

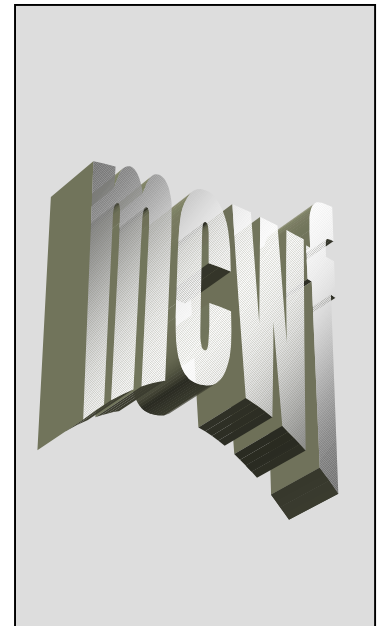
MSX Infobulletin

Jaargang: 25 maart 2006 Nummer 7



INHOUD

Pag.: 1	Van de redactie
Pag.: 2	Verslag clubdag 28-01-06 MCWF
Pag.: 3	Nemesis 3 (vervolg)
Pag.: 4	Samenwerking met MSX Vrienden-club Mariënberg
Pag.: 5	Instellen grote en kleine letters
Pag.: 6	Veiling Mariënberg Kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

In het vorige nummer hebben we de beide clubs, zowel West-Friesland als Mariënberg een voorspoedig jaar toegewenst. Intussen heeft ons het bericht bereikt dat de voortekenen ook zo zijn. Financieel blijkt de positie van West-Friesland veelbelovend te zijn. Of men dit richting toekomst ook in stand weet te houden, moet worden afgewacht. Van de zijde van Mariënberg is vernomen dat het ledenaantal de laatste maanden explosief groeit. Prettige berichten derhalve. Ons bereikte een minder prettig bericht dat de samenwerking tussen West-Friesland en Mariënberg inzake het uitbrengen van een gezamenlijk clubblad (red. dit info-

bulletin) gestrand is. Hierover meer in het blad.

Zoals een ieder weet heeft de veiling op 11 februari jl. plaatsgevonden in Mariënberg. Evenals vorig jaar was het dit jaar qua bezoek en inbreng van veilingmateriaal overweldigend. Hierove een verslagje verder in het blad. De vorige keer hebben we melding gemaakt omtrent een project met een emulator MSXC-spelletjes op de PSP te spelen. Van deze zijde kan worden medegedeeld dat het er veelbelovend uitziet en dat we nog even geduld moeten uitoefenen voordat het uitgebracht wordt.

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

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 2006:

28 januari	2006
25 maart	2006
27 mei	2006
30 september 2006 (retro-gamedag?)	
25 november	2006

**Verslag clubdag 28 januari 2006
MSX Club Westfriesland**

De clubdag begon om 11.00 uur. Verrassend was de opkomst. Liefst 14 bezoekers hadden de weg naar het clubgebouw gevonden.

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

- het buurthuis de opgegeven data heeft goedgekeurd;
- Jan Kobus afwezig was vanwege vakantie. Hij had deze verschoven daar hij in Nijmegen medestander was;
- Bas later zou komen vanwege familieproblemen;
- Ik een mailtje van Remy v.d. Bor had ontvangen dat hij niet aanwezig zou zijn, maar een andere keer;
- de Club in Nijmegen is geweest als standhouder en dat dit succesvol is verlopen;
- ik me nu verder zou gaan wijden aan de eventuele retrodag in september;
- we voor de spelcompetitie, georganiseerd door Batholo, het spel Dahku hadden. Bartholo heeft uitgelegd waar het spel om draaide en dat iedereen zijn eigen highscore moest onthouden. Besloten was dat de nummers 2, 5 en 7 de prijzen zouden krijgen en dat de op 2 na laatste de volgende keer de spelcompetitie moet organiseren.

In Nijmegen had ik het spel Konami Quiz 2 gekocht op een flashcard. Aangezien ik het thuis niet aan de praat kon krijgen, heb ik Albert gevraagd mij daarin even te helpen. Fluitje van een cent, want het spel startte normaal op. Ik kon dus stellen dat er iets niet deugde aan mijn NMS 8280 en heb dit intussen al aan Bas gemeld. Van een demonstratie kwam ook al niets terecht doordat ik geen SCC-cartridge bij me had. De muziek van het spel werkt op een SCC-cartridge.

Gezien de grote opkomst was het weer een clubdag als vanouds. Veel gelach en discussies. Bas had een paar dingen,

zoals een slotexpander met acht sloten, mee om te tonen. Hiervoor was veel belangstelling.

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. Batholo Kobes moest het organiseren. Tenslotte was hij degene die in de prijzen was gevallen en de organisatie van de volgende spelcompetitie had gewonnen. Bartholo had hiervoor het spel Dahku. Door de grote opkomst waren alle computers bezet en moesten we in twee ploegen na elkaar de competitie spelen. Er waren te weinig computers aanwezig. Hierdoor heeft de competitie deze keer wat langer geduurd. Afgesproken was dat nummers 2, 5, 7 en 2 na laatste een prijs zouden krijgen.

Uitslag is geworden:

1. Alex Kalkwiek punten 22.190
2. Bartholo Kobes punten 15.470
1^{ste} prijs een Hoornsche broeder
3. Marten Westerhof punten 10.350
4. Wouter de Vries punten 10.330
5. Gerald Stap punten 10.060
2^{de} prijs een flessenopener
6. Albert Beevendorp punten 6.840
7. Bas Kornalijnslijper punten 5.620
3^{de} doosje diskettes
8. Richard Graaf punten 3.480
9. Ankje Kalkwiek punten 2.520
de volgende competitie organiseren
10. Paul Brugman punten 2.500
11. Regina Hulstede punten 0

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 een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 27 mei 2006.

E. Kalkwiek

Nemesis 3 (the Eve of Destruction) vervolg

Veld 6

Zorg dat je een schild hebt of liefst een force field. Dir heb je nodig wil je dit geweld overleven. Bij één van de kraters ligt een extra wapen. Schiet de kraters kapot en vlieg in de vrijgekomen ruimte. Na de boomstammen zitten ook nog twee kraters. Hier kan het wapen ook zitten. Schiet de eilandjes, waar bolletjes uitkomen, zo snel mogelijk kapot. Bekogel het ruimteschip aan het einde met missiles.

Stage 6 (Dragon)

Maak de dragon zo snel mogelijk kapot. Let op de armen en verder gewoon schieten.

Veld 7

Hier ligt een kaart en een extra wapen.

Kaart: Blijf bij de twee brede watervallen laag vliegen. Schiet na de twee watervallen het kanon op ongeveer die hoogte kapot en blijf doorschieten zodat een stuk uit de stenen ontploft. Zorg dat je zo hoog mogelijk in de inham vliegt.

Wapen: Schiet de basis, waar de scheepjes uitkomen, kapot en vlieg in de ondiepe kuil. Dit wapen zit niet iedere keer onder dezelfde basis.

Let op voor dichtgroeiende muren.

Vlieg snel naar voren als je beneden een rotsblok ziet en het rotsblok kapot schieten. Je hebt kans dat dit naar boven schuift. De dikke lasers (bijna bij het einde) komen dan boven eruit en dan onder.

Stage 7 (Tentakels)

Je kunt op dit moment het beste helemaal boven vliegen en alles kapot schieten. Schiet eerst de bovenste, dan de middelste en dan de onderste tentakel kapot. Bij de langwerpige tentakels oppassen als er één ontploft. Hij komt onverwachts naar voren voor hij ontploft.

Als je multiple hebt, laat die het werk voor je doen. Mocht je dit niet hebben, moet je steeds voor een tentakel gaan staan, schieten en uitwijken.

Veld 8

Zorg dat je zoveel mogelijk wapens hebt. Je zult het nodig hebben. In dit veld ligt ook een kaart. Als je bij het tweede deel van de slierten komt (na het lege stuk) kan de kaart op 2 plaatsen liggen, namelijk:

1. De bovenste rand buigt naar beneden af. Schiet de bocht kapot, De kaart ligt helemaal bovenaan in de open ruimte.
2. Idem als bij 1, alleen aan de onderkant iets voorbij punt 1. Let op!!

De kaart ligt iedere keer op 1 van deze 2 plaatsen.

Bij de rode bollen die op en neer bewegen, zit in de derde bol een bonusveld. Ga bij de rode bolletjes zover mogelijk naar achteren (shield nodig!).

Stage 8 (X-en)

Ga op het laatst bij de X-en zo laag mogelijk links vliegen. Als je geen schild hebt, wordt je niet door de lasers geraakt. Als je wel een schild/force field hebt, wordt je op het laatst een keer geraakt. Als je een up-laser hebt, is het gemakkelijk om de vrijkomende dingen kapot te schieten. Let op de arm!

Veld 9

Probeer te zorgen dat je een up-laser (extra wapen) en een force field hebt. Wacht bij de deuren niet te lang met er doorheen gaan. Met de bovengenoemde wapens kun je voorbij de rondvliegende dingen komen. Probeer de schietende laserkanonnen zo snel mogelijk kapot te schieten. In dit veld vind je ook een sensor.

Stage 9 (Robot)

LET OP! Deze robot kun je niet kapotschieten. Zorg dat je tail beam hebt. Ga tussen de poten door naar de linkerkant van het scherm. Als de robot weer naar je toekomt ga dan tussen de linker- en middenpoot vliegen totdat je rechts de uitgang ziet. Ga dan weer naar rechts en vlieg door de uitgang.

Veld 10

Als je de sensor hebt, vind je hier gemakkelijk het schild. Dit heb je nodig om zelf ook het avontuur te overleven. De tentakels moet je bij de wortels aanpakken. Uit de laatste tentakel komt een pakje. Pak dit pakje en stop met schieten! Als je dicht bij de muur bent,

moet je schieten. De nu volgende tentakels moet je bij het uiteinde aanpakken. Daarna moet je kiezen uit 2 richtingen. Eén van de 2 loopt dood. Bij mij nagenoeg altijd de onderste.

Stage 10 (Ruimteschip)

Zorg dat je of een tail beam hebt of dat de wapenindicator op dit wapen staat. Ook heb je een force field nodig, Een multiple is niet nodig maar wel handig.

Ga bij het eerste schip helemaal onderaan het scherm. De laser kan je daar niet raken. Ga af en toe naar boven en schiet op het midden van het ruimteschip. Let op voor de vrijkomende kogels.

Bij het tweede schip moet je vanachteren binnendringen. Ga helemaal bovenaan het scherm zitten en wacht tot je naar links kunt vliegen. Schiet de kanonnen zo snel mogelijk kapot. Je kunt nu een laser nemen. Pas weer op voor de vrijkomende kogels.

Let op: Het schip blijft bewegen als je in het schip zit. Het schip verdwijnt en je komt nu bij een gezicht. Schiet de bedrading boven het hoofd stuk. Je gaat nu James redden en je gaat daarna terug naar je eigen tijd. Of je dit haalt, ligt eraan of je het schild hebt.

Bij de EXTEND-PLAY liggen wapens en kaarten op dezelfde plaats. De sensor, het schild en de kaarten moet je opnieuw pakken. De wapens kun je nu nog verder uitbreiden.

Zo, dit is de walkthrough. Ik hoop dat jullie er wat mee kunnen. Misschien tijdens de aanstaande Kerstdagen als je niets te doen hebt.

Alvast prettige feestdagen.

De Schrijver

Samenwerking met de Vrienden-club Mariënberg

Opgestart in 2004 met de bedoeling samen zorgdragen voor een gezamenlijk clubblad. Beide clubs zaten met het probleem dat onvoldoende artikelen worden of konden worden aangeleverd om op zichzelf een clubblad uit te geven.

In het begin is het wederzijds tegen de leden/bezoekers aangehouden hoe het blad eruit moest komen te zien. Het resultaat was het huidige infobulletin vanaf nummer 2 tot en met nummer 6.

Zo op voorhand leek alles koek en ei en het resultaat was een leuk blad met kopij van beide kanten. Echter achter de schermen waren de zaken anders. De redactieleden zijn voortvarend begonnen. De resultaten, m.n. de bladen, zijn bekend. Bekend werd echter dat een aantal leden van de Vriendenclub Mariënberg tegen de samenwerking waren en nog steeds zijn. Gaandeweg het traject kwamen zaken op tafel te liggen die te maken hadden met het feit dat er geen contact meer was tussen de redactieleden. Dit had ten gevolge dat het infobulletin door West-Friesland gedrukt en uitgegeven werd. De afspraken waren dat West-Friesland het blad zou samenstellen met kopij van beide clubs en dat Mariënberg de infobulletin zou drukken. Vanwege de eerder gemelde contactloze perioden ontstond bij mij een soort wrevel en nam hierover regelmatig contact op met voorzitter Gré Poortman van Mariënberg ten einde de zaken weer pogen vlot te trekken. Naar aanleiding van deze problemen heeft Mariënberg na de uitgifte van nummer 4 een nieuwe redactie aangesteld. Echter de samenwerking tussen beide redacties is gestrand op grond van roddel en achterklap en ik denk te weinig vertrouwen mijnerzijds in de andere redactieleden. De verwijten waren dusdanig dat door Mariënberg besloten is de samenwerking te beëindigen. Op 11 februari jl. heb ik een laatste poging gedaan het geschonden blazoën te herstellen, echter dit mocht niet baten.

Tijdens het gesprek op 11 februari heeft Mariënberg het verzoek gedaan hun logo van het infobulletin te verwijderen. Dit is gebeurd. De colofon van Mariënberg is deze keer nog opgenomen ten behoeve van een ieder die belangstelling in de gegevens van de MSX Vriendenclub Mariënberg.

Wel is nog afgesproken dat we elkaar van kopij blijven voorzien ten behoeve van het eigen uit te geven clubblad.

Het komt er dus op neer dat de Vriendenclub Mariënberg zelf een clubblad wil uitgeven. Het logo ervoor is bijna klaar of is al klaar. De bedoeling is verder dat dit blad 4 keer per jaar gaat uitkomen.

Daarentegen staat West-Friesland nu weer alleen en is de vraag wederom aan de orde van hoe verder?

Ik zal mijn best blijven doen aan kopij te komen om per clubdag een infobulletin te verzorgen, maar of dit lukt zal de toekomst leren.

In elk geval Mariënberg bedankt voor de samenwerking.

E. Kalkwiek

Instellen grote letters/kleine letters

Een klein machinetaal programma om tussen grote en kleine letters te kunnen kiezen kan gemakkelijk zijn als we in een BASIC-programma de tekst om willen schakelen van kleine naar grote letters of omgekeerd.

Tegelijk kan ook het CAPS-LOC lampje mee in- en uitgeschakeld worden.

Dit programma kunt u als subroutine gebruiken in uw eigen programma's.

Als voorbeeld:

```
cls
hoofdprogramma
gosub 55000
hoofdprogramma
end
55000 PC = VARPTR(#0)+9
55010 DEFUSR=PC
55020 FOR I = PC TO PC+13
55030 READ N: POKE I,N
55040 NEXT N
55050 RETURN
55060 DATA &H3A,&HF8,&HF7,&H32
55070 DATA &HAB,&HFC,&H3C,&HC3
55080 DATA &H32,&H01,&HAF,&HC3
55090 DATA &H32,&H01
```

U kunt dan in uw programma met gosub 55000 de subroutine eenmaal aanroepen en verder in het programma met de USR functie omschakelen.

Aanroepen	Groot	Lampje
X=USR(0)	UIT	UIT
X=USR(255)	AAN	AAN
X=USR(1)	AAN	UIT en

vergrendeld

Na X=USR(0) is het niet meer mogelijk om met de CAPS-toets om te schakelen naar kleine letters. Dat kunt u dan alleen nog met X=USR(0)!!!!

Een andere mogelijkheid is:
 POKE &HFCAB,&HFF
 (Hoofdletters ingeschakeld)
 POKE &HFCAB,&H00
 (Hoofdletters uitgeschakeld).

OUT 170,INP(170) AND 191
 (capslampje aan)
 OUT 170,INP(170) OR 54
 (capslampje uit)

De Schrijver

Veiling Mariënberg

Evenals voorgaande jaren en uitvoeringen van de veiling van de MSX Vriendenclub Mariënberg was ik hierbij aanwezig.

Het aantal bezoekers was overweldigend. Ik schat toch gauw dat er een mens of 40 waren. Jaap Hoogendijk was ook in Mariënberg aanwezig. Op onze laatste clubdag had hij te kennen gegeven deze veiling ook eens een keertje wilde meemaken.

Er was een zo grote inbreng van MSX-materiaal dat zelfs de spelcompetitie van de reguliere clubdag moest wijken voor de veiling.

Er was van alles ingebracht qua MSX-spullen, zoals MSX1 en 2 computers, monitoren, printers, cassette's, cartridges, diskette's, programma's, boeken en ga maar door. Ook West-Friesland heeft materiaal ingebracht voor de veiling en op een paar dingen zoals een kleurenmonitor (tulpstekkers) en een RS 232 interface na, is alles verkocht via de veiling.

Ik moet toegeven dat de veiling goed verzorgd was en de veilingmeester zijn werk naar behoren deed. Wel heb ik gemerkt dat als je niet al te duur aan MSX-materiaal wilt komen of je verzameling wilt

vervolmaken, je hier naar de veiling moet komen. Cartridges werden voor gemiddeld 15 tot 20 Euro verkocht en een NMS 8280 ging maar voor 40 Euro naar een nieuwe eigenaar. Ook de club raakte spullen kwijt ten gunste van de clubkas.

Al met al een geslaagde dag, zowel voor de Vriendenclub Mariënberg als de MSX Club West-Friesland.

E. Kalkwiek

Kleintjes

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

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: e.kalkwiek@quicknet.nl

Te koop aangeboden:

Interface RS 232C met handleiding € 25,=
 e-mail: e.kalkwiek@quicknet.nl

Te koop aangeboden:

Dynamic Publisher III + uitbreidingen
 bestaat uit 42 diskette's)
 Toevoeging 50 diskette's met allerlei
 Dynamic Publisher-materiaal
 Geheel te koop voor € 10,00
 e-mail: e.kalkwiek@quicknet.nl

Te koop aangeboden:

Crèmekleurige kleurenmonitor (tulpstekkers) € 20,=
 e-mail: e.kalkwiek@quicknet.nl