

DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

6

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



MSX

INHOUD

VAN DE REDAKTIE	5
JAARVERGADERING	6
AANPASSING DEMOCREATOR	7
MSX 2+ BEKEKEN	10
NIEUWE CLUBSOFTWARE	12
DOS UITGEDIEPT	13
TE KOOP	16
SUNRISE GAMESABONNEMENT	16
RUBRIEK VAN MONIQUE	18
KOPIJ VAN COPI	19
BEURSDATA	20
SPELCOMPETITIE	21
MSX GOES CD ROM	22
FOTO CD OP MSX	24
TE KOOP	26
RECENSIE DISKMAGAZINES	27
PUZZEL	30

DE SLUITINGSDATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIE BITS ZIJN:

15 MAART, 15 MEI EN

15 JULI 1995

KOLOFON

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

REDAKTIE

Ad Mutsaers / Frank Pison

VORMGEVING:

A. Mutsaers / F. Pison / C. Pison
Monique en Ad v.d. Dries

MEDEWERKERS:

Bert Daemen / Arjan Nels
Jos Hulzink / André Kneepkens

REDAKTIE-ADRES:

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
013 - 681421 / 560668

SECRETARIAAT:

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
Tel. 013 - 560668
Fax. 013 - 560668

ADVERTENTIES:

Voor info: REDAKTIE

Postgiro: 5728841
t.n.v. MSX G.G. Tilburg
Karnijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

WORKSHOP DATA 1994/1995.
=====

.....
18 DECEMBER 12.00 - 13.30 THEMA
 13.30 - 17.00 WORKSHOP
.....

17 JANUARI 19.00 - 20.00 THEMA
 20.00 - 23.00 WORKSHOP
.....

19 FEBRUARI 12.00 - 17.00 WORKSHOP
.....

21 MAART 19.00 - 23.00 WORKSHOP
.....

ZATERDAG 8 APRIL

10e INTERNATIONALE MSX COMPUTERBEURS
.....

De overige data worden in een van de volgende BITS bekend gemaakt.

PLAATS WORKSHOPS:

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

LIDMAATSCHAP

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

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



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Het lidmaatschapsgeld bedraagt:

- f1. 25,00 per jaar
- f1. 12,50 vanaf juli tot 31 december
- f1. 30,00 vanaf oktober tot en met 31 december van het volgend jaar

POSTBANK nr.: 5728841

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

VAN DE REDAKTIE

Het loopt al weer aardig naar het einde van het jaar. Donkere dagen voor de Kerst. Mede daarom heeft de P.R. afdeling dit jaar een passende eindejaarsattentie uitgezocht voor trouwe leden.

Ook geschikt voor diegenen, die 's avonds laat in bed willen lezen of om in de auto kaart te lezen.

Daarom is het advies:

STREK JE LICHT EENS OP BIJ DE MSX GEBRUIKERSGROEP.

Dankzij de verkoop van de clubsoftware, het re-inkten van printerlinten, de in- en verkoop van diverse computers, de verkoop van de 7 Mhz en de Super VHS-prints is het ons weer gelukt om voor HET 10e JAAR het lidmaatschapsgeld, ondanks alle prijsverhogingen en de nodige kosten, nog steeds op fl. 25,- te houden.

Bij welke vereniging is dit nog mogelijk? Heel eenvoudig:

DE MSX GEBRUIKERSGROEP.

Daarom zit er bij deze BITS een acceptgirokaart.

Als je dus volgend jaar 2 gratis toegangskarten (waarde fl. 15,-) voor de 8e Internationale MSX Beurs wilt ont-

vangen, 6x per jaar de BITS en niet te vergeten onze eindejaarsattentie, maak dan zo spoedig mogelijk het bedrag over.

Doe het in elk geval vóór 1 februari 1995 want wanneer niet aan deze voorwaarde is voldaan wordt men automatisch uit het ledenbestand verwijderd.

Ook in 1995 kun je weer op ons rekenen, maar dan is het wel van belang dat je lid blijft van onze vereniging.

Wanneer je MSX-boeken, gebruiksaanwijzingen van MSX computers, handleidingen van spellen enz. over hebt, dubbel of niet meer nodig hebt, houden wij ons aanbevolen. We zijn er blij mee en kunnen andere leden, maar ook niet leden, die bijvoorbeeld een gebruikte computer gekocht hebben zonder boeken en nu met de handen in het haar zitten, verder helpen.

We hebben al wel een aardige bibliotheek, maar er zijn altijd nog boeken en dergelijke, die we voor andere leden en aspirantleden kunnen gebruiken. Alles is welkom, ook suggesties.

Dit is alweer de laatste BITS van 1994. We hebben nog een WORKSHOP op 18 december en wanneer je nog iets voor de kerstdagen bij de club aan wilt

schaffen is dit DE gelegenheid.

De eerste BITS van 1995 zal hoofdzakelijk gewijd zijn aan onze 8e Internationale MSX Beurs in de Bremhorsthal op 8 April 1995.

De redactie van BITS en het bestuur van de MSX Gebruikersgroep wensen iedereen Prettige Kerstdagen en een Voorspoedig Nieuwjaar.

Redactie.

UITNODIGING JAARVERGADERING

De jaarvergadering van de MSX Gebruikersgroep zal op dinsdag 10 januari 1995 gehouden worden in Café-Restaurant Boerke Mutsaers aanvang 20.00 uur.

Het bestuur zal tijdens de vergadering verantwoording afleggen over het gevoerde beleid in 1994 en de plannen voor 1995 bekend maken en toelichten.

Omdat weer bestuursverkiezingen gehouden zullen worden voor een deel van het bestuur, worden geïnteresseerden uitgenodigd zich vóór 3 januari 1995 te melden bij het bestuur.

Het verslag van de jaarvergadering dd. 11 januari 1994 zal op de komende vergadering verkrijgbaar zijn.

Het is voor het bestuur van belang om te weten wat er onder onze leden leeft. Uw aanwezigheid en inbreng tijdens de vergadering is daarom van groot belang.

Het bestuur.

AGENDA JAARVERGADERING 10 JANUARI 1995.

=====

1. Opening door de voorzitter.
2. Jaarverslag 1994.
3. Mededelingen.
4. Verslag activiteiten afgelopen jaar
5. Financieel verslag 1994.
6. Verwachtingen / plannen voor 1995.
7. Mededeling aftredende bestuursleden en voorstellen kandidaten.
8. Verkiezing bestuursleden.
9. PAUZE en tellen van de stemmen.
10. Aanstellen nieuwe bestuursleden.
11. Aanstellen kascontrolecom. 1995.
12. Rondvraag.
13. Sluiting.

AANPASSING DEMOCREATOR

We weten dat er diverse mensen met de 8280 actief zijn om b.v. vakantiefilms van titels, aan- en afkondigingen en speciale effecten te voorzien, of foto-demo's maken van gebeurtenissen of levensloop.

Ik wil proberen de aandacht van deze groep mensen te trekken en ze stimuleren vaker naar de workshops te komen. Niet omdat ik het allemaal zo goed weet, juist helemaal niet, maar omdat we van elkaar kunnen leren. De een maakt zelf kleine programmatjes met effecten de ander heeft een goed of bruikbaar programma gevonden en weer een ander heeft door een creatieve toepassing een leuk effect gekregen.

Zelf vinden we het vaak niet zo bijzonder, maar voor anderen kan het een openbaring zijn. Zo was het ook op de workshop van sept j.l. toen we met een gezellige groep 8280-ers bij elkaar zaten en ideeën uitwisselden. Dat wil ik nu graag vasthouden.

Mijn ervaring is dat er heel weinig software op dit gebied voorhanden is, en de programma's die er zijn zijn vaak beperkt in de mogelijkheden, niet gebruiksvriendelijk of slecht afgewerkt. (schoonheidsfoutjes in de uitvoering)

Maar soms is daar iets aan te doen met een relatief eenvoudige ingreep. Zo ook met het programma "DEMO-CREATOR". Dit programma kan 36 beeld wipen maken voor aankondigingen of foto-demo's. Het heeft echter een nadeel. De effecten zijn soms bijzonder traag. Er zijn effecten bij die wel 2 minuten duren. Dat is wel aardig als je het effect op zich wilt bewonderen, maar in een demo absoluut onbruikbaar. Het voordeel van dit programma echter is dat het op de demo een basic programma schrijft met daarin alle wipen, die afzonderlijk aangeropen kunnen worden door in een data file opgeslagen gegevens.

Dit basic programma is normaal in te laden in de computer en kan vervolgens aangepast worden. Zo is het ook mogelijk het programma voor Turbo-basic geschikt te maken door gebruik te maken van de KUN-compiler. Deze compiler zet het Basic programma ala het ware om in een machienetaal programma (van mindere kwaliteit) waardoor het programma enkele malen sneller wordt.

Sinds de komst van de 2+computers is deze compiler opnieuw in de belangstelling gekomen omdat KUN daarin standaard is ingebouwd. Maar ook in programma's die sindsdien verschenen zijn is deze compiler soms verborgen aanwezig en

AANPASSING DEMOCREATOR

actief. Ze kan dan ook daar eenvoudig uitgehaald worden voor gebruik elders. Ze is vaak te herkennen aan 2 'bin' files die bij het starten van het programma eerst ingeladen worden.

Om Turbo actief te maken bij b.v. Demo-creator moet bij elk effect 2 regeltjes toegevoegd worden, (het hele programma in een keer in Turbo zetten lukt niet omdat het te groot is) n.l. om Turbo aan en weer uit te zetten. Dat gaat als volgt.

In de listing staat een complete lijst met alle effecten in deel programmatjes achter elkaar, netjes voorzien van een aanduiding (effect - 1- ... enz.). Na deze regel voegt u een regel toe om Turbo aan te zetten

...(regel no) CALL TURBO ON (Q).

De Q is een variabele die te maken heeft met de screen keuze waarin u werkt. Dan volgen er een aantal regels met het te genereren effect en wordt er afgesloten met 'RETURN', net voor het volgende effect nummer. (effect-2-).

Net voor deze 'RETURN' moet op een aparte regel Turbo weer uitgezet worden, met

...(regel no) CALL TURBO OFF.

Staat 'RETURN' nu als laatste instructie op een regel met meerdere instructies dan moet u 'RETURN' daar verwijderen en na de toegevoegde regel 'CALL TURBO OFF' een extra regel toevoegen met alleen 'RETURN', dus:

...(regel no) RETURN.

Nu is er echter nog een ding dat roet in het eten kan gooien, n.l. zodra 'TURBO ON' gegeven wordt moet elke FOR..NEXT lus gedefinieerd afgesloten worden, bv.

Effect -15-

1630 FOR P=0 TO 212

1640 COPY(0,P)-(Q*65,P+1),1 TO (0,P),0 :NEXT

De 'Next'-instructie is hier niet gedefinieerd. De computer weet echter wel wat hij moet doen, behalve in 'Turbo'. Dan moet er na 'NEXT' de variabele staan die ook na 'FOR' gebruikt is. Hier is dat dus 'P'. Dus wordt:

1640 COPY(0,P)-(Q*65,P+1),1 TO (0,P),0 :NEXT P

Het resultaat van deze ingreep is, dat alle effecten 5 à 10 maal zo snel worden, en daardoor ook beter bruikbaar.

Dan ben ik nog een paar schoonheidsfoutjes tegen gekomen waarvan ik hier alleen de veranderingen zal opsommen.

Effect-2- wordt 2* uitgevoerd, nutteloos dus.

Verwijder in regel 900 'FOR L=1 TO 2' en in regel 930 'L'

Effect-8- in screen 7 dubbel uitgevoerd
Regel ... for y=0 to 16*q wordt for y=0 to 15

Effect-13- regel 1530 FOR TE=0 TO 128*2 wordt for te =0 to 128*q

Effect-15- 1630 en 1670 wordt STEP 2 en 1650 en 1690 ...STEP -2

1660 en 1700 P veranderen in T

Effect-17- 1890 L=K-1 wordt L+K,2000 weghalen, 2020 *Q weghalen

DEMOCREATOR

Effect-21- 2410 FOR T=0 TO 3 wordt FOR T=0 TO 1

Effect-25,27,28,29,- overall waar 280 staat 240 van maken

Effect-30- 3120 en 313 212 wordt 210,3130 en 3150 280 wordt 240, 3120 en 3140 280 wordt 200 en bij alle copy instructies staat: ...TO(Q*LL+...,...) wordt ...T (Q*(LL+...),...)

Effect-26- 2960 wordt FOR Y=0 TO 8*Q: FOR X=0 TO 256 STEP16:.....

2970 weghalen

Effect-32- regel toevoegen 3239 S=Q-1, regel 3240 FOR KK=0 TO 128*Q wordt FOR KK= TO 128 regel 3280 en 3290 weghalen, regel 3300 wordt FOR KK=127 TO 0 STEP -2, bij alle copy instructies staat Q*128-KK wordt Q*(128-KK, bovendien nog in regel 3240 ,3260, 300, en 3320 staat-(Q*(128-KK),...) wordt S+ toegevoegd en ontstaat-(S+Q*(128-KK),...)

Effect-33- geldt het zelfde als voor effect 32 dus:

Q*128-KK wordt Q*(128+KK) ; 3359 toevoegen S=Q-1; in 3360 ...*Q weghalen; 3400 en 3410 verwijderen ; 3420 wordt FORKK=0TO128 STEP2 ;

Effect-35- staat ...TO 128*2 wordt .. TO 128*Q

Ik realiseer me dat dit allemaal voor velen erg ingewikkeld is (of lijkt). Op de workshop leg ik het met alle plezier nog eens uit en laat ik het effect zien.

André Kneepkens.

PAINT IV

In de vorige BITS stond een oproep van de Hr. Cuber met de vraag of het mogelijk is om de Slideshow van 'Paint IV' vanaf ramdisk te laten werken, zodat zijn B-drive ontlast wordt.

Het probleem hierbij is dat 'PAINT IV' gebruik maakt van TURBO-basic ofwel de KUN-compiler. (zie elders in dit nummer) en deze compiler niet zondermeer met ramdisk samenwerkt.

Van beide programmas bestaan diverse variaties. Door nu een juiste combinatie te kiezen en een aangepast start-programma is het toch mogelijk gebleken de B-drive te vervangen door een ramdisk.

De werkwijze is nu als volgt: Eerst wordt het aangepaste start programma met toebehoren op de B-disk gezet. Dan worden de plaatjes en de Slide-show data met het normaal werkende 'Paint IV'programma erbij gezet, en kan de slide show ook met de B-drive werken en gecontroleerd worden.

Door nu met de B-disk in de A-drive, en met de CTRL toets ingedrukt op te starten, vervalt de B-drive en wordt daarvoor in de plaats de Ramdisk als B-drive aangemaakt. Vervolgens worden de plaatjes en de slideshow data op de ramdisk gecopieerd. Dan wordt de 'PAINT IV'disk in de A-drive gedaan en het programma opgestart.

PRINT IV

Het hele programma werkt nu normaal, echter als de B-drive wordt gekozen in het menu, wordt de Randisk aangesproken. En zo kan dus de slide-show rustig een hele dag draaien zonder de nodige slijtage van de disk-drives.

Bovendien gaat het laden van de plaatjes vanaf randisk een stuk sneller dan vanaf een drive wat voor anderen weer een interessante bijkomstigheid kan zijn.

Er is inmiddels een werkende aanpassing naar de Hr. Cuber onderweg tegen vergoeding van de verzendkosten.

André Kneepkens.

MSX 2+

BEKEKEN

De MSX-2+ draait alweer heel wat jaartjes mee in MSX-land. Mede doordat er nooit een Europese versie van op de markt is gekomen, zijn slechts weinigen op de hoogte van het kunnen en niet kunnen van deze machines.

Daarom ben ik eens wat dieper in een 2+ gaan spitten.

Het meest opvallende verschil is de video-processor. Deze processor herbergt aardig wat nieuwe mogelijkheden, die er echter grotendeels zeer moeilijk uit te halen zijn.

Neem bijvoorbeeld het aantal kleuren: De MSX-2+ kent 19286 verschillende kleuren, tegenover 256 op een standaard MSX-2, met een hele grote maar:

Vier naast elkaar liggende punten zijn aan elkaar gekoppeld, en de kleurinstellingen verlopen niet volgens de RGB-methode zoals in alle MSX-2 schermen gebruikelijk was, maar volgens de YJK-methode.

Voor de meesten is het echter veel makkelijker te rekenen in het RGB (rood, groen, blauw) stelsel omdat daar de mengkleuren duidelijk te bepalen zijn. Het omrekenen van de waarden is echter geen eenvoudig rekensommetje, en leidt tot onderstaande formules:

$$R = Y + J$$

$$G = Y + K$$

$$B = 5/4 Y - 1/2 J - 1/4 K$$

Ook de YJK-code bestaat dus uit drie onderdelen:

Y : De helderheid van de kleur. Hoe hoger de waarde, des te lichter de kleur (de kleur wordt witter). Hoe lager de waarde, hoe donkerder de kleur (tot knalrood, knalgroen enz.)

J + K : In onderstaand schema is te zien hoe de kleur samengesteld dient te worden:

	J+	
rood	rood	geel
K-	0	K+
paars	grijs	groen

MSX 2+ BEKEKEN

blauw J- groen
 blauw

Dus geel wordt gevormd door een hoge J-waarde en een hoge K-waarde te nemen.

De J en de K-waarde worden per vier pixels bepaald. Dus als je een gele pixel hebt, kan je er niet zomaar een paarse naastzetten. Je moet goed bekijken welke basiswaarden je pakt.

Vervolgens kan je wel voor elke pixel afzonderlijk de J-waarde bepalen, en zo een tint aan de kleur geven.

Het is dus een heel karwei om leuke tekeningen te maken in de echte MSX-2+ schermen te maken. Aan een echt tekenprogramma heb je niet zoveel, alleen op pixel-niveau werken is nog te doen. De schermen zijn eigenlijk alleen goed te gebruiken voor digitalisaties, die zeer fraai tot uiting komen. Zelf tekenen is eigenlijk nauwelijks te doen.

Het aansturen onder BASIC is helemaal af te raden, hier komt heel veel ingewikkelde binaire algebra om de hoek kijken (wie het toch wil weten moet mij maar een keer aanspreken op een workshop).

Het enige wat in BASIC perfect te doen is, is het maken van zeer vloeiende scherm-scrolls, eventueel zelf met pagina-wisseling!

Horizontaal, verticaal of diagonaal, net zoals u het hebben wilt.

Rekening houden met interrupts is niet nodig, gewoon een for-next lusje is voldoende! De Video-processor houdt zelf alles onder controle.

Wat is er eigenlijk nog meer zo "PLUS" aan de MSX 2+?

Voor ons Nederlanders niet zoveel.

De computers zijn meestal volgepropt met Japanse rom's, dus daar hebben we niets aan. De MSX 2+ 'standaard' stelt eigenlijk bijster weinig voor, alleen de echte Japanse machines (dus niet de omgebouwde Europese) hebben wel wat leuke opties.

Hieronder vallen onder andere de ingebouwde FM-PAC, een pause-knop waarmee de meeste spelen stil te zetten zijn, en een auto-fire mogelijkheid voor de SPATIEBALK.

Nadeel van dit laatste is wel dat de spatiebalk nog steeds ingedrukt dient te worden (constant ingedrukt houden).

Ook zijn de meeste modellen uitgerust met een BASIC-compiler, die ook bekend staat als KUN-BASIC, en die jammer genoeg niet alle BASIC-opdrachten kan verwerken.



Jos Hulink.

NIEUWE CLUBSOFTWARE

Op de beurs in Zandvoort heeft de club een aantal diskettes van Gouda overgenomen. Deze diskettes zullen aan het assortiment van de club worden toegevoegd. Het gaat om diskettes met daarop de volgende programma's:

- Delta (TENCAS)
- EASY v1.2 (J. Sales)
- Titleman (TENCAS)

EASY is het inmiddels vrij bekende graphische menuprogramma. Het werkt slechts onder DOS 2 en is volledig in (KUN-)BASIC geschreven, wat veranderen en aanvullen zeer gemakkelijk maakt.

Titleman is een vrij eenvoudig programma om mooie aftitelingen te maken. Super impose is dus wel gewenst, maar niet noodzakelijk. Teksten kunnen op diverse manieren en in diverse groottes in beeld worden gebracht.

Delta tenslotte is een uitstekende functie tekenaar. Wiskundige vergelijkingen van de vorm $y=$ kunnen op diverse manieren in beeld worden gebracht. Het assenstelsel is namelijk volledig instelbaar. De functies worden ingegeven in het formaat dat BASIC ook hanteert. Alle gegevens kunnen bewaard worden.

Bovendien bevat DELTA een aantal interessante extra's. Zo kan het programma integralen (=opervlaktes)

benaderen. En uit drie punten een vergelijking voor de parabool door deze punten berekenen.

Het programma is in (KUN-)BASIC geschreven wat het mogelijk maakt op vrij eenvoudige wijze opties toe te voegen, mede omdat daar in het programma al rekening mee te houden door een aantal gereserveerde (lees nog niet ingebouwde) opties.

De snelheid van het programma is goed door het gebruik van KUN-BASIC en een RAMDISK. Deze ramdisk functioneert ook zonder de rest uitstekend.

Een klein nadeeltje is dat zoals het programma nu op de disk staat, U, als U slechts een diskdrive heeft aangesloten U met CTRL op moet starten. Dit is echter al te verhelpen door één commando uit een batch-file te verwijderen.

Bij zowel Titleman als DELTA wordt een handleiding geleverd. De bij DELTA behorende is echter nog in de maak. (In januari waarschijnlijk klaar.)

Deze drie produkten horen vanaf nu dus bij de clubsoftware, die vanaf 1 januari 1995 Fl. 7,50 voor leden en Fl. 10,-- voor niet leden kost.

Bestellen kan op een workshop of bij het redactieadres.

Voor meer informatie: Arjan Mels
Tel. (013) 556 695
of een kaartje naar de redactie.

DOS UITGEDIPT

Deze keer meer over de environment items. Onder DOS 2.2x houdt het qua commando's voor de environment items nu eigenlijk op.

We kunnen er behalve de standaard environment items niet echt veel mee doen, hoewel enkele programma's er nog nuttig gebruik van weten te maken, zoals de TSR-loader van NEMMAN. (Deze gebruikt namelijk het environment item TL om de directory in op te slaan waar de TSR's zich bevinden.)

Onder DOS 2.3x echter zijn de mogelijkheden uitgebreider. We kunnen ze dan namelijk gebruiken als een soort parameters. Wordt een environment item (hierna kortweg een item genoemd) namelijk tussen twee procent-tekens geplaatst, dan wordt het vervangen door zijn inhoud.

Een kort voorbeeldje.

```
SET TEKST1=ENVIRONMENT
SET TEKST2=ITEM
SET TOTAAL=%TEKST1% %TEKST2%
ECHO %TOTAAL%
```

Deze commando's hebben dus tot gevolg dat de tekst 'ENVIRONMENT ITEM' op het scherm wordt afgedrukt.

Naast deze op zich al interessante mogelijkheid is er ook een extra commando beschikbaar.

```
IF [NOT] <tekst1>==<tekst2> <commando>
```

Dere opdracht vergelijkt tekst 1 met tekst 2 zijn deze gelijk, dan wordt <commando> uitgevoerd. <commando> kan ieder gewenst commando zijn eventueel zelfs een andere batchfile. Als tekst 1 en 2 ongelijk zijn gebeurt er verder niets.

Indien het NOT in de opdracht wordt opgenomen, dan wordt de voorwaarde omgedraaid. D.w.z. dat als de twee teksten ongelijk zijn het commando wordt uitgevoerd.

N.B. Let goed op het is teken, dat twee maal achter elkaar opgegeven moet worden.

Van dit commando bestaat nog een tweede vorm, n.l.

```
IF [NOT] EXIST <best.aan.> <commando>
```

Dere vorm controleert of het opgegeven bestand bestaat is.

Is dat het geval dan wordt <commando> uitgevoerd.

DOS UITGEDIPT

Bestaat het bestand niet, dan gebeurt er ook nu weer niets.
Ook nu keert het NOT de voorwaarde weer om.

Hieronder een voorbeeld om het allemaal wat duidelijker te maken. Het is de bedoeling dat deze opdrachten in een batch-bestand worden gezet.

(Er begint pas een nieuwe opdrachtregel als er een lege regel tussen staat. Anders moet het op één regel worden ingegeven.)

```
IF %1==2 IF NOT EXIST B:MSXDOS2.SYS  
COPY A:MSXDOS2.SYS B:
```

```
IF %1==2 IF NOT EXIST B:COMMAND2.COM  
COPY A:COMMAND2.COM B:
```

```
IF %1==2 EXIT
```

```
IF NOT EXIST B:MSXDOS.SYS COPY  
A:MSXDOS.SYS B:
```

```
IF NOT EXIST B:COMMAND.COM COPY  
A:COMMAND.COM B:
```

Dit programmatje copieert afhankelijk van wat je achter de naam van het batch-bestandje in hebt gegeven DOS 1 danwel DOS 2 van drive A: naar drive B:

Geef je een 2 op als invoer dan copieert hij de DOS 2 bestanden (na te controleren of ze niet al bestaan).

Bij iedere ander invoer of geen invoer de DOS 1 bestanden.

Zoals U ziet kan achter de IF opdracht als <commando> gerust weer een IF commando voorkomen.

Het EXIT commando in de derde regel wordt hier gebruikt als manier om uit een Batch bestand te komen. Later in de reeks zal ik nog op dit commando terugkomen.

Er dient nog een opmerking ten aanzien van het IF commando gemaakt te worden en dat is, dat als een parameter of item niet bestaat het gebruik van dit commando tot een foutmelding zal leiden.

Wanneer gebruiken we nu eigenlijk batch-bestanden. Welnu, dat is altijd wanneer je dat prettig vindt natuurlijk, maar dat zal vooral zijn als je groepen commando's in een bepaalde volgorde vaak gebruikt.

Dit kan bijvoorbeeld zijn als je voordat je een tekstverwerker start altijd naar een bepaalde sub-directory wilt gaan of als je een nieuwe diskette wilt formatteren en er direct de DOS systeem bestanden op wilt zetten.

Het meest voorkomende gebruik van een batch-bestand is echter het bestand dat iedere keer als DOS wordt opgestart na een reset en na een '_SYSTEM' vanuit BASIC (de zogenaamde warme boot).

Het eerste bestand heet 'AUTOEXEC.BAT' en het tweede 'REBOOT.BAT' (Dit bestand wordt overigens -in tegenstelling tot

DOS UITGEDIPT

'AUTOEXEC.BAT'- onder DOS 1 NIET opgestart na een warme boot.)

In het AUTOEXEC.BAT bestand komen bijvoorbeeld instructies voor om MEMMAN te starten of om een RANDISK te installeren. In REBOOT.BAT zullen meestal de standaard environment items hun waarden worden gegeven.

Hieronder staan een voorbeeld van een AUTOEXEC.BAT en een REBOOT.BAT bestand, zoals ik ze vaak gebruik.

AUTOEXEC.BAT:

```
RANDISK=32
COPY COMMAND2.COM H:
REBOOT
```

REBOOT:

```
SET DATE=DD/MM/YY
SET TIME=24
SET PATH=A:;\; A:\UTILS; H:;\; B:\
SET PROMPT=ON
MAKEDIR H:\TEMP
SET TEMP=H:\TEMP
SET SHELL=H:\COMMAND2.COM
ECHO
ECHO *** DOS 2 REBOOTED ***
```

In de eerste regel van AUTOEXEC.BAT wordt een randisk aangemaakt met een maximale grootte van 32 kbytes. De randisk wordt aangesproken als drive H:

Het formaat van het commando is als volgt:

DOS 2: RANDISK [<max.grootte>] [/D]

DOS zal proberen een randisk met de opgegeven grootte aan te maken. Gaat dat niet omdat er niet genoeg geheugen aanwezig is dan maakt DOS een zo groot mogelijke randisk aan.

Als al een randisk bestaat vraagt DOS of de oude randisk verwijderd moet worden.

Als optie D wordt gegeven wordt de randisk altijd verwijderd en zonder enige mededeling!!!

De randisk kan net zo benaderd worden als iedere andere willekeurige drive, behalve dan dat hij niet geformatteerd kan worden.

Let op de aanroep van REBOOT.BAT in AUTOEXEC.BAT. Deze zorgt ervoor dat ook bij opstarten na een RESET de items worden ingevuld met de juiste waarden.

In REBOOT.BAT komt één item voor, dat ik in de vorige aflevering ben vergeten te vernoemen, n.l.

SHELL

In dit item staat de bestandsaanduiding van het programma, dat na uitvoer van een opdracht of commando weer moet worden opgestart, dit is dus meestal COMMAND2.COM.

In AUTOEXEC.BAT wordt dat bestand naar de randisk gecopieerd, omdat er dan

niet altijd een diskette met COMMAND2.COM in de drive hoeft te zitten.

Ik zei al dat dit een AUTOEXEC.BAT en REBOOT.BAT zijn die ik vaak gebruik, maar als ik twintig diskettes met DOS 2 erop heb dan zullen misschien 6 of 7 diskettes exact deze bestanden bevatten in de rest zitten altijd wel weer enkele andere commando's. Het is dus gewoon een kwestie van smaak en wat erop die diskette staat.

De batch-bestanden en environment items zijn nu besproken. In de volgende artikelen zal ik de nog niet aan bod geweste commando's bespreken, zoals ASSIGN, ATTRIB, ATTDIR etc. etc.

Arjan Mels
Tel. (013) 556 695

TE KOOP.

Sony 702 met 1 drive

Philips printer

RGB monitor + tuner

Muis, joystick en 40 spellen.

Info:
v.d. Ven, Lange Nieuwstr. 139, Tilburg.

SUNRISE

GAMESABONNEMENT

Zoals de meesten van ons wel zullen weten, is het MSX-wereldje helaas niet al te groot meer. Programmeurs onder- vinden dan ook steeds meer problemen met het afzetten van hun programma's en spellen. De Stichting Sunrise probeert om de verkoopcijfers toch nog zo hoog mogelijk te houden door een Games Abonnement in het leven te roepen.

Dit Games Abonnement moet er dus voor zorgen, dat de programmeurs meer exem- plaren van hun werk kunnen verkopen, maar vooral ook dat programmeurs van te voren zeker zijn van hun inkomen. Door dit soort initiatieven kunnen we weer langer van goede produkties voor het MSX-systeem genieten.

Het Games Abonnement is niet alleen voordelig voor de programmeurs, maar ook voor U. U weet namelijk van tevoren welke spelen er gaan uitkomen en U krijgt ze voor een VASTE, LAGE prijs.

U betaalt namelijk slechts Fl. 25,- voor produkties van één diskette, worden het meer diskette's dan komt daar Fl. 5,- per extra diskette bovenop. Bovendien als er meer dan 10 leden van onze club meedoen, krijgt U nog eens Fl. 5,- korting extra per produktie.

De eerst komende vier produkties zijn al bekend, dit zijn n.l.

SUNRISE GAMESABONNEMENT

-The shrines of enigma (door MGF):
Een verticaal scrollend spel à la King's Valley met schitterende graphics

-Akin (door Cas Cremers)
Het lijkt op YS III (maar dan nog gaver)

-Pumpkin adventure III (door UNAY)
Een schitterend Rolving Play Game

-Nosfetura (door MGF)
Dit spel is gebaseerd op Vampire Killer

Al deze produkties zullen op merk-diskette's worden geleverd in luxe verpakking en met handleiding.

De produkties zullen op iedere MSX 2 of hoger met minimaal 128kB RAM en 128kB VRAM met dubbelzijdige diskdrive werken. In ieder geval zal FM-PA(C)K ondersteund worden en de meeste produkties zullen ook Music Module en Moonsound ondersteunen.

U wordt gelijk abonnee voor de eerst komende twee produkties. Telkens als U een produktie ontvangen heeft krijgt U weer een acceptgiro voor de produktie na de twee die U al betaald heeft.

Om het abonnee worden extra aantrekkelijk te maken krijgt U nu als U lid wordt een kortingsbon voor 25 procent korting bij aanschaf van een Sunrise spel naar keuze.

Het blijft natuurlijk ook mogelijk produkties los te kopen op beurzen, maar daar heeft U ten eerste U zelf

mee, want in de losse verkoop zullen de prijzen van deze zeer professionele spellen bijna het dubbele bedragen.

Bovendien heeft U hier ook de programmeurs maar ook anderen mee, want dit Games Abonnement zal alleen doorgang vinden indien er genoeg animo is. Geef U dus op voor 31 december (dus niet 15 december zoals in de MCOM 71 stond), want anders gaat de hele handel niet door en dan loopt U dus deze fantastische aanbieding mis.

Heeft U nog vragen over dit uitstekende initiatief van Sunrise bel dan naar 020-6373469.

Via dit nummer kunt U zich niet aanmelden!

Aanmelden doet U namelijk schriftelijk door een briefkaartje te sturen naar het redactie adres van BITS (zie colofon) met Uw naam, adres, en telefoonnummer, waarbij U moet vermelden dat het om het SUNRISE GAMES ABONNEMENT gaat en wat voor soort MSX computer U heeft.

Meldt U dus voor 31 december aan voor dit uitstekende initiatief van Stichting Sunrise, U bent slechts Fl. 45,- (Fl. 55,- indien we geen 10 leden krijgen voor dit abonnement) kwijt voor de eerste twee fantastische spelen. N.B. Akin staat op twee diskette's en kost dus Fl. 25,- (Fl. 30,- indien er niet genoeg leden van onze club meedoen).

Redaktie.

RUBRIEK VAN MONIQUE

Zo, de laatste maand van het jaar is weer aangebroken en ik heb toch de tijd gevonden om de inmiddels bekende rubriek van Monique te vullen.

In de eerste plaats moet ik toch even iets kwijt. Wat moet ik doen om jullie te activeren. Zijn we begonnen met een prijsvraag in de BITS in de hoop dat we wat meer contact met jullie zouden krijgen. Dit valt dus echt tegen. Als er op een prijsvraag slechts enkele reacties komen, vraag ik me af waar we het eigenlijk voor doen. Ik zou het dus echt niet weten, hoe ik jullie er toe aan kan zetten om antwoorden in te zenden. We hebben al speciaal verschillende prijsvragen opgesteld zodat er toch allicht iets bij zit wat jullie leuk vinden. Hoe dan ook ik blijf gewoon doorgaan. Ik geef het niet op. Misschien dat er een dag komt dat er meer inzendingen komen.

Dus in deze BITS net als anders een nieuwe prijsvraag, de winnaar van de vorige opdracht en de verjaardagen.

Ten eerste wil ik een compliment maken voor de kerstkaart die ik heb ontvangen van Wil Hermans. Deze kaart laat zien dat er toch nog creatieve leden zijn.

Helaas kunnen wij de kaart niet gebruiken om naar de leden te sturen, maar we drukken hem hierbij toch af. Het is een prachtig stukje handarbeid en deze kaart heeft dus gewonnen. Wil Hermans hartelijk gefeliciteerd met de gewonnen prijs.

Ergens in de BITS staat weer een prijsvraag, dit keer een Zweedse Kruiswoord puzzel. Los de puzzel op. De letters, die in het balkje moeten, vindt u in de gelijkgenummerde vakjes van de puzzel. Hebt u alles goed gedaan, dan verschijnt in het balkje een woord. Schrijf het antwoord op een kaartje en stuur deze samen met je keuze prijs op naar mij.

MONIQUE

Bartokstraat 196
5011 JD TILBURG

Nu zijn we weer aangekomen bij de jarigen. Eerst wil ik even een foutje herstellen. De vorige ronde ben ik vergeten om onze secretaris te feliciteren. Frank alsnog van harte. Ook deze keer is er weer iemand van het bestuur jarig. De beurt is aan onze voorzitter Ad Nutsaers. De overige jarige leden zijn voor zover bekend:

MONIQUE

A. Voogt	A. Pison	J. Cools
A. Aarden	M. de Jong	M. de Graaf
L. v/d Linden	J. Tool	G. de Jong
H. Close	J. Beltgens	R. de Bont

Allemaal HARTELIJK GEPELICITEERD !!!!!

Het gebruikelijke hebben we nu gehad.

Omdat dit de KERSTBITS is rest mij nog een ding. En dat is jullie allemaal een hele fijne kerst te wensen. (Het liefste een witte kerst.)

Begin volgend jaar is er zoals bekend weer een jaarvergadering. Ik wil alleen even zeggen, kom naar de jaarvergadering zodat we elkaar persoonlijk de beste wensen voor het nieuwe jaar kunnen geven.

Ik hoop dat jullie veel plezier zullen hebben met de jaarwisseling. Als je vuurwerk afsteekt, doe het dan voorzichtig zodat je jezelf en zeker ook anderen hier niet mee verwondt.

Monique.



KOPIJ VAN CoPi

Het heerlijke avondje is achter de rug en we zijn weer volop bezig BITS 6 in elkaar te zetten.

Gelukkig hebben we deze keer behoorlijk wat kopij ontvangen, hoewel ik moet zeggen dat het meeste door de bestuursleden gemaakt is.

De acceptgirokaarten voor de leden voor de kontributie 1995 liggen klaar en gaan met deze BITS mee.

Ook het gebruikelijke eindejaars-presentje ligt klaar dus dat is allemaal geregeld.

Nog enkele weken en het is Kerstmis dus dit wordt weer een uitgave met bomen, ballen en vuurwerk. Ook een kerstman staat ergens in het blad en voor degenen die niet aan Sinterklaas doen hoop ik dat de Kerstman voor de nodige cadeautjes zal zorgen.

Misschien een idee, geef je partner een leuk spelletje dan is hij of zij even stil en kun je zelf rustig je gang gaan met het spel waarvan jij de score wilt verbeteren.

Begin volgend jaar staat de jaarvergadering weer gepland.

Hierover staat het een en ander op bladzijde 6.

Op 4 februari nemen we weer deel aan een beurs, dit keer in Dordrecht. Leuk zo vroeg in het jaar en tevens een goede gelegenheid om onze eigen beurs op 8 april te promoten.

De uitnodigingen voor 8 april zijn nu allemaal de deur uit en de inschrijvingen stromen weer binnen. Er blijft natuurlijk nog genoeg te organiseren over maar dat zal ons wel weer lukken. Je krijgt in de loop der jaren behoorlijk wat ervaring.

Leuk, die nieuwe scores in de spelcompetitie. Vooral het briefje dat we van de vader van Youri Damen vonden we op de redactie allemaal erg leuk.

Je zal maar 3½ uur aan het zelfde spel zitten. Ik geloof dat ik er ook genoeg van zou krijgen. Moet ik eerlijk zijn? Ik krijg er geen genoeg van. Zeker niet van Trojka en toch lukt het me nog steeds niet de score te verhogen. Ik kom niet eens verder meer dan level 15. Maar ik blijf proberen.

We zitten wel met een probleem, hoe controleren we de score van Youri. Je moet er zowat een hele workshop aan besteden. We zijn benieuwd.

Ik wens jullie allemaal Prettige feestdagen en veel plezier met je MSX ook in 1995.

CoPi.

BEURSDATA

Hieronder de ons bekende beursdata voor 1995.

MSX USER HAPPENING '95.

Op zaterdag 4 februari 1995 wordt in samenwerking met MSX Club Drechtsteden weer een MSX User Happening georganiseerd. Dit keer niet in Leimuiden maar in Dordrecht.

Ook de MSX Gebruikersgroep uit Tilburg zal er vertegenwoordigd zijn.

De Happening duurt van 10.00 tot 16.00 uur in De Noorderkerk
Noordendijk 262
Dordrecht.

Voor info: Hans Meijers tel. 078-511156
of Aly Oranje tel. 01828-18932



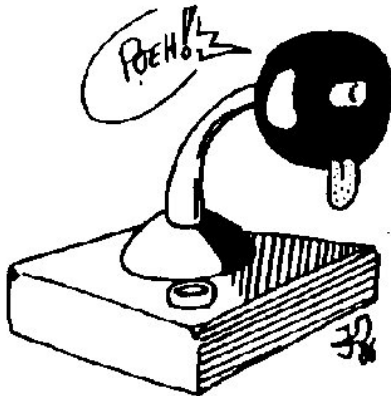
EN NIET TE VERGETEN !

Zaterdag 8 april 1995:

8E INTERNATIONALE MSX COMPUTERBEURS IN
DE BREMEORSTHAL TE TILBURG.

Voor info: 013-560668 of 013-681421.

SPELCOMPETITIE



Eindelijk !

Het gaat weer een stuk beter en er zijn verschillende wijzigingen binnengekomen

Harrie van Nunen uit Oirschot heeft zelfs 3 scores verbeterd evenals Jos Hulzink. Ook Youri Damen heeft een HIGH SCORE gehaald en staat nu in onze spelcompetitie vermeld.

Wie doet het hun na.

Harrie van Nunen, Youri Damen en Jos Hulzink worden hierbij dus op de volgende WORKSHOPS verwacht om hun scores te laten controleren.

De WORKSHOP is op 18 december.

Uitslagen voor de komende BITS moeten uiterlijk op de sluitingsdatum voor de kopij op het redactie-adres binnen zijn, maar dit keer op 15 maart 1995.

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.	JOS H.	227000	UIT
ATHLETICLAND	HAROLD	138250	72
BEAMRIDER	HARRIE VN	200528	37
BLOCKHOLE	VINCENT	35000	
BOOM	ANDRE V G	111790	5
CARJAM	GUUS	14700	
DECATLON	KEES	10847	
DIX	JOS H.	112	1
FI SPIRIT	MAARTEN	189	UIT
FLIPPERKAST	JURGEN	447650	
GALAGA	A.v.NOORT	474730	40
HERO	HARRIE VN	174645	20
HYPER 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	
MOON PATROL	GUUS	114540	
MOPI RANGER	DANNY	167180	18
NOT AGAIN	JOS H.	3250	4
PIPELINE	MAARTEN	4001370	7-3
RISE OOT	GUUS	102100	17
ROLLERBAL	THEO S	1705260	PROF
SHARKHUNTER	DANNY	9349	6
TETRIS	TAMARA	197623	3
TROJKA	COKKY	6061	28
TWINBEE	A.v.WOORT	638800	
YIE-AR KUNG	YOURI D.	2000600	175
ZANAC 1	R.de JONG	5172820	
ZANAC 2	TAMARA	10000000	UIT
1942	HARRIE VN	187900	

MSX GOES CD ROM

Multimedia lijkt het toverwoord van de jaren '90 te worden. Moeten wij met onze MSX aan de zijlijn blijven staan, of doen we mee ?

Philips was een van de eersten die inszag wat multimedia echt betekende. De MSX computers werden uitgebracht met NMS typenummers. New Media Systems. Alles wat nu op de PC gebeurt, gebruik van CD ROM en muziek heeft de hele PC wereld op z'n kop gezet. Maar... Philips had dit al in gedachten met het MSX-systeem. Alweer vele jaren geleden ontwierp Philips een SASI interface voor de MSX, zodat er een CD-ROM op aangesloten kon worden. SASI is een voorloper van SCSI.

SCSI is in bijna alle gevallen in staat ook die oude SASI apparatuur aan te sturen. Helaas was Philips zo'n 10 jaar te vroeg met deze ontwikkeling. De kosten om een CD te maken lagen toen nog heel hoog, waardoor de aankoop van een CD-ROM disk voor de normale consument ook niet interessant was.

Vandaag de dag maken CD-ROMS zo'n 50% uit van de totale software markt en dat percentage groeit nog steeds. CD-ROM drives dalen steeds meer in prijs, waardoor ze ook interessant worden voor ons als MSX'ers.

Wat heb je nodig om een CD-ROM op een MSX te gebruiken:

- 1) SCSI interface. (170-300 kbytes/sec)
- 2) SCSI CD-ROM drive. (Liefst double speed, multi session)
- 3) Software om de CD-ROM te lezen

Een aantal weken voor Tilburg 1994 leende ik een SCSI CD-ROM drive van een vriend. Deze sloot ik aan op mijn SCSI interface.

Het weekend daarop gebruikte ik om uit te zoeken hoe ik de CD-ROM kon uitlezen. Zaterdagochtend heel vroeg kon ik al een HEX dump van de directory uitlezen en op zondag had ik een klein simpel programmaatje deels in basic, deels in machinetaal dat een directory kon uitlezen.

Het meest moeilijke gedeelte was reeds gedaan, maar WAAR kon ik een CD-ROM disk op de MSX voor gebruiken ?

Het antwoord vond ik al snel op mijn 245 MB grote harddisk.

Deze was bijna volledig gevuld met GIF, FLI, BMP, MOD en PCM files. En precies diezelfde typen files vind je ook terug op de goedkoopste CD-ROM disks.

Op dit moment is er nog geen specifieke MSX Software op CD, op die ene CD van Philips na. Toch is dat niet zo erg, want de programma's nemen niet zoveel ruimte in. Het zijn juist de grafische plaatjes en de muziek files die zoveel diskruimte innemen.

MSX GOES CD ROM

De prijs van een CD-ROM drive ligt niet veel hoger dan de prijs van een redelijke harddisk. En als je eenmaal de CD-ROM drive hebt, kun je heel goedkoop aan 600 MB plaatjes en muziek komen voor bijna niets. Ik heb inmiddels 18 CD's met gigabytes bruikbare data voor de MSX.

Van maart tot juli 1994 ontwierp ik de volgende software voor de CD-ROM aansturing op de MSX. Ze worden een voor een besproken in aparte teksten op deze Quasar.

- * Toegang tot diverse soorten files (GIF, BMP, MOD)
- * Afbeelden van foto CD plaatjes
- * Audio CD's afspelen
- * PCM files real-time afspelen
- * AMIGA CD32 background music replayer.

In de toekomst hoop ik het volgende nog te ontwikkelen:

- * 16 bit stereo PCM ripper voor Audio CD's.

Hoe de data op een CD wordt opgeslagen ga ik hier niet behandelen. Dit staat beschreven in bijna elk willekeurig PC blad. En echt interessant is het toch niet. Toch wil ik er iets over zeggen:

De "standaard" CD-ROM wordt beschreven op een manier die "High-Sierra" heeft (ISO9660, kan ook).

De naam HighSierra is afkomstig van de naam van het hotel waar een van de eerste serieuze CD-ROM conferenties werd gehouden.

De standaard waar men later mee kwam, werd beschreven in de ISO9660 documenten.

Omdat er zoveel verschillende computers zijn, die elk hun eigen file formaten hebben, werd ISO9960 gesplitst in twee delen;

LEVEL 1: Filenamen in hoofdletters en een lengte van maximaal 8 + 3 karakters

LEVEL 2: Filenamen met alle letters en grotere lengte.

Level 1 wordt gebruikt voor DOS computers en dus ook voor MSX.

Level 2 wordt gebruikt voor AMIGA, de eerste MAC computers, CD32 etc.

Level 2 is ook niet echt moeilijk om te lezen, maar de filenamen passen niet bij het door ons gebruikte systeem.

Data wordt niet opgeslagen in 8 bits formaat, maar in 14 bits.

Hiervan worden er maar 8 daadwerkelijk gebruikt, de overigen worden gebruikt om te voorkomen dat er fouten optreden.

De 'tracks' zijn slechts 0.6um breed. De rotatie snelheid wordt zodanig afge-regeld dat er 75 'frames' (sectors) langskomen iedere seconde op een single speed drive. De CD standaard wordt beschreven door Philips in de volgende documenten:

Red book (Digital Audio, CD-DA = muziek cd's)

Yellow book (CD-ROM) 2 verschillende modes.

Green book (CD-I) eigenlijk Yellow book mode 2, maar uitgebreid met wat extra informatievelden.

Orange book (CD-WO, CD-MO) Write Once, Magnetic Optical.

Helaas, ondanks deze gedetailleerde standaards, vinden de makers van sommige computers het nodig een eigen standaard te gebruiken. Onder deze eigenwijze fabrikanten, onder andere Amiga en MAC. De Amiga gebruikt nu eindelijk ISO9660 mode 2, maar de MAC schijnt steeds meer te kiezen voor de eigen standaard. Naar men zegt, omdat deze nodig is voor hun "multimedia" CD'S.

Pas dus op als je een MAC CD koopt.

Bron: DISKMAGAZINE QUASAR #29.

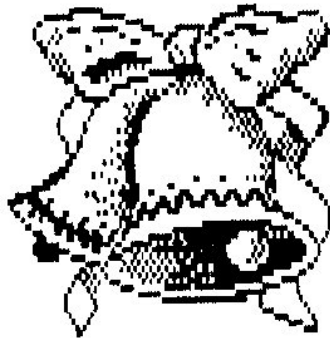


FOTO CD OP MSX

Op de beurs in Tilburg van begin dit jaar, toonde ik een aantal foto CD plaatjes op een MSX met een V9990 uitbreidingsboard. Helaas, ik had slechts 2 CD's op dat moment en juist degene met die niet-zo-vieze plaatjes liet ik bij een vriend in de CD-ROM drive steken.

Wat is foto CD ?

Foto CD is iets dat geïntroduceerd werd door Kodak in 1990. Het heeft inmiddels een aantal prijzen gewonnen, omdat het één van de meest bruikbare nieuwe uitvindingen is.

Op dit moment kan iedereen zijn vakantiefoto's op CD krijgen in plaats van op film. Op één CD passen 120 foto's. Als je niet direct 120 foto's bij de hand hebt, kun je gewoon het aantal dat je wel hebt er op laten zetten. De volgende keer neem je dan je CD mee naar de winkel, waarna ze de nieuwe foto's er gewoon bijzetten. De foto CD is nu van het type MULTI SESSION.

Volgens mij, maar hiervan ben ik niet helemaal zeker, kan dit slechts 4 keer gedaan worden.

Omdat een CD slechts eenmalig beschreven kan worden, moet er voor die

FOTO CD OP MSX

extra "sessies" een nieuwe inhoudslijst gemaakt worden. De ruimte die hierdoor verloren gaat, betekent dat er in plaats van 120 slechts nog zo'n 100 foto's op de CD kunnen worden gezet.

Elke foto wordt in 5 verschillende formaten opgeslagen:

192 * 128
384 * 256
768 * 512
1536 * 1024
3072 * 2048

X * Y !

De eerste 3 formaten worden opgeslagen met een "YUV" kleurencodering. Deze manier komt dicht in de buurt bij de YJK-codering die op de MSX2+ gebruikt wordt.

Van elke pixel van de foto wordt de grijswaarde apart opgeslagen. De kleur informatie wordt gedeeld door 4 pixels. Voor deze manier van coderen is gekozen omdat het menselijk oog grijstinten maar liefst 4 keer zo goed kan onderscheiden als kleuren. Met deze resolutie wordt een voor het menselijk oog alleszins acceptabele foto getoond, terwijl de foto op de disk behoorlijk verkleind kan worden opgeslagen.

De laatste 2 formaten zijn moeilijker, omdat ze een combinatie zijn van de andere formaten. Elke pixel wordt met behulp van een aantal wiskundige regels samengesteld uit de informatie van het

andere formaat en de informatie die bij dit formaat zelf hoort. Dit levert een enorme besparing aan diskruimte op, maar het kost wel meer tijd om de foto's te decoderen.

Op de MSX2+ worden de 4 horizontale pixels gebruikt om de kleurinformatie te delen. Vooral in lagere resoluties geeft dit af en toe een niet zo best resultaat. De foto CD YUV-mode doet het daarom ook anders. Hier wordt de kleurinformatie gedeeld door een vierkantje van 2 bij 2 pixels.

Terug naar FOTO CD op de MSX...

Foto CD was er eerst alleen voor de Kodak foto CD spelers, maar gaandeweg bleek dat het steeds meer een item werd voor de zogenaamde multimediale PC's. Toen ik er eenmaal in geslaagd was het CD-ROM formaat te kunnen lezen, bedacht ik me dat ik ook foto CD op de MSX wilde hebben. Daarom begon ik het foto CD formaat te onderzoeken, en dit eindigde in een eerste versie van de converteer-routine. Overigens is deze voorlopig alleen geschikt voor de V9990 videochip.

De routine die ik schreef, laad de foto CD file direct vanaf de CD. Omdat elke foto wel zo'n 3 MB diskruimte ik kan nemen, zag ik er geen voordeel in om de foto eerst op harddisk of floppydisk op te slaan.

Op dit moment heb ik de volgende conversie routines werkend op de V9990:

FOTO CD OP MSX

Screen 8, 256 kleuren. Tot 512x424 pixels worden getoond. 1024x512 pixels worden opgeslagen.

YUV, 19268 anders.

RGB16bit, 32k Tot 512x424 pixels worden getoond. 512x512 pixels worden opgeslagen.

Na de conversie kan de foto met de muis heen en weer worden gescrolled en ook kan er ingezoomd worden. (Er wordt dan heel simpel naar een lagere resolutie geschakeld.)

Het YUV plaatje heeft perfecte kleuren, maar is niet zo scherp als het RGB16 plaatje. De RGB16 conversie is niet helemaal perfect, omdat blauw af en toe naar paars neigt, maar ik ben daar nog mee bezig.

Foto CD ook op MSX 2+ ?

Waarschijnlijk wel, want het enige dat ik hoef te doen is het veranderen van de formule die 8 bits RGB vertaald naar screen 12 YJK. Als hier eenmaal een goede formule voor is gevonden, kan de MSX2+ foto's tonen met een resolutie van 256x424. In het geheugen staat dan een foto van 256x512.

Foto CD biedt een goedkope manier om aan een perfect gedigitaliseerd beeld te komen. Niks geen ellende van slecht omgebouwde digitizers, of slecht werkende videorecorders:

Gewoon een foto maken en deze bij de

vakman voor ongeveer f 1,50 op een foto CD laten zetten. Een goede foto maken vereist natuurlijk ook de nodige kwaliteiten !

Mijn foto CD programma werkt op mijn SCSI interface, de HG/GOUDA interface, maar ook op andere op de "WD33C93A" gebaseerde interfaces zou het moeten werken. Een Turbo R is niet direct nodig, maar het is wel handig omdat deconversiesnelheid dan een stuk hoger ligt.

Bron: DISKMAGAZINE QUASAR #29.

Door: Henrik Gilvad.

TE KOOP.

Panasonic Turbo R S 1

Bandscanner

MSX 2 8250 met 2 drives ongebouwd naar 7 MHz.

Diverse software voor MSX 2 en Turbo R.

Info:

van Eindhoven - Oisterwijk
Tel.nr. 04242 - 15500.

RECENSIE DISKMAGAZINES

FUTUREDISK #14

De 14 heeft als vrij groot onderdeel de Kurt Cobain in Memoriam.

Na me de nodige moeite getroost te hebben om de PMA-file uit te pakken, word ik vervolgens doodleuk getraakteerd op muziek van Nirvana.

Na een druk op de spatiebalk volgt een droge knal en wordt duidelijk hoe Kurt Cobain aan zijn einde is gekomen. Als tweede onderdeel op deze disk is een patch voor Dante 2 terug te vinden.

De hoofdmoot wordt natuurlijk gevormd door het magazine zelf, dat wederom de bekende rubrieken ten tonele voert, zij het dat de inhoud ervan door de late verschijningsdatum van zowel de disk als deze recensie enigszins gedateerd is. Zo is er wel een karrevracht aan Software terug te vinden uit de tijd van Tilburg of net daarna.

Dan is daar nog het beursverslag van Tilburg, alsmede een interview met een van de mede-organisatoren.

Conclusie: wellicht een beetje vroeg om reeds een concluderend oordeel te vellen.

De FutureDisk #14 ziet er grafisch toch weer goed uit en kent aardige muziek.

Grappig is het beestje dat bij wijze van tijdverdrijf een klein deel van het scherm met de nodige regelmaat probeert te verbouwen. Jammer alleen dat de disk zelf veel te laat aan bod komt.

FUTUREDISK #15

Voor het eerst in het bestaan van de FutureDisk prijken er slechts twee onderdelen op het scherm na het laden van het openingsmenu. Een daarvan is wel het langverwachte Street Snatch!

Eindelijk kunnen twee spelers zich nu tegelijkertijd uitleven om de tegenspeler zo snel mogelijk om roep proberen te helpen.

Grafisch kent Street Snatch niet veel nieuws vergeleken met de eerder gepresenteerde promo uiteraard. Het ziet er gewoon prachtig uit!

Jammer alleen dat de affaire FutureDisk versus Maan en Mijn Disk een snellere release blijkbaar in de weg gestaan heeft.

RECENSIE

In het MAGAZINE wordt dat nog eens keurig uit de doeken gedaan. Verder komen in SOFTWARE de Oasis produkten die in Zandvoort inmiddels uitgekomen zijn aan bod, maar brengt Construction Craze het er niet al te positief van af.

Bij de Previews passeert een groot aantal in Zandvoort uit te brengen Software de revue. Wie niet echt veel verder komt in Illusion City is er een Hot Tip in de gelijknamige rubriek. Daar tref je eveneens een uitgebreid verhaal aan over Snatcher.

Van het (Disk)magazines-front valt nieuws te melden in de vorm van MOCM #69, een drietal Sunrise-produkten en de eerste Maas & Mijn Disk.

Ook de rubriek PROGRAMMEREN bevat deze keer aardige artikelen: het vijfde deel van de PASCAL-cursus, een uitleg over de afwijkende mogelijkheden van de MSX-2+ en het wel en wee van datacompressie.

Natuurlijk is er ook nog de DIVERSEN met de voor elk wat wils inhoud.

Ik noem o.a. de YS story, de Dante cursus, de Manga & Anime corner, uitleg over JWVIEW (diskmonitor).

Conclusie: het wachten op nummer #15 was het waard. Het menu dat zich openbaart als een schaars geklede dame, herbergt nog een aardig grapje in zich. De compleet nieuwe muziek klinkt fris door de speakers en is van goede kwaliteit. Het aanbod aan teksten is zonder meer goed.

Wat mij bijzonder verheugt is de hernieuwde samenwerking met de collega's van Sunrise.

En nu maar hopen dat de redactie van FutureDisk zich verder concentreert op het magazine en in ieder geval dit niveau weet vast te houden.

FUTUREDISK #16

Van een geheel andere orde is de zestiende aflevering van de FutureDisk.

Naast een patch voor Sorcerian, blijkt het tweede onderdeel de op Disk #15 reeds aangehaalde diskmonitor JWVIEW te willen laden.

Het reguliere magazine zoals we dat kennen, ontbreekt echter op deze disk.

Na het lezen van het VOORWOORD wordt de naam van de disk ineens duidelijk.

Disk #16 is inderdaad een Story Disk.

Op vrij uitgebreide wijze wordt een aantal favorieten aan het spelfront onder de loep genomen.

Begeleid door goede muziek bestaat de mogelijkheid om nu eens wat meer achtergronden te lezen van spellen zoals Snatcher (4 verhalen), XAK (11 verhalen), Burai en Illusion City met in totaal 26 (!) verhalen over 3 menu's verdeeld.

RECENSIE

Conclusie: om toch aan de verplichte 6 magazines te komen, is deze Story Disk uitgebracht, die op fantastische wijze achtergrondinformatie geeft op de hierboven genoemde spellen.

Onder het gehoor van aardige, veelal lichte muziek die soms regelrecht uit de spellen lijkt te komen, is het een genot om door de verschillende teksten heen te lezen.

SUNRISE SPECIAL #7

Bij de vorige Special kondigde Kasper Souren al aan waarschijnlijk voor de laatste keer acte de présence te geven. En inderdaad, Stefan zelf heeft zijn taken overgenomen.

Zo zijn gelukkig de vaste rubrieken in stand gehouden en kan de lezer zich verheugen over BASIC in het donker (stroboscoop, vierkantjes, blikscursor en spirograph) of trachten eens numeriek te integreren.

Bij de HARDWARE wordt aandacht besteed aan de Barcode Reader en hoe de Music Module valt uit te breiden tot 256kB samplegeheugen.

Op MIDI-gebied is er deel 2 van de gelijknamige cursus, terwijl de DISK-rubriek problemen met diskettes bespreekt en BIOS-routines voor filehandling.

Nieuw in de ML-rubriek is het onderdeel ML technieken waarin tips en trucs met betrekking tot de machinetaal van de MSX.

Na het lezen van deze rubriek is het ook duidelijk hoe normaal een score in een spel bijgehouden kan worden en wordt een ieder opgeroepen toch vooral gestructureerd te programmeren in ML.

De VDP cursus pakt meteen goed uit door de delen 11 tot en met 16 in één keer te presenteren. Zo komt de paletsplit aan bod, schermomzetting van screen 5 naar screen 8 en van screen 2 naar screen 5.

Eveneens royaal vertegenwoordigd is de Modula 2 cursus met in totaal een viertal delen op deze disk.

Conclusie: het moge duidelijk zijn dat deze Special door zijn grote aanbod aan rubrieken en de vulling ervan meer dan de moeite waard is. De grafische omlijsting is als vanouds goed en neem daarbij ook de compleet nieuwe muziek in ogenschouw, dan valt de interessant menig uur leesplezier ten deel.

Bert Daemen.

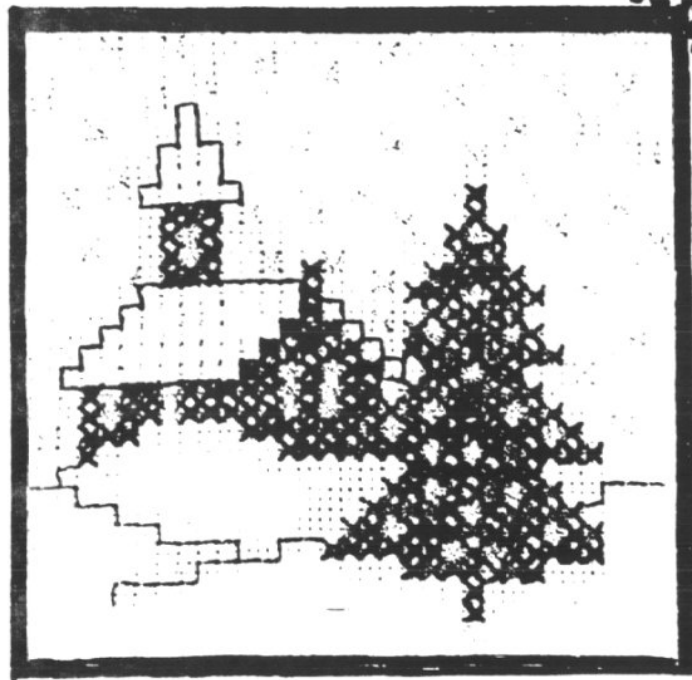


dikke vloeistof	↘	ingang	↘	Afrikaans dier	↘	geluidsdrager	↘	zandaal	↘
	↖	6		godsdiens	→				
pi in Engeland		insekt	→			kienspel		herkauwer	
	↖	1		boom	→	5			
kunststuk		kookgerei		drank	↗				
	↖		↓		↓	schavuit	u	schamel bezit	verlaagde toon
vrucht	plaats in Italië		entree	→					6
	↓								9
	↖	7		misdadiger		regel	→	2	
zijriv. vd. Donau		inwendig leeg	→			groente		honingdrank	
	↖					rekenopgave	→	8	mann. dier
op elkaar		leersoort	→						
	↖					4	rivier in Italië	→	
getijde		herkauwer	→				water in Utrecht	→	E

1	2	3
---	---	---

4	5	6
---	---	---

7	8	9
---	---	---



PRETTIGE

KERSTDAGEN

EN EEN

VOORSPOEDIG 1995