

MSX Infobulletin

Jaargang: 21 januari 2006 Nummer 6



Clubhuisadres:
Wijkcentrum Risdam
Scheerder 1
1625 VA Hoorn

INHOUD

Pag.: 1	Van de redactie
Pag.: 2	Verslag clubdag 26-11-05 MCWF
Pag.: 3	Verslag clubdag 10-12-05 MVM
Pag.: 5	Diskdrive problemen
Pag.: 6	Nemesis 3
Pag.: 6	MSX-emulator voor mobiele telefoons onderweg
Pag.: 8	Verslag Nijmegen
	Kleintjes



**Vriendenclub
Marienberg**

Clubhuisadres:
Buurtgebouw "De Grendel"
W. Hentostaat 17
Marienberg

Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Laten we beginnen met u allen namens de redactie een heel erg gezond en gelukkig 2006 toe te wensen!

Van deze zijde hopen wij dat het voor beide clubs een voorspoedig jaar mag worden zodat beide clubs ook in 2007 hun activiteiten zullen kunnen blijven voortzetten.

Zoals een ieder weet heeft de eerste beurs dit jaar plaatsgevonden op 14 januari jl. in Nijmegen. Op deze beurs is de MSX Club West-Friesland als standhouder aanwezig geweest. Sjapoo.

Omtrent hun wedervaardigheden staat in dit bulletin een verslag.

Verder heeft ons de mededeling bereikt dat de MSX Club West-Friesland al in

2005 een project heeft opgestart om met een MSX-emulator MSX-spelletjes te spelen op de nieuwste Playstation-computer PSP. Of dit lukt zal de toekomst ons leren. Van deze zijde wensen wij hen veel succes toe dat het ze lukt het voor elkaar te krijgen.

De redactie wil verder haar excuses aanbieden voor haar uitlatingen in Infobulletin nr. 3. Daarin stelde zij dat leden pas actief worden met het schrijven van kopij op het moment er iemand anders iets heeft geschreven wat niet geheel strookt met de werkelijkheid. Leden hebben dit zich aangetrokken omdat ze zich op een negatieve manier aangeproken voelden. De redactie laat weten dat het geenszins de bedoeling is geweest leden in hun hoedanigheid te krenken. De redactie zal in de toekomst dit soort opmerkingen dan ook niet meer plaatsen.

De Redactie

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:
MSX-Club West-Friesland
Verfmolen 21
1622 LL Hoorn
☎ 06-22338863

Secretariaat:
E. Kalkwiek
e-mail adres
msxwestfriesland@planet.nl
secretariaat@msxwf.info

Redactieadres infobulletin:
E. Kalkwiek
Galerij 47
1695 JG Blokker
☎ 06-29407598
e-mail adres
secretariaat@msxwf.info

Website:
Jan Kobus
e-mail adres
jan@msxwf.info

Internet Home Page:
www.msxwf.info

Public Domain:
Paul Brugman
e-mail adres
paul@msxwf.info
☎ 06-22338863

Hardware en reparaties:
Bas Kornalijnslijper,
☎ 0229-270618
kornalijnslijper@quicknet.nl

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 clubs kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

Clubdagen in 2006:

28 januari 2006

25 maart 2006

27 mei 2006

30 september 2006
(retro-gamedag?)
25 november 2006

**Colofon
MSX Vriendenclub
Mariëberg**

Voorzitter:
Gré Poortman
e-mail adres
gpoortman@home.nl

Secretaris:
Harm Verbeek
e-mail adres
hwgverbeek@home.nl

Penningmeester:
Albert Kleinebuul
e-mail adres
albert.kleinebuul@hccnet.nl

Bestuurslid:
E. Sokolowski
E. Klinge

Redactieadres infobulletin:
E. Sokolowski
Baanderheugte 42
9403 HL Assen
e-mail adres:
sokolowski1@zonnet.nl

Internet Home Page
<http://members.home.nl/mvm-club>

Website:
Gré Poortman
e-mail adres
gpoortman@home.nl

**Verslag clubdag 26 november 2005
MSX Club Westfriesland**

De clubdag begon om 11.00 uur. Deze keer kregen we te maken met een verrassing. We konden geen gebruik maken van onze gebruikelijke zaal daar er in de grote zaal een vogeltentoonstelling werd gehouden. Dan zouden de bezoekers van dit evenement bij ons gaan zitten voor het nuttigen van een kop koffie of anderszins. Derhalve moest de club uitwijken naar een andere zaal van het buurthuis. Vanwege andere activiteiten elders zoals de HCC-dagen en Sinterklaasfestiviteiten waren er maar 8 bezoekers op onze clubdag.

Om 12.30 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat er iemand bereid was uit te zoeken of het mogelijk is met een MSX-emulator spelletjes te spelen op de nieuwste spelcomputer van Playstation, de PSP. De toezegging is gedaan om eventueel in maart 2006 hiervan een demonstratie te geven. Of dit lukt zal de toekomst uitwijzen.

Hierna werd door enkele bezoekers de discussie weer nieuw leven ingeblazen om in 2006 een retro-gamedag te organiseren om op die manier meer mensen te activeren de club te bezoeken. De cluborganisatoren zijn hierin wat terughoudend vanwege de onbekendheid op dit terrein. Wel wil de club mensen benaderen hoe je zoiets moet organiseren vanwege het kostenplaatje en wie je hiertoe allemaal moet benaderen om op zo'n dag als standhouder aanwezig te willen zijn. Afwachten dus hoe dit verder gaat verlopen..

Op verzoek was het mogelijk een demonstratie te geven van de interface voor de printerpoort. De spullen hiervoor waren aanwezig. Verder waren er de spelcompetitie en de PD-bak.

Uiteindelijk hebben we om 13.30 uur de spelcompetitie gespeeld. Alex Kalkwiek moest het organiseren. Tenslotte was hij degene die in de prijzen was gevallen en de organisatie van de volgende spelcompetitie had gewonnen. Alex was afwezig maar heeft bij het bestuur het spel "Fishing Freak" gebracht. Ondanks de

lage opkomst waren alle computers bezet en dus gingen 8 mensen onderweg om winnaar te worden of om in aanmerking te komen voor een prijs. De competitie heeft deze keer wat langer geduurd. Reden hiervoor was dat niet iedereen gelijk in gaten had hoe de knoppen bediend moesten worden om een vis te vangen. Afgesproken was dat nummers 1, 2, 3 en 4 een prijs zouden krijgen. Nummer 4 moet de volgende keer de competitie organiseren.

Uitslag is geworden:

- | | | | |
|----|--|--------|-------|
| 1. | Eltje Kalkwiek | punten | 1.350 |
| | 1^{ste} prijs een speculaaspop | | |
| 2. | Jan Kobus | punten | 1.262 |
| | 2^{de} prijs een chocolade letter | | |
| 3. | ex aequo | | |
| | Jaap Hoogendijk | punten | 454 |
| | Paul Brugman | punten | 454 |
| | Beiden elk een zak pepernoten | | |
| 5. | Bartholo Kobes | punten | 390 |
| | de volgende competitie organiseren | | |
| 6. | Ankje Kalkwiek | punten | 326 |
| 7. | Albert Beevendorp | punten | 128 |
| 8. | Regina Hulstede | punten | 70 |

Na de spelcompetitie konden de bezoekers zichzelf vermaken. Dat deden de bezoekers ook zowel met discussies, het oplossen van computerprobleempjes, het spelen van spelletjes als met het gespeelde spelletje.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 25 maart 2006.

E. Kalkwiek

Verslag clubdag 10 december 2005 MSX Vriendenclub Mariënberg

Het was een drukke dag met een goede opkomst. Jongens, bedankt ☺

Daar had de kantine inkoopster niet op gerekend en dus gingen Harm en Arnoud maar een nieuwe voorraad halen (en die was ook zo op).

We speelden gezellig Rollerball en er werden hoge scores gehaald.

De nr 1 werd;	Rudi met	723.720 punten
nr 2	; Age	604.930 pt
nr 3	; Abi	484.510 pt.

Kijk voor de volledige scores van iedereen even op de web-site links onder in het Hoofdmenu.

Abi won een Banketstaaf, Arnoud de 10 diskettes en André een consumptie. Ook werd de nr 1 van de **spelcompetitie** bekendgemaakt. Hij was de vorige maand afwezig. Abi, vanaf deze kant nog gefeliciteerd met je mooie prijs ☺

Bas en Ditta waren helaas afwezig, daarom speelde Evert even voor Ditta. Evert en ik speelden dus Othello. Ditta, de volgende keer wil ik weer tegen jou, want dit potje is me niet goed bekomen. Ik heb verloren.

Marjolein was ook wel te porren voor een potje. Wat die stand was blijft geheim. Tezamen met Erwin ben ik nog even bezig geweest met de nieuwe lay-out voor onze website voor volgend jaar. Dat wil zeggen, Erwin maakt het en ik mag ideeën aanbrengen. Hij is er al heel ver mee en het ziet er prima uit. Het wordt een hele verandering. Maar wel een aangename. Hij heeft er al heel wat uurtjes ingestoken en dat is te zien, dus heb nog even geduld.

De vernieuwde site komt er z.s.m. aan. Ik houd jullie op de hoogte.

De veiling komt al nader, voor je het weet is het alweer Februari, dus begin maar vast met het opzoeken van spullen die je wilt verkopen ☺

De groetjes vanaf deze kant en tot de volgende keer.

G. Poortman

Diskdrive problemen?

Als u bij uw computer files en dan return intikt, dan wordt altijd van drive A: de directory gelezen. Als u echter twee drives bezit dan is het eigenlijk heel interessant de B: drive als actieve drive te hebben. Dat betekent dat als u FILES intypt, de directory van de B: drive gelezen wordt.

```
POKE &HF247,0
(A: drive is ingeschakeld)
POKE &HF247,1
(B: drive is ingeschakeld)
```

POKE &HF247,2
(C: drive is ingeschakeld. Maar alleen als er een C: drive geïnstalleerd is)

Bij MSX DOS is dat natuurlijk heel eenvoudig.

A> A: en return is A: drive
A> B: en return is B: drive
A> C: en return is C: drive, maar alleen als er een C: drive geïnstalleerd is.

POKE &HFEB2,201
Met deze POKE is het onmogelijk geworden de B: drive nog aan te spreken. Ook FILES"B:*.*)" heeft geen resultaat.

POKE &HFEB2,247
Brenkt het geheel weer naar de normale toestand terug.

Diskdrive draait verder

Nadat u een spel geladen heeft, draait uw drive steeds maar door. Dit is vervelend.

Dat komt daardoor dat het spel reeds opstart vóór de diskdrive stil staat (meestal bij een Philips computer).

Laten we eens kijken waar dit zoal aan ligt. Daarvoor dient de volgende listing.

```
100 rem startprogramma
110 blood"deel1.bin",r
120 blood"deel2.bin",r
```

Bekijken we nu de laatste regel van deze listing dan zien we dat in regel 120 na het laden van het laatste blok machinetaal het programma onmiddellijk start,

Na het inladen van een programma zorgt het diskbesturingsprogramma ervoor dat de drive nog even doorloopt. Doordat het programma echter onmiddellijk opstart kan het besturingssysteem de drive niet meer laten stoppen en deze draait dus door.

Dat nu willen we graag veranderen zodat onze diskdrive eerst stopt voordat het spel gestart wordt.

In regel 120 halen we ,R weg. Dat ziet er dan als volgt uit:

```
120 blood"deel2.bin"
```

Vervolgens gaan we toevoegen:

```
130 FOR N% = 1 TO 2500:NEXT N%
140 DEFUSR=STARTADRES VAN DE
ROUTINE:X=USR(0)
```

Het probleem hierbij is dat we nu voor elk spel het startadres op moeten zoeken.

Dat doen we op de volgende manier:

```
PRINT HEX$ (PEEK &HFCBF)+256 *
PEEK (&HFCC0))
```

Hiermee kunnen we heel snel vaststellen wat het startadres is van ons spel. Dit kan dan in regel 140 geplaatst worden.

Als u het nu echter een beetje slim aanpakt, dan schrijft u in regel 140 niet het gevonden startadres van het spel, maar doe dat dan op de volgende wijze:

```
130 FOR N% = 1 TO 2500:NEXT N%
140 DEFUSR=HEX$(PEEK
&HFCBF)+256*PEEK(&HFCC0))
150 X=USR(0)
```

Het totale programma ziet er dan op de volgende manier uit:

```
900 REM STARTPROGRAMMA
110 BLOAD"DEEL1.BIN",R
120 BLOAD"DEEL2.BIN"
130 FOR N% = 1 TO 2500:NEXT N%
140 DEFUSR=HEX$(PEEK
&HFCBF)+256*PEEK(&HFCC0))
```

Dit kleine voorbeeld is voor bijna alle machinetaalprogramma's te gebruiken als wachtlus waardoor de drive kans krijgt om te stoppen.

De Schrijver

Noot Redactie

Er kunnen zich ook nog andere problemen voordoen, zoals het niet meer willen lezen of opslaan.

De oorzaak hiervan kan zijn een te ver uitgerekt snaartje in de drive of anderszins.

Als zich dit soort problemen voordoen, kan men zich het beste wenden tot onze technicus Bas Kornalijnslijper die het

snaartje kan vervangen of een kunststof puntje verwijderd.

Mocht het probleem dan nog niet zijn verholpen, zal waarschijnlijk het advies worden een nieuwe drive te installeren.

De Redactie

Nemesis 3 (the Eve of Destruction)

Toch een klassieker onder de MSX-spellen.

Heeft u dit spel wel eens helemaal uitgespeeld? Nee, dan hierbij een zogenaamde walkthrough.

Deze walkthrough is voor de **Vixen-fighter** rechtsboven op het scherm (laser, photon missile). Gebruik dan een force-field en als multiple de fixed. Na elk uitgespeeld veld verschijnt er een stageveld.

Veld 1

Probeer minstens 1 multiple, missiles, laser en 2x speed-up te verkrijgen. De zonsuitbarstingen draaien in tegengestelde richting van de klok. Als je helemaal onderaan vliegt, kunnen de uitslaande vlammen van de zon boven je jou niet raken.

Stage 1 (Vuurvogel)

Ga bij de vuurvogel nooit te ver naar voren. Als hij van plaats verandert, zal hij op je vliegen. Deze vogel is te verslaan door op zijn snavel te schieten.

Veld 2

Maak zonodig je uitrusting af. Op een gegeven moment kom je bij een aantal trossen (bloemkolen?). Schiet op de wortel vooraleer ze ontploffen. Bij twee trossen gaat de vloer open en ontstaat er een gat. In één van deze twee gaten vind je een extra wapen. Na de derde niet meer op de trossen schieten!

Er klapt nu een deurtje open voor de bovenste tros in de vorm van een cactus. Vlieg in de opening. Er kunnen nu twee dingen gebeuren, namelijk:

1. Er gebeurt niets. Vlieg snel naar beneden en daar opent zich weer een deurtje. Vlieg erin en ga verder bij 2.
2. Het is een bonusveld. Jouw "VIXEN" fighter wordt in het groot afgebeeld en

je krijgt een "special weapon". Bij de bloem met jouw missiles de bloem bekogelen. Vlieg nu een stuk naar voren, maar niet te ver! Op een gegeven moment komt er een kogel op je afvliegen. Vlieg nu naar achteren en schiet. De kogel zal zich vermeerderen. Je kunt alleen de groene kogels kapot schieten. Dit gebeurt drie keer met die kogel. Vlieg door de openingen naar buiten. Probeer met je missiles de bommen van het ruimteschip te raken. Schiet ook op zijn mondopening als die open is. Pas wel op want de kogels gaan achter tegen de muur plakken!

Stage 2 (Oog)

Dit oog is te verslaan door op zijn oogbol te schieten.

Veld 3

Zorg ervoor dat je minstens 2x Speed-up hebt om tegen de blauwe lijnen (electriciteitsgolven) in te kunnen sturen, anders wordt je meegetrokken. Bij de rotsblokken is een multiple wel handig, maar niet persé nodig.

In het tweede deel alles wegschieten wat aan de muren vastzit. Pas op voor de groter en kleiner wordende wolkjes. Pak nog 2x speed-up.

Stage 3 (Sterren)

Ga onder of boven in het scherm zitten. Als je niet genoeg speed hebt, kun je proberen tussen de sterren te manoeuvreren. Als je in een ster komt, wordt je geteleporteerd naar het begin van veld 3.

Veld 4

Je komt nu in een time-warp en gaat terug in de tijd. Je krijgt nagenoeg gelijk te maken met de stage en moet vechten tegen vier ruimteschepen.

Stage 4 (Ruimteschepen)

Schip 1: Met jouw "VIXEN"-fighter tegen de klok invliegen, m.a.w. als de tentakels te dichtbij komen, moet je in de linker onder- of bovenhoek gaan zitten. Hier kunnen de tentakels jou niet raken.

Niet vergeten te schieten op die tentakels. Schip 2: Ga in het begin iets onder het midden van het schip zitten. Als hij naar onderen gaat en schiet, ga jij naar boven en omgekeerd.

Schip 3: Ga vrij vlakbij het schip zitten en zorg dat je tussen zijn laserstralen blijft. Kijk niet waar je schiet, maar concentreer je erop dat je steeds moet uitwijken.

Schip 4: Als hij naar boven gaat, moet jij naar beneden gaan en omgekeerd. Je gaat nu terug in de tijd. Je bent zes maanden te laat. De Bacterions hebben 5 planeten gebouwd.

Veld 5

Je hebt in het begin steeds 2 hoofden met de achterkant tegen elkaar. Bij één van deze paren zit een extra wapen. Je komt bij het extra wapen door het eerste hoofd kapot te schieten. Je vliegt dan in de vrijgekomen ruimte. Blijf ergens aan de bovenkant van het hoofd. Bij welk paar hoofden het wapen zit is iedere keer verschillend. Pas in deel 2 op want de hoofden draaien zich om. In deel 3 schieten de hoofden, die naar onder en naar boven kijken, met steeds breder wordende lasers. Bij deze hoofden ligt een kaart. Schiet onderaan het hoofd, dat ringen schiet, kapot en doe hetzelfde als bij het extra wapen. Soms zit de kaart ook bij het volgende hoofd aan de onderkant van het scherm.

Stage 5 (Hoofd)

Ga bij het ruimteschip linksboven hem staan en bekogel hem met missiles. Schiet op de mond van het grote hoofd. Let ook op de andere hoofden.

(wordt vervolgd)

De Schrijver

MSX-emulator voor mobiele telefoons onderweg

Het Groningse bedrijf Bazix heeft op het Japanse MSX World 2005-evenement een MSX-emulator voor Symbian-mobieltjes aangekondigd. De op het opensource-programma fMSX gebaseerde emulator zou al op het Windows- en het Pocket PC-platform draaien, en moet verder versies voor Mac OS X, Linux, en consoles als de Xbox en de Playstation 2 krijgen. Het bedrijf hoopt met de games die voor het eind jaren '80, begin jaren '90 populaire systeem zijn uitgebracht, de concurrentie

op de door Java gedomineerde mobiele-spellenmarkt aan te kunnen gaan. Om een zo groot mogelijke catalogus te krijgen is een samenwerkingsverband aangegaan met de Japanse bedrijven MSX Association en D4 Enterprise om software uit en naar het Japans te vertalen. Een website waarop het Engelstalige resultaat van deze samenwerking in Europa te koop wordt aangeboden wordt nog dit jaar verwacht, de Japanse tegenhanger is al volop in bedrijf. Het lijkt vooral het spelaanbod dat het verschil met de concurrentie moet betekenen. Voor Symbian is al een gratis MSX-variant beschikbaar: fMSX/S60. Ook op de desktop zal het pakket de strijd aan moeten gaan met de vele gratis emulatoren zoals blueMSX, openMSX en NLMSX. Om zijn concurrentiepositie te verstevigen heeft Bazix dan ook een speciaal DRM-systeem ontwikkeld.

Bron: Bazix – Views

Verslag Nijmegen

De MSX Club West-Friesland heeft als standhouder deelgenomen aan de beurs in Nijmegen op 14 januari jl. Als activiteit had club opgegeven de verkoop van diverse MSX-computers en overig MSX-materiaal.

Verder waren als standhouder aanwezig:

- **openMSX Team.** Demonstratie van openMSX 0.6.0.
- **Totally Chaos Team.** Promotie van MSX World Wide Magazine, hardware van Padijal, oude nummers van MSX-INFO Blad, tweede hands hardware, kabels.
- **Stichting MSX Resource Center.** Deze schitterde door afwezigheid.
- **Delta Soft.** Verkoop van het nieuwe spel Konami Quiz 2 – The Lost Cartridges en Feedback Engels.
- **Stichting Sunrise.** Hardware: CF interfaces, overige IDE interfaces, GFX9000, Sunrise USB gamereader. Software: Arranger – The Complete works deel 1 en 2 (deel 3 is helaas nog niet af) en de overige titels.
- **Bitwise.** Promotie en verkoop van de Spaanse (Kralizec) games Bomb Jack en Dahku.

- **Bas Kornalijnslijper.** Reparaties, uitbreidingen, kabels, in- en verkoop tweedehands MSX-hardware.

- **Renovatio.** Presentatie van de ontwikkeling van Space Manbow 2.

- **Bob Roos.** Verkoop van diverse tweedehands MSX-artikelen.

Ik kan niet anders zeggen dan dat het voor de organisatoren een succesbeurs is geweest. Op een gegeven moment telde ik dat er meer dan 60 mensen (incl. de standhouders) in de zaal aanwezig waren. Na afloop van de Beurs wist Manuel Bilderbeek dan ook te verklaren dat deze Beurs voor herhaling vatbaar was.

Voor onze club was de Beurs ook een succes, want dankzij Bas hebben wij het overgrote deel van onze voorraad MSX-materiaal kunnen verkopen. Bezoekers hadden belangstelling voor de kleine MSX-materialen en Bas nam de meeste MSX-computers over.

Of de Beurs voor andere standhouders even succesvol verlopen is, weet ik niet zeker, maar ik denk van wel. Dit omdat er vaak hele hordes mensen bij de demonstraties aanwezig waren. Zo wist **Delta Soft** aan het begin van de middag al te melden dat ze al omtrent 20 Konami Quiz 2-spellen hadden verkocht. Zo demonstreerde **Renovatio** hoe Space Manbow 2 er uit kwam te zien. In één woord fantastisch. Als dat spel uitkomt, is het een must voor iedereen. Wel vroeg Renovatio om enthousiaste MSX-ers om hen te versterken.

Zo verkocht **Bitwise** spellen voor een alleszins acceptabele prijs. Spellens als Bomb Jack, Dahku en Sex Bomb Bunny kosten € 15,=, Arc-a-Noah € 10,= en Bloody Paws en Ink € 9,=.

Ook Bas was druk in de weer. Ik kon niet opkijken of hij zat met de soldeerbout in de hand reparaties uit te voeren. Hij had het druk zowel met reparaties als met in- en verkopen, maar dat beeld kennen we wel van hem.

Maar zo was het beeld bij alle standhouders. Ik denk dan ook dat iedereen wel lovend zal zijn over deze Beurs.

Vermeldenswaardig is dat ik eindelijk eigenaar ben geworden van een Sunrise Compact Flash Card Interface. Dit heeft omtrent 1 ½ jaar geduurd. Had er al in 2004 eentje besteld. Daar waar anderen

geleverd kregen, kreeg ik steeds als antwoord dat ze waren uitverkocht. Maar nu had Sunrise ze in voldoende voorraad mee naar Nijmegen.

Later in de middag werd er een weddenschap gehouden hoeveel personen (incl. de translators) er van MSX Resource Center niet aanwezig waren. Na afloop van de weddenschap, die overigens gewonnen werd door Martin Krooshof, dat het ging om het getal 42 waarvan er 2 als bezoeker, i.p.v. standhouder, op de Beurs aanwezig waren.

Om 4 uur 's middags begon iedereen weer in te pakken, want de zaal moest om 5 uur ontruimd zijn. Na afloop zijn de overige standhouders samen uit eten gegaan. Zelf ben ik niet meegeweest. Ik had andere verplichtingen.

Al met al kan ik melden dat ik me weer ouderwets vermaakt heb op de Beurs. Alsof oude tijden herleefden.

E. Kalkwiek

Kleintjes

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

Gezocht:

Een Sony HBD-30W, een dubbelzijdige diskdrive extern. Het mag ook wel een andere dubbelzijdige diskdrive zijn, maar hij moet kunnen worden aangesloten middels een interface, dus via de cartridge-slot

Reacties kunnen worden gemaild naar janernst.laan@home.nl

Te koop gevraagd:

Kreidler en Zündapp, onderdelen en complete brommers. Complete brommers van andere merken ook welkom!

Arnoud Haak
kreidlerrmc@hotmail.com

Te koop aangeboden:

T.e.a.b. Voor PC
15 inch monitor Philips 14A
Diskdrive LS 120 + 4 diskette's
Externe Diskdrive 3 ½ inch
e-mail: kalkwiek@planet.nl
