

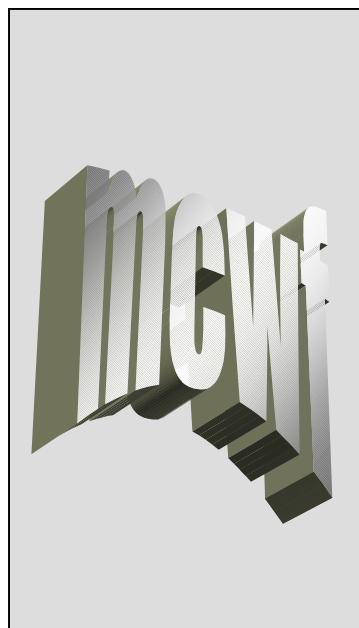
# MSX Infobulletin

Jaargang: 29 september 2012 Nummer 37



## INHOUD

Pag.: 1
<b>Van de redactie</b>
Pag.: 2
<b>Verslag clubdag 26-05-12 MCWF</b>
Pag.: 3
<b>Wordstore + (vervolg en slot)</b>
Pag.: 4
<b>Programma's van Filosoft</b>
Pag.: 6
<b>Pumpkin Adventure II</b>
Pag.: 7
<b>Weersverwachting</b>
Pag.: 8
<b>De kleintjes</b>



### Van de Redactie

Beste lezer,

#### Algemeen

Hosanna, vandaag is het de eerste clubdag na het zomerreces in ons nieuwe onderkomen. Op het laatste moment, 2 dagen voor de vorige clubdag, is het toch nog goed gekomen. De vrees bestond al dat de club geen bestaansrecht meer had zonder clubgebouw of buurthuis. Wij als redactie zijn daarom echt verheugd dat we voorlopig zonder verdere prijsverhoging met de club verder kunnen in het Cultureel Centrum de Huesmolen, chapeau voor de onderhandelaars. Hoe het volgend jaar verder gaat is nog afwachten, maar we hebben er alle vertrouwen in.

Op 29 september a.s. neemt de club weer deel aan de Retro Spelcomputer Beurs te Apeldoorn. Het zal ons benieuwen hoe het

de club daar nu vergaat. Wij kunnen ons nog herinneren dat het vorig jaar niet zo goed ging en er weinig MSX op de beurs aanwezig was.

Onze websitebeheerder, Jan Kobus, heeft aangekondigd dat hij vandaag de nieuwe website zal presenteren. In het verleden hebben we er flitsen van gezien en het ziet er geweldig uit. Toch zijn we benieuwd of het gelukt is.

Nog steeds vindt de buitenwereld de weg naar de literatuur-, hard- en softwarelijsten zoals ze op de website staan. Ook nu bleven de bestellingen binnenkomen en konden veel producten geleverd worden. De lijsten op de website zijn derhalve succesvol en dhr. Kalkwiek meldt dat het geen overlast veroorzaakt qua aflevering. Het gaat goed.

Van de redactie wensen wij iedereen prettige clubdagen toe.

**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 2012:**

28 januari	2012
24 maart	2012
26 mei	2012
29 september	2012
17 november	2012

## Verslag clubdag 26 mei 2012 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.00 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Gezien de vele afzeggingen was het niet verbazend dat er uiteindelijk 8 bezoekers zijn geweest.

Om 12.30 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 8 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik een afbericht heb ontvangen van Regillio Hulstede (werk), Regina Hulstede (jarig), Bas Kornalijnslijper (vakantie), Paul Brugman (ziekte), Bartholo Kobes (werk), Wouter de Vries (zwangerschap echtgenote) en Marten Westerhof (duo passagier Wouter);
- de club in april niet naar Maarssen is geweest. De Commodoreclub had ons wel uitgenodigd maar we zijn niet geweest omdat ik het te druk had.;
- de club blijft voortbestaan. Pas afgelopen donderdag, tijdens een gesprek met Netwerk, kreeg ik te horen dat Netwerk (beheerder van de buurthuizen) per 1 september a.s. gaat verhuizen naar het Cultureel Centrum in de Huesmolen. De afspraken die gemaakt zijn met Netwerk is dat ze zelfbeslissingsbevoegdheid krijgt over de eigen activiteiten. Het Netwerk heeft te kennen gegeven ons en een aantal anderen hierbij te willen betrekken om mee te gaan naar de Huesmolen. Hierin heb ik positief gereageerd omdat dit voorlopig niet tot prijsverhoging gaat leiden. Hierover staat niets in de Infobulletin nr. 36 omdat deze reeds gedrukt was.;
- vandaag de laatste clubdag wordt gehouden in het buurthuis Risdam en dat we er maar een leuke dag van moeten maken;

- de club is uitgenodigd door de Vriendenclub Mariëberg bij hun op 9 juni als standhouder op te treden.
- de spelcompetitie zou worden georganiseerd door de Jaap Hoogendijk. Echter vanwege zijn afwezigheid (vakantie Luxemburg) en dat er maar 8 bezoekers waren waarvan er 5 deelnemers zijn van de spelcompetitie, heb ik de competitie afgelast en verschoven naar september.
- ik iedereen een plezierige clubdag toewens en prettige Pinksterdagen.

Hierna heb ik Rob de Ruiters gevraagd uitleg te geven omtrent hetgeen hij had meegenomen. Hij had een fractal mee van een wiskundige, genaamd Mandelbrot. De fractal heette "Het Appelmantje". Het deed zijn naam wel eer aan. Het programma betrof een A4-tje, maar het rekenwerk wat dit programma veroorzaakt is enorm. Ditzelfde geldt voor het resultaat. Het figuur ziet er ook uit als een appelmantje (vormgeving). Het figuurtje komt ontelbare keren tevoorschijn op beeld en eventueel papier. Niet alleen horizontaal en verticaal, maar alle vectoren. Van groot naar klein. Ook bestaat de mogelijkheid een deel te projecteren, maar ook dan komt het appelmantje weer tevoorschijn. Werkelijk fantastisch en een gepassioneerde verteller. Leuk.

Jan gaf te kennen dat het zijn bedoeling was geweest de website vandaag te presenteren, maar dat het door onvoorziene problemen toch niet was gelukt. Hij gaf aan dat het er zal zijn op de volgende clubdag in september.

Hierna konden de bezoekers zichzelf vermaken. Ik had een eventuele demonstratie door Albert Buurmeijer laten afzeggen. Dit in verband met de vele afzeggingsen. Met hem heb ik afgesproken dat hij in september een demonstratie zal verzorgen. Dus dit hebben we nog te goed. De bezoekers vermaakten zich ook zo wel met discussies, het bezichtigen van de uitgestalde apparaten en spullen, het oplossen van computerprobleempjes en het spelen van spelletjes. Zelf zat ik wat muziek te draaien met de MP3-speler. Een

paar jeugdige bezoekers vonden het maar niets, countrymuziek.

Om 15.00 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 24 november 2012.

## ***E. Kalkwiek***

### **Wordstore + (vervolg en slot)**

#### **Werkwijze**

Wordstore + wordt automatisch geladen wanneer u de computer reset. Op het scherm verschijnt een veld, bestaande uit status regels. Elke regel kan straks een woord of klank bevatten. Eén regel is opgebouwd uit een volgorde nummer (1 t/m 25). Het beginadres waar het gedigitaliseerde geluid wordt opgeslagen, het eindadres van het opgeslagen geluid en de naam (die u zelf kunt opgeven) van het geluid. Onderaan het veld is een commando regel, waarin u de uit te voeren opdrachten kunt geven. Die opdrachten en mogelijkheden staan in de bijgeleverde gebruiksaanwijzing. Op die gebruiksaanwijzing was destijds veel kritiek. Ze is veel te summier. Natuurlijk staan er wel opdrachten en hun werking in, maar dat is dan zo'n beetje alles. Er wordt gesproken over pointers en adressen die u moet opgeven, maar een behoorlijk voorbeeld, hoe men nu precies een geluid digitaliseert ontbreekt. Toch is er wel uit te komen, maar men moet wat experimenteren en vooral eerst nadenken. Het is – voor dat men met het commando "record" – een geluid kan opnemen, eerst nodig een stukje geheugenruimte in de computer te reserveren, met behulp van het Edit commando, waarmee men het start- en eindadres van het stuk geheugenruimte kan veranderen. Hoe groot dat stuk geheugenruimte moet zijn, hangt weer af van de lengte van het stuk geluid. Kiest men een lang stuk, dan kan men bijvoorbeeld een hele zin vastleggen. Veel handiger is het echter om losse woordjes te gebruiken. Omdat er 25 "regels" zijn kan men steeds een "tabel" van 25 woorden of klanken in de computer zetten. Met die 25 woorden kan men dan toch vaak hele zinnen maken, want

Wordstore biedt de mogelijkheid ze in willekeurige hoeveelheden en op willekeurige volgorde weer te geven. Heel aardig is ook de mogelijkheid opgeslagen geluiden achterstevoren (!) weer te geven of op andere snelheden. Zo kan een op normale snelheid uitgesproken woord heel langzaam of juist heel snel worden uitgesproken. Juist bij het creëren van geluidseffecten is dat ideaal.

Frommelt u bijvoorbeeld een stukje cellofaan voor de microfoon in elkaar en geeft u dat later op zeer langzame snelheid – en met een flinke volume – weer, dan heeft u een pracht van een aardbeving! Zoals eerder gezegd kunt u de geluiden als digitale informatie op een floppy zetten en die dan weer met een simple USB call oproepen vanuit uw zelf geschreven programma's. Het aardige daarbij is, dat de geluidsbestanden als een tabel in het RAM-geheugen onder de Basic ROM worden opgeslagen (de normaal ongebruikte 32k), zodat vrijwel niets verloren gaat van het RAM-geheugen voor de geluiden.

#### **Conclusie**

Wordstore + is een uitstekende audio digitizer programma met zeer veel mogelijkheden. Door het snel achter elkaar weergeven van maximaal 25 klanken kunnen niet alleen complete zinnen, maar ook de meest vreemde en fraaie geleuidseffecten, zoals echo's worden verkregen. De variabele afspeelsnelheid en afspeelsterkte vergroten het aantal mogelijkheden nog meer. Doordat Wordstore + op floppy gebaseerd is, kunnen hele archieven van geluidsblokken worden aangelegd, die tijdens een programma run geladen kunnen worden. De geluidskwaliteit van Wordstore + is verhoudingsgewijs zeer goed, beter dan van andere digitizerprogramma's. Een sterk punt is dat de gedigitaliseerde geluiden zonder problemen in uw eigen programma's gebruikt kunnen worden. Een negatieve punt is de gebruiksaanwijzing, die best wat meer voorbeelden van het gebruik in de praktijk had mogen geven. Voor de rest niets dan lof voor dit programma waarmee eindeloos te experimenteren valt.

### ***E. Kalkwiek***

## **Programma's van Filosoft**

Tijdens mijn zoektochten naar toch wel MSX-materiaal, kwam ik programmamaken-merken tegen van programma's van Filosoft. Programma's die ik zelf ook heb of via de club verkoop zonder soms te weten wat die programma's doen of kunnen. Het betreft de volgende programma's waarover ik de kenmerken in het bulletin ga vermelden:

**Freekick**

**Tasword MSX**

**Tasword MSX-2**

**Delta Basic**

**Diskit**

**Devpac**

**Pascal 80**

**C**

**I Tjing**

### **FREEKICK**

Freekick is een memory-resident programma. Het blijft – via één toetsindruk bereikbaar – in het RAM geheugen van de computer, ook al is ere en ander programma geladen. Freekick is dus steeds beschikbaar met handige informatie.

Freekick is multifunctioneel. Het beschikt over een agenda, een adressenlijst, een (alarm)klok, een calculator en vier hulpschermen.

#### **De Agenda**

De agenda van Freekick houdt al uw afspraken bij. Afspraken kunnen gewist, toegevoegd en veranderd worden.

#### **De Klok**

Een afspraak vergeten? Freekick niet. Met de alarmklok van Freekick wordt u gewaarschuwd.

#### **De Adressenlijst**

Met dit deel van Freekick beschikt u altijd over een adressenlijst met NAAM, ADRES, POSTCODE, PLAATS en TELEFOON. Met enkele toetsindrukken kunt u gegevens invoeren, wissen, veranderen, sorteren en bewaren.

#### **De Calculator**

De calculator van Freekick kent opties als optellen, aftrekken, delen, vermenigvuldigen, worteltrekken, machtsverheffen, sinus, tangens en cosinus berekenen. De calculator beschikt over een geheugen en kan ook hexadecimale en binaire getallen

hanteren. Het geheugen van de calculator kan zichtbaar gemaakt worden.

### **De Hulpschermen**

Freekick kent vier pagina's voor informatie die u wilt gebruiken als u in een ander programma bezig bent. Twee pagina's zijn al gevuld met respectievelijk een ASCII-tabel en een toetsen-tabel. U kunt alle pagina's zelf vullen met behulp van een tekstverwerker: eenmaal ingetypt is de informatie vervolgens altijd bij de hand.

Freekick is geschikt voor elke MSX-2 computer met een memorymapper ( $\approx$  minimaal 128K RAM), en één of meer diskdrives. Freekick is een goede buur van Basic- of machinetaalprogramma's die geen gebruik maken van de memorymapper.

Presentatie destijds: disk 3,5"

Kostprijs destijds: FI 69,00

### **TASWORD MSX**

Tasword MSX is de meest verkochte tekstverwerker voor MSX-1 computers. Eén van de bijzonderheden van Tasword MSX is dat het programma 64 karakters op een regel kan plaatsen. Het programma kent een groot aantal mogelijkheden, waaronder invoegen, verplaatsen, uitvullen, tekst koppelen, enzovoort.

MSX computers kennen een uitgebreide karakterset met bovendien veel karakters die door verscheidene printers niet "herkend" worden. Tasword biedt u de mogelijkheid de vrijwel complete karakterset optimaal te gebruiken op elke printer.

Tasword kan optimaal van de MSX karakterset gebruik maken. U kunt vrijwel alle MSX karakters in uw tekst gebruiken en zichtbaar maken op het beeldscherm. Indien u dit wenst, kunt u eventueel zelf de aanwezige karakterset geheel of gedeeltelijk vervangen door karaktertekens van uw keuze of van eigen ontwerp. Elke karakter is in het programma vastgelegd in 8 opeenvolgende geheugen adressen (bytes).

Ten opzichte van andere MSX tekstverwerkers kan met Tasword MSX erg veel tekst worden opgeslagen in een

64K computer: circa 512 regels, dat is 7 á 8 vellen tekst.

Tasword is zo gemaakt, dat het eenvoudig te gebruiken is. Bovendien wordt een speciaal oefenbestand meegeleverd: de trainer. Via één toetsindruk is tijdens het werken met Tasword direct een hulppagina in beeld te brengen.

Tasword MSX is geheel Nederlandstalig.

Presentatie destijds: cassette

Kostprijs destijds: FI 95,00

Presentatie destijds: disk 5,25"

Kostprijs destijds: FI 105,00

Presentatie destijds: disk 3,5"

Kostprijs destijds: FI 115,00

### **TASWORD MSX-2**

Tasword MSX-2 is het programma bij uitstek voor de MSX-2 bezitter die serieus wil tekstverwerken. Tasword is snel en gebruiksvriendelijk. Met Tasword kan men direct aan het werk. Het programma is zo opgebouwd dat het niet nodig is eerst de handleiding uitgebreid te bestuderen. De vele extra opties die Tasword kent, leert men in de loop der tijd vanzelf benutten.

Onder in het beeldscherm is permanent te zien op welke regel en kolom van de tekst de cursor staat en welke tekstbehandeling u toepast. Dat kan zijn automatisch invoegen, woordomslag, pagina aanduiding aan of uit, rechts uitvullen, enzovoort. In de hulppagina bovenin het scherm worden de toetscombinaties aangegeven voor het uitvoeren van manipulaties in de tekst zoals verplaatsen, wissen en kopiëren van tekst.

Tasword kent print-opties als onderstrepen, cursiveren en vet afdrukken. Daartoe worden in de tekst zogenaamde printercontroletekens gezet. Bij het printen zal Tasword zo'n teken vertalen in een aantal codes die de printer in de vereiste 'mode' zetten.

Een speciale optie is de mogelijkheid om te printen met datamerge. Dit betekent dat u een tekst zo kunt uitprinten, dat de gegevens uit een databestand op disk (bijvoorbeeld een adressenbestand) worden 'meegenomen'. De datamerge optie maakt het ook eenvoudig etiketten te printen.

Het save van een tekst naar disk en het weer terugladen gaat met Tasword bijzonder snel. Ook bestaat de mogelijkheid een tekst van disk te koppelen aan een reeds in de tekstverwerker aanwezige tekst. Daarnaast kent het programma ingebouwde mogelijkheden voor het geven van een inhoudsopgave van diskette, het veranderen van drive (gebruik van meerdere drives is mogelijk!), het wissen en herbenoemen van bestanden. Bij het save van een tekst wordt automatisch een back-up gemaakt. Tasword zet tekst op disk in standaard ASCII-formaat, om uitwisselbaarheid met andere programma's zo groot mogelijk te maken. Zelfs het maken van BASIC programma's is daarom mogelijk in Tasword.

Tasword kent vele ingebouwde aanpassingsmogelijkheden, waarmee het programma geheel volgens de persoonlijke wensen van de gebruiker kan worden veranderd. Het maken van een back-up van Tasword is geen probleem. Bij zo'n back-up worden alle aangebrachte wijzigingen meegesaved.

Zowel het programma als de handleiding zijn Nederlandstalig.

Presentatie destijds: disk 3,5" en 5.25"

Kostprijs destijds: Fl 149,00

Wordt vervolgd met **DELTA BASIC**.

### ***E. Kalkwiek***

## **Spelbeschrijving**

### **Pumpkin Adventure II**

Pumpkin Adventure 2 was in 1993 het succesvolste spel op de MSX. Het spel is geschreven door Peter Meulendijks.

#### **Algemene tips**

Het spreekt misschien voor zich, maar vergeet niet om regelmatig de spelsituatie te save. Verder is het verstandig om gedurende het hele spel aan je level te werken, zodat je niet op een gegeven moment eerst een dagje moet gaan vechten omdat je er achter komt dat alle vijanden opeens veel te sterk zijn.

#### **De oplossing**

Je begint in het eerste dorpje, Nelusco. In huisje 1 kun je wapen en items kopen, in huisje 3 kun je slapen en save en in huisje 4 kun je informatie krijgen over items. Ga huisje 2 binnen en spreek verder iedereen aan. Verder kun je hier nog niets doen, omdat je nog geen goud hebt.

Ga daarom aan de rechterkant het dorp uit en ga daar vijanden verslaan om goud te verdienen en je level te verhogen. Ga steeds terug naar het dorp om betere wapens te kopen, te save en te slapen. Koop in de winkel ook de super poison. Zoek als je sterk genoeg bent het eerste eindmonster, Binah, op. Deze zit ergens helemaal rechts in het bos waar een dikke boom staat. Versla hem en je krijgt de eerste sleutel.

Nu is het tijd om de grotten van Bracaval te doorzoeken. Deze grotten hebben 4 in gangen, waarvan er 3 op hetzelfde stuk grot uitkomen. Zoek de vierde ingang, die achter een waterval is verborgen. In de grot vind je een bootje (dinghy). Zoek de uitgang naar het pastureland, ergens onderin het bos bij een vijvertje. Spreek Archie (de vogelverschrikker rechts) aan en ga naar de boer. In het kistje naast het huisje van de boer vind je een axe. Ga het huisje binnen.

Loop naar de dikke boom waar het eindmonster zat en hak er een opening in met de bijl. Ga de boom in en je komt in de riolen. Ga bij de waterkant staan en activeer het bootje. Je kunt nu in het riool rondvaren. Zoek hier het teleport crosier, een kistje met 250 gold, een kistje met 100 gold en bonen.

Teleporteer jezelf nu naar Nulesco met het teleport crosier. Ga met de bonen in je hand huisje 4 binnen. De item-info raad je aan naar de farmer te gaan. Teleporteer jezelf dus naar de farmer. De boer belooft de bonen te planten.

Teleporteer naar het dorp en ga een nachtje slapen in de inn. Teleporteer jezelf nu naar de boer en loop richting vogelverschrikker. Klim in de bonenstaak en versla het teede eindmonster, Kether. Je krijgt de tweede sleutel. In het kistje zitten 10 health-potions. Loop richting het kistje waar je niet bij kunt en je krijgt een

tekstje. Teleporteer jezelf nu naar Bracaval (1).

De blauwe deur is nu open. Ga er door en je komt in het tweede gedeelte van Bracaval. Zoek hier een rode steen, waarmee je over rode pentagrammen kunt teleporteren. Door dat te doen kun je ook een groene steen vinden, waarmee je nu ook over de groene pentagrammen kunt teleporteren.

Over het eerste groene pentagram dat je tegenkomt, kun je naar een kistje met 500 gold. Door flink op en neer te teleporteren kun je nu een groene tovenaarsvamp vinden, bij wie je de twee stenen kunt omruilen voor een blauwe, waarmee je over rode, groene en blauwe pentagrammen kunt teleporteren. Door nog eens flink te teleporteren vind je een ladder.

Teleporteer naar de farmer en klim in de bonenstaak. Maak met de ladder een brug naar de wolk die je niet kunt bereiken. In het kistje zit een groene parel. Keer terug naar Bracaval en ga verder met zoeken. Zoek een sleutel, 5 health-potions en een kaart van de grot. Je kunt deze kaart niet meenemen, maar je kunt wel zien waar de verborgen doorgang zit!

Ga door de verborgen doorgang en je vind een emmer in een kistje. Met de emmer kun je in de lava varen. Ga naar de lava en gebruik het emmertje. Vaar nu helemaal naar boven en ga weer aan land. Er zijn hier 2 deuren. De rechter kun je openmaken met de sleutel.

Ga door de deur en je komt in een bos. Zoek hier een gele, zieke boom. Selecteer het gif en loop tegen de boom aan. Loop nu een paar schermen weg en kom weer terug. De boom is weg (verlaat niet tussentijds het bos!!!). Loop door het gat dat is ontstaan en je vind de andere, rode parel. Links in het bos is nog het huisje van Manfred. Spreek hem aan. Loop het bos weer uit (dus niet teleporteren!).

Spreek de stervende Freddie M, die daar ligt, aan. Helemaal links en rechts van hem staan twee kandelaars. Stop in elk een parel (groen of rood maakt niet uit). Nu is de ingang naar het Magic Labyrinth open, dat is de linker deur.

In het Magic Labyrinth kun je de muren niet zien. Je kunt een beetje vals spelen door het teleport crosier te gebruiken, je kunt de muren dan even zien opflikkeren.

Zoek hier de bril waarmee je de muren wel kunt zien. De bril ligt rechtsboven en is te bereiken door vanaf de ingang naar de rechterkant te gaan en daarna naar boven. Activeer de bril. Nu kun je de muren zo af en toe zien opflikkeren.

### **Wordt vervolgd**

(Loop helemaal naar boven .....)

### ***De Schrijver***

### **Weersverwachting**

Een programma dat voor veel dagen van het jaar een redelijke weersverwachting zal geven... Een levendige animatie met sprites kan dan het leed bij erg slecht weer een klein beetje verzachten. Het programma is trouwens geschikt voor alle MSX-computers.

```
10 REM "WEERSVERWACHTING" voor
    MSX computers
20 H=0:X=250:Y=120:V=100:W=110:
    SCREEN2,3,0
30 FOR M=0 TO 2:A$="":FOR N=0 TO 31
40 READ D:A$=A$+CHR$(D):NEXT:
    SPRITE$(M)=A$:NEXT
50 DATA 0,0,0,0,0,0,0
60 DATA 0,32,223,255,31,32,64,120
70 DATA 0,0,0,0,0,0,2
80 DATA 4,120,240,240,16,15,0,0
90 DATA 0,0,0,0,0,0,0
100 DATA 0,35,223,255,60,8,8,5
110 DATA 0,0,0,0,0,0,0
120 DATA 2,196,232,240,240,64,128,0
130 DATA 0,0,0,0,0,0,0
140 DATA 0,32,220,255,63,32,64,32
150 DATA 0,0,0,0,0,0,0
160 DATA 2,4,8,240,248,248,16,32
170 COLOR15:PSET(0,125):DRAW"r255"
180 OPEN"grp:"FOR OUTPUT AS #1
190 PRESET(20,20):PRINT#1,"Het KNMI
    verwacht"
200 PRESET(40,50):PRINT#1,"H O N D E
    N W E E R"
210 H=H+1:IF H=3 THEN H=0
220 X=X-15:IF X<-15 THEN X=250
230 PUTSPRITE1,(X,Y),11,H:FOR Z=1
    TO 50:NEXT
240 V=V-18:IF V<-15 THEN V=250
250 PUTSPRITE2,(V,W),1,H:FOR Z=1 TO
    50:NEXT
260 GOTO210
```

### ***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:**

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

Prijs € 75,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Tegen donatie verkrijgbaar:**

Tijdens clubdagen of beurzen

Over MSX

Boeken

Allerlei soorten tijdschriften

Handleidingen

---

#### **Te koop aangeboden:**

Philips computer NMS8250 1 drive

In originele verpakking

Prijs € 50,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Te koop aangeboden:**

Sony computer MSX1 HB75-P

In originele verpakking

Prijs € 10,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Te koop aangeboden:**

Sony enkelzijdige externe diskdrive  
HBD50

Prijs € 30,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Te koop aangeboden:**

Sony plotter printer PRN-C41

In originele verpakking

Prijs € 25,=

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:**

Philips monochrome monitor V0040/00

In originele verpakking

Prijs € 10,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Te koop aangeboden:**

Sanyo data recorder DR-202A

Prijs € 5,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

#### **Te koop aangeboden:**

Panasonic data recorder RQ-8050

Prijs € 5,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---