

MSX Infobulletin

Jaargang: 24 mei 2014 Nummer 46



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 29-03-14 MCWF
Pag.: 3
Handleiding FM-PAC vervolg 1
Pag.: 5
Metal Gear 2 – Solid Snake vervolg 2
Pag.: 7
Video9000
Pag.: 8
De kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het al weer de laatste clubdag van het jaar voor het zomerreces.

Deze laatste dag wordt invulling gegeven aan een bijzondere dag. De 10^{de} verjaardag van de club na de doorstart. Niet verwacht, maar toch gebeurd.

Van dhr. Kalkwiek hebben we begrepen dat hij poogt er een knalfuif van te maken. We wachten af. Wel hebben we vernomen dat de gasten onthaald worden op koffie met gebak, hapjes en drankjes.

Verder hebben we begrepen dat het nogal licht en lawaaierig wordt. Er schijnt een lichtshow op de MSX te worden gegeven, dhr. Kalkwiek speelt MP3 muziek op de MSX en Bas Kornalijslijper heeft Synthosaurus in een modern jasje gepropt.

Ja, als dat tegelijkertijd los gaat, wordt het licht en lawaaierig. Moet kunnen voor een keertje. Dit zal allemaal wel loslopen.

Waar we wel benieuwd naar zijn, hoeveel bezoekers er komen op deze bijzondere dag. Er zijn een hoop toezeggingen van "ik kom", maar nu ook nog doen.

Dat het zover is gekomen, is volgens dhr Kalkwiek te wijten aan de donaties voor boeken en tijdschriften en vooral de verkopen van spullen die gratis of tegen weinig geld aan de club zijn geschonken. De kas is dusdanig groot dat de club nog wel een aantal jaren kan voortbestaan. Misschien hebben we over 5 jaar weer een feestje

In elk geval feliciteren wij van deze kant als redactie de club met deze verjaardag. Hopelijk worden er nog een aantal jaren aan vast geknoopt aangezien het tijdens de clubdagen vaak best gezellig en leuk is.

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

MSX-Club West-Friesland
Kagerbos 43
1693 AW Wervershoof
☎ 06-22338863
e-mail adres
pjnbrug@gmail.com

Secretariaat:

E. Kalkwiek
e-mail adres
msxwestfriesland@live.nl

Redactieadres infobulletin:

E. Kalkwiek
Galerij 47
1695 JG Blokker
e-mail adres
msxwestfriesland@live.nl

Website:

Jan Kobus
e-mail adres
jan@msxwf.info

Internet Home Page:

www.msxwf.info

Public Domain:

Paul Brugman
e-mail adres
pjnbrug@gmail.com
☎ 06-22338863

Reparaties

Deze kunnen voorafgaand aan de clubdag bij het secretariaat worden gemeld. Het secretariaat draagt er zorg voor dat de reparatie tijdens de clubdag wordt uitgevoerd of dat het anderszins moet worden opgelost.

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 club kan niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

Clubdagen in 2014:

01 februari	2014
29 maart	2014
24 mei	2014
27 september	2014
29 november	2014

Verslag clubdag 29 maart 2014 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.00 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 11 bezoekers geweest. Om 13.00 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 11 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- Ik afberichten heb ontvangen van Regina Hulstede
Jan Kobus
- 8 februari jl. de MSX-veiling in Mariënberg is geweest. Er staat een verslag in de Infobulletin. Vermeldenswaardig is dat er beduidend minder bezoekers waren dan voorgaande jaren. Ook was er minder MSX-hardware ingebracht. Wel veel boeken en tijdschriften. Deze keer is de club al zijn spullen kwijtgeraakt.
- vorig weekend de Retrobeurs was te Apeldoorn. Er zijn meer dan 500 bezoekers geweest, een record voor de beurs te Apeldoorn. Er waren meer MSX-spullen op de stands dan voorgaande keren. De club is voldoende uit de kosten gekomen.
- er geen demonstratie is vandaag. Bewaren we voor de volgende clubdag. Dat is 24 mei tijdens onze 10-jarige doorstart.
- we tijdens de volgende clubdag op 24 mei onze 10-jarige doorstart vier. In het kader hiervan poogt Albert Buurmeier vrij te krijgen. Rob de Ruiter meldde tijdens de clubdag dat Albert 24 mei aanwezig is en aan zijn lichtshow gaat werken. In overleg met Bas hebben we besloten ook muzikdemonstraties te houden. Het betreft Synthsaurus in een modern jasje, Midi Pac en MP3. Toespraken kunnen tussen 12 en 13 uur worden gehouden.
- de spelcompetitie georganiseerd is door de Nick Mol. Het door Nick uitverkoren spel is "IJSfabriek".

Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

1 ^{ste} plaats	prijs 1
2 ^{de} plaats	prijs 2
3 ^{de} plaats	prijs 3
5 ^{de} plaats	prijs 4
6 ^{de} plaats	Organisatie spelcompetitie

De prijzen betroffen een USB-stick, doosje diskettes, Diskette-etui en een sleutelhanger van Mario Bros (ter beschikking gesteld door het bedrijf Eye for Bricks).

- Ik hierna ik iedereen een plezierige clubdag heb toegewenst.

Hierna had iedereen wel interesse in de prijzen en de meegebrachte MSX-literatuur.

We zijn om 13.30 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 9 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden doordat er onvoldoende computers aanwezig waren. Derhalve hebben we een extra speelronde ingelast.

Uitslag is geworden:

1. Bartholo Kobes	8.695
1^{ste} prijs USB-stick 4GB	
2. Ankje Kalkwiek	7.442
2^{de} prijs Doosje diskettes	
3. Eltje Kalkwiek	6.911
3^{de} prijs Diskette-etui	
4. Paul Brugman	6.473
5. Nick Mol	5.900
4^{de} prijs Sleutelhanger Mario Bros	
6. Kier Kracht	5.843
Organisatie spelcompetitie 24/5	
7. Alex Kalkwiek	5.275
8. Jaap Hoogendijk	4.703
9. Albert Bevendorp	1.859

Tussenstand spelcompetitie 2013 na de 2^{de} speelronde:

1. Bartholo Kobes	16
2. Albert Bevendorp	10
3. Ankje Kalkwiek	8
4. Bas Bakker	8
5. Eltje Kalkwiek	7
6. Nick Mol	6
7. Paul Brugman	4
8. Jan Kobus	4
9. Kier Kracht	2
10. Jaap Hoogendijk	2
11. Alex Kalkwiek	1

Zowel voor de spelcompetitie als erna hadden de bezoekers veel belangstelling voor het meegebrachte MSX-literatuur.

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Zelf heb ik wat muziek zitten te spelen op de MP3-speler voor de MSX. Vonden de bezoeker wel leuk.

Om 16.15 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 27 september 2014.

E. Kalkwiek

Handleiding FM-PAC (vervolg)

Aan de slag

Om de FM-PAC te gebruiken moet de cartridge in het uitbreidingslot van de computer worden gestoken. Dat mag alleen gebeuren als de computer is uitgeschakeld. De FM-PAC mag altijd in het slot blijven zitten. De cartridge en de systeemsoftware in ROM (BASIC-uitbreiding) zijn volgens de MSX-normen ontwikkeld en er zal geen conflict tussen de FM-PAC en de programma's ontstaan. Ook wordt er niets van het geheugen gebruikt. Het enige geheugen dat de FM-PAC gebruikt is gereserveerd voor de gewone MSX geluid-chip, de PSG. Hierdoor is het mogelijk om zowel de FM-PAC als de PSG op exact hetzelfde tijdstip met het BASIC-commando "PLAY" en "PLAY #2" te gebruiken. Maakt de FM-PAC geen geluid, dan is het geheugengebied van de PSG weer beschikbaar voor de PSG. Er zijn in het verleden programma's geweest welke residente routines in het gebied voor de PSG plaatsten. Deze programma's zullen nu ook niet goed werken, net als bij elk ander gebruik van het voor de PSG gereserveerde geheugengebied.

Het bewaren van de FM-PAC

Als u na gebruik van de FM-PAC deze wilt opbergen, gebruik dan daarvoor de originele verpakking. De FM-PAC moet droog worden bewaard, op huiskamertemperatuur, net als alle andere electronica (tussen 10 en 35C en luchtvochtigheid tussen 20 en 80%).

Behoeft de FM-PAC tegen vloeistoffen, vallen, trillingen en een te hoge luchtvochtigheid. De FM-PAC mag niet worden gedemonteerd. In de FM-PAC zitten geen onderdelen welke door de gebruiker kunnen worden vervangen. Als na verloop van vele jaren de Lithium batterij leeg is, kan deze niet door de consument worden vervangen. Dit moet door een specialist worden gedaan. Indien getracht wordt de FM-PAC te openen, dingen toe te voegen of te wijzigen, is dit voor eigen risico. De vergulde contacten mogen niet worden aangeraakt. Ook bij het weer uit de computer halen van de FM-PAC moet eerst de computer worden uitgeschakeld.

Het gebruik van de S-RAM

De FM-PAC heeft een blok van 8 kB S-RAM dat permanent onder spanning wordt gehouden door een Lithium batterij. Dit geheugen wordt gebruikt door spellen. In tegenstelling tot gewoon RAM dat na uitschakeling van de computer alle informatie verliest, blijft S-RAM zolang dit met een minuscule spanning wordt gevoed alle informatie behouden, soms wel tot enkele jaren! Elk spel kan gebruik maken van een gedeelte van het geheugen, meestal 1kB. Soms meer, maar dat ligt aan het spel en de hoeveelheid op te slaan informatie. Op de verpakking van het spel wordt aangegeven hoeveel S-RAM het spel nodig heeft en soms wordt aangegeven welk gedeelte. Als twee programma's hetzelfde blok beschrijven is de informatie die het eerst in het blok is geschreven verdwenen en kan niet meer worden terug gehaald. De oplossing voor dit probleem is het kopiëren van alle gegevens uit de S-RAM naar diskette. Dit kan gebeuren door middel van het menu dat kan worden opgeroepen (vanuit BASIC) met "CALL FMPAC". Hierna kan dan een ander spel gebruik maken van de S-RAM, waarna eventueel weer naar diskette geschreven kan worden en vervolgens de oude informatie weer worden teruggezet. Middels dit zelfde menu kan ook informatie uit de ene PAC of FM-PAC worden gelezen en geschreven naar de andere.

Het gebruik van de FM-PAC in BASIC

Als de MSX computer wordt ingeschakeld, wordt tijdens de opstartroutine onderzocht

of er in de slots BASIC-uitbreidingen zitten (de zogenaamde statement-handlers). Is dit het geval dan wordt dat middels een bit ergens in het systeem-variabelen-gebied aan het MSX-systeem kenbaar gemaakt. In de FM-PAC zit een BASIC-uitbreiding. En als in een listing een "CALL xxx"-commando voorkomt dan wordt in de ROMs van de slots gekeken en wordt de bijbehorende routine uitgevoerd. Omdat het MSX-systeem voor u uitzoekt waar de FM-PAC zit, is het niet noodzakelijk om de FM-PAC speciaal in een bepaald slot te steken.

Commando's

CALL MUSIC ([A] [,B] [,N1] ...[,N8] [,N9])

Met deze commando wordt de MSX Music geïnitieerd. Als dat wat tussen de haakjes staat wordt weggelaten dan is de standaardinstelling (1,0,1,1,1). Met N1 tot N9 wordt aangegeven of het kanaal waarop een melodie gespeeld kan worden moet worden aangeschakeld of uitgeschakeld. In principe moeten de laagste kanaalnummers worden aangeschakeld en de hogere, indien niet nodig, uit. Dus niet de eerste vier uit en de laatste vijf aan. Als we uitgaan van de standaardinstelling dan zijn drie kanalen voor FM-geluid en het daarop volgende kanaal is voor de ritme (zie MML). A kan op 1 of 0 staan, B staat altijd op 0. De kanaalnummers kunnen op 0 of 1 staan.

CALL BGM (N)

Met deze commando kan iets worden ingesteld. Dat wat kan worden ingesteld is voor het ongeoefende oor moeilijk waarneembaar. Er zijn twee toegestane instellingen, 0 of 1. Met "CALL BGM (0)" is het aanhouden van de toon normaal en met "CALL BGM (1)" is het naklinken eerder afgelopen. Denk hierbij aan de pedaal van een piano.

CALL PITCH (450)

Met deze commando kunnen alle instrumenten op alle kanalen tegelijk worden gestemd. Dit is noodzakelijk als er wordt samengespeeld met bijvoorbeeld een klassieke piano. De standaard instelling behoort 440 te zijn en mag minimaal op 410 worden gezet of maximaal op 459. De oplettende lezer zal hebben gemerkt hebben dat deze getallen niet uit de lucht zijn komen vallen. De getallen staan voor het aantal Hz dat

noordelijke kamer (blauw) voor een Stingerraket en 2 munitiepakketten. Ga noord, dan door de (blauwe) deur om je kogelvrije vest te pakken. Ga zuid, zuid, west en west (blauw). Pak de munitie en ga door de (blauwe) deur voor 2 granaten. Ga noord, pak meer munitie en ga door de (blauwe) deur voor een muis en een zuurstoftank. Ga noord, ga de westelijke kamer (blauw) binnen voor 2 gasgranaten en de oostelijke kamer (blauw) voor een camouflage mat. Ga terug naar de lift en ga naar 2F en daarna de rechtse lift naar 4F.

Ga west (blauw), noord, west, noord en dan door de (blauwe) deur. Daar binnen is een kind.

Ga zuid, zuid, dan west in de (rode) kamer. Daar is een kind.

Ga nu oost, noord, oost, oost en door de zuidelijke deur (blauw). Daar zijn 2 kinderen.

Verlaat de kamer, ga door de noordelijke deur (blauw). Ga nu oost, dan zuid (pas op, de vloer maakt geluid), zuid en door de deur (rood). In deze kamer, niet het licht aandoen, slapen bewakers. Zet je nachtkijker op, ga noord, door de (blauwe) deur, pak het medicijn, ga zuid, zuid en dan door de zuidelijke deur (rood). Je bent nu in de sauna en de Broche zal nu veranderen in een sleutel, maar dat neemt veel tijd. Verstop je onder een bank want er komt een soldaat binnen. Nadat hij vertrekt, ga noord (rood), west (rood), noord, noord en dan west. Ga de bovenste ruimte binnen (Broche) en pak de Cassette Tape. Ga in de 1^{ste} ruimte onderaan, daar is een kind.

Ga oost en naar beneden met de zandwaterval. Ga naar de lift en naar 2F en dan de rechtse lift naar 1F. Ga oost, zuid, west, via de trap naar beneden, oost, zuid, oost. Open de deur (blauw) en vul de Cassettedeck. Ren noord, noord, dood de bewaker, ga door de deur (blauw) en pak de Delta Vlieger. Verlaat nu dit gebouw en door het bos naar het kleine eiland in het moeras. Ga door de deur (blauw), neem de kartonnen doos en ga naar de transportband. Deze brengt je rechtstreeks naar het Torengebouw.

Ga naar de 2^{de} lift en ga naar 20F... Jammer, hij brengt je maar naar 19F op

welk moment je radio tot leven komt (140.27 Gray Fox).

Na discussie verschijnt de volgende baas (Four Horsemen) en volgt een gevecht.

Tijdens het gevecht kun je contact opnemen met Kasler op 140.93.

Baas Four Horsemen is eenvoudig te verslaan als je weet hoe het moet. Neem je kogelvrij vest en machinegeweer. Begin in de lift onder de gele lijn naar de zijkant. Nu zullen de bovenste en verste direct naar beneden springen. Concentreer je op degene aan de zijkant. Dat is 1 tegen 1. Dood de bovenste, dan ga je naar voren. Dood degene aan de andere kant, ga dan boven de gele lijn en dood de laatste. Houd je leven in de gaten en vul bij als het nodig is en zorg ervoor dat je je wapens bijvult.

Door Four Horsemen te verslaan krijg je kaart 7, maar het vernielt de lift.

Dus ga met de eerste lift naar 10F. Daar blaas je de westelijke muur op met plastic explosief en ga west, vermijd de voelsprietten en open de deur (7). Wederom neem je je kogelvrij vest en machinegeweer. Als je door de deur gaat, zullen bewakers je opmerken en gaat de race beginnen. Blijf de trappen oprennen, bewakers blijven de hele weg op je schieten. Op 13F zijn enkele breekbare barrières om je te vertragen. 16F heeft 2 munitiepakketten, 17F een paar valkuilen en 19F heeft munitie. Op 20F open je de deur (7).

Ga de kamer (rood) binnen en daarbinnen is een kind.

Ga oost, zuid en door de deur (blauw). Pak 3 munitiepakketten. Ga noord, oost, ontwijk camera's en bewakers. Ga de kamer (blauw) binnen. Daar is weer een kind.

Verlaat de kamer, ga noord, dan west. Je krijgt een oproep (140.00).

Zet je gasmasker op en gooi een gasgranaat en als de pijl richting noorden wijst, ben je klaar. Maar Snake wil niet springen, hij is te nerveus. Steek een sigaret op om de zenuwen te kalmeren. Neem dan de Delta Vlieger om de sprong te maken.

Het kan zijn dat dit niet lukt in 1 keer. Gewoon opnieuw proberen.

Nu je over het ravijn bent, ga west en door de deur (7). Hier ontmoet je de volgende

baas Jungle Evil (Predator). Je bent nu in gebouw 3.

Wordt vervolgd

E. Kalkwiek

Video 9000

Dit is een digitizer voor de GFX9000. Deze digitizer wordt samen met de GFX9000 in één doosje ingebouwd. In het begin was het de bedoeling je eigen GFX9000 aan te leveren bij Sunrise. Deze bouwde dan de GFX9000 om en vervolgens kreeg je hem met een nieuwe kabel terug. Deze nieuwe kabel is de kabel 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. Op dat moment kon 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 had.

Door de verbouwing leek er op het eerste gezicht weinig veranderd. Bij nader inzien kon je toch zien dat er een ander doosje om het geheel was gekomen, dat er aan de zijkant een tweetal aansluitingen bij waren gekomen en dat er aan de voorkant 2 draaiknoppen waren gemonteerd. Aan de achterkant zagen we nog steeds de vijftig-aderige bandkabel die je, als je niet oplette, zonder pardon op de verkeerde manier in de computer kon steken.

Daarbij kreeg je destijds het veranderde kabeltje en een verloopkabeltje zodat je het signaal van de NMS 8250, oftewel een SCART, als van de MSX Turbo-R, via een DIN-stekker dus, naar de Video9000 kon voeren.

Verder zat er een handleiding bij hoe e.e.a. aan te sturen, zelfs in BASIC.

Ook zat er een diskette bij met digitize software. De benodigde software om met de digitizer te kunnen werken.

Handleiding

De handleiding is uitgevoerd in het formaat A4 en bevat volgens de paginanummering 32 bladzijden. Hier volgt een korte beschrijving per hoofdstuk.

Begonnen wordt met een lijst met features. Op de volgende pagina krijgen we hoofdstuk 1 met daarin de introductie van het apparaat en wat er in de

hoofdstukken staat. In de hoofdstukken 2, 3 en 4 wordt eerst uitgelegd hoe je de Video9000 op jouw MSX moet aansluiten en worden een aantal verschillende configuratievoorbeelden gegeven.

In hoofdstuk 5 wordt het interessanter. Hier wordt uitgelegd hoe je de Video9000 moet aansturen waarna in hoofdstuk 6 in BASIC wordt getoond hoe je digitalisaties kunt maken. Voor diegenen onder ons die niet verder komen dan superimposen kunnen dat gaan zoeken in hoofdstuk 7. Ook hier wordt de uitleg begeleid met een BASIC voorbeeld.

In hoofdstuk 8 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 e.e.a. duidelijk gemaakt.

In hoofdstuk 9 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 10 krijg je nog een korte uitleg als je de Video9000 in een PC-kast wilt inbouwen en dus de Video9000 uit zijn eigen doosje wilt 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.

Jammer is dat de handleiding geschreven is in de Engelse taal. Hier was niet elke MSXer blij mee.

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 gebruik te kunnen maken.

Wordt vervolgd met "De Video9000 kan overweg met....."

E. Kalkwiek

Kleintjes

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

Te koop aangeboden:

IBM 80 Mb externe harddisk voor MSX-computer zonder SCSI-interface.

Prijs € 20,=

Met interface € 60,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Philips monitor CM 8833-II

Artist serie

Prijs € 75,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Tegen donatie verkrijgbaar:

Tijdens clubdagen of beurzen
over MSX

Boeken

Handleidingen

Tijdschriften

Te koop aangeboden:

Philips monitor CM 8833/00G

Prijs € 20,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Philips Barcode Reader NMS 1170/20

Prijs € 12,50

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Externe ZIP-drive Iomega ZIP250

Incl. diskettes

parallelaansluiting

Prijs € 25,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Gameconsole Lansay type Namco
met 6 interne spellen

Prijs € 15,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl