

# MSX Infobulletin

Jaargang: 4 juni 2005 Nummer 3



**MSX**  
Club West-Friesland

**Clubhuisadres:**  
Wijkcentrum Risdam  
Scheerder 1  
1625 VA Hoorn

## INHOUD

Pag.: 1  
**Van de redactie**  
**Verslag clubdag 02-04-05 MCWF**

Pag.: 2  
**MSX Audio en MSX Music**

Pag.: 3  
Pag.: 4  
Pag.: 5  
**ParaLEDlight 8 (vervolg)**  
**Gouwe Ouwe "Peek's en Poke's"**

Pag.: 6  
**Zoids**

Pag.: 7  
**MSX-programma's**  
**MSX-2**

Pag.: 8  
**Kleintjes**



**MSX**  
Vriendenclub  
Marienberg

**Clubhuisadres:**  
Buurtgebouw "De Grendel"  
W. Hentostaat 17  
Marienberg

## Van de Redactie

Beste lezer,

### Algemeen

Beide clubs zijn er voor en door MSX-gebruikers die zich tot doel hebben gesteld zoveel mogelijk in te spelen op de vragen van andere gebruikers en op deze manier de leden te helpen en te stimuleren met het gebruik van hun computer. Beide clubs organiseren voor dit doel clubdagen waar letterlijk alles mogelijk is. Ook organiseren we regelmatig themabijeenkomsten tijdens de clubdagen om in groepsverband een onderwerp te behandelen. We brengen 6x per jaar een eigen blad uit welke tijdens de clubdagen wordt uitgereikt of toegezonden bij afwezigheid. Het grote probleem hierbij is dat de redactieleden zelf alle mogelijke moeite moeten doen om aan onderwerpen te komen daar de leden weinig kopij inbrengen. Deze keer echter wordt er uitgebreid ingegaan op onderwerpen in het vorige blad. Blijkbaar moet er eerst iets geschreven worden wat niet

geheel strookt met de waarheid voordat de leden actief worden. Toch onze dank weer voor de hoeveelheid kopij die is ingezonden.

### Nieuws

Hier zouden wij iets moeten vermelden over de MSX-beurs in Tilburg. Zoals we weten is deze dag niet doorgedaan zoals we door de jaren heen gewend waren. Het maakt niet uit wie je spreekt. Niemand weet iets of kan er iets over vertellen.

*De Redactie*

## Verslag clubdag 2 april 2005 MSX Club Westfriesland

De clubdag begon om 11.00 uur. Ondanks het mooie weer hebben 17 MSX'ers de weg naar het clubhuis gevonden. Om 12.30 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten, twee nieuwtjes verteld omtrent de Beurs Tilburg en veiling Marienberg en aangegeven wat we de middag zouden gaan doen, zoals de presentatie van de aan-

**Colofon  
MSX Club  
West-Friesland**

**Club/correspondentieadres:**

MSX-Club West-Friesland  
Verfmolen 21  
1622 LL Hoorn  
☎ 06-22338863

**Secretariaat:**

E. Kalkwiek  
e-mail adres  
msxwestfriesland@planet.nl  
secretariaat@msxwf.info

**Redactieadres infobulletin:**

E. Kalkwiek  
Galerij 47  
1695 JG Blokker  
☎ 06-29407598  
e-mail adres  
secretariaat@msxwf.info

**Website:**

Jan Kobus  
e-mail adres  
jan@msxwf.info

**Internet Home Page:**

www.msxwf.info

**Public Domain:**

Paul Brugman  
e-mail adres  
paul@msxwf.info  
☎ 06-22338863

**Hardware en reparaties:**

Bas Kornalijnslijper,  
☎ 0229-270618  
kornalijnslijper@quicknet.nl

**Doelstelling:**

Het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen ten behoeve van het MSX-systeem en de bijbehorende software. Kortom, het bevorderen van het gebruik van het MSX-systeem middels een gezellig dagje computeren met mensen met dezelfde hobby.

De clubs kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

**Clubdagen in 2005:**

29 januari 2005  
  
2 april 2005  
  
4 juni 2005  
  
24 september 2005  
**(veiling)**  
26 november 2005

**Colofon  
MSX Vriendenclub  
Mariëberg**

**Voorzitter:**

Gré Poortman  
e-mail adres  
gpootman@home.nl

**Secretaris:**

Harm Verbeek  
e-mail adres  
hwgverbeek@home.nl

**Penningmeester:**

Albert Kleinebuul  
e-mail adres  
albert.kleinebuul@hccnet.nl

**Bestuurslid:**

E. Sokolowski  
E. Klinge

**Redactieadres infobulletin:**

Harm Verbeek  
Waterstraat 187  
6541 TH Nijmegen  
e-mail adres:  
hwgverbeek@home.nl

**Internet Home Page**

http://members.home.nl/mvm-club

**Website:**

Gré Poortman  
e-mail adres  
gpootman@home.nl

sturing van een interface middels de printerpoort en de spelcompetitie. Tevens was een HP printer aanwezig zodat Paul op verzoek het printen van een MSX op een HP-printer kon demonstreren.

Het nieuws omtrent het niet doorgaan van de landelijke MSX-beurs in Tilburg verbaasde menigeen. Maar het ligt niet anders, Tilburg is over. Heb in mijn praatje aangegeven dat de veiling van Mariëberg in februari een succes is geweest. Ik heb eveneens kenbaar gemaakt dat deze veiling begint te ontaarden in een landelijke MSX-veiling.

De presentatie van de aansturing van een interface middels de printerpoort genoot wel belangstelling, maar niet in dien aard dat de bezoekers enthousiast waren dit kleinoed aan te schaffen.

Om 14.00 uur hebben we de spelcompetitie gespeeld. Bas Kornalijnslijper moest het organiseren. Tenslotte was hij de winnaar van de vorige spelcompetitie. Alle computers waren bezet en dus gingen 13 mensen onderweg om winnaar te worden of om in aanmerking te komen voor een prijs. Het spel dat Bas had uitgekozen, heette Coaster Race. Afsproken was dat nummers 1, 3 en 5 een prijs zouden krijgen. Nummer laatst moet de volgende keer de competitie organiseren.

Uitslag is geworden:

1. Remy van den Bor punten 22.790  
**1<sup>ste</sup> prijs een Hoornsche Broeder**
  2. Bartholo Kobes punten 15.640
  3. Jan Kobus punten 15.590  
**2<sup>de</sup> prijs MP3-spelertje**
  4. Ditta Visscher punten 12.590
  5. Jaap Mark punten 8.060  
**3<sup>de</sup> prijs drie diskettes naar keuze uit de PD-bak**
  6. Albert Beevendorp punten 7.720
  7. Abi van Tamelen punten 5.950
  8. Bas Kornalijnslijper punten 4.040
  9. Jaap Hoogendijk punten 3.050
  10. Herman Oudejans punten 2.080
  11. Paul Brugman punten 660
  12. Ankje Kalkwiek punten 50
  13. Regina Hulstede punten 40
- de volgende competitie organiseren**

Na de spelcompetitie konden de bezoekers zichzelf vermaken. Er werd over van alles (allerlei problemen met computers en software of andere zaken) gediscussieerd.

Bas had zijn reparatiemateriaal meegenomen. Dit bleek goed van pas te komen daar er voldoende te repareren was.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al een leuke middag voor een ieder. Sommige bezoekers hebben nieuw MSX-materiaal,

software of tijdschriften, kunnen kopen. Tot de volgende keer op 24 september 2005, onze veilingdag.

### **E. Kalkwiek**

## **Nogmaals MSX-AUDIO en MSX-MUSIC**

In het vorige infobulletin stond een artikel over MSX-AUDIO, MSX-MUSIC en FM-PAC. Daarin staan wat dingen die ik middels dit artikel recht wil zetten.

### **MSX-AUDIO - introductie**

Zoals beschreven is MSX-AUDIO in 1985 op de markt verschenen als optionele geluidsuitbreiding voor MSX. Deze uitbreiding omvat een paar mogelijkheden:

- FM/AM audio productie
- sample RAM
- sound sampler
- keyboard interface

Er zijn 3 MSX modules die met de MSX-AUDIO chip (Yamaha Y8950) zijn uitgerust: Panasonic FS-CA1, de Philips NMS-1205 (beter bekend onder de naam Music Module) en de Toshiba HX-MU900. De enige waarvan ik zeker weet dat deze een MIDI interface heeft, is de Philips NMS-1205.

### **Panasonic FS-CA1**

Deze MSX-AUDIO uitbreiding is 'de officiële' en heeft daardoor ook de meest complete ondersteuning. De ingebouwde software omvat onder andere:

- ingebouwde music creator
- MSX-AUDIO BASIC
- een via de EXTPIO hook (op &HFFCA) aangestuurd systeem voor machinetaal

Ergens lijkt het erop dat ze alleen in Japan doorhebben dat men een uitbreiding ook in BASIC wil kunnen gebruiken en daarvoor ook meteen een MSX-AUDIO BASIC hebben toegevoegd. De keuze tussen de ingebouwde music creator en MSX-AUDIO BASIC wordt gedaan middels een schakelaartje die in de module is ingebouwd. Diverse Japanse softwarehuizen, waarvan Compile toch wel de meest bekende is, hebben in nagenoeg al hun MSX2 titels de mogelijkheid voor MSX-AUDIO toegevoegd. Deze wordt aangestuurd via de EXTPIO hook. De routine aan deze hook doet

diverse dingen en heeft register HL met 1 opgehoogd bij het verlaten ervan. Nu blijken veel spellen precies op dat verschil te reageren door het geluid naar de MSX-AUDIO te sturen.

### **Philips NMS-1205 (Music Module)**

Deze MSX-AUDIO uitbreiding onderscheidt zich door de ingebouwde MIDI interface en de ingebouwde software. De ingebouwde software bestaat uit een musicbox. Interessant in de module is de ingebouwde sound sampler en de mogelijkheid de sample in muziek te gebruiken. Het is mogelijk om niet in de ingebouwde software te komen door tijdens het opstarten op de ESC toets te drukken. Een CALL MUSICBOX brengt je dan weer naar de ingebouwde software. In de tussentijd zijn er ook een aangepaste ROM verschenen die de ESC toets juist gebruikt om *in* de musicbox software te komen. Een 5-octaf lang keyboard (NMS-1160) was los verkrijgbaar.

Eind april 2005 is op Internet een hardware beschrijving verschenen waarmee een lichtelijk aangepaste MSX-AUDIO BASIC uit de Panasonic FS-CA1 ook in deze MSX-AUDIO uitbreiding ingebouwd kan worden.

### **Toshiba HX-MU900**

Deze MSX-AUDIO wordt geleverd met een keyboard. Op dit keyboard is tevens een tiptoets platform aanwezig waarmee diverse dingen in te stellen zijn. De ingebouwde music creator is gelijk aan de music creator in de Panasonic FS-CA1. Ook hier is het mogelijk niet in de ingebouwde software te komen door tijdens het opstarten de ESC ingedrukt te houden. Een CALL SYN gaat dan weer naar de ingebouwde software.

### **MSX-MUSIC - introductie**

Zoals beschreven is MSX-MUSIC in 1988 op de markt gekomen als optionele geluidsuitbreiding voor de MSX in de vorm van de FM-PAC. Het systeem is gebouwd rond de YM2413 OPLL chip. Later is het systeem onder dezelfde naam in de volgende generatie MSX computers ingebouwd. De OPLL is een sterk versimpelde versie van de Y8950. Verschillen omvatten:

- alleen FM, geen AM
- 15 hardware instrumenten
- aparte melody en drumsignalen

Tevens zijn niet-japanse bedrijven en groepen zelf MSX-MUSIC cartridges gaan produceren:

MSX-Club Gouda, Checkmark, Zemina in Korea en MSX-Club West-Friesland.

### **Panasonic SW-M004 (FM-PAC)**

In 1988 kwam Panasonic met de FM-PAC: de FM Pana Amusement Cartridge. Een cartridge die intern bestond uit twee delen: de eerder verschenen Pana Amusement Cartridge (SW-M001), een cartridge met 8K SRAM dat zijn data behoudt door middel van een lithium batterij en ideaal om spelsituaties in op te slaan, en een FM uitbreiding gebouwd rond de YM2413 OPLL chip. De ingebouwde software omvat:

- FM-BASIC
- FM-BIOS (niet MOS)
- FM-PAC software

FM-BASIC is in hoge mate gebaseerd op de MSX-AUDIO BASIC. Alle commando's (inclusief bijvoorbeeld sampler commando's) van MSX-AUDIO BASIC zijn in de FM-BASIC software terug te vinden. Alleen is FM-BASIC qua functionaliteit voor de YM2413 OPLL chip aangepast. Een duidelijk voorbeeld van een commando dat in FM-BASIC gebruikt wordt en zijn wortels kent in MSX-AUDIO BASIC is CALL AUDREG dat geluidsregisters direct kan benaderen.

FM-BIOS (en niet MOS, zoals in het andere artikel genoemd werd) omvat een paar routines waarmee muziek via de YM2413 OPLL chip kan worden afgespeeld vanuit machinetaal. De FM-PAC software kan worden opgestart met CALL FMPAC en biedt de mogelijkheid onder andere de SRAM data van PAC en FM-PAC te beheren, bijvoorbeeld door het op te slaan naar disk. Ook bevat de software een muziek gedeelte met 5 muziekstukken. Dit zijn voor FM gearrangeerde nummers uit de spelreeks Ashguine. In dit menu is het tevens mogelijk met de ingebouwde instrumenten te spelen. Zelf een instrument bouwen valt niet binnen de mogelijkheid.

De informatie in het vorige artikel over de FM-PAC komt uit de enige leesbare documenten over FM-PAC en MSX-MUSIC die op dat moment beschikbaar waren met een reeks speculaties van Steven Vanhetgoor (van het voormalige MSX-Mozaïk) waarin staat dat PLAY #3 wellicht voor een nog te komen stereo uitbreiding zou kunnen zijn. Ook CALL PLAYPCM en CALL RECPCM zouden erop duiden dat er wel eens een sampler bij zou

kunnen komen. Iets dat tot dusver nog steeds niet gerealiseerd is.

Overigens was het stereo idee nog niet eens zo'n gek idee, want later blijkt dat de FM-PAC registers op 2 manieren te schrijven zijn waardoor met 2 FM-PACs op ieder aparte kanalen wel degelijk stereo gemaakt kan worden. Let wel, dit kan *alleen* met de FM-PAC en dan nog niet met FM-BASIC.

### **MSX-MUSIC**

MSX-MUSIC is niets meer dan een tot FM-only gestripte FM-PAC. Alleen het muziek gedeelte is overgebleven en de ROM is lichtelijk gewijzigd. Ook MSX-MUSIC maakt gebruik van de YM-2413 OPLL chip. De CALL FMPAC is verwijderd en de identificatie string is aangepast. Voor de rest is alles gelijk aan FM-BASIC en de FM-BIOS. De eerste implementaties van MSX-MUSIC was in de Japanse MSX2+ computers.

In de Panasonic FS-A1GT (MSXturboR) is tevens PLAY #1 geactiveerd. Dit resulteert in afspelen op een MIDI apparaat. In de MSX-MUSIC van deze MSXturboR zitten nog twee commando's: CALL MDR om de MIDI drums in te stellen en CALL PAUSE die de computer het opgegeven aantal milliseconden laat wachten. Twee commando's voor sampling zijn geactiveerd: CALL PCMPLOY en CALL PCMREC. Ook is een bug in deze MSX-MUSIC is het melden waard: CALL MUSIC (0,0) crasht het systeem. Op alle andere MSX-MUSICs en de FM-PAC doet dit probleem zich niet voor.

### **Checkmark FM Stereo PAK**

Checkmark heeft blijkbaar dingen van de FM-PAC af zitten kijken, want CALL FMPAC is vervangen door CALL FMPAK die naar een beter uitziende synth gaat. Maar ja, CALL FMPAK vereist dan ook MSX2 en hoger. Checkmark was ook de enige die een optie zag enigszins stereo te gaan toepassen en heeft deze cartridge dan ook FM Stereo PAK genoemd. Het stereo wordt toegepast door het melodie signaal los te koppelen van het drumsignaal en op aparte kanalen te zetten. Daarnaast kan ook het PSG signaal nog gemixt worden met het drumsignaal waardoor het stereo gemaakt is.

### **Conclusie**

Ik denk dat als MSX-AUDIO met zijn BASIC in grote(re) getale naar Nederland was gekomen,

de MSX-AUDIO het best goed zou hebben gedaan. Al ben ik het eens dat deze, met name in het begin, best aan de prijs was. Ook waren de overeenkomsten met FM-BASIC duidelijker geweest. Het is jammer dat Toshiba en Philips besloten hebben geen MSX-AUDIO BASIC in te bouwen, maar zich te beperken tot een eigen programma. Welliswaar heeft Philips met het NMS-1160 keyboard software geleverd waarmee meer kan dan met de ingebouwde software. Het blijft een feit dat men de uitbreiding zelf wil kunnen aansturen vanuit een spel of zo. En in MSX-BASIC is een ideale eerste stap.

De POKE &HFFCA,&H23 (hoog HL met 1 op bij het verlaten) is simpelweg om het effect na te bootsen dat blijkbaar door de meeste softwarehuizen werd gebruikt als identificatie voor MSX-AUDIO. Dat dit standaard niet werkt met de Philips NMS-1205 (Music Module) en de Toshiba HX-MU900 komt omdat de EXTPIO hook (op &HFFCA) niet wordt gebruikt door deze uitbreidingen.

Dit is volgens mij ook een van de redenen geweest dat FM-PAC / MSX-MUSIC populairder werd dan MSX-AUDIO. Later zijn er programma's verschenen (FAC Soundtracker series en MoonBlaster en in mindere mate Tyfoon software's Pro-Tracker) die het gebruik van MSX-AUDIO in grote mate bevorder(d)en. Ook hadden zij allen de mogelijkheid de muziek op FM-PAC / MSX-MUSIC af te spelen, behalve Pro-Tracker dan, want die was juist voor FM-PAC / MSX-MUSIC geschreven en had MSX-AUDIO als extra. Tot slot was het ook nog mogelijk om de gemaakte muziek in eigen programma's te gebruiken.

Ik hoop met dit artikel wat incorretheden rechtgezet te hebben. De Konami SCC is expres buiten beschouwing gelaten aangezien Konami de enige was die deze chip toepaste in titels.

**Albert Beevendorp**

### **ParaLEDlight 8 (vervolg)**

Bij de eindversie van de schakeling heb ik nog een tweetal dingen toegevoegd. Als eerste de 10-polige header welke alle aansluitingen naar buiten kan voeren. Hierop kan men dus een eigen gemaakte uitbreiding aansluiten, alle data-uitgangen van de printer D0 t/m D7 zijn aanwezig, de plus 5 Volt en de massa.

Ook zit er een jumper op welke de Busy-sigitaal van de printer aan de massa legt zodat de computer weet dat er data mag worden verstuurd. Deze aansluiting kan men ook gebruiken als zijnde een ingang. Als men hierop een schakelaar aansluit kan men dus een keuze maken of er wel of geen data mag worden gestuurd.

Met het commando INP(&H90) kan men kijken of de Busy-ingang aan de massa ligt of niet.

Is de ingang open, dan is de INP-waarde 255 en gesloten is deze waarde 253.

Bij het starten van een voor de schakeling geschreven programmakan men dus het volgende opnemen.

```
10 if INP(&H90)=255 then print "Busy is open"
else goto 30
20 goto 10
30 rem start programma
40 enzovoort
```

Zo kan men als Busy open is voorkomen dat het programma gestart wordt. Op de disk staat een programma "Select". Dit programma schakelt led 1 en 2 aan of uit aan der hand van stand van de schakelaar.

Als led 1 oplicht, dan is de schakelaar open en bij het oplichten van led 2 is de schakelaar gesloten.

Veel plezier met het hardwareproject. By the way, het project is nog steeds bij mij verkrijgbaar tegen de prijs van € 10,-.

**E. Sokolowski**

### **Gouwe Ouwe Peek's & Poke's**

(Vervolg)

**DEFUSR=PEEK(64703)+256\*PEEK(64704)**

In combinatie met A=USR(0) zoekt de MSX-machine het executie-adres bij BLOAD programma's.

**DEFUSR=1128:A=USR(0)**

Ingave buffer leeg

**DEFUSR=1213:A=USR(0)**

Muziek uit (soort beep).

**DEFUSR=65:A=USR(0)**

Schakelt beeldscherm uit

**DEFUSR=68:A=USR(0)**

Schakelt beeldscherm aan.

**DEFUSR=62:A=USR(0)**

Standard functietoetsen terug

**DEFUSR=&H69:X=USR(0)**

Wist alle sprites uit de VRAM

Als bij gebruik van **POKE -1,170** het programma nog niet "loopt" probeer het dan in combinatie met **CLEAR100,&HE48F** of met **CLEAR100,&HF380**. Ook is er dan nog **POKE 65535,168**.

Een CLEARopdracht voor het keyboardbuffer is **DEFUSR=342:X=USR(0)**.

Het hoogst bruikbare adres in BASIC is te lezen na

**PRINT**  
**PEEK(&HFC4A)+256\*PEEK(&HFC4B).**

#### **PRINT PEEK(&H2D)**

Als er een 0 op het scherm komt, dan is de computer een MSX-1. Komt er een 1 op het scherm dan is de computer een MSX-2.

#### **PRINT PEEK(&HFCA)+256\*PEEK(&HFC4B)**

Dat is de manier om uit te vinden of de computer is opgestart met de CTRL-toets ingedrukt. Als het getal wat op het scherm komt groter is dan 57970, dan is de computer opgestart met de CTRL-toets.

#### **CHARACTER-strings die veel voorkomen.**

**CHR\$(8)** : Back space  
**CHR\$(9)** : TAB  
**CHR\$(10)** : Cursor 1 regel naar onder  
**CHR\$(11)** : Cursor Home  
**CHR\$(12)** : CLR Home  
**CHR\$(13)** : Return  
**CHR\$(18)** : Insert  
**CHR\$(24)** : Select  
**CHR\$(27)** : Escape  
**CHR\$(28)** : Cursor naar rechts  
**CHR\$(29)** : Cursor naar links  
**CHR\$(30)** : Cursor omhoog  
**CHR\$(31)** : Cursor omlaag  
**CHR\$(32)** : Spatie  
**CHR\$(34)** : " (aanhalingstekens)  
**CHR\$(33)** : ! (uitroepteken)  
**CHR\$(64)** : @ (resetteken)  
**CHR\$(127)** : Delete  
**CHR\$(27)+"A"** : Cursorregel 1 hoger (Bv. Set Prompt "+  
**CHR\$(27)+"B"** : Cursorregel 1 lager

Zo heb je ook overlevingspoke's bij spelletjes. Dit zijn poke's die je in moet voeren voordat je met het spel begint en je kan niet meer stuk.

Een paar voorbeelden:

**SKY JAGUAR**  
**POKE -1,170**  
BLOAD "naam op disk"  
**POKE &H8972,&H0**  
**DEFUSR=PEEK(64703)+256\*PEEK(64704):**  
**X=USR(0)**

#### **BOULDERDASH 2**

Na BLOAD "naam"  
**POKE &HC778,A (A=1-255)**  
**DEFUSR=&HC100:A=USR(0)**

#### **BUCK ROGERS**

Na BLOAD "naam"  
**POKE &H854D,A (A=0-255)**  
**DEFUSR=&H8400:A=USR(0)**

#### **SPACEBUSTERS**

Na BLOAD "naam"  
**POKE &HCIC,0**  
**DEFUSR=&HC200:PRINT USR(0)**

#### **SEAHUNTER**

Na BLOAD "naam"  
**POKE 49204,N**  
**DEFUSR=&HC000:A=USR(0)**

#### **CASTLE COMBAT**

Na BLOAD "naam"  
**POKE 49212,N**  
**DEFUSR=&HC000:a=USR(0)**

#### **SUPER COBRA**

**POKE 37133 (aantal levens verhogen)**

#### **CIRCUS CHARLIE**

**POKE 35764 (aantal levens verhogen)**

#### **KINGS VALLEY**

**POKE 35619 (aantal levens verhogen)**

#### **ROLLERBALL**

**POKE 40914 (aantal ballen verhogen)**

#### **OH SHIT**

**POKE 33300 (aantal levens verhogen)**

#### **HUNCHBACK**

**POKE 37166,0 (oneindig leven)**

#### **MAGICAL TREE**

**POKE 41409 (aantal levens verhogen)**

Ik stop er nu mee. Misschien heeft u er iets aan.

***De Schrijver***

#### **ZOIDS**

Ik heb dit spel al in mijn bezit zolang ik mij kan heugen dat ik een MSX heb. Ik heb zelfs onderweg geprobeerd deze cartridge te verkopen, alleen kon hem aan de straatstenen niet kwijt. Niemand wilde hem hebben. Logisch denk ik, iedereen wist dat als je hem wilde spelen je alleen maar Japanse teksten op het beeldscherm kreeg en er verder niks mee kon omdat je niet begreep wat je moest doen. Dus stond hij maar bij mij op de plank.

Echter kortgeleden kreeg ik een blad (oud MSX-blad) in handen die er iets over schreef. Na het stukje te hebben gelezen, had ik zoiets als dat ik dat spel toch ook wel aan de praat moest zien te krijgen. Mijn zoon heeft dan de instelling gewoon met alle vingers op alle knoppen rammen en je komt er vanzelf achter welke knop je op welk moment moet gebruiken. Zo ben ik dan ook maar aan de slag

gegaan. Ik wil jullie dan ook niet mijn ervaringen onthouden.

Zoids is een half-adventure, gebaseerd op een soort mechanisch speelgoed, de Zoids. Deze Zoids zijn metalen versies van prehistorische dieren en de Zoid waarmee je speelt is waarschijnlijk het blikken achterneefje van de Tyrannosaurus Rex. Verder heb je pen en papier nodig voor het opschrijven van passwords.

Het decor van het spel bestaat uit twee delen: de buitenwereld (boompjes, prairie, steentjes) en de gebouwen, die hier en daar in het landschap staan. Zowel buiten als binnen zwerven groepen rode vijanden rond. Zelf ben je een blauwe Zoid. In de gebouwen krijg je hulp van andere blauwe Zoids. De bedoeling van het spel is waarschijnlijk om alle gebouwen te bevrijden van de rode Zoids.

Het veroveren van zo'n gebouw gaat als volgt: loop eerst naar een vijand. Je krijgt dan een overzicht van zijn naam, vermoedelijk zijn kracht en zijn uiterlijk te zien. Kies dan uit het menu de bovenste Japanse kreet (waarschijnlijk "aanvallen") en het gevecht begint.

Je krijgt de omgeving te zien in een rechthoekig kader met daarin rondrennende vijanden. Door links en rechts te bewegen draait jouw persoonlijke Zoid om zijn as en kan je met behulp van een vizier de vijanden achter je ook zien (en raken). Op een soort radar onderaan het scherm wordt de positie van de tegenstanders aangegeven.

Dan komt het leuke: het schieten. Dat gebeurt niet met nieuwerwetse pijlen, kogels of lasers, maar met dinosauruseieren!!!! (Nu heb ik toch altijd gedacht dat de dinosaurussen op een andere manier uitgestorven waren) Nadat je de vijand ofwel gemist, ofwel de grond in geboord hebt, is het vervolgens maar beter om gauw je hielen te lichten om niet door de eieren van de vijand te worden geraakt. Gelukkig kunnen zij je alleen in de buurt van je vizier raken, maar na twee keer is je Zoid dan wel ten dode opgeschreven.

Na het bevrijden van een gebouw kun je van de aldaar aanwezige vriendjes allerlei voorwerpen krijgen (waarvan het gebruik mij niet geheel duidelijk is) en opties, zoals meer vuurkracht of leven. Soms zelfs een extra Zoid of een speciaal "kanon", maar ook hier is het niet te verklaren wanneer je ze zomaar.

Wat ik van Zoids vind, de amusementswaarde geef ik een voldoende. Op het eerste gezicht valt Zoids een beetje tegen, maar het strijden met de vijandige Zoids is origineel en grappig. Eén ding is jammer: door het Japans is het herkennen en vervolgens foutloos overschrijven van de passwords bijna

onmogelijk geworden. Dit zal menigeen belemmeren het spel uit te spelen. Ik heb er ook de grootst mogelijke moeite mee, maar al met al toch een origineel spel.

**E. Kalkwiek**

## **MSX-programma's**

Zoals elke rechtgeaarde MSX-fanaat bezit je uiteraard een heleboel boeken.

Bijna iedereen heeft wel iets uit de serie Truiks en Tips van A.C.J. Groeneveld.

Alleen je doet er niets mee want dat intikken van de listing staat je tegen en als je het dan toch gedaan hebt doet het programma het niet vanwege dat je ergens een typefout hebt gemaakt.

Gelukkig is daar de MSX-Club voor.

Uw PD-man heeft een diskette waarop alle programma's staan die beschreven worden in voornoemde serie.

Ook is de club in het bezit gekomen van de programma's die beschreven worden in de MSX-Gids 1 t/m 12 en 13 t/m 21.

Uiteraard mag de diskette met de programma's van MSX Computer Magazine niet ontbreken.

Ook deze diskette heeft de club weten te bemachtigen.

Het gaat natuurlijk om de nummers 1 t/m 20 het oude tape tijdperk.

Bent U nog in het bezit van MSX WORKSHOP 88 uit het verre verleden en mist U de bijbehorende diskettes ook dan biedt de Club uitkomst.

Ook deze diskettes zijn vanaf nu bij MSX-Club West-Friesland verkrijgbaar.

**Paul Brugman**

## **MSX-2**

Jack van Gelder presenteerde met Studio Sport een serie programma's met als kenmerk een bepaald jaartal waarin Nederlanders wel of niet kampioen werden.

Zo kent MSX ook zijn jaartallen waarin bepaalde ontwikkelingen zaten. Ik heb u bericht dat in 1985 de muziekstandaards werden ontwikkeld. Zo ook 1988 waarin de MSX2 het levenslicht zag.

Mijn bericht:

De ontwikkeling van MSX in de Verenigde Staten was teleurstellend, maar gelukkig bleek Japan nog steeds een springlevende MSX-markt. Men verwachtte in dit jaar meer dan 1 miljoen MSX-machines te verkopen.

Met de komst van de MSX-2 is er een nieuw elan ontstaan, men brengt nieuwe programma's en randapparatuur uit.

In het begin waren het alleen Toshiba en Mitsubishi die MSX-2 machines op de markt brachten, maar in korte tijd had iedereen een MSX-2 versie in de winkel liggen.

In eerste instantie waren de MSX-2 machines duidelijk gericht op de zakelijke gebruiker, met een los toetsenbord en een processor-unit met ingebouwde diskdrive(s).

Dit soort machines waren destijds duur, ze kostten toen ongeveer 2800 gulden.

Om de liefhebbers (het publiek) tegemoet te komen inzake de recreatieve toepassingen, moesten de fabrikanten wel goedkopere modellen maken. De goedkoopste unit met 64Kb gebruiks-RAM en 64 Kb Video-RAM is de Canon V-25. Kostprijs toentertijd iets meer dan 1100 gulden.

De MSX-2 machines kwamen van alle kanten, zowel in de dure uitvoering met een los toetsenbord als de machines in de meer bekendere versie met alle chips onder het toetsenbord. Zoals al eerder duidelijk was geworden bij MSX-1, deed iedere fabrikant moeite om zijn machine net een beetje meer mee te geven dat het een ietsje anders en interessanter maakte dan de micro's van de concurrenten.

**Hitachi** heeft bijvoorbeeld de H3 MSX-2 met een separaat en uitneembaar "graphic tablet", dat de inputmogelijkheden verruimde.

**Toshiba** bracht de HX 34 met los keyboard en één drive. De standaard specificatie hiervan was 64 Kb RAM en 128 Kb VRAM, hetgeen voor de meeste machines opging. De goedkoopste versie met alleen een toetsenbord heette HX 33.

**Canon** had een paar zeer fraaie machines in cremekleur, de V-25 met 64 Kb RAM en de afwijkende 64 Kb VRAM aan de onderkant en de zeer uitgebreide V-30 met 2 slots, een extra drive expansiepoort, 2 drives en 128 Kb VRAM.

**Sony**, hoe kan het anders, bracht de aller-mooiste MSX-2 machine op de markt. Hun HB F500 met één diskdrive en 2 slots, een los toetsenbord, met allerlei indicatorlichtjes voorop, de universele SCART audio/video connector en nog een extra drive expansie connector zag er al erg professioneel uit.

**Mitsubishi** bracht de ML-G30 met 2 drives, 1 sleuf en een los toetsenbord. Een goedkopere versie was de ML-G10 Melbrains.

**Victor (JVC)** had de IO AV HC 80 met 64 Kb RAM en 128 Kb VRAM en 2 sleuven.

**Sanyo** bracht de MFD 25 FD. Echter dit was een zakelijk ogende machine met geïntegreerde 720 Kb, dus dubbelzijdige diskdrive.

**Yamaha** bracht de MSX-2 YIS 604/128. Deze machine had 128 Kb RAM + 128 kb VRAM, een uitgebreide 48 Kb ROM met MSX Basic versie 2.0, maar geen RS232. Daarvoor was een SCA-01 interface nodig. De Yamaha muziekcomputers werden nu ook MSX-2 zoals de CX-7/128 met 128 Kb RAM en 128 Kb VRAM.

**Matsushita Panasonic (National)** had met de FS-4000 een machine, die niet erg geschikt was voor de export, omdat dit systeem helemaal gericht was op Japanse tekstbewerking in Kanji schrift.

De manier van tekstbewerking in Japan verschilt fundamenteel van die in landen met een normaal alfabet. Door het intikken van Katakana tekens voor een bepaald woord, die min of meer overeenkomen met de uitspraak, geeft men aan om welk woord het gaat en de computer gaf dan op basis daarvan een aantal opties voor het Kanji teken dat er op leek en de gebruiker koos dan het meest passende.

Panasonic had tegelijk het afdrukprobleem bij de FS-4000 ook opgelost door er een dot-matrix printer van zeer goede kwaliteit (16x16 NLQ matrix) in te bouwen.

**Philips** en **Kyocera** misten hier op dit moment hopeloos de boot. Men had nog niet in de gaten dat een seriële poort ofwel RS-232 interface echt een normale attriboot voor een computer behoorde te zijn.

Zo, een hoop informatie voor de verwoede verzamelaar. Misschien kent u de machine's, nog of niet.

### *De Schrijver*

---

---

### **Kleintjes**

Kleintjes kunnen gratis door leden worden geplaatst. Ook voor niet MSX-gerelateerde zaken. Stuur uw advertentie naar de redactie!

---

Te koop gevraagd:

Kreidler en Zündapp, onderdelen en complete brommers. Complete brommers van andere merken ook welkom!

Arnoud Haak  
kreidlerrmc@hotmail.com

---