

MSX Infobulletin

Jaargang: 27 september 2014 Nummer 47



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 24-05-14 MCWF
Pag.: 4
**Aanvulling verslag 29-03-2014
Metal Gear 2 – Solid Snake (slot)**
Pag.: 5
Handleiding FM-PAC vervolg 2
Pag.: 7
MSX-letters vet op het scherm
Pag.: 8
De kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Vandaag is het weer de eerste clubdag van het jaar na het zomerreces.

Tijdens de vorige clubdag is invulling gegeven aan een bijzondere dag. De 10^{de} verjaardag van de club na de doorstart. Niet verwacht, maar toch gebeurd.

We hebben meegemaakt dat het een leuke party was waar de bezoekers veel plezier aan hebben beleefd. De bezoekers werden regelmatig voorzien van hapjes en drankjes. Maken we ook niet veel mee tijdens de clubdagen.

Verder was het licht en lawaaiërig, maar wel leuk. Vooral de lichtshow op de MSX van Albert Buurmeier was iets aparts. Deze show stal meer belangstelling dan

de MP3-muziek van de heer Kalkwiek. Ook de Synthsaurus in een modern jasje van de heer Kornalijslijper genoot belangstelling. Ja, en dan Rudy Westerhof met zijn analyse hoe een spel te maken op de MSX. De ah's en de oh's waren niet van de lucht. Moet kunnen voor een keertje.

Er waren wat vaste bezoekers afwezig maar desondanks waren er meer dan voldoende bezoekers gekomen op deze bijzondere dag.

Intussen is gebleken, zoals we van dhr. Kalkwiek hebben begrepen, dat er verschillen bestaan tussen de administratie van het Netwerk en de administratie van de club. Het betreft de boekjaren. Wordt onderling opgelost. We wensen de bezoekers weer een prettige clubdag.

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
22 november	2014

Verslag clubdag 24 mei 2014 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.00 uur. Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 20 bezoekers geweest. Om 12.30 uur heb ik deze feestelijke clubdag i.v.m. de 10-jarige doorstart 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 geen afberichten heb ontvangen
- ik uitgelegd heb hoe het de club is vergaan in de afgelopen periode van 10 jaar. Het komt op het volgende neer.

Bas heeft de club 15 jaar gedraaid. Wij, Paul Brugman, Jan Kobus en ik hebben het verhaal na een jaar overgenomen van Bas. Het begin was, zoals meestal, moeilijk. De start van de doorstart staat vermeld in Infobulletin 22.

We wisten toen niet waar we aan begonnen. Wat we wel wisten dat er elke clubdag geld bijgepast moest worden omdat we elke clubdag met verlies draaiden. Dit hadden we onderling ook zo afgesproken. Een hobby mag geld kosten. Om uit de kosten te komen hadden we per clubdag 18 bezoekers nodig. Die kwamen niet aangezien we op een gemiddelde van 14 à 15 bezoekers zitten. Dieptepunt was 6 en hoogtepunt 24. Dit beeld is al die jaren gebleven.

Wat veranderd is, is dat de club de beschikking kreeg over MSX-materiaal. Dit werd de club geschonken of voor weinig geld ingekocht. Dit materiaal werd weer verkocht op club- en/of beursdagen.

Wat ook veranderde is dat

- de club naast de MSX-beurs te Nijmegen en de MSX-veiling te Mariënberg ook ging deelnemen aan retrobeurzen.
- de website veranderd is en de genoemde MSX-materialen in

lijstvorm succesvol op de website verschenen en

- de club verhuisd is van de Scheerder naar de Huesmolen.

Uiteindelijk is het de club voor de wind gegaan door de verkopen. Regelmatig worden er qua inkomsten clubrecords gebroken. Dit gaat nog steeds door.

Ondanks verlaging van de toegangsprijzen draait de club nog steeds met winst. Op dit moment bedraagt de clubkas meer dan 1.000 Euro. Gekscherend zeg ik wel eens dat we op deze manier nog wel 5 jaar kunnen bestaan.

Voorlopig blijft de club dan ook bestaan.

- er vandaag demonstraties worden gegeven door

- Albert Buurmeier (lichtshow met muziek),

- Eltje Kalkwiek (MP3-muziek) en

- Bas Kornalijnslijper (Synthsaurus in een modern jasje)

- de spelcompetitie georganiseerd is door de Kier Kracht. Het door Kier uitverkoren spel is "Tank batallion". Door Jaap Hoogendijk werd een poster van de MSX-beurs Zandvoort ter beschikking gesteld. Bas Kornalijnslijper stelde een MSX tegoedbon van € 25,= ter beschikking.

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

1^{ste} plaats prijs 6 Spelcomp

2^{de} plaats prijs 5 Audioblaster

3^{de} plaats prijs 4 Kaartlezer

4^{de} plaats prijs 3 Tegoedbon

5^{de} plaats prijs 2 Poster

6^{de} plaats prijs 1 Harddisk

De prijzen betroffen een Harddisk 500 GB, Audioblaster USB, Kaartlezer, Poster 4^{de} MSX-beurs Zandvoort, MSX tegoedbon € 25,= en de organisatie van de spelcompetitie 27/9.

- Ik hierna ik iedereen een plezierige clubdag heb toegewenst.

Hierna vroegen zowel Jan Kobus als Bas Kornalijnslijper het woord.

Bas vertelde dat de geschiedenis zich herhaalt. Hij vertelde dat hij zonder

verkopen gedurende zijn periode van 15 jaar ook met verlies draaide. Dit blijkt nu nog steeds het geval te zijn. Verder vertelde hij hoe het MSX is vergaan en dat hij een fotoboek bij zich had van zijn clubdagen van weleer. Verder wenste hij de club alle voorspoed toe en dat het nog lang mag bestaan. Om dit kracht bij te zetten overhandigde hij mij een MSX-tegoedbon van € 25,= voor de club.

Jan vertelde in zijn verhaal dat het feitelijk te danken is aan 1 persoon dat het de club zo voor de wind gaat. Hij noemde daartoe, ook uit naam van Paul Brugman, mijn naam vanwege het feit dat ik meestal de spullen haal en er mee de boer op ga. Als dank voor de bewezen diensten kreeg ik een emmer bier.

Hierna had iedereen wel interesse voor de demonstraties. Vooral Albert en Rudy Westerhof hadden veel belangstelling voor hun demo's. Albert met de lichtshow en Rudy met "hoe maak je een programma".

We zijn om 14.00 uur met de spelcompetitie begonnen. Er waren 16 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. Alex Kalkwiek	69.800
Organisatie spelcompetitie 27/9	
2. Alan Tang	67.250
5^{de} prijs Poster	
3. Nick Mol	65.460
4^{de} prijs Tegoedbon	
4. Erik Luppés	65.370
3^{de} prijs Kaartlezer	
5. Jaap Hoogendijk	40.630
2^{de} prijs Audioblaster	
6. Sjoerd Lammertsma	38.750
1^{ste} prijs Harddisk	
7. Anne de Raad	37.710
8. Adry Ferwerda	26.500
9. Eltje Kalkwiek	25.070
10. Jan Kobus	20.460
11. Peter Tol	15.660
12. Bas Kornalijnslijper	15.350
13. Paul Brugman	12.630
14. Ankje Kalkwiek	6.450
15. Rudy Westerhof	6.010
16. Scott Tol	3.320

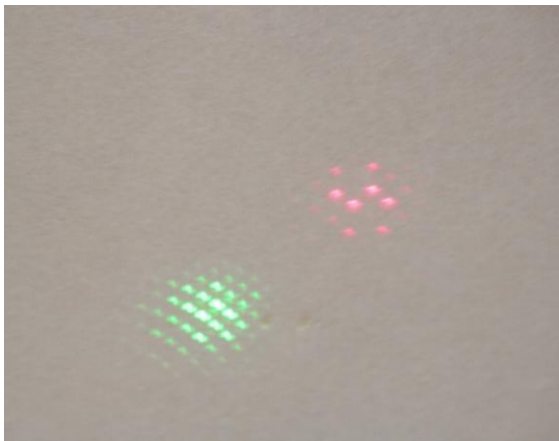
Tussenstand spelcompetitie 2014 na de 3^{de} speelronde:

1. Bartholo Kobes	16
2. Nick Mol	12
3. Alex Kalkwiek	11
4. Albert Beevendorp	10
5. Alan Tang	8
6. Ankje Kalkwiek	8
7. Bas Bakker	8
8. Eltje Kalkwiek	7
9. Jaap Hoogendijk	5
10. Erik Luppes	4
11. Jan Kobus	4
12. Paul Brugman	4
13. Sjoerd Lammerts	2
14. Kier Kracht	2
15. Anne de Raad	1

De plaatsen 16 t/m 20 worden bezet door mensen met 0 punten.

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

Tijdens de clubdag konden de bezoekers zichzelf verder vermaken. Dit deden ze ook door veel belangstelling voor de demonstraties te tonen. De demonstratie van Albert was werkelijk fenomenaal.



Licht a la disco op het plafond en muziek er bij. Hoorde van zijn echtgenote dat hij er ontzettend veel werk aan gehad heeft om het draaiende te krijgen op een MSX. Werkelijk een bezienswaardigheid.

Ook Bas had veel belangstelling voor zijn moderne versie van Synthsaurus. Moet zeggen, klonk ook wel goed.

Tijdens de clubdag werden de bezoekers verder getraakteerd op hapjes en drankjes.

Om 16.15 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke en gezellige middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 22 november 2014.

E. Kalkwiek

Aanvulling verslag clubdag 29-03-2014.

Ik wilde een apart stukje schrijven in Infobulletin 46 omtrent het spreken van Bas op de clubdag in maart. Hij vertelde daar namelijk dat het al weer 25 jaar geleden was dat hij Ditta, zijn huidige partner waarmee hij 2 kinderen heeft, tijdens één van de eerste clubdagen onder zijn supervisie had ontmoet. Hij vertelde dat ze niet getrouwd zijn maar een partnercontract hebben en dat hij haar tijdens de carnaval in Enkhuizen ten huwelijk had gevraagd. Ook vertelde hij dat mijn gezin zijn intrede had gedaan in de MSX-wereld en dan met name de MSX Club West-Friesland en tevens in zijn privé-wereld. Hij vertelde hierbij dat we voor hem van veel waarde zijn. Dit verhaal zat ik braaf te notuleren en voor ik er erg in had werd ik gevraagd bij zijn huwelijk als zijn getuige te willen optreden. Was er even stil van voor ik hierop bevestigend geantwoord heb. Dit had ik namelijk niet verwacht. Toch leuk.

E. Kalkwiek

Metal Gear 2: Solid Snake (slot)

Je bent nu bij gebouw 3, ga naar rechts. Je komt dan 2 vrachtauto's tegen. Ga hierin en pak alles. Loop nu naar links tot het hek en open dit. Je komt nu Predator tegen. Vernietig hem met granaten of raketten.

Je krijgt dan kaart 8. Loop rechtdoor; je komt dan bij een huis, hierin zul je 2 eieren vinden. Pak ze allebei. In één zo'n ei zit een uil en in de andere een slang. De slang kun je weg krijgen door te wachten tot hij bij het ei is en dan op (spatie) drukken.

Ga terug naar de vrachtauto's en loop dan rechts. Je komt dan bij een vrachtauto met RATIO 3 en drie bewakers. Ga omhoog: je komt nu bij een hek met 3 laserstralen, als je links gaat kom je een cel tegen, maar als je naar rechts gaat en dan naar boven kom je een RATIO tegen.

Gebruik de uil om het hek te openen. Ga nu alle huizen in en ga hierna naar rechtsboven.

Je komt dan bij een lift. Ga naar beneden. Je wordt dan aangevallen door Night Sight. Hij bevindt zich op een plek. Dit kun je merken als er leven van je afgaat. Vernietig hem met granaten.

Er gaat nu een deur open en je komt een soort slijm tegen. Gebruik B1. Je kunt er dan overheen lopen.

De bovenste deur kun je nog niet openen....., daarvoor heb je kaart 9 nodig. Ga de kamer in en gelijk weer uit.

Als het goed is wordt er nu gebeld. Je kunt hem nu gaan halen. Hij ligt in het moeras waar je Predator hebt gedood (rechtsbovenin je kunt hem niet zien).

Ga in de vrachtauto (gebruik de doos) je komt dan in gebouw 2. Je moet nu naar gebouw 1 verdieping F4 en naar de koelcel, vlakbij het toilet. Gebruik in de koelcel het dubbele "S" teken en het verandert in een sleutel. Ga nu naar gebouw 2. Op de eerste verdieping is nu een vrachtauto. Ga hierin met de doos. Je bent dan weer bij gebouw 3.

Ga naar de deur die je niet kon openen en je komt de professor tegen. Vernietig hem met P-bommen. Open daarna de kluis met de sleutel. Gebruik Ratio 3, lok de ratten weg en schiet ze daarna dood. Pak de cartridge en loop naar de professor. Je valt dan naar B3. Bewapen jezelf en open de grote deur. Je komt dan Metal Gear tegen. Vernietig hem met granaten op de poten en als hij vernietigd is, sta je in brand.

Doe al je wapens en items weg. De Ratio's als laatste, dit scheelt weer leven. Er gaat dan weer een deur open, je komt

nu Grey Fox tegen. Je moet boksen (zo'n 50 slagen is genoeg); pas op landmijnen!!! Hierna moet je BIG BOSS uitschakelen. Maak van wat brandstof en een aansteker een vlammenwerper.

Gebruik de ID-kaarten om de deuren te openen.

Als je BIG BOSS hebt verslagen, moet je vluchten. Volg gewoon de weg. Je komt dan in het oerwoud terecht. Wacht zo'n 2 minuten op het eind en je wordt opgehaald. Daarna krijg je de STAF SCROLLER, wat Japanse teksten en de CAST.

The End

E. Kalkwiek

Handleiding FM-PAC (vervolg 2)

CALL PLAY (N,X)

Met deze functie kan worden onderzocht of een bepaald kanaal al weer vrij is om er nieuwe opdrachten heen te zenden. Deze functie is vergelijkbaar met de MSX-BASIC instructie voor de PSG.

Voorbeeld

```
30 X=PLAY (1): IF X=-1 THEN GOTO 70: 'PSG
```

```
30 CALL PLAY (1,X): IF X=-1 THEN GOTO 70: 'FM
```

Voor N staat het kanaalnummer en dat mag 0 t/m 9 zijn. En X staat voor waar of niet waar. Is X nul dan is er op dat moment geen muziek. Is X -1 dan is de MSX-Music nog bezig met het maken van muziek. (Het weergeven van een "rust" moet ook worden gezien als het maken van muziek)

CALL STOPM

Met dit commando kan de muziek worden uitgezet. Net als de PSG uitgeschakeld kan worden met BEEP, kan de MSX-Music worden uitgeschakeld met een commando. Dit commando is toegevoegd om er zeker van te zijn dat de juiste geluid chip wordt uitgeschakeld.

CALL TEMPER (N)

Met deze instructie kan iets worden gedaan. Het getal dat voor N kan worden ingevuld mag 0 t/m 21 zijn. In het Japans laat dit zich heel mooi omschrijven, echter in het Nederlands is het een stuk minder poëtisch.

CALL TRANSPOSE (N)

Met deze instructie kan de toonhoogte worden veranderd. En wel op zo'n manier dat er glissando effecten kunnen worden bereikt. (Denk hierbij aan de Hawaiian-guitar!)

Het getal dat voor N kan worden ingevuld mag -12799 t/m 12977 zijn. De originele (default) instelling is 100. vergeet niet de oorspronkelijke waarde terug te zetten, anders klinkt de boel een beetje vals.

CALL VOICE ([@N1][,@N2][,@N3].[,@9]

Met deze instructie kan per kanaal een instrument worden gekozen. Er kunnen 9 FM-kanalen worden opgegeven. De instrumenten waaruit gekozen kan worden hebben de nummers van 0 t/m 63.

Het zogenaamde "apestaartje" is verplicht en kan ook worden gebruikt in de FM-MML voor tussentijdse omschakeling van muziekinstrument. Als een kanaal geen andere instelling behoeft, is het toegestaan dat kanaal over te slaan. Dan wordt alleen de komma geplaatst. Kanaal 63 is doorgaans stilte maar kan ook softwarematig een andere klank krijgen.

Voorbeeld

```
50 PLAY #2,"@5 CDE @17 EFEF"
```

```
CALL VOICE COPY (@N1,@N2)
```

Met dit commando worden de instellingen van de klank van een instrument gekopieerd naar een array, of naar het gebied in de FM-chip voor opslag van de instelling voor instrument nummer @63 (officieel: stilte!). In de array kan een ander getal worden geplaatst en dan kan de inhoud van de array worden gekopieerd naar @63, zodat onder dat nummer een andere (gewijzigde) klank komt te zitten. Het kopiëren naar een array gaat als in het voorbeeld.

Voorbeeld

```
60 DIM A%(16)
```

```
70 CALL VOICE COPY (@7,A%)
```

```
80 FOR X=0 TO 16:PRINT A%(X):NEXT X
```

Regel 80 is voor het printen op het scherm van de inhoud van de array. (Zie toelichting)

CALL APOKE (A,N)

Deze functie heeft in de oude uitvoeringen van de FM-PAC geen effect. In de FM-BASIC is het wel voorbereid voor als er nieuwere modellen of uitbreidingen op de markt zouden komen. De bedoeling van deze functie is een waarde in het speciale

Audio-RAM dat bestuurd kan worden door de MSX-Audio te wijzigen. A staat voor het adres en N staat voor de te POKEN waarde. N mag 0 t/m 255 zijn.

A zou begrensd kunnen zijn tot 32768. En dan zou mogelijk middels een blok-wisselcommando de volgende bank van 32 kB RAM kunnen worden gekozen. Want de hoeveelheid RAM die door MSX-Audio bestuurd kan worden is maximaal 256 kB. Bij gebruik van deze functie in de FM-PAC zonder A-RAM (destijds had geen enkele PAC A-RAM!) volgt er een foutmelding.

CALL APEEK (A,N)

(Zie: CALL APOKE) Het is een uitbreiding gemaakt voor de toekomst omdat het bij de eerste uitvoeringen geen effect had. Het doel is de waarde op te vragen van een bepaald adres, aangegeven door A. De waarde van N kan liggen tussen 0 en 255.

CALL AUDREG (R,N)

Dit commando is in de originele Japanse handleiding niet gedocumenteerd. Het gebruik is simpel. Maar het gebruik van dit commando zonder verdere documentatie is nutteloos. De inhoud van de registers kan worden bekeken. Experimenteren zolang er wordt gelezen kan geen kwaad. Het schrijven naar de registers moet worden afgeraden. Aan deze vernieuwde Audio-chip zit I/O naar de MSX computer. Verder wordt de S-RAM door deze chip bestuurd. Mogelijk zou er iets verkeerd geschakeld kunnen worden.

De muziekinstrumenten op nummer

00 piano nr. 1	*	
01 piano nr. 2		
02 viool	*	
03 fluit	*	
04 klarinet	*	
05 hobo	*	
06 trompet	*	
07 kerkorgel		
08 xylofoon		
09 orgel	*	
10 Spaanse gitaar	*	
11 Santool nr. 1		#
12 elektronische piano	*	
13 claviscord nr. 1		
14 harpsicord nr. 1	*	
15 harpsicord nr. 2		
16 vibrafoon	*	
17 Koto nr. 1		#

18 Kaiko #
 19 motor nr. 1
 20 UFO
 21 synthesizer bel
 22 klokkenspel
 23 synthesizer bas *
 24 synthesizer *
 25 synthesizer slag
 26 synthesizer ritme
 27 trommel
 28 Zwitserse koebel
 29 dichte Hi-Hat/bekkens
 30 snaar trommel
 31 grote trommel
 32 piano nr. 3
 33 elektronische piano 2 *
 34 Santool nr. 2 #
 35 koperen blaasinstrument
 36 fluit nr. 2
 37 clavicord nr. 2
 38 clavicord nr. 3
 39 Koto nr. 2 #
 40 kerkorgel nr. 2
 41 POHDSPLA #
 42 ROHDSRPA #
 43 orkest links
 44 orkest rechts
 45 viool-synthesizer
 46 synthesizer orgel
 47 koper-synthesizer
 48 tubular bells *
 49 Shamisen #
 50 magisch geluid
 51 trompet met demper
 52 wonder fluit
 53 Hard rock band
 54 machine
 55 machine V
 56 komedie geluid
 57 SE-COMIC #
 58 SE-LASER #
 59 SE-NOICE #
 60 SE-STAR #
 61 SE-STAR 2 #
 62 motor nr. 2
 63 stilte

(toelichting "CALL VOICE COPY") De met "*" gemerkte instrumenten kunnen in BASIC niet worden bekeken of gekopieerd.

Wordt vervolgd met **De Music Macro Language**.

De Schrijver

MSX-letters "vet" op het scherm

Bijgaand programma maakt van de ietwat spichtige MSX-letters een "vette" karakterset, zoals een printer die geeft na het "double strike" commando. Het werkt alleen goed op screen 1. Het is dan ook alleen bestemd om ingebouwd te worden in programma's die met dit scherm werken. De bytes van alle letterpatronen worden in VRAM gelezen, één bit naar rechts verschoven en ge"OR"d met de oorspronkelijke bytes. Daarna wordt alles weer op de oude plaats teruggezet. In regel 150-190 worden de "m" en "w" nog een beetje bijgewerkt.

```

100 REM "BOLD" OP MSX computers
110 SCREEN 1: PRINT "EVEN GEDULD"
120 FOR N=256 TO 1023:A=VPEEK(N)
130 VPOKE N,(A OR A/2): NEXT
140 FOR N=272 TO 274
150 VPOKE N,108:NEXT: REM "
160 FOR N=876 TOT 878
170 VPOKE N,212:NEXT: REM m
180 FOR N=954 TOT 956
190 VPOKE N,212:NEXT: REM w
200 LIST
  
```

De Schrijver

Instrument 63 is bij het opstarten van het systeem "stilte", echter na het vullen van de registers kan elk instrument worden "gemaakt". Er is weinig documentatie over de MSX-Music om waardes te kunnen noemen welke een aardig effect hebben. (# geen vergelijkbare Nederlandse naam)

Kleintjes

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

Te koop aangeboden:

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

Prijs € 20,=

Met interface € 60,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Philips monitor CM 8833-II

Artist serie

Prijs € 75,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Tegen donatie verkrijgbaar:

Tijdens clubdagen of beurzen
over MSX

Boeken

Handleidingen

Tijdschriften

Te koop aangeboden:

Philips monitor CM 8833/00G

Prijs € 20,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Philips Barcode Reader NMS 1170/20

Prijs € 12,50

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Externe ZIP-drive Iomega ZIP250

Incl. diskettes

parallelaansluiting

Prijs € 25,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden:

Gameconsole Lansay type Namco
met 6 interne spellen

Prijs € 15,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden :

Philips computer VG-8020/00
met kleurenkabel

Prijs € 7,50

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Philips kleurenmonitor CM8500

Geen SCART-aansluiting

Prijs € 20,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl
