

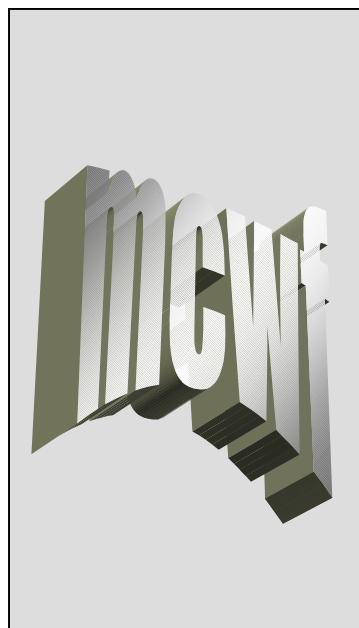
MSX Infobulletin

Jaargang: 1 februari 2014 Nummer 44



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 16-11-13 MCWF
Pag.: 3
BASIC (slot)
Pag.: 5
MSX als overhead-projector
Pag.: 6
Verslag MSX beurs Nijmegen
Pag.: 7
Thirty Years MSX Event
Pag.: 8
De kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het al weer de eerste clubdag in dit nieuwe jaar. Wij als redactie wensen voor een ieder dat het een voorspoedig jaar mag worden.

Voor de club gaat het zeker een voorspoedig jaar worden aangezien de club 24 mei na de doorstart al weer 10 jaar bestaat. In april en mei 2004 zijn de plannen voor een doorstart gesmeed en 18 mei 2004 is de beslissing genomen door te starten. Op 14 juni 2004 was de eerste clubdag in Wijkcentrum Risdam. Wij vernamen van de heer Kalkwiek dat de club dit moment, het 10-jarig bestaan na de doorstart, op 24 mei groots wil vieren. We wachten af.

Op 25 januari jl. heeft de club weer deelgenomen aan de MSX Beurs te

Nijmegen. Van dhr. Kalkwiek vernamen we dat het de club t.o.v. vorige jaren wat minder is vergaan. Ook waren er minder bezoekers. Toch is de club wel uit de kosten gekomen en dhr en mevr. Kalkwiek hebben een leuke dag gehad zullen we maar zeggen. Verderop in het Bulletin staat het verslag omtrent de MSX beurs.

Ook de spelcompetitie start dit jaar weer opnieuw. We zijn benieuwd wie er dit jaar als beste uit de hoge hoed komt. Tot dusver hebben we elk jaar nog een nieuwe winnaar mogen begroeten.

Wat ons nog meer ter ore is gekomen dat het met één van onze trouwe bezoekers, Alex Kalkwiek die eind vorig jaar nogal flink ziek is geweest, weer beter gaat. Het probleem is opgelost en hij werkt intussen weer hele dagen. Hij vertelde dat zijn conditie nog niet helemaal weer op peil is. Wij wensen hem het beste 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 2014:

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

**Verslag clubdag 16 november 2013
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 14 bezoekers geweest.

Om 12.50 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Op dat moment waren er 12 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- Ik geen afberichten heb ontvangen.
- 25 januari 2014 er de MSX Beurs Nijmegen is. De club gaat daar aan deelnemen, echter op dit moment is inschrijven nog niet mogelijk.
- 8 februari 2014 de MSX veiling van de MSX Vriendenclub Mariënberg is. Ook daar zal de club aanwezig zijn met de inbreng van MSX-materiaal.
- 29 september jl. de club als standhouder aanwezig is geweest op de Retro SpelComputer Beurs te Apeldoorn. Jaap stond als standhouder achter ons. Konden we zaken voor elkaar doen bij afwezigheid. Ging goed. Voor de club liep het goed. Hebben de dag met winst afgesloten. Verder in het Bulletin staat een verslag.
- De clubdagen voor 2014 worden gehouden op:
1 februari
29 maart
24 mei
Deze data zijn reeds definitief ingevuld door het Trefcentrum
27 september
29 november
Deze data hebben nog geen definitieve status. Wordt pas duidelijk tijdens de zomer.
- de data voor 2014 van de Retro Spelcomputer Beurs zijn:
Apeldoorn 23 maart en 28 september
Eindhoven 8 juni
Schiedam 2 november.
- 23 november a.s. het 30-jarig bestaan van de MSX wordt gevierd in de Dokzaal te Amsterdam. Het feest start om 17.00 uur.

Er zullen optredens zijn van het West Side Trio (leden van het Metropoolorkest) met MSX-muziek, Zanne een videojockey en Wolf en Carola Cortenbach.

Verder zullen in een voorprogramma demonstraties worden gegeven door Open MSX (MSX-emulator als laserdisc, OSD-menu, Tasmode, etc), Alexey Podrezov de auteur van Caslink, het programma dat ROM-images omzet in audiofiles.

Mensen die er heen willen kunnen zich opgeven op de website MSX.org van het MSX Resource Center.

- volgend jaar mei de club al weer 10 jaar bestaat. Hierover hebben we gebrainstormd om er een feestelijk karakter aan te geven. Ideeën volop. Uiteindelijk werd gesteld de demonstratie van Albert Buurmeier te houden op die dag en een cateringbedrijf te laten opdraven voor wat lekkere hapjes en drankjes. Eltje gaat uitzoeken wat de mogelijkheden zijn.
- de spelcompetitie georganiseerd is door de Anne de Raad. Het door Anne uitverkoren spel is "Stray Cat".

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

1^{ste} plaats prijs 2
 2^{de} plaats prijs 3
 6^{de} plaats prijs 1
 8^{de} plaats prijs 4

laatste plaats Organisatie spelcompetitie

De prijzen betreffen een USB-stick, toetsenbord stofzuiger, CD-etui en een Lego-boek van Harry Potter (ter beschikking gesteld door het bedrijf Eye for Bricks).

Ik heb hier bij aangegeven dat als er in de competitie ex aequo's tot stand komen, de rangschikking in de eindstand bepaald wordt door het spel Zeeslag.

- Hierna heb ik iedereen een plezierige clubdag toegewenst.

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

We zijn om 14.00 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 12 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. Albert Beevendorp	2.503
2^{de} prijs Toetsenbord stofzuiger	
2. Nick Mol	1.780
3^{de} prijs CD-etui voor 24 CD's	
3. Jan Kobus	1.776
4. Alex Kalkwiek	1.690
5. Bartholo Kobes	1.472
6. Emanuel v.d. Zwam	1.427
1^{ste} prijs USB-stick 4 GB	
7. Alan Tang	871
8. Kier Kracht	869
4^{de} prijs Lego-boek Harry Potter	
9. Jaap Hoogendijk	738
10. Paul Brugman	527
11. Ankje Kalkwiek	497
12. Bas Kornalijnslijper	492

Organisatie spelcompetitie 1/2/14

De uitslag van de spelcompetitie was dusdanig dat er v.w.b. de eindstand van de competitie 2 ex aequo's ontstonden en wel om de plaatsen 2 en 3 tussen Alex en Jan en de plaatsen 4 en 5 tussen Nick en Bartholo.

De beslissingen om de plaatsen in de definitieve ranglijst zijn gevallen door de spelers het spel Zeeslag te laten spelen. Zo won Alex van Jan en Bartholo van Nick.

Eindstand spelcompetitie 2013 na de 5^{de} speelronde:

1. Albert Beevendorp	37
1^{ste} prijs	
2. Alex Kalkwiek	24
2^{de} prijs	
3. Jan Kobus	24
3^{de} prijs	
4. Bartholo Kobes	20
5. Nick Mol	20
6. Bas Bakker	14
7. Anne de Raad	10
8. Jaap Hoogendijk	6
9. Ankje Kalkwiek	4
10. Paul Brugman	3
11. Alan Tang	3

Hierna hebben nog 2 deelnemers 2 punten en 7 deelnemers 0 punten.

Na de bepaling van de eindstand zijn de te winnen bekens uitgereikt aan de winnaars Albert (1^{ste} prijs), Alex (2^{de} prijs) en Jan (3^{de} prijs).

Zowel voor de spelcompetitie als er na 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 spelen op de MP3-speler voor de MSX. Vonden de bezoeker wel leuk.

Om 16.00 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 29 maart 2014.

E. Kalkwiek

BASIC (slot)

De BASIC helderziende

Hoewel BASIC je grote vrijheid geeft bij het schrijven van programma's, het dwingt je nog steeds om over de procedures na te denken. Je programma wordt een serie van verbonden – en stap voor stap – handelingen om een bepaalde actie uit te voeren. Programmeren op deze manier wordt een oefening in project besturing. Doe eerst dit, doe dan dat als er iets gebeurt en zo verder. Als programma's moeilijk worden zijn deze handelingen moeilijker uit te voeren. Gestructureerd programmeren behandelt deze moeilijkheid door de programmeur aan te moedigen de code te breken in kleine stukjes. Maak van elk programma een stuk data en de procedure om dit uit te voeren en dan dat alle stukjes een boodschap zenden en ontvangen om bij de andere delen te passen. Dit idee geeft een black-box idee voor programma stukken die delen worden van het ontwerp wiens binnenste moeilijkheid verborgen blijft voor andere onderwerpen.

Maar waarom moet je denken aan een programma als een collectie van onderwerpen. De zichtbare omgeving die gebruikt wordt op computers vandaag de dag geeft je een aanwijzing waarom het programma onderwerp belangrijk en anders is. In een zichtbare omgeving kies je een actie of gebeurtenis nadat je dat hebt gekozen die het doel van de actie is.

Bijvoorbeeld delete-character delete-word delete-paragraph en delete-page zijn eenvoudige commando's verdeeld in verschillende onderwerpen. Je moet het onderwerp kiezen, een letter, een woord, een paragraaf of een pagina voordat je het commando delete kiest. Onderwerp georiënteerd design techniek pakt de data, een methode om het bij elkaar te gebruiken. Het pakket wordt het onderwerp. Als je een onderwerp iets wilt laten doen dat het gewoonlijk weet te doen, maak je een nieuw onderwerp dat de mogelijkheden van het oude onderwerp erft en de nieuwe mogelijkheden daaraan toevoegt en verfijnt.

In traditioneel programmeren, zeg je eerst wat de actie is en dan geef je de data en overziet iedere stap die wordt gedaan.

Object georiënteerd programmeren beïnvloedde de ontwikkeling van alle talen, inclusief BASIC, in de volgende jaren.

Onderwerp bevat beide code en data en zij houden hun eigen gebruik, maar verbergen hun moeilijkheidsgraad. Onderwerpen koppelen met andere onderwerpen door boodschappen heen en weer door te geven. Op die manier kan elk onderwerp veranderd worden zonder invloed op andere onderwerpen.

Iedere programmeur kan een object maken dat met een ander object verbonden kan worden. Alles wat de programmeur moet weten is de boodschap syntax. Om hierop in te spelen moet BASIC de mogelijkheid hebben om klassen en subklassen te beïnvloeden, waar het betreft de hoofddata abstraction devices van object georiënteerd programmeren. BASIC heeft ook een zichtbare component nodig. De beste manier van een vorm ontwerpen is toch de vorm tekenen en niet een code te schrijven om het na te maken. Met een mouse en een palet van voorgetekende graphics moet het mogelijk zijn om lijnen hokjes en stippen te combineren onderling en zo het ontwerp van een vorm te maken voor een programma. Dit moet mogelijk zijn.

In de latere versies van BASIC is dit soort programmeren steeds meer mogelijk geworden. De programma's zien er anders

uit dan de BASIC die wij tot dan gewend waren.

Een BASIC-programma zal een mix zijn van code-programmeur geschreven onderwerpen en zichtbaar gespecificeerde onderwerpen. Met aparte windows moet het mogelijk zijn om en het zichtbare en de code te editeren.

Hyper Card is een mooi voorbeeld van de combinatie van zichtbare en meer standaard programmering. Het scherm display van de kaart met zijn knoppen en display zones zijn het zichtbare deel, de script taal Hyper Talk laat je procedures maken die met die kaart in verband staan en de informatie die de kaart verbind. Maar Hyper Card is alleen een deel van een object oriented programma. Het vormt een belangrijke stap tussen procedure en object level programming, m.a.w. een grote verandering in de toekomst van BASIC. Deze verandering resulteerde er in dat BASIC een deel werd van het algehele computergebeuren. BASIC werd spoedig een equivalent van MS DOS van tegenwoordig. Toen dit gebeurde, speelde BASIC een rol die het al eerder gespeeld had bij de vroege computers. Als een "MACRO" taal waardoor gebruikers contact hadden met hun computers en programma's.

Een universele BASIC kwam er in verschillende smaken. Eén smaak zou zijn als een centraal controle taal voor de computer wereld. Een andere smaak zou zijn een ingeburgerde taal met toepassings programma's. Ingeburgerde BASIC zou de gebruiker aan kunnen wenden zoals LOTUS 1,2,3 zonder een nieuwe Macro taal te moeten leren voor alle toepassingen die zijn gebruikt.

Het zou mogelijk zijn BASIC syntax te gebruiken om je programma te vertellen hun verschillende functies uit te voeren in de volgorde die jij wilt. Bijvoorbeeld als je elke maand een rapport moet hebben is het mogelijk een kort BASIC programma te schrijven dat zegt alle data van toepassing te verzamelen, het op volgorde te leggen en klaar te leggen op het uur dat jij wilt. BASIC zou dit kunnen en nog steeds makkelijk te leren en te gebruiken zijn. Dat soort verandering zal BASIC nog heel lang levend houden.

Nog steeds jong

De latere jaren van BASIC zijn waarschijnlijk nog belangrijker dan de eerste jaren. BASIC's ontwikkeling heeft een explosieve groei doorgemaakt in de computer industrie.

Toen de hardware zwak was, was BASIC ook nog niet zo sterk. De snelle verbeteringen in de hardware in de latere jaren heeft BASIC prima bijgehouden in sterkte en flexibiliteit. Als je niet naar BASIC hebt gekeken in al die jaren, zul je verbaasd zijn hoe het veranderd is. In de late jaren 70 toen C erg populair werd, hebben veel mensen voorspeld de teruggang van COBOL en FORTRAN talen. Pascal zou de doodsklap zijn voor BASIC. Maar al deze talen hebben overleefd. Ik geloof in het geval van BASIC dat de taal nog steeds bloeit. Als BASIC een universele macro taal zou worden, zal het alle andere talen overleven. BASIC zou, in feite, ons allen kunnen overleven.

E. Kalkwiek

MSX als overhead-projector

Het programma

Het programma ziet er zó uit:

```
10 CLS:PRINT:PRINT:PRINT "Hoeveel
plaatjes?"
20 INPUT AP
30 SCREEN 8: COLOR 0,0,0
40 SET PAGE 0,1:DEFUSR=&H69:
A=USR(0)
50 SETPAGE 1,0:DEFUSR=&H69:
A=USR(0)
60 A=0:B=1
70 FOR I = 1 TO AP
80 IF I<10 THEN F$="p"+
RIGHT$(STR$(I),1)+".PIC" ELSE F$="P"
+RIGHT$(STR$(I),2)+".PIC"
90 SETPAGE A,B:BLOAD F$,S:
GOSUB130
100 NEXT I
110 SETPAGE A,B:FOR W=1 TO 100:
NEXT W:GOSUB 130
120 COLOR 15,4,4:SCREEN0: WIDTH
80:KEYON:END
130 IF NOT PAD(12) THEN 130
140 IF STRIG(1) OR STRIG(3) THEN 160
150 GOTO 130
```

```
160 A=A XOR (1):B=B XOR (1)
170 RETURN
```

Opmerkingen

Het kan natuurlijk nog korter en beter en slimmer. Een paar opmerkingen waar nodig volgen hierna.

Regel 10-20:

Er wordt niet op onzinnige invoer getest, dus AP mag gerust 736 zijn. Zoveel plaatjes gaan natuurlijk nooit op een schijfje. Bij verkeerde invoer (dus bijvoorbeeld "A"), zal INPUT reageren met "Redo from start". Daar is natuurlijk een prachtige intelligente invoerroutine voor te maken.

Regel 30:

Om de plaatjes goed te tonen werk je in scherm 8. Omdat de plaatjes met een bepaalde achtergrondkleur worden weggeschreven, is er 0,0,0 van gemaakt.

Regel 40 en 50:

Sommige MSX-en hebben een klein foutje in de tabel die de sprite's bijhoudt waardoor er soms vreemde tekens op het scherm verschijnen.

Alhoewel dit programma geen sprite's gebruikt wordt van deze gelegenheid gebruik gemaakt om het om het nog maar weer eens te vermelden. U mag deze regels ook weglaten.

Regel 60:

De beginwaarden van A en B. Wat die variabelen doen leest u verderop.

Regel 70 en 100:

De lus, die net zo vaak doorloopt als er plaatjes zijn als u tenminste AP in regel 20 goed hebt ingegeven.

Regel 80:

Tja, een wat moeilijkere regel. Deze regel moet automatisch steeds zorgen voor een nieuwe naam van de file (het plaatje) dat ingelezen moet worden in regel 90. De plaatjes krijgen de naam "p1.pic" en "p2.pic", enzovoort. Zó moeten ze dus ook weggeschreven zijn!

Regel 90:

Het hart van het programma. Hier wordt telkens de pagina gezet die getoond moet worden en de pagina die het nieuwe plaatje moet laden. De variabelen A en B regelen dat. Met andere woorden: als u de pagina zet met SETPAGE 0,1 en u geeft vervolgens de opdracht een beeld in het videogeheugen te laden, dan wordt pagina 0 getoond op het scherm terwijl pagina 1

staat te laden. Geeft u dan vervolgens SETPAGE 1,0 dan wordt de zojuist geladen pagina getoond en pagina 0 klaargezet om weer een beeld te laden.

Regel 110:

Als de lus klaar is, dan is het laatste wat er gebeurd is, het volgende: de op één na laatste pagina is getoond, en de laatste pagina is geladen. Maar die laatste pagina moet nog worden getoond! Dat doen we hier. En de lus

```
FOR W = 1 TO 100 : NEXT W
```

Doet helemaal niets anders dan wachten. (Vandaar die W).

Regel 120:

Het programma wordt hier netjes beëindigd.

Regel 130 tot 150:

De subroutine die telkens netjes hoort tot er op de knop van de muis wordt geduwd. Wilt u het programma door een toets laten besturen dan verandert u dit stukje als volgt:

```
130 TS$ = INKEY$: IF TS$ = "" THEN 130
EN DE REGELS 140 EN 150 LAAT U
HELEMAAL WEG.
```

regel 160:

geintje. Hier staat eigenlijk: "als A nu 0 is, maak er dan 1 van, maar als A nu 1 is, maak er dan 0 van. Doe datzelfde ook voor B. Dan kunt u op misschien wel vijf verschillende manieren programmeren (IF A = 1 THEN A = 0 ELSE A = 1 of zoiets, of met MOD werken), maar deze is wel leuk.

Je kunt hier nog vele prachtige opties aan toevoegen, bijvoorbeeld een mogelijkheid om met twee drives te werken. Of de mogelijkheid om het programma zelf de naam voor de plaatjes te laten vinden... of.... Verzin maar wat. Dit programmaatje loopt in ieder geval.

De Schrijver

Verslag MSX-beurs Nijmegen

De MSX Club West-Friesland heeft wederom als standhouder deelgenomen aan de beurs in Nijmegen op 25 januari jl. Als activiteit had de club opgegeven de promotie en verkoop van MSX-materiaal, zoals literatuur en tijdschriften, soft- en hardware.

Verder waren als standhouder aanwezig:

OpenMSX Team

Demonstratie van de huidige ontwikkelversie van openMSX, de laatste ontwikkelingen en de debugger GUI. Ook lieten ze openMSX zien op Android, de GCW Zero en Dingoo A320.

Bas Kornalijnslijper

Reparaties, uitbreidingen, kabels, onderdelen, in- en verkoop tweedehands MSX hardware.

WORP3

Verkoop en promotie van de MIDI-PAC, demonstratie van de voortgang van het Orbit project en op verzoek, een demo van de Super Nintendo SD-Snatcher demo.

MSX Resource Center

Verkoop van MSX T-Shirts, Girly's en MSX snoepjes. Yum!

The New Image

Demonstratie van pseudoMSX. Verkoop van MSX merchandise en promotie van TNI-software.

Raymond Hoogerdijk

Verkoop MSX boeken, tijdschriften, hardware and software.

Bitwise

Demonstratie en distributie van MSX spellen.

MSX Vriendenclub Mariënberg

Promotie van MSX Vriendenclub Mariënberg.

SymbOS

SymbOS demonstratie/promotie

MIF & MISC. Stuff

Demo van real-time conversie van webcam naar screen 2-12 op PC, screen 2 en 4 filmpjes op MSX (misschien met geluid...), demo van GMRUN en ander MSX.

TriloByte

Demonstratie van de TriloTracker muziek-tracker. Speel 'hands on' met de nieuwe tracker en krijg beginnershulp.

Nowind

Programmeren en gein met een Nowind interface.

Laurens Holst

Demonstratie Glass Z80 assembler en MIDI project

Zemmix NEO

Erik Luppès liet zijn Zemmix NEO zien en speelde spelletjes.

SuperSoniqs

Verkoop van Modulon slotexpander, Playsoniq, MSX Audio uitbreiding en

demonstratie van andere Supersoniqs producten.

De beurs werd dit jaar toch minder bezocht dan andere jaren. Op een hoogtepunt telde ik 76 aanwezigen inclusief de standhouders. 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 kanteelde dit volkomen.

De club verging het dit jaar wat minder dan voorgaande jaren. We verkochten wel wat, maar minder dan voorgaande jaren. Wel zijn we ruim uit de kosten gekomen. Ook de MSX-literatuur ging weer als zoete broodjes over de toonbank.

De één meer dan de ander, maar iedereen heeft denk ik wel plezier aan de Beurs beleefd. We hebben vooral hard- en software van eigenaar kunnen laten verwisselen. Bezoekers hadden deze keer ook weer veel belangstelling voor de boeken en tijdschriften.

Vermeldenswaardig is dat Raymond Hoogerdijk leuke dingen in de aanbieding had, zoals een nieuw spel CLS. Verder was Worp3 druk in de weer de playsoniq en de MIDI-PAC aan te prijzen. SuiperSoniqs had een Modulon slotexpander te koop voor een beursprijs van € 75,=. Ook Bas was druk in de weer MSX-materiaal te verkopen. Bitwise deed volop mee met zijn MSX-spellen collectie en een kleurendruk over alle spellen die Konami heeft uitgebracht. Dit boekje kostte € 24,=.

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

Omtrent kwart over vier 's middags begon iedereen de zaak weer in te pakken en in de auto te laden.

Na afloop zijn de standhouders samen uit eten gegaan.

Al met al kan ik melden dat we ons weer ouderwets vermaakt hebben op de Beurs.

E. Kalkwiek

Thirty Years MSX Event

23 November 2013 was het zover, een party ter ere van de 30^{ste} verjaardag van

de MSX. Deze party werd georganiseerd door MSX Recource Center (www.msx.org) in een galerie in Amsterdam.

Om 17.00 uur gingen de deuren open en vele bekende en onbekende MSX-ers waren aanwezig. Onder de bekende MSX-ers waren aanwezig: Arnold Simonis (Arsimo-Soft), Wammes Witkop. Totaal zijn er zo'n 100 bezoekers geweest. In de voorzaal kon iedereen genieten van een drankje en bijzondere gerechten, zoals bloemkoolsoep en knoflooksoep. De knoflooksoep zorgde ervoor dat er extra gedronken werd. Er waren ook een aantal sprekers die nieuwe projecten lieten zien. Ook stonden er diverse MSX Arcadekasten gebouwd door Sander van Nunen en volledig bespeelbaar.

Carola Cortenbach, een Nederlandse Zangeres, bekend van The Next Pop Talent, trad op met een speciaal geschreven lied over MSX, genaamd: 1983. Zeer mooi gezongen en een hele herkenbare tekst. Het nummer is geschreven door Wolf en zeer mooie graphics maakten het plaatje compleet. Op YouTube is dit nummer te zien door 'MSX', 'TYME' en 'Carola' als zoektermen te gebruiken.



Carola Cortenbach

Tevens nog een muzikaal optreden van drie leden (West Side Trio) van het Metropool Orkest. Zij speelden muziek van Dragonslayer 6, Illusion City, SD Snatcher, Metal Gear, Solid Snake en L'Affaire. Dit alles werd ook weer met mooie visuele effecten geactualiseerd. Ook dit is op YouTube te zien door 'MSX', 'Time' en 'West' als zoektermen te gebruiken.



West Side Trio

Tot slot werd er een MSX-quiz gehouden, waarbij de release-data van games geraden moest worden. Hierbij waren vele prijzen te winnen zoals Canvas schilderijen met MSX-prints, MSX-goodies en MSX-cadeaubonnen te besteden bij mij...

Een hele bijzondere avond met unieke optredens en leuke gespreken met de meest uiteenlopende MSX-ers. Op naar het volgende Event...

Bas Kornalijslijper

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