

# MSX Infobulletin

Jaargang: 25 mei 2024 Nummer 87



## INHOUD

Pag.: 1
<b>Van de redactie</b>
Pag.: 2
<b>Verslag clubdag 30-03-2024 MCWF</b>
Pag.: 4
<b>Dragon Slayer VI (slot)</b>
Pag.: 5
<b>Dynamic Publisher (deel 1)</b>
Pag.: 6
<b>AI (deel 1)</b>
Pag.:8
<b>Listing 3D</b>
Pag.8
<b>De websire van Repair Bas</b>
<b>De kleintjes</b>



## Van de Redactie

Beste lezer,

### Algemeen

Vandaag is het de derde clubdag van dit seizoen. Wij wensen van deze kant dan ook iedereen weer een leuke clubdag toe.. Gezien het verloop van de vorige clubdagen zal het wel lukken. Wat deze keer ook mee gaat spelen is het feit dat de club haar 20-jarige doorstart op deze clubdag gaat vieren. Meestal is er veel te doen qua demonstraties en bezichtigingen van apart materiaal. Of dit nu ook zo is, zullen we wel zien.

Hebben begrepen van dhr. Kalkwiek dat het op de retrogamebeurs Tilburg met MSX laat op gang kwam. MSX'ers werden door de bezoekers gebeld met de mededeling dat MSX op de beurs aanwezig was. Dit was dan ook de reden

dat het de laatste paar uur van de beurs nog druk werd aan de stand. Wel was het zodanig druk dat besloten is de club weer in te schrijven voor de retrobeurs Tilburg op 25 augustus. Leuk was ook dat er een paar bekenden aan de stand kwamen en ons veel succes wisten.

Hoorden ook van dhr. Kalkwiek dat er weer allerlei materiaal is aangeboden. Het betreft in dit geval alleen maar literatuur. Dit wordt gewoon weer tegen donatie aan de bezoekers van de clubdag aangeboden..

We zijn echt benieuwd hoeveel bezoekers er deze keer aanwezig zullen zijn. Gezien de voorspellingen kunnen het er wel meer dan 30 bezoekers komen en misschien wel meer dan 40. Het is gewoon een kwestie van afwachten. Er is door het Netwerk op ingespeeld qua personeel.

Wij wensen iedereen prettige zomerdagen en vakantie de komende tijd.

**De Redactie**

**Colofon  
MSX Club  
West-Friesland**

**Club/correspondentieadres:**

MSX-Club West-Friesland  
Kagerbos 43  
1693 AW Wervershoof  
☎ 06-22338863  
e-mail adres  
[pjmbrug@gmail.com](mailto:pjmbrug@gmail.com)

**Secretariaat:**

E. Kalkwiek  
e-mail adres  
[msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

**Redactieadres infobulletin:**

E. Kalkwiek  
Galerij 47  
1695 JG Blokker  
e-mail adres  
[msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

**Website:**

Jan Kobus  
e-mail adres  
[jan@msxwf.nl](mailto:jan@msxwf.nl)

**Internet Home Page:**

[www.msxwf.nl](http://www.msxwf.nl)

**Public Domain:**

Paul Brugman  
e-mail adres  
[pjmbrug@gmail.com](mailto:pjmbrug@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 2024:**

3 februari	2024
30 maart	2024
25 mei	2024
28 september	2024
30 november	2024

## Verslag clubdag 30 maart 2024 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 18 bezoekers geweest.

Om 12.30 uur heb ik deze clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten op deze clubdag. Op dat moment waren er 15 bezoekers.

Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- ik afberichten had ontvangen van Alex Kalkwiek (werken)  
Nick Mol (werken)  
Johan de Punder (vakantie)  
Jeroen Taverne (vakantie)  
Mike Janssen (vakantie)
- ik de volgende mededelingen heb, dat
  - de volgende clubdag op 25 mei 2024 is. We vieren dan onze 20 jarige doorstart. Gaat een speciale dag worden.
  - De MSX Veiling Mariënberg en de MSX Beurs Nijmegen zijn qua inkomsten goed verlopen.
  - 21 april gaat de club voor de eerste keer als standhouder naar de retrogamebeurs Tilburg. Zijn benieuwd hoe dat gaat verlopen. Deltasoft zal daar ook aanwezig zijn.
  - er op 1 mei een overleg met het Netwerk is gepland. Onderwerp van gesprek is de invulling van onze feestdag 25 mei. Verder staat op de agenda de planning van de clubdagen in september en november. Paul geeft zich op om samen met mij die overleg aan te gaan.
  - ik gevraagd heb aan de aanwezigen of er nog iemand mededelingen had. Bas meldde dat hij weer beschikt over nieuwe spullen als sledes, klepjes, schakelaars, monitoren en dat hij nu beschikt over de echte eerste nummer 1 van het tijdschrift MCM.

- Wat gaan we doen vandaag
    - Bas demonstratie externe opslagmogelijkheden.
    - Paul listing bespreking
    - Spelcompetitie
- De spelcompetitie is georganiseerd door Mike Janssen. Het door hem uitverkoren spel heet "Zanac".  
Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:
- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| 1 <sup>ste</sup> plaats | prijs 1 |
| 3 <sup>de</sup> plaats  | prijs 2 |
| 4 <sup>de</sup> plaats  | prijs 3 |
| 6 <sup>de</sup> plaats  | prijs 4 |
- De prijzen betroffen  
Prijs 1 Grote paashaas  
Prijs 2 Grote paasei  
Prijs 3 Paashaas met eieren  
Prijs 4 Spelcompetitie 25/5/2024
- ik hierna iedereen een prettige clubdag en feestdagen heb toegewenst.

Na mijn toespraak kwam Bas rond 13.10 uur aan het woord.

Hij begon te vertellen over de datarecorders van Philips, Atari, Sony, Sanyo en Spectra Video. Over spectra Video vertelde hij dat deze ook een mogelijkheid met tapejes had. Hij vertelde verder dat Quickdisk 2,8 inch diskettes had met 128 kB opslagmogelijkheid. Hierna had hij het over de Philips externe drives 0010 en 0011 waarbij hij vertelde dat hij een prototype had van een 0010 zonder snaartjes. Wel heb je voor deze beide drives een interface nodig. Sony had toen ook een drive, de HDD50 en Spectra Video had meerdere diskdrives. Zo bleef hij nog een tijdje doorvertellen over de externe opslag en wat je er allemaal voor nodig had. Veel bezoekers hadden belangstelling voor deze demonstratie.

We zijn om 14.00 uur aan de spelcompetitie begonnen. Er waren 16 deelnemers waardoor de spelronde niet in 1 keer afgewerkt kon worden, maar uiteindelijk in 3 rondes wegens onvoldoende MSX-machines tijdens de clubdag.

Uitslag is geworden:

- |              |         |
|--------------|---------|
| 1. Jaap Mark | 169.160 |
|--------------|---------|
- Prijs 1: Grote choco paashaas**

- |                      |         |
|----------------------|---------|
| 2. Bartholo Kobes    | 135.440 |
| 3. Albert Beevendorp | 131.440 |

**Prijs 2: Grote choco paasei**

- |                   |         |
|-------------------|---------|
| 4. Jessica Postma | 112.410 |
|-------------------|---------|

**Prijs 3: Choco paashaas met paaseitjes**

- |                |         |
|----------------|---------|
| 5. Jan Kobus   | 106.310 |
| 6. Gerald Stap | 95.410  |

**Organisatie spelcompetitie 28/9/2024**

- |                        |        |
|------------------------|--------|
| 7. Bas Kornalijslijper | 54.850 |
| 8. Jaap Hoogendijk     | 44.050 |
| 9. Eltje Kalkwiek      | 29.240 |
| 10. Wolter Lesman      | 27.740 |
| 11. Tom de Graaff      | 23.930 |
| 12. Daan Schouten      | 23.130 |
| 13. Jacco Visscher     | 14.120 |
| 14. Eric Klein         | 11.920 |
| 15. Paul Brugman       | 10.800 |
| 16. Ankje Kalkwiek     | 9.340  |

Tussenstand spelcompetitie 2023 na 2 spelrondes:

- |                         |    |
|-------------------------|----|
| 1. Jaap Mark            | 12 |
| 2. Albert Beevendorp    | 12 |
| 3. Mike Janssen         | 10 |
| 4. Bartholo Kobes       | 8  |
| 5. Jessica Postma       | 8  |
| 6. Johan de Punder      | 8  |
| 7. Jan Kobus            | 3  |
| 8. Anne de Raad         | 3  |
| 9. Jeroen Taverne       | 3  |
| 10. Gerald Stap         | 2  |
| 11. Bas Kornalijslijper | 2  |
| 12. Elias de Ruijter    | 2  |
| 13. Jaap Hoogendijk     | 0  |
| 14. Wolter Lesman       | 0  |
| 15. Eltje Kalkwiek      | 0  |
| 16. Tom de Graaff       | 0  |
| 17. Daan Schouten       | 0  |
| 18. Eric Klein          | 0  |
| 19. Paul Brugman        | 0  |
| 20. Jacco Visscher      | 0  |
| 21. Ankje Kalkwiek      | 0  |
| 22. Edwin Spanjaard     | 0  |

Om 15.00 uur begonnen we aan de listingbespreking van Paul. De listing betrof een vervolg op de vorige bespreking op 2 december 2023 genaamd "Streepjes en vierkantjes".

Nu is de listing aangevuld met cirkels en deze cirkels te vullen.

Nog even de vorige totale listing in beeld brengen:

- ```
10 COLOR ,1,5:SCREEN8:P=0
20 LINE(0,0)-(255,211),15,B
```

```

30 Z=1*RND(-TIME)
40 KL=1+254*RND(1)
50 FOR V=1 TO 200:NEXT
60 X=250*RND(1)+5
70 M=250*RND(1)+5
80 Y=200*RND(1)+5
90 N=200*RND(1)+5
91 LINE(X,Y)-(M,N),KL
92 P=P+1:IF P=40 THEN GOTO 110
93 GOTO 40
110 COLOR ,1,5:SCREEN8:P=0
120 LINE(0,0)-(255,211),15,B
130 Z=1*RND(-TIME)
140 KL=1+254*RND(1)
150 FOR V=1 TO 200:NEXT
160 X=250*RND(1)+5
170 M=250*RND(1)+5
180 Y=200*RND(1)+5
190 N=200*RND(1)+5
200 LINE(X,Y)-(M,N),KL,B
210 P=P+1:IF P=40 THEN GOTO 230
220 GOTO 140
230 COLOR ,1,5:SCREEN8:P=0
240 LINE(0,0)-(255,211),15,B
250 Z=1*RND(-TIME)
260 KL=1+254*RND(1)
270 FOR V=1 TO 200:NEXT
280 X=250*RND(1)+5
290 M=250*RND(1)+5
300 Y=200*RND(1)+5
310 N=200*RND(1)+5
320 LINE(X,Y)-(M,N),KL,BF
330 P=P+1:IF P=40 THEN GOTO 340
335 GOTO 260
340 END

```

Dan nu de aanvulling met de cirkels. Eerst de cirkels en dan de cirkels vullen.

```

340 COLOR ,1,5:SCREEN8:P=0
350 LINE(0,0)-(255,211),255,B
360 Z=1*RND(-TIME)
370 KL=1+254*RND(1)
380 FOR V=1 TO 200:NEXT
390 X=250*RND(1)+5
400 Y=200*RND(1)+5
405 S=100*RND(1)+5
410 CIRCLE(X,Y),S,KL
415 'PAINT(X,Y),KL
420 P=P+1:IF P=40 THEN GOTO 340
430 GOTO 370

```

Je ziet dat regel 415 is stopgezet. Dit moest wel om je alleen op de cirkels te concentreren. Wil je er een vervolg aan vastknopen zoals het vullen van de cirkels, moet je regel 20 goto 340 veranderen in GOTO 440.

```

440 COLOR ,1,5:SCREEN8:P=0
450 LINE(0,0)-(255,211),255,B
460 Z=1*RND(-TIME)
470 KL=1+254*RND(1)
480 FOR V=1 TO 200:NEXT
490 X=250*RND(1)+5
500 Y=200*RND(1)+5
505 S=100*RND(1)+5
510 CIRCLE(X,Y),S,KL
512 KL=1+254*RND(1)
515 'PAINT(X,Y),KL
520 P=P+1:IF P=40 THEN GOTO 10
530 GOTO 450

```

Ook hier hebben we een probleem. Als je regel 512 niet stil zet, verandert het vlak steeds van kleur ipv de cirkels. Dus regel 512 verander je in 512 REM KL=1+254\*RND(1).

Hierna loopt alles precies zoals het moet. Bij de listingbespreking had Paul weer veel gehoor.

Hierna konden de bezoekers tijdens de clubdag zichzelf verder vermaken. Dat deed men ook door te kijken bij de spullen die ik en Bas hadden meegenomen. Ik heb van mijn tentoongestelde literatuur toch nog wat tegen donatie van de hand kunnen doen. De opbrengst was voor de club. Ook kon men tijdens deze clubdag bij Gerald Stap de MSXPico updaten tot de nieuwste versie. Dit deden de eigenaars van een PICO maar wat graag. Ik heb bij Bartholo de Public Domain bak op een micro SD-schijfje laten zetten. Om 16.20 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke en gezellige middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 25 mei 2024 in het Trefcentrum de Huesmolen. Dan wordt de 20-jarige doorstart gevierd.

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

## **Dragon Slayer VI "The legend of Heroes (slot)**

### **Details**

Daar hadden de heren van Falcom oog voor. En dan doelen we niet op de perfecte sprites, maar veeleer op de omgeving. De huizen in de dorpen zijn van meubilair voorzien, op de boerderij lopen kippen en varkens rond en de boer staat te schoffelen in zijn moestuintje. De

bewegingen zijn soepel. Als onze held tegen een muur oploopt, probeert ie niet stug door te gaan, maar slaat uit zichzelf links of rechtsaf. Dit alles met een prettige snelheid. Als men tegen een dorpsbewoner oploopt met de bedoeling een praatje met hem of haar te maken, draait deze zich eerst beleefd om. Verder is het spel van een flinke dosis humor voorzien, met als groot voorbeeld het ondergronds verzet, dat zijn hoofdkwartier onder een kerk heeft gevestigd!

Belangrijk is dat de makers een succesvolle poging hebben gedaan een goed verhaal in het spel te brengen, wat niet vaak voorkomt. Ter illustratie: Als je jezelf een weg door horden monsters baant en bij een indrukwekkend kasteel aankomt, wordt je direct door twee soldaten in de kraag gegrepen en naar de troonzaal gesleept voor de koning. Nadat de goede man een heel verhaal tegen je heeft gehouden, komt hij tot de conclusie dat jouw pogingen tot het plegen van een staatsgreep hem niet bevallen en vier celmuren jouw deel worden. Ontsnappen blijkt onmogelijk, maar met het spreekwoord "komt tijd, komt raad" in gedachten, wacht je gewoon af wat er gaat gebeuren. Nog geen halve minuut later slaagt de gevangene tegenover jou er in zijn bewaker te overmeesteren en ook jou nog eens te bevrijden. Je sluit een deal met hem en hij wordt de tweede van de vijf heren der rond wandelende verzetsstrijders.

#### **Kwaliteit en conclusie**

Laat niets te wensen over, MSX-2 op z'n best. De scrolling is smooth, de graphics subliem en de PSG geluidskwaliteit goed. De FM-PAC, alsook het ingebouwde S-RAM worden ondersteund. De FM-PAC ondersteuning geeft prachtige muziek. Liefhebbers van razendsnelle actiespellen kunnen Dragon Slayer VI laten liggen. Voor al degenen die echter bereid zijn een beetje na te denken en wat zoek- en puzzelwerk te doen tijdens het (Role) playen en een goede spelinhoud kunnen waarderen, is er maar één advies...Aanschaffen.

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

## **Dynamic Publisher**

Een zeer bekend programma in de wereld van MSX is DP van de firma Radarsoft. Het maakt DTP mogelijk op de "eenvoudige" MSX machines.

### **DP**

Wie kent het niet? Het ongetwijfeld meest bekende toepassingsprogramma in de MSX-wereld, Dynamic Publisher.

Ieder zichzelf respecterende MSX'er heeft het in zijn diskettebak staan (is het niet het origineel, dan wel een kopie (tsk,tsk)). Ik heb daarom besloten eens wat meer aandacht aan de DP te besteden.

Voor degenen die DP echt niet kennen, volgt hier een korte beschrijving. Dynamic Publisher is een in 1987 door Radarsoft uitgebrachte DTP (Desk Top Publishing) programma waar werkelijk alles mee mogelijk is. Zeer gedetailleerde lay-outs en tekeningen maken, tekstverwerken, kaders en grafieken ontwerpen, verschillende karaktersets tegelijk gebruiken, enz, enz. Alles wat ontworpen, getekend of geschreven wordt, komt á la WYSIWYG (What You See Is What You Get, of in begrijpelijke taal: wat je ziet is wat je krijgt) direct op het scherm en natuurlijk ook zo op de printer.

### **Stempels**

Met DP worden standaard een aantal karaktersets (fonts) meegeleverd, alsook diverse plaatjes (stempels geheten). Deze stempels zijn afbeeldingen van alles en nog wat, zoals een wereldkaart, een printer, een vogeltje, de Eiffeltoren, etc. Schrijft u bijvoorbeeld een verslag over uw vakantie in Parijs, dan kun je heel gemakkelijk de Eiffeltoren inladen en tussen je tekst voegen.

Natuurlijk biedt DP je ook de mogelijkheid zelf stempels en karaktersets te ontwerpen, hetgeen echter wel een tijdrovende karwei is. Sommigen zijn er verbazend handig in en ontwerpen genoeg stempels om er een diskette mee te vullen, die ze vaak voor zeer lage prijzen te koop aanbieden.

De bekendste onder deze DP-freaks was ongetwijfeld dhr. Peter Vaesen. Deze hobbyist was destijds de maker van talloze uitbreidingen op velerlei gebied en hij was

toentertijd op praktisch iedere MSX-beurs te vinden.

Bekend is dat dhr. Vaesen destijds op enig moment een nieuw uitbreidingspakket op de markt bracht, nl. Uitbreiding III. Daarom wil met het bespreken beginnen met Uitbreiding II.

Wat opvalt aan de uitbreidingen, is de zeer professionele uitvoering van het geheel. Een plastic mapje op A5 formaat, met op de kaft de naam van het pakket en enige stempels, bevat de handleiding en de diskettes. De handleiding, die geheel met een laserprinter gemaakt lijkt, is zowel qua uiterlijk als inhoud zeer goed. De uitbreiding bevat een duidelijke uitleg over het werken met stempels, enig tips en een overzicht van alle plaatjes.

### **Uitbreiding II**

Dit pakket bestaat uit twee disks, één met maar liefst 650 stempels en de ander met 50 karaktersets, 51 kaders en 10 vullers! De verschillende stempels zijn steeds een aantal als scherm weggeschreven. Je laad dus een scherm in, kiest de betreffende stempel(s) en zet deze apart op een diskette om ze later in jouw tekst op te nemen. Dit systeem blijkt in de praktijk overzichtelijk te werken en spaart tevens veel ruimte op de disk. De kwaliteit van de afbeeldingen varieert van redelijk tot zeer goed. Onder de fonts bevinden zich zeer mooie letters en tevens een Japanse karakterset. Om een beeld te schetsen van de verschillende plaatjes volgt hier een kort overzicht van de schermen.

Scherf 1: Roadrunner (miep,miep!), een vizier en een aanwijshandje

Scherf 2: een 3D fractalgrafiek, een big mac en gezicht van de hulk

Scherf 3: een stripverhaaltje, een kabouter en Owl-talk gebarentaal

Scherf 4: computers met randapparatuur, een hond en een aantal kranten

Scherf 5: allerlei dieren

Scherf 6: een voetbal, een damesgezicht, een slee en een televisie

Scherf 7: een prachtige Porsche Carrera en een wereldkaart

Scherf 8: kaart van Europa, een PC en een stripplaatje

Scherf 9: een voetballer, het bekende Rolling Stones mondje en Guus Flater

Scherf 10: een leeuw, een zeilschip, de kerstman en een astronaut

Scherf 11: het radioactiviteit symbool en een viool

Scherf 12: een keyboard en het niet-rokers bordje

Scherf 13: heel handig, een notenbalk plus alle soorten noten

En verder nog 16 schermen met allerhande leuke en bruikbare plaatjes. Een scherm bevat een schaakbord en alle schaakstukken zodat je zelf stellingen uit kunt printen. Ook zijn er drie schermen gevuld met kleine veelgebruikte symbolen en plaatjes.

Wordt vervolgd met: **Uitbreiding III**

## ***E. Kalkwiek***

### **AI**

De uitdrukking kunstmatige intelligentie (AI) roept in het algemeen associaties op met computers. Dit, immers, is en was het voorbestemde elektronische apparaat bij uitstek dat geïntellectualiseerd kon worden, leek het. Doch helaas. Na de eerst heersende euforie, een soort droomroes, bleek men ten aanzien van AI toch enige, zo niet vele, te hoge verwachtingen te hebben gekoesterd.

### **Vragen**

Is men er inmiddels in geslaagd een computer analytische, ervaringsmatige en inzichtelijke intelligentie te schenken? Laten we de feiten eens bezien, want AI is niet dood verklaard, maar hoe zit het met de verwachte resultaten? Wat zijn nu de feitelijke feiten? Hoe is de huidige modus operandi of werkwijze er mee?

Zijn er robots die voldoen aan de 3 of 4 wetten der robotica die de bekende science fiction schrijver Isaac Astimov (IA, en niet AI) eens opstelde? Kunnen we ook met maar één exemplarische robot, of computer, een kinderlijk eenvoudig gesprekje voeren (al dan niet middels een positronisch brein)?

Bestaan er nu computers die 100.000.000 (honderd miljoen) bits per seconde intelligent kunnen verwerken, zoals jij en ik die automatisch iedere seconde via onze zintuigen aan ons brein krijgen toegevoerd - zonder overstuur te raken?

Daarnaast dienen we ernstig te bedenken, dat als iets leeft, hetzij door de natuur,

hetzij kunstmatig door de mens, dit nog niet impliceert dat er intelligentie aanwezig is.

Vragen, vragen en vragen. We gaan er op af.

In feite zouden weldenkende personen de vraag kunnen stellen: hoe komt men op het idee een samenraapsel van koper, ijzer, keramiek, plastic, enz., van intelligentie te voorzien? Zouden we dit idee ook promoten als het een stukje maansteen betrof?

### **De feiten**

De Artificiële Intelligentie die ons eens werd voorgeschoteld als het summum in kunde van zowel de mens als de (intelligente) computer bestaat niet.

Kenners en futuristen zijn het er vrijwel unaniem over eens, dat AI-onderzoek niets anders in die richting heeft opgeleverd dan teleurstellingen. Want, hoe knap zowel computers als robots zijn, een relatie met AI zul jij er niet in aantreffen. Hooguit een uitgekiend gestructureerd programma door intelligente vaklieden geschreven.

Noem daarom niet snel iets AI (of VI, Vervangende Intelligentie). Wat de toekomst zal uitmaken is, of de depressie waarin AI zich al een tijdje bevindt, of het einde ervan symboliseert, of dat het een recessie inluidt, een tijd van echte AI, echte vervangende intelligentie.

### **Vereisten voor AI**

Wil er sprake zijn van een werkelijke ontwikkeling in de sector AI, dan zouden we, wetenschappelijk beschouwd, eerst dienen vast te stellen hoe het raamwerk ervan er uit zou moeten zien. Dit op zich geeft dan weer diverse “houvasten” die per stuk bestudeerd, onderzocht en uitgewerkt kunnen worden. Weliswaar is AI een jonge wetenschap, doch het aangehaalde raamwerk blijkt nog steeds niet vastgelegd.

Op zich is dit niet verwonderlijk, want wil je een kunstmatig brein ontwerpen, begrip van opbouw en functioneren van het origineel, het jouwe en het mijne, is een eerste en stringent vereiste. En daaraan ontbreekt het – het menselijk brein is nog steeds het grootste en ingewikkeldste raadsel in het universum.

### **Dualistisch gebruik**

Wanneer we eens bekijken hoe men het woord intelligent(ie) in het algemeen

gebruikt, komen we tot de slotsom, dat er menigmaal van een dualistische benadering sprake is. Men spreekt ten eerste van het feit dat een dier niet, maar de mens wel een intelligent wezen is. Daarnaast stelt men dat een persoon minder of meer intelligentie aan de dag legt. M.a.w., met het woord kwalificeert men soorten, en met hetzelfde woord geeft men de mate van verstandelijke ontwikkeling aan.

Daarnaast zijn er richtingen in de biologie die ook aan dieren een mate van intelligentie willen toekennen. Zo komen we er toe ons af te vragen wat intelligentie in wezen is.

### **Hoe definieert men intelligentie?**

Een omschrijving van het begrip intelligentie (de definitie) ligt niet vast, hetgeen ook geldt voor de term AI (c.q. VI). Enig nadenken en een beschouwing van het handelen van mensen en dieren levert een aardige omschrijving van intelligentie op. Waar de dieren een ingeboren kennis bezitten, moeten mensen ieder grijntje kennis verwerven. De kennis die dieren instictief meekrijgen, is binnen nauwe toleranties enigszins uitbreidbaar; u kunt een hond iets aanleren, ook een vlo, maar een aardworm ternauwernood. Per ras verschuift dit variabele proces enigszins, zoals het ras hond diverse soorten honden oplevert, van pekineesje tot St. Bernhards. Beide blijven echter honden, ook al heeft ieder zijn eigen mogelijkheden.

De mens echter krijgt niets mee bij zijn geboorte – behalve de mogelijkheid veel kennis te vergaren en door het toepassen daarvan wijsheid aan de dag te leggen in zijn handelen. Het lijkt er dus op dat het vermogen tot ontwikkelen van kennis vergaren, de ontwikkelde verstandelijke vermogens, inherent is aan intelligentie. Wie goed kan leren kan heel intelligent worden, wie door de natuur met minder is bedeeld, zal in mindere mate intelligentie aan de dag kunnen leggen. Daarbij komt nog dat het vermogen intelligentie aan de dag te leggen, blijkt samen te gaan met het bezit van communicatie middelen, ogen, spraakorganen, oren, enz. Hoe u ook uw best zal doen, u zult er niet in slagen het dier dat daartoe de meeste aanleg heeft ook maar een vorm van het woordje mama te laten zeggen

(papegaaien daargelaten), laat staan dit woord met zijn levenggeefster in verband te brengen.

Worst vervolg met: **Past u deze zienswijze toe op computers**

*De Schrijver*

### Listing 3D

```
10 REM 3D
20 SCREEN5:COLOR7,0,0
30 FOR N=0 TO 7
40   CIRCLE(128,85+N*5),85-N*5
50 NEXT N
60 COLOR 8,0,0
70 FOR N=0 TO 21
80   CIRCLE(128,125-N*5),45-N*2
90 NEXT N
100 GOTO 100
```

Ziet er leuk uit. Gewoon uitproberen.

*E. Kalkwiek*

### De website van Repair Bas

De website is een volledige metamorfose aan het ondergaan. De lay-out is moderner geworden, teksten zijn verbeterd en een groot deel is nu ook in het Engels vertaald. Er is nu ook een sectie om ROM's te downloaden, welke gebruikt kunnen worden voor reparatie en uitbreidingen. Er zijn diverse handige links, waaronder het bijbehorende YouTube-kanaal. Er zijn diverse plannen voor nog meer video's op het YouTube-kanaal. De website wordt volledige tweetalig, er komt een kabelsectie en er zijn plannen voor Spaanse vertaling.

Maar de grootste verandering is de domeinnaam: [www.repairbas.com](http://www.repairbas.com). De site wordt nu gehost en beheerd door 'The File Hunter'. [www.bas-ditta.info](http://www.bas-ditta.info) is komen te vervallen.

*Bas Kornalijnslijper*

---

---

### De Kleintjes

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

---

### Tegen donatie verkrijgbaar:

Tijdens clubdagen of MSX-beurzen  
Boeken, Handleidingen en Tijdschriften

---

### Te koop aangeboden

Samsung monitor SyncMaster 206BW  
Model LS20MEWSF  
Prijs € 75,=  
e-mail: [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

---

### Te koop aangeboden

Luidsprekerboxen Jollenbeck GmbH  
Type G-120  
Prijs € 7,50  
e-mail: [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

---

### Te koop aangeboden

Laptop Packard Bell model rioraG  
14 inch 3 GB RAM  
Prijs € 50,=  
e-mail: [maswestfriesland@live.nl](mailto:maswestfriesland@live.nl)

---

### Te koop aangeboden

Joystick Wico TOP  
Prijs €10,=  
e-mail: [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

---

### Te koop aangeboden

Joystick SVI Quickshot V  
Prijs € 7,50  
e-mail: [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

---

### Te koop aangeboden

Joystick merk Joystick  
Prijs € 10,=  
e-mail: [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

---

### Te koop aangeboden

SONY draadloze Handycam Station  
Type HSA-IF1  
Prijs € 25,=  
e-mail: [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl)

---

---