

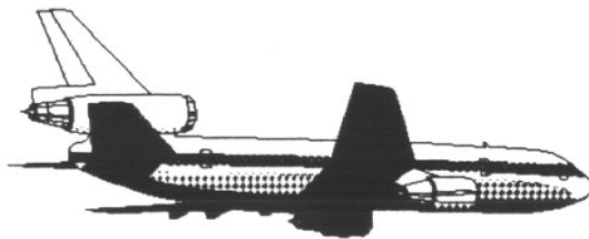
DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

3

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
9 de jaargang Nr. 3 1994
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



MSX

INHOUD

VAN DE REDAKTIE	5
RECENSIES DISKMAGAZINES	6
CONSTRUCTION CRAZE	12
TE KOOP	13
KOPIJ VAN COPI	14
TE KOOP	15
ADVERTENTIE SOFTWARE	16
ADVERTENTIE HARDWARE	17
DOS UITGEDIEPT	18
MSX EMULATOR	21
PEEK EN POKES	22
RUBRIEK VAN MONIQUE	25
PUZZEL	26
LISTING BASIC CURSUS	27

DE SLUITINGSDATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIE BITS ZIJN:

15 JULI

15 SEPT. EN 15 NOV. 1994

KOLOFON

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

REDAKTIE

Ad Mutsaers / Frank Pison

VORMGEVING:

A. Mutsaers / F. Pison / C. Pison

MEDEWERKERS:

Ad en Monique v.d. Dries
Bert Daemen / Jos Hulzink
Arjan Wels

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
ANRO : 49 46 51 733
t.n.v. MSX G.G. Tilburg
Karmijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

WORKSHOP DATA 1994.

=====

.....

17 JULI 12.00 - 13.30 THEMA
 Beeldbewerking

 13.30 - 17.00 WORKSHOP

.....

20 SEPTEMBER 19.00 - 20.00 THEMA
 BASIC Programmeurs

 20.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

16 OKTOBER 12.00 - 13.30 THEMA
 13.30 - 17.00 WORKSHOP

.....

15 NOVEMBER 19.00 - 20.00 THEMA
 20.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

18 DECEMBER 12.00 - 13.30 THEMA
 13.30 - 17.00 WORKSHOP

.....

PLAATS WORKSHOPS:

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

LIDMAATSCHAP

Je hebt een MSI 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 MSI 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 onderstaande rekeningen dan zorgen wij dat u bij de eerstvolgende uitgave van **BITS** uw club-pas 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

AMROBANK nr.: 49 46 51 733

POSTBANK nr.: 5728841

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

VAN DE REDAKTIE

Ondanks de tijdsdruk in verband met de naderende vakantie, toch een goed gevuld blad.

Gezien de ontwikkelingen is er wel het een en ander te vertellen.

Namelijk kort voor onze beurs, zoals in BITS 2 te lezen viel, kwam er voor de P.C. een MSX-emulator uit.

Zie hiervoor de bespreking elders dit het blad.

De WORKSHOPS zijn ondanks het warme weer goed bezocht in tegenstelling tot verleden jaar en vooral de laatste WORKSHOP werd goed bezocht en was warm.

André Kneepkens (de 8280 aktieveling) wil zich samen met belangstellenden gaan verdiepen in het programma Que Manager. (Hierin is een compleet draai-boek te maken voor video-montage). De enthousiaste mede-gebruikers of mensen die hier ook in geïnteresseerd zijn kunnen zich opgeven op de WORKSHOPS of bij de redaktie.

Gezien het feit dat er veel SVHS-prints verkocht zijn, moeten er veel video-knutselaars zijn. De laatste tijd krijgen we veel aanvragen uit Duitsland waar deze computer in eerste instantie als video-montage-computer verkocht werd in de foto/videowinkels.

Hoewel Philips er mee gestopt is en de technische dienst er ook niet veel aan doet, krijgen wij van diverse kanten aanvragen voor reparaties, drives en andere problemen. Wanneer we dan vragen hoe men aan onze telefoonnummers komt, is men doorverwezen door de technische dienst.

Een voorbeeld: Tel: "Kunt U een diskdrive vervangen." Red: "Natuurlijk" Tel: "Oh en wat kost me dat dan, want bij Philips zei men ongeveer Fl. 500,-- zonder inbouw." Red: "Ik denk dat u iets goedkoper uitbent. Indien u de drive zelf inbouwt kost u dat volgens onze prijslijst Fl. 160,--, maar voor leden Fl. 135,--."

Omdat verschillende MSX-liefhebbers inmiddels naast de MSX een PC hebben aangeschaft hebben we ons verkoopassortiment uitgebreid met HD diskettes. Zie de advertentie op pagina 16.

Vanaf augustus zullen we voorafgaand aan de workshop's telkens een thema behandelen.

Tijdens die thema's wordt uitsluitend aandacht en tijd vrijgemaakt voor de vastgestelde onderwerpen. De gewone workshop begint dus pas daarna!

Zie voor onderwerpen en tijden de workshop data.

RECENSIE DISKMAGAZINES

SUNRISE PICTUREDISK II

Wegens succes gecontinueerd, hebben ze waarschijnlijk gedacht bij Sunrise. Want na enige positieve reclame voor TURNIX (The Magic Continues) blijkt het menu van de Picturedisk onveranderd. Het prachtige Pixess van Compjoetania fungeert wederom als schermvulling in optima forma.

Dit keer werkt alles in een keer perfect. Wie dan toch niet de moed, of zoals ik de tijd (want die is schaars voor uw recensent) kan opbrengen om al spelend de verschillende picture en promo-onderdelen te vinden, drukt de numerieke toetsen in en komt dan het volgende tegen:

0. De Sunrise Picturedisk patch voor disk #10. Het menu van #10 was afgestemd op Turbo-R gebruikers, waardoor een tweetal files op de disk ontbraken. Dat wordt dan bij deze recht gezet.

1. De Ducktales Promo van Overflow laat oom Dagobert aan het woord die in het kort iets vertelt over deze Rune Master-kloon en ook een duidelijk beeld schept over hoe het spel eruit gaat zien.

2. In M-KID van FUC wordt ons nog net een gelukkig 1994 toegewenst. Beter laat dan nooit. De makers van de nog uit te brengen Mario-kloon verraden echter niets van de inmiddels gewijzigde opzet van het spel.

3. De Bet Your Life van BEGECA maakt in de vorm van een scroll melding van hun nieuw uit te brengen produkt in Tilburg voor de schappelijke prijs van 20 gulden. Daarvoor krijg je dan een flitsend arcadespel, dat eventueel met twee personen tegelijk gespeeld kan worden. Een screenshot verradt verder nog de layout van het spel.

4. Voor wie de Japanse taal niet zo machtig is, kan met behulp van de XAK2 Translation van XELASOFT/OASIS een vertaling van zijn originele XAK2 demo-disk maken.

5. De Pixell Party is nieuw en laten we hopen een regelmatig terugkerende (lees: vaste) rubriek, waarin deze keer een viertal door veel noeste tekenuren tot stand gekomen prachtige kleurenplaten, waarbij de UMAX-plaat van Queensryche zonder meer klasse is.

De drie anderen van de hand van Jan Kimpflinger zijn echter zeker niet minder.

RECENSIE

6. De News en Info geeft een korte inhoud van de disk zoals ik dat hierboven gedaan heb.

7. Het Intro door FCS heb je in feite al gezien direct na de opstart van de disk.

Conclusie: In vergelijking tot het Magazine heeft de snelle verschijningsdatum van deze Picturedisk #12 niet tot kwaliteitsverlies geleid. Een aardig aanbod aan goede promo's, waarbij alleen de M-KID ietwat gedateerd is met zijn ongetwijfeld goede bedoelde nieuwjaarswens. Een goed initiatief is verder het opstarten van de Pixel Party.

UNKNOWN REALITY

De stand van NOP op de beurs in Tilburg viel al meteen op door de enorme drukte die er heerste. Wat zou daar aan de hand zijn. Met behulp van hoofdtelefoons was het mogelijk om naar muziek te luisteren en tegelijkertijd een glimp op te vangen van al het schoons er op de demonstratiemonitor getoverd werd.

En wat bleek, de heren hadden naar eigen zeggen een Quality Megademo gemaakt. Na een kort praatje was een recensie exemplaar bestaande uit een drietal diskettes mijn deel. En wat viel er thuis in alle rust zoal te bewonderen?

De eerste disk pakt al meteen goed uit.

Na een korte laadtijd verschijnt allereerst het NOP-logo dat in de vorm van Yathzee-stenen is neergelegd.

Vervolgens wordt melding gemaakt van het feit dat alle MoonBlaster-muziek van de hand van Compjoetania is en dat is goed te horen ook! Na een gesimuleerde reset komt het geheel eigenlijk pas goed op gang en wisselen de verschillende onderdelen van deze demo elkaar in sneltrein vaart af.

Zo begint deze demo met een Enterprise-achtig avontuur in de melkweg en wordt een en ander via een soort onderiteling van commentaar voorzien.

Het volgende onderdeel luistert naar de illustere naam van Notonlynscandothis en laat een roterend/deinend MSX-logo zien met als onderschrift 'still alive'. Na een druk op ESC-toets verschijnt het NOP-logo wederom in de rechter bovenhoek en onder een onheilspellende monotone brom wordt het volgende onderdeel geladen. Door het ontbreken van genoeg sample-geheugen komt het geluid niet helemaal uit de verf. De deinende scroll die de letters uit elkaar trekt en op de kop weergeeft is echter origineel. Dat geldt trouwens ook voor de verschillende effecten die getoond worden zoals de Blue Blockers en de Jelly Waves, een knap staaltje programmeerkunst.

Inmiddels zit de tweede disk dan al in de drive en gaat het gewoon verder met een goudkleurig lint van cirkels die in

RECENSIE

de vorm van een spyrograph repeterende bewegingen maakt tegen de achtergrond van roterende vierkanten. Na nog wat computergrappen verteld te hebben, probeert NOP ons in hogere sferen te krijgen middels de oproep 'Jump a little higher', een heus house-onderdeel. Nee, dan spreekt het volgende onderdeel mij meer aan, een breed uitwaaiende 3D-scroll met fantastische muziek, die naar mijn gevoel iets te snel afgebroken wordt omdat de drive met de derde disk gevoed dient te worden.

Dan wordt de VDP tot het uiterste gedreven na het vertonen van een drietal screen 8 pictures, wanneer het gezicht van MTV-jockey Ray Cokes zichzelf in lachspiegel ziet. Het is dan ook jammer dat de aftiteling van de demo prompt zijn intrede doet.

Conclusie: Er worden nogal eens discussies gevoerd omtrent de prijsstelling van demodisks. Zo vindt onze hoofdredacteur bijvoorbeeld dat een dergelijke demodisk niet duurder mag zijn dan f 10 gulden tot f 12,50. Unknown Reality zit misschien met f 17,50 aan de bovengrens maar daar krijg je dan ook 3 dubbelzijdige disks voor met flitsend en grafisch hoogwaardig demowerk. Voeg daar de weergalozе muziek van Compjoetania aan toe en je hebt een perfecte combinatie van beeld en geluid. De muziek is trouwens ook nog te beluisteren via een MoonBlaster Replayer door tijdens de opstart de SELECT-toets ingedrukt te houden.

Toch is er nog een puntje van kritiek: Unknown Reality stelt redelijk hoge systeemeisen. Zo is minimaal een MSX2 vereist met 256k mappergeheugen. Ontbreekt verder de FM-PA(C)K en/of de Music Module, met 256k sample-geheugen, dan gaat er heel wat van al het schoons verloren. De diskettes zijn te bestellen via:

Maarten Loor
Biezenstuck 1
5673 KT Nuenen,

of maak direct f 17,50 over op banknummer 19.82.03.063 danwel op gironummer 6387538 onder vermelding van naam en adres.

Noot van uw recensent:

Belaas bevatte de in Tilburg verkochte disks een aantal bugs m.b.t. de muziekmodule en de samples. Maarten Loor was zo vriendelijk mij diezelfde dag nog hiervan op de hoogte te stellen alsmede de oplossing te presenteren.

Het probleem is namelijk eenvoudig te verhelpen door een zestal codes aan te passen. Met behulp van b.v. DISKVIEW, DISKIT of aanverwante sectorprogramma's dient het volgende aangepast te worden:

DISK 1-SECTOR 0014-ADRES 047 : 5E -> 56
DISK 1-SECTOR 1032-ADRES 00B : 02 -> 03
DISK 1-SECTOR 1032-ADRES 1B3 : CA -> C3
DISK 1-SECTOR 1140-ADRES 118 : 02 -> 03
DISK 1-SECTOR 1312-ADRES 006 : 02 -> 03
DISK 2-SECTOR 0312-ADRES 073 : 58 -> 59

RECENSIE

Aangezien met deze patches een en ander feilloos werkt, heeft het feit dat de disks bugs bevatten geen invloed gehad op het uiteindelijke oordeel.

TURNIX

Eveneens op de beurs in Tilburg verscheen het derde PCS-produkt in de TURNIX-sequel. Na de opstart van de disk worden meteen al de verantwoordelijke personen voorgesteld, waarna de sorcerer je al meteen strak in de ogen aankijkt.

Daarna worden de verschillende onderdelen van de disk in de vorm van tekst op perkamentrollen aangekondigd. De demo start al meteen met het PCS-logo tegen een scrollende achtergrond met een van beneden naar boven lopende scroll, die door zijn slingerende beweging niet altijd even gemakkelijk te lezen is.

Het tweede onderdeel is weer een scroll die deze keer op zijn kant staat, maar ook van beneden naar boven wegloopt aan de rechterkant van het scherm. Met behulp van de cursortoetsen kan het zichtbare lijnenspel beïnvloed worden. Wanneer ons land dan weer op zijn kop gezet is, begint de scroll weer van voor af aan en wordt het tijd de spatiebalk weer eens in te drukken.

Een derde scroll loopt deze keer gewoon horizontaal van rechts naar links, terwijl een bal op een neer stuitert

met daarin wederom een scroll waarvan steeds maar zo'n drie letters tegelijk te zien zijn.

En wie schetst mijn verbazing dat hierna reeds de aftiteling begint van deze TURNIX-demo, inderdaad, alweer een scroll waarin de crew bedankt wordt voor de geleverde diensten.

Daarna bestaat nog de mogelijkheid te luisteren naar de toetsescapades van John van Poelgeest. Negen composities worden aangeboden in een replayer.

Conclusie: een korte demo kan volstaan met een korte conclusie. Grafisch ziet het er weliswaar goed uit, het geheel is echter te eentonig, teveel scrolls zonder inhoud. Daarbij kan de soms experimentele muziek het geheel niet meer tot een acceptabel niveau tillen. De prijs van f 12,50 is dan teveel geld voor het gebodene. Raad: betaal f 5,00 meer en bestel Unknown Reality!

NMC 5

Het is weer een tijdje stil geweest rond de Nederlandse MSX Club, maar ook al weer op de afgelopen beurs in Tilburg wisten ze het tot het aantal van een hand vol te brengen. Het openingsscherf na de Frequency Selector maakt dat nog eens duidelijk.

Het menu dient zich in wild-west stijl onder begeleiding van een country muziekje dat veel weg heeft van een van de standaardmelodieën uit de muziek-

RECENSIE

module. Onder invloed van de nodige whisky is het maar moeilijk een keuze te maken uit het aanbod van nieuwe, soms al half lege flessen. Na een gericht schot spat de fles uiteen en wordt een onderdeel van de disk geladen. Wie de flessen van links naar rechts afwerkt, zal het volgende kunnen aanschouwen.

De PARAGON PROMO geeft via een aantal screenshots een goed beeld van wat grafisch van dit strategische spel verwacht mag worden. Over de speelbaarheid verradt deze promo niets. Jammer alleen dat na beëindiging van de promo het programma niet terugkeert naar het Hoofdmenu maar na een harde Ok gewoon in BASIC achterblijft.

De tweede promo is er een van BEGEGA die na het succes van Teacher's Terror hun nieuwe produkt Bet Your Life aanprijst. Ook hier geeft de promo geen opheldering over de speelbaarheid van dit arcade spel, maar wordt slechts volstaan met een screenshot. De daaraan voorafgaande scroll geeft algemene informatie over de aard van het spel. De zogenaamde 2-speler-optie lijkt me fantastisch. Trouwens leuk om zelf eens de groeten te krijgen in zo'n informatiescroll...

De DREAMSCAPE PROMO laat de eerste real time non sprite sinus scroll zien met variabele amplitude. En dat is nog best moeilijk zo te zien! De letters schokken ietwat traag van rechts naar links over het scherm. Dit is blijkbaar

al zo moeilijk dat de muziek maar helemaal achterwege gelaten is. En bij de aankondiging van de naar eigen zeggen Bullshit Part heb ik de spatiebalk maar weer eens ingedrukt.

De ene beurs is net achter de rug of er worden al releases voor de komende beurs in Zandvoort aangekondigd. Dit maal wel in de vorm van een speelbare promo. Het produkt heet PUZZLE MANIA en is afkomstig van JOKL, wederom een soort puzzelspel, maar blinkt nog niet uit in snelheid aangezien het in BASIC geschreven is.

Het TEKSTMENU staat aan de ene kant bol van de excuses waarom deze disk zo lang op zich heeft laten wachten. De bedoeling was #5 in augustus 1993 (!) uit te brengen. Aan de andere kant loopt het over van de ambitieuze plannen voor het komende jaar. Verder is de inhoud behoorlijk gedateerd, getuige bijvoorbeeld recensies van Futuredisk #10 en Golden Power Disc #7.

Het laatste onderdeel is SQOK van SOKSOFT, het zoveelste puzzelspel, maar toch weer origineel in zijn opzet. Tot zes spelers kunnen tegelijkertijd proberen zoveel mogelijk sqoks verzamelen.

Conclusie: wil NMC uitgroeien tot een gewaardeerd Diskmagazine dient onverbiddelijk de verschijningsfrequentie een betere regelmaat te vertonen. Geen enkele abonnee accepteert een dergelijk release-gedrag.

RECENSIE

Beste onderdelen zijn zondermeer de promo's van Construction Craze en Bet Your Life. Het Tekstmenu laat nog te wensen over en de muziek die het begeleidt mag meteen door SOKSOFT onder handen genomen worden.

QUASAR 27

In de intro scroll wordt het nieuwe kameraadje van Jack Vetnek geïntroduceerd, een nogal wollig individu dat op gespannen voet met de creatuur van Dracula schijnt te leven.

Nadat Ome Sjaak ons weer helemaal bijgepraat heeft omtrent de laatste ergernissen aangaande het openbaar vervoer, valt het eigenlijk al meteen op dat zo'n beetje alle nieuwsfeiten in de rubriek RECENSIES & TIPS zijn ondergebracht.

Zo is er een vijftal bladen in opgenomen, waarvan de afwezigheid van MSX Nozaik en de aanwezigheid van MCCM het meest vermeldenswaardig zijn.

Bij de diskettes is slechts een korte beschrijving weggelegd voor de SVN disk #14, terwijl de GPD #9 in ruimere mate aan bod komt.

Verder wordt op hardware gebied de BERT SCSI uitvoerig beschreven en zijn er voor de valsspelers onder ons TIPS voor Hydefos, Fanicle Parodic 2 en een drietal pokes voor gouwe ouwe MSX1 spellen.

Een grotere voorraad aan leesvoer is aanwezig in de INFORMATIE. Van een rubriek met zo'n naam mag je dat eigenlijk ook wel verwachten.

Je treft hier een gevarieerd aanbod aan van produktinformatie, programmeerinfo en algemene info.

En dan is daar nog de SOFTWARE die op deze disk terug te vinden is. Naast het bekende Megareport, is er verder de frequency selector van de nieuwe Turnix demo, een aantal screenshots van Cytron, aangevuld met wat BASIC-programma's.

Ook zijn twee files op de disk gezet die betrekking hebben de MSX emulator voor de PC.

Ook de MSX Club in Gouda speelde het laagseizoen voor de laatste beurs in Tilburg danig parten. Vandaar dat zij de tijd wederom rijp vonden om hun jaarlijkse extra disk aan hun leden aan te bieden.

Deze disk staat vol met gepMARCTe software, die na enig uitpakwerk toegang geeft tot een behoorlijk aantal utility programma's, waaronder een aantal aardige TSR's. Conclusie: in Gouda is de vrijgekomen tijd op een goede manier ingevuld.

Is de reguliere disk #27 matig gevuld met uitzondering de INFORMATIE rubriek, dat wordt echter ruimschoots gecompenseerd door de extra diskette. Door deze zet ontvang je als abonnee derhalve 7 diskettes voor de schappelijke prijs van F 25,00.

Bert.

CONSTRUCTION CRAZE

Na vele foto's in MCCM verscheen op onze beurs eindelijk het spel Construction Craze. Volgens de auteurs is het een mengsel van Tetris en Simcity (een spel voor -eh bah- PC's, waarin jij een stad moet onderhouden), en volgens mij hebben zij het spel daarmee uitstekend beschreven.

De bedoeling van het spel is jouw terrein in een stad vol te bouwen. Dit kan gebeuren met huizen, winkels, kantoren en fabrieken. Het bouwen hiervan kost geld. Gewone huizen zijn niet zo duur, maar als je winkels en kantoren gaat bouwen, gaat je vermogen aardig hard achteruit.

Daarom is het om de tien zetten uitbetaling. Voor elk gebouw krijg je een bepaald bedrag: Voor huizen het minst, en fabrieken het meest. Je kunt echter niet zomaar lukraak een paar fabrieken neerzetten, want daar moet een bepaald aantal huizen tegenover staan om te zorgen dat er genoeg arbeiders zijn en er geen werkloosheid optreedt. Hetzelfde geldt voor de winkels en kantoren. Alles moet in bepaalde verhoudingen.

Daarnaast dien je ook rekening te houden met de vorm waarin je moet bouwen.

Op terrein dat van een ander is, mag je niet bouwen. Je moet alle bouwvormen zodanig neerzetten dat alles vol is. Pas dan heb je een level uitgespeeld.

Als je een vorm niet kwijt kunt, moet je andere huizen opblazen, wat flink geld kost, of de gebouwen (gedeeltelijk) op neutraal terrein zetten. Het is echt passen en meten hoe alles in elkaar moet.

Als je genoeg huizen hebt staan om een fabriek te bouwen, moet je wel eerst naar grondstoffen boren om een geschikte plek te vinden om de fabriek te plaatsen, anders levert deze niets op.

Om het spel nog lastiger te maken is er een limiet in het aantal bouw-beurten. Afhankelijk van het level verschilt dit aantal beurten van zeer krap tot vrij ruim. Vooral in het begin zal er regelmatig GAME OVER in beeld verschijnen.

Gelukkig kent het spel een continue-optie en PASSWORDS, die door onze Club-Einstein (Ookwel Arjan Mels genoemd) na een rondje spelen al helemaal uitgeplozen waren, en zeer eenvoudig in elkaar zitten.

CONSTRUCTION CRAZE

En alsof dat nog niet genoeg is hebben die -piep- programmeurs ook nog catastrofes ingebouwd. Afhankelijk van het level krijg je te maken met aardbevingen, meteorieten, branden, orkanen, blikseminslagen, bombardementen en zandstormen, die met een beetje mazzel precies een van je gebouwen verwoesten, waardoor je weer een beurt verliest. (Tip voor de programmeurs: Bij de echte Simcity kan je de catastrofes uitzetten, zo'n optie in dit spel zou de levensduur van de pootjes van mijn monitor aardig kunnen verlengen, omdat ik meerdere keren de pootjes onder mijn monitor uit sloeg.)

Alleraardigst is bovendien de mogelijkheid met twee spelers te spelen. Je doet dan om en om een zet, en wie het eerste zijn hele terrein vol heeft, heeft gewonnen. Wie lastig wil zijn en genoeg geld heeft, kan gebouwen van de tegenspeler opblazen, al verlies je daarmee een beurt en veel geld.

Aan besturingsmogelijkheden is in dit spel geen gebrek. Het spel reageert zowel op muis, joystick als toetsenbord. Om muziek te verkrijgen is FM-PAC of Muziek-Module noodzakelijk. Zonder uitbreidingen resten slechts een paar geluidseffecten.

Stereo geluid behoort ook tot de mogelijkheden. De muziek is eenvoudig doch zeer goed. Ook over het beeld bijna niets dan lof, alleen de menuopbouw zou volgens mij sneller moeten kunnen.

Dit laatste kritiekpuntje valt echter geheel weg als ik de prijs in ogenschouw neem. Voor f. 12,50 ben je eigenaar van een spel waarvoor andere producenten vele malen hogere prijzen vragen. Zeker als je de zeer goede Nederlandse handleiding in ogenschouw neemt, die bij het merendeel van de (Nederlandse) spelen ontbreekt.

Heren en Dames van Paragon : Petje af!

Jos Hulzink

Bestelinformatie:

Paragon Productions
Sanderijnhof 5
3813 DN Amersfoort

Of probeer het eens bij onze eigen club.

=====

TE KOOP

Printer VW 0030 met tractorfeeder,
2 extra linten en printerkabel.

In een koop fl. 225,--

Voor info: Jos Hulzink Tel. 013-551103.

TE KOOP

Slotexpander
Telcom modem met uitbreiding RS-232
Datswitch 4-1 kanalen
NMS 8280 incl. 7 Mhz.

Voor info: Ad vd. Dries Tel. 04166-3353

KOPIJ VAN CoPi

Jammer, BITS 2 was toch niet meer op tijd voor de WORKSHOP, maar ik geloof dat die toch wel goed gelopen is zonder is. Ik heb nog geen klachten gehoord.

Wel mijn excuses voor de foutjes die er in zaten. Zeker een telefoonnummer mag nooit verkeerd zijn. Maar ja zo iets kan gebeuren.

Ook in de Rubriek van Monique een foutje. In de 2e alinea staat "Niet dat ik je er niet in willen zetten" en dat moet natuurlijk zijn "Niet dat ik je er niet in ZOU willen zetten". Wat een woordje toch een verschil maakt.

Toch nog iets beter opletten en controleren (dat is mijn taak dus ook een beetje mijn schuld).

De WORKSHOP op 21 juni was weer gezellig en druk. Helemaal uit Antwerpen was een echtpaar gekomen en ze zijn natuurlijk lid geworden. Vanaf deze plaats nogmaals hartelijk welkom. We hopen, dat jullie je bij ons thuis zullen voelen en dat we kunnen helpen als er problemen zijn.

En die zijn er maar genoeg. De telefoon stond vanavond weer roodgloeiend. Niet allemaal met problemen, maar vragen en bestellingen zijn dagelijkse gewoontes.

Het was voor mij echt wel spannend op de WORKSHOP. Tamara was er ook en zij wilde proberen mijn highscore van TROJKA te verbeteren. Gelukkig is het haar niet gelukt, maar geloof maar dat ze zal oefenen. Ik blijf natuurlijk ook bezig al vindt Frank het niet zo leuk, want ik weet meestal niet van ophouden. Het zou allemaal niet zo erg zijn als ik er maar niet zo laat mee begon.

Voor veel van onze jongere leden zijn de spannende tijden van de examens weer voorbij en hebben ze de uitslag binnen. Een van de medewerkers aan deze BITS is in elk geval geslaagd en wij feliciteren hem dan hierbij ook.

Het valt elke keer weer niet mee om een BITS vol te krijgen, want eerlijk gezegd komt er maar weinig kopij binnen van andere mensen dan de normale medewerkers. Kom op mensen jullie hebben toch wel iets te zeggen over jullie MSX. Heeft er dan niemand vragen of problemen.

Je mag de kopij gerust op een stuk papier schrijven, ik zorg wel dat het uitgetypt wordt.

Natuurlijk is het voor ons van de redactie een stuk gemakkelijker als het op disk aangeleverd wordt, maar we zijn al lang blij als er iets binnen komt.

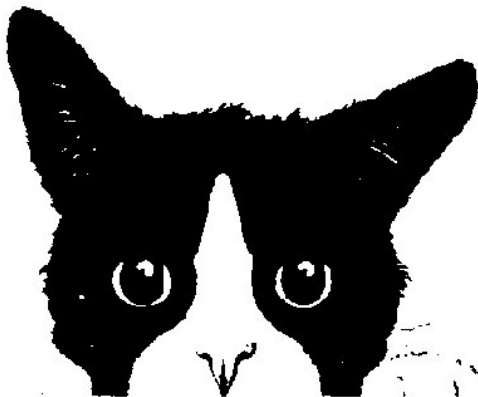
KOPIJ VAN CoPi

Zelfs op cassette accepteren we, dat kunnen we ook inlezen en we zijn per slot van rekening een vereniging voor ALLE MSX-systemen ook de MSX I.

10 juni was het dan zover. De basic-cursus was afgelopen en we kregen een diploma. We hebben echt veel van de cursus opgestoken en vooral het zelf maken van een adressenbestands-programma was heel erg interessant.

Toch ben ik blij dat de cursus afgelopen is. Het was soms erg warm op de kamer. Gemiddeld waren we steeds met 8 personen aanwezig.

Maar als de vervolgcursus start ben ik zeker weer van de partij en ik geloof al mijn medeleerlingen ook.



Voor degenen die ons wel eens bellen en het antwoordapparaat krijgen heb ik speciaal hierboven een poes neergezet. Jullie horen mij steeds over die 2 poezen spreken en hier is er dan een. Het is toch prettig te weten met wie je praat of over wie je het hebt.

Nog een paar weken en we gaan met vakantie. Ik kijk er echt naar uit.

Het betekent wel, dat BITS nr. 4 weer pas heel erg op het einde van augustus of misschien zelfs pas begin september klaar zal zijn.

Nou ja, niks aan te doen. Wij moeten er ook eens tussen uit. Vooral als je met prachtig weer binnen zit om de BITS in elkaar te zetten.

De volgende WORKSHOP valt op 17 juli en dan is de finale van de wereldkampioenschappen, maar gelukkig beginnen die pas 's avonds en wij verwachten dan ook een redelijke opkomst ondanks de vakanties die dan al begonnen zijn.

We zullen het wel zien. Tot de volgende keer en stuur alsjeblieft kopij.

CoPi.

TE KOOP.

Philips 8235 met enkele drive

Philips VW 030 printer

Philips MSX-muis

Software + boeken.

Alles in een koop fl. 275,--.

Info: Jeroen Kooiker
073 - 413306.

PRIJSLIJST HARD- EN SOFTWARE

	Clublid	Norm.prijs
	=====	=====
CLUBSOFTWARE:		
201 Game Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
202 Game Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
203 Game Collection 3	Fl. 10,--	Fl. 12,50
204 Game Collection 4	Fl. 10,--	Fl. 12,50
205 Game Collection 5	Fl. 10,--	Fl. 12,50
206 Game Collection 6	Fl. 10,--	Fl. 12,50
207 Educatief Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
208 Educatief Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
209 Educatief Collection 3	Fl. 10,--	Fl. 12,50
210 Educatief Collection 4	Fl. 10,--	Fl. 12,50
211 Applicaties Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
212 Applicaties Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
213 Tips and Tricks	Fl. 10,--	Fl. 12,50
214 Divers Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
215 Adventure Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
216 Utility Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
217 Utility Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
218 Utility Collection 3	Fl. 10,--	Fl. 12,50
219 DOS Utility Collection 4	Fl. 10,--	Fl. 12,50

225 Diskettes DD error free	per doosje à 10 st.	Fl. 10,--	Fl. 12,50
226 Diskettes HD error free	per doosje à 10 st.	Fl. 12,50	Fl. 15,--

230 Herinkten van printerlinten	Fl. 5,--	Fl. 6,--
---------------------------------	----------	----------

Gebruikte hardware:

255 SVI 728 computer incl. drive	Op aanvraag	
260 MSX-II computers	Op aanvraag	
275 Losse diskdrive incl. interface	Fl. 225,--	Fl. 250,--
300 Boeken, handleidingen en tijdschriften	vanaf Fl. 2,50	Fl. 2,50

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

PRIJSLIJST HARD- EN SOFTWARE

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 Teac	Fl. 135,--	Fl. 160,--
Diskdrive + inbouw in 8250/8255/8280	Fl. 160,--	Fl. 185,--
Diskdrive + ombouw 8235 naar DS	Fl. 185,--	Fl. 210,--
010 MSX Dos 2.22 + Diskette	Fl. 60,--	Fl. 75,--
014 Checkmark mappers 512Kb werkend op 7Mhz	Fl. 215,--	Fl. 230,--
1024Kb werkend op 7Mhz	Fl. 275,--	Fl. 300,--
020 Super VHS-prints - aanpassing voor Super-VHS en digitaliseren - los	Fl. 50,--	Fl. 60,--
Super VHS-prints - ingebouwd	Fl. 75,--	Fl. 85,--
021 Verbetering helderheid digitaliseren (8280)	Fl. 25,--	Fl. 35,--
SOFTWARE:		
100 Turbo 5000 cartridge	Fl. 50,--	Fl. 60,--
101 Nosh	Fl. 30,--	Fl. 40,--
102 Frantic	Fl. 35,--	Fl. 45,--
103 No Fuss	Fl. 20,--	Fl. 30,--
104 Megadoom (MSX2plus & Turbo R)	Fl. 40,--	Fl. 50,--
105 PSG sampler	Fl. 27,50	Fl. 35,--
106 Columbus (MSX2+ tekenprogramma)	Fl. 45,--	Fl. 55,--
107 Judgement of Sound (Compjoetania)	Fl. 10,--	Fl. 11,--
108 Noise Disk (Compjoetania)	Fl. 7,50	Fl. 8,--
109 Arranger I (Zodiac)	Fl. 5,--	Fl. 6,--
110 Arranger II (Zodiac)	Fl. 5,--	Fl. 6,--
111 128 Games in 1 cartridge	Fl. 125,--	Fl. 135,--
112 90 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--
113 65 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--
114 60 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--
115 80 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--

DOS UITGEDIPT

Eerst wil ik nog het commando om files te verwijderen behandelen, want dat ben ik tot nu toe eigenlijk vergeten.

```
DOS 1: DEL <best.aan>
DOS 2: DEL <sam.best.aan.> [/H][P]
```

Voor DEL mag ook ERASE of ERA worden geschreven.

Dit commando verwijdert dus bestanden van een disk. (Onder DOS 2 zijn ze soms terug te halen, maar daarover later meer.)

Als er wildcards in de bestandsnaam voorkomen, dan worden alle bestanden die aan deze omschrijving voldoen verwijderd; als als wildcard echter *.* voorkomt, dan vraagt de computer eerst om een bevestiging.

Het DEL-commando kan niet gebruikt worden zonder iets erachter, maar alleen een drive-letter met een dubbelepunt is al genoeg. "DEL A:" heeft dus tot gevolg, dat - na bevestiging - alle bestanden van de disk in drive A: worden verwijderd.

De P optie zorgt ervoor, dat als er erg veel fouten voorkomen na iedere pagina gepauseerd wordt.

Nu dus de instructies om met sub directories te werken, zoals beloofd in de vorige BITS. De instructies die ik dit keer voor de rest behandel werken dus enkel onder DOS 2.

```
CD [<diskdrive>:][<padaanduiding>]
```

Voor CD mag ook CHDIR worden geschreven; beide staan voor CHange DIRectory, oftewel verander directory.

Met dit commando verandert U dus van huidige directory of als U geen padaanduiding opgeeft toont de computer het huidige pad.

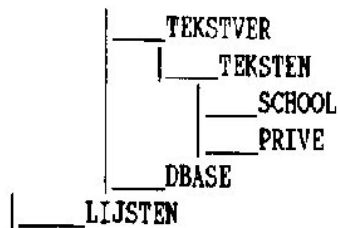
Ik zal dit commando uitleggen aan de hand van een voorbeeld.

In het voorbeeld staan er in de root-directory (dit is de hoofd bestandslijst, die je onder DOS 1 ook te zien krijgt) twee subdirectories, één die TEKSTVER heet en één die DBASE heet.

In deze subdirectories staat weer één andere subdirectory, deze heet TEKSTEN resp. LIJSTEN en in subdirectory TEKSTEN staan weer twee subdirectories, te weten SCHOOL en PRIVE.

Dus in schema:

DOS UITGEDIPT



We gaan ervan uit dat de diskette in drive A zit en drive A het default station is.

We willen eerst weten in welke subdirectory we zitten.

We gebruiken dus "CD" (of "CHDIR") zonder iets erachter. De computer geeft nu bijv. aan "A:\TEKSTVER\TEKSTEN". Dat betekent dus dat dit de huidige directory is.

Willen we nu bijvoorbeeld de directory TEKSTVER de huidige directory maken, dan hebben we twee mogelijkheden.

We kunnen intypen "CD \TEKSTVER". De back slash (achteroverliggende schuine streep in goed Nederlands) aan het begin van de padaanduiding geeft aan, dat het pad vanaf de root-directory wordt opgegeven.

We kunnen echter ook "CD .." intypen, want de twee puntjes geven de eerstvolgende hogere directory aan.

Willen we nu vanuit subdirectory TEKSTVER naar de root-directory gaan, dan hebben we weer twee mogelijkheden:

"CD \" (deze manier geldt vanuit alle subdirectories, want de backslash geeft de rootdirectory aan) of "CD ..".

Blijken we nu toch subdirectory DBASE te moeten hebben dan geven we nu in "CD DBASE" (er hoeft geen backslash voor, want we zitten toch in de rootdirectory!).

Ik denk dat met deze voorbeelden wel duidelijk is hoe het CD commando werkt, maar nu hebben we een huidige directory opgegeven en wat moet je daarmee.

Welnu als we dus in subdirectory DBASE zitten en we willen daar het bestanden overzicht van krijgen hoeven we enkel "DIR" in te geven en dus niet voluit "DIR \DBASE". Of als we de inhoud van subdirectory lijsten willen zien, dan hoeven we slechts in te typen "DIR LIJSTEN".

N.B. DOS 2 houdt voor iedere drive apart het huidige pad bij, geef je dus achter een opdracht enkel de drive op en geen padaanduiding, dan gaat de computer in de huidige subdirectory van die drive zoeken.

```
MD [<drive>:][<padaanduiding>]
  \<nieuwe subdirectory>
```

Voor MD mag ook MKDIR worden geschreven welke beide afkortingen zijn voor Make Directory. Deze opdracht maakt een nieuwe subdirectory. Er kan maar één niveau tegelijk worden aangemaakt, wat ik daarmee bedoel zal ik aan de hand van de diskindeling bij het CD-commando behandelen. Stel we willen in subdirectory teksten een subdirectory WERK aanmaken en in die subdirectory weer een sub-directory ADMINIST.

PEEK EN POKES

Dit kan dus niet in een keer en als ik ook nog subdirectory werk uiteindelijk als huidige directory wil hebben, doe je dit als volgt:

```
MD \tekstver\teksten\WERK
CD \tekstver\teksten\WERK
MD ADMINIST
```

```
RD [<drive>:][<padaanduiding>]
```

```
\<te verwijderen subdirectory>[/E][P]
```

RD mag ook vervangen worden door RMDIR. Zowel RD als RMDIR zijn afkortingen van (ReMove DIrectory).

Dit is het equivalent van DEL voor subdirectories en dit commando verwijdert dus ook de opgegeven subdirectory, waarbij deze directory wel leeg moet zijn. Willen we dus bijvoorbeeld subdirectory SCHOOL uit ons voorbeeld verwijderen, dan geven we in:

```
"RD \TEKSTVER\TEKSTEN\SCHOOL".
```

Bij dit commando kunnen voor de te verwijderen subdirectory wildcards worden gebruikt.

De P optie zorgt er voor dat als er erg veel foutmeldingen optreden de computer na ieder vol scherm pauseert.

```
RMDIR [<drive>:][<padaanduiding>]
      \<te hernoemen subdirectory>
<nieuwe naam>[/E][P]
```

(De te hernoemen subdirectory en nieuwe naam worden gescheiden door een spatie.)

Dit commando geeft een subdirectory een andere naam; RMDIR staat dan ook voor ReName Directory.

Willen we bijvoorbeeld subdirectory LIJSTEN veranderen in BESTANDEN, dan typen we in

```
"RMDIR \DBASE\LIJSTEN BESTANDEN".
```

De P optie is gelijk aan die bij het RMDIR commando.

Het verwijderen en hernoemen van subdirectories gaat dus echt NIET met de commando's DEL of ERASE resp. REN(AME)! Probeer je dit dan worden deze bewerkingen namelijk uitgevoerd op de files in de opgegeven subdirectory.

De volgende keer komen de standaard environment-items en batch-files aan bod.

Tot de volgende BITS.

Arjan Mels.

Nog vragen of opmerkingen?

Wij beantwoorden vragen graag op de WORKSHOPS en in dringende gevallen kunt u altijd bellen naar:

Tel. 013 - 556695.

MSX EMULATOR

Na lang experimenteren is er dan nu toch een emulatie programma welke een MSX emuleert op de PC.

Er zijn inmiddels al kort na elkaar een aantal versies verschenen, en we zijn nu aangekomen bij versie 0.3.

Deze versie biedt de mogelijkheid om MSX-1 programma's op de PC te draaien, en ook de mogelijkheid om files vanaf de harddisk te draaien is werkend.

Deze emulator is in eerste instantie uitgebracht op een CD ROM welke door PC-Active is uitgebracht, maar deze eerste versie was nog niet helemaal compleet. In april verscheen echter een beter werkende versie, welke op onze beurs voor een zacht prijsje werd verkocht.

Dit programma is P.D. en mag door ieder vrij gekopieerd worden.

Voor het gebruik is het echter nodig te beschikken over de ROM software uit een MSX-1, en deze software is GEEN P.D.

Om deze emulator te kunnen draaien worden wel een aantal minimale eisen aan uw PC gesteld:

- MS-DOS PC met een 80386 processor of beter (minimaal 20Mhz).
- Minimaal 1 drive (3.5" of 5.25").
- Min. 512 kb (conventioneel) RAM.
- Min. 512 kb EMS (Expanded Memory).
- MS-DOS 3.x of hoger.

- EMS driver, bijvoorbeeld QEMM.SYS of EMM386.SYS.

- Minimaal EGA, maar liefst snelle VGA-kaart.

- Bij voorkeur een geluidskaart, omdat anders het geluid naar de PC speaker wordt geleid.

Als achter de EMS driver de optie NOEMS is opgenomen dient u dit te verwijderen, anders blijft de computer in de wachtrij staan.

Hoe sneller de computer is, des te beter zal de emulator werken.

De processor zal even snel zijn als een gewone MSX-1, maar daarentegen is de video I/O van de MSX erg langzaam. Daardoor kan het voorkomen dat de muziek van een spel vooruitloopt op de beelden. Bij het opstarten komt u bij een menu waar de instellingen gekozen worden voor o.a.: snelheid, disk-gebruik, geluid aan/uit, reset MSX (voor automatisch laten opstarten van diskettes, en een keuze waarna de extra DISK-Basic commando's worden weergegeven.

Al met al een leuke emulator voor mensen die een PC hebben aangeschaft, en hun MSX-1 software willen blijven gebruiken. Volgens de berichten wordt er momenteel gewerkt aan een MSX-2 versie, maar of deze echt uitgebracht wordt is nog niet zeker.

PEEK'S EN POKES

Nee, dit keer geen artikel met allemaal poke's om verder te komen in spelletjes (sommige mensen noemen dit vals spelen). Nu gaan we kijken hoe we met poke's onze (BASIC-)programma's kunnen verfraaien.

Eerst moeten we weten wat een poke nu eigenlijk is; wel de poke instructie zet een bepaalde waarde op een bepaald geheugenadres. Nu denkt U natuurlijk, dat dat fijn is om te weten, maar U vraagt zich af wat U daaraan heeft.

Welnu onze BASIC-interpretter (dit is het programma, dat ons in staat stelt BASIC-commando's uit te laten voeren) en bepaalde BIOS routines (dit zijn machinetaal routines die vast in het geheugen van de computer staan net als de BASIC-interpretter) "kijken" naar bepaalde adressen helemaal boven in het geheugen (het zogenaamde systeemgeheugen) en voeren afhankelijk daarvan hun taken uit. Als we de waarden op deze adressen dus kunnen veranderen, kunnen we de interpretter en de BIOS bepaalde dingen (anders) laten doen.

Op de poke instructie moeten dus twee getallen volgen: het adres en de waarde (in deze volgorde en gescheiden door een komma). De waarde mag van 0 tot en met 255 varieëren. Nu heeft het geen nut om zo maar willekeurige waarden op

willekeurige plaatsen te zetten, omdat het resultaat dan onvoorspelbaar is. Gelukkig behoren ook deze geheugenadressen tot de MSX-standaard en zijn ze (dus) in tabellen te vinden.

De peek-functie is eigenlijk het tegenovergestelde van een poke: de computer zet nu geen waarde in het geheugen, maar leest die waarde uit. Ook op deze functie moet een adres volgen; dat adres staat tussen haakjes.

En nu dan het echte werk... In het vervolg zal ik de complete instructie, met functie en uitleg geven.

```
POKE &hF3B1,<schermengte>
```

Met deze poke kunt U het aantal regels op het scherm bepalen, de computer gebruikt hem om te zorgen dat U niet over de functietoetsen heentipt. U kunt echter ook eerst Uw tekst op de onderste regels van het scherm zetten en daarna deze poke met daarachter het laatste regelnummer voordat de tekst komt, neerzetten. Daardoor kunt U niet meer over die tekst heen typen.

```
POKE &hF418,1
```

Als op deze plaats een waarde anders staat dan nul, dan worden alle gegevens naar de printer gestuurd zonder

PEEKs EN POKES

veranderingen: ASCII code 1 wordt bijv. gewoon naar de printer gestuurd en ook ASCII code 9 (TAB) wordt dan niet vervangen door spaties.

POKE &hFBBC,1

Als op deze plaats een waarde staat die verschilt van nul, dan is het mogelijk terug te komen in direct-mode (gewoon commando's in kunnen typen) door de toetscombinatie CTRL,GRAPH,CODE en SHIFT in te drukken. Dit werkt ook tijdens vele (kleine) machinetaal programma's en tijdens bijv. KUN-BASIC.

POKE &hFBBI,1

Dit adres zorgt ervoor dat als hier een waarde anders dan nul staat een programma niet meer gestopt kan worden met CTRL-STOP.

POKE &hFCAA,1

Deze poke zorgt ervoor, dat de computer altijd in hoofdletter-mode blijft; dit komt doordat als je de CAPS-toets indrukt, de computer de huidige waarde op dit adres aftrekt van 255 en als de waarde verschilt van nul dan staan de hoofdletters aan. Zetten we dus de waarde 1 tot en met 254 op dit adres, dan zal de waarde door drukken op de CAPS-toets nooit nul worden.

De inhoud van deze systeem-variabele heeft helaas geen directe invloed op het CAPS-LEDje. Daar is wel wat aan te

doen, d.m.v. het commando "OUT (&hAB),12", maar zodra je weer op de CAPS toets drukt gaat het LEDje weer uit. Dit komt doordat het LEDje bij een waarde anders dan nul uitstaat en bij waarde nul aan, daarom wordt de waarde op het adres van de poke eerst geïnventeerd (=van 255 afgetrokken).

Als op dit adres nooit de waarde 255 staat, zal het LEDje dus nooit aangaan, omdat alleen 255 geïnventeerd nul opleverd. Niets aan te doen helaas. Je typt dus wel in hoofdletters, maar het LEDje staat uit.

? PEEK (&hF3DE)

Als de waarde 0 wordt afgedrukt staan de functie-toetsen niet op het scherm, bij een andere waarde wel. Deze peek kun je gebruiken om aan het begin van een programma te bepalen of de functie-toetsen al dan niet aan staan en dit aan het eind van het programma te herstellen.

? PEEK (&hF3B0)

Dit adres bevat de huidige regellenqte. Deze kun je dus ook weer bewaren om aan het eind van je programma te herstellen.

? PEEK (&hF3E9)

? PEEK (&hF3EA)

? PEEK (&hF3EB)

Deze drie peeks geven de huidige voorgrond-, achtergrond- resp. randkleur.

PEEK EN POKES

Ook dit is weer om aan het eind van een programma de oorspronkelijke waarden weer te kunnen herstellen.

? PEEK (&hFCAP)

Deze peek geeft de huidige screenmode. Dit is dus weer om deze waarde aan het eind van een programma te kunnen herstellen.

De computer heeft ook nog een aantal stukjes geheugen, waarnaar hij niet "kijkt", maar direct heenspringt; dit zijn de zogenaamde HOOK's. Als we dus een kort machinetaal programmaatje in zo'n stukje geheugen zetten, dan wordt dit op een bepaald moment uitgevoerd.

Ook deze stukjes geheugen zijn opgenomen in de MSX-standaard, zodat we ze kunnen gebruiken.

POKE &hFDC2,&hC9
POKE &hFDC3,&hC0
POKE &hFDC4,&h00
POKE &hFDC5,&hC9
POKE &hFDC2,&hCD

Deze hook wordt aangeroepen, wanneer er een toets wordt ingedrukt; de bovenstaande poke's zorgen ervoor dat iedere keer als een toets wordt ingedrukt de BEEP-routine wordt aangeroepen. Uitzetten van dit BEEP-geluid gaat d.m.v. "POKE &hFDC2,&hC9".

POKE &hFF89,&hF1
POKE &hFF90,&hC9

Deze hook wordt aangeroepen als het list-commando wordt ingegeven. De eerste POKE haalt het terugkeer adres van de list routine op, waarna de volgende poke direct naar de routine om een nieuw commando op te halen springt. Daardoor wordt de listing dus niet afgedrukt.

POKE &hFF89,&hC7

Deze poke zorgt ervoor dat de computer naar adres nul springt zodra het list-commando wordt ingegeven. Daardoor reset de computer eigenlijk, want op adres nul start de computer ook als de computer wordt aangezet of gereset d.m.v. de reset-toets.

POKE &hFDA4,&hC9
POKE &hFDA5,&hA5
POKE &hFDA6,&h00
POKE &hFDA7,&hC9
POKE &hFDA4,&hCD

De bovenstaande poke's zorgen ervoor, dat ieder karakter, dat op het beeldscherm wordt afgedrukt ook op de printer wordt afgedrukt. De bovenstaande hook wordt namelijk aangeroepen op het moment dat er een karakter naar het scherm wordt gestuurd. De bovenstaande poke's roepen dan de routine om een teken naar de printer te sturen aan.

Arjan Mels

(Tel. 013-556695)

RUBRIEK VAN MONIQUE

Hallo allemaal, hier ben ik weer. Zoals inmiddels wel bekend met de verjaardagen, de winnaar van de vorige BITSPUZZLE en weer een nieuwe BITS-PUZZLE. Eerst maar eens de oplossing en de prijswinnaar van de vorige BITS. Die moet zijn

MUZIEKMODULE

Uit de goede oplossingen die binnen zijn gekomen hebben wij een winnaar getrokken. Deze keer gaat een doosje diskettes naar:

WIL HERMANS

Wil jij ook een clubdiskette winnen of een doosje diskettes (de keus is aan jullie) puzzle dan mee en stuur je oplossing naar:

RUBRIEK VAN MONIQUE
p/a Bartokstraat 196
5011 JD TILBURG

De prijsvraag in deze BITS is een
ZOEKPLAATJE

Ergens in de BITS staan twee, op het eerste oog, precies dezelfde plaatjes. Als je verder kijkt zie je toch 10 verschillen. Als je de 10 verschillen hebt gevonden, zet die

dan op een kaartje en stuur deze naar RUBRIEK VAN MONIQUE.

HARTELIJK GEFELICITEERD

Lang zullen ze leven, lang zullen ze leven, de rest van het liedje kennen jullie wel. Deze keer is het feest bij de volgende leden:

In de maand JULI

Leo Gelens J.C. Lam
Raymond Hoogerdijk Johan Marskamp

In de maand AUGUSTUS

Harrie van Nunen G. Sprenkeling
L. v/d Pluym Frits Smitskam
Bob Roos

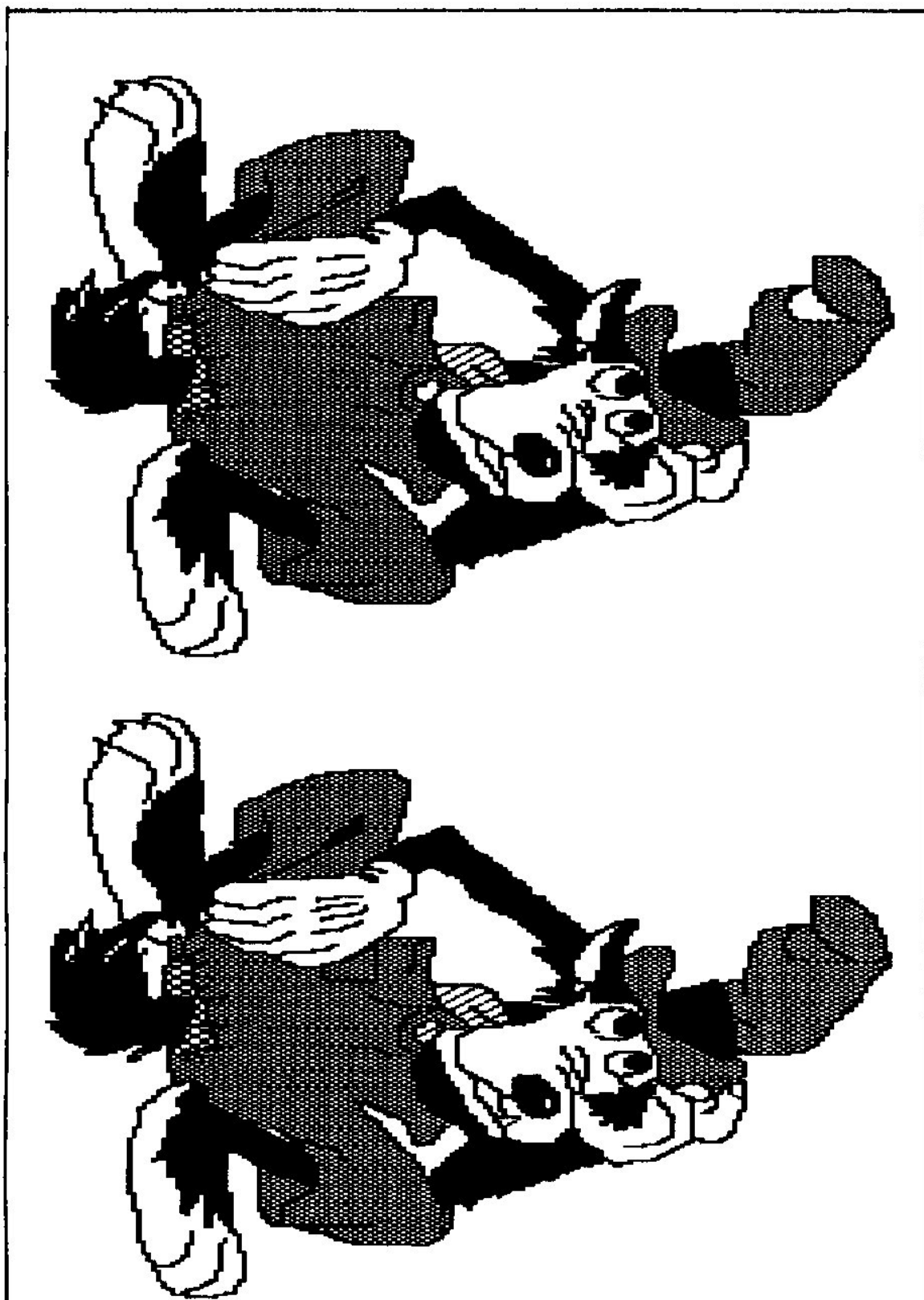
Als nagekomen verjaardagen in de maand juni feliciteren wij nog:

P. van Woensel F. van Hoek

Ik heb zelf geen vakantie maar ik hoop dat alle mensen die wel vakantie hebben veel plezier en heel veel goed weer zullen hebben.

Tot na de vakantie.

Monique



LISTING

```
10 ' Dit Database programma is
20 ' gemaakt door de cursisten van
30 ' de BASIC-cursus 1994 van de
40 ' MSX Gebruikers Groep Tilburg.
50 '
60 SCREEN 0:COLOR 15,4,4:WIDTH 80:KEY OFF:TRO
FF:CLEAR 3000
70 CLS:DIM N$(100),A$(100),P$(100),S$(100),L$
(100),T$(100)
80 GOSUB 970
90 PRINT:PRINT
100 X$="*****":GOSUB 980:PRINT
110 X$="*      HOOFDMENU      *":GOSUB 980:PRINT
120 X$="*****":GOSUB 980:PRINT
130 PRINT:PRINT
140 PRINT TAB(15);"1 : INVOEREN VAN GEGEVENS"
150 PRINT
160 PRINT TAB(15);"2 : ZET GEGEVENS OP HET BEE
LDSCHERM"
170 PRINT
180 PRINT TAB(15);"3 : ZET GEGEVENS OP DISK"
190 PRINT
200 PRINT TAB(15);"4 : HAAL GEGEVENS VAN DISK"
210 PRINT
220 PRINT TAB(15);"5 : SORTEREN"
230 PRINT
240 PRINT TAB(15);"6 : UITPRINTEN"
250 PRINT
260 PRINT TAB(15);"7 : STOPPEN"
270 PRINT:PRINT
280 X$="MAAK EEN KEUZE ":GOSUB 980
290 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 290
300 IF A$="1"THEN GOSUB 380:GOTO 80
310 IF A$="2"THEN GOSUB 510:GOTO 80
320 IF A$="3"THEN GOSUB 650:GOTO 80
330 IF A$="4"THEN GOSUB 740:GOTO 80
340 IF A$="5"THEN GOSUB 840:GOTO 80
350 IF A$="6"THEN GOSUB 880:GOTO 80
360 IF A$="7"THEN GOSUB 940:END
370 BEEP:GOTO 290
```

LISTING

```
380 GOSUB 970:PRINT:PRINT:PRINT
390 TM=TM+1
400 LINEINPUT "NAAM      ";N$ (TM)
410 LINEINPUT "ADRES    ";A$ (TM)
420 LINEINPUT "POSTCODE ";P$ (TM)
430 LINEINPUT "STAD     ";S$ (TM)
440 LINEINPUT "LAND     ";L$ (TM)
450 LINEINPUT "TELE. NR. ";T$ (TM)
460 PRINT
470 PRINT"IS DIT JUIST (J/N)";:O$=INPUT$(1):P
RINT
480 IF O$="N" OR O$="n" THEN LOCATE 0,3:GOTO
400
490 PRINT"NOG EEN ADRES INGEVEN (J/N)";:K$=IN
PUT$(1)
500 IF K$="J" OR K$="j" THEN 380 ELSE RETURN
510 GOSUB 970:PRINT:PRINT:PRINT
520 IF TM=0 THEN LOCATE20,10:PRINT"GEEN ADRES
SEN AANWEZIG!!!!":FOR T=1 TO 1000:NEXT T:RETU
RN
530 H=0
540 FOR T=1 TO TM
550 PRINTN$(T):PRINTA$(T):PRINTP$(T);"    ";S$
(T):PRINTL$(T):PRINT T$(T):PRINT
560 H=H+1:IF H=3 THEN IF T<>TM THEN 580 ELSE
NEXT T:GOTO 610
570 NEXT T:GOTO 610
580 LOCATE 0,24 :X$="DRUK EEN TOETS":GOSUB 98
0
590 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 590
600 H=0:GOSUB 970:PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 570
610 LOCATE 0,22 :X$="EINDE BESTAND":GOSUB 980
:PRINT
620 X$="DRUK EEN TOETS":GOSUB 980
630 T$=INKEY$:IF T$="" THEN 630
640 RETURN
650 GOSUB 970:LOCATE 15,8:INPUT"BESTANDSNAAM
(ZONDER EXTENSIE)";BN$
660 GOSUB 970:LOCATE 0,12:X$="AAN HET WEGSCHR
IJVEN":GOSUB 980:PRINT
```

LISTING

```
670 X$="EVEN GEDULD A. U. B.":GOSUB 980
680 OPEN BN$+".DBF"FOR OUTPUT AS#1
690 FOR T=1TO TM
700 PRINT#1,N$(T):PRINT#1,A$(T):PRINT#1,P$(T)
:PRINT#1,S$(T):PRINT#1,L$(T):PRINT#1,T$(T)
710 NEXT
720 CLOSE
730 RETURN
740 GOSUB 970:PRINT:LOCATE 0,5:FILES "*.dbf":P
RINT:PRINT:PRINT TAB(14);"Welk bestand ophale
n (extensie .DBF weglaten)";
750 INPUT BN$:IF BN$=""THEN 80
760 T=0:OPEN BN$+".DBF"FOR INPUT AS #1
770 T=T+1:LINEINPUT #1,N$(T)
780 LINEINPUT #1,A$(T)
790 LINEINPUT #1,P$(T)
800 LINEINPUT #1,S$(T)
810 LINEINPUT #1,L$(T)
820 LINEINPUT #1,T$(T)
830 IF EOF(1) THEN TM=T:CLOSE:RETURN ELSE GOT
O 770
840 F=0:FOR T=1TO TM-1
850 IF N$(T)>N$(T+1) THEN SWAP N$(T),N$(T+1):
SWAP A$(T),A$(T+1):SWAP P$(T),T$(T+1):SWAP S$
(T),S$(T+1):SWAP L$(T),L$(T+1):SWAP T$(T),T$(
T+1):F=-1
860 NEXT
870 IF F THEN 840 ELSE RETURN
880 GOSUB 970:LOCATE 0,8:X$="HOEVEEL ADRESSEN
NA ELKAAR":GOSUB 980:INPUT AT:LOCATE 0,9:X$=
"HOEVEEL REGELS TUSSEN TWEE ADRESSEN":GOSUB 9
80:INPUT AR
890 GOSUB 970:FOR T=1TO TM
900 LPRINT N$(T):LPRINT A$(T):LPRINT P$(T);"
";S$(T):LPRINT L$(T):LPRINT T$(T)
910 LPRINTCHR$(13);:LPRINTSTRING$(AR,CHR$(10)
);
920 IF T MOD AT=0 THEN LOCATE 0,12:X$="STOP E
EN NIEUW VEL IN DE PRINTER EN DRUK EEN TOETS
```

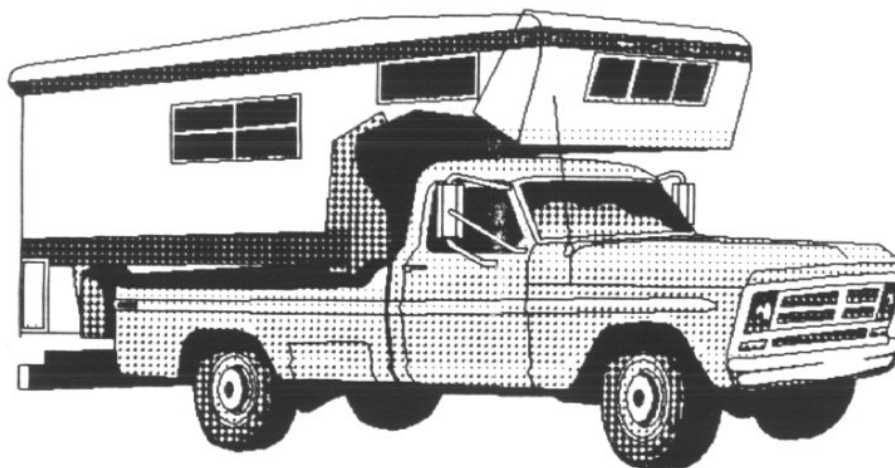
LISTING

```
" : GOSUB 980 : A$ = INPUT$(1) : GOSUB 970
930 NEXT : RETURN
940 GOSUB 970 : LOCATE 0,8 : X$ = "WILT U NOG SAVEN
    VOOR U STOPT (J/N)" : GOSUB 980 : K$ = INPUT$(1)
950 IF K$ = "N" OR K$ = "n" THEN CLOSE : CLS : PRINT : X$
    = "TOT ZIENS !!!" : GOSUB 980 : END
960 GOSUB 650 : K$ = "N" : GOTO 950
970 PRINT : CLS : X$ = "ADRESSENBESTAND GEMAAKT DOO
    R DE CURSISTEN VAN DE BASIC-CURSUS '94"
980 PRINT TAB(40-LEN(X$)/2); X$;
990 RETURN
```



DRUKWERK

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



DRINGEND VERZOEK

Wilt u bij onjuiste adressering of verhuizing a.u.b.
de juiste gegevens zenden aan:

MSX Gebruikersgroep, Bartokstraat 196, 5011 JD TILBURG.

Indien onbestelbaar retour afzender.