

Colofon

Uitgever/Hoofdredacteur

Mari van den Broek

Redactieadres

XSW-Magazine
Molenweg 17, 5342 TA Oss
(0412) 630653
(0622) 125592
E-mail: m.broek@tip.nl

Redactie

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

Vaste medewerkers

Martijn Reemeyer, Paul Reemeyer,
Richard Bosch, Raymond Hoogerdijs

Telecommunicatie

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

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

Abonnementen

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

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

Advertenties

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

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

MSX-NBNO

Oss

Postgiro: 7126201
Rabobank: 1129.41.877

Met dank aan

Klaas de Wind (tekst), Raul Bittencourt Vidigal Leitao (cover)

XSW-Magazine verschijnt 6x per jaar

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

Inhoudsopgave

Music Maniac 2.....	4
MSX Experience Vol. 2.....	5
Sunrise RS232c Interface	6
Alto.....	8
ICM Magazine	10
MPCD 32.....	13
Programmeren van de Muziekmodule (3).....	15
Ruby & Jade.....	18
ACCNET Interface.....	19
MSX World Magazine 2.....	20
Prijsvraag	21
Video9000.....	22
Pear Music Factory 1.....	25
MPCD 33.....	26
ClubWare	27
Clubagenda.....	27

Advertenties:

MSX-NBNO, Hnostar Magazine.....	5
Surrec, 13 in een dozijn.....	7
Stichting Sunrise, GFX9000	7
Stichting Sunrise, Video9000	7
10 ^e MSX Computerdag	9
Stichting Sunrise, RS232c.....	12
Stichting Sunrise, MoonSound	12
Surrec, Musix Dizk 3	14
Kenda, Music Maniac 2.....	14
MSX-NBNO, F-Nano 2.....	21
MSX-NBNO, Japanse CG Collections	24
Surrec, Musix Dizk 4	26
Stichting Sunrise, GamesAbonnement.....	28

Redactioneel

Mari van den Broek

Het was weer een hele klus om voldoende tekst bij elkaar te krijgen om daarmee het blad te vullen. Er is nog genoeg om over te schrijven, maar na Tilburg is er vrijwel geen nieuwe software uitgekomen.

De voorbereidingen voor de 10^e MSX Computerdag in Zandvoort op 19 september aanstaande zijn al weer in volle gang. We hopen dan ook dat iedereen die in de gelegenheid is om te komen, dat ook doet.

Op naar Zandvoort, maar in de tussentijd geniet van alweer een gevarieerd nummer van XSW-Magazine...

Music Maniac 2 buur

Martijn Reemeyer

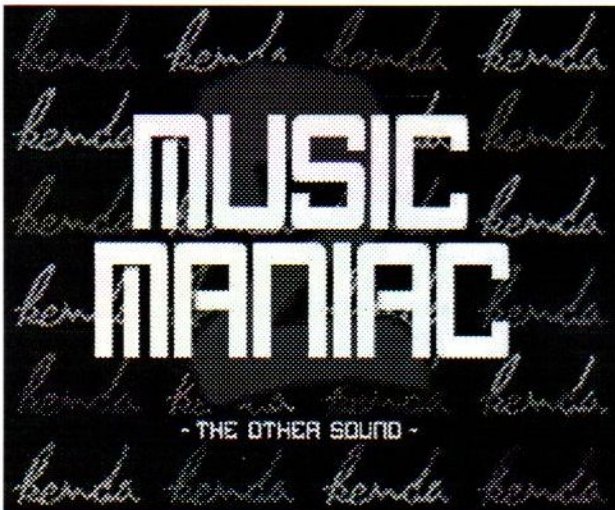
Producent: Kenda
Prijs: f10,-



Kenda, da ken ik nie. Deze groep uit België die nu ook hun MSX software in Nederland verkopen stond met een disco stand op de beurs in Tilburg. Hier verkochten ze ook deze Music Maniac 2 diskette. Laten we eens kijken of deze Belgen er ook wat van kunnen bakken.

Intro

Wanneer ik deze muziekdiskette opstart krijg ik al snel het logo van Kenda op het scherm te zien. Vervolgens de naam Music Maniac 2, hierbij krijg je een spannend muziekje te horen. Een grote 2 op de achtergrond verandert steeds van licht naar donker blauw. En voor de geïnteresseerden, er staat 24 keer Kenda op de achtergrond getekend.



Replayer

De replayer ziet er op het eerste oog verzorgd uit. Bovenaan het scherm staat de naam van het muziekstuk, in het midden extreme volume meters en onderaan het scherm kun je zien welke knoppen voor welke functies zijn. Op de achtergrond zijn de sporen van een printplaat getekend met blauwe lijnen, dit ziet er wel leuk uit. Het bedienen van de replayer kan alleen maar met de cursor toetsen. Naar boven is play, naar beneden is stop, naar links of rechts is een muziekstuk terug of verder. Er staan in deze replayer 20 muziekstukken.

The End

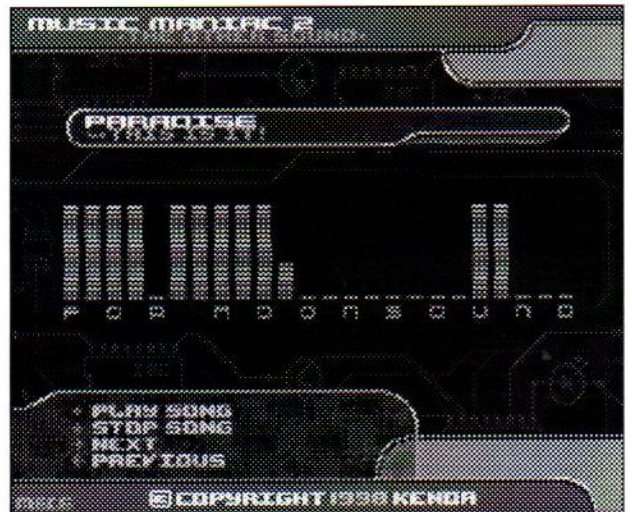
Het einde van deze muziekdiskette is gewoon normaal. Je krijgt de credits en de special thanks te zien en er wordt een mooi liedje afgespeeld. Grafisch ziet het er ook leuk uit, het is een gewoon einde zonder enige poespas. Het duurt allemaal wel een beetje lang.

De Muziek

De liedjes die er op staan zijn goed en leuk om naar te luisteren. Er staan 14 normale liedjes en 6 Dance liedjes op. Ik snap niet waarom ze op de beurs steeds maar drie dezelfde liedjes draaide, want de rest is ook goed. Het aantal liedjes op deze muziekdiskette is meer dan genoeg.

Grafisch

De tekeningen zijn allemaal wel mooi, want bij een muziekdiskette gaat het nu eenmaal om de muziek en het grafische gedeelte is mooi meegenomen. De volume meters zijn wat aan de kleine kant die hadden ze wat groter kunnen maken, want ik zag ze bijna niet op het scherm staan (geintje).



Conclusie

Je kunt denk ik wel uit deze recensie concluderen dat deze muziekdiskette uit België zeker wel een aanrader is. De Muziek en het grafische gedeelte zijn allebei in orde. Het enige wat ik jammer vind is dat in de replayer niet gebruik wordt gemaakt van de spatie balk om het liedje af te laten spelen. Ik hoop dat deze groep weer met iets nieuws komt in Zandvoort dit jaar, maar dat ze dan de muziek op de beurs dan wel wat zachter zetten!

Kenda Software Team
David Libeert
Kortrijksesteenweg 229
B-8530 Harelbeke, België
(0032)-5716683

WINDOWS,
The World's First
Commercially Successful
VIRUS!!!

MSX Experience Vol. 2

Mari van den Broek



Producent: New World Order
Prijs: f25,-



Wat kopers van MSX Experience Volume One direct opvalt is de prijs van Volume 2, beduidend lager!

Ook dit keer is de inlay van het CD-doesje in kleur. Op de voorkant een vrij luguber, waarschijnlijk uit de prehistorie overgebleven, vliegend monster. Op de achterkant een inhoudsopgave van de CD-ROM.

We bekijken deze CD-Index even...

- Graphics 20 MB V9990 FLI-files
179 MB MAG-files
210 MB VGF-files
190 MB VMF-files
- Music 32 MB Samples
Ook staat de nieuwste versie van MoonBlaster op deze CD-ROM!
- Viewers Alle viewers en replays die nodig kunnen zijn om alle file-formaten op deze CD-ROM te kunnen gebruiken.

Zoals je kunt lezen staat deze CD-ROM vrijwel helemaal vol met plaatjes. Nieuw voor mij zijn de VFM-files, dit zijn filmpjes die bekeken kunnen worden wanneer men in het bezit is van een GFX9000. Uiteraard staat de

VMF-player ook op de CD-ROM. Wie ze eens wil bekijken zal over een vrij snelle harddisk moeten beschikken. Een transferrate van 256 kB/s is nodig om de filmpjes een beetje aardig te laten draaien. Maar dat moet geen probleem opleveren! De kwaliteit van de filmpjes is aardig. De kwaliteit kan nog wat verbeterd worden door de frame-rate (aantal beeldjes per seconde!) wat omhoog te schroeven, echter daarvoor moet de transferrate ver boven de nu gestelde 256 kB/s moeten komen. De software zal hiervoor wat moeten worden aangepast.

Conclusie

De CD-ROM staat behoorlijk vol, namelijk ruim 640 MB. Weliswaar vrijwel alleen plaatjes, maar toch. Plaatjes-liefhebbers hebben voorlopig weer wat om te bekijken. Is het je alleen te doen om de viewers of de laatste nieuwe versie van MoonBlaster (for MoonSound!), dan is dit produkt minder geschikt. De viewers en MoonBlaster kun je ook op een andere manier in je bezit krijgen.

NWO heeft van diverse kanten, bij hun vorige CD-ROM, de wind van voren gekregen. Dit keer kan met een gerust hart gezegd worden dat deze CD-ROM voor de volle 100% legaal is! Of moeten we nu gaan muggegiften over de copyright op de "originele" plaatjes?

NWO

Bosboomtousaintstraat 28
8861 GK Harlingen
0517-415709

doublem@noord.bart.nl

-- Advertentie --



Hnostar Magazine

Eindelijk weer in Nederland

Sinds de MSX-Beurs in Tilburg afgelopen maand is het Hnostar Magazine uit Spanje weer in Nederland te koop.

Wij hebben in overleg met Stichting Sunrise de distributie van het magazine van Sunrise Hardware Service overgenomen.

Tevens hebben we de verkoopprijs in Nederland wat weten te drukken, één magazine kost f8,50!

-- Interesse? Neem contact op met de redactie --

Sunrise RS232c Interface

Klaas de Wind

Het is iets dat me sinds de aanschaf van mijn eerste MSX2 sterk heeft beziggehouden: datacommunicatie. Een van de eerste hardware-uitbreidingen die ik kocht was een MT-Telcom II modem. Hiermee belde ik regelmatig BBS-en. Op een gegeven moment had ik zelf ook een BBS "in de lucht". Ook had ik in die tijd een Philips RS232 interface, maar vanwege de krakkemikkige software die daarbij zat vond ik dit een waardeloos apparaat.

Met de opkomst van snelle modems en internet raakten de 1200/75 modems op de MSX een beetje in onbruik. Er kwam software waarmee je via een RS232 van Philips of Sony een extern modem kon gebruiken. Dat was in de tijd van de 2400 en 9600 bps modems. Steeds meer MSX-ers stapten over van 1200/75 naar een extern modem in combinatie met een RS232 interface. In grote aantallen zijn deze interfaces vanwege de hoge nieuwprijs nooit verkocht, en met de komst van de "RS232-hype" werden de interfaces een steeds schaarser artikel.

Die ellende is nu voorbij. Erik Maas, bekend van het communicatieprogramma "ERIX", heeft een RS232c interface ontwikkeld en deze laten produceren door Sunrise. Op de beurs in Tilburg werden deze interfaces (voorraad: 25 stuks) door Erik Maas himself "aan de man" gebracht. En aangezien ik nog geen RS232 op de MSX had, werd het hoog tijd voor aanschaf (en recensie) van het bewuste artikel.

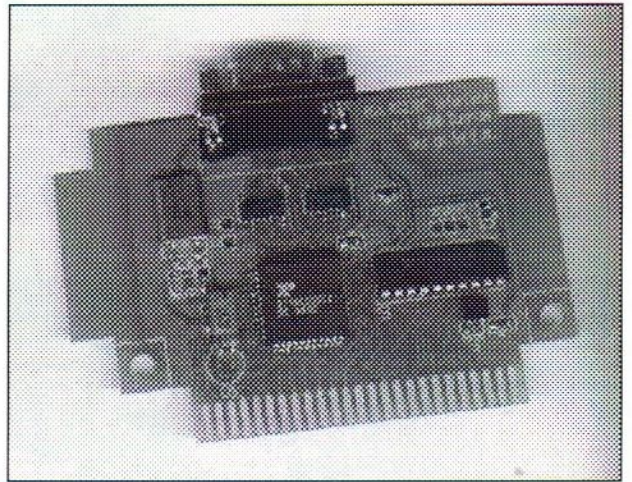
Het pakket omvat een 9-polige naar 25-polige kabel om bv. een extern modem aan te sluiten, een briefje met hierop de specificaties van de interface, een handleiding voor de software, een diskette en natuurlijk de interface zelf. Interface en diskette zitten in een zwarte doos met blauwe cover, die er verzorgd uit ziet.

De software heet "ERIX". Dit is een terminalprogramma. Je kunt hiermee de interface-instellingen wijzigen en natuurlijk BBS-en bellen. Dit is een zeer goed programma, dat los f. 17,50 kost. De diskette is enkelzijdig en niet van het HD-type. Doordat de schijf enkelzijdig is wordt de interface ook voor bezitters van een VG8235 interessant. De handleiding is zowel in het Nederlands als het Engels. Zo hoort het! ERIX ondersteunt overigens naast de Sunrise interface ook die van Philips (zowel NMS121x als aangepaste NMS1250), Sony en ACCNET.

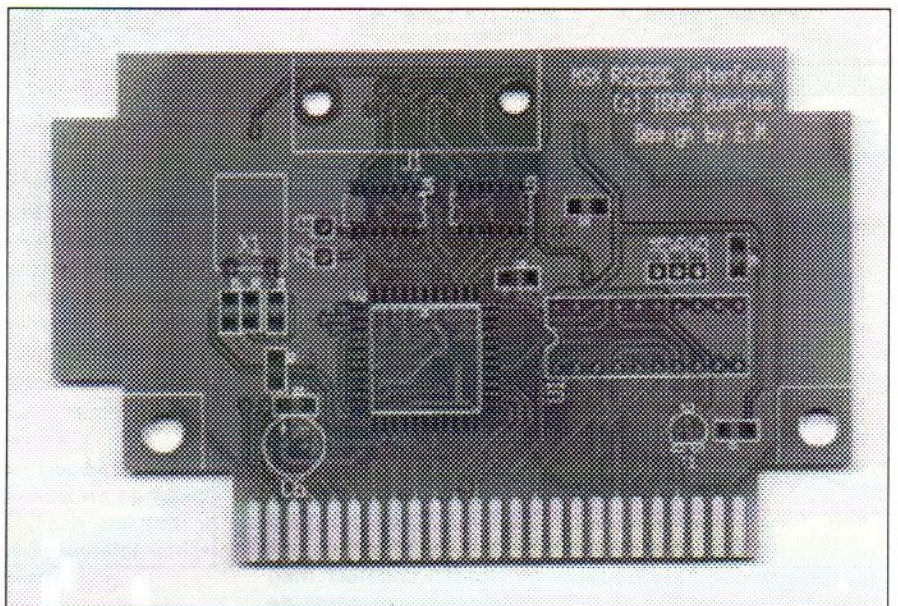
Om het briefje met de specificaties even kort samen te vatten: 16550 UART met FIFO-buffers, I/O adres &h80-&h87, maximum snelheid 115200 baud full duplex. Hiermee

is de Sunrise-interface een van de snelste, zo niet de snelste, interfaces.

Het kastje ziet er erg verzorgd uit. Bovenop zit een 9-polige connector, waar dus de meegeleverde kabel op kan worden aangesloten. Alleen jammer dat de behuizing niet opengeschroefd kan worden om de print eens aan een nader onderzoek te onderwerpen, en dat het kleurenetiket op de interface niet echt mooi lijkt. Dit komt doordat de etiketten met plasticspray zijn behandeld. Dit is blijkbaar niet helemaal goed gegaan. Maar dit kan afgedaan worden als een niet erg belangrijk detail.



De interface werkt helemaal correct, ik ben geen enkele fout tegengekomen in de periode dat ik hem eens grondig getest heb. Het bellen naar BBS-en ging probleemloos, en het is me ook gelukt om een verbinding met een PC tot stand te brengen. Zowel het "terminalletje spelen" (wat je intikt op de ene computer komt bij de andere op het scherm) als het up- en downloaden van software ging prima. Bij het ontvangen van een bestand groter dan 16K ging er wel wat mis, maar dit was volgens mij het geval omdat de PC geen rekening hield met het feit dat de MSX even wat data naar diskette aan het weg-schrijven was.



Ik ga dit nog wel eens wat uitgebreider bekijken, en mocht het echt fout blijven gaan dan gaat er even een e-mailtje naar dhr. Maas. De interface schijnt trouwens niet 100% compatible te zijn met de ASCII-standaard, maar dat is die van Philips ook niet. Zolang men er maar geen last van heeft geloof ik het allemaal wel.

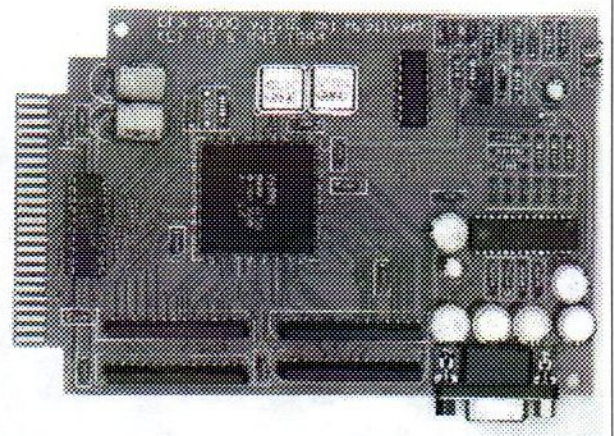
Voordeel is dat Erik Maas open staat voor verbeteringen en/of veranderingen aan de software. Een e-mailtje of briefje is voldoende. Zo had ik ook enige op- en aanmerkingen, en daar zou naar gekeken worden. Dit mag toch wel een goede service genoemd worden.

Ik kan toch wel concluderen dat het geleverde pakket zeer goed verzorgd is. De prijs van f. 79,- gulden (excl. evt. porto) mag gerust laag genoemd worden. De meegeleverde software kost los f. 17,50 en de kabel die bij het pakket zit kost in de winkel ook al snel een tientje. Als ik een rapportcijfer moest geven zou het een 8 1/2 zijn (geen 10, vanwege het niet 100% ASCII compatible zijn, het wat vage etiket en een paar puntjes die mijns inziens voor verbetering vatbaar zijn in de software).

Iedereen die zich nog een beetje actief met datacommunicatie op MSX bezighoudt kan ik dit pakket aanbevelen. De interface haalt een snelheid van 115200 bps, en dat kunnen lang niet alle RS232-interfaces op MSX. Ook de software is dik in orde, er wordt zelfs een aparte versie van ERIX meegeleverd voor de Graphics 9000! Aan die 79 gulden zul je je als MSXers beslist geen buil vallen. Hang er een snel modem aan, en je telefoonrekening zal dalen omdat je niet meer onder 1200/75 hoeft in te loggen maar nu snelheden tot 28K8 kunt halen.

De Sunrise RS232c Interface kost inclusief software f88,50 bij vooruitbetaling. Onder rembours (= betalen aan postbode) f99,-.

Stichting Sunrise	Giro 48994
Postbus 61054	St. Sunrise
2506 AB Den Haag	Den Haag
070-3609707	
bij voorkeur tussen 22 en 24 uur	



GFX9000

f460,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours f469,-)

Video9000

Superimposer + Digitizer
voor de GFX9000

Bel eerst voor informatie!

f560,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours = f560,-)

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

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag



Amazing Songs For MoonSound

Richard Bosch
Duivelmolen 5
5345 ZR Oss
0412-635287

Martijn Reemeyer
Angoralaan 58
5345 ZN Oss
0412-638692

Alto

Martijn Reemeyer

Producent: Near Dark
Distributie: MGF
Prijs: f5,-



Alto, Hell on Wheels, zegt al zat dat op deze disk meereendeels Alto muziek staat. Het is weer eens wat anders als de House muziek van tegenwoordig.



Intro

Het eerst wat je meestal krijgt is een keuze scherm voor de beeldfrequentie. De letters die je te zien krijgt zijn erg sierlijk, alleen een beetje onduidelijk. Wanneer we de beeldfrequentie gekozen hebben krijgen we de aankondiging van de muzikdisk te zien, namelijk Alto Hell on Wheels. Op de achtergrond zien we een mooi plaatje van een doodskop. Onderaan het beeld loopt er een scroll voorbij, je kunt eigenlijk al raden waar die over gaat. Ja, over gabbers, want gabbers mogen volgens hun deze disk niet kopen. En ze vinden dat gabber muziek gemaakt wordt door "death brains". Volgens mij zijn de Near Dark gasten een klein beetje heel erg tegen gabbers, maar dat hadden we al ondervonden bij de vorige demo, namelijk Tweety's Choise.

Replayer

De replayer ziet er weer ongeveer standaard uit, het heeft volumemeters, cassette-toetsen, songnames en een mooi plaatje. Gewoon hoe een replayer er meestal uitziet. Je kunt met behulp van de cursortoetsen het sterretje naar links en rechts laten gaan. Zodat je met behulp van de spatiebalk één van de cassette-toetsen kunt kiezen. Als je een Alto

lied kiest verandert de play knop even in een Alto diskette. In deze replayer staan 19 liedjes waaronder niet allemaal Alto liedjes, maar ook rustige muziekstukken. Met de select knop kun je in de replayer de beeldfrequentie nog eens veranderen. Nadat ik alle liedjes grondig had beluisterd, kwam ik tot de conclusie dat er ook wat liedjes van echte bands bij zaten. De muziek, ook al zijn er Alto muziekstukken bij, toch vond ik ze allemaal mooi. Je kunt horen dat er aan de muziek toch de nodige aandacht is besteed en dat de meeste ook goed Alto-achtig lopen.

The End

Bij dit gedeelte komen er weer dezelfde soort letters als bij het keuzescherf in het begin. Je krijgt, zoals gewoonlijk de staff te zien en de hardware en software die ze gebruikt hebben. Soms gaat het wat te snel om alles goed te kunnen lezen. Het kan ook komen dat ik niet zo artistiek ben, dat ik die letters niet snel genoeg heb ontcijferd. Dat betwijfel ik want hier hebben meer mensen last van (misschien is hier sprake van een virus !!).

Conclusie

Het ziet er allemaal toch verzorgd uit, ondanks dat ze dit snel in elkaar hadden gezet. De muziekstukken zijn stuk voor stuk goed en leuk om aan te horen, ook al ben ik niet zo'n Alto fan. Grafisch vind ik het jammer maar wel slim van ze dat ze de tekeningen hadden ingescant. Helaas staan er op deze diskette geen triphop nummers (WAT !!), Prodygie, IBO MAN, enz. (ohhh, die muziek). Voor de Alto's is dit denk ik een must, maar voor de normale mensen onder ons toch ook wel (Geintje. Alto's !!!).

MGF
Postbus 1055
8900 CB Leeuwarden

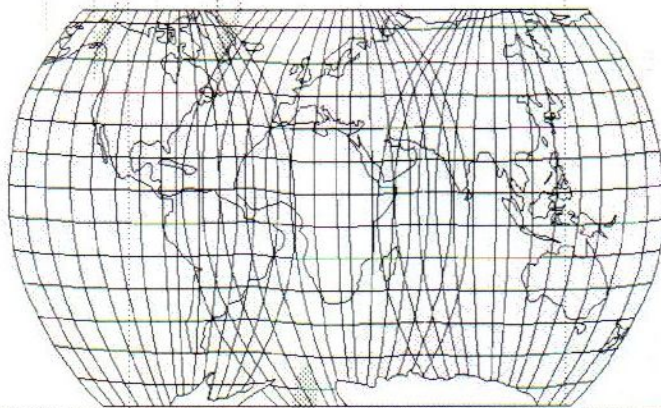


10e MSX COMPUTERDAG

Zaterdag 19 september 1998

van 10.00 uur tot 17.00 uur

**SPORTHAL
PELLIKAAN
A.J. v.d. Moolenstraat 5
ZANDVOORT**



Zaterdag 19 september 1998

6e SPELCOMPUTERDAG

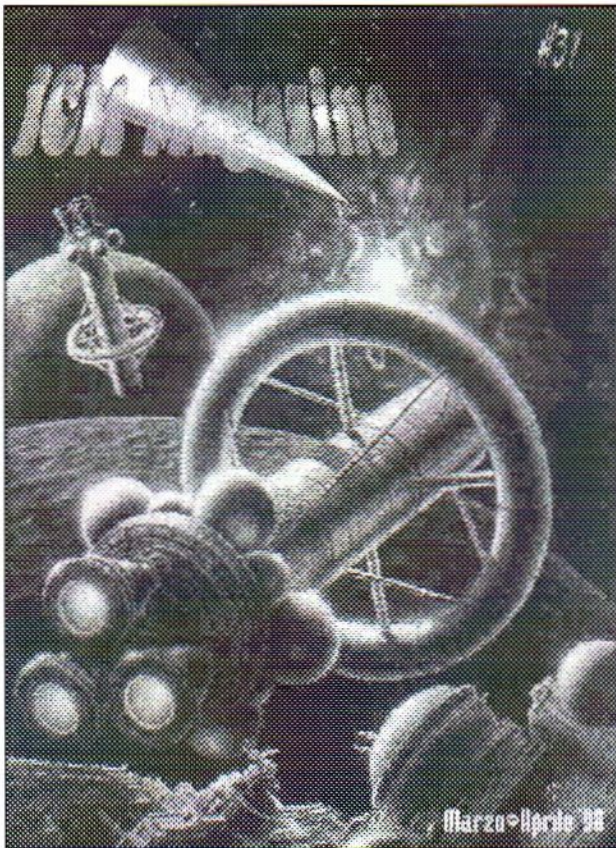
Informatie: Postbus 195 2040 AD Zandvoort TEL: 023-5732237 (na 18.00 uur) / FAX: 023-5732227
E-Mail Jaap@hoogendijk.demon.nl

ICM Magazine

Malco Arts

Mari heeft aan een aantal mensen gevraagd nog eens wat te schrijven over een aantal dingen waar hij nog niet aan toe was gekomen maar hij wilde ook vermijden dat het blad een Mari-special (om de kreet van Frank Druiff nog maar eens te gebruiken) zou worden.

ICM Magazine is een blad van Italiaanse makelij waarbij ICM staat voor International Computer Magazine. Zoals gezegd in het Italiaans en dat is nou niet mijn sterkste kant. Sterker nog ik spreek geen woord Italiaans en lezen heb ik het ook nog nooit geprobeerd. Laten we ons beste beentje dus eens voor zetten.



ICM nummer 31

Het nummer 31 van ICM Magazine is leesvoer voor de maanden maart en april. Het blad is gemaakt op A5 formaat en de voor- en achterkant zijn in kleur. De bladzijdenummering begint aan de binnenkant van de voorpagina, de buitenkant wordt dus niet meegeteld en dan komen we uit op 26 getelde pagina's.

Het blad wordt begonnen met de inhoudsopgave, gevolgd door een voorwoord. In het voorwoord worden de meeste dingen uit het blad even aangestipt. Evenals de inhoudsopgave is dit in een wat sierlijke letter geprint wat ik de leesbaarheid ervan niet ten goede vind komen.

Het eerste artikel, "Ad un passo dal Network" gaat denk ik over het internet. Items die besproken worden zijn on-

der andere de Netwerkcomputer en Java, evenals TCP en andere WWW-kreten die de revue passeren. Met betrekking tot MSX komt hier ACCNET, de interface waarmee een intern modem voor een PC aan een MSX gekoppeld kan worden, aan bod.

Vervolgens een aankondiging voor een beurs in Spanje op 2 mei met aanverwante informatie en met op bladzijde zes een aantal plaatjes over een bigtower kast waarin een NMS8245 van Philips ingebouwd is.

Na een modemverhaaltje, komt een stuk hardware aan bod: een toetsenbord convertor voor MSX. Met deze cartridge kun je een toetsenbord van een PC aan een MSX gebruiken. Dit Spaanse produkt hebben we ook op Tilburg zien liggen.

Een volgend stukje hardware wat behandeld wordt is de slotexpander. Eentje van Italiaanse makelij. Er worden hier een aantal proeven gedaan met cartridges en in welke sloten ze zoal gezet kunnen worden.

In "Dal Giappone" wordt software besproken. Het betreft een tweetal diskettes met erotische plaatjes. Volgens mij ook wel duidelijk als je de plaatjes bekijkt die bij dit korte stukje tekst zijn geplaatst.

Op bladzijde 16 staan drie korte nieuws flitsen, een ervan is dat Kay Nishi van ASCII naar CSK in Japan verhuisd. Tevens wordt gemeld dat Compile op de rand van het faillissement zit. Er staat ook nog een Italiaans nieuwtje bij, maar daarvan ontgaat mij de kern. Zal wel door het gebrek aan kennis van het Italiaans komen.

Op bladzijde 17 tot en met 20 worden een aantal recensies geplaatst, gevolgd door ingezonden lezersbrieven. Vervolgens nog twee bladzijden met informatie over de bladen en een bladzijde met speltips. Als afsluiting wordt in dit blad een hard- en software prijslijst gegeven en op de achterkant vinden we de kosten van het abonnement in verschillende vormen.

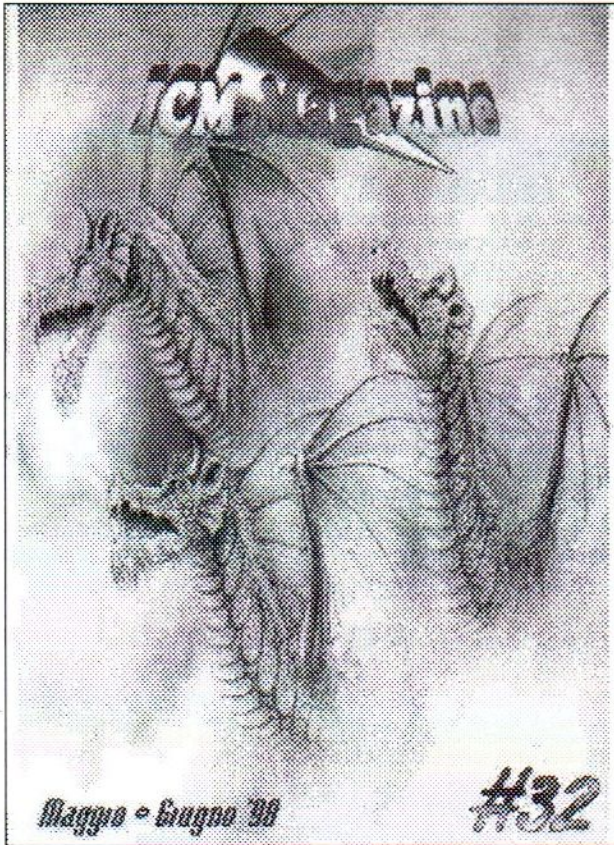
Inlay

In het blad ligt een inlay, een los vel A4, uiteraard dubbelgevouwen anders zou het niet in een A5 blad passen. Deze inlay is in kleur gemaakt en laat eigenlijk acht kleine bladzijden zien. Op deze acht bladzijden, de voorkant van deze inlay, informatie over MSX op het Arabische schiereiland en dan met name in Jemen. Een korte beschrijving van het land met een kaartje en een aantal Arabische MSX computers passeren de revue.

Op de achterkant van deze inlay staat uitgelegd waar je moet knippen, ergens midden op het blad op de lengteas van het blad. Vervolgens moet je het vouwen. Er ontstaat dan een miniblad op ehh... wat is het, A7 formaat. Ziet er gewoon leuk uit!

Conclusie ICM 31

Mijn bescheiden mening is dat het blad er leuk uit ziet, behoorlijk gevuld met artikelen over hardware maar ook over software. Die inlay is gewoon geinig. Minder vind ik de wisselende kwaliteit van de plaatjes. Sommige zijn goed, andere zien er gewoon niet uit, missen alle scherpte.



ICM nummer 32

Het nummer 32 van ICM magazine is leesvoer voor de maanden mei en juni. In vergelijking met het vorige nummer is deze een aantal bladzijden dikker: 34 stuks. In grote lijnen heeft het blad dezelfde indeling, inhoudsopgave en voorwoord vooraan, achteraan een beschrijving van de bladen, lezersbrieven, hard- en software prijslijst en de abonnementen.

Inlay

Ook deze keer hebben we een inlay gekregen. Die gaat over de ESE Artist Factory, de makers van de MegaSC-SI, SCC RAM-cartridge, een RS232C interface en ook nog een memory-mapper.

Inhoud

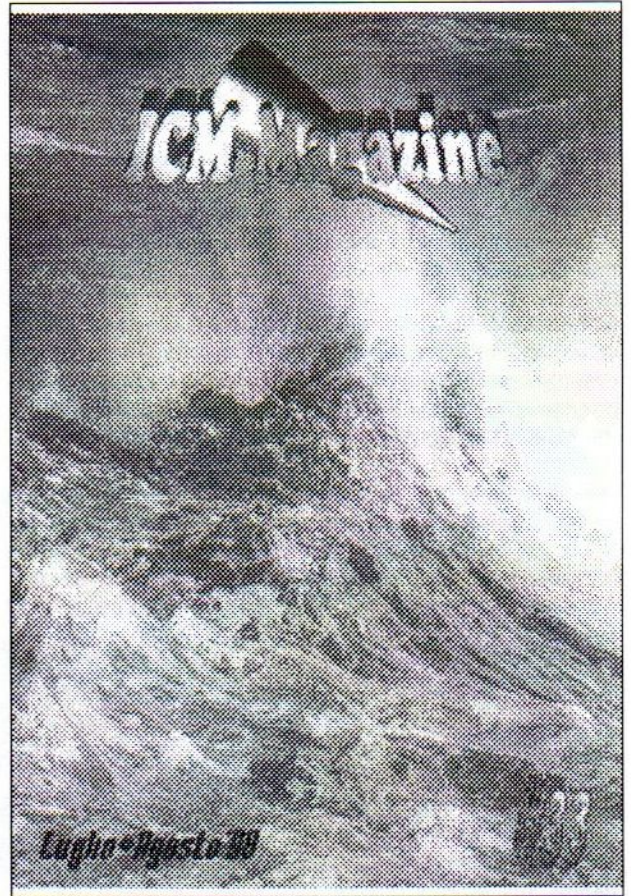
In dit nummer natuurlijk een verslag van Tilburg. Maar eh, toch komt me dat artikel en die foto's ergens bekend van voor. Bij het proberen te lezen van de tekst zie ik dat deze tekst door Mary (met schrijfvout dus) is geschreven en de foto's door hem zijn gemaakt met zijn digitale kamera.

Vervolgens wordt aandacht besteed aan de MSX in Korea, wat gevolgd wordt door een artikel over de Sony HBI-V1 digitiser. Ook komt Eurolink 4 aan bod. Ik snap eigenlijk nog steeds niet waarom wij die nog niet hier hebben.

Vanuit de Japanse hoek wordt aandacht besteed aan Manga en aan de Memory-mapper van ESE Artists Factory. Op de bladzijden 22 tot en met 27 wordt aandacht besteed aan software piraterij, gevolgd door een artikel over het aansluiten van een disk-drive in de MSX Turbo-R.

Conclusie ICM nummer 32

Wederom een goed gevuld magazine, maar in dit nummer is mij opgevallen dat een achtergrond achter een tekst behoorlijk storend kan zijn op de leesbaarheid van het artikel.



ICM nummer 33

Ook dit nummer is weer goed gevuld met 30 pagina's. Een eerste blik vertelt me dat er wat minder maar wel grotere artikels instaan.

Na de standaard inhoudsopgave en het voorwoord vinden we een artikel van Ramon Serna uit Spanje over de dertiende MSX beurs in Barcelona, ook weer vertaald naar het Italiaans, voorzien van een aantal foto's.

Vervolgens wordt aandacht besteed aan MSX Padial Hardware. Deze MSX hardwareman heeft onder andere een slotexpander, SCSI-interface, toetsenbord interface en een memory-mapper van 1 of 4 megabyte in zijn programma zitten. Tevens is hij bezig met een MMSX project, wat een opvolger voor de MSX2 zou mogen worden op basis van een Z380.

Op bladzijde 9 wordt een andere CD met de titel "Falcom Perfect Collection" gepresenteerd door Club MSX Power Replay uit Spanje. Dan krijgen we een stukje goud van oud op bladzijde 10: een Philips NMS 1260 videotel cartridge, wat gevolgd wordt door een beschrijving van de homepage van Randy Wientjes, een Nederlandse MSXer, op bladzijde 11 en 12.

Op bladzijde 13 volgt nog informatie over SCC game-cartridges, een aantal zijn er nog verkrijgbaar voor zo'n 40.000 Italiaanse Lires per stuk.

Op bladzijde 14 tot en met 17 wordt een nieuwe CD van Club HNOstar uit Spanje compleet uit de doeken gedaan. Zo ongeveer de complete directorystructuur komt aan bod en per directory (die in de root-directory staan) wordt verteld wat erin staat. Één en ander voorzien van een heleboel plaatjes.

Op bladzijde 18 wordt begonnen met de uitleg hoe je een MSX Turbo-R FS-A1 ST moet uitbreiden naar 1 Megabyte intern geheugen met behulp van een 30 pins simm, die uit een PC is gehaald. Dit verhaal duurt tot en met bladzijde 24 en is voorzien van veel plaatjes en foto's. De scherpte van de foto's laat (vind ik) toch wel wat te wensen over. Zeker als je bekijkt dat er nogal wat gesoldeerd moet worden in je computer, ik zie nogal wat draadjes hier op die foto's. Ik denk dat de uitleg een voldoende krijgt, maar gezien mijn beroerde Italiaans zou ik daar maar niet op gokken.

Ook dit blad wordt weer afgesloten met een rondje langs de bladen met daarin onder andere een beschrijving van het XSW-Magazine nummer 22, lezersbrieven, speltips (dit keer over de Shrines of Enigma), de hard en software prijslijst en de mogelijke abonnementen op het ICM Magazine. De inlay van dit nummer sluit aan bij één van de artikelen, zoals ook de vorige inlay dat deed. Deze keer gaat het over Club MSX Power Replay uit Madrid, Spanje.

Conclusie ICM nummer 33 en algemeen

Ook dit blad is weer goed gevuld en van alle markten thuis. Was ik vooraf bang voor weinig artikelen, dan valt dat achteraf nog best wel mee. Het ene artikel is wat langer, het andere is weer wat korter. Mijn overall mening van het blad is dat het Italiaans irritant is, maar wat wil je, voor een Italiaan is waarschijnlijk ons XSW-Magazine net zo irritant te lezen. In principe is dat gewoon mijn probleem.

Ik vind het blad goed gevuld, rijkelijk voorzien van plaatjes en foto's. Soms vind ik het wat onordelijk. De plaatjes lopen kris kras over de bladzijden heen. Ook wordt soms gebruik gemaakt van een achtergrond achter de tekst. Dat komt de leesbaarheid niet ten goede vind ik, zeker ook als de kwaliteit van het gebruikte plaatje niet al te denderend is. Het blad verschijnt elke twee maanden, dus regelmatig word je voorzien van MSX informatie gericht voor de Italiaanse markt en een jaarabonnement kost zo'n 30.000 Italiaanse Lires

Informatie

Voor verdere informatie verwijzen wij jullie door naar de redactie van het ICM Magazine.

Marco Casali
Via Alghero, 15
I-20128 Milano
Italië
02-2570321
mcasali@free.sofit.it



Stichting Sunrise



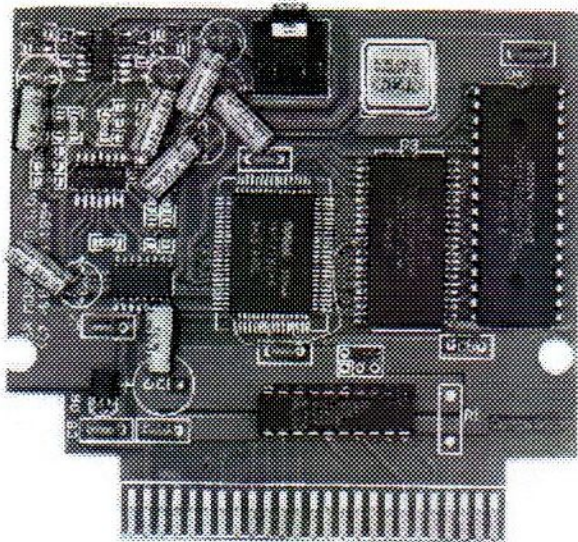
Sunrise RS232c

Een seriële interface voor MSX die gebruik maakt van een 16550 UART met FIFO buffers

Inclusief software!

f88,50

Inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling! (onder rembours = f99,-)



MoonSound

f390,-

inclusief verzendkosten bij vooruitbetaling!
(onder rembours = f399,-)

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

Giro 48994
St. Sunrise
Den Haag

MPCD 32

Mart van den Broek

We hebben er even op moeten wachten, maar het volgende nummer van MPCD is weer uit, nummer 32. Het A5-blaadje van MSX en PC Club Drechtsteden wat voorheen met regelmaat verscheen heeft nu lange tijd op zich laten wachten, nummer 31 verscheen immers in november 1997...

Wachten waarop? Dat vraag ik me nu eigenlijk af. Laten we snel het blaadje openslaan, dan zal het snel duidelijk worden.

Op de blauwe voorkant nog steeds de afbeelding van de bekende Videocomputer, de NMS 8280, welke op alle nummers van MPCD prijkt. Het blaadje telt 24 pagina's.

Bij MSX en PC Club Drechtsteden is het één en ander veranderd. Zo heeft de club een nieuwe voorzitter, Eric Blaak, wiens eerste en meteen ook laatste voorwoord we in dit nummer aantreffen. Waarom men stopt met het voorwoord in het blad? De ruimte kan zijn inziens beter gebruikt worden voor artikelen... De pagina wordt gevuld met een drietal advertenties waarin hoofdzakelijk PC-spullen te koop worden aangeboden.

Riven, de opvolger van Myst stelt niet teleur. Voor dit point 'n click adventure heb je geen lenige vingers of een goed reactievermogen nodig, je moet wel logisch kunnen denken. De plaatjes uit het spel zien er aardig uit, de informatie is echter summier. 1-0 voor PC.

Sinds het verschijnen van de eerste MSX-emulator staat de ontwikkeling hiervan niet stil. Al krijg je zo nu en dan het idee dat de ontwikkeling met een slakkengangetje gaat. Er zijn verschillende updates en een aantal nieuwkomers. Een aardig artikel voor wie geïnteresseerd is, alleen jammer dat men niet gelijk de homepages vermeld heeft waar deze emulators gevonden kunnen worden. Aangezien je de emulator op een PC draait maar je toch eigenlijk met MSX bezig bent komt de stand op 2-1 voor PC.

Windows Commander 3.50, de Norton Commander voor Windows, bedoeld voor diegene die meer willen dan Windows Verkenner kan... Need I Say More: 3-1!

Uit de notulen van de ledenvergadering 1998 wordt een hoop duidelijk, maar helaas ook niet alles. De contributie voor de club gaat omhoog met ongeveer 20%, het bestuur verandert en men blikkt vooruit in de toekomst van de club. De introductie van PC in de club heeft niet geleid tot toename van het aantal leden, maar heeft er zelfs voor gezorgd dat het aantal MSX-leden afneemt. Dit heeft als resultaat dat

de club zich zal gaan richten op de PC-leden. Via Internet vroegen we aan de verse voorzitter wat er nu verwacht kan worden door de MSX-leden die de club nog heeft. Hij stak het niet onder stoelen of banken: eigenlijk niets... Score: 4-1.

ReBirth, en Techno Micro Composer waarmee het maken van House muziek een peuleschilletje wordt (was dat al niet zo?). ReBirth is een programma welke een drumcomputer en een synthesizer emuleert. Score: 5-1.

Vanaf het Internet kwam NestorBASIC in de huiskamer van MPCD terecht. NestorBASIC is een KUN-BASIC met een hele hoop extra's. NestorBASIC is nog in ontwikkeling, maar de beta-versie kan van Internet gehaald worden. De maker staat open voor suggesties. Score: 5-2.

Tips & trucs. Gaat er met je computer wat goed fout dan hoor je een aantal beepjes, welke een code voorstellen. Helaas hebben de heren ontwerpers hierover geen duidelijke afspraken gemaakt, vandaar een overzichtje van de Beep codes voor bezitters van een PC met AMI-bios.

Tips & trucs sluit af met een waslijst aan URL -adressen (Internet HomePages) van bekende bedrijven. Helaas tussen alle adressen geen MSX-sites. Score: 6-2.



Aangekomen aan het eind van het blaadje kan ik niet anders concluderen dan dat we de wedstrijd dik verloren hebben. De club geeft zelf al te kennen dat men eigenlijk niet goed meer weet wat men met de MSX-leden aan moet, via de inhoud van het blad laat men dit min of meer ook doorschemeren. Mij lijkt het verstandig dat de MSX-leden een veilig heenkomen zoeken en zich aansluiten bij de weinige clubs die nog steeds met MSX bezig zijn, en vooral blijven.

Het blaadje ziet er zoals gewoonlijk verzorgd uit. De inhoud is redelijk, mits je behoort tot de doelgroep waartoe men zich wendt: De PCer. Als MSXer haal je bijzonder weinig informatie uit dit blaadje. Wil men interessant blijven voor de huidige MSX-leden zal er toch wel wat meer over MSX geschreven moeten worden. Gebeurt dit niet dan zal het aantal MSX-leden in rap tempo afnemen. Ik hoop alleen dat deze mensen zich dan aansluiten bij een andere club en niet hun MSXje aan de wilgen hangen.

MSX & PC Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
(078)-6511156

You Want Me To Pay
For Bug Fixes???

SURREC

Visit Our Stand At The MSX-Fair in Zandvoort!



Richard Bosch
Duivelmolen 5
5345 ZR Oss
0412-635287

Martijn Reemeyer
Angoralaan 58
5345 ZN Oss
0412-638692

Music Maniac 2

- muziekdisk voor MoonSound
- bevat 20 afwisselende nummers
- geleverd op merkdiskette met full-color label
- voor maar fl. 10,-

snailmail: Kortrijksesteenweg 229
B-8530 Harelbeke (België)
e-mail: kenda@mailcity.com
homepage: www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/1620



Programmeren van de Muziekmodule (3)

Peter van Overbeek, PTC-Print

Deze keer gaan we dieper in op de bijzonderheden van de 27 geluidsvormende functies, die de muziekmodule voor elk van zijn negen geluidskanalen bezit. Deze functies werden in de vorige aflevering al globaal besproken. Daarin stond ook een programma om zelf met de geluiden te experimenteren. Dit programma komt ook nu weer van pas om de mogelijke klanken te beluisteren. Dat maakt tenslotte meer duidelijk dan de beste beschrijving. We zagen al dat de 27 functies in de soundprocessor verdeeld zijn over elf registers. Die zullen we daarom hieronder weer tegenkomen. Achter elke functienaam staat zijn afkorting en het bereik van de functiewaarde. De afkortingen worden in de formules gebruikt.

Instellen van de stamoscillator

F-NUMBER (FN=0..1023)

Dit is de fijninstelling van de frequentie van de stamoscillator. Er zijn tien bits voor beschikbaar, zodat het bereik loopt van 0 tot 1023. De functiewaarde past niet in één byte (8 bits) en is daarom verdeeld over register 9, dat de 8 lage bits bevat, en register 10 bits 0 en 1 voor de twee hoogste bits van F-NUMBER. Anders gezegd: register 9 bevat FN MOD 256 en register 10 bevat INT(FN/256). Het omrekenen van de F-NUMBER waarde in een frequentie staat beschreven onder BLOCK.

BLOCK (BL=0..7)

Dit stelt het gewenste octaaf in. Voor elk octaaf hoger verdubbelt de frequentie van de stamoscillator. De bits 2, 3 en 4 van register 10 worden voor BLOCK gebruikt. Hiermee kan gekozen worden uit octaven 0 tot 7. De frequentie van de stamoscillator kan nu worden berekend met de volgende formule:

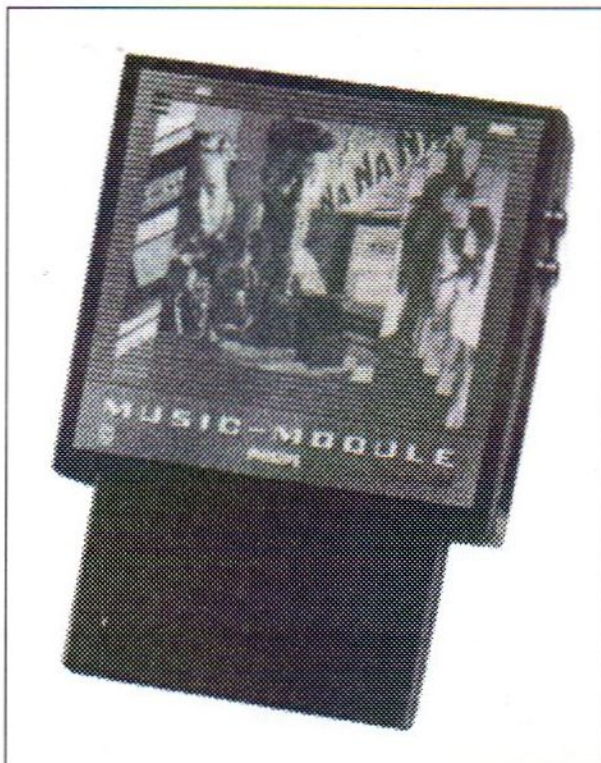
$$\text{STAMFREQUENTIE} = \text{FN} * (2^{\text{BL}}) / 21.09$$

Deze formule is iets nauwkeuriger dan die in het testprogramma uit de vorige aflevering met deelfactor 21. De verbetering werd gemaakt na controle met een nauwkeurige frequentieteller. De toonladder voor octaaf 4 (BLOCK=4) wordt met de waarden van F-NUMBER uit tabel 1 zo goed mogelijk benaderd. Voor andere octaven hoeft alleen BLOCK dus de inhoud van register 10 veranderd te worden.

KEYON (KON=0..1)

Deze functie dient als toets-schakelaar voor het betreffende geluidskanaal. Het gebruikt bit 5 van register 10, waarbij 0=UIT en 1=AAN. Register 10 bevat dus drie gegevens: De twee hoogste bits van F-NUMBER in bits 0 en 1, de BLOCK-waarde in bits 2, 3 en 4 en KEYON in bit 5. De inhoud van dit register kan dan op de volgende manier in formulevorm worden gezet:

$$\text{R}(10) = \text{INT}(\text{FN}/256) + 4 * \text{BL} + 32 * \text{KON}$$



Bij het spelen van muziek zullen de registers 9 en 10 voor elke gespeelde toon aangepast moeten worden. Hierbij geeft KEYON aan dat er een toon gespeeld wordt, hetzij door de computer of omdat de bespeler een toets indrukt.

De functies F-NUMBER en BLOCK zijn afhankelijk van de toon die gespeeld moet worden, dat wil zeggen welke toets ingedrukt is. Later zien we hoe dat gaat.

Tabel 1: Toonladder in octaaf 4

Toon	Freq.(Hz)	FN	BL	R(9)	R(10)
C	261,6	345	4	89	17
C#	277,2	365	4	109	17
D	293,7	387	4	131	17
D#	311,1	410	4	154	17
E	329,6	434	4	178	17
F	349,2	460	4	204	17
F#	370,0	488	4	232	17
G	392,0	517	4	5	18
G#	415,3	547	4	35	18
A	440,0	580	4	68	18
A#	466,2	615	4	103	18
B	493,9	651	4	139	18

Instellen van de klankkleur

De klankkleur van alle gebruikte geluidskanalen moet in het begin worden ingesteld en deze zullen tijdens het muziekstuk meestal niet meer wijzigen. Het kan overigens wel maar dan moet eerst KEYON op nul worden gezet.

CONNECT (CN=0..1)

Met deze functie wordt gekozen tussen Amplitude- en Frequentie-modulatie. Bit 0 van register 11 geeft de keuze aan: 0=FM-mode, 1=AM-mode. In FM-mode is generator A de modulator en levert generator B het gemoduleerde geluid.

FEEDBACK (FB=0..7)

Hiermee kan de golfvorm van generator A ingesteld worden. Er zijn drie bits beschikbaar: bits 1, 2 en 3 van register 11. Voor FB=0 is de golfvorm een zuivere sinus, voor de waarden 1 tot 5 wordt het een steeds scherpere zaagtand en voor waarde 6 en 7 zit er ruis door. Zoals we eerder zagen zijn er voor het instellen van de generatoren A en B elf functieparen. Per paar hebben die dezelfde werking maar ze kunnen verschillend ingesteld worden. De functiewaarden van generator A worden bepaald in de oneven registers 1, 3, 5 en 7 terwijl de functies van generator B beschikken over de even registers 2, 4, 6 en 8.

MULTI (MUL=0..15)

Dit stelt de generatorfrequentie in als produkt van de stamfrequentie:

$$\text{FREQUENTIE GENERATOR A} = \text{MULTI(A)} * \text{STAMFREQUENTIE}$$

en op soortgelijke wijze voor generator B. Er zijn vier bits beschikbaar: bits 0, 1, 2 en 3 van register 1 voor MULTI(A) en dezelfde bits van register 2 voor MULTI(B). In de meeste gevallen is de vermenigvuldigfactor gelijk aan de MULTI-waarde, maar er zijn enkele uitzonderingen:

MULTI:	factor:
0	0.5
11	10
13	12
14	15

Voor MULTI=0 is de generatorfrequentie een octaaf lager dan de stamfrequentie!

EG-TYP (TYP=0..1)

Bit 5 van registers 1 en 2 bepaalt het type van de toon (zie de uitleg in de vorige aflevering). Waarde 0 is voor percussie, 1 is geen percussie.

VIBRATO (VIB=0..1)

Bit 6 van registers 1 en 2 bepaalt of vibrato is ingeschakeld. 0=UIT, 1=AAN. De vibrato-frequentie is 6,4 Hertz. Later zien we dat de modulatie diepte ook nog ingesteld kan worden, maar alleen voor alle geluidskanalen tegelijk.

AMPLITUDE MODULATIE (AM=0..1)

Bit 7 van registers 1 en 2 bepaalt of de langzame amplitudemodulatie met een frequentie van 3,7 Hertz is ingeschakeld. 0=UIT, 1=AAN.

Instellen van de geluidssterkte

Behalve de verschillen in klankkleur klinken ook niet alle instrumenten even hard of zacht. De geluidssterkte van elke generator kan verzwakt worden ten opzichte van het maximum, dat gesteld is op 0 dB (decibel). De decibel is daarvoor de gebruikelijke maat, omdat die past bij de gevoeligheid van het menselijk oor.

TOTAL LEVEL (TL=0..63)

Deze functies regelen de verzwakking van de beide generatoren en beperken zo de maximale geluidssterkte die bij het aanzwellen bereikt kan worden. Er zijn 6 bits beschikbaar: bits 0 tot 5 van registers 3 en 4. Het ver-

zwakken gaat in stapjes van 0,75 dB. Voor een waarde 0 is er geen verzwakking en de maximale verzwakking bedraagt $63 * 0,75 = 47,25$ dB. De gegeven verzwakking geldt voor octaaf 0. Hogere octaven kunnen nog extra verzwakt zijn, zie daarvoor Key Scale Level. In FM-mode (zie CONNECT) regelt TOTAL LEVEL(A) de modulatie diepte.

KEY SCALE LEVEL (KSL=0..3)

Deze functie regelt de afname van de geluidssterkte met toenemende toonhoogte, zoals die voor veel instrumenten gebruikelijk is. De functie benut bits 6 en 7 van registers 3 en 4. Er zijn vier mogelijkheden:

KSL	Verzwakking
0	0 dB/octaaf
1	1,5 dB/octaaf
2	3 dB/octaaf
3	6 dB/octaaf

Is bijvoorbeeld KSL=2 dan is octaaf vier 12 dB zachter dan octaaf nul.

SUSTAIN LEVEL (SL=0..15)

Voor een toon zonder percussie is dit de geluidssterkte, waarop de toon terugvalt (Decay) nadat de maximum aanzwelsterkte (Attack) was bereikt. Deze geluidssterkte wordt dan aangehouden zolang de toets ingedrukt blijft. Voor een toon met percussie is dit de geluidssterkte waarop de terugval overgaat in uitsterven (Release). Zie de figuren in de vorige aflevering! Bits 4 tot 7 van de registers 7 en 8 worden benut. De verzwakking bedraagt 3 dB per stapje. Voor SL=15 echter is het Sustain Level altijd -93dB en is dus onhoorbaar. Voorbeeld: Als TL=8 dan is de aanzwelsterkte in octaaf nul $8 * 0,75 = 6$ dB verzwakt. Als KSL=1 dan komt daar in octaaf vier nog $4 * 1,5 = 6$ dB bij. Als SL=3 dan ligt het Sustain Level daar weer $3 * 3 = 9$ dB onder. De totale verzwakking van het Sustain level is dan: $6 + 6 + 9 = 21$ dB.

Instellen van de tijden

De overige functies hebben alle betrekking op het instellen van de snelheden en dus van de tijden waarin de toon aanzwelt, terugvalt en uitsterft. Ook deze zijn weer afhankelijk van het met BLOCK ingestelde octaaf van de stamoscillator. De vermenigvuldigfactoren MULTI hebben er echter geen invloed op. Zowel voor ATTACK, DECAY als RELEASE RATE zijn vier bits beschikbaar: de functiewaarden lopen van 0 tot 15. Daarbij betekent 0 geen verandering, levert 1 de langste tijd en 15 de kortste. De tijden worden met elk volgende functiewaarde gehalveerd, zoals blijkt uit tabel 2. Hierin staan de tijden voor ATTACK voor het maximale aanzwelbereik van -96 dB tot 0 dB. De tijden van DECAY en RELEASE zijn voor de maximale afname van 0 dB tot -96 dB. Als het bereik kleiner is ingesteld, dan zijn de tijden evenredig korter. De tabelwaarden gelden ook alleen voor octaaf 0 (BLOCK=0), voor de hogere octaven gaat alles wat sneller en zijn de tijden dus korter. Zie onder KEY SCALE RATE.

KEY SCALE RATE (KSR=0..1)

Het aanzwellen, afnemen en uitsterven van de tonen gaat sneller naar mate het met BLOCK ingestelde octaaf hoger is. Hoeveel sneller wordt door deze functie bepaald. De functie gebruikt bit 4 van registers 1 en 2.

Voor KSR=0 zijn de tijden ca. 10% per octaaf korter. Voor KSR=1 is dat ca. 30% per octaaf korter. In tabel 3 staan ze als percentages van de tijden voor octaaf 0.

Tabel 2: tijden voor octaaf 0		
RATE	ATTACK (msec.)	DECAY/RELEASE (msec.)
1	2826	39280
2	1413	19640
3	707	9820
4	353	4910
5	177	2455
6	88	1227
7	44	614
8	22	307
9	11	153
10	5,5	77
11	2,8	38
12	1,4	19
13	0,7	10
14	0,4	5
15	0	2

ATTACK RATE (AR=0..15)

Deze functie stelt de aanzweltijden van een toon in en gebruikt daarvoor bits 4 tot 7 van de registers 5 en 6. De tijden voor octaaf 0 staan in tabel 2. Hogere octaven moeten aangepast worden met het percentage in tabel 3. Als bovendien TOTAL LEVEL of KEY SCALE LEVEL niet nul zijn, moet de tijd nog verder verkort worden. Nemen we als voorbeeld AR=3.

De maximale aanzweltijd in octaaf 0 is dan 707 msec volgens tabel 2. Als BL=4 en KSR=1 dan wordt de tijd volgens tabel 3: 25% van 707 is 177 msec. Als TL=12 is de verzwakking $12 \cdot 0,75 = 9$ dB voor kanaal 0. Als KSL=1 komt daar voor octaaf 4 nog bij: $4 \cdot 1,5 = 6$ dB, samen 15 dB. De correctie voor het bereik is dan: $(96-15)/96 = 84\%$ van 177 msec is 149 msec.

Tabel 3: Octaafpercentage		
BLOCK	KSR=0	KSR=1
0	100%	100%
1	91%	71%
2	82%	50%
3	74%	35%
4	67%	25%
5	61%	18%
6	55%	12%
7	50%	9%

DECAY RATE (DR=0..15)

De afname van de sterkte van de toon nadat het aanzwelmaximum bereikt was, wordt met deze functie ingesteld via bits 0 tot 3 van registers 5 en 6. De maximale tijden in octaaf 0 staan weer in tabel 2. Deze moeten weer aangepast worden aan het ingestelde octaaf volgens tabel 3 en voor het SUSTAIN LEVEL. Als SL=3 dan ligt het Sustain Level $3 \cdot 3 = 9$ dB onder de aanzwelsterkte. De DECAY-tijd is dan $9/96 = 9\%$ van de maximale tijd voor dat octaaf.

RELEASE RATE (RR=0..15)

De uitsterftijd van het geluid wordt met deze functie ingesteld via bits 0 tot 3 van registers 7 en 8. Nul is geen uitsterven: de toon blijft eeuwig doorgaan. De tabelwaarden zijn dezelfde de als voor DECAY. De uitsterftijd moet ook nu weer aangepast worden aan het octaaf en de afstand van SUSTAIN LEVEL tot aan -96 dB. Is dat 21 dB verzwakt (zie het voorbeeld onder Sustain Level) dan wordt de uitsterftijd $(96-21)/96 = 78\%$ van de maximale tijd voor dat octaaf.

Instellen van de muziekregisters

Nadat voor alle 27 functies de geschikte instelwaarden bepaald zijn, moet daaruit de inhoud van de elf registers berekend worden. De formules daarvoor staan hieronder nog eens samengevat. Let er daarbij wel op dat de maximale functiewaarde nergens wordt overschreden!

```

R(1)=MUL(A)+16*KSR(A)+32*TYP(A)+64*VIB(A)+128*AM(A)
R(2)=MUL(B)+16*KSR(B)+32*TYP(B)+64*VIB(B)+128*AM(B)
R(3)=TL(A)+64*KSL(A)
R(4)=TL(B)+64*KSL(B)
R(5)=DR(A)+16*AR(A)
R(6)=DR(B)+16*DR(B)
R(7)=RR(A)+16*SL(A)
R(B)=RR(B)+16*SL(B)
R(9)=FN MOD 256
R(10)=INT(FN/256)+4*BL+32*KON
R(11)=CN+2*FB
    
```

Daarna moet elke berekende waarde in het juiste register van de soundprocessor gezet worden. Geef daarvoor elf keer de volgende commando's:

```

OUT &HC0,<registeradres>
OUT &HC1,<registerinhoud>
    
```

De HEXadecimale registeradressen voor alle negen kanalen staan in tabel 4.

Tabel 4: Adressen van de muziekregisters									
&H	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9
R(1)	20	21	22	28	29	2A	30	31	32
R(2)	23	24	25	2B	2C	2D	33	34	35
R(3)	40	41	42	48	49	4A	50	51	52
R(4)	43	44	45	4B	4C	4D	53	54	55
R(5)	60	61	62	68	69	6A	70	71	72
R(6)	63	64	65	6B	6C	6D	73	74	75
R(7)	80	81	82	88	89	8A	90	91	92
R(8)	83	84	85	8B	8C	8D	93	94	95
R(9)	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
R(10)	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8
R(11)	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8

Bereken vervolgens de registerwaarden voor de instellen van het volgende kanaal en zet ook die in de soundprocessor. Als alle negen kanalen in gebruik zijn moeten er dus 99 registers ingesteld worden! Muziek maken we dan door voortdurend de inhoud van vooral de registers 9 en 10 aan te passen. Overigens horen we niet eerder muziek dan nadat de schakelaar achter de soundprocessor (zie aflevering 1) gesloten is. Dat gaat zo:

```

OUT &HC0,&H18: OUT &HC1,8
OUT &HC0,&H19: OUT &HC1,8
    
```

Om de klankkleur via registers 1 tot en met 8 te kunnen wijzigen moet KEYON in register 10 UIT staat: KON=0. In het geluidentest programma in de vorige aflevering heb ik daarom nog een register R(0) gedefinieerd dat dezelfde inhoud heeft als R(10) behalve dat in R(0) geldt KON=0 terwijl KON=1 in R(10). Deze registers hebben dan natuurlijk wel hetzelfde registeradres!

Zo is het wel weer genoeg voor deze keer. In de volgende aflevering zien we hoe de modulatie diepte wordt ingesteld, hoe de voorgeprogrammeerde ritmes worden gekozen, welke toetsen op het externe keyboard ingedrukt worden en nog wat andere muzikale zaken.

Ruby & Jade

Paul Keemeyer

Producent: Aurora
Prijs: f12,50



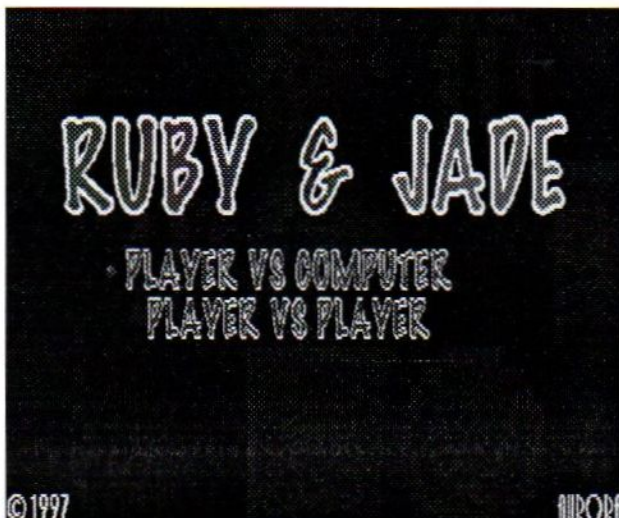
[NvdR: Dit spel is een behoorlijk lange tijd op de redactie blijven liggen. Elke keer kwam er wel iets tussen waardoor niemand zich geroepen voelde om er over te schrijven: "Er was immers toch al over de promo geschreven in XSW-Magazine 12...". Ondanks dat, had het niet mogen gebeuren, waarvoor onze excuses.]

Het label dat op de disk zit is zwart/wit. Als de disk opstart krijg je links boven in de hoek de tekst dat hij aan het laden is. Als de computer klaar is met laden, krijg je het menu op beeld. De keuzes zijn erg beperkt. Je kan kiezen of je tegen de computer of tegen iemand anders speelt.



Spel...

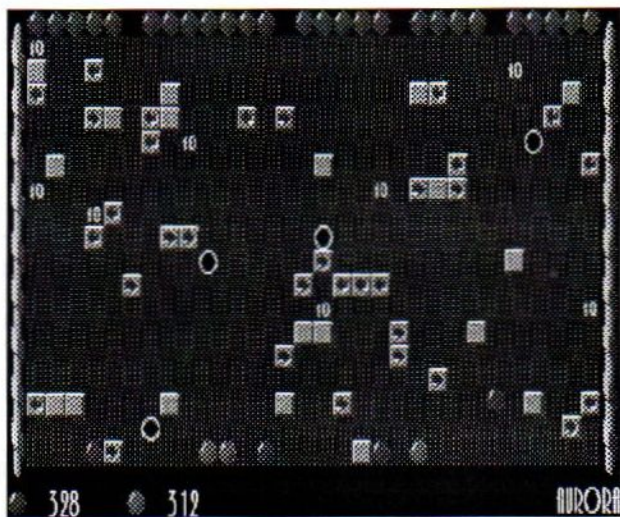
Als het spel voor het eerst op mijn scherm komt te staan, zat ik toch wel even naar mijn scherm te turen. Dit soort spellen heb ik nog nooit gezien. Toch ga ik het proberen te winnen van de computer. De bedoeling is om zoveel mogelijk punten te halen, door je balletje op de grond te krijgen, of zover mogelijk. Maar je begrijpt het al, dit wordt door verschillende objecten vermoelijk.



De objecten die je in weg liggen zijn gewoon blokjes die verder niets doen. Blokjes met een pijltje erop, waar het pijltje naar toe wijst, daar gaat het balletje ook naar toe. De zwarte gaatjes [NvdR: WarpHoles!], dat zijn er verschillende in een level. Je gaat het ene gaatje in en bij een andere kom je er weer uit. Dit kan positief zijn, maar ook negatief uitvallen. Als het balletje toch de grond haalt, krijg je 50 punten extra. In een level kun je ook 10 punten extra halen, die extra punten zweven in de lucht.

Handleiding...

De handleiding bestaat uit een dubbelgevouwen A4tje, waardoor je het idee krijgt een boekje te krijgen, in het Engels. De handleiding is duidelijk en vertelt precies de bedoeling van het spel, niets meer maar ook niets minder. Misschien een goede suggestie: maak ook een Nederlandstalige handleiding, aangezien we toch als doelgroep hoofdzakelijk de Nederlandse MSXer op het oog hebben.



Conclusie...

Als je een spel zoekt wat je nog nooit gezien hebt, dan kun je dit spel kopen. Dit spel is niet echt van geweldige kwaliteit, maar is echt leuk om te spelen. Als je het vaak speelt is het niet meer zo uitdagend om tegen de computer te spelen, want de computer zoekt altijd de langste weg naar beneden. Als je dit door hebt kun je altijd winnen van de computer, maar er is altijd nog een broertje, zusje, of vriendje waar je tegen kan spelen.

Aurora
Aldenhof 38-27
6537 BC Nijmegen
p.krooshof@net.hcc.nl
ericb@cs.kun.nl

Alpha Testers Do It First,
Beta Testers Do It last!

ACCNET Interface

Marl van den Broek

De Spaanse groep A.A.M. heeft een nieuwe interface ontwikkeld voor MSX, waarmee het mogelijk wordt te communiceren met een intern PC-modem zonder dat daar een RS232c-interface voor nodig is.



De interface bestaat uit een cartridge en een AT-BUS connector waarin het interne PC-modem gestoken dient te worden. De interface is met een aantal verschillende interne modems getest en kan als zeer snel beschouwd worden. Zelfs een 33k6 mo-

dem kan zonder veel problemen gebruikt worden, al is dan een MSX Turbo-R wel aan te raden.



Wie het ACCNET-interface koopt krijgt daarbij ook communicatie software genaamd COMS5. Ook is het mogelijk de interface te kopen in combinatie met een 28k8 of 33k6 modem, tegen een speciale prijs. De prijs van het ACCNET-interface zal om en nabij de f125,- exclusief verzendkosten bedragen.

Wat is ACCNET?

ACCNET is een cartridge met een ISA-slot connector, waarmee het mogelijk wordt een intern PC-modem aan te sluiten op MSX.



Kan er nog meer aangesloten worden?

Nee, de cartridge implementeert niet alle ISA-bus signalen. Dit omdat de MSX onder andere geen DMA-controller heeft. Interne PC-modems gebruiken geen DMA-kanalen,

waardoor het vrij eenvoudig wordt de signalen geschikt te maken voor MSX.

Een ander probleem is de conversie van poortadressen. De standaard adressen voor RS232c op MSX lopen van 80H tot 87H. Met ACCNET moet het interne PC-modem ingesteld worden op COM4, waarna ACCNET de adressen converteert naar de voor MSX standaard adressen om problemen met andere MSX-uitbreidingen te voorkomen.



Technische informatie

Een intern PC-modem werkt direct met CPU-signalen, welke door ACCNET geconverteerd worden naar bruikbare signalen voor de Z80, zodat geen RS232c-interface nodig is. De seriële interface is een chip genaamd "UART". Interne PC-modems maken gebruik van de zogenaamde UART 16550, waarmee hoge snelheden behaald kunnen worden zonder dat daarbij karakters verloren gaan wanneer de computer het even niet kan bijbenen. Dit komt hoofdzakelijk door de interne buffering van 16 bytes die de UART 16550 heeft en gebruikt wanneer de computer het even te druk heeft met andere taken dan data te ontvangen van de UART.

Uiteraard moet de software hier rekening mee houden, alle karakters opgeslagen in de buffer moeten bij elke interrupt uitgelezen worden, precies zoals dat behoort te gebeuren bij niet-gebufferde UARTS.

Het basis poortadres van een modem ingesteld op COM4 met ACCNET is 80H.



Voor meer informatie:
aculla@ctv.es of jalonso@ibm.net

MSX World Magazine 2

Paul Reemeyer

Dit blad wordt gemaakt voor de tweede keer. Dus dan zie ik jullie al denken, dat is dan niet zoveel soeps. Maar niets is minder waar. Als je het blad bekijkt dan zie je een mooie kleuren cover, die er goed uitziet. Volgens mij is de kaft gewoon over de rest van de A4 blaadjes geplakt. Dat is natuurlijk iets minder maar dat kun je alleen maar voelen. Eerst wat vertellen over de disk die erbij zit, daarna maar vertellen over de magazine zelf.

Op de diskette die erbij geleverd is zit een mooie kleurenlabel op, die jammer genoeg niet overeenkomt met de kaft van het blad. Als je de disk, die overigens ook vanaf de harddisk werkt, opstart krijg je een menuutje te zien dat er maar belabberd uitziet. De disk zelf daarentegen is goed opgevuld met promo's en utilities.

Spellen die erop staan zijn allemaal uit, bijvoorbeeld Dome. Dit spel zou in Tilburg 98 uitkomen, maar ik heb dit spel toch niet gezien op Tilburg. Een ander spel die erop staat is Ablaze, Bomberman 2, Fighter's Ragnarök. De utilities die erop staan zijn voor ons niet zo interessant. Ze zijn al best wel aan de oude kant.

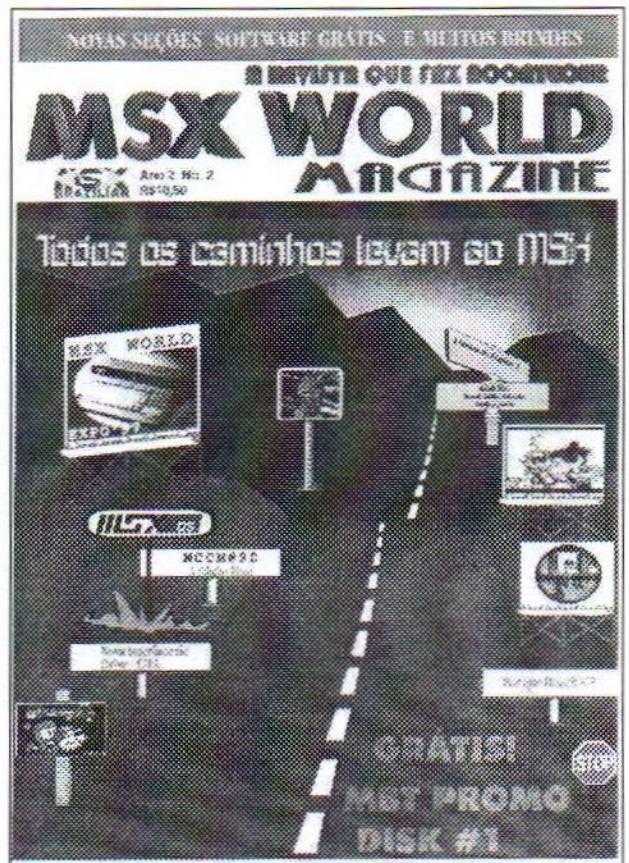


Het blad begint met een lijst van groepen in Brazilië die er actief zijn op de MSX. Daarnaast zit er een blaadje vast geplakt op het A4tje. Dit zal wel iets te maken hebben met een prijs of zo, maar ik kan niet kijken wat eronder zit want dit blad is niet van mij. Ik heb dit blad te leen voor deze recensie [NvdR: Dit is een klein rond stickertje met het logo van MSX Brazilian Team met daaronder de tekst "dasconto de 5% em hard"].

Dit blad bevat toch wel veel materiaal dat uit Nederland komt. Bijvoorbeeld de FutureDisk's, en ons blad, XSW-Magazine, wordt er ook in gerecenseerd. Jammer dat je dat dan niet helemaal kan volgen.

Het blad gaat ook dieper in op de hardware. Hier in dit blad staat een hardware stukje, dat ik nog nooit heb gezien in deze vorm. Dit stukje wat op deze foto staat is een interface, voor een 720Kb drive. Verder staat er ook nog een tabel in, dat de verschillende interfaces beschrijft, met daarbij de snelheden van de interfaces. Al die namen die hier bijstaan, daar heb ik nog nooit van gehoord.

Verder in het blad staat ook nog een SCC cartridge, die niet uit een Konami spel is gehaald. Deze cartridge hebben ze zelf gemaakt, en deze Report komt uit Italië. Dus ik hoop dat deze cartridge ook naar Nederland komt. Verder staat hier ook nog een slotexpander die uit Italië komt. Deze ziet er bijna hetzelfde uit als de slotexpander van Gouda.



Er is ook nog een Korea Report. Hier staat nog een leuk stukje software. Mega heeft een CD gemaakt. Verder staat er niet bij wat erop te vinden is. Over de advertenties die hier instaan denk je soms ook van, hoe kan dat.

Over de beurzen in Japan, MSX Pasta 97, wordt ook nog dieper op ingegaan. Met daarbij een heleboel foto's. Over de beurs in Madrid is ook nog een aantal pagina's aan besteed.

Na deze beurzen kom ik op een Game pagina. Deze bevat alle nieuwe spellen die uit zijn, zoals Bomberman 2, BeBop Bout, No Name en Core Dump. Maar hier staan ook nog games waar ik nog nooit van gehoord heb, zoals Dome (staat op de disk), Ablaze (staat op de disk), Combat Tetris.

Ablaze lijkt me wel een leuk spel. Dit spel lijkt veel op R-Type en is gemaakt door Cybernetic. Dan zal ik ook nog iets over het spel Dome vertellen. Dit komt van Paragon af, en ik heb er nog nooit van gehoord. Hoe kan dat nou? Er staat wel een promo op de disk maar als ik hem speel komt het me nog steeds niet bekend voor. Tetris lijkt me wel duidelijk wat dat is. In dit blad staan ook veel advertenties van Sunrise, maar hier kom ik toch wel iets raars tegen. Nu weet ik wel dat dit blad in verwegistan wordt gemaakt, maar dan hoeven ze toch niet te vermelden dat de RS232 van Erik wordt gemaakt door Sunrise Swiss. Phoe, phoe dit moest me even van het hart.

Conclusie

Dit is echt een tof blad dat er goed en verzorgt uitziet. Als je het blad voor je neus krijgt denk je dat deze mannen al jaren bezig zijn. Maar daar vergis je je dan lelijk in, dit is pas hun tweede blad die ze uitgebracht hebben. Er zijn goede foto's gebruikt, en de indeling van dit blad is ook goed. Jammer is het dan toch wel weer dat je het dan niet kan lezen. De disk die erbij zit is wel leuk om er gratis bij te hebben, maar het is niet van geweldige kwaliteit. Ze hadden er wel een klein, verzorgd menuutje op kunnen zetten. De promo's die erop staan zijn wel leuk om te hebben als je het hele spel misschien wilt kopen.

MSX World Magazine
Travessa Mauriti, 2273 - Marco
Cep: 66093-180
Belem - Pará - Brasil
mbt@libnet.com.br

-- Advertentie --

MSX-NBNO



Alleen voor 

Release op 10^e MSX Computerdag te Zandvoort

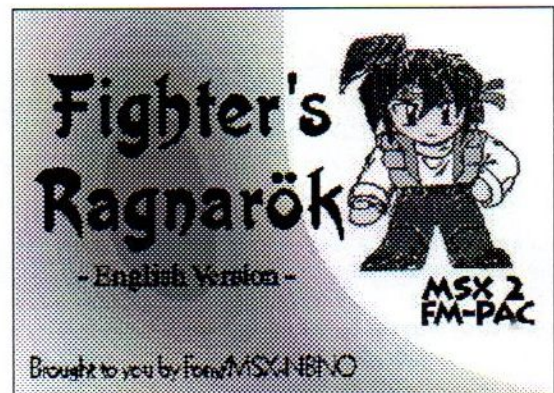
Prijsvraag...

Mart van den Broek

Het is al weer een hele tijd geleden dat we een soort van prijsvraag hebben gehad in XSW-Magazine blad. Tijd dus om daar verandering in te brengen.

Zoals vast wel is opgevallen heeft XSW-Magazine dit keer een hele bijzondere cover, gemaakt door Raul Bitencourt Vidigal Leitao uit Brazilië.

In de cover zitten tien hele bekende MSX 1 games verwerkt. Wie ons alle tien de titels kan noemen maakt kans op het prachtige spel Fighter's Ragnarök.



Daarnaast zullen onder de abonnees op XSW-Magazine, die een goede oplossing hebben ingezonden, ook nog eens tien disks met daarop de tien MSX 1 games van de cover verloot worden.



Inzendingen kunnen gestuurd worden naar de redactie (zie colofon). Inzendingen mogen ook via het BBS en E-mail worden ingezonden. De uiterste inzendingsdatum is 19 september. Bezoekers van de beurs in Zandvoort kunnen bij onze stand ook een "prijsvraag" formulier invullen!

Video9000

Marco Arts

Inleiding

Op de beurs van Zandvoort was daar eindelijk de langverwachte digitizer voor de GFX9000. Ik was toen nog zo gek om zowat alles te kopen voor MSX wat los en vast zat dus heb ik ook deze digitizer aangeschaft.

Oude terug

Deze digitizer wordt samen met de GFX9000 in één doosje ingebouwd. Het was dan ook de bedoeling om je eigen GFX9000 mee te nemen. Deze wordt dan door Koen van Hartingsveldt omgebouwd en vervolgens weer met een nieuwe kabel terug gestuurd. Deze nieuwe kabel wordt de kabel mee bedoeld die van de GFX9000 naar de monitor gaat. De eerste kabel liet alleen de beeldsignalen door, de nieuwe kabel laat ook het geluid naar de monitor komen. Nu kun je met slechts één monitor toch naar het GFX9000 beeld en naar het V9958 beeld kijken zonder dat je een SCART-switch of iets dergelijks nodig hebt.

Koen keek overigens verbaasd dat er geen superimpose kabel bij mijn GFX9000 zat. Dat komt omdat ik vanaf twee verschillende aansluitingen naar deze superimpose-ingang wenste te kunnen gaan. En dat is ook weer de bedoeling voor de VIDEO9000. Aldus werd er voor mij een verloop geregeld van SCART naar DIN.

Wat hebben we gekregen?

Op het eerste gezicht lijkt er weinig veranderd. Kijk je voor de tweede keer dan zie je dat er een ander doosje om het geheel is gekomen, dat er aan de zijkant een tweetal aansluitingen bij zijn gekomen en dat er aan de voorkant twee draaiknoppen zijn gemonteerd. Aan de achterkant zien we nog steeds de vijftig aderige bandkabel die je als je niet oplet zonder pardon op de verkeerde manier in de computer kunt steken...

Daarbij hebben we natuurlijk het veranderde kabeltje gekregen en heb ik netjes mijn verloopkabeltje gekregen zodat ik het signaal van de NMS 8250, oftewel een SCART, als van de MSX Turbo-R, via een DIN-stekker dus, naar de VIDEO9000 kan voeren.

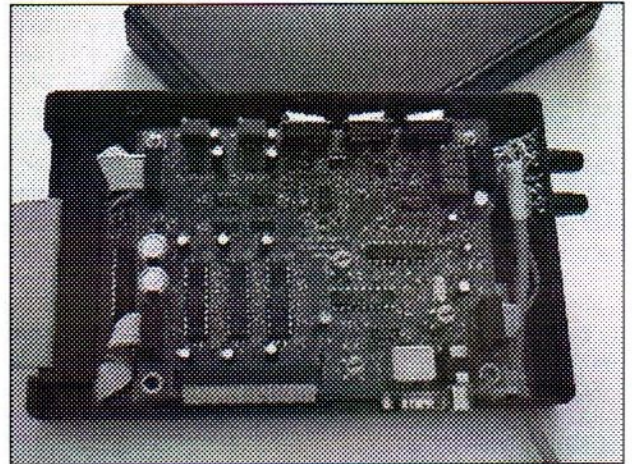
Wat moet je met een apparaat als je niet weet hoe je het moet bedienen. Er zit dus ook een handleiding bij hoe één en ander aan te sturen valt, zelfs in BASIC.

Ook zat er een diskette bij met digitize software. Wat moet je tenslotte met hardware als er geen software is die ermee kan werken.

Handleiding

De handleiding is uitgevoerd in het formaat A4 en bevat volgens de paginanummering 32 bladzijden. Laat ik eens per hoofdstuk een korte beschrijving geven.

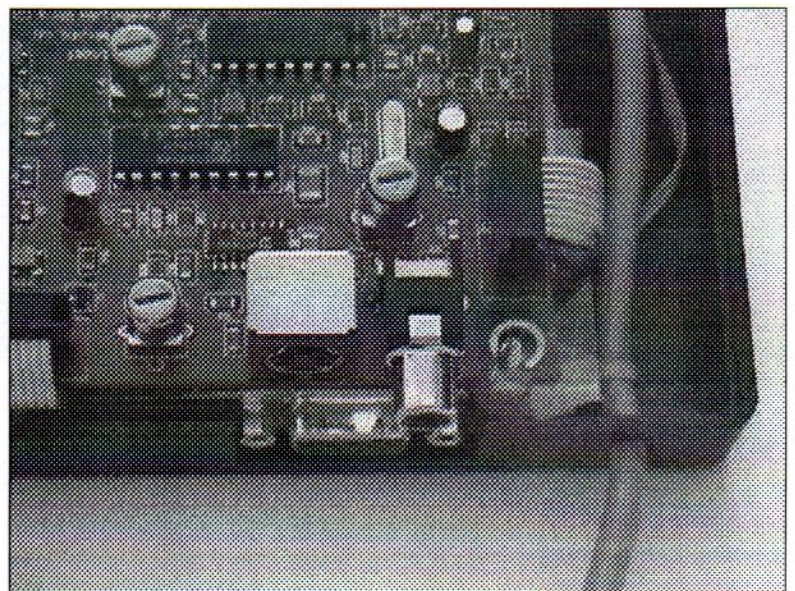
Begonnen wordt met een lijst met features. Op de volgende bladzijde krijgen we hoofdstuk één met daarin de introductie van het apparaat en wat er in de hoofdstukken staat. In de hoofdstukken twee, drie en vier wordt eerst uitgelegd hoe je de VIDEO9000 op je MSX moet aansluiten en worden een aantal verschillende configuratievoorbeelden gegeven.



In hoofdstuk vijf wordt het interessanter. Hier wordt uitgelegd hoe je de VIDEO9000 moet aansturen waarna in hoofdstuk zes in Basic wordt getoond hoe je digitalisaties kunt maken. Voor diegenen onder ons die niet verder komen dan superimposen kunnen dat gaan opzoeken in hoofdstuk zeven. Ook hier wordt de uitleg begeleid met een BASIC voorbeeld.

In hoofdstuk acht wordt vervolgens de link gelegd tussen de VIDEO9000 en Power BASIC. Deze laatste is een verbouwing van de MSX-BASIC, zodat samen met KUN-BASIC BASIC programma's gemaakt kunnen worden voor de GFX9000 of de VIDEO9000. Met een voorbeeld wordt het één en ander duidelijk gemaakt.

In hoofdstuk negen wordt uitgelegd wat er kan gebeuren als programma's niet op de juiste manier omgaan met een GFX9000 en hoe je dit kunt verhelpen.



In hoofdstuk tien krijgen we nog een korte uitleg als we de VIDEO9000 in een PC-kast willen inbouwen en dus de VIDEO9000 uit zijn eigen doosje willen halen. Dit laatste wordt dus sterk afgeraden!

In appendix A staan de pin-beschrijvingen van de verschillende connectoren en in appendix B worden een aantal termen uitgelegd.

De handleiding is geschreven in de Engelse taal, waar niet elke MSXer blij mee zal zijn. Ik van mijn kant heb daar niet zo veel moeite mee. Aangezien er ook een aantal exemplaren van de VIDEO9000 niet hier in Nederland zullen blijven, vind ik het niet eens zo vreemd dat we een Engelstalige handleiding krijgen.

Software

Op de diskette staat software waarmee je digitalisaties kunt maken. Het is een BASIC programmalader met een machinetaalroutine.

Als je het programma opstart kom je op het VIDEO9000 scherm terecht met links onder een menubalk met een stuk of zeven icoontjes.

Met dit programma kun je verschillende zaken instellen om van de mogelijkheden van de VIDEO9000 gebruikte kunnen maken.

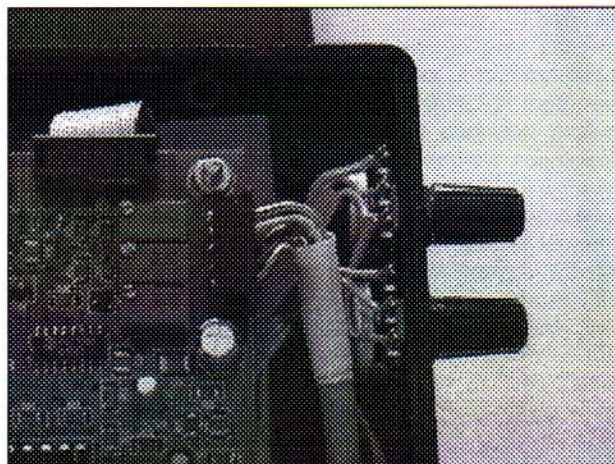
De VIDEO9000 kan overweg met een RGB, CVBS of een S-VHS signaal. Je kunt ze tegelijkertijd aansluiten zelfs, de aansluitingen zijn er voor. De RGB gaat via de SCART- of DIN-aansluiting, afhankelijk of je een Sony MSX computer of een MSX Turbo-R hebt met een DIN-aansluiting of een Philips MSX computer met een SCART-aansluiting. Op de VIDEO9000 zijn twee extra aansluitingen gemaakt, een voor S-VHS en een voor CVBS, wat een tulp- of cinch-aansluiting is. Deze is te gebruiken als je in plaats van de SCART-aansluiting juist de CVBS-aansluiting van je Philips MSX computer wilt gebruiken.

Wanneer je een programma op 60 Hertz wilt digitaliseren, moet je de VIDEO9000 ook kunnen wijzigen. Uiteraard is dat dus ook mogelijk met dit programma. Wanneer je echter de CVBS- of de S-VHS-aansluiting gebruikt, is dat niet zonder meer mogelijk. Je kunt de interruptfrequentie alleen wijzigen wanneer je de RGB-aansluiting als ingang gebruikt. Hé, zojuist valt me op dat de VIDEO9000 spontaan terug springt naar 50 Hz. Zou dat zo horen?

Van de GFX9000 weten we dat die met verschillende resoluties overweg

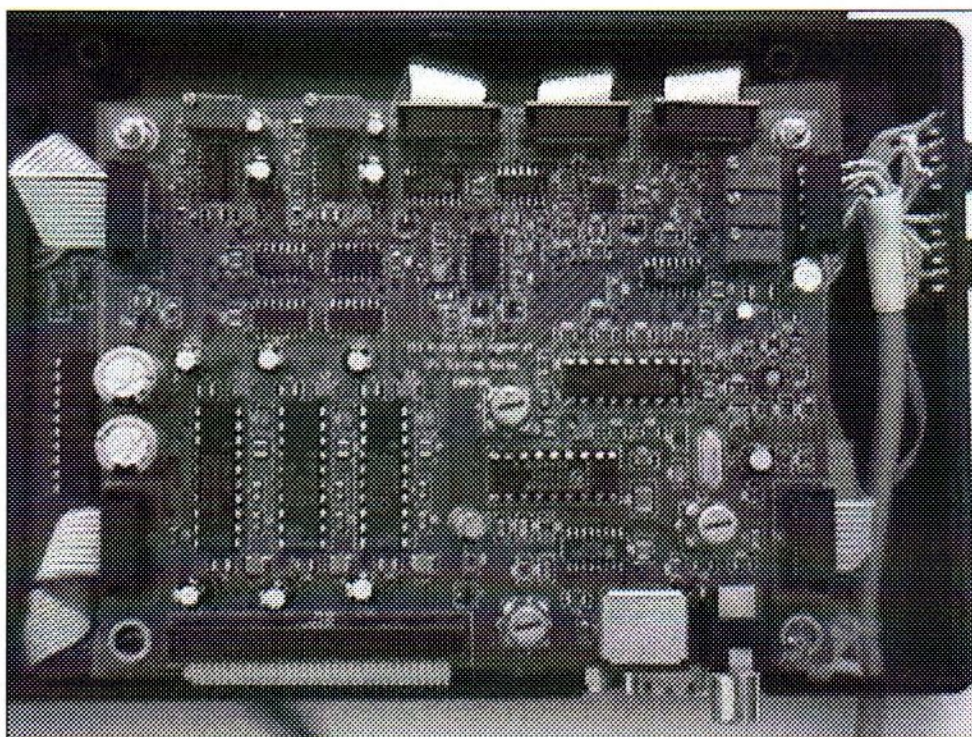
kan. De VIDEO9000 is niet veel anders en die kan dat dus ook. Gelukkig kunnen we dat ook in dit programma aanpassen en onze gewenste resolutie kiezen.

Als je digitalisaties maakt is het wel gemakkelijk als je ze kunt opslaan. Ook aan deze futilliteit is gedacht. Je kunt de bestanden opslaan in twee formaten: .PIC en .VGF. VGF is een nieuw bestandsformaat, eigenlijk is het een dump van het geheugen van de VIDEO9000 of de GFX9000. .PIC is denk ik een vergelijkbaar plaatje als de .PIC van screen 8. Zeker weten doe ik het niet.



Wat ik eigenlijk wel irritant vind is dat je die bestanden dus niet naar een meer bruikbaar formaat kunt omzetten. Deze opmerking werd ter harte genomen en een paar weken later hadden we via Internet een versie gekregen die ook de bestanden als .BMP kan opslaan.

Zodoende maak ik digitalisaties van de nieuwe spellen en programma's die voor MSX uitkomen, als ze niet op de emulator draaien tenminste.



Een toch wel vervelend probleem is dat je slechts vier drives kunt gebruiken, A: tot en met D: en dat het programma niet overweg kan met subdirectories. Ik hoop dat ook hiervoor nog een oplossing komt.

Komen we meteen bij een volgend probleem: R800. Ook daar kan het programma niet mee overweg, wat dus resulteert in het hangen van de MSX Turbo-R. De maker van het programma, Koen van Hartingsveldt, wist mij ondertussen te vertellen dat er nog fouten in het programma zaten en dat het programma ook nog met MSX-DOS 1 routines werkt waar de MSX-DOS 2 routines niet zouden misstaan.

Ook is hij bezig om een machinetaaluitbreiding te schrijven voor de GFX9000 en de VIDEO9000. Deze krijgt de naam G-BASIC. Naar verwachting zal dit in de zomervakanties worden afgemaakt en zou het dus op Zandvoort beschikbaar kunnen zijn. Ik hoop het, want ik ben niet zo'n machinetaal-programmeur...

Naast dit programma zijn er ook nog een tweetal kleine utilities op de diskette gezet. Hiermee kun je de VIDEO9000 of GFX9000 instellen of hij het beeld van de VIDEO9000 of de GFX9000 moet laten zien dan wel het beeld wat via een van de andere ingangen moet laten zien. In feite is het dus de superimpose uitzetten dan wel aanzetten.

Hardware

De GFX9000 was in de eerste serie ingebouwd in een groot doosje met een stuk bandkabel die je in de cartridgeslot van de MSX moest proberen te proppen. De volgende series van de GFX9000 waren netjes in een doosje van het formaat MoonSound of NMS-1250 modem gemaakt. Deze kun je direct in de cartridgeslot steken. Wanneer je jouw GFX9000 om laat bouwen tot een VIDEO9000 krijg je weer een losse bandkabel die je in het cartridgeslot moet zien te proppen. Gezien de grootte van het geheel (ik heb het doosje eens open geschroefd) kan dat ook bijna niet anders. Wat ik wel prettig zou vinden is dat ze dat kleine printje wat in het cartridgeslot gestoken moet worden ook in een doosje zouden hebben gedaan, vergelijkbaar met de slotexpander.

Met de bijgeleverde bekabeling kun je met slechts één monitor zonder SCART-switch toch naar de VIDEO9000 en naar het gewone beeld kijken. Omdat de computer dan het geluid niet meer naar de monitor kan sturen heeft de maker er ook voor gezorgd dat via de RGB-kabel het geluid ook wordt doorgevoerd naar de VIDEO9000 en dat het via de uitgaande aansluiting ook weer de VIDEO9000 kan verlaten. Je hoeft nu dus niet meer perse een geschieden geluidsuitgang te creëren van af de DIN- of SCART-aansluiting van de computer.

Slotexpander

Het wordt afgeraden om de VIDEO9000 in een slotexpander te steken. Dit omdat de VIDEO9000 een nog grotere stroomvreter is dan de GFX9000. Als je nog meer stroomvreters zou gebruiken, dan krijgt je MSX het op een gegeven moment toch wel erg warm met alle gevolgen van dien.

Van de andere kant is een slotexpander wel gemakkelijk, want de cartridgesloten zijn gemakkelijker bereikbaar als je die bandkabel erin moet proberen te proppen.

Conclusie

Tot zover mijn eerste indrukken van de VIDEO9000. In een vervolgartikel wil ik nog een keer in gaan op het in BASIC programmeren van de GFX9000 en de VIDEO9000 met de G-BASIC, maar dat kan nog wel even duren, omdat die nog niet klaar is.

Mijn mening is dat het een best wel dure uitbreiding is voor de MSX. Je hebt een GFX9000 van een pak hem beet f450,- en vervolgens wordt er nog een printje bijgebouwd voor f540,-. Maakt bij elkaar toch een duizend piek!

Voor dat vele geld vind ik dat je er een puik stukje voor terug krijgt, want het apparaat geeft haarscherpe plaatjes af.

Als je zo iets op een PC wilt realiseren, dan moet je aan minimaal dezelfde kostenpot denken.

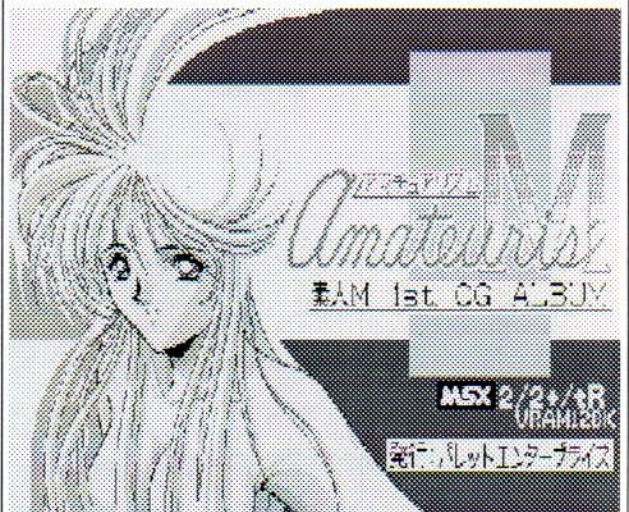
Informatie

Wanneer je meer informatie wenst over de VIDEO9000, neem dan contact op met Stichting Sunrise te Den Haag. Zij kunnen je alle uitleg geven over deze digitalisatiekaart.

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

-- Advertentie --

Japanse CG-collections:



AmateurisM, Notos CG Collection en "Extra"

Verkrijgbaar op de 10^e MSX Computerdag te Zandvoort!

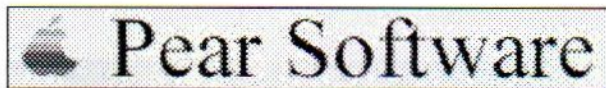
Pear Music Factory 1

Richard Bosch

Producent: Pear
Prijs: Public Domain



Techniek staat voor niets, via mijn mobiele telefoon werd ik met een SMS-berichtje op de hoogte gesteld dat er via Internet een muziekdisk naar me was opgestuurd, en of ik deze even voor het weekend wilde bekijken en beschrijven. Het enige wat ik moest doen was de inhoud van het attachment (het aan het bericht geplakte bestand!) op diskette zetten...



Na de disk in de disk-drive gedaan te hebben zag ik het logo van Pear Software. Dit is het logo van Apple Computers, alleen dan een peer in plaats van een appel, ik vind het persoonlijk wel leuk gevonden. Een paar seconden later nadat het volgende deel was geladen kregen we de settings, hier kunnen we de eindscroll aan en uit zetten, de screensaver in de replayer kan aan en uit gezet worden net als het "klikken" als je een muziekstuk selecteerd en natuurlijk een standaard optie tegenwoordig 50/60 Hz. Als ik op de spatiebalk duw krijg ik de credits te zien de me iets te snel voorbij gingen.



De replayer

Twee tellen later zat ik dan in de replayer. De achtergrond ziet er een beetje uit als aluminium traanplaat, rechts bovenin de hoek staat een verbouwd TMF logo met PMF in plaats van TMF en de 9 is ingerolen voor een 1. Verder staat er nog een pijl met een aantal Japanse tekens erop (tenminste het lijkt Japans) en een koptelefoon. Links van de pijl zien we een etiket met de instructies erop, en onderaan staat dan een balk waar de namen van de nummers in verschijnen. Als de replayer opstart dan start meteen het eerste nummer met spelen.

Omdat we nu toch al muziek hebben blader ik maar eens door de nummers heen. Het blijkt dat het 26 nummers zijn, alleen hebben de schrijvers wel een gebrek aan fantasie als het op namen voor de nummers aan komt. Om maar eens een voorbeeld te noemen zijn er een aantal nummers met de namen 015, 016, 017. Ik vind dit persoonlijk nou niet echt origineel.

De muziekstukken zelf klinken goed. Oke er zitten wel een paar mindere nummers tussen maar die zijn absoluut niet in de meerderheid. Er zijn eigenlijk geen nummers die op elkaar lijken. Het klikken dat bij de settings stond heb maar eens aangezet om te horen wat het nou precies was. Wat ik zo hoor schakelen ze een relais in de MSX. En wat betreft de screensaver, dit is het logo dat ik al eerder beschreef (het verbouwd TMF logo) dat opkomt en wegfade op verschillende plaatsen op het scherm.

Van de replayer heb nu zo'n beetje alles wel gehad dus kijken we maar eens hoe we hier uit de replayer komen, ESC? nee, STOP?? nee, CTRL-STOP??? nee ??? Na wat rondkijken zie ik tussen de muziekstukken QUIT staan dus ik nam maar aan dat dit niet als nummer bedoeld was maar als "uitgang". En jawel.



Het einde

Het einde van deze diskette laat een NMS 8250 op het scherm zien met een aantal behoorlijke speakers eraan en PMF die op de MSX draait. Onder dat plaatje draait een scroll waarin staat dat ze voor het klikken het relais voor de data-recorder hebben gebruikt. Als je er een data-recorder aan hebt hangen kun je deze optie maar beter niet gebruiken, het zou waarschijnlijk gewoon ook schadelijk kunnen zijn (hmm nice guys, ik heb die optie gebruikt en ik ben al bij het einde (to late)). Buiten dat vertellen ze ook hoe je ze kan bereiken via e-mail en snail-mail [NvdR: een leuke benaming voor onze postbestellers!].

De boel sluit af met de special thanks. Het gebruik van het relais van de data-recorder heeft ook een nadeel. Het aanroepen daarvan met het MOTOR-commando zal op een MSX Turbo-R resulteren in een foutmelding. Simpelweg omdat daar geen relais voor een data-recorder meer in zit (en ook geen aansluiting voor een data-recorder) en het commando MOTOR is dan ook uit het lijstje commando's gehaald!

PC-versie

In de readme.txt stond dat er ook een PC-versie op staat (ik dacht zelf eerst dat het voor een MSX-emulator was maar dat is dus niet, hij hoort te draaien onder MS-DOS), en dat klopt. Ik krijg hem alleen niet aan de gang. Het kan ook aan mij liggen dat ik het niet genoeg heb geprobeerd maar hij gooit bij mij heel het geluid overhoop.

Conclusie

Deze disk is voor de MSX-Audio en MSX-Music bezitters een echte aanwinst. Ikzelf ben nogal verward door de MoonSound en nog vind ik deze disk wat muziek betreft goed en ook grafisch ziet het er wel leuk uit. Voor de PC-versie hoeft je hem niet te halen. Je kan de disk downloaden van Internet op de homepage van Pear. Op deze homepage wordt je ook opmerkzaam gemaakt op het probleem met het MOTOR-commando bij een MSX Turbo-R. Simpel wat regeltjes BASIC aanpassen en het werkt ook op een MSX Turbo-R. Geen nette oplossing, maar het voldoet. Wie geen internet heeft en toch deze muziekdisk eens wil bekijken kan een geformatteerde diskette en gefrankeerde retourenveloppe naar de redactie sturen.

Pear Software
Soerenseweg 49
7314 JE Apeldoorn
(055)-3554292
<http://www.psynet.net/pear>

-- Advertentie --

SURREC

We Hope To Release At The MSX-Fair in Zandvoort!



Musix Disk 4

© 1998, Surrec

LabelDesign: GameSoft

Richard Bosch
Duivelmolen 5
5345 ZR Oss
0412-635287

Martijn Reemeyer
Angoralaan 58
5345 ZN Oss
0412-638692

MPCD 33

Raymond Hoogerdijk

Net terug van vakantie vonden we MPCD magazine op de deurmat. De jongens (en meisjes?) van MPCD zijn alweer bij nummer 33 aanbeland. In het voorwoord lees ik dat er niets over MSX in dit nummer staat [NvdR: na het vorige nummer hebben wij contact opgenomen met het bestuur van MPCD en uit de antwoorden op de gestelde vragen maakten wij op dat je als MSXer niet langer welkom bent bij deze club. Tijd dus misschien voor een naamsverandering van MPCD in PCD?], maar dat men al het één ander aan MSX software recensies voor het volgende nummer klaar heeft staan. Ook wordt hierin vermeld dat dit nummer vooral om Operating Systems gaat. Tja, ik kan lang gaan uitwijden in een MSX blad over diverse operating systems van een PC, maar dat doe ik dus niet.



Ik denk dat MPCD op deze manier wel duidelijk laat blijken dat men MSX toch wat verder terug wil dringen en dit betreurt ik ten zeerste. Verder waren de artikelen voor de PC wel aardig, echter voor de MSXer die toch graag wat wil lezen over zijn/haar computersysteem staat er helaas niets in. Ik hoop dat ze dat het volgende nummer ruimschoots goedmaken (een volledig MSX-nummer?), want dit nummer is voor de MSXers een regelrechte misleuk.

MSX & PC Club Drechtsteden
Slangenburg 138
3328 DR Dordrecht
(078)-6511156

ClubWare

Software

Titel:	Omschrijving:	Prijs:
Erix	RS232c Communicatie software	17,50
NoiseSnatcher	PCM-Sampler (Turbo-R + GFX9000)	20,-

4Trax Songbook 1	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
4Trax Songbook 2	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
4Trax Kofferdisk	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
Micrologie	Muziekdisk (Music/Audio)	7,50
Last Dimension	Muziek/Demo (Music/Audio)	5,-
CyberSound	Muziek/Demo (Music/Audio)	5,-
Judgement of Sound	Muziek/Demo (Music/Audio)	5,-
Jungle Symphonies	Muziekdisk (OPL4)	5,-
Unreal World 2	Muziekdisk (OPL4)	5,-

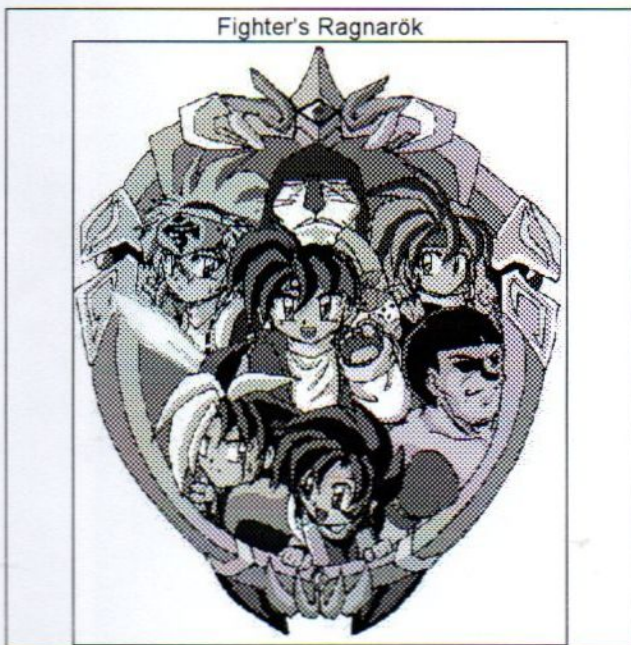
Telebasic 2	Diskmagazine	7,50
Telebasic 3	Diskmagazine	7,50
EuroLink 2	Diskmagazine	7,50
EuroLink 3	Diskmagazine	7,50

King's Valley II velden	Add On	5,-
-------------------------	--------	-----

Triplex	Spel, Tetris-kloon!	10,-
Babel	Spel, Tetris-kloon!	10,-
Pixess	Spel	15,-

-- Nieuw --

AmateurisM	Japanse Picturedisk	5,-
Notos CG Collection "Extra"	Japanse Picturedisk	5,-
EuroLink 4	Japanse Picturedisk	5,-
Fighter's Ragnarök	Diskmagazine	7,50
F-Nano 2	Spel (Turbo-R)	25,-
		20,-



Diversen

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

Inbouw/ombouw

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

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

Bladen

HNST36	Hnostar Magazine 36, Juli 1996	8,50
HNST37	Hnostar Magazine 37, Oktober 1996	8,50
HNST38	Hnostar Magazine 38, Januari 1997	8,50
HNST40	Hnostar Magazine 40, December 1997	8,50
HNST41	Hnostar Magazine 41, April 1998	8,50

Bij aankoop van meerdere magazines extra voordelig geprijsd!

2 Hnostar Magazines	f 16,-	3 Hnostar Magazines	f 24,-
4 Hnostar Magazines	f 30,-	5 Hnostar Magazines	f 35,-
6 Hnostar Magazines	f 40,-	7 Hnostar Magazines	f 45,-

Dit hoeven niet allemaal DEZELFDE nummers te zijn!

Manuals

Art.	Naam:	Prijs:
MA101	V9958 MSX-VIDEO Technical Data Book Engels, 30 pagina's	10,-
MA102	V9990 E-VDP-III Application Manual Engels, 114 pagina's	25,-
MA200	S3527 MSX-SYSTEM (Port Controller and Software Controlled Sound Generator) Japans, 29 pagina's	10,-
MA201	S1985 MSX-SYSTEM-II Application Manual Engels, 41 pagina's	10,-
MA300	Technical Guide FS-A1GT Japans, 68 pagina's	15,-
MA400	Service Manual: VG 8020/20 Engels, 10 pagina's	5,-
MA403	Service Manual: VG 8235/00/02/19 Engels, 29 pagina's	10,-
MA406	Service Manual: NMS 8280/00/16 Engels, 36 pagina's	10,-
MA500	Service Manual: NMS 1205/00 Engels, 20 pagina's	10,-
MA600	Service Manual: NMS 1421/00 Engels, 14 pagina's	5,-
MA800	OPL4, YMF278B Application manual Engels, 67 pagina's	15,-
MA900	MSX-DOS 2 Nederlands, 37 pagina's	10,-

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

Bestellingen kunnen worden gedaan bij

MSX-NBNO
Bestel Service
 p/a Molenweg 17, 5342 TA Oss
 (0412) 630653 of (0622) 125592

Clubagenda

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

Bijeenkomsten in 1998:

7 Oktober 4 November 2 December

Voor informatie: Maico Arts, (0412) 690757



Sunrise GamesAbonnement

Postbus 61054, 2506 AB Den Haag

Voor wie is het Sunrise GamesAbonnement (SGA) bedoeld?

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

Wat is er reeds via het SGA verschenen?

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

	Normaal	SGA		Normaal	SGA
The Shrines of Enigma	f32,50	f25,-	Akin	f39,95	f30,-
Pumpkin Adventure 3	f47,50	f40,-	Match Maniac	f27,50	f25,-
Pentaro Odyssey	f32,50	f25,-	Be-Bop Bout	f32,50	f25,-
The Lost World	f54,95	f40,-			

Kopen via het SGA is zoals u ziet duidelijk goedkoper!
Mogelijkheid tot extra korting van 10%. Informeer en wordt lid

Wat kunnen we op korte termijn verwachten?

Vast staat dat in elk geval CoreDump (de opvolger van Akin) één van de volgende games zal zijn die wij via het SGA gaan aanbieden. Helaas kunnen wij nog geen release datum noemen. Wanneer een spel gereed is, krijgt u van tevoren een acceptgirokaart thuis gestuurd. Het verdient aanbeveling om tijdig te betalen om teleurstellingen te voorkomen.

Uiteraard blijven wij nog steeds op zoek naar nieuwe games die we uit kunnen brengen via het SGA. Hierover zijn wij al in onderhandeling met een aantal groepen en clubs. Wilt u uw spel via het gamesabonnement uitbrengen, neem dan contact op met Stichting Sunrise. Met gemeenschappelijke inzet van allen kunnen we betaalbare spellen blijven brengen.

Hoe wordt ik lid van het SGA?

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

