

# MSX Infobulletin

Jaargang: 24 mei 2025 Nummer 92



## INHOUD

Pag.: 1  
**Van de redactie**  
Pag.: 2  
**Verslag clubdag 29-03-2025 MCWF**  
Pag.: 4  
**Kennismaking (deel 2)**  
Pag.: 5  
**MSX Kennis**  
Pag.: 6  
**Developer 3 (slot)**  
Pag.7  
**Advertentie**  
**De kleintjes**



## Van de Redactie

Beste lezer,

### Algemeen

Vandaag is het weer de derde clubdag van dit seizoen. Wij wensen van deze kant dan ook iedereen weer een leuke clubdag toe.

We beginnen met de mededeling dat de club morgen, 25 mei, ook te vinden is in Tilburg op de Retro Game Beurs Tilburg. Hoorden ook dat Bas en Wolter zich daar ook zullen profileren als standhouder. Verder hoorden we dat Johan ook grote plannen had om daar deel te nemen aan de Beurs. Zijn benieuwd hoe dit gaat lopen.

Hoorden van dhr. Kalkwiek dat de keuken tijdens de clubdagen wat langer open blijft. Sluitingstijd was 15.00 uur, maar na overleg met Netwerk is dit verlengd tot 16.00 uur. Hier waren veel klachten over.

Vernamen ook van het bestuur dat men met ingang van de clubdag in september weer entreegeld gaat heffen. Het was gratis, maar door de huur van een tweede ruimte erbij wordt het te duur voor de club. Dhr. Kalkwiek zal het tijdens zijn openingspeech wel uitleggen en de hoeveelheid vermelden. Dus handen ineen om de club te ondersteunen.

Hoorden ook van dhr. Kalkwiek dat gedurende het volgende administratieve jaar (1-9-2025 tot 31-8-2026) van Netwerk de club een aanvraag heeft ingediend om alle clubdagen in de zalen Focus en Palet te laten plaatsvinden. De aanvraag is ingediend en tot dusver nog geen respons zei dhr. Kalkwiek. Wij gaan er vanuit dat geen bericht een goed bericht is.

**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 2025:**

18 januari	2025
29 maart	2025
24 mei	2025
27 september	2025
29 november	2025

## Verslag clubdag 29 maart 2025 MSX Club West-Friesland

De clubdag startte om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Wel was op de groepsapp aangekondigd dat er wel eens veel bezoekers zouden komen. Vandaar dat we de zaal Palet er ook maar bij gehuurd hebben. Er zijn uiteindelijk 27 bezoekers geweest. Maar goed dat we zaal Palet erbij hebben gehuurd. Dit aantal was te groot voor zaal Focus.

Voor half 12 waren al diverse leden druk bezig met de inrichting van de beide zalen. Hulde voor de hulp.

Omstreeks 13.00 uur hield ik de gebruikelijke toespraak.

Daarin heette ik ieder welkom.

Wij hadden de volgende afmeldingen:

1. Nick Mol
2. Alex Kalkwiek
3. Sem Kornalijslijper

Mededelingen:

- Volgende clubdag is op 24 mei .
- De retrobeurs Tilburg is op 25 mei. Hier is de club ook aanwezig als standhouder. Het contactadres is Gerry Stroucken met mailadres [retrogamebeurstilburg@gmail.com](mailto:retrogamebeurstilburg@gmail.com)
- De clubdagen 27 september en 29 november zijn aangevraagd.
- De inkomsten van de vorige clubdag en MSX-beurs Nijmegen (Beuningen) waren dusdanig goed dat de club weer een poosje verder kan.
- Organisatie  
Indien de opkomst per clubdag meer is dan 26 bezoekers, moeten we de zaal Palet erbij huren. De veiligheidsnorm per zaal is 26. Doordat we elke clubdag een zaal erbij moeten huren, lopen de kosten nogal op. Ik meld dan ook in deze dat wij als bestuur overwegen weer entreegeld te vragen. Wanneer we dit gaan invoeren en het bedrag worden nog medegedeeld.
- Wat gaan we doen vandaag:
  - Bas houdt een demonstratie over joysticks.

- Arnaud (filehunter.com) wil iets vertellen over de Pico+.
- Spelcompetitie
- Paul houdt een bespreking over een zelf gemaakte listing.
- Spelcompetitie
  - Organisatie Bartholo Kobes
  - Spel heet Chuka Daisen
  - Prijzen
    - 1 Grote Paashaas
    - 2 Geklede paashaas
    - 3 Paaseend
    - 4 Paashaas
    - 5 Kleine paashaas
    - 6 Spelcompetitie 24/5
    - 7 Spel Pringles

Na de toespraak heb ik iedereen veel plezier toegewenst.

Na de toespraak deed Bas om 13.00 uur zijn woordje. Hij gaf uitleg over joysticks op de MSX.

Hij vertelde over joysticks uit Korea, van Philips, Sony, Atari, Toshiba, Canon, Spectra Video, enz. Ook vertelde hij over de joypad van Sony. Alle bezoekers stonden soms ademloos te luisteren en hadden veel waardering voor zijn uitleg

Na Bas deed Arnaud zijn woordje om 13.30 uur. Hij vertelde dat je met de Pico+ rechtstreeks op het internet komt en bij ROM-bestanden. Hij vertelde dat je de Pico+ wel moet activeren middels je wificode of als je elders bent de daar gehanteerde wifisetup. Hij was daarin duidelijk voor de toehoorders.

Na Jeroen deden we om 14.00 uur de spelcompetitie.

De spelcompetitie is georganiseerd door Bartholo Kobes. Het door hem uitverkoren spel heet "Chuka Daisen". Naast de gebruikelijke prijzen kwamen er ook nog 3 prijzen bij zodat het totaal op 7 prijzen kwam.

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

1 <sup>ste</sup> plaats	prijs 5
3 <sup>de</sup> plaats	prijs 6
5 <sup>de</sup> plaats	prijs 3
7 <sup>de</sup> plaats	prijs 4
9 <sup>de</sup> plaats	prijs 1
11 <sup>de</sup> plaats	prijs 7
13 <sup>de</sup> plaats	prijs 2

Uitslag is geworden:

1. Johan de Punder 35.000

**Prijs 5: Kleine Paashaas**

2 Gerald stap 35.000  
3 Wolter Lesman 24.900

**Prijs 6: Spelcompetitie 24/5**

4 Jaap Mark 16.400  
5 Albert Beevendorp 11.700

**Prijs 3: Paaseend**

6 Arnaud de Clerk 10.700  
7 Bartholo Kobes 10.200

**Prijs 4: Paashaas**

8 Eltje Kalkwiek 9.700  
9 Eric Klein 9.700

**Prijs 1: Groete paashaas**

10 Jacco Visscher 9.500  
11 Stefan Stuge 9.400

**Prijs 7: Spel Pringles**

12 Edwin Spanjaard 9.000  
13 Daan van der Veen 8.100

**Prijs 2: Gekleede paashaas**

14 Jan Kobus 8.000  
15 Daan Schouten 7.600  
16 Alex Bok 7.400  
17 Bas Kornalijnslijper 7.000  
18 Jaap Hoogendijk 6.500  
19 Ruben Visscher 6.400  
20 Paul Brugman 4.100

Tussenstand spelcompetitie 2025 na 2 speelronde

1. Arnaud de Klerk	12
2. Johan de Punder	10
3. Gerald Stap	8
4. Eltje Kalkwiek	8
5. Wolter Lesman	6
6. Jaap Mark	6
7. Alex Kalkwiek	6
8. Albert Beevendorp	5
9. Mike Janssen	4
10. Jacco Visscher	3
11. Bartholo Kobes	2

Alle verdere deelnemers hebben 0 punten.

Paul hield zijn listingbespreking om 15.00 uur.

Paul had een listing die hij zelf gemaakt had vertelde hij. De volgende listing zag het daglicht en werkte:

```
10 CLS:WIDTH40:COLOR15,1,4
20 BEEP:INPUT"Hoe is uw naam";A$
25PRINT
30 PRINT"Hallo, ";A$
40 PRINT
50 PRINT"Dit programma geeft de
kwadraten"
60 PRINT"en de derde en vierde macht
van de"
```

```

70 PRINT"getallen 1 tot 20 weer
80 PRINT
90 PRINT"Ook kunt u een keuze maken
om van een getal de wortel te trekken."
100 FOR I=1TO4000:NEXT I
110 CLS:WIDTH80
120 PRINT TAB(10)"kwadraat";
130 PRINT TAB(25)"3de macht";
140 PRINT TAB(35)"4de macht"
150 FOR X=1TO20
160 PRINT X;"*";X;"=";
170 PRINT TAB(10) X*X;
180 PRINT TAB(25) X>3;
190 PRINT TAB(35) X>4
200 NEXT X
210 INPUT"Verder naar worteltrekken?
(j/n)";A$
220 IF A$="j" THEN GOTO240ELSE
GOTO330
240 CLS:PRINT"Worteltrekken"
250 PRINT
260 PRINT"Stop het programma door nul
in te toetsen"
270 PRINT
280 INPUT"Toets een getal in";G
290 IF G=0 THENGOTO330
300 PRINT"de wortel uit";G;"is";SQR(G)
310 PRINT
320 GOTO 280
330 PRINT
340 PRINT"Bedankt voor je interesse"
350 PRINT
360 END

```

De listing levert een werkend plaatje op met getallen. Iedereen vond het prachtig.

Omstreeks 16.15 uur liep het op zijn einde en hielpen de aanwezigen met het opruimen van de tafels en stoelen.

Al met al weer een geslaagde clubdag.

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

## **Kennismaking met de computers in het verleden (deel 2)**

### **Computergeneraties**

De ontwikkeling van de gegevensverwerking na 1946 kan in afzonderlijke generaties worden verdeeld, ongeveer zoals men dat zou doen met de geschiedenis van een familie.

De computergeneraties worden gekenmerkt door technologische eigenschappen van de onderdelen waaruit ze zijn

opgebouwd, en door de rekestijd. Er zijn op het ogenblik vier generaties. De overgang van de ene generatie naar de andere voltrok zich niet via een constante ontwikkeling, maar met sprongen. Plotse-lingen werden – door het toepassen van nieuwe technologieën – de computers duizendmaal sneller, duizendmaal kleiner en aanzienlijk goedkoper. De computers van de eerste generatie werkten met duizendste seconden (milliseconden) en de apparaten van de derde generatie – al weer duizendmaal sneller – reeds met miljardste seconden (nanoseconden).

Opdat u zich een beeld kunt vormen van deze eigenlijk onvoorstelbaar kleine tijdeenheden een vergelijking. Voor een rekenopgave die een mens in 32 jaar zou kunnen oplossen, zou een computer van de eerste generatie ongeveer 10 dagen, een computer van de tweede generatie ongeveer een kwartier en een computer van de derde generatie ongeveer een seconde nodig hebben.

Een overzicht met wat technische bijzonderheden:

#### **Na 1946**

1<sup>ste</sup> generatie: elektronenbuizen als schakelrelais;

Verwerkingstijd in milliseconden.

Voorbeelden:

ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), gewicht 30 ton.

De 17.000 buizen of "radiolampen" (stroomverbruik 174 kW) maakten een koeling noodzakelijk die meer stroom verbruikte dan het rekentuijg zelf.

De rekensnelheid was 500 maal groter dan die van de MARK 1.

En u begrijpt wel dat er van die 17.000 buizen altijd wel één kapot was!

#### **Na 1951**

De UNI-VAC 1 uit 1951 was de eerste commerciële computer.

#### **Na 1967**

2<sup>de</sup> generatie: transistoren als schakelrelais; verwerkingstijd in microseconden.

Volledig op transistoren werkende middelgrote apparaten opgebouwd uit "kaarten" met transistoren, weerstanden en andere elektronische onderdelen.

#### **Na 1964**

3<sup>de</sup> generatie geïntegreerde schakelingen (integrated circuit IC); verwerkingstijd in nanoseconden.

De chip bestaat uit een plaatje zuiver silicium met daarop tientallen schakel-elementen. Compacte bouw (minder dan 1/100 van de gebruikelijke), korte schakeltijden, grote bedrijfszekerheid en gering energieverbruik waren de grote voordelen.

Voorbeeld: IBM 360

### **Na 1975**

4<sup>de</sup> generatie op grote schaal (LSI – Large Scale Integration).

Geïntegreerde schakelingen of “chips”, micro-elektronica.

### **Zo is het nu. De vierde generatie**

Reeds wat betreft de apparaten van de 3<sup>de</sup> generatie kon men dan niet meer volstaan met de beperkende aanduiding “technologie van de schakelementen”. Dat geldt nog veel sterker voor de 4<sup>de</sup> generatie. Behalve chips met meer dan 100 schakel-elementen, integratie op grote schaal (LSI: Large Scale Integration) en verwerkings-mogelijkheden van 10 miljoen to 50 miljoen bewerkingen per seconde (dus binnen nanoseconden) zijn er nog enkele andere belangrijke kenmerken:

- Zeer grote, goedkope massa-geheugens dank zij nieuwe technologieën;
- Variabele microprogrammering;
- Extra gebruikersvriendelijkheid.

### **De micro- en homecomputer**

Alle voordelen van de 4<sup>de</sup> computer generatie zijn verenigd in de micro- en homecomputer.

Het geboortjaar van de homecomputer – ook wel micro-, huis-, hobby- of personal computer genoemd – is 1975. Drie jaar later waren de homecomputers zo gunstig in prijs, dat zelfs particulieren zich zo’n “toverdoos” (in de vorm van een bouw pakket) konden veroorloven. De hobbycomputer begon omstreeks 1978 aan een ongekende triomftocht. Dat was voornamelijk te danken aan het feit dat de computer kant en klaar “betaalbaar” werd geleverd. Bovendien verschenen in een snel tempo allerlei praktisch bruikbare programma’s. We hoeven maar te denken aan tekstverwerking, financiële plannings-programma’s, voorraadbeheer, boekhouding, salarisberekeningen, het sorteren van gegevens, enz. Niet alleen particulieren, maar ook beoefenaars van vrije beroepen, artsen, advocaten, kleine on-

dernemers in allerlei bedrijfstakken, verzekeringsagenten, vertegenwoordigers, boeren, administrateurs ... allemaal begonnen ze het belang van een eigen computer in te zien.

Op het ogenblik is de prijs van een huiscomputer zo gunstig, dat het zelfs verantwoord is om deze voor hobby-gebruik aan te schaffen.

Huiscomputers hebben duizenden mensen bij hun dagelijkse werk. Ze kunnen voor heel veel mensen een praktisch stuk gereedschap met talrijke toepassings-mogelijkheden zijn.

Omdat kleine computers in principe evenveel kunnen als de grote computers, zijn er reeds miljoenen homecomputers verkocht. De verkoopcijfers vertonen nog steeds een stijgende lijn. Wie eenmaal aan een computer gewend is, wil hem niet meer missen. Vergelijk het maar eens met de auto!

Wordt vervolgd met **“Zo is het geworden. De voordelen van MSX”**

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

### **MSX-kennis**

Tijdens mijn zoektochten naar onderwerpen voor de Infobulletin, stuitte ik op een MSX-cursus van de PBNA met daaraan gekoppeld vragen en antwoorden.

Toen kreeg ik het idee wat vragen te stellen in deze Infobulletin nr. 92 en de antwoorden te presenteren in Infobulletin 94. Nu wil ik jullie kennisniveau peilen en wel als volgt. Ik stel een prijsje (Setje Symbos versie 4) ter beschikking aan diegene die mij de beste antwoorden incl. uitleg stuurt voor 27 september 2025. Het gaat hier mede om de motivatie van het antwoord.

Voorbeeld:

Vraag :Hoeveel is 1 plus 1?

Antwoord: 5

Motivatie: Je kunt het op je vingers natellen. Vinger 1 is 1, vinger 2 is +, vinger 3 is 1, vinger 4 is = en vinger 5 is het antwoord. Doodsimpel, kind kan de was doen.

### **Vraag 1:**

Een computer werkt intern met binaire getallen. Waarin onderscheiden binaire

getallen zich van decimale getallen? Indien we drie decaden (decimaal) tot onze beschikking hebben en drie bits (binair), in welk talstelsel kunnen we dan het grootste aantal afzonderlijke getallen aangeven?

**Vraag 2:**

Indien u een computer wilt gebruiken om te gaan tekstverwerken, welke randapparaten en accessoires uit de onderstaande mogelijkheden zijn daarvoor dan benodigd?

- a. Modem
- b. Diskettestation
- c. Cassetterecorder
- d. Plotter
- e. Printer
- f. Joystick
- g. Kleurenmonitor

**Vraag 3:**

U bezit een computer die, op het moment u hem inschakelt, actief is in BASIC programmeertaal. In welk type halfgeleidergeheugen is de BASIC-interpretator opgeslagen en waarom?

**Vraag 4:**

Hoeveel gram bevat een kilogram? Hoeveel meters bevat een kilometer? Hoeveel bytes bevat een kilobyte? Wat valt u op? Noem de reden van hetgeen u opvalt.

**Vraag 5:**

Noem twee mogelijk principiële oorzaken waardoor een computer fouten kan maken.

**Vraag 6:**

Zijn BASIC-programma's, die voor een ander type computer als de uwe zijn geschreven, te gebruiken op uw eigen computer?

**Vraag 7:**

Wat wordt in een elektronisch rekenblad bedoeld met een "cel" en hoe wordt deze aangeduid?

**Vraag 8:**

Welke voordelen heeft het om voor een rekenmodel een elektronisch rekenblad te gebruiken?

**Vraag 9:**

Waarom is het belangrijk dat in de cellen van een elektronisch rekenblad ook teksten ingevoerd kunnen worden?

Denk er ook aan uitleg te geven van het hoe en waarom.

De antwoorden kunnen naar mij gestuurd worden op de volgende mailadressen: Ben benieuwd hoe het jullie gaat vergaan in deze.

[e.kalkwiek@quicknet.nl](mailto:e.kalkwiek@quicknet.nl) of [msxwestfriesland@live.nl](mailto:msxwestfriesland@live.nl).

**E. Kalkwiek**

**Developer 3 (deel 2 en slot)**

**Load**

Laadt uw ontwerp van de diskette, nadat eerst wordt gevraagd of u een overzicht wenst van de Developer3 files, die zich op de diskette bevinden. Max 8 letters en geen EXT. Het invoeren van een lege filenaam – net als weer op de muisknop te drukken – heeft het gevolg dat u de optie verlaat. Het is overigens wel mogelijk om tekeningen van bv. VIDEO-Graphics of DESIGNER-PLUS te laden door eenvoudig de extensie "PIC" aan uw loadname toe te voegen. Let wel: de tekening wordt dan bij een save-opdracht met "DEV" weggeschreven en wordt dus als dusdanig weer geladen, dus zonder extensie!

**Save**

Schrijft uw ontwerp naar de diskette, nadat eerst wordt gevraagd of u een overzicht wenst van de DEVELOPER3 files, die zich op de diskette bevinden. Max 8 letters en geen EXT. Het invoeren van een lege filenaam – net als weer op de muisknop te drukken – heeft tot gevolg dat u de optie verlaat. (Een spatie in de save- of loadnaam wordt niet toegelaten)

**XX !!!!**

Het linker icoon maakt het mogelijk om vierzijdig symmetrisch te tekenen, maar dan enkel met een pendikte van 1 pixel. Door telkens het rechter kleuren-symbool te kiezen, zullen er telkens 16 kleuren onderaan in de rechter kleurenkolom verschijnen en is het dus mogelijk om alle 256 kleuren te benutten.

 \$\$\$

Linker symbool wist het scherm met de tekenkleur. Het rechtersymbool maakt van uw tekening een blokkerig computer aspect. Dit symbool kan maximaal 5 maal herhaald worden en men kan steeds de tekening herstellen door op F5 te drukken of gewoonweg te blijven drukken op het rechter symbool (na 5maal).

- <> ¼

Achtereenvolgens verticaal het scherm spiegelen, horizontaal spiegelen, waarbij men steeds, door op de linker muisknop te drukken, het spiegelen kan onderbreken. Tenslotte ket het symbool "¼" zal de gehele tekening verkleind worden tot ¼ deel van het scherm. Zowel bij verticaal spiegelen, horizontaal spiegelen en verkleinen kan men – indien gewenst – het scherm herstellen door op R5 te drukken.

### **Kleur selecteren**

Gebeurt erg eenvoudig, namelijk gewoon met het tekenkruis de gewenste kleur in het menu kiezen door middel van een druk op de linker muisknop. Er zijn er 32 in het menu aanwezig, waarvan in de linker kolom 16 standaard- en rechts 16 variabele kleuren te zien zijn. Linksboven is in een rechthoek de actieve tekenkleur te zien. (Totaal 16\*16=256)

F1 : Tekenkleur kiezen vanuit de linker kleurenkolom

F2 : Tekenkleur kiezen vanuit de rechter kleurenkolom

F3 : Brengt rechtsboven de hor. En vert. cursorcoördinaten op het scherm zichtbaar

F4 : Scherm in het geheugen

F5 : Scherm uit het geheugen

F6 : Toont uw tekening zonder menu of border. Nogmaals op F6 drukken om terug naar het menu te gaan.

F7 : Brengt uw MSX2 computer in een superimpose-modus. Opnieuw F7 indrukken schakelt deze optie uit.

Waarschuwing: Deze optie werkt alleen als de computer is voorzien van een "superimposed"!

F8-F10: Bij het indrukken van één van deze toetsen zal het scherm – ter informatie - de auteur, copyright, versie-nummer etc tonen. Na enkele seconden verdwijnt dit weer van het scherm en kan men het tekenen hervatten.

### **Muisbediening**

#### **Linker actietoets**

Door de cursor op een icoon te plaatsen en op de muisknop te drukken, kiest men een tekenfunctie. Deze zal worden uitgevoerd door nogmaals op de linker muisknop te drukken. Ook is het mogelijk om een gekozen beginpunt te veranderen. BV men heeft een cirkel willen tekenen, maar het gekozen middelpunt ligt

verkeerd. Dan hoeft men maar met het tekenkruis naar het menu te gaan om een nieuw middelpunt te kunnen kiezen.

#### **Rechter actietoets**

Door deze in te drukken kan men steeds over het gehele scherm, dus de pixel die zich in de cursor bevindt, de kleur van dat punt herkennen. Deze kleur zal dan de actieve tekenkleur worden.

Het scherm wordt "gesaved" met de extensie "DEV". Om uw tekening - na een SCREEN 8 opdracht – op te nemen in een zelfgemaakt programma, moet men de volgende instructies opnemen:

COPY "naam.DEV" TO (16/7)

Nog veel plezier bij het gebruik van dit programma.

***De Schrijver***

### **Advertentie**

Gezocht: 2 Arcade joysticks van Suzo. Type maakt niet uit. Het liefst met één vuurknop.

Neem contact op met  
info@keiko.nl

***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 € 50,=

e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

**Te koop aangeboden**

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

---

**Te koop aangeboden**

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

---

**Te koop aangeboden**

Snoerloze Handycam Station  
Sony HSA-IF1  
Prijs € 25,=  
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

**Te koop aangeboden**

Dreamgear  
Dreamgear Dgun-856  
Incl. 30 Videogames  
Prijs € 15,00  
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

**Te koop aangeboden**

Joystick merk Multihandel  
Met 88 geïntegreerde spellen  
Prijs € 25,=  
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

**Te koop aangeboden**

Adapter Casio type AD-4150  
Prijs € 5,=

---

**Te koop aangeboden**

Joystick Microsoft Sidewinder  
Type Dualstrike voor PC  
Prijs € 15,=  
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

**Te koop aangeboden**

Diskdrive  
Citizen Z1DE-62B 505997A57  
Prijs € 15,=  
e-mail: msxwestfriesland@live.nl

---

---