

MSX Infobulletin

Jaargang: 10 maart 2018 Nummer 65



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 27-01-2018 MCWF
Pag.: 4
Alles afbreken
Pag.: 6
Verslag MSX-beurs Nijmegen
Pag.: 7
Channel Pressure
Pag.: 8
Verslag MSX-veiling Marienberg
Pag.: 9
Sandstone (Slot)
Pag.: 10
De Kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het weer de tweede clubdag van het jaar. Wij wensen van deze kant dan ook iedereen een prettige clubdag toe.

De club is ook dit jaar als standhouder naar de MSX-beurs van Nijmegen geweest. Dit jaar werd het gehouden in Dorpshuis "De Lèghe Polder" in Beuningen. Wij hebben gehoord dat met deze Beurs alle records gebroken zijn, meer standhouders en bezoekers dan ooit. Van dhr. Kalkwiek hebben we begrepen dat de club ook weer een record heeft gevestigd met de donatiebus. Het record was € 77,- en is nu € 84,95. De afnemers van tijdschriften en literatuur bepalen zelf wat men als donatie geeft voor deze artikelen.

Kun je dus nagaan hoeveel van deze artikelen over de toonbank zijn gegaan. Van dhr. Kalkwiek hebben we begrepen dat er een volle krat leeg is gegaan. Ook op de MSX-veiling Marienberg op 10 februari heeft de club het goed gedaan. Artikelen die al lang in bezit waren, werden tijdens de veiling geveild. De veiling was groter dan voorgaande jaren, maar het aantal ingebrachte artikelen minder. Desondanks was het een prima veiling. Van dhr. Kalkwiek hebben we begrepen dat dhr. Martin Vlaming zijn MSX-materiaal van de hand heeft gedaan. Martin was een fervente MSX'er. In deze kunnen we vermelden dat hij de club een deel van de opbrengst heeft geschonken. De club is hier heel dankbaar voor. De spelcompetitie is op de vorige clubdag weer van start gegaan. Nu tekent zich al een tweestrijd af tussen Nick (winnaar vorige competitie) en Alex.

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

MSX-Club West-Friesland
Kagerbos43
1693 AW Wervershoof
☎ 06-22338863
e-mail adres
pjmbrug@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.nl

Internet Home Page:

www.msxwf.nl

Public Domain:

Paul Brugman
e-mail adres
pjmbrug@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 2018:

27 januari	2018
10 maart	2018
26 mei	2018
29 september	2018
24 november	2018

**Verslag clubdag 27 januari 2018
MSX Club West-Friesland**

De clubdag begon om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 22 bezoekers geweest.

Om 12.45 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 19 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik een afbericht had ontvangen van Jan Kobus. Reden: ziekte.
- ik de volgende mededelingen heb
 - de MSX-beurs van Nijmegen waarschijnlijk wordt gehouden in dorps huis "De Léghe Polder" in Beuningen op 3 februari 2018. Openstelling is van 10.00-18.00 uur. Althans de zaal moet om 18.00 uur leeg zijn.
 - Zaterdag 10 februari a.s. wordt de MSX-veiling door MVM te Mariënborg gehouden.
- Geen bijzonderheden te melden zijn inzake Netwerk. Alle clubdata zijn vastgelegd. Vermeldenswaardig is dat Netwerk een nieuwe administratie heeft gekregen en het merkbaar is dat de mensen hier nog aan moeten wennen. Voorheen moest is de huur vooraf betalen en nu achteraf na de clubdag.
- Videospeler VHD
Bas heeft dit apparaat voor Sander gerepareerd en wil er tijdens de clubdag wat over vertellen.
- Financiën
Vorig jaar is weer positief afgesloten. Kunnen nu in elk geval 5 jaar verder. Het is afwachten hoe het dit jaar weer gaat verlopen. Zien we wel.
- Tekentableau Philips NMS 1150/00
Zelf heb ik een tekentableau mee. Kreeg hem niet aan de praat. Bartholo is er nu mee bezig en wil er tijdens de clubdag best iets over vertellen.
- Listing Paul

Paul heeft een listing genaamd "Kaleidoskoop" mee. Deze gaan we tijdens de clubdag bespreken.

- Nieuws
Ik stelde de vraag of er nog iemand iets nieuws te melden had. Anne meldde dat hij pas een nieuw uitgekomen spel had gekocht. Het spel heet "Myths and Dragons". Het is niet speelbaar op een gewone MSX aangezien het spel gemaakt is voor Graphics 9000.
- Spelcompetitie
Voor aanvang van de spelcompetitie kwam bezoeker Kier Kracht binnen. Hij wilde een Hoornsche Broeder ter beschikking stellen voor de spelcompetitie. Zo gebeurde het ook en met dank van de club hiervoor.
De spelcompetitie is georganiseerd door Inkie de Raad. Het door haar uitverkoren spel is "Jump".
Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:
Resultaat hiervan was
1^{ste} plaats prijs 1
2^{de} plaats prijs 2
4^{de} plaats prijs 5
7^{de} plaats prijs 3
11^{de} plaats prijs 4
De prijzen betroffen
Prijs 1 Hoornsche Broeder)
Prijs 2 MSX-spel Lucky Darts
Prijs 3 Doosje diskettes
Prijs 4 Poetsdoekje voor I-pad
Prijs 5 Organisatie spelcompetitie 10/3
- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

Voor de spelcompetitie hebben we met zijn allen de listing van Paul besproken.

De listing kwam deels uit een RAM-tijdschrift en was als volgt:

```
10 REM Kaleidoskoop
20 COLOR 15,1,1
30 SCREEN 2,1
40 C=INT(RND(1)*15)
50 OPEN"grp:"FOR OUTPUT AS#1
60 PSET(85,35):PRINT#1,"kaleidosp"
70 FOR A=0 TO 9999 STEP2
80 COLOR C,C,C
90 C=INT(RND(1)*14)+1
100 Circle (0,0) , A ,C
```

```
110 Circle ( 255,0 ) , A , C
120 Circle ( 0 , 190 ) , A , C
130 Circle ( 255 , 190 ) , A , C
140 Circle ( 127 , 95 ) , A , C
150 Circle ( 127 , 95 ) , A , C ,,, 100
160 Circle ( 127 , 0 ) , A , C ,,, 2
170 Circle ( 127 , 191 ) ,A ,C ,,, 2
180 Circle ( 0 , 95 ) , A , C ,,, 2
190 Circle ( 50 , 95 ) , A , C ,,,2
200 next A
```

Op het beeld staan 2 virtuele lijnen (boven en beneden) met elk 3 cirkelgroepen en de horizontale lijn (midden) met 3 cirkelgroepen bestaande uit allerlei gekleurde lijnen. Dus 9 cirkelgroepen totaal.

De discussie komt op gang met de vraag waarom er horizontaal in het midden maar 3 cirkelgroepen staan en niet 5.

Verklaring is dat er wat ontbreekt in de listing.

Regel 40 moet worden aangevuld met +1 en er moeten nog 2 regels bij, nl.

```
195 Circle (200,95),A,C,,,2
```

```
197 Circle (255,95),A,C,,,2
```

Nu is het beeld compleet.

Vervolgens komen er allerlei discussies op gang over de strepen die ontstaan in de cirkelgroepen.

1^{ste} poging dit te verhelpen is regel 150 op rem te zetten.

2^{de} poging is regel 140 op rem te zetten en regel 150 getal 100 vervangen door 2.

3^{de} poging is regel 150 zonder ,,,2

Dan vraagt iemand of dit ook in screen 8 kan. Regel 30 wordt dan SCREEN 8.

De discussie gaat verder om de achtergrond zwart te maken en een volledige kaleidoskoop te maken in screen 5.

Dit levert de volgende listing op:

```
10 rem Kaleidoskoop
20 color 15,1,1
30 screen 5: color,0,0:cls
40 C=0:R=RND(-TIME)
50 OPEN"GRP:"FOR OUTPUT AS#1
60 PSET(85,35):PRINT#1,"
Kaleidoskoop "
70 FOR A=0 TO 70 STEP 2
80 C= (( C+1) MOD 15) +1
90 Circle (0,0) , A ,C
100 Circle ( 255,0 ) , A , C
110 Circle ( 0 , 190 ) , A , C
120 Circle ( 255 , 190 ) , A , C
130 Circle ( 127 , 95 ) , A , C
```

```

140 Circle ( 127 , 0 ) , A , C , , , 2
150 Circle ( 127 , 191 ) , A , C , , , 2
160 Circle ( 0 , 95 ) , A , C , , , 2
170 Circle ( 50 , 95 ) , A , C , , , 2
180 Circle ( 200 , 95 ) , A , C , , , 2
190 Circle ( 255 , 95 ) , A , C , , , 2
200 next A
210 FOR I = 1 to 15: COLOR = ( I , INT (
RND (1) * 8 ) , INT ( RND (1) * 8 ) , INT
(RND (1) * 8 ))

```

220 NEXT I : GOTO 210

Het resultaat is dat het hele beeldscherm begint te knippen.

De discussie was dusdanig dat iedereen er wel weer iets van leerde.

We zijn om 13.45 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 12 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden, maar in 2 rondes.

Uitslag is geworden:

1. Nick Mol	916
Prijs 1: Hoornsche Broeder	
2. Alex Kalkwiek	778
Prijs 2: MSX-spel Lucky Darts	
3. Anne de Raad	477
4. Boudewijn de Raad	409
Organisatie spelcompetitie 10/3/18	
5. Inkie de Raad	376
6. Albert Beevendorp	367
7. Bartholo Kobes	333
Prijs 3: Doosje diskettes	
8. Eltje Kalkwiek	270
9. Jaap Hoogendijk	269
10. Daan Schouten	77
11. Paul Brugman	53
Prijs 4: Poetsdoekje voor I-pad	
12. Ankje Kalkwiek	45

Tussenstand spelcompetitie 2017 na de 1^{ste} speelronde:

1. Nick Mol	10
2. Alex Kalkwiek	8
3. Anne de Raad	6
4. Boudewijn de Raad	4
5. Inkie de Raad	3
6. Albert Beevendorp	2
7. Bartholo Kobes	1

De spelers 8 t/m 12 hebben 0 punten.

Bas heeft na de spelcompetitie een toelichting gegeven over de door hem gerepareerde VHD Videospeler. De meeste aanwezigen waren weer onder de

indruk van het apparaat. Digitaal met analoog geluid. Foto's over dit apparaat staan op de website en facebook. Die spreken voor zich. Bas vertelde wel dat het apparaat wat moderner uitgevoerd was dan de vorige CED-speler. Hij hoefde nu geen gat in de bodem van het apparaat te boren om de platen er weer uit te krijgen.

Na de uitleg van Bas over de VHD-speler was het de beurt aan Rob de Ruiter om zijn technische hoogstandjes uit te leggen. Het betrof 2 horizontale dobbelstenen met lichtjes. Hij had dit voor elkaar gekregen met 2 interfaces van de firma Velleman uit België. Het betroffen de Relaismodule VMA 400 en een stapcontroller (dubbele DC brug) VMA 409. Voor de grote dobbelsteen had hij een PC-voeding helemaal verbouwd, zodanig dat hij 5 en 12 Volt kon leveren. Wel moesten alle uitgangen van de voeding belast worden om piekspanningen te voorkomen. Dit had hij opgelost mer allerlei weerstanden. Voor de kleine dobbelsteen werd gebruikt gemaakt van de voltage in de printerpoort van de MSX. Hierna volgt een heel technisch verhaal over 4-bits versterker, 5V TTL aansturing en nog veel meer. Sommige bezoekers hadden veel belangstelling voor dit technische verhaal en stelden er ook zinnige vragen over.

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook door te kijken bij Bas met de VHD Videospeler, te kijken bij Rob met de dobbelstenen, bij Bartholo met het tekentableau van Philips of elkaar helpen bij problemen. Hier was weinig tijd meer voor aangezien de demonstraties duurden tot 16.15 uur.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke en gezellige middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 10 maart 2018.

E. Kalkwiek

Alles afbreken

Tijdens het programmeren in BASIC, al dan niet met de KUN-compiler, hebben we soms te maken met vastlopers. Is er meer

mogelijk dan alleen de RESET-knop indrukken?

De meeste BASIC-programma's zijn te onderbreken door simpelweg **CTRL + STOP** in te drukken en het hele probleem van het vastlopen is verholpen. Maar we kunnen ook in ons eigen programma het CTRL+STOP signaal ondervangen en onze eigen software er iets mee laten doen. Het volgende programma is een voorbeeld van hoe we het CTRL+STOP signaal kunnen ondervangen en er de software iets mee kunnen laten doen.

Voorbeeld 1

10 ON STOP GOSUB 70

'als CTRL+STOP ingedrukt wordt, springt het programma naar regel 70

20 STOP ON

'zet de detectie of CTRL+STOP ingedrukt wordt aan.

30 INPUT A\$

'je kan nu een tekst intypen

40 IF A\$="EINDE" THEN GOTO 50 ELSE GO TO 30

50 STOP OFF

'zet de detectie of CTRL+STOP ingedrukt wordt uit

60 END

'einde programma

70 CTRL+STOP ROUTINE

'Als CTRL+STOP ingedrukt wordt, springt het programma automatisch hier naar toe.

80 PRINT "CTRL+STOP WERD INGEDRUKT"

90 PRINT "TYPE EINDE (+RETURN) OM TE STOPPEN"

100 RETURN

'hiermee keert het programma terug naar het punt waar het vandaan wegsprong.

Maar als we nu een foutje maken bijvoorbeeld regel 100 veranderen in:

100 GOTO 100

Dan kunnen we met geen mogelijkheid het programma onderbreken. Het enige wat we kunnen doen is de reset knop indrukken en opnieuw beginnen of het programma opnieuw inladen. Dit kost helaas tijd en het is helemaal vervelend als je het programma niet bewaard hebt op diskette of anderszins. Hier hebben de makers van MSX BASIC gelukkig rekening mee gehouden. Door het toevoegen van één commando kun je het BASIC-programma onderbreken en de fout her-

stellen. Waarom dit normaal niet te gebruiken is, weet ik niet maar persoonlijk vind ik het wel handig.

Als je in een grafisch scherm zit en het programma onderbreekt met de speciale toetsen-combinatie dan zal de VDP niet geïntialiseerd worden voor scherm 0 (BASIC doet dit normaal gesproken wel). Met andere woorden, je ziet niets maar als je even **screen0** intikt, wordt alles weer zichtbaar. Iets anders waar ik de oorzaak nog niet van heb kunnen vinden is dat STOP niet meer werkt. Het enige alternatief is om even een 0 te poken naar **&hfbb0**. Dan werkt het weer zoals het hoort.

Het enige wat we toe moeten voegen (of 1 keer in moeten typen) is

POKE &HFBB0,1

(Normaal is de inhoud van dit geheugenadres 0)

Hiermee kunnen we elk BASIC-programma onderbreken door de volgende toetsen tegelijkertijd in te drukken

CTRL+SHIFT+GRPH+CODE

Als we dus de volgende regel aan ons testprogramma dat vastloopt toevoegen, dan kunnen we de proef op de som nemen:

5 POKE &HFBB0,1

En zodra we de bovengenoemde toetsen indrukken, dan wordt ons programma dat we zelf eerst niet konden onderbreken onderbroken en we komen weer terecht in BASIC. Het scherm wordt soms wel een rommeltje maar het programma blijft netjes in het geheugen staan en we kunnen het vervolgens verbeteren en opslaan.

Het grappige van deze poke is dat het ook werkt met de KUN-compiler. De KUN-compiler is bij uitstek één van die programma's die we standaard al niet met CTRL+STOP kunnen onderbreken zodat ons alleen het indrukken van de RESET-knop rest als het fout gaat. Met de genoemde poke wordt ook de KUN-compiler netjes onderbroken en keren we terug naar BASIC. Met een voorbeeld kunnen we het testen.

RESET de computer en typ het volgende voorbeeldje in:

5 _BC

'als je de KUN-compiler van disk laadt dan kun je deze regel weglaten.

10 _TURBO ON

'zet KUN-compiler aan

20 GOTO 20

'De computer blijft nu eindeloos naar regel 20 gaan. Normaal alleen met de RESET-knop te onderbreken.

Als we dit opstarten kunnen we het normaal gesproken niet meer onderbreken en alleen nog maar de computer resetten. Voegen we echter de volgende regel toe, dan is het wel te onderbreken en kunnen we de fout herstellen:

1 POKE &HFBB0,1

U ziet dat u hiermee gewoon weer in BASIC terugkeert. Zeker voor de mensen die veel gebruik maken van de KUN-compiler lijkt het me een zeer waardevolle tip.

Pas de poke toe en bespaar veel tijd en ergernis als de computer weer eens een foutje maakt.

De Schrijver

Verslag MSX-beurs Nijmegen

De MSX Club West-Friesland heeft wederom als standhouder deelgenomen aan de beurs in Nijmegen op 3 februari jl. Als activiteit had de club opgegeven de promotie van MSX alsmede de in- en verkoop van MSX-materiaal, zoals literatuur, tijdschriften, hard- en software.

We hoefden ons niet te haasten. Wel moesten we naar een andere plaats als voorheen, nl. Dorpshuis "De Lèghe Polder" in Beuningen, een dorp vlak bij Nijmegen. Voorheen gingen we naar wijkcentrum Rustenburg. We waren er om tien voor negen. De zaal was al opgebouwd zodat we direct de stand konden opbouwen.

Verder hadden zich als standhouder aangemeld:

openMSX Team

Demonstratie van de huidige ontwikkelversie van openMSX, de laatste ontwikkelingen en de debugger GUI. Ook laten we openMSX zien op verschillende soorten apparaten, waaronder Android en de GCW Zero.

Hamlet's Posters en Kaarten

Afbeeldingen, posters en kaarten.

Msx-shop.nl

msx-shop.nl, msxworldwide.com en tmtlogic.com: verkoop nieuwe en oude hardware. Tevens dubbele artikelen uit het msxmuseum.nl.

SuperSoniqs

Demonstratie van de stereoPSG geluidskaart.

The New Image

Demonstratie van verschillende MSX ontwikkelingen van The New Image.

Bas & Ditta

In- en verkoop MSX soft- en hardware, reparaties, uitbreidingen en kabels.

Quintie & Ynes

Demonstratie van het Yamaha keyboard met Playcards uit hun vaders verzameling.

HCC MSXig

Demonstratie van MSX en randapparatuur.

SymbOS

Demonstraties van SymbOS 3.0 op verschillende Z80 machines zoals de MSX1 met een GFX9000, een Amstrad CPC met MSX hardware (GFX9000 en SE-ONE) en natuurlijk een turboR. Al deze machines verbonden via hetzelfde LAN.

Ook een demonstratie van Quigs (ontwikkelomgeving voor SymbOS applicaties).

En we praten graag met je over de nieuwste ideeën en ontwikkelingen.

Bitwise

Demonstratie en verkoop MSX spellen.

RBSC (Russian Bear Service Crew)

Demonstratie van RBSC hardware: Carnivore1, Carnivore2, SFG klonen, IDE/FDD combo controller, F4/FMPAC bord, SGC en andere cartridge platforms en borden.

Verkoop van kale printjes voor RBSC hardware en flash cartridges met mappers (niet Carnivore2).

Verzamelen van bestellingen voor toekomstige productie van printjes.

Op verzoek demonstratie van Caslink3 en Yamaha YIS503 upgrades.

Laurens Holst

Demonstratie VGMPay met verschillende geluidsmodules, MSX Assembly Page, Glass assembler en andere projecten.

GR8BIT

Demo van GR8BIT by Raymond van der Meulen.

MSX Information Network

GR8NET upgrade service (voor gebruikers die geen USB-Blaster hebben), GR8NET Config Tool demonstratie.

Trilobyte MSX / MSXMEN

Spellen, nieuwe projecten en Trilotracker. Demonstratie en verkoop van Spaanse MSX-producten: Tina's Adventure Island, Kung Fu, Grey Fox en Rookie Drive.

Promotie van Barcelona MSX Meetings. (Indien beschikbaar: Sword of Ianna, Who Dares Wins 2 (Remake), The Heated Yokai Battle.)

Frits Hilderink

Nog niet bekend... iets met de SE-ONE cartridge.

Team Noramos

Demonstratie van voortgang van het meest buggy spel ooit gemaakt op de MSX ;-) (SMW).

Marcel Schipper

Verkoop van diverse tweedehands MSX spullen (hardware and software) and demonstratie van MSXturboR en Sony MSX2.

De beurs werd dit jaar meer bezocht dan andere jaren. Op een hoogtepunt (rond 13.30 uur) telde ik meer dan 100 aanwezigen inclusief de standhouders.

De beurs heeft deze keer alle records gebroken, namelijk meer standhouders dan ooit en meer bezoekers dan ooit.

Voor de middag leek het er op dat er weinig bezoekers zouden komen. Buiten de standhouders waren er op dat moment weinig bezoekers, maar na het middaguur kantelde dit volkomen.

De club verging het dit jaar ook beter dan vorige jaren. De hele dag hadden we mensen aan de stand. We hebben toch weer goed verkocht. Ook de MSX-literatuur deed het deze keer weer goed. Net als vorig jaar was er ook deze keer weer veel belangstelling voor de software en literatuur. Ook de club vestigde met de donatiebus een nieuw record. Was het vorige record € 77,-, nu € 84,95.

De één meer dan de ander, maar iedereen heeft denk ik wel plezier aan de Beurs beleefd. We hebben vooral literatuur en veel software van eigenaar kunnen laten verwisselen.

Veel nieuwe software werd er op de beurs aangeboden.

Ook Bas was druk in de weer MSX-materiaal te verkopen. Bitwise deed volop mee met zijn MSX-spellen collectie.

Ik denk dat de meeste bezoekers wel lovend zullen zijn over deze Beurs.

Omtrent 17.00 uur middags begon iedereen de zaken weer in te pakken en in de auto te laden. Om 18.00 uur moest de zaal weer leeg zijn.

Na afloop zijn de standhouders samen uit eten gegaan. Ook hier werd een record gevestigd aangezien er nog nooit zoveel dineerders zijn nagebleven.

Al met al kan ik melden dat we weer veel plezier hebben gehad op de Beurs.

E. Kalkwiek

Channel Pressure

Oorspronkelijk heette het programma Diablox, maar dit slimme MIDI-programma gaat nu als Channel Pressure door het leven.

De muziekstudio van een toetsenist wordt tegenwoordig alsmaar kleiner. Dat komt doordat steeds meer apparatuur in kleinere kastjes gegoten wordt. Een doorsnee studio heeft nog maar een handvol klavieren staan en daarnaast kasten vol MIDI-modules (synthesizers zonder toetsenbord). Hoewel je de MSX niet makkelijk kwijt kan in een 19-inch rack, hoort hij daar vanaf nu eigenlijk wel in thuis. Met Channel Pressure tover je je MSX met muziekmodule namelijk om in een heuse MIDI FM-synthesizer.

Het eerste wat opvalt, wanneer je het programma opstart, is de bijzonder fraaie user interface. In scherm 7 is een grafische user interface (GUI) gebouwd, compleet met muisbesturing, windows, pulldown menu's, dialoogvensters en controls (knoppen en andere onderdelen van een venster). De maker van het programma heeft een library ontwikkeld waarmee vrij eenvoudig een UI mee te maken is.

Instrument

Zoals gezegd maakt Channel Pressure van je MSX een muziekmodule, een MIDI instrument. Het idee is als volgt:

Je sluit je MIDI keyboard – of computer – aan op je muziekmodule waardoor

hetgeen wat je op je keyboard – of computer – speelt, via de muziekmodule ten gehore wordt gebracht. Op zich is dat niet bijzonder, maar het leuke van Channel Pressure is dat je zelf instrumenten kunt maken. Je MSX wordt als het ware een “virtuele synthesizer”.

Creatief met registers

Alle zaken die je in de geluidschip van de muziekmodule kunt instellen met betrekking tot het FM geluid, kun je ook in Channel Pressure instellen. Enige kennis van FM synthese is bij dit programma wel een vereiste. Als u die kennis echter nog niet had, dan biedt de handleiding gelukkig een goede introductie.

Doordat de muziekmodule “slechts” over negen FM kanalen beschikt, kan het programma dus maximaal negen MIDI kanalen tegelijk weergeven. Omdat op ieder kanaal een ander geluid mag staan, wil dat zeggen dat Channel Pressure een multitimbrale synthesizer creëert. Om de virtuele synthesizer ook polyfoon te laten zijn – meerdere toetsaanslagen tegelijk kunnen verwerken – is er een speciale routine geschreven die dit mogelijk maakt. Stel dat je muziek maakt die alle negen kanalen gebruikt met op ieder kanaal een ander instrument, dan is het normaal gesproken op de muziekmodule niet mogelijk om in één kanaal twee toetsen tegelijk aan te slaan. De speciale routines in Channel Pressure gebruiken echter een slimme dynamische toewijzing van oscillators waardoor dit wel mogelijk wordt. Channel Pressure ondersteunt vele MIDI controle – commando’s. Om bijvoorbeeld van instrument te wisselen hoef je echt niet de muis ter hand te nemen. Je kiest gewoon het instrumentnummer op je keyboard en Channel Pressure selecteert het bijbehorende geluid. Ook effecten zoals vibrato, sustain, aftertouch en pitch bend worden door het programma netjes weergegeven.

Doe-het-zelf synthesizer

Als je dit soort ontwikkelingen over een langere tijd beschouwt, dan verwacht je situaties krijgt dat je helemaal geen keyboard of synthesizer koopt met een geluidschip en allerlei slimme functies aan boord, maar dat je een los toetsenbord koopt en een computerprogramma die de functionaliteit en de geluiden van de

synthesizer creëert. Of beter nog: je stelt je eigen synthesizer samen door componenten van verschillende softwareboeren te combineren.

Handleiding

De twintig pagina’s telende en netjes uitzijnde handleiding geeft een korte maar goede introductie over de begrippen MIDI en FM synthese en uiteraard wordt de werking van het programma uitgelegd.

De Bytewizards brachten dit programma uit. Op het gebied van MIDI op de MSX hadden de Bytewizards een reputatie op te houden. Zij waren de eersten die een MIDI programma uitbrachten, MIDI Blaster, en ze hadden ook het MIDI-deel in FAC Soundtracker Pro geprogrammeerd.

MIDI files

Ik weet niet of Bytewizards ooit nog een uitbreiding hebben gemaakt voor Channel Pressure om standaard MIDI files af te spelen. Een afspeelroutine zou dan een MIDI file via de “virtuele synthesizer” van Channel Pressure kunnen afspelen. Op die manier zou de doorsnee MSX’er ook MIDI files kunnen afspelen.

Conclusie

Channel Pressure is een schitterend programma. Jammer dat het maar een beperkte doelgroep aanspreekt, want het aantal MSX’ers dat over MIDI apparatuur beschikt is maar klein. De mogelijkheden zijn enorm, technisch zit het programma heel goed in elkaar en de user interface is ook een prijs waard. Iedere MIDI fan kan zijn of haar hart ophalen met dit programma.

De Schrijver

Verslag MSX-veiling Mariëenberg

Dit jaar waren we ook weer aanwezig op de veiling van de MSX Vriendenclub Mariëenberg. Dit was al weer de 23^{ste} veiling die de MVM organiseerde. Dit jaar waren er inclusief vrouwen en kinderen 48 personen. Dit was weer meer dan voorgaande jaren die wij hebben meegemaakt. Hoe het vorig jaar was, weet ik niet aangezien wij er toen niet zijn geweest. Je kon je spullen vanaf 11.00 tot 12.00 uur inleveren en de veiling begon om 13.00 uur en eindigde omtrent 14.30 uur. Er waren 81 items ingebracht. Er werd vlot geboden waardoor er weinig oponthoud ontstond.

Gré Poortman had de grote zaal aangemerkt als veilingzaal en in de kleine zaal kon de club zijn reguliere clubdag houden. Ik had niet de indruk dat er niemand deelnam aan de clubdag, er waren namelijk 5 personen bezig met MSX-computers.

De inbreng MSX-materiaal betrof rond de 81 items hetgeen toch beduidend minder was dan andere jaren. Er was wel van alles ingebracht qua MSX-spullen, maar dit jaar waren er veel MSX computers en monitoren ingebracht. Ook waren er veel printers en veel kopie software. Er waren veel Philips 8235'ers en 8245'ers, een paar Sony computers 700P, een tekentablet, een slotexpander, printers, veel software en nog wat andere prullaria. Zelf had ik 1 thermische printer, een kist software, joystick en lege disketteboxen ingebracht. De afwikkeling van de veiling verliep op dezelfde manier als andere jaren door een clublid met een zelf gemaakte programma op een computer. We zijn op de joystick na alles kwijtgeraakt. Ik moet toegeven dat de veiling goed verzorgd was en de veilingmeester zijn werk naar behoren deed. Ik heb wel eens gezegd dat als je goedkoop MSX-materiaal wilt kopen, je naar de veiling moet komen. Die uitspraak was dit jaar minder geslaagd. De kopers moesten dit jaar toch wat dieper in de buidel tasten. Om de lezer een indruk te geven, de volgende spullen plus veilingprijzen:

- Philips NMS 8235 € 76,=
- MK Slotexpander € 100,=
- Sony 700P € 80,=
- Philips NMS 8245 € 60,= tot € 70,=
- Philips NMS 8280 € 80,=
- Philips Keyboard + module € 50,=
- Monitoren € 30,=
- Sony MSX1 HB-201P € 50,=

Opvallend tijdens de veiling was dat de boeken, tijdschriften en kopie software ook van eigenaar verwisselden.

Ondanks de redelijke opkomst was het toch wel een geslaagde dag voor de MSX Vriendenclub Mariënberg.

E. Kalkwiek

Sand Stone (slot)

In het begin is er niet zoveel aan, dan gaat het allemaal wat langzaam en kun je het nog wel bijhouden. Maar hoe verder je jezelf in het spel begeeft, hoe sneller de balk met nieuwe blokjes zich opbouwt. Op een gegeven moment gaat het zo snel dat je met je cursor nog niet eens aan de overkant kunt komen of er is al weer een nieuwe balk met blokjes opgebouwd. Er zit dan niet veel anders op dan je best te doen of jezelf af te laten gaan. Dit is trouwens bijzonder frustrerend...

Iets wat een beetje onduidelijk is, is het feit dat wanneer je kiest voor EASY, er continue volledig gevulde rijen met nieuwe symbolen het speelveld worden ingeschoven, terwijl dit bij bijvoorbeeld INSANE niet het geval is. Dit is toch wel wat makkelijker spelen... De enige handicap is nu weer de tijd, alles gaat wat sneller.

Wanneer je onverhoopt bij Game Over terecht komt en je hebt voldoende punten gescoord om in de HI-Score-tabel te komen, dan mag je je naam invullen. Dit is bijzonder fraai gemaakt. Midden op het scherm staat een beker, de letters en cijfers van het alfabet staan daar in een cirkel omheen. Met de cursortoetsen kun je de letters selecteren. (Deze draaien dan om de beker heen!) Wanneer je wat vaker hebt gespeeld, wordt ook duidelijk dat er verschillende bekertjes op het scherm gezet worden. Zo is de beker voor een eerste plaats mooier dan die voor een tweede of derde plaats.

De muziek, die bij dit spel zit, is gemaakt voor MSX-Music (FM-Pac) of Moonsound, dus je hebt de keuze. Het nadeel van de muziek is dat het snel eentonig wordt. Ze hebben maar 1 muziekje voor het speelveld en maar 1 muziekje voor het menu. Als je hierop let, wordt het erg snel vervelend. Als je aan het spelen bent, valt dat niet zo op.

Als je in het menu of in het beginscherm op ESC drukt, krijg je The End van het spel. Dit ziet er grafisch tof uit. Ze hebben water getekend en laten er druppel water op vallen. Dit is echt mooi om te zien. Als je je HI-Score wilt laten wegschrijven, moet je deze weg volgen. Als je de computer gewoon uitzet, onthoudt hij

niets. Maar als je naar The End gaat, wordt dit allemaal weggesaved. En dan kun je aan iemand anders laten zien hoe goed of slecht je bent. Dat slechte komt waarschijnlijk voort uit de situatie dat iemand anders beter is.

Nog een leuk dingetje dat je moet weten, en wat de meeste mensen wel zullen weten: als je op de 3 en D drukt in het menu of bij het intro plaatje, dat je een mooi 3D modeling programmaatje krijgt van de makers van het spel. Je kunt hier niets veranderen of maken, maar je kunt kijken naar een paar modellen van de makers. Dit is geweldig om te zien. Je kunt verschillende dingen doen met deze modellen. Je kunt de details van een model verminderen of vermeerderen. Je kunt de modellen op verschillende manieren laten draaien op verschillende snelheden. Je kunt ook nog in- en uitzoomen. En de hoek van waaruit je ze bekijkt kun je nog veranderen. Dit heeft eigenlijk niets met het spel te maken, maar is gewoon tof om naar te kijken.

Conclusie

Het concept van het spel is erg verslavend en het spel zal jullie of enkelen van jullie erg bezig houden. Dit komt doordat puzzel spellen erg verslavend zijn en dit is al erg vaak bewezen. Grafisch gezien is het spel niet het mooiste wat er op de MSX is geweest, maar erg effectief. De muziek die erbij zit is goed maar er mochten wel wat meer muziekstukken bijzitten. Als je de muziek beu bent, kun je ook de muziek cartridge vervangen, want je kunt de FM=Pac of met de Moonsound muziek luisteren. En dan klinkt de muziek toch even wat anders. Verder als je een MSX 2 hebt, werkt dit spel wel, maar is een beetje langzaam. Dit kun je merken aan het volgende: als je het spel aan het spelen bent en je krijgt het voor elkaar om 3 of mer blokjes te laten verdwijnen en ondertussen begin je met het verplaatsen van blokjes, dan kun je deze verplaatsen door de lucht. Dit is een klein foutje van de makers van het spel, maar makkelijk voor ons die het spel aan het spelen zijn.

Dus mensen, schaf het spel aan. Dit is echt een spel dat je lang zult spelen. En als je geen zin meer hebt om te spelen, ga

je even kijken naar de 3D modellen. Ver- velen zul je je niet snel met dit spel.

E. Kalkwiek

De Kleintjes

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

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

Data recorder Elektronik K40
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Adapter A7-1236-1504
6V/200mA
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick The Arcade
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick TechnoPlus TP 135
Prijs € 5,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl
