 f 329,-  
80386DX/40 128 cache f 535,-  
80486DX/33 256 cache f 1235,-  
80486DX2/50 256 cache f 1589,-  
80486DX2/66 256 cache f 1999,-

## CHIPS

Co-processor v.a. f 225,-  
1 Mb Simm module f 83,-  
4 Mb Simm module f 359,-

## MONITOREN

VGA Monogroom 0,28 f 319,-  
SVGA kleuren monitor 0,28 f 699,-  
Bel voor andere type's !

## PRINTERS 9 naalds

Star LC-20 f 450,-  
Epson LX-400 f 599,-  
Panasonic KX-P2180 f 619,-

## PRINTERS 24 naalds

Epson LQ-570 24 nld f 1079,-  
Panasonic KX-P2123 f 799,-  
Panasonic color set f 162,-

## INKTJETS

Canon BJ-10SX f 699,-  
Canon BJ-200 f 999,-  
Canon BJ-300 A4 f 1289,-  
Canon BJ-330 A3 f 1649,-  
HP Deskjet 500+ f 999,-

## LASER PRINTERS

Canon LBP-4 lite f 1839,-  
BEL voor andere type's !

## VIDEOKAARTEN

VGA Kaart 1 Mb f 169,-  
ET 4000 1 Mb f 265,-

## INPUT DEVICES

Mouse v.a. f 55,-  
Game kaart 2x joy f 41.50  
Joystick Quit shot f 36,-

## MODEMS

Tornado 2400 int. f 230,-  
Tornado II/FAX f 459,-

## HAND SCANNERS

Genius 4500 scan f 299,-  
Genius B105 scan f 399,-  
Genius color f 799,-  
Logitech 32 f 399,-  
Logitech 256 f 745,-

## DIVERSEN

Floppy's DD 3.5" f 15,-  
Floppy's HD 3.5" f 20,-  
Diskette bak 3.5" f 9,-  
Floppy Quader 15 f 14,-  
Printer papier wit f 6,95  
Mouse mat f 10,-  
Printer kabel 1.8m f 22,50  
Printer kabel 5m f 32,95  
Kabel keyboard f 29,50  
DATA switch 1 x 4 f 69,-

## SOFTWARE

MS DOS 5.0 f 99,-  
DR DOS 6.0 f 99,-  
WINDOWS 3.1 f 99,-  
PCTOOLS 7.1 f 199,-

## LAN KAARTEN netwerk

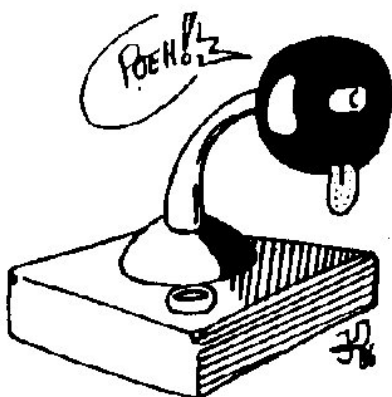
Eternet NE-2000 f 189,-  
Eternet NE-2100 f 259,-

## SOUND KAART

Zapper met boxen f 299,-  
Sound Blast 2.0 f 399,-  
Sound Blast Pro f 499,-

Druk-, zetfouten en prijswijzigingen voorbehouden alle prijzen zijn incl. 17,5 % BTW

## SPELCOMPETITIE



Het gaat goed met de spelcompetitie. Er wordt weer vollop gespeeld en de scores veranderen steeds weer.

Waar blijven de scores van Trojka.

We herhalen hierbij weer het oude overzicht van de spelcompetitie over de spellen waar we geen nieuwe score van hebben ontvangen.

Misschien een uitdaging voor u/jou ???

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

De nieuwe scores zijn door ons op verschillende WORKSHOPS gecontroleerd en goed bevonden.

Uitslagen voor de komende BITS moeten uiterlijk op de sluitingsdatum voor de kopij op het redactie-adres binnen zijn.

Doe je best en ons een plezier en laat je score opnemen.

### < SCORE - OVERZICHT >

SPEL	NAAM	SCORE	LEVEL
ACORN	DANNY	181350	32
ALESTE	R.de JONG	5685870	
ALESTE II	R.de JONG	8121350	UIT
ALESTE SPEC.	R.de JONG	214200	UIT
ALESTE SUPER	MAARTEN	187560	
ATHLETICLAND	HAROLD	138250	72
BEAMRIDE	GUUS	5504	
BLOCKHOLE	VINCENT	35000	
BOOM	ANDRE v.G	111790	5
CARJAM	GUUS	14700	
DECATLON	KEES	10847	
EGGERLAND 1	AD Louer		105
EGGERLAND 2	AD Louer		81
F1 SPIRIT	MAARTEN	189	UIT
FLIPPERKAST	JURGEN	447650	
GALAGA	A.v.NOORT	474730	40
HERO	BERT M	100565	13
HYPHER RALLY	DAVID V	216874	13
IKARI WAR	R.de JONG	1175100	UIT
KINGS VALLY1	GUUS	264600	21
KUNG FU 1	DANNY	1017169	110
LES FLICS	RUUD	20800	
MAPPY	AD Louer	42255	
MOON PATROL	GUUS	114540	
MOPI RANGER	DANNY	167180	18
PIPELINE	MAARTEN	4001370	7-3
RISE OUT	GUUS	102100	17
ROLLERBAL	THEO S	1705260	PROF
SHARKHUNTER	DANNY	9349	6
TETRIS	TAMARA	156844	3
TROJKA	COCKY	3598	15
TWINBEE	A.v.NOORT	638800	
YIE-AR KUNG	R.de JONG	1207600	112
ZANAC 1	R.de JONG	5172820	
ZANAC 2	TAMARA	10000000	UIT
1942	A.v.NOORT	100570	



## BEGINNERS TRUBBELS

Gelukkig maken we nog steeds kennis met beginners op de MSX computer. Dit zijn dan meestal mensen die een machine tweedehands opgekocht hebben van een kennis of via een advertentie. Natuurlijk is het ook mogelijk een computer via de vereniging aan te schaffen, zowel MSX1 als MSX2.

Veel beginners kiezen bij het kennismaken voor het intypen van listings. In diverse boekjes en bladen staan immers vaak interessante programma's en buiten de aanschafprijs van het boekje zijn ze gratis! Men gaat dan vol goede moed aan de slag, maar al snel blijkt dat dit intypen niet zo eenvoudig is als het aanvankelijk lijkt. Zodra u een listing intypt bent u immers aan het programmeren in Basic. Dit Basic is een taal welke door de computer begrepen wordt, maar u mag dan natuurlijk geen fouten maken, en daar schuilt nu net het probleem. Het is haast onmogelijk om een grote listing in een keer foutloos in te typen, met het gevolg dat het programma vastloopt of een foutmelding geeft zodra u het probeert te starten. Het is dan ook van groot belang uw programma eerst te "SAVEN" alvorens u probeert of uw programma wel "loopt". Dit save kunt u doen naar een (lege) cassette of

diskette, maar het is aan te bevelen om een speciale cassette of diskette te bewaren voor het zogenaamde "kladwerk".

Zodra een programma dan werkelijk klaar blijkt te zijn kunt u dit opnemen in uw gewone programma verzameling, en de kladdisk of cassette weer leegmaken.

Indien uw programma dan vastloopt, of uw computer is niet meer te stoppen kunt u het later weer inladen, en is uw werk niet vergeefs geweest.

Ik wil u dan ook aanbevelen om regelmatig een versie van uw programma weg te saven, zelfs al bent u nog lang niet klaar met de listing.

Ik heb zelf namelijk wel eens de vervelende ervaring meegemaakt dat na vele uren programmeren plotseling de stroom uitviel, waardoor ik weer van voren af aan mocht beginnen, en vele uren werk verloren was! Tussentijds "saven" voorkomt dergelijke ongemakken.

Verder is het dan natuurlijk belangrijk de eventueel gemaakte fouten te verbeteren, en het programma weer te "saven". Door het "saven" van een programma maakt u dus een kopie van het programma dat in het geheugen zit.

## BEGINNERS TRUBBELS

Na het saven zit het dus nog steeds in het geheugen van uw computer, en kunt u het programma gewoon starten met de RUN opdracht. Ik zal enkele tips geven welke helpen bij het foutloos intypen van een listing.

Maak voordat u begint het aantal karakters per regel op uw computer gelijk aan het aantal karakters op een tekstregel van de listing.

Indien de listing dus bijvoorbeeld met 36 tekens (inclusief regelnummer en spaties) is afgedrukt in het blad kunt u uw computer instellen op dezelfde regelbreedte.

Hierdoor is het makkelijker te controleren of u een teken te veel of te weinig heeft ingetypt.

U kunt de scherm breedte van de computer instellen met de opdracht WIDTH 36 (U kunt voor het getal 36 natuurlijk ook een andere waarde nemen, maar voor een MSX 1 maximaal 40 en voor een MSX 2 maximaal 80).

Iedere basic-regel wordt afgesloten met een druk op de RETURN toets. Pas door het indrukken van deze toets wordt de regel in het geheugen ingevoerd.

Een basic regel eindigt niet aan de rechterkant van het scherm, maar voor het volgende regelnummer, en wordt DAAR dus met <return> afgesloten.

Voorbeeld:

```
10 PRINT"Dit is een voorbeeld van een b
asicregel die meerdere tekstregels op u
w scherm kan beslaan, en mag maximaal d
us 255 tekens bevatten"<return>
```

```
20 PRINT"Dit is dus pas de tweede basic
regel"<return>
```

Neem verder de grootste nauwkeurigheid in acht, en gebruik dezelfde tekens als gedrukt in de listing.

Let hierbij vooral op bij tekens die sterk op elkaar lijken, zoals:

```
0 (nul) en O (van Otto)
1 (een) en l (letter l)
```

Zodra u klaar bent met het overtypen van het programma, en het gesaved hebt probeert u of het wel "loopt". Vaak zal dan na enige tijd een foutmelding op uw scherm zichtbaar worden. Het is dan aan u om de betreffende regel op het scherm zichtbaar te maken met de LIST opdracht, eventueel gevolgd door het regelnummer. Vergelijk deze regel zorgvuldig met de regel uit het blad.

Indien u dan een vergissing gevonden en hersteld heeft (weer bevestigen met <return>) kunt u het programma weer saven, en nogmaals starten.

Het kan echter ook gebeuren dat u in de betreffende regel geen fout kunt vinden! Let dan op of er in die regel misschien een READ-opdracht staat.

Een READ verwijst namelijk naar regels met DATA gegevens.

Indien dan in een van de regels met DATA een fout gemaakt is verwijst de computer met zijn foutmelding naar de regel waar de READ-opdracht staat. U dient dan de regels met data grondig te controleren. Veel vergissingen in overnemen ontstaan door de kleine verschillen tussen sommige karakters.

**BASIC TIP.**

U heeft net een Basic listing ingetypt en, geheel onverwacht, wordt de computer gereset. RAMP ! PANIEK !! U denkt uw programma kwijt te zijn, maar u begrijpt het al: Hier is een oplossing voor. Na een reset van de computer doet u het volgende:

- Type POKE 32770,128<return>
- Druk op F4 (list verschijnt.)  
Als u nu op de RETURN toets drukt verschijnt de eerste regel van het kwijtgeraakte programma op het scherm
- Type POKE 32769,1<return>
- Type het eerste regelnummer in van het vermiste programma, gevolgd door <return>
- Druk vervolgens weer op F4, gevolgd door <return>

De listing van het vermiste programma verschijnt op het scherm, en u heeft uw programma weer terug!

Leuk om eens te proberen met een klein programma, zodat u kunt zien wat er gebeurt.

Succes

Ad.

## BEURSDATA

Hieronder volgen de data die bij ons bekend zijn.

4 september 1993:

Regionale computerbeurs in de Brabant-hallen, Den Bosch.

Openingstijd: van 10.00 tot 17.00 uur.

18 september 1993:

5e MSX Computerdag EN 1e Gameconsole-  
dag in Zandvoort.

Het adres is: Sporthal Pellikaan, A.J.  
van der Moolenstraat 5, op 5 minuten  
(200 meter) lopen van het station.

Toegangsprijs fl. 7,50 tot 12 jaar en  
65+ fl. 6,50.

Openingstijd: van 10.00 tot 17.00 uur.

Voor informatie:

02507 - 17966 (na 18.00 uur)

of Postbus 195, 2040 AD Zandvoort.

24-26 september 1993:

Benelux Computer Show in Eindhoven in  
het Beursgebouw.

Openingstijd: van 10.00 tot 17.00 uur.

25 september 1993:

Computer Gebruikers Hoogeveen (CGH)  
organiseert een computerbeurs in "De  
Tamboer" in Hoogeveen.

Info: R. Everts tel. 05280-68007 of

O. Roorda tel. 05280-69366.

16 oktober 1993:

MCCA organiseert in Almelo haar vierde  
internationale computerbeurs ook PC.

Info: Henk Eshuis tel. 05490-64640.

## TERUG VAN WEGGEWEEST

### TURBO 5000 UTILITY

-----

Turbo 5000 is in 1987 gemaakt door Arcksoft, en later uitgebracht door Robtek.

Janner genoeg is de firma Robtek inmiddels gestopt, en was de cartridge niet meer verkrijgbaar.

Daar komt nu dus weer verandering in!

Na overleg heeft de ontwerper van dit programma ingestemd met het opnieuw op de markt brengen van dit programma door de MSX GEBRUIKERSGROEP !

Turbo 5000 is een universeel utility-programma voor MSX1 en MSX2 met een groot aantal mogelijkheden, en uitgebracht op een handige cartridge. Het programma bevat een groot aantal mogelijkheden voor gebruik met cassette, diverse utilitys voor diskette, en uitgebreide hardcopy-routines voor diverse printers.

Met de Turbolader kunt u naar cassette saven en laden met de ideale snelheid naar keus tussen 435 en 4600 Baud.

De Back-up routines zetten Mcode programma's over van Tape naar Tape, of van Tape naar Disk met aanpassing aan het diskgeheugen.

De diskrountines herkennen alle 8 MSX-disk en MS-Dos formaten en zijn geschikt voor gebruik met 3", 3.5" en 5.25" diskdrives, enkel- en dubbelzijdig.

Uitgebreide routines voor sorteren, editor, enz.

De hardcopyroutines werken op alle 9 MSX-schermen; Tekst, Graphics en Multicolor. de tekstschermen kunnen op elke printer volgens de ascii-normen afgedrukt worden. Afdrukken van grafische- en multicolourschermen kunt u maken met MSX- IBM- of EPSON compatibel printers.

Turbo 5000 is geschikt voor gebruik in combinatie met uw eigen programma's, MSX-Dos en andere cartridges.

Inmiddels zijn we aan het onderzoeken wat de uiteindelijke prijs van dit programma moet worden, maar we zijn er zeker van dat deze ruimschoots onder de oorspronkelijke prijs van fl 120,00 zal komen te liggen.

Hebt u interesse? Geef ons dat door! Bij bestelling vooraf bieden wij u een interessante korting van 10% op de uiteindelijke verkoopprijs!

Geef uw bestelling door aan het bestuur op een van de telefoon nummers:

013 - 681421 ( Ad Mutsaers )

013 - 560668 ( Frank Pison )

Ad.

## RECENSIE

### MAD Club info disk II

Hoewel deze disk niet nieuw meer te noemen is (hij stamt nog uit 1992) volgt hier toch nog een recensie. Op de beurs in Doetinchem (Dec. 1992) kreeg ik deze schijf gratis mee, op voorwaarde dat ik hem zou recenseren. De reden dat het zo lang duurde is dat ons eerste nummer het Beurs-boekje was, waar verder niets in kon. Gedurende de maanden daarop werd ik geteisterd door school, zodat mijn computer voor een flinke periode stroomloos door het leven moest. Maar goed, beter laat dan nooit, dus:

De MAD Club Info Disk is een disk die in eerste instantie bedoeld is als informatiebron over de club. Er is echter veel meer op de schijf te vinden dan alleen maar clubinformatie.

Als je de schijf in de drive doet en de computer reset, dan krijg je na enige tijd laden een fraai hoofdmenu. De muziek ("Magic Fly") is zeer goed en heeft een lekker tempo. In dit hoofdmenu heeft men de keuze uit 8 (7) onderdelen:

1) MAD club informatie. In dit onderdeel kan men informatie krijgen over de club en prijsindicaties van soft- en hardware.

#### 2) Andere clubs/BBS'en/Dealers

Hierin zijn enkele namen van clubs in binnen- en buitenland te vinden. Het aantal BBS'en dat genoemd wordt is zeer beperkt.

Eigenlijk staat hierin geen nuttige informatie omdat er veel meer adressen staan in het MSX introductieboekje dat ieder lid van MSX-gg (gevestigd te Tilburg) heeft ontvangen.

#### 3) Spelletjes.

Hierin zijn drie spelen te vinden: Schuiff II,4 op een rij en Quibus.

Schuiff II is een bijna onmogelijk spel waar je met een stapel asprietjes tegen hoofdpijn nog wel uit valt te komen: Na level vier heb ik het maar opgegeven.

Je moet naar een hartjesfiguur lopen in een doolhof waarin je aan het schuiven moet gaan... 4 op een rij is over het algemeen wel bekend.

Deze versie is grafisch niet echt sterk, maar bezit wel een vier speler optie.

Quibus is het beste spel op deze schijf: Fantastische graphics (geen muziek) en leuk om te spelen.

Het is Tetriskloon nummer ...tig. Eigenlijk voor twee spelers maar alleen ook mogelijk met een truukje.

De blokken komen nu eens niet recht naar beneden, maar bevinden zich in een ruitvorm. De stenen van speler I zakken naar de rechteronderkant, van speler II naar de linkeronderkant. Bijna alles is in te stellen: Grootte van de blokjes, level, besturing (door voor alle vier de besturings mogelijkheden dezelfde in te geven is het spel ook alleen te spelen), moeilijkheidsgraad, enz.

Een fantas- tisch spel, alleen het laden duurt vrij lang.

## RECENSIE

Voor meer informatie over de spelen verwijs ik u naar de disk zelf.

### 4) Utilities.

Hier zijn te vinden:

FTYPE, het typecommando (DOS) maar veel sneller en ANSI compatibel

VIDEOBOX, voor voodigitizerbezitters, kan meer dan 30 effecten uithalen met een extern videobeeld. Het resultaat is dat een bepaalde kleur uit het beeld gedigitaliseerd wordt, en de rest het gewone videobeeld bevat. Jammer is dat de digitalisatie t.o.v. het eigenlijke beeld iets verschoven is.

FORMAT CKER: CHECKControleert sectoren of ze geformatteerd zijn. Werkt niet juist, een gedeeltelijk geformatteerde schijf gaf geen foutmeldingen.

### 5) Muziekstukken.

Maar liefst 18 stukken, 10 voor Moonblaster en 8 voor Soundtracker 2.0. Vooral de Moonblaster partitie klonk zeer goed en was fraai uitgevoerd. Alle muziekstukken worden in een keer ingeladen. Bij FST 2.0 moet steeds opnieuw geladen worden.

Typisch is echter wel dat met uitgaat van de japanse interrupt (60 Hz i.p.v. 50 Hz in Europa). Een internationaal tintje oké, maar steeds om moeten schakelen omdat je in Europa woont (sinds wanneer is MAD japans?) is ook niet alles. Deze fout wordt op de hele schijf gemaakt.

Ik moet wel bekennen dat de muziek beter klinkt op 60 Hz (mijn mening).

### 6) Dynamic publisher scherm

De frequentieselector staat op 60 Hz... Op 50 Hz schakelen is onmogelijk. De computer gaat aan het hangen. Verder een goede laadroutine met smoothscroll. Op de schijf staat 1 scherm met hoofdzakelijk monsters.

### 7) Paint/art gallery

Zeven tekeningen van Micky Mouse, F.C. Knudde en een waarschuwing tegen alcohol in het verkeer. Leuke plaatjes.

### 8) Einde programma.

Wie denkt door dit onderdeel aan te klikken snel uit het programma te komen heeft pech. Een ellenlange einddemo met slaapverwekkende groeten en bedankjes is dankzij de RESET-toets nog in te korten. Andere oplossingen zijn niet voorhanden.

Al met al een behoorlijke disk afgezien van de knullig in elkaar gezette frequentieselectors. Welke Europese disk (behalve die van MAD dan) start nu op met 60 Hz?

Mijn monitor had er geen problemen mee (alleen het beeld werd net iets te lang), maar mijn T.V. zag het niet zo zitten. Wie denkt dat ik hier een Japanse computer heb staan en het programma daarom op 60 Hz springt moet ik ook teleurstellen. Niks japanse computer, gewoon het programma.

Jos Hulzink

PRISLIJST ARTIKELN MSX GEBRUIKERSGROEP TE TILBURG VANAF 01-05-1993.

Hardware:	Clublid	Norm.Prijs
	=====	=====
001 7 Mhz print, incl. voet, schakelaar	Fl. 50,--	Fl. 60,--
7 Mhz print, ingebouwd	Fl. 75,--	Fl. 85,--
002 Diskdrive 720 Kb los	Fl. 135,--	Fl. 160,--
Diskdrive + inbouw in 8250/8255/8280	Fl. 160,--	Fl. 185,--
Diskdrive + ombouw 8235 naar DS	Fl. 185,--	Fl. 210,--
007 FM stereo Pak (Checkmark)	Fl. 130,--	Fl. 150,--
008 Turbo R GT	Fl.1700,--	Fl.1800,--
009 Voeding 220-110 Volt	Fl. 125,--	Fl. 150,--
010 MSX Dos 2.22 + Diskette	Fl. 60,--	Fl. 75,--
011 Panasonic muis	Fl. 150,--	Fl. 175,--
012 HBI V1 Digitizer PAL	Fl. 675,--	Fl. 750,--
013 Toeprom programmer	Fl. 200,--	Fl. 225,--
014 Checkmark mappers 512Kb werkend op 7Mhz	Fl. 250,--	Fl. 275,--
1024Kb werkend op 7Mhz	Fl. 325,--	Fl. 360,--
015 Panasonic handscanner, interface, voeding	Fl. 675,--	Fl. 725,--
016 SCSI HD interface (green)	Fl. 150,--	Fl. 175,--
101 Nosh	Fl. 30,--	Fl. 40,--
102 Frantic	Fl. 35,--	Fl. 45,--
103 No Fuss	Fl. 20,--	Fl. 30,--
104 Megadoon (MSX2plus & Turbo R)	Fl. 40,--	Fl. 50,--
105 PSG sampler	Fl. 27,50	Fl. 35,--
106 Columbus (MSX2+ tekenprogramma)	Fl. 45,--	Fl. 55,--
110 Turbo 5000 cartridge	Fl. 80,--	Fl. 100,--
200 Clubsoftware:		
Game Collection 1 t/m 6 per stuk:	Fl. 10,--	Fl. 12,50
Educatief Collection 1 t/m 4 per stuk:	Fl. 10,--	Fl. 12,50
Applicaties Collection 1 en 2 per stuk:	Fl. 10,--	Fl. 12,50
Tips and Tricks	Fl. 10,--	Fl. 12,50
Divers Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
Adventure Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
Utility Collection 1 t/m 3 per stuk	Fl. 10,--	Fl. 12,50
DOS Utility Collection (4)	Fl. 10,--	Fl. 12,50
225 Diskettes 100 % error free per doosje à 10 st.	Fl. 12,50	Fl. 14,--

Bij bestelling vanaf Fl. 500,-- is een aanbetaling van 10 % vereist.  
 Alle prijzen onder voorbehoud zijn incl. BTW en excl. verzendkosten.

# TROXX

"Er was een epidemie op de planeet Tortoise die veel schildpaddenlevens eiste.

De koning van de schildpadden werd gedwongen om snel iets te ondernemen tegen de epidemie.

De koning had besloten om een schildpad naar de planeet Spellyoid te zenden.

Hij zou daar een tovenaar, die de epidemie kon stoppen, raadplegen. Troxx, die een moedige krijger is, had zich vrijwillig gemeld om deze missie te voltooien.

Troxx vloog een nieuw ruimteschip, gemaakt door de technische schildpadden, naar Spellyoid.

Echter, het schip verongelukte bij aankomst en Troxx raakte bewusteloos.

Na het bijkomen, zag Troxx de tovenaar voor zich. De tovenaar gaf Troxx een medaille voor eeuwig geluk.

De medaille werd verzegeld aan zijn muts.

Troxx moet zonder ruimteschip alle planeten bezoeken om de medaille te laten werken.", aldus een citaat uit de beknopte handleiding van dit spel die zich naast de dubbelzijdige diskette in de videodoos met kleureninleg bevindt.

Tevens valt dit verhaal te lezen na de opstart van de disk te lezen tijdens het intro.

Na een druk op de spatiebalk wordt het spel vervolgens geladen en krijg je meteen een overzicht te zien van alle planeten die Troxx nog moet bezoeken.

Daarbij wordt dan al meteen aangegeven welke daarvan meteen toegankelijk zijn, en welke je pas in een later stadium kunt aandoen.

Na de keuze van een planeet en een korte uitleg over deze planeet, kan een begin gemaakt worden met het uiteindelijke spel, na nog een keuze gemaakt te hebben uit een van de 10 beschikbare muziekjes ter begeleiding van je aanstaande tocht.

Het speelveld komt als het ware vanuit de horizon naar je toe en scrollt onder Troxx door.

Daarbij is de weg verdeeld in een behoorlijk aantal gekleurde blokken die elk een eigen betekenis hebben.

Zo is er een aantal neutrale kleuren, maar word je op sommige blokken ook afgeremd.

Daartoe kun je echter springen om op snelheid te blijven. Dat springen is trouwens ook nodig om enerzijds voorwerpen te verzamelen, en anderzijds om vijanden te ontwijken.

Het aantal beschikbare sprongen is beperkt maar kan onderweg wel aangevuld worden door het daarmee corresponderende voorwerp regelmatig te pakken (= JUMPS).



Daarnaast kunnen nog VLEUGELS gepakt worden, waarmee TROXX een aantal keren kan springen terwijl hij nog in de lucht is. De POW zorgt voor extra POWER, terwijl de LOPER voor een witte baan in de midden van het speelveld zorgt, waarop TROXX (tijdelijk) ongestoord zijn weg kan vervolgen.

De KLOK zet de tijd (eveneens tijdelijk) even stil. Verder is het van belang de zogenaamde FORCE te pakken, anders kun je de desbetreffende planeet weer opnieuw belopen.

Aan het einde van elke planeet krijg je een nieuw password en kun je een keuze uit de resterende planeten maken. Daarbij zul je zien dat er na het behalen van de eerste 5 planeten er meteen weer zo'n 15 extra planeten bijkomen die nu ineens wel toegankelijk zijn.

Al lopende komt TROXX ook nog de volgende vijanden op zijn missie tegen:

- een springende spiraal die ervoor zorgt dat TROXX meteen dood gaat.
- een vogel die bij aanraking TROXX gedurende zo'n 20 seconden aanzienlijk trager maakt.
- een stuiterende bal die bij aanraking eveneens dodelijk is.

Conclusie:

Speltechnisch zit TROXX goed in elkaar. Onze soms toch wel razendsnelle schildpad laat zich goed besturen.

De graphics van zowel de introschermen als de verschillende speelvelden zijn zonder meer goed. En wat ook niet geheel onbelangrijk is, het spelidee is weer eens iets anders, hoewel niet geheel nieuw. Inners TROXX doet enigszins denken aan het spel LIFE IN THE FAST LANE van Aackosoft (Methodic Solutions).

Ook de mogelijkheid om de avonturen van TROXX te begeleiden met een tiental verschillende muziekdeuntjes, die weliswaar alleen de FM-PAC ondersteunen, is op zijn minst aardig.

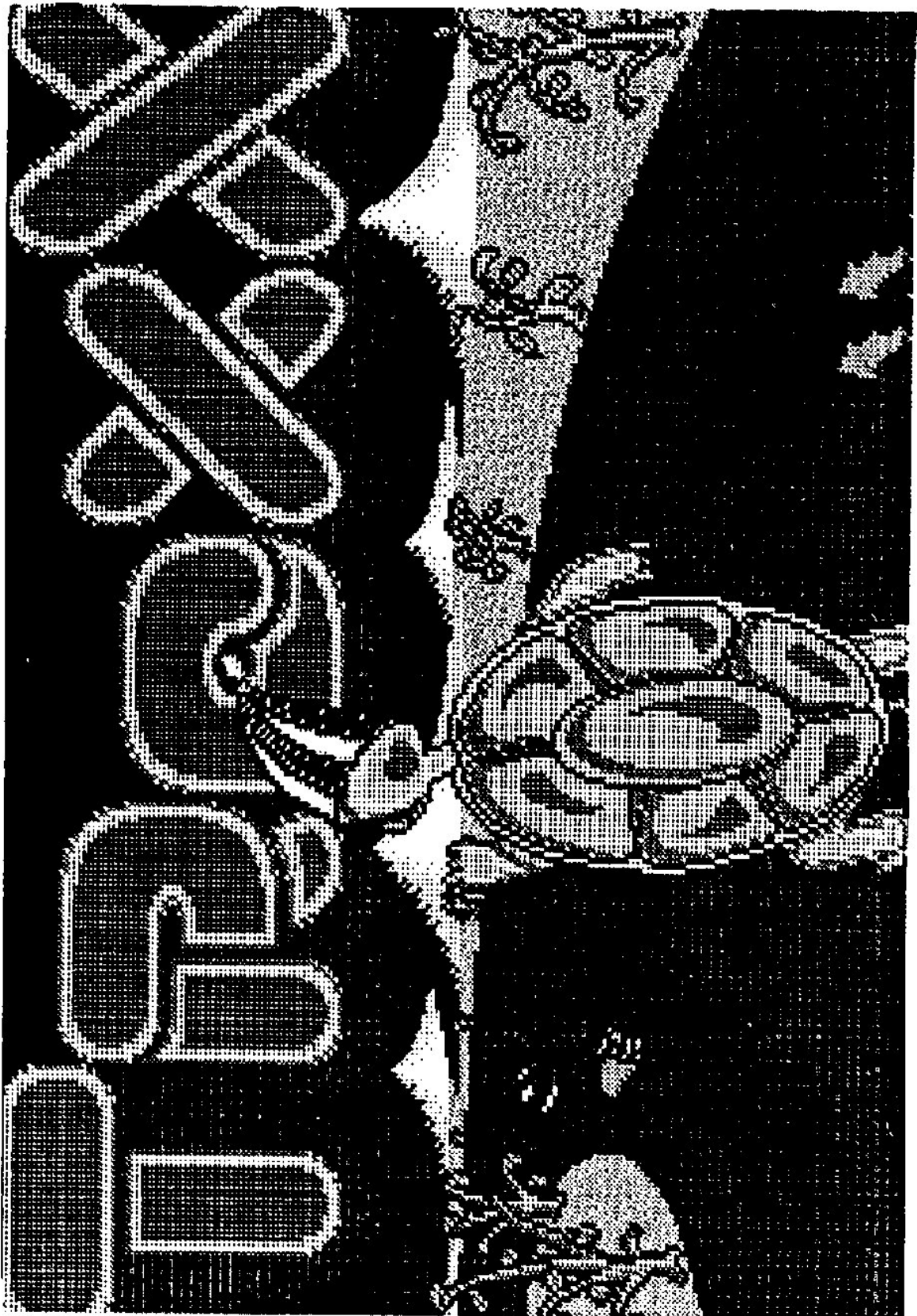
Datzelfde geldt ook voor de muziek zelf.

Op de valreep toch nog een klein punt van kritiek. De informatie die je steeds voorgeschoteld krijgt na de keuze van een al dan niet toegankelijke planeet is niet echt relevant.

Het duurt echter vrij lang voor het kader zijn gegevens prijsgeeft om daarna weer te sluiten.

Na een bevestiging, dat de geselecteerde planeet gespeeld zal gaan worden, moet of kan eerst nog een keuze uit de beschikbare muziek gemaakt worden. Ook dat duurt vrij lang! En zeker wanneer je lekker in de race zit met TROXX en al een aantal planeten hebt afgewerkt, begint dat openen van die kaders toch wel te irriteren. Maar het is wel duidelijk dat dit nadeel niet opweegt tegen de de positieve kanten van dit spel.

TROXX is uitgebracht door ANMA en is via onze club te bestellen voor het bedrag van 35 gulden.



### AIRBORNE DEMODISK #2

Wat al meteen opvalt bij of na het opstarten van de tweede DEMODISK van AIRBORNE, zoals wij die van hen ontvangen tijdens onze beurs van 3 april jl. (ja, sorry de disk is even blijven liggen!) is de goede stereomuziek.

De met MoonBlaster gemaakte muziek klinkt prima. Na een kort introscherm kom je via een Frequency Selector terecht in het Main Menu waar uit de volgende zaken gekozen kan worden: 6 Demo's, 1 PROMO en de Music Rotor.

Geeft de Intro Demo slechts informatie over hetgeen deze disk bevat, de WHO DID WHAT Demo is een korte verticale scroll welke laat zien wie verantwoordelijk was voor de muziek, graphics e.d.

De Vector Demo laat een driedimensionale pyramide zien die steeds om zijn as draait.

De bewegingen van die pyramide kunnen nog veranderd worden middels de cursortoetsen.

De Greetinx Demo doet in eerste instantie niet wat de naam wellicht vermoedt. In de vorm van twee scrolls die zich voortbewegen tegen een constant bewegende achtergrond zijn enkele zinnige, maar meer onzinnige teksten te lezen. Niet echt spannend derhalve.

In The End Demo wordt alvast vooruit-geblikt naar het nieuwste produkt van de Airborne Crew: een Demo die naar de naam luistert van NO LIMIT.

De Wilhelmus Rep bevat inderdaad het gelijknamige volkslied, maar bestaat toch voor het grootste gedeelte uit het bekende Kortjakje, doorspekt met een behoorlijke dosis aan samples, die op hun beurt weer niet allemaal even fris klinken.

Je kunt deze Demo's eigenlijk vrij snel doorlopen. Hetzelfde geldt voor de STRATEGY Promo die nog in het menu terug te vinden is. Het betreft hier namelijk slechts een screen5 plaatje dat de naam Strategy op het scherm zet.

Het enige dat hieruit opgemaakt kan worden is, dat Strategy vanaf de beurs in Zandvoort verkrijgbaar is. Maar wat Strategy is, of wat het moet gaan kosten of iets dergelijks, wordt niet vermeld. Tja, het beste van deze disk heb ik dan ook tot het laatst bewaard in deze bespreking van FADING AWAY, namelijk de Music Rotor.

Deze bevat veertien stukken muziek die beluisterd kunnen worden naar keuze met MSX-AUDIO, MSX-MUSIC of beiden tegelijk, hetgeen dan als stereo klinkt. Vooral in deze laatste optie komen de meeste muziekstukken pas goed tot hun recht en klinken dan ook verder prima.

Hoewel de muziek niet altijd beantwoord aan mijn persoonlijke smaak, is toch goed te horen dat geprobeerd is het onderste uit de MoonBlaster-kan te halen om de stukken zo goed mogelijk te laten klinken.

## RECENSIE

Samenvattend kan gesteld worden, dat grafisch een en ander er weilswaar verzorgd uit ziet, maar het demo- en promo- deel schiet letterlijk en figuurlijk te kort qua inhoud.

De Music Rotor kan de Demo Disk ook niet meer naar een acceptabel niveau tillen. Deze disk dient puur als een muziekdisk beschouwd te worden, maar dan is Fl. 7,50 misschien weer wat duur voor 14 muziekjes.

### NOISE DISK

Hog meer muzikaal geweld is terug te vinden op deze Disk van de hand van Comptoejania, welke na het opstarten al meteen de mogelijkheid biedt de interrupt frequentie in te stellen, alsmede de mogelijkheid om van de muziek in stereo te genieten.

Aardige bijkomstigheid is, dat de release datum van deze disk de dag van de laatste beurs in Tilburg is! Maar goed, het eigenlijke menu toont de 22 muziekstukken waaruit een keuze gemaakt kan worden in een tweetal rijtjes op het scherm.

En vanaf dat moment is het grotendeels genieten van de mooie MoonBlaster-muziekjes.

Over smaak of het gebrek daaraan valt natuurlijk niet of nauwelijks te twisten.

Het merendeel van de muziek ligt lekker in het gehoor en klinkt naar mijn idee zonder meer goed.

Daarbij is er voor elk wat wils op deze disk terug te vinden, van Hollandse smartlap tot de meest fantastische synthesizer deuntjes. Daarbij is niet alleen nieuw gearrangeerd werk van bestaande bekend klinkende muziek te horen, maar ook veel zelf gecomponeerde songs.

Voor al voor de laatsten moet(en) de maker(s) zonder meer een compliment krijgen. In ieder geval is deze disk verplichte aanschaf voor al degenen die hun verzameling MoonBlaster-muziek willen uitbreiden!

De Disk kost slechts Fl. 7,50 en is te koop via:

Compjoetania  
Bakkerstraat 33  
5541 VA Reusel



# HISTORIE

Hetgeen inmiddels is uitgegroeid tot, en algemeen bekend is als de MSX Gebruikersgroep Tilburg, is destijds begonnen als een plaatselijke vereniging.

Eind 1985 is daartoe een oproep geplaatst in de krant.

De bedoeling van het toen ontstane vriendenclubje was elkaar zoveel mogelijk behulpzaam te zijn bij het oplossen van specifieke MSX-problemen.

Verder lag het toen al in de aard van de club een breder publiek te informeren en kennis te laten maken met de MSX computer.

Van begin af aan is het nooit de bedoeling geweest een kopieerclub te worden, dit wellicht tot teleurstelling van enige "leden" uit de beginperiode.

De eerlijkheid van de club heeft altijd bovenaan gestaan. Met deze gedachte is ook een begin gemaakt met het organiseren van een Club Open Dag voor mensen in de regio.

De opkomst op het clubadres Boerke Hutsaers in Tilburg was voor die eerste keer meer dan bevredigend te noemen.

Wanneer we dan het jaar 1988 beschrijven, is een begin gemaakt met een iets groter opgezette Club Open Dag.

Hoofddoel was nog steeds het informeren van een breder publiek over de gemeenschappelijk hobby van de clubleden: de MSX computer.

De organisatie van die dag was achteraf al verheugd met het feit om bezoekers en gebruikers vanuit Alphen aan de Rijn te hebben kunnen verwelkomen!

Dit om aan te geven hoe klein ook de MSX Gebruikersgroep Tilburg is begonnen.

Door de overweldigende opkomst in dit jaar, die de stoutste verwachtingen van de organisatie overtrof, is besloten om voor 1989 naar een grotere ruimte in Tilburg om te zien.

Door goede informatievoorziening vooraf in vooral plaatselijke kranten en huis-aan-huis bladen, maar ook door het plaatsen van een oproep in de vele landelijke MSX-bladen die er toen nog waren, was de opkomst weer dermate dat voor het volgende jaar de lokatie uitgebreid diende te worden met een tent.

In 1990 bestond de Open Dag, die toen inmiddels al het predikaat BEURS gekregen had, voor het eerst en tevens voor het laatst uit twee volle dagen. De groei die de MSX toen nog had, had ook zijn weerslag op de organisatie van de beurs.

## HISTORIE

Voor 1990 werd besloten naar een heuse sporthal uit te wijken om nog meer ruimte te kunnen aanbieden, niet alleen door de overweldigende belangstelling van standhouders, maar ook om nog meer publiek langs het toenemende aanbod aan stands te kunnen leiden.

Met groot succes is inmiddels de derde beurs in de Brenhorsthal een feit. Voor het verenigingsjaar 1994 wordt nu zelfs overvogen om de beurs, die inmiddels toch ook een internationaal tintje heeft gekregen, in een nog grotere hal te houden, waarbij alle stands in een en dezelfde ruimte ondergebracht kunnen worden.

Inmiddels is wel duidelijk geworden, dat het succes van de beurs staat of valt met de informatievoorziening die aan zo'n evenement vooraf gaat.

Denk daarbij niet alleen aan de landelijke MSX-bladen, maar ook aan periodieken van collega-verenigingen.

De organisatie van de beurs geniet een groot vertrouwen en dit slaat over op de leden van de club, maar ook op de standhouders die de beurs inmiddels trouw geworden zijn.

Ook kan nauwelijks ontkend worden, dat het publiek dat toch in grote getale de beurs bezoekt, met een tevreden gevoel weer huiswaarts gaat.

De bekendheid van de MSX Gebruikersgroep Tilburg kan op dit moment met recht als internationaal bestempeld worden.

Op de beurs van 3 april jl. hadden zelfs verenigingen uit Zwitserland, Duitsland en Italië de moeite genomen de beurs als standhouder te bezoeken. Daarbij hebben de contacten met de landelijke MSX-bladen van vooral de voorlopers van dit blad zeker in positieve zin geholpen.

Maar ook door het initieren en organiseren van het Landelijk Overleg heeft de club zich geprofileerd als een vereniging die zich ten dienste wil stellen van andere verenigingen.

Aardig daarvan is het tot stand komen van het MSX Adresboekje dat nu al meer malen als bijlage bij de MCM is meegeleverd.

Het is dan ook jammer dat dit Overlegorgaan ter ziele is. Het bijleggen van ruzies, het wegnemen van andere vormen van onvrede of het coördineren van gezamenlijke acties waren toch de sterke punten van dit Orgaan. Welnu, aan de MSX Gebruikersgroep Tilburg heeft het niet gelegen. Met de eerlijkheid die hoog in hun vaandel staat, hebben zij altijd geprobeerd de mensen van goede informatie en adviezen te voorzien. Daarbij hebben zij zich ook altijd gedistantieerd van natrappen of het op andere wijze onderuit halen van anderen. Het is begrijpelijk dat ook collega-verenigingen een graantje willen meepikken van het succes. Nou, in de ogen van de MSX Gebruikersgroep Tilburg zij ze dat van harte gegund!

Bert.

## DRIVE PROBLEMEN

Veel van de MSX-gebruikers zijn inmiddels de trotse bezitter van een MSX-2 computer met diskdrive.

De meeste van deze machines zijn inmiddels verschillende jaren oud, en daar zit 'n nou net het probleem.

De diskdrive is het enige onderdeel in de computer met mechanisch bewegende componenten, en de MSX wordt door de meeste gebruikers (gelukkig) erg intensief gebruikt.

Evenals wijzelf heeft ook een diskdrive niet het eeuwige leven, en de kans op problemen wordt groter als de leeftijd toeneemt.

Wij worden dan ook regelmatig benaderd door mensen die problemen krijgen met lezen en schrijven ( de computer natuurlijk ! ).

Wij kunnen u dan natuurlijk helpen, en vaak is de enige oplossing een nieuwe drive, omdat reparatie aan de kopjes van een diskdrive haast onmogelijk is. Natuurlijk is een dergelijke reparatie niet gratis, en zijn wij genoodzaakt om naast de prijs van de diskdrive een kleine vergoeding te vragen voor het plaatsen.

Indien u echter niet bang uitgevallen bent, en u hebt enige ervaring in het aansluiten van elektronische componenten is het vaak goed mogelijk het vervangen van een drive zelf uit te voeren.

Wij willen u er echter wel op wijzen dat wij dan niet garant kunnen staan voor het resultaat. Bij beschadiging van een bij ons gekochte diskdrive hebt u dus geen recht op garantie.

Het gebruik van een drive als A of als B drive is niet van invloed op de elektrische aansluitingen. De toepassing van de drive kan op de drive zelf bepaald worden door middel van een JUMPER.

Op de drive zijn aan de achterzijde een aantal pennetjes zichtbaar ( meestal 2 rijen van 4 ) met de markeringen 0 t/m 4. Als de jumper op de positie 0 is geplaatst zal de diskdrive als A reageren.

Voor een B-drive moet de jumper dus op de positie 1 geplaatst worden.

Vooraf bij de Philips computers van het type 8250, 8255 en 8280 is montage niet moeilijk.

De elektrische aansluitingen en de mechanische bevestiging van de nieuwe drive is immers gelijk aan de montage van de oude diskdrive.

U kunt dus volstaan met het demonteren van de oude, en op dezelfde wijze weer plaatsen van een nieuwe drive.

De enige vergissing die u kunt maken is het ondersteboven plaatsen van de 34-polige connector.

## DRIVE PROBLEMEN

Hier gaat echter niets door stuk, alleen de drive werkt niet. U kunt dan volstaan met het omdraaien van deze connector. Zorg echter wel altijd dat uw computer niet onder spanning staat, dus uit het stopcontact!

### DE VOEDING.

De Voedingsconnector van alle typen past op de nieuwe drive. Controleer echter zorgvuldig de juiste positie van deze connector! Het is immers mogelijk om deze connector met wat kracht verkeerd aan te sluiten.

De drive is dan direct kapot, omdat de +5 Volt en +12 Volt verwisseld zijn! de twee middelste pennen van de voeding-connector, de massa aansluitingen zijn niet bij alle typen aangesloten. Dat is in dat geval ook niet nodig.

### MSX PHILIPS 8245

Het wordt al wat moeilijker bij het vervangen van een drive in een 8245. De drive die oorspronkelijk in deze computers is gebruikt heeft immers een andere aansluiting, maar is door ons niet leverbaar.

De aansluiting van de voeding past wel, maar voor de sturing en communicatie is bij deze computers en drives gebruik gemaakt van een 14-polige aansluiting. Om een nieuwe drive aan te sluiten zullen we deze 14 draden aan moeten sluiten op een 34-polige connector.

Hieronder puntsgewijs de handelingen.

Koppel de komputer volledig af, en demonteer drive met montageplaat uit de computer.

- Verwijder de drive van de montageplaat.

- Breek van de montageplaat de 4 opstaande lipjes volledig weg.

- Bepaal positie drive op montageplaat en boor 4 gaatjes 4 mm t.b.v. montage drive aan onderzijde.

- Bevestig de drive op de montageplaat. Let op dat de print van de drive geen contact maakt met de plaat.

- Verwijder de 14-polige connector van de bandkabel t.b.v. aansturing disk-drive. (afknippen)

- Splits de draden over een lengte van een paar centimeter, en plaats de draden een voor een op de juiste positie van de 34-polige connector.

Plaats deze draden 1 voor 1, en pas op voor afbreken van de pennetjes.

Op deze connector is het punt 1 aangegeven met een pijltje.

Aan die zijde liggen alle oneven nummers, dus 1,3,5, etc tot 33. Boven nummer 1 ligt nummer 2. Aan die zijde liggen dus alle even nummers 2,4,6,8 etc.



## DRIVE PROBLEMEN

Interne kabel > 34-polige connector

1	---Index----->	8
2	---Direction---->	18
3	---Step----->	20
4	---Write data--->	22
5	---Write gate--->	24
6	---Drive sel.0-->	10
7	---Drive sel.1-->	12
8	---Side select-->	32
9	---Drive sel.3-->	6
10	---Motor on----->	16
11	---Massa----->	massa 3>31
12	---Track 0 ----->	26
13	---Write prot.-->	28
14	---Read data ---->	30

Monteer het geheel.

Bij het monteren zal een stukje van de kunststof achterplaat van de computer weg-gevijld moeten worden omdat de nieuwe drive breder is dan de oorspronkelijke uitvoering.

Indien de drive niet aangesproken wordt dan is de 34-polige connector mogelijk verkeerd op de drive geplaatst. Het volstaat dan om de spanning uit te schakelen en de connector een halve slag de keren.

MSX PHILIPS 8235-00 en 8235-20

Bij een computer van het type 8235 wordt het nog complexer.

De elektrische aansluiting is evenals in de 8245 uitgevoerd met een 14-polige kabel, maar de signalen zijn verschillend!

Bovendien moet u 2 aansluitingen op de printplaat maken. Het betreft hier de signalen 32 (side select) en 4 (in use) welke wel op de printplaat aanwezig zijn, maar niet op de connector zijn aangesloten, omdat de oorspronkelijke drive enkelzijdig is.

Bovendien is een andere disk-rom nodig voor het aansturen van deze signalen. Als u geluk hebt is de printplaat uitgevoerd met een IC-voetje, zodat het vervangen relatief eenvoudig is.

Dit is het geval bij de 8235-00, en sommige van het type 825-20.

Indien de oude IC echter direct op de printplaat is gesoldeerd is enige ervaring in het verwisselen van een IC een vereiste!

De aansluiting van de voeding past wel, maar voor de sturing en communicatie is ook bij deze computers en drives gebruik gemaakt van een 14-polige aansluiting.

Om een nieuwe drive aan te sluiten zullen we deze 14 draden aan moeten sluiten op een 34-polige connector.

Voor de montage gaan we als volgt te werk:

Maak de computer spaningsloos.

Demonteer drive met montageplaat uit de computer

- Verwijder de drive van de montageplaat.

## DRIVE PROBLEMEN

- Bevestig de drive op de montageplaat. Let op dat de print van de drive geen contact maakt met de plaat.
- Verwijder de 14-polige connector van de bandkabel t.b.v. aansturing disk-drive. (afknippen)
- Splits de draden over een lengte van een paar centimeter, en plaats de draden een voor een op de juiste positie van de 34-polige connector.

Op deze connector is het punt 1 aangegeven met een pijltje. Aan die zijde liggen alle oneven nummers, dus 1,3,5, etc tot 33. Boven nummer 1 ligt nummer 2. Aan die zijde liggen dus alle even nummers 2,4,6,8 etc.

### Interne kabel > 34-polige connector

- 1 ---Index-----> 8
- 2 ---Direction----> 18
- 3 ---Step-----> 20
- 4---Write data---> 22
- 5 ---Write gate---> 24
- 6 ---Drive sel.0--> 10
- 7 ---Drive sel.1--> 12
- 8 ---Drive sel.2--> 14
- 9 ---Drive sel.3--> 6
- 10 ---Motor on-----> 16
- 11 ---Massa-----> massa 3>31
- 12 ---Track 0 -----> 26
- 13 ---Write prot.--> 28
- 14 ---Read data ---> 30

De twee extra draden t.b.v. de SIDE SELECT en IN USE sluit u als volgt aan.

U kunt deze punten het beste aansluiten op de punten waar de filters zijn vastgesoldeerd. U vindt deze filters naast het bovenste slot. Er zijn twee type coderingen, zodat ik hieronder beide coderingen geef.

Printplaat --> 34-polige connector

LF65 of LF6 -Side Select-> 32  
 LF58 of LF7 -In use -----> 4

De elektrische aansluiting is nu klaar.

Monteer het geheel.

Indien de drive niet aangesproken wordt dan is de 34-polige connector mogelijk verkeerd op de drive geplaatst. Het volstaat dan om de spanning uit te schakelen en de connector een halve slag de keren.

SLOT.

Wij willen u echter wel adviseren zeer zorgvuldig en voorzichtig te werk te gaan. Een vergissing is snel gemaakt, en de schade meestal groot. Informeer bij twijfel eerst, en voorkom experimenten.

Het blijft immers mogelijk deze reparatie door uw gebruikersgroep uit te laten voeren tegen minimale kosten (zie de prijslijst elders in dit blad). Wij staan dan garant voor de reparatie.

Ad Mutsaers.

# GEKLEURDE LETTERS

Met onderstaand programma is het mogelijk om gekleurde karakters op screen 1 te krijgen en deze wat dikker te maken. Het programma is gemaakt voor MSX-1 computers.

Om de snelheid te verhogen is er gebruik gemaakt van een machinetaalroutine die door de DATAregels in het geheugen wordt gezet.

Voor de werking is alleen regel 120 van belang. Deze regel bevat de kleur- codes van de karakters.

Elk karakter is opgebouwd uit acht regels.

Elke regel kan zijn eigen voor- en achtergrondkleur hebben. Elk stukje data bevat de code van een regel. Een data-stukje bestaat uit twee delen. Bijv het eerste stukje DATA (regel 120) is 61. Het bestaat uit een 6 en een 1. De 6 is de code voor de voorgrond, de 1 voor de achtergrond. Dit zijn de kleuren bij de code's:

0 - Transparant	8 - Rood
1 - Zwart	9 - Lichtrood
2 - Groen	A - Geel
3 - lichtgroen	B - Lichtgeel
4 - Donkerblauw	C - Donkergroen
5 - Blauw	D - Paars
6 - Donkerrood	E - Grijs
7 - Lichtblauw	F - Wit

Het eerste stukje DATA betekend dus:  
Voorgrondkleur Donkerrood (6)  
Achtergrondkleur Zwart (1)

Met de huidige DATA's op regel 120 worden de letters bovenaan rood (3 tinten) en gaan via geel (2 tinten) naar groen (3 tinten). Steeds met een zwarte achtergrond.

Stel u wilt de letters in twee kleuren: De bovenste helft wit op zwart en de onderste helft paars op zwart.

De code van wit is F, van zwart 1 en van paars D. Regel 120 komt er nu als volgt uit te zien:

```
120 DATA F1,F1,F1,F1,D1,D1,D1,D1
```

Van de overige DATA regels moet u in alle gevallen afblijven.

Als u alleen maar gekleurde letters wilt hebben dan moet u regel 190 verwijderen.

Wilt u alleen vette letters dan moet regel 180 weggelaten worden.

Veel succes met het programma.

Jos Hulzink

# GEKLEURDE LETTERS

```

10 ' *****
20 ' * Karakters screen 1 *
30 ' *      MSX-1      *
40 ' *****
50 FOR I=1TO59:READA$:POKE &HCFFF+I,VAL
  (&H"+A$):NEXT:DEFUSR1=&HD000
60 DATA 3A,AF,FC,3D,28,05,3E,01,CD
70 DATA 5F,00,0E,00,06,02,CD,47,00
80 DATA 0E,03,06,9F,CD,47,00,21,00
90 DATA 20,DD,21,33,DO,7D,E6,07,32
100 DATA 28,DO,DD,7E,00,CD,4D,00,23
110 DATA 7C,FE,28,38,EE,C9
120 DATA 61,81,91,A1,B1,31,21,C1
130 FOR I=1TO30:READA$:POKE &HDOFF+I,VA
  L(&H"+A$):NEXT:DEFUSR2=&HD100
140 DATA 3A,AF,FC,3D,28,05,3E,01,CD
150 DATA 5F,00,21,00,08,2B,CD,74,01
160 DATA 47,CB,38,BO,CD,77,01,7C,B5
170 DATA 20,F1,C9
180 A=USR1(0):'VEELKLEURENMODE
190 A=USR2(0):'VETTE LETTERS

```

## AANGEBODEN.

Philips MSX-2 VG8235	
met extra drive D.S.	Fl. 500,--
Memory mapper zonder kastje	Fl. 125,--
Philips Modem NMS 1205	Fl. 25,--
Slot Expander Versie 1.0	Fl. 175,--
Philips MSX-Muis	Fl. 100,--
Japane FM-Pak met S-ram	Fl. 175,--
Muziek Module	Fl. 225,--

Voor Info:

Anthony v.den Noort  
Tel. 013-674824

# DOS 2.20

Sommige mensen twijfelen om deze versie van DOS te kopen, en willen eerst meer weten.

De grote vraag is altijd, kan zo'n besturingssysteem nu ook alle programma's verwerken? Wat zijn de voordelen? Wat heb je er aan?

Laten we maar met de laatste vraag beginnen.

Zeker niet alle programma's werken onder deze dos-versie, maar dat betekent geenszins dat er niets mee gedaan kan worden.

De eerste gedachte is: Dan zal elk MSXDOS programma uit onze oude doos wel werken.

Helaas is dit maar ten dele waar.

Programma's als bijvoorbeeld EASE, DESIGNER en VIDEOGRAPHICS (u weet wel van Philips) werken duidelijk niet samen met deze DOS.

Kijk ik echter naar andere programma's (TURBO PASCAL ook CPM) die dan wel goed functioneren, dan zou dit kunnen betekenen dat programma's die géén gebruik van de officiële BIOS routines, of met speciale opdrachten buiten de BIOS om, gewoon niet kunnen functioneren.

Dat betekent dat deze DOS dergelijke programma's niet accepteert. Dat is janner.

Een Bug die ronduit lastig genoemd kan worden is: Het is niet mogelijk om vanuit DOS terug te gaan naar Basic en tegelijk een programma aan te roepen.

Er is blijkbaar niet voorzien in deze oude bekende MSXDOS1.11 mogelijkheid. Jammer.

#### VOORDELEN

Natuurlijk zou ik kunnen vertellen over de mogelijkheid van een RAM DISK, ik zou kunnen vertellen over het verstoppertje van directories.

Vooraf ook de mogelijkheid om een HARDE SCHIJF (HARD DISC) aan te sluiten mag ik hierbij niet onvermeld laten.

Directories verstoppertje. Ik heb niet uitgeprobeerd hoeveel directories ik zou kunnen aanmaken. Maar ik zou kunnen vragen wat is het voordeel van het verstoppertje in dergelijke sub-directories ?

Het antwoord is heel simpel. Het gaat er namelijk om, om een beter overzicht te krijgen van de files-directory.

Normaal komen alle namen van iedere file tevoorschijn als U files intypt. Met deze nieuwe DOS komen met DIR alleen de subdirectories tevoorschijn.

We kunnen dan een van deze subdirectories kiezen om verder mee te werken.

We blijven dan in deze Subdirectory totdat we aangeven dat we weer naar de hoofddirectory willen. Dus niets te verstoppertje.

Alleen omwille van een beter overzicht en gemakkelijker werken.

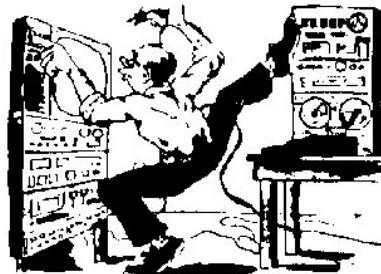
#### LOPEN NU OOK ALLE PROGRAMMA'S

Het antwoord is hierboven al gegeven maar zij moeten dan volgens het officiële MSX DOS bios protocol geschreven worden, anders zal het niet werken.

Programma's geschreven met bijvoorbeeld TURBO PASCAL zullen ook niet altijd werken omdat PASCAL ook de mogelijkheid biedt om eigen procedures te schrijven buiten de officiële routines.

Ondanks deze wat negatieve voorstelling is er toch ook een positieve kant. Onze oude trouwe MSX is dus nog lang niet dood. Ondanks anders luidende berichten. Zolang als dergelijke systemen uitkomen dan is er nog volop hoop.

Anderszins is het mogelijk om hiermee veel ervaring op te doen en vooral voor de toekomst al wat hebbeligheden van MS DOS te beheersen.



# KOPIJ VAN CoPi

We hebben vakantie ! Eindelijk tijd voor BITS. Jammer, Ad en Monique v.d. Dries kunnen niet meehelpen vandaag, ze zijn bezig met verhuizen en dat gaat natuurlijk voor. Volgende week zijn ze weer van de partij.

Leuk, MOCN was binnen en zoals elk rechtgeaard MSX-er blijft alles liggen en verdiep je je in het blad.

Wat schetst mijn verbazing, de wachtwoorden van Trojka stonden erin en ik wilde deze nog wel als een service voor de lezers van BITS in deze uitgave plaatsen. Jammer voor Peter Mathijssen, ik heb een foutje ontdekt. Het password voor level 25 is TOLSTOJ.

Na alle moeite die ik heb gedaan om niet alleen de Passwords maar ook een bespreking van elk veld uit te zoeken, zal ik toch alles wat ik van plan was plaatsen.

TROJKA.

Level 1: TROJKA.

Let's start easy. 20 hits die gemakkelijk te halen zijn doordat de blokjes erg langzaam naar beneden vallen.

Level 2: RUSSIA.

Getting the hang of it ? Nu 25 hits met aan beide zijden van het scherm een soort trapje.

Level 3: KREMLIN.

Life in the fast lane ! 35 hits en 2 obstakels. Er begint vaart in te komen.

Level 4: WOLGA.

Just another level. De blokjes komen weer snel naar beneden en onderaan het scherm staat een soort tafel op een poot. We gaan weer terug naar 30 hits.

Level 5: TSCHAIKOWSKY.

Caution! An object in the air. In het begin viel het niet mee, maar door weten als het scherm in beeld is naar rechts of naar links te gaan lukt het. Weer die trapjes links en rechts. 20 hits het moet te doen zijn, zelfs bij deze hoge snelheid.

Level 6: IZVESTIJA.

Lower speed, but more hits !! De snelheid is langzaam, maar er bevinden zich meer obstakels in het veld. Toch nog 40 hits.

Level 7: KOEROELTAJ.

It's a platform game ! 15 hits en een hoge snelheid. Een opening waar precies 4 blokjes naast elkaar kunnen liggen en een bovenverdieping die snel gevuld is en dan ben je af, niks aan te doen.

KOPIJ VAN CoPi

Level 8: MAGNITOGORSK.

It's a small world. Het veld is smaller geworden en als je niet goed oplet kun je bij deze hoge snelheid in de problemen komen. 45 hits.

Level 9: VOETSJETITSJ.

Not as easy as it looks. Nee echt niet, maar als het mij lukt, waarom dan jullie niet. 20 hits, snelheid langzaam.

Level 10: POSTNIK.

Look out ! It's a square ! Een vierkant waar je zeker niet te veel bovenop moet leggen, want dan is het met je gebeurd. Slechts 30 hits bij een hoge snelheid.

Level 11: VOLYNKA.

Many, many hits. En wel 45 stuks met diverse obstakels en trapjes aan de bovenkant. De snelheid is hoog.

Level 12: NABOKAV.

This one is real hard. En dat is waar. Slechts 20 hits bij een lage snelheid, maar wel 7 obstakels die ontweken moeten worden.

Level 13: TSJAPAJEV.

Relax man ! Zo een scherm zonder obstakels, maar toch altijd nog 45 hits bij een hoge snelheid.

Level 14: SINJAVSKI.

Would you want to live here ? Een huisje, waar je op en naast de blokjes neer moet zetten. 30 hits en weer die hoge snelheid. Succes.

Level 15: GOSIZDAT.

You're half way now. Nou daar ben je klaar mee. Slechts 20 hits, maar een hoge snelheid. Probeer vooral niet teveel bovenaan het veld te laten liggen, want dan is het met je gebeurd.

Level 16: TOERTSJIN.

This will only take a second. Ja echt, 1 hit, maar slechts ruimte voor 2 blokjes op elkaar. Dus let op.

Level 17: KOELESJAV.

Doing great ! Only 13 to go. Nog 13 velden te gaan. Je doet het uitstekend. Weer een veld, dat gekartelde zijkanen heeft. Hoge snelheid en 25 hits.

Level 18: INGOESJI.

You can do this ! 4 grote obstakels die je met een hoge snelheid moet passeren en je moet 25 hits maken.

Level 19: KABALEVSKI.

A beast of a level ! Deze valt echt niet mee. Gelukkig maar 20 hits, snelheid hoog.

Level 20: KRASNOJARSK.

Winston Church-'ill'. Nu is er een kerk op het scherm. Je moet goed opletten niet te veel blokjes op het dak te plaatsen, want dan is het zo met je gebeurd. 35 hits.

Level 21: SARATON.

Two huge towers. 40 hits en de 2 torens zijn erg hoog er kan echt niets bovenop.

KOPIJ VAN CoPi

Level 22: TASJKENT.

No solid underground to be found. Allerlei blokjes op verschillende hoogte en daar tussenin niets. Succes met het bereiken van de 30 hits.

Level 23: KOSYGIN.

Piramide power. Verschillende blokjes die in de vorm van een piramide zijn geplaatst. 25 hits met een hoge snelheid.

Level 24: ZAMJATIN.

Two different diagonal ways. 20 hits, snelheid hoog en het is te doen, maar let goed op.

Level 25: TOLSTOJ.

A sort of a filter. 4 blokjes over de breedte van het scherm met smalle doorgangen. Met een beetje geluk kun je de 25 hits maken.

Level 26: DAOEGAVA.

De grotten van Oberon (slow!) Echt heel langzaam, slechts 15 hits en met passen en meten moet het zeker lukken.

Level 27: PLJITSJ.

This look familiar ! Het ziet er bekend uit en is een soort doolhof zoals de Grotten van Oberon. Nu is de snelheid weer hoog en moet je 45 hits maken.

Level 28: LITVINOV.

This ruins your joystick. Bij mij niet mogelijk, ik speel met de cursortoetsen. Slechts 6 hits en een waanzinnig hoge snelheid. Wel bij het begin al een nauwe doorgang.

Level 29: JAVOSLAVL.

With a little bit of luck. Dat kun je echt wel gebruiken ook al zijn het maar 5 hits. De snelheid is hoog.

Level 30: NACHODKA.

Last but not least !! Lest best !! 17 hits bij een hoge snelheid. Het lijkt op een soort kandelaar met opstaande kanten. Doe je best en probeer mijn score te verbeteren.

Zo, dat was TROJKA.

Het is wel fijn, dat je nu steeds zelf het level kunt kiezen waar je mee wilt spelen. Er is ook nog een level, dat je met het Password EXTRA kunt bereiken. Het is gelijk aan TSJAPAJEV en je kunt het blijven spelen tot het scherm vol is. Je hebt dus ook geen hits en de balk aan de rechterzijde van het veld loopt niet mee.

Ik blijf natuurlijk wel nog zo veel mogelijk oefenen, want ik wil voorbij de 3600 punten komen op z'n minst.

CoPi.





## AFKORTINGEN

Zoals in de vorige BITS beloofd hierbij een aantal van de veelgebruikte afkortingen in computerland. Als er nog meer afkortingen zijn waarvan u de verklaringen niet kunt vinden, laat het ons weten dan kunnen wij de lijst uitbreiden.

- ASCII = de codes die staan voor de karakters zoals wij ze kennen
- ASSEMBLER = vertaalprogramma om van assembleertaal naar machinetaal om te zetten
- BASIC = programmeertaal
- BBS = te bereiken d.m.v. modem voor opvragen van informatie of gegevens
- BIT = kleinste eenheid van de computer, 0 of 1
- BYTE = een groep van 8 bits  
Kilobyte = 1024 bytes  
Megabyte = 1024 kilobytes
- CARTRIDGE = insteekmodule voor extern slot
- CAS = cassette-recorder
- CHIP = microscopisch kleine elektronische schakeling
- COMPILER = hulpprogramma dat een programma in een andere programmeertaal omzet naar machinetaal
- COMPOSITE = samengesteld beeldsignaal
- CPU = centraal verwerkings IC
- DEBUGGER = hulpprogramma dat logische fouten uit een machinetaal programma kan opsporen
- DEMO = demonstratie - het laten zien wat mogelijk is met de computer (animatie, muziek)
- DIGITIZER = omzetter van analoog naar digitaal.
- DIRECTORY = verzameling van bestanden op een disk
- DISKETTE = een magnetische ronde schijf tbv het vastleggen van gegevens
- DOS = besturingssysteem waarbij met disks gewerkt wordt
- EPROM = programmeerbaar geheugen IC dat te wissen is
- EXTENSIE = uitbreiding file-naam na een .
- FILE = een verzameling gegevens of programma's (bestand)
- HARDWARE = apparatuur
- Hz = Hertz - frequentie
- IC = Intergrate Circuit. Elektronische schakeling in een miniatuur behuizing
- INTERFACE = cartridge, die een verbinding mogelijk maakt tussen de computer en andere hardware
- I/O = in- en uitvoermogelijkheden
- LUMINANTIE = beeldsignaal zonder kleur
- MODEM = insteekmodule om d.m.v. software programma's te kunnen bellen
- MODULE = kastje met electronica-print voor uitbreiding computer dmv extern slot
- MPU = Micro Processing Unit.  
voorbeeld: Z 80

## AFKORTINGEN

- MSX-DOS = een voor MSX aangepaste versie van MS-DOS.
- PASCAL = programmeertaal
- PD = Public Domain - software waar geen copyright op zit en dus door iedereen mag worden gekopieerd
- PIXEL = één punt op het beeldscherm
- PSG = programmeerbare geluids-generator
- RAM = Random Access Memory. Dit geheugen kan direct gelezen of beschreven worden
- REM = sturing start/stop voor cassette-recorder
- RF = beeld + geluid omgevormd tot antenne-sigitaal
- RGB = Rood, Groen, Blauw. De kleuren waarmee het beeld wordt samengesteld
- ROM = Read Only Memory. Alleen te lezen geheugen
- SAMPLE = gedigitaliseerd geluid
- SCC = geluidsuitbreiding
- SCROLL = het verschuiven van het beeldscherm of een deel daarvan
- SLOTEXPANDER = uitbreidingsprint voor een extern slot
- S-RAM = Statische RAM. Dit stuk RAM-geheugen kan zowel beschreven als gelezen worden
- VDP = Video Display Processor. regelt de beeldopbouw
- VRAM = Video RAM, het geheugen voor de beeldscherm-informatie

Redactie.

## STARTERS

Veel van onze leden bezitten een MSX-2 en zijn dus disk gebruikers. Degenen die echter nog op een MSX-1 met cassette recorder werken vergeten wij echter niet! Dit artikel is speciaal voor diegenen die pas begonnen zijn.

Regelmatig bereiken ons vragen van mensen die problemen hebben met het inlezen van programma's van cassette. Ik zal in deze rubriek een aantal van deze problemen behandelen.

In de eerste plaats de verschillende laad-instructies.

Indien u een spel of een ander programma koopt, wordt in de handleiding aangegeven hoe u dat programma moet laden, b.v. `RUN"NAAM"` of `BLOAD"NAAM",r`

De eerste fout die dan gemaakt wordt is het foutief ingeven van de naam van het programma, maar het ingeven van de naam is bij het laden van cassette zelfs helemaal niet nodig! U kunt dit probleem omzeilen door in plaats van de naam `"CAS:"` in te geven.

De opdracht wordt dan: `RUN:CAS:"` of `BLOAD"CAS:",R`. Dit is vooral makkelijk als u niet precies meer weet hoe de naam werkelijk was, want u laadt hierdoor het eerstvolgende programma.

Er zijn in totaal maar drie verschillende laad-opdrachten voor het laden van cassette nodig.

## STARTERS

1. CLOAD ( laadt het eerste basic programma van cassette. )

2. BLOAD"CAS:",r ( laadt het eerste binaire programma van cassette en start dit op. ) .

Dit is machine-taal, en niet met een list-opdracht op uw scherm uit te lezen.

3. RUN"CAS:" ( laadt het eerste ascii programma van cassette, en start dit meteen na het laden. )

Een programma met deze laadopdracht kan ook worden geladen met LOAD"CAS:" en is dan een gewoon te listen basic programma. Dit kan dan ook met LIST bekeken worden, en weer gestart worden met RUN. Meestal bevat dit deel een laad-opdracht voor het hoofdprogramma.

Het kan echter ook gebeuren dat u wel de juiste opdracht hebt gekozen, maar dat u na enige tijd laden een foutmelding op uw scherm krijgt. Dit is vaak te wijten aan de instelling van het volume van de recorder, of aan de kop van uw cassette recorder. Dit zal vaker voorkomen zodra u een cassette van een ander wilt inlezen.

Omdat de standen van de koppen van de verschillende recorders altijd wel iets verschillen kan het dus nodig zijn deze kop een beetje bij te stellen. Dit gaat op de volgende manier: Plaats de betreffende cassette in de recorder en druk op play, zodat de cassette gaat lopen, en luister naar de toontjes.

Bij de meeste recorders zit juist boven de kop een klein gaatje in de behuizing. Neem nu een kleine schroevendraaier en steek dit voorzichtig door dit gaatje tot op het recht daaronder gelegen schroefje, en draai dit langzaam beurtelings links- en rechtson.

Hierbij blijft u naar de tonen luisteren, en zodra de tonen het scherpst klinken kunt u aannemen dat de kop goed staat afgesteld.

Probeer nu opnieuw het programma te laden. Probeer ook eens een andere stand van het volume, maar verander deze stand dan wel voor het laden, dus niet tijdens het laden. Dit geeft meestal direct een foutmelding!

Neem verder voor het opbergen van uw cassettes en/of diskettes steeds de volgende voorzorgen in acht: Plaats ze nooit op, of dichtbij een televisie, monitor, luidspreker e.d. Deze apparaten zenden namelijk een sterk magnetisch veld uit dat uw programma ernstig kan beschadigen, of zelfs helemaal kan wissen!

Verder is het altijd verstandig uw cassette of diskette te beveiligen tegen "per ongeluk" overschrijven. Aan de achterkant van een cassette bevinden zich hiervoor speciale lipjes. Breek deze eruit, en uw cassette is schrijf-beveiligd.

Om opnieuw op deze cassette te kunnen schrijven kunt u het ontstane gaatje afplakken met een stukje plakband.

Succes.

LISTING

```
10 '*****
20 '* DENKWERK *
30 '*****
40 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,1,1:DIMZ(52):Q=RND(-TIME):KEYOFF
50 GOSUB140
60 GOSUB260:GOSUB500:GOSUB660
70 IFZ(52)=1THENLOCATE0,22:PRINT"GERADEN":GOTO100
80 IFBEURT>8THENLOCATE0,22:PRINT"VERLOREN":LOCATE1
2,22:FORA=45TO48:PRINTZ(A);:NEXTA:PRINT:GOTO100
90 GOTO60
100 GOSUB680
110 IFA$="J"ORAS="j"THEN50
120 IFA$="N"ORAS="n"THENEND
130 GOTO100
140 CLS:UUR=0:MIN=0:SEC=0
150 LOCATE11,0:PRINT"DENK-WERK"
160 LOCATE0,1:PRINT"INVOER          UITSLAG          BEURT
:"
170 FORA=2TO9:FORD=0TO3:LOCATED*2,A*2:PRINT"█":NEXTD:NEXTA
180 LOCATE0,21:PRINT"KIES EEN CIJFERKOMBINATIE (1-8)"
190 LETBEURT=1:LETB=4:LETC=0
200 RESTORE700:FORA=1TO40:READZ(A):NEXTA
210 LETA=INT(RND(1)*10):LETA=A*4:LETA=A+1
220 FORD=45TO48:LETZ(D)=Z(A):LETA=A+1:NEXTD
230 TIME=0
240 GOSUB710
250 RETURN
260 X=41:LOCATE30,1:PRINTBEURT
270 FORA=49TO52:LETZ(A)=0:NEXTA
280 LETAS=INKEY$
290 GOSUB710
300 IFA$=""THEN280
310 IFA$="1"THENZ(X)=1:GOTO420
320 IFA$="2"THENZ(X)=2:GOTO420
330 IFA$="3"THENZ(X)=3:GOTO420
340 IFA$="4"THENZ(X)=4:GOTO420
350 IFA$="5"THENZ(X)=5:GOTO420
360 IFA$="6"THENZ(X)=6:GOTO420
370 IFA$="7"THENZ(X)=7:GOTO420
```

LISTING

```
380 IFAS=CHR$(8) ANDX>41 THENC=C-2: LOCATEC, B: PRINT"  
": X=X-1: GOTO280  
390 IFAS="8" THENZ(X)=8: GOTO420  
400 GOTO280  
410 IFX=41 THEN470  
420 A=41  
430 IFA>43 THEN470  
440 IFA=>X THEN470  
450 IFZ(A)=Z(X) THEN280  
460 A=A+1: GOTO430  
470 IFINKEYS<>" THEN470  
480 LOCATEC, B: PRINTAS: C=C+2: X=X+1: IFX<=44 THENGOTO2  
80  
490 RETURN  
500 X=49  
510 FORA=41 TO44  
520 GOSUB710  
530 IFZ(A)=Z(A+4) THENZ(X)=1: X=X+1  
540 NEXTA  
550 FORA=1 TO4: FORD=1 TO4  
560 IFA=D THEN580  
570 IFZ(A+40)=Z(D+44) THENZ(X)=2: X=X+1  
580 NEXTD: GOSUB710: NEXTA  
590 C=12  
600 FORA=49 TO52  
610 IFZ(A)=1 THENLOCATEC, B: PRINT"*"  
620 IFZ(A)=2 THENLOCATEC, B: PRINT"."  
630 C=C+2: NEXTA  
640 B=B+2: C=0  
650 RETURN  
660 BEURT=BEURT+1: GOSUB710  
670 RETURN  
680 LOCATE0, 23: INPUT"NOG EENS"; AS  
690 RETURN  
700 DATA6, 8, 1, 7, 5, 6, 4, 8, 3, 4, 7, 6, 2, 7, 4, 1, 6, 8, 4, 2, 7,  
1, 6, 3, 3, 1, 6, 8, 3, 2, 7, 5, 8, 3, 5, 7, 8, 3, 5, 2  
710 IFTIME>50 THENTIME=TIME-50: SEC=SEC+1: GOTO710  
720 IFSEC>59 THENSEC=SEC-60: MIN=MIN+1: GOTO720  
730 IFMIN>59 THENMIN=MIN-60: UUR=UUR+1  
740 IFUUR>23 THENUUR=UUR-24  
750 LOCATE23, 0: PRINTUSING"##: ##: ##"; UUR; MIN; SEC  
760 RETURN
```

**DRUKWERK**

**PORT BETAALD  
PORT PAYÉ  
TILBURG  
PAYS - BAS**

