

MSX Infobulletin

Jaargang: 27 september 2025 Nummer 93



INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 24-05-2025 MCWF
Pag.: 4
Kennismaking (deel 3)
Pag.: 5
MSX Kennis
Pag.: 6
Spelbeschrijving "DuckTales"
Pag.: 7
BASIC (deel 1)
Pag.: 8
De Kleintjes



Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

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

We hoorden dat de club 25 mei heeft deelgenomen aan de Retro Game Beurs Tilburg. Hoorden ook dat Bas en Wolter zich als standhouder naast de club hadden genesteld. Verder hoorden we dat het deze keer voor de club niet zo florissant is verlopen als andere keren. Gebeurt wel vaker volgens de heer Kalkwiek. Hier zijn geen grote bedragen mee gemoeid. Na de beurs kwamen er toch nog een paar donaties binnen die dit verlies compenseerden. Eind goed, al goed.

Kunnen stellen dat de keuken tijdens de clubdagen weer wat langer open blijft tot 16.00 uur in plaats van 15.00 uur..

Met ingang van de deze clubdag in september gaat de club weer entreegeld heffen. Het was gratis, maar door de huur van een tweede ruimte tijdens elke clubdag wordt het te duur voor de club. Derhalve wordt er met ingang van vandaag € 2,50 entree geheven. Hopelijk is dit voldoende voor de kas voor in de toekomst.

Hoorden dat de club een aanvraag heeft ingediend om alle clubdagen in de zalen Focus en Palet te laten plaatsvinden. De aanvraag is ingediend en is ingewilligd volgens dhr. Kalkwiek. Wij gaan er vanuit dat het een goed bericht is. Hopelijk wordt het niet zo druk dat we er nog een derde zaal bij moeten huren.

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.nl

Internet Home Page:

www.msxwf.nl

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 2025:

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

**Verslag clubdag 24 mei 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 33 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. Christiaan Woud

Mededelingen:

- Volgende clubdag is op 27 september
- De komende clubdagen incl. de eerste helft van volgend jaar zijn op
27 september
29 november 2025
31 januari 2026
20 maart 2026
30 mei 2026

De clubdagen zijn intussen goedgekeurd. Het kan zijn dat 31 januari 2026 naar een andere datum gaat. Dit heeft het Netwerk laten weten.

- Morgen 25 mei is de Retro Game Beurs Tilburg.
- De openstelling van de keuken is verlengd van 15.00 uur tot 16.00 uur.
- De inkomsten van de vorige clubdag en MSX-beurs Nijmegen (Beuningen) waren dusdanig goed dat de club weer een poosje verder kan.
- Organisatie

Tijdens de clubdag van maart is al geopperd ivm de huur van 2 zalen dat we met ingang van de clubdag 27 september entreegeld te gaan heffen. Kinderen jonger dan 12 jaar

hoeven geen entreegeld te betalen.

Wij als bestuur hebben het afgekeurd om op elke clubdag met de pet rond te gaan. Volgens het bestuur biedt dit geen zekerheid.

- Wat gaan we doen vandaag:
 - Spelcompetitie
 - Paul houdt een bespreking over een listing betreffende cirkels..
- Spelcompetitie
 - Organisatie Wolter Lesman
 - Spel heet Sweet Acorn
 - Prijzen
 - 1 Micro SD-kaartje
 - 2 Programma Aerobic
 - 3 MSX Badge
 - 4 Doosje diskettes
 - 5 Spelcompetitie 27/9

Na de toespraak heb ik iedereen veel plezier toegewenst.

Om 14.00 uur deden we de spelcompetitie.

De spelcompetitie is georganiseerd door Wolter Lesman. Het door hem uitverkoren spel heet "Sweet Acorn".

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

1 ^{ste} plaats	prijs 1
3 ^{de} plaats	prijs 4
5 ^{de} plaats	prijs 2
6 ^{de} plaats	prijs 5
laatste plaats	prijs 3

Uitslag is geworden:

1. Alex Kalkwiek	18.890
------------------	--------

Prijs 1: Micro SD-kaartje

2 Wolter Lesman	17.880
3 Ruben Visscher	16.360

Prijs 4: Doosje diskettes

4 Jacco Visscher	15.700
5 Jaap Mark	14.630

Prijs 2: Programma Aerobic

6 Bartholo Kobes	10.980
------------------	--------

Prijs 5: Spelcompetitie 27/9

7 Arnoud de Klerk	9.550
8 Bas Kornalijslijper	9.150
9 Sem Kornalijslijper	8.010
10 Daan Schouten	6.020
11 Johan de Punder	5.780
12 Erik Luppés	5.110
13 Steven van der Kwartel	3.920
14 Alex Bok	2.860
15 Gerald Stap	2.500
16 Paul Brugman	2.140
17 Edwin Spanjaard	1.910
18 Ron Eijander	1.680

19 Eltje Kalkwiek	1.380
20 Albert Beevendorp	500

Prijs 3: MSX Badge

Tussenstand spelcompetitie 2025 na 2 speelronde

1. Alex Kalkwiek	18
2. Wolter Lesman	14
3. Arnaud de Klerk	13
4. Johan de Punder	10
5. Jaap Mark	9
6. Gerald Stap	8
7. Eltje Kalkwiek	8
8. Jacco Visscher	7
9. Ruben Visscher	6
10. Albert Beevendorp	6
11. Bartholo Kobes	4
12. Mike Janssen	4

Alle verdere deelnemers hebben 0 punten.

Paul hield zijn listingbespreking om 15.00 uur.

Paul had een listing die het maken van cirkeldelen als onderwerp had

10 REM tekenen van cirkelpunten

20 SCREEN 2

30 PI=4*ATN(1)

40 CIRCLE(128,100),60,8,0,4*PI/2

45 PAINT(128,100),8,8

50 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

60 CIRCLE(128,100),60,12,3*PI/2,-PI

65 PAINT(128,100),12,12

70 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

80 CIRCLE(128,100),60,8,-PI/2,-PI

90 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

95 CIRCLE(128,100),60,8,4*-PI/2,-PI

100 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

110 CIRCLE(128,100),60,14,-PI/2,1-PI

114 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

115 CIRCLE(128,100),60,3,-PI/2,3-PI

120 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

125 CIRCLE(128,100),60,8,2*-PI/2,3-PI

130 FORT=1TO1500:NEXTT:CLS

135 CIRCLE(128,100),60,8,5*-PI/4,-PI

140 GOTO40

De listing levert een werkend plaatje op met allerlei cirkelpunten. 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 3)

Zo is het geworden

Voordelen voor de MSX

In de "inleiding" hebben we reeds één van de belangrijkste voordelen van MSX aangegeven: de uniformiteit van de MSX-computers. Hierdoor was niet alleen de uitwisselbaarheid van programma's gewaarborgd, maar ook randapparaten van verschillende merken kunnen onderling worden verwisseld.

Een ander kenmerk van MSX is het gemak waarmee allerlei op het eerste gezicht lastig lijkende vraagstukken toch in een programma kunnen worden omgezet. Bij diverse andere soorten computers moet een dergelijk probleem met veel kunst en vliegwerk worden opgelost. Denkt u in dit verband eens aan het tekenen van een cirkel. Met de MSX-computer is dit in een handomdraai gebeurd, maar met een andere computer zult u zich vaak voor gigantische problemen geplaatst zien.

Aangezien MSX een uitgebreidere vorm van BASIC is, zult u tijdens het programmeren over meer "programmeursgereedschap" kunnen beschikken. Dit verhoogt niet alleen de snelheid van het programmeren, maar ook het aantal mogelijkheden.

Als u literatuur over MSX bestudeert, zult u de "ongekende" mogelijkheden van de MSX-computer zelf wel ontdekken.

MSX biedt een reeks van voordelen. We hoeven dan ook niet vreemd meer op te kijken dat toentertijd steeds meer computer-leveranciers besluiten over te stappen op de MSX-standaard. Dat een dergelijke stap gerechtvaardigd was, kon worden afgeleid uit het feit dat zelfs elektronica-giganten zich op de MSX-markt hebben begeven.

De MSX-standaard heeft een grote ommekeer teweeggebracht op computer-gebied!

Het lag dan ook voor de hand dat MSX binnen afzienbare tijd in alle sectoren terrein zou winnen: onderwijs, wetenschap, techniek, enz.

Bovendien werden software en andere ontwikkelingen op MSX-gebied dermate goed onderbouwd, dat de MSX-computer

voor een steeds groter publiek aantrekkelijk werd.

MSX-BASIC bestuderen was dan ook vooruitzien!

Software

Momenteel is voor de MSX-computer een enorme hoeveelheid software voorhanden in de vorm van cassettes, diskettes en insteekmodules. We doen hier een greep uit een groot assortiment:

- Spelprogramma's
- Educatieve toepassingen
- Administraties
- Testpakketten
- Tekenprogramma's
- Muziek
- Bestandsorganisatie

Behalve in MSX-BASIC kan de computer ook in andere programmeertalen werken, waaronder PASCAL, COBOL, FORTRAN, C-language. Voor zover de benodigde software nog niet leverbaar was, zou deze op korte termijn in het verleden beschikbaar komen.

Het aantal nieuwe software-toepassingen breidt zich gestadig uit, waardoor de MSX-computer nog in kracht zal toenemen!

De computer

Evenals vrijwel alle andere computers kan een MSX-computer zonder meer worden aangesloten op een televisietoestel of monitor. Het handigst is een kleurentoestel met geluid, daar de computer met 16 verschillende kleuren kan werken en bovendien nog muziek (geluid) kan voortbrengen.

Overeenkomstig de standaard moet een MSX-computer voorzien zijn van de microprocessor Z80 A (de populairste) een videochip, een audiochip, een geheugen van tenminste 32 K, aansluitingen voor cassetterecorder, diskdrive, cartridges en joysticks.

Veel MSX-computers zijn daarenboven nog uitgerust met een printer-aansluiting.

Bij de MSX-computer kan in tegenstelling tot vele andere homecomputers een "gewone" audio-cassetterecorder worden gebruikt, mits deze is voorzien van de aansluitingen voor oortelefoon (ear) en microfoon (mic). Een aansluiting voor de bediening op afstand (rem) is wel gewenst.

Bij de computer bevindt zich een duidelijke Nederlandse handleiding, zodat het

aansluiten van de computer en de bijbehorende randapparatuur geen problemen kan opleveren. Bovendien is bij elke computer een "introductieboek" gevoegd. Hiermee zult u op een snelle, zeer duidelijke wijze vertrouwd worden gemaakt met de bediening van de computer en de mogelijkheden daarvan.

Onbegrensde mogelijkheden

We zouden u zeer tekort doen, als we in deze kennismaking niet een globale opsomming zouden geven van wat de MSX-computer zoal kan. Op al de genoemde mogelijkheden en nog vele andere geven we een overzicht.

De MSX-computer kan:

- Berekeningen uitvoeren
- Teksten afdrukken
- Gekleurde tekeningen maken
- Gegevens opslaan
- Gegevens verwerken
- Gegevens uitvoeren
- Fouten herkennen
- Sprites op het scherm toveren
- Als tekstverwerker dienen
- Gegevens sorteren
- Bestanden aanmaken
- Bestanden bijhouden
- Muziek maken
- Als speelkameraad fungeren
- Bewegende beelden projecteren
- Grafieken tekenen
- Enz. enz.

Zoals u ziet, is de MSX-computer op vrijwel elk gebied inzetbaar!

Wordt vervolgd met "**Algemeen**"

E. Kalkwiek

MSX-kennis

In Infobulletin 92 heb ik een kennisquiz opgenomen. De bedoeling was dat iedereen een poging zou doen antwoord incl. motivatie te geven op een 9-tal vragen op het gebied van MSX. Tot mijn ontsteltenis heeft er maar 1 persoon gereageerd. Deze persoon, Robert Spanjaard, is dus uitgeroepen tot winnaar van de quiz.

Zoals gesteld in Infobulletin 92 worden de antwoorden gepresenteerd in Infobulletin 94. Het betrof de volgende vragen:

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-interpreter 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?

E. Kalkwiek

Spelbeschrijving DuckTales

Algemeen

Toen het spel uitkwam, kreeg je hem in een videodoos met een gekleurde voorkant. Daarop een plaatje van Dagobert. Een prachtig gekleurd en gedetailleerd plaatje. Op de achterkant wat informatie over het spel en een Engelse en Nederlandse samenvatting. Op de zijkant van de doos de naam van het spel "DuckTales-The Lucky Dime". Dit ziet er erg netjes uit

Disk

In de doos zat een disk en een handleiding. Op de disk een zwart/wit etiket met daarop "DuckTales" en een copyright melding.

Handleiding

De handleiding is een klein boekje, 24 pagina's die 10 hoofdstukken bevatten. In hoofdstuk 1 wordt je bedankt voor het kopen van het spel. Hoofdstuk 2 is het verhaal. Hoofdstuk 3 beschrijft de systeemeisen. Hoofdstuk 4 vertelt hoe je het spel moet starten en hoe te selecteren tussen 50 en 60 Hz. Hoofdstuk 5 vervolgt met welke toetsen gebruikt worden tijdens het spel en hoe een password in te geven. Hoofdstuk 6, dit begint saai te worden, vertelt wat voor spel dit is en hoe het speelveld is opgebouwd. Ook hoe om te gaan met dorpjes, monsters en ander spul. Hoe te vechten en zo. Hoofdstuk 7 vertelt wat er gebeurt als je een stage uitspeelt. Hoofdstuk 8 geeft wat tips over het spel. Hoofdstuk 9 geeft een service-melding. Hoofdstuk 10 vertelt en wordt uit de doeken gedaan dat de kopieermanie zo erg is dat op diverse plaatsen op de disk de naam en adres van de koper zijn aangebracht.

Starten

Na het lezen van de handleiding. Modules in de computer, Audio en FM-PAC. Disk er in en aanzetten. Na wat laden krijg je het intro-scherm te zien. Heel mooi. Als je nu niets doet komen de credits op het scherm. Anders krijg je een menu met met 3 keuzes. 1. Spelen, 2 Kijk demo en 3 password.

Als je met de demo begint zie je hele mooie graphics, goede muziek en tekst. De tekst is in het Engels. Gelukkig is de tekst relatief simpel zodat zelfs kleine kinderen het kunnen begrijpen. Na de demo ga je meteen naar level-1 (Duckstad).

Verhaal

Het verhaal is simpel en recht voor zijn raap. Magica en de Zware Jongens hebben een plan gemaakt om "Dagoberts" geld te verkrijgen en, het belangrijkste, zijn geluksdubbeltje. Het is jouw taak om door 3 levels van afzien en verovering te gaan om je geluksdubbeltje terug te pakken.

Spelen van het spel

Als je start heb je 300 geld, een klein wapen en een slechte verdediging. Je loopt door met een dobbelsteen te gooien en alle vijanden die je tegenkomt te verslaan. Als je ze verslaat krijg je er geld voor. Na een tijdje zie je een dorpje waar je boter-kaas-eieren kunt spelen, weer voor geld, waar je wapens en schilden en allerlei andere spullen kunt kopen. De vijanden, die je tegenkomt, worden steeds sterker. Dus is het verstandig om je defensieve en offensieve krachten zo snel mogelijk te verhogen. De levels zijn vrij lang (veel dorpjes dus). Dus je kunt het je permitteren om eerst wat geld te sparen en daarna te kopen wat je nodig hebt. Aan het einde van een level krijg je een grotere vijand waaraan je niet kunt ontsnappen. Onthoud dat je je geld niet mee kunt nemen naar het volgende level, zorg er dus voor dat het zoveel mogelijk op is. Na het verslaan van de BOSS krijg je een password waarmee je het volgende level en de volgende demo mee kunt starten. Na het derde level kom je oog in oog met Magica haarzelf te staan. Als je haar verslaat, krijg je je dubbeltje terug.

Graphics

De graphics in dit spel zijn heel erg goed en sommige van de vijanden, die je tegenkomt, waren heel mooi met namen zoals R.A.T., Wommes en Wimmes, Mr. Esso en Lion King. Het Game-Over Screen is ook heel mooi, ook al is het nooit opgevallen dat dubbeltjes kunnen vliegen. De tekenaars van de karakters hebben goed werk geleverd.

Music

De muziek in het spel is heel goed. Wat vooral leuk is, is dat de muziek tijdens het vechten een stuk sneller gaat. Door de stereo klinkt de muziek zeer goed.

Demo's

Na iedere level en voor het begin is er een demo. Deze zijn van een hoge kwaliteit alhoewel sommige stukjes wat "traag" verlopen. Deze demo's zijn erg goed en het gebruikte Engels is ook heel goed.

Kritiek

Puntjes van kritiek zijn er wel. Op het moment van uitkomen is het spel niet erg origineel. Dit omdat er andere spellen als Runemasters en The Witch's Revenge waren uitgekomen.

Maar toegegeven, ze hebben er wel iets moois van gemaakt.

E. Kalkwiek

BASIC (deel 1)

Sinds het eerste programma werd gerund op een in Engeland gebouwde computer in 1948, is de computer met verschillende klassen gestegen. De computer is uitgegroeid van een stuk speelgoed tot een machine voor wetenschap en industrie. Tussen al deze groei in hardware, is de BASIC-taal intussen stilzwijgend 52 jaar geworden en de BASIC-interpreter die de microcomputer (o.a. MSX) voor miljoenen mensen toegankelijk heeft gemaakt is zijn 77^{ste} jaar begonnen. BASIC is niet de bekendste en meest toegankelijke computertaal geworden omdat hij gratis bij elke machine werd geleverd. De sterkte van BASIC is de eenvoudige manier van gebruiken, zijn krachtige stringbehandeling, de rijkdom van de taal, de op Engels gelijkende keywords en syntax en de vrijheid die het de gebruiker geeft om te experimenteren, maakt het de ideale weg voor de nieuwkomers in de computerwereld de mogelijkheden van hun computer te ontdekken. Gedurende al die jaren voor BASIC kun je zien hoe het zich ontwikkeld heeft door te kijken naar de techniek van systemen als OS/2 en de belofte van "Object Oriented Programming". BASIC is voortgekomen uit de noodzaak niet technische mensen de weg te wijzen hoe met de computer om te

gaan. In 1962 heeft een wiskunde professor, Thomas Kurtz, voorgesteld aan de voorzitter van het college, John Kemeny, het vooruitstrevende plan om alle Dartmouth-studenten in hun 4-jarige studietijd te leren werken met de computer. Maar de stapel ponskaart-georiënteerde computers van die tijd maakte dit vooruitzicht onmogelijk want het duurde vaak dagen om uit te vinden of een eenvoudig programma wel werkte. En zelfs dan kon het programma alleen een resultaat berekenen en een antwoord geven. De persoon die het programma schreef zag het nooit werkelijk runnen. Kemeny en Kurtz gingen voor hun research ook naar het MIT en de Bell Laboratories om een tijdbesparende bedieningssysteem te ontwikkelen voor de nieuwe computer die Dartmouth zou krijgen. Toen ze hier mee bezig waren kwamen zij tot de conclusie dat het nutteloos was de studenten toegang tot de hardware te bieden zonder een eenvoudige taal.

Fortran en ALGOL waren niet eenvoudig in het gebruik en zo begonnen zij met het ontwikkelen van Beginners All purpose Symbolic Instruction Code als een eenvoudige samenstelling van het beste van Fortran en ALGOL. Op 1 mei 1964 konden de studenten van Dartmouth, nadat ze begroet waren door de nu beroemde READY-prompt, hun eerste eenvoudige programma's schrijven. De volgende listing laat een eenvoudig programma zien (een vermenigvuldigings tabel) geschreven in de eerste BASIC.

```
10 REM 1964 BASIC
20 LET N=355113
30 PRINT "MULTIPLICATION TABLE
FOR", N
40 FOR I=1 TO 10
50 PRINT I,N*I
60 NEXT I
70 PRINT "-----"
80 END
```

Kemeny en Kurtz herdenken de geboorte van BASIC in hun boek Back to BASIC (Addison-Wesley 1985).

Wordt vervolgd met: **"En toen waren er de micro's".**

De Schrijver

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
