

MSX Infobulletin

Jaargang: 25 november 2017 Nummer 63



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 14-10-2017 MCWF
Pag.: 4
MSX DOS 1 of 2 (slot)
Pag.: 5
Synth Saurus
Pag.: 6
Nestorbasic
Pag.: 8
De kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het al weer de laatste clubdag van het jaar. Wij wensen van deze kant dan ook alle bezoekers een prettige clubdag toe.

Op deze laatste dag volgt de ontknoping van de spelcompetitie. Gezien de stand na 4 spelrondes is wel duidelijk wie de nummers 1 en 2 worden. Alleen de volgorde moet nog uitgevochten worden. Nick en Anne zullen onderling wel uitmaken wie de competitie gaat winnen. De nummers 3 en 4, Bartholo en Paul, hebben na 4 rondes een ex-aequo waarbij nummer 5, Albert, het hun nog wel moeilijk kan maken.

Van de heer Kalkwiek hebben we begrepen dat we het gehele administratieve jaar van Netwerk onze clubdagen in

De Huesmolen kunnen houden. Dit is een goed bericht aangezien we dan tot en met de maand mei 2018 hier kunnen doorbrengen. Wel is de clubdag van maart naar voren gehaald naar de 10^{de} aangezien het de laatste weekend van maart Pasen is. Dan is het trefcentrum gesloten. In mei wordt wel weer bekend hoe het in het seizoen 2018/2019 gaat verlopen. Is van latere zorg.

Van de heer Kalkwiek hebben we ook begrepen dat dit jaar de financiële administratie ook weer positief wordt afgesloten. Qua verkopen en donaties naast de bezoekersaantallen van de clubdagen gaat het de club goed. Tot dusver is er dan ook niet over te klagen en hopen we dat dit nog in lengte van jaren doorgaat.

Van onze kant wensen we iedereen, nu we naar het einde van het jaar gaan, prettige feestdagen en een goed begin in 2018.

De redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:

MSX-Club West-Friesland
Kagerbos 43
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
28 mei	2018
29 september	2018
24 november	2018

Verslag clubdag 14 oktober 2017 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 21 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 15 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik geen afberichten had ontvangen.
- ik de volgende mededelingen heb
 - de clubdag van 27 januari 2018 niet in de Kersenboogerd wordt gehouden maar hier in de Huesmolen.
 - de club 24 september jl. niet naar de retrobeurs in Apeldoorn is geweest. Te drukke privé omstandigheden.
 - er tussen de vorige clubdag en nu wel van alles is geweest qua reparaties, donaties en verkopen.
- Spellenset MCWF
 - wordt opnieuw uitgebracht met kabels. Prijs per individuele spel is € 12,50 en een complete set kost € 50,=
 - deze spellenset is ook gedoneerd aan het Museum Beeld en Geluid te Hilversum. Hun willen alle Nederlandstalige software, uitgebracht door Nederlandse verenigingen, archiveren.
- VRoBIT

Het is nog niet zo lang geleden dat bekend werd dat er in Spanje een nieuwe MSX3 uitgebracht gaat worden op het moment er 1.000 inschrijvingen voor zijn. Documentatie hierover heb ik hier op tafel liggen. Kan iedereen daar kennis van nemen.

Reactie van Albert en Patriek was dat er ten onrechte wordt gezegd dat dit een MSX3 betreft aangezien het een emulator en een gamereader betreft die ingebouwd zijn.

Afwachten hoe zich dit verder gaat ontwikkelen.

- Listing Paul
De listing die we gaan bespreken na de spelcompetitie heet Dubbelcirkel.
- Boek Bas
Bas heeft een boek bij zich waarin alle eerste uitgebrachte clubbladen zijn ingebonden. Iedereen kan dit inzien.
- Wii drumset
Rob heeft een drumset van Wii die hij op de MSX wil uitproberen. De combinatie werkt al wel, maar nog niet helemaal goed. Er zitten nog wat haperingen in.
- Reparatieset MSX1
Albert Buurmeijer heeft een cartridge mee waarop je in kleur kunt zien wat er eventueel niet goed is aan een defecte MSX1. De kleuren zijn groen, geel en rood.
- Spelcompetitie
de spelcompetitie is georganiseerd door Albert Beevendorp. Het door hem uitverkoren spel is "Highway Star".
Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:
Albert speelt 1 rondje en de 2 boven hem krijgen dagprijs 1 en 2 en de 2 onder hem krijgen de dagprijzen 3 en 4.
Resultaat hiervan was
1^{ste} plaats prijs 1
2^{de} plaats prijs 2
4^{de} plaats prijs 3
5^{de} plaats prijs 4
De prijzen betroffen
Prijs 1 Micro SD Adapter
Prijs 2 Doosje diskettes
Prijs 3 Glas Starwars
Prijs 4 Organisatie spelcompetitie 25/11

- ik hierna iedereen een prettige clubdag heb toegewenst.

We zijn om 13.40 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 15 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden, maar in 3 rondes.

Uitslag is geworden:

1. Anne de Raad	45.070
Prijs 1: Micro SD Adapter	
2. Patriek Lesparre	41.050

Prijs 2: doosje diskettes

3. Albert Beevendorp	39.420
4. Nick Mol	38.750

Prijs 3: Glas Starwars

5. Bartholo Kobes	35.800
-------------------	--------

Organisatie spelcompetitie 25/11/17

6. Alex Kalkwiek	30.470
7. Jan Kobus	29.920
8. Jaap Hoogendijk	22.860
9. Daan Schouten	21.890
10. Eltje Kalkwiek	19.810
11. Ankje Kalkwiek	17.780
12. Inkie de Raad	15.780
13. Julius de Raad	15.060
14. Paul Brugman	14.400
15. Boudewijn de Raad	13.480

Tussenstand spelcompetitie 2016 na de 4^{de} speelronde:

1. Nick Mol	24
2. Anne de Raad	20
3. Bartholo Kobes	17
4. Paul Brugman	17
5. Albert Beevendorp	14
6. Patriek Lesparre	8
7. Jaap Hoogendijk	7
8. Jan Kobus	7
9. Alex Kalkwiek	6
10. Boudewijn de Raad	6
11. Eltje Kalkwiek	5
12. Julius de Raad	3
13. Ankje Kalkwiek	2
14. Daan Schouten	0
15. Inkie de Raad	0
16. Bas Kornalijnslijper	0

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

De listing kwam uit een C.U.C.-tijdschrift en was als volgt:

```

100 REM dubbelcirkel
110 COLOR,1:X=20:Y=136:M=20:N=50
120 SCREEN2
130 LINE(1,1)-(254,190),14,B
140 X=X+3:M=M+3
150 CIRCLE (X,Y),25,10,,1.3
160 CIRCLE (M,N)25,14,,1.3
170 IF X>82 THEN Y=Y-3:N=N+3
180 IF X>162 THEN Y=50:N=136
190 IF X>224 THEN X=224:M=224
200 GOTO 140
210 END

```

Op het beeld staat een X bestaande uit cirkels met 2 kleuren, wit en geel. De discussie begon door te willen naar allerlei

kleuren. Dan moet je gaan werken in Screen 5. Verder moet je regels 150 en 160 wijzigen aangezien de kleuren 10 en 14 staan voor wit en geel. In regel 150 10 wijzigen in RND(1)*15+1 en in regel 160 doe je hetzelfde met 14.

Dit leverde de volgende listing op:

```
100 REM dubbelcirkel
110 COLOR,1:X=20:Y=136:M=20:N=50
120 SCREEN5
130 LINE(1,1)-(254,190),14,B
140 X=X+3:M=M+3
150 CIRCLE (X,Y),25,RND(1)*15+1,,,1.3
160 CIRCLE (M,N)25,RND(1)*15+1,,,1.3
170 IF X>82 THEN Y=Y-3:N=N+3
180 IF X>162 THEN Y=50:N=136
190 IF X>224 THEN X=224:M=224
200 GOTO 140
210 END
```

Resultaat hiervan is dat de X nog hetzelfde is gebleven maar de kleuren elkaar opvolgen.

Echter de discussie gaat voort om ook de cirkels sneller te laten lopen. Hierdoor krijgen we de volgende listing:

```
10 DEFINT A-Z
100 REM dubbelcirkel
110 COLOR,0:X=20:Y=136:M=20:N=50
120 SCREEN5
130 LINE(1,1)-(254,190),14,B
140
X=X+3:M=M+3:C=C+1:IFC=16THENC=1
150 CIRCLE (X,Y),25,C,,,1.3
160 CIRCLE (M,N)25,C,,,1.3
170 IF X>82 THEN Y=Y-3:N=N+3
180 IF X>162 THEN Y=50:N=136
190 IF X>224 THEN X=224:M=224
200 IFX<>224GOTO140
204 DIMC(30):C(0)=7:C(15)=7:N=0
205
FORI=1TO15:Z=C(N+I)COLOR=(I,Z,Z,Z):
NEXT:N=(N+1)AND15:IFINKEY$=""GOTO
205
210 END
```

Ook nu is de discussie nog niet ten einde en wil men de cirkels vullen. Resultaat is de volgende listing:

```
100 REM dubbelcirkel
110 DEFINT A-Z
115 COLOR,1:X=20:Y=136: M=20:N=50
120 SCREEN5
130 LINE(1,1)-(254,190),14,B
140 X=X+3:M=M+3
150 C=RND(1)*15+1:CIRCLE(X,Y),25,
C,,,1.3:PAINT(X,Y),C
```

```
160 D=RND(1)*15+1:CIRCLE(M,N),25,
D,,,1.3:PAINT(M,N),D
170 IF X>82 THEN Y=Y-3:N=N+3
180 IF X>162 THEN Y=50:N=136
190 IF X>224 THEN 190:X=224:M=224
200 GOTO 140
210 END
```

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

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook te gaan spelen op de drumset van Rob, de ingebonden clubbladen van Bas bekijken, kijken bij Albert met zijn reparatieset of elkaar helpen bij problemen .

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 27 januari 2018.

E. Kalkwiek

MSX-DOS 1 of 2 (slot)

TIME: TIME specificeert het formaat waarin de tijd getoond wordt door MSX-DOS. Het environment item TIME kan alleen de waarden 12 of 24 bevatten, elke andere waarde wordt gezien als 12. Als het de waarde 24 bevat, wordt de tijd getoond in 24 uren formaat. Bevat het de waarde 12, dan wordt het in 12 uren formaat getoond met de toevoeging AM of PM.

DATE: DATE specificeert het formaat waarin de datum getoond wordt door MSX-DOS. Het heeft de vorm van 3 letterparen gescheiden door datum/tijd scheidingstekens. Bij Europese machines staat het standaard op DD/MM/YY en bij Japanse op YY/MM/DD. Om het bijvoorbeeld op Europese machines in het Japanse formaat te zetten, moet de opdracht SET DATE = YY/MM/DD worden gegeven.

HELP: Als aan de HELP opdracht de naam van de opdracht, waar hulp voor nodig is, wordt gegeven (bijvoorbeeld HELP FORMAT), dan wordt het helpbestand van diskette of harddisk gelezen en getoond. Deze bestanden staan in de directory die gespecificeerd wordt door het HELP environment item. Standaard verwijst het naar de HELP

directory die in de root staat van het station waarop MSX-DOS geboot is.

APPEND: APPEND is niet standaard ingesteld, maar als het is ingesteld, is het een environment item met een speciale betekenis voor het systeem. Het wordt alleen gebruikt met standaard CP/M programma's, omdat CP/M programma's geen subdirectories kennen. Deze zal in de praktijk echter bijna nooit gebruikt worden.

Standaard door MSX-DOS 2.x ingestelde environment items

Deze speciale environment items worden ingesteld door MSX-DOS als een tijdelijke opdracht wordt uitgevoerd en verwijderd als die is volbracht. Daarom moet je ze ontwijken in algemeen gebruik.

TEMP: Als pipelining wordt toegepast, is het nodig voor COMMAND2.COM om één of meerdere tijdelijke bestanden aan te maken. Door middel van het environment item TEMP kan dan een plaats aangegeven worden waar COMMAND2.COM deze tijdelijke bestanden neer mag zetten. Standaard verwijst dit naar de root van het station waarvan MSX-DOS geboot is.

Alhoewel het standaard MSX-DOS systeem TEMP alleen gebruikt wordt voor pipelining, kunnen ook andere programma's, die tijdelijke bestanden moeten aanmaken, gebruik maken van het TEMP environment item.

UPPER: UPPER kan de waarden "ON" of "OFF" bevatten. Elke andere waarde wordt gezien als "OFF". Standaard staat UPPER op "OFF" ingesteld.

Als UPPER op "OFF" staat, zal er geen vertaling plaats vinden en de waarden worden doorgegeven zoals ze worden ingetypt. Als UPPER op "ON" staat, zal alles wat ingegeven wordt op de opdrachtregel worden geconverteerd naar hoofdletters en dan door worden gegeven.

REDIR: REDIR beslist of de pipelining karakters in een opdracht door MSX-DOS worden uitgevoerd. Elke andere waarde dan "ON" wordt gezien als "OFF".

Als REDIR op "OFF" staat, zullen de pipelining tekens worden doorgegeven aan het tijdelijk programma, zodat die ze kan gebruiken.

Als REDIR op "ON" staat, zullen de pipelining tekens worden vertaald en uitgevoerd door MSX-DOS.

Hiermee stop ik definitief met uitleg over MSX 1 of 2. Ik wens u dan ook veel plezier met MSX-DOS.

E. Kalkwiek

SYNTH SAURUS

Synth Saurus v2.00 is een tool voor de MSX-MUSIC (FM-PAC), die niemand eigenlijk zou moeten missen.

Het is een tool waarmee je alle soorten muziek in jouw MSX kunt zetten door middel van bladmuziek.

Ook mensen die geen muziek kunnen lezen, kunnen gewoon alle bladmuziek met dit programma overzetten naar de MSX-MUSIC.

Het is zelfs mogelijk deze bladmuziek over te zetten naar BASIC!

Beginnen

Stop de originele Synth Saurus disk in drive A en reset uw computer. Kijk niet vreemd op dat de computer na het laden nog een keer reset. Dat maakt het wel onmogelijk dit pakket op een Europese MSX2 met 60Hz op te starten!

Hierna verschijnt er een titelscherm, waarna het de bedoeling is op toets 1 (muis) of 2 (cursor) te drukken voor de besturing.

In het hoofdmenu, herkenbaar door de muis, komt u voor de keuze te staan tussen de volgende mogelijkheden:

SCORE EDIT

SOUND EDIT

SCORE PLAY

RYTHM EDIT

DISK

Ik ga ze hierna allemaal bespreken.

Met de eerste vuurknop wordt bedoeld de spatiebalk of de linker muisknop en met de tweede vuurknop de graph-toets of de rechter muisknop.

Om iets uit te kiezen gebruiken we de eerste vuurknop..

Wilt u een getal veranderen druk dan op de eerste vuurknop om het cijfer te verhogen en op de tweede om te verlagen.

SCORE EDIT

Met deze optie kun je de bladmuziek overzetten.

Het totale bladmuziekgeheugen bestaat uit 99 pages, met daarop elk 9 regels waarvan er 3 tegelijk op het scherm worden getoond.

In deze optie zie je een kolom met iconen en een groot scherm met 3 muziek balken. De ikoon-opties bestaan uit:

MM

DM

PAGE

UP/DOWN

INSERT

OVERWRITE

OPTION

KEY

NOOT

RUST

MOL

X

X

TROMPET

BOX

- **MM:** Ga terug naar het hoofdmenu
- **DM:** Ga naar het disk-menu
- **PAGE:** Verander page van 00-99
- **UP/DOWN:** 'scroll' de pagina op en neer
- **INSERT:** Is de default, wanneer er voor een ander teken iets wordt gezet, schuift de rest op
- **OVERWRITE:** Wanneer er op een ander teken iets wordt gezet, verandert het teken op die plaats in het door jou gekozen teken
- **OPTION:** Je komt in en submenu
- **KEY:** Hiermee kun je de kruisen en mollen voor de hele pagina bepalen
- **NOOT:** Hiermee kun je de gewenste noot kiezen
- **RUST:** Hiermee kun je de gewenste rust kiezen
- **X:** Diverse muziektechnische tekens
- **X:** Idem, zoals piano, fine, etc.
- **TROMPET:** Je komt in een submenu
- **BOX:** Speel de muziek op deze pagina

Bij de keuzes **OPTION** t/m **TROMPET** kom je eerst nog in een soort submenu. Dit kan door 2x snel achterelkaar op de tweede vuurknop te drukken. Het kleine

submenu verdwijnt weer door nog een keer op de tweede vuurknop te drukken.

Bij **OPTION** kom je in het volgende submenu:

- Hele pagina wissen
- Regel wissen
- Regel verplaatsen
- Wissen van een teken
- Noot omhoog
- Noot omlaag
- Stokje van noot omwisselen
- Pagina naar andere pagina kopiëren
- Regel kopiëren
- Alle pagina's wissen

Bij **TROMPET** kom je in het volgende submenu:

- Volume instellen
- Tempo instellen
- Kiezen tussen 16 instrumenten
- Kiezen tussen 100 geprogrammeerde instrumenten
- Maat uitzoeken (VB 4/4 maat)
- Boogjes voor verbinding noten
- Verschillende 8^{ste} en kortere noten verbinden
- Printer type 1
- Printer type 2
- Printer type 3 (VW0030, NMS1421, NMS1431)

Wordt vervolgd met **Tekens zoals Volume, Tempo, Instrumenten, etc.**

E. Kalkwiek

NESTORBASIC

Dit programma was in 1999 op het internet te vinden. NESTORBASIC is in feite KUN BASIC maar dan met een hele hoop extra functies.

KUN BASIC (ook wel XBASIC genoemd) is een BASIC-compiler voor de MSX. Dankzij KUN BASIC hebben heel wat programma's het levenslicht gezien, die er anders niet geweest waren. Immers, KUN BASIC maakt het mogelijk om in BASIC geschreven programma's op machinetaal-snelheid te draaien. Een aardig voorbeeld van een programma dat met KUN BASIC is gemaakt, is het spel No Name.

KUN BASIC brengt dan wel een hoop snelheid, maar er zijn ook een aantal

minpunten. Zo worden niet alle BASIC commando's ondersteunt. Bijvoorbeeld alle diskaccess moet je buiten het zogenaamde Turbo blok doen. Het Turbo Blok is het gedeelte van het programma dat door KUN versneld wordt. Dit blok geef je aan met de commando's CALL TURBO ON en CALL TURBO OFF, vandaar de naam "Turbo blok". Een ander nadeel is dat jouw programma niet erg groot kan worden omdat KUN veel geheugen wegsnoept.

NESTORBASIC, gemaakt door Nestor Soriano, lost al deze problemen op en voegt extra functies toe. De kenmerken van NESTORBASIC zijn:

- Volledige toegang tot al het (beschikbare) geheugen van de computer tot 4MB
- Toegang tot het VRAM, met de mogelijkheid om data uit te wisselen met VRAM/RAM
- De mogelijkheid om BASIC programma's op te slaan in de memory mapper, welke uitgevoerd kunnen worden zonder verlies van variabelen.
- Toegang tot bestanden en directe lees/schrijf toegang tot sectoren.
- Directory management en bestand zoekfuncties
- Compressie decompressie van grafische bestanden
- Ingebouwde Moonblaster replayer
- Ingebouwde PSG geluidseffect replayer
- Het gebruik van machinetaal routines uit het BIOS of elk willekeurig RAM segment en interrupts.

Al deze functies zijn direct te gebruiken binnen het Turbo blok, dus op volle snelheid. De speciale functies worden aangeroepen via een USR-functie. Parameters worden in een array gezet.

INIT

NESTORBASIC wordt simpel geladen via `load"nbasic.bin",r`. Hierna zijn er slechts 500 bytes van het BASIC geheugen verdwenen en is NESTORBASIC in het geheugen aanwezig. Ook is de array (P) voor het doorgeven van parameters aangemaakt. Hierin staat na initialisatie van NESTORBASIC (NB) versie informatie en info over het beschikbare

geheugen. NB telt de aanwezige en beschikbare geheugensegmenten. In je BASIC programma kun je heel eenvoudig het gehele geheugen benutten doordat je bij alle geheugenfuncties een segmentnummer mee kunt geven. NB zoekt zelf wel uit waar dat segment staat. Ook het VRAM wordt in segmenten ingedeeld.

Diskfuncties

NB heeft de volgende diskfuncties aan boord:

- Creëren/wissen/renamen/zoeken van bestanden
- Lezen/schrijven bestanden van/naar RAM of VRAM
- Onder DOS 2, bestanden moven en bestandsattributen (re)setten
- Lezen/schrijven sectoren van/naar RAM of VRAM
- Ophalen/zetten van de default drive/directory
- Diskgrootte en vrije ruimte opvragen
- Onder DOS 2, de grootte opvragen en bepalen van de RAM disk.

Het afvangen en doorgeven van fouten is ook netjes geregeld.

Grafisch

Zoals genoemd, heeft NB compressie en decompressie routines aan boord om er grafische bestanden mee in- en uit te pakken. Deze compressie is gebaseerd op de Run Length Encoding (RLE) techniek. Niet super, maar voldoende voor een aardige compressie op veel afbeeldingen.

Replayer

NB heeft ook een Moonblaster replayer aan boord. Deze wordt niet standaard geladen. Deze moet via een aparte functie-CALL worden geladen. De replayer is voor Moonblaster 1.4. Alle functies van de originele player worden ondersteunt (starten, stoppen, pauzeren, in-/uitfaden, etc.). De muziek kan vanuit ieder RAM segment gestart worden.

Handleiding

Bij NB zit een tekstfile van ruim 100kB met een complete Engelstalige handleiding. Alle functies worden er uitvoerig in beschreven.

Conclusie

Er is veel mogelijk met NB.

Tegenwoordig wordt er niet zoveel meer gedaan op de MSX, dus het programma krijgt waarschijnlijk niet de waardering die

het verdient. Programmeer je nog steeds op de MSX, zorg dan dat je het programma in je bezit krijgt.

De Schrijver

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:

Iomega ZIP-drive ZIP250
Parallelaansluiting + disks
Prijs € 25,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Canon printer T-22A
24 dots termische printer
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Toshiba keyboard HX-MU901
zonder muziekmodule
Prijs € 7,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

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

Te koop aangeboden

Joystick SVI Quickshot V
Prijs € 2,50
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick Microsoft Sidewinder/dualstrike
Voor PC
Prijs € 15,=
e-mail: msxwestfriesland@live.nl
