

MSX Infobulletin

Jaargang: 26 september 2026 Nummer 98



INHOUD

Pag.: 1	Van de redactie
Pag.: 2	Verslag clubdag 30-05-2026 MCWF
Pag.: 4	Sony HB-V1 Digitizer
Pag.: 5	SD-Snatcher
Pag.: 7	Meer over ... Diskmagazines
Pag.: 8	Listing Getal raden
	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 veel plezier toe..

We hoorden van dhr. Kalkwiek dat hij overweegt te stoppen met de MSX-club. Doordat hij een aantal clubs runt, heeft hij weinig tijd voor privé zaken. Wij van de redactie vinden dit ontzettend jammer. Wie gaat dit overnemen of blijft de club dan nog wel of niet bestaan. Hoe gaat het met het clubblad verder. Allemaal grote vraagstukken. Afwachten hoe dit gaat lopen en/of wanneer het gaat plaatsvinden.

31 Mei en 30 augustus is de club als standhouder aanwezig geweest op de Retro Game Beurs te Tilburg. Dhr. Kalkwiek stond daar samen met zijn zoon

Alex en Wolter Lesman op 31 mei. We hoorden dat beide evenementen goed zijn verlopen in het voordeel van de club.

Voor ons is het nu ook afwachten of er volgend jaar nog bezoekers zijn die de huur van de tweede zaal voor hun rekening nemen. Het was ontzettend verrassend dat dit dit hele jaar heeft plaatsgevonden. Zal wel weer apart worden als er weer entreekosten geheven gaan worden. Hele bezigheid dit te heffen van alle bezoekers en daarna administratief te verwerken.

Hoorden ook van dhr. Kalkwiek dat de clubdagen t/m mei volgend jaar aangevraagd zijn. Het is nog wachten op de goedkeuring van de dagen volgend jaar.

De volgende clubdag is op 14 november. Dit vanwege het feit dat de goedheilig man onze clubzalen nodig heeft.

Van onze kant wensen wij iedereen veel plezier toe tijdens deze dagen.

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 2026:

24 januari	2026
21 maart	2026
30 mei	2026
26 september	2026
14 november	2026

Verslag clubdag 30 mei 2026 MSX Club West-Friesland

De clubdag startte om 11.30 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Er zijn uiteindelijk 38 bezoekers geweest.

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

Omstreeks 12.45 uur hield ik de gebruikelijke toespraak.

Daarin heette ik iedereen welkom.

Wij hadden de volgende afmeldingen:

1. Nick Mol
2. Eric Klein

Mededelingen:

- Volgende clubdag is op 26 september
- Aangevraagd zijn
 - 28 november 2026 toegezegd is 14 november
 - 30 januari 2027
 - 3 april 2027
 - 29 mei 2027
- Entreegeld voor vandaag is betaald door Edwin Spanjaard. Voor september is entreegeld betaald door Arnaud de Klerk en voor november door Eltje Kalkwiek.
- 31 mei 2026 is de Retro Game Beurs Tilburg
- 13 februari 2027 is de MSX-veiling te Mariënborg
- 20 maart 2027 is de MSX-beurs te Nijmegen
- Wat gaan we doen vandaag:
 - Listing bespreking Paul
 - Spelcompetitie
- Spelcompetitie
 - Organisatie Johan de Punder
 - Spel heet Boulderdash
 - Prijzen 1 Micro SD-kaart

2 USB Stick
3 Sleutelhanger MSXWF
4 Cartridge
5 Repairbag
6 Geluidsbox
7 Flesopener Repair Bas
8 Spelcompetitie 26/9

Na de toespraak heb ik iedereen veel plezier toegewenst.

Om 14.00 uur deden we de spelcompetitie. De spelcompetitie is georganiseerd door Johan de Punder. Het door hem uitverkoren spel heet "Boulderdash".

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

1 ^{ste} plaats	prijs 1
2 ^{de} plaats	prijs 8
3 ^{de} plaats	prijs 2
5 ^{de} plaats	prijs 6
8 ^{ste} plaats	prijs 7
10 ^{de} plaats	prijs 4
12 ^{de} plaats	prijs 3
21 ^{ste} plaats	prijs 5

Uitslag is geworden:

1. Albert Beevendorp	1.866
----------------------	-------

Prijs 1: Micro SD-kaart

2 Ron Eijlander	1.848
-----------------	-------

Prijs 8: Spelcompetitie 26/9

3 Dennis Dirks	1.754
----------------	-------

Prijs 2: USB-stick

4 Johan de Punder	1.648
-------------------	-------

5 Jacco Visscher	1.616
------------------	-------

Prijs 6: Lantaarn/Geluidbox

6 Alex Bok	1.557
------------	-------

7 Ruben Visscher	1.517
------------------	-------

8 Stephan v/d Kwartel	1.513
-----------------------	-------

Prijs 7: Flesopener

9 Robert Spanjaard	1.453
--------------------	-------

10 Gerald Stap	1.285
----------------	-------

Prijs 4: Cartridge

11 Arnoud de Klerk	1.249
--------------------	-------

12 Alex Kalkwiek	1.225
------------------	-------

Prijs 3: Sleutelhanger

13 Bard Pancras	1.162
-----------------	-------

14 Lisa de Punder	1.104
-------------------	-------

15 Edwin Spanjaard	1.086
--------------------	-------

16 Wolter Lesman	1.047
------------------	-------

17 Sem Kornalijslijper	933
------------------------	-----

18 Milton Baron	872
-----------------	-----

19 Wietze	843
-----------	-----

20 Daan Schouten	838
------------------	-----

21 Bas Kornalijslijper	483
------------------------	-----

22 Paul Brugman	290
-----------------	-----

23 Bartholo Kobes	285
-------------------	-----

Prijs 5: Repairbag

24 Eltje Kalkwiek	260
-------------------	-----

Tussenstand spelcompetitie 2026 na 3 speelrondes

1. Ron Eijlander	18
2. Johan de Punder	18
3. Albert Beevendorp	10
4. Eric Klein	8
5. Wolter Lesman	8

6. Lisa de Punder	7
7. Anne de Raad	6
8. Dennis Dirks	6
9. Daan Schouten	5
10. Sem Kornalijslijper	4
11. Robert Spanjaard	3
12. Jacco Visscher	3
13. Alex Bok	2
14. Gerald Stap	2
15. Ruben Visscher	1
16. Jaap Hoogendijk	1

Alle verdere deelnemers hebben 0 punten.

Na de spelcompetitie hadden wij als bestuur een gesprek met de beheerder van de app-groep Gerald Stap. Onderwerpen van het gesprek waren

- Naamstelling van de club
- Facebook
- Whatsapp (groepsapp)

1 Naamstelling van de club is MSX Club West-Friesland. Houdt in dat iedereen even de naam dient aan te passen binnen de diverse activiteiten.

2 Facebook. Gerald stelde voor hem ook beheerder te maken van de clubpagina op Facebook. Hier zijn we als bestuur akkoord mee gegaan. Gerald is ook beheerder van de groepsapp.

3 Gerald meldde dat de groepsapp al bijna 70 deelnemers heeft. Hij wil dit nog aankijken tot het aantal tussen de 70 en 80 komt. Indien het aantal te groot wordt stelde Gerald voor de chat om te zetten naar een community. Zo'n community kun je indelen met mededelingen, algemene chat, te koop aanbiedingen en nog een paar dingen. Als bestuur zijn we akkoord gegaan met dit voorstel.

Paul hield zijn listingbespreking om 15.00 uur.

Paul had een listing over het MSX-logo.

```
10 OPEN"grp:"AS#1
15 COLOR,1
20 SCREEN3:CIRCLE(128,96),80,3
30 PAINT(128,96),3
31 C=RND(1)*15+1
32 CIRCLE(128,96),50,4
33 PAINT(128,96),4
40
DRAW"bm90,90":COLOR15:PRINT#1,"M
SX"
50 FOR B=1TO50:NEXT B
```

```

60
DRAW"bm90,90":COLOR4:PRINT#1,"MS
X"
70 CIRCLE(126,96),80,C
80 FOR A=1TO25:NEXT A
90 CIRCLE(128,96),80,C
100 GOTO31

```

De listing levert een werkend beeld op en 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

Sony HB-V1 Digitizer

Bron: Klaas de Wind en XSW

Introductie

Digitaliseren is het omzetten van een videosignaal (uit bv. een videorecorder, camcorder of een andere computer) naar een computerbeeld. Later kan zo'n beeld bijgewerkt worden met bv een tekenprogramma. Om met uw MSX te kunnen digitaliseren heeft u een NMS8280 (MSX-2), een Sony HB900 met HBI900 (MSX-2) of de Sony HBI-V1 (MSX-2, 2+, Turbo-R) nodig. De HBI-V1 was oorspronkelijk bedoeld voor de NTSC-standaard, dit is de televisiestandaard in Amerika en Japan. Om de HBI-V1 te kunnen gebruiken in Europa moest de digitizer eerst omgebouwd worden naar het hier gebruikte PAL-systeem. Door het verschil tussen NTSC en PAL viel bij PAL helaas het onderste gedeelte van het beeld weg. Hier is/was helaas nog niets aan te doen. Als je digitalisaties maakt van een andere MSX-computer, zul je merken dat na een VDP(10)=0 (op 60 Hz zetten van de computer) WEL het hele beeld gedigitaliseerd wordt. Ook bij het maken van digitalisaties van een NTSC-video is dit het geval. Er is een videorecorder, de Sony SLV-125, die zowel PAL- als NTSC-bandten aan kan. Nu is er niet zo makkelijk aan NTSC-bandten te komen, maar een kennis in Japan of de VS kan eventueel uitkomst bieden. Mocht je bandten uit de VS kunnen krijgen (ze zijn daar goedkoper dan in Japan) en je gaat veel digitaliseren, dan is het aanschaffen

van de genoemde videorecorder zeker het overwegen waard.

De hardware

Op de digitizer zitten 2 tulp-aansluitingen. Het is de bedoeling dat de onderste aansluiting (zonder schakelaar) gebruikt wordt voor het binnenkomende signaal. De bovenste aansluiting (met schakelaar) is bedoeld om er een monitor op aan te sluiten.

Het ingebouwde programma

Als je de computer opstart met de digitizer in een slot, gebeurt er op het eerste gezicht niets. Maar met de opdracht CALL DG komt daar verandering in, je krijgt dan een menu op het scherm (het programma is helemaal in BASIC!), waarin je allerlei dingen kunt instellen. MSX2-bezitters kunnen helaas alleen in SCREEN 8 werken, "plussers" en "turbo-errors" kunnen SCREEN 8 t/m 12 gebruiken. Het programma heeft Japanse foutmeldingen, waardoor je niet weet wat er mis gaat. Het programma staat ook op de meegeleverde schijf onder de naam FM BAS.

FM BAS

Waar de F en de M voor staan in FM BAS is onbekend. Het zal wel een afkorting zijn van een Japans woord. Omdat het een BASIC-programma is, kun je het volledig aan je wensen aanpassen. Je kunt er behoorlijk veel dingen in wijzigen en als AUTOEXEC.BAS wegschrijven naar een andere disk. Zo kun je alle teksten naar het Nederlands vertalen, LOAD en SAVE moet je laten staan, ON STOP GOSUB kun je er uithalen en ook de erg vervelende SET BEEP 3.4. Ook kun je de opstartwaarde van het scherm veranderen van 8 in bv 12. Zo zit je meteen in het juiste scherm. Zelf met het programma prutsen is de beste manier om een aan jouw wensen aangepaste FM BAS te maken.

Voorbeeldprogramma 1

Onderstaand programma lijkt heel simpel, maar je bent toch een hele tijd bezig om het resultaat te krijgen wat je wilt hebben. Het programma zet eerst een volledig gedigitaliseerd beeld op het scherm en vervolgens worden er in de linker- en rechter bovenhoek van het scherm verkleinde digitalisaties achter elkaar getoond, waardoor het een soort tekenfilm-effect geeft.

```

10 'XPRIMENT.BAS
20 V=PEEK(&H2D)
30 IF V=0 THEN CLS:PRINT"Niet voor
MSX1!":END
40 IF V-1 THEN SC=8 ELSE SC=12
50 VDP(10)=0:"Computer op 60Hz!
Misschien wissen?"
60 SCREEN SC
70 COLOR 14,0,0
80 CALL AD(0,0)
90 TIME=0
100 CALL MD(2,2)
110 CALL DCOPY(0,0)-(83,69)TO(0,0)
120 IFTIME>500THEN GOTO130 ELSE
GOTO 100
130 TIME=0
140 CALL MD(2,2)
150 CALL DCOPY(0,0)-(83,69)TO(172,0)
160 IF TIME>500THEN GOTO90ELSE
GOTO 140

```

Bovenstaande is knullig geprogrammeerd en een programmeur zal het beter kunnen. Maar het is slechts een voorbeeld.

CALL AD

De AD in het commando CALL AD staat voor "AutoDigitize". Automatisch digitaliseren dus. Achter het commando moeten een aantal (maximaal 7) parameters meegegeven worden over achtereenvolgens de horizontale blokgrrootte, horizontaal beginpunt, verticaal beginpunt, wachttijd tussen digitalisaties en de laatste 2 parameters zijn voor de schrijver onbekend. Het zal ongetwijfeld iets met interlacing te maken hebben, maar de handleiding is compleet Japans. Bovendien heb je het niet zo op interlacing. Het is best leuk om een dubbele verticale resolutie te hebben, maar als je naar het introplaatje van Big Strategy 2 kijkt, krijg je vermoedelijk na 10 seconden last van hoofdpijn. Verder is er ook niet zoveel op te merken over het _AD commando. Voor het invullen van de juiste parameters achter het commando, verwijst ik je naar pagina 41 van de handleiding van de HBI-V1. Daar staat alles keurig op een rijtje.

Hieronder staat een klein programma om een soort tekenfilm-effect te krijgen. Het is simpel van opzet en het is ook alleen de opnameroutine. De afspeleroutine kun je zelf wel maken d.m.v. het COPY-commando.

Voorbeeldprogramma 2

```

10 CALLAD.BAS
20 V=PEEK(&H2D):IF V=1THEN SC=8
ELSE SC=12
30 VDP(10)=0:SCREEN SC
40 PRINT"Druk een toets om opname te
starten":
50 call ad(3,3,0,0,32):'32 mag ook andere
tijd zijn
60 GOTO 60

```

Het programma hierboven gaat eerst na wat voor computer er gebruikt wordt, waarna het schermtype wordt vastgesteld. Vervolgens wordt de NTSC-mode ingeschakeld. Dit geeft een voller beeld en dan wordt er gedigitaliseerd. De eerste twee getallen (allebei een 3) staan voor de grootte. Twee keer een drie geeft $\frac{1}{4}$ bij 1,4 en twee keer een twee geeft bijv. $\frac{1}{3}$ bij $\frac{1}{3}$. De twee nullen zijn voor de horizontale en verticale beginpositie en de 32 is de wachttijd tussen 2 beelden.

CALL DCLS

Hier kan ik heel kort over zijn. De HBI-V1 beschikt over 64K VideoRAM om beelden in op te slaan. Als je dit VRAM weer leeg wilt hebben typ je gewoon CALL DCLS in. DCLS staat voor digitizer clear.

CALL DCOPY

Dit is een afkorting van CALL Digitizer-COPY. Met dit commando is het mogelijk om beelden die in het VRAM van de digitizer staan naar het "gewone" VRAM te verplaatsen. Zie het programma hieronder.

Voorbeeldprogramma 3

```

10 'DCOPY.BAS
20 V=PEEK(&H2D):IF V=1 THEN SC=8
ELSE SC=12
30 VDP(10)=0:SCREEN SC
40 PRINT"Druk een toets om opname te
starten"
45 A$=INPUT$(1)
50 CALL AD(1,1,0,0,10):'10 mag ook een
andere tijd zijn
60 CALL DCOPY(0,0)-(127,105)TO(0,0)
70 CALL DCOPY(128,0)-(255,105)TO(0,0)
80 CALL DCOPY(0,106)-(127,211)TO(0,0)
90 CALL DCOPY(128,106)-(255,211) TO
(0,0)
100 GOTO 50

```

CALL DG

Dit betekent CALL Digitizer. Je kunt beter even kijken onder de kop FM.BAS. Hier wordt alles uitgebreid besproken.

CALL MD

CALL MD betekent CALL Manual Digitize. Het enige verschil met CALL AD is dat nu slechts 1 beeldje wordt gedigitaliseerd. Een voorbeeldlisting staat op pagina 47 van de Japanse handleiding.

CALL YJK

YJK is Japans voor wat we hier RGB noemen. Met dit commando kun je de kleuren van een digitalisatie enigszins aanpassen. In de Japanse handleiding staat CALL YJK (Y,J,K). De variabelen (tussen Haakjes) moeten tussen de -7 en de 7 liggen. Je kunt het, indien in het bezit van de digitizer, eens proberen met CALL YJK(2,2,2).

De Schrijver**SD-Snatcher (Deel 1)**

In de begin 90-er jaren was Konami weer back in business. Even leek deze softwaregigant geen antwoord te hebben op de vele toppers van andere merken zoals Undeadeadline, XAK, YS3, Aleste 2, enz. Maar met meesterwerkjes als Pennant Race, QUARTH en zeker Spacemanbow bewees Konami dat ze nog steeds tot de absolute top behoorden. Spacemanbow was qua klasse geen unicum! SD_Snatcher, dat in die tijd in Japan uitkwam, was DE grote topper in Japan en leek alleen nog te kunnen geëvenaard gaan worden door Solid Snake (het echte vervolg op Metal Gear). Hier een impressie van dit prachtige spel.

Dat SD-Snatcher een ongewoon spel is, bewijst het formaat al: in plaats van een megarom heeft Konami dit spel op 3 diskettes gezet (+ 1 datadisk voor de gebruiker). Verder hoort er een cartridge bij met de NIEUWE SCC van Konami met meer kanalen dan de vorige (16 volgens de geruchten, was dit Konami's antwoord op de FM-PAC??). Ook heeft de cartridge 64K geheugen aan boord. Dit zou een SCC-buffer kunnen zijn, maar waarschijnlijker is dat dit spel de volledige 128K RAM gebruikt en dat Konami de MSX2 plussers niet

vergeten is. Voor deze laatste groep is de aankoop van dit spel dus extra aantrekkelijk, want ze hebben dan meteen een geheugenuitbreiding in handen!

Dit klopt. Zonder de cartridge doet SD-Snatcher NIETS op een MSX-2+ met 64K RAM.

Het spel start meteen op met een magistrale demo, waarin ongeveer het volgende achtergrondverhaal verteld wordt. In het jaar 1991 wordt de mensheid bedreigd door een virus uit de ruimte dat 80% van de wereldbevolking uitroeit. Een ongeluk komt zelden alleen, ook nu niet. Tussen de ellende verschijnen er SD-Snatchers. Dit zijn nogal onaardige robots, die in de lijken van de gestorvenen kruipen. Zo'n "robot in disguise" gaat dan meteen vlijtig aan het werk om nog meer mensen te doden en is natuurlijk niet te onderscheiden van een normaal mens. Ter redding van de mensheid is er een organisatie opgericht ter vernietiging van deze SD-Snatchers. Deze organisatie heet J.U.N.K.E.R: (Justifical Uninfected Naked Kind & Execute Ranger).

In dit spel speel jij Gilian, één van de JUNKER-agenten, als een soort kruising tussen James Bond en Robocop. Na een introetje volgt het schitterende logo, waaruit een SD-Snatcher en jij opduiken en aan een maffe achtervolging beginnen. Aansluitend een fantastisch getekende stad, die multilayer scrollt, met op de voorgrond de namen van de makers. Beneden in het scherm gaat de achtervolging gewoon door. Hierna krijg je een menuutje, waarbij je moet kiezen uit helemaal opnieuw beginnen of een spel laden. In het eerste geval moet je je naam invoeren en gaat de demo verder. Ook krijg je nog wat informatie over jezelf. Dit alles gaat tegen een achtergrond van de gaafste SCC-muziek die je ooit gehoord hebt.

Nu zie je je futuristische auto tot voor het JUNKER gebouw rijden, waarna je uitstapt en naar binnen loopt. Na je te hebben voorgesteld aan de directeur krijg je wat geld. Op de wapenafdeling krijg je een pistool met kogels. Als je wat verder kijkt, zie je dat er meer dan tien verschillende pistolen te koop zijn. Plus ook nog eens

OPTIONS: mijnen, reketten, handgranaten, enz. Je kunt 3 pistolen en SPECIAL meenemen. De andere wapens die je hebt gekocht kun je opslaan in een speciale bergplaats. Ga ook nog even langs de medische afdeling, waar je wat pillen (DRUGS) krijgt om je energie mee aan te vullen. Meer van deze drugs kun je kopen.

Wordt vervolgd met: **“Heb je de nodige uitrusting”**

E. Kalkwiek

Meer over.....Diskmagazines

Het verschijnsel “diskmagazine” bestond al een tijd. Het had dan ook wel zijn voordelen om een tijdschrift op disk te zetten. Als we naar de tekst kijken gaat er veel meer op een diskette. Verder was het minder duur om er één uit te brengen en indien public domain, kon het heel snel verspreid worden.

Hier enkele diskmagazines verder uitgediept.

Discstations

was een uitgave van het Japanse Compile in samenwerking met het MSX-FAN maandblad. De Stations kwamen maandelijks uit. Jaarlijks begon de nummering opnieuw.

Hoofddoel: aan de gebruikers laten weten wat ze voor moois konden verwachten van de makers. Dus alle makers en niet alleen Compile. Dit ging dus voornamelijk via demo's. Verder waren er ook nog wat andere vaste rubrieken, zoals een nieuwsrubriek (onleesbaar), één of meer-dere BASIC-programma's uit de FAN, wat kleinere spelletjes en de Art Gallery met allerlei kleine plaatjes. De geluiden en graphics waren meestal prima en ook leuk was dat veel programma's gebruik maakten van MSX-AUDIO (muziekmodule) naast de FM-PAC. Aan de andere kant bleven het dan ook grotendeels demo's en spelletjes waar je al gauw op uitgekeken raakte.

Vreemd genoeg was dit magazine geen public domain in Japan, maar werd tegen aardige prijzen verkocht in de winkels. Je kreeg ze dan wel in een mooie doos met vaak ook nog een extraatje erbij (zoals een CD met spelmuziek). Voor de Nederlandse

gebruiker was er maar 1 raad: zorgen dat je een kopietje kon bemachtigen.

Peach up

scheen het lekker te doen in Japan. Het bedrijf dat dit magazine uitgaf vertikte het z'n naam ergens in leesbare karakters te schrijven (gokje na vertalen: Momo no kihaus of zoiets??). Hiervoor gold grotendeels hetzelfde als voor de Stations, alleen was hier alles nogal erotisch getint (en daar schenen die Japannertjes wel van te houden als je sommige Japanse bladen bekeek). Het accent lag hier meer op kleine (seks)spelletjes. Toch kwam je hier soms best wat aardige programma's bij tegen. Op één van die P.U.'s zat een soort Eggerland-variant en die was best goed. Peach Up was in Japan zelfs nog prijziger dan de Diskstations.

Picturedisk

was een Nederlandse uitgave van GENIC en verscheen om de 2 maanden. Op dit “Nederlandse diskstation” mochten we in ons kleine landje best trots zijn. Op de P.D.'s stonden voornamelijk demo's van bv. de FAC, STARCRACKS, PARALAX, CHECKMARK en wie één keer zo'n disk had gezien zou het er mee eens zijn dat de Japanners op sommige gebieden nog veel van ons zouden kunnen leren. Met de Amiga als voorbeeld gingen de programmeurs hier aan het werk en toverden zomaar vectorballs, 3D-graphics, spectrum-sinus-3D-realtime-megawave (en noem maar op) scrolls op de MSX. Op de P.D. stonden ook nieuwtjes (in Nederlands en Engels). In tegenstelling tot de Japanse diskmagazines was de P.D. wel Public Domain. GENIC deed haar best om de P.D. zoveel mogelijk te verspreiden in Nederland, België, Duitsland, Frankrijk, Japan en verder. Er volgden nog veel Picturedisks.

Clubguide (Special)

kwam ook van GENIC en richtte zich helemaal op informatie zoals software-recensies, programmeercursussen, nieuwtjes, informatie over computerdagen, speltips, enz. Een volledig tijdschrift op disk dus. Ook vond je op de C.G. wat handige kleinere programmaatjes zoals een Muziek-module sampler of voorbeeld-programma's bij een programmeercursus. De C.G. verscheen 6 keer en was geen public domain. Als je een abonnement nam, was je een heel jaar op de hoogte van

het laatste nieuws op MSX-gebied en kon je tevens bij GENIC de nieuwe software, kleine hardware en andere artikelen tegen redelijke prijzen bestellen.

GENIC kwam toen nog met een prima initiatief. 3x per jaar ging toen ook een Clubguide special uitkomen die zich helemaal richtte op de MSX 2+.

En Verder

waren er natuurlijk ook wat kleinere, minder bekende, maar daarom niet minder leuke diskmagazines. Om maar eens een voorbeeld te noemen de BCF-diskstation (public domain) met melige demo's en prima muziek. Ook MSX ENGINE (voorheen de LOVAKO SOFTWARE CLUB + de MSX FUTURISK) wilden met hun diskmagazine beginnen, wat hun ook lukte.

E. Kalkwiek

Listing Een raadspel

```
10 REM ==GETAL RADEN ==
20 REM
30 REM Het raden van een getal
40 REM tussen -1 en 100
50 REM
100 REM BEGIN PROGRAMMA
110 CLS:REM Scherm schoon
120 FC=100:REM Verm.factor
130 GT=0:REM Toeval-getal
140 RA=0:REM Raad-getal
150 GT=RND(-TIME):REM maak 'SEED'
200 REM BEGIN HOOFDGEDEELTE
210 GT=INT(RND(1)*FC)
220 PRINT"Vind het getal tussen 0 & 99"
230 INPUT "Welk getal: ";RA
250 REM TEST OP RA
260 IF RA=GT THEN PRINT"Goed
geraden.":END
270 IF RA<GT THEN PRINT "Te
laag":GOTO230
280 PRINT"Te hoog":GOTO230
```

E. Kalkwiek

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

Joystick SVI
Type Quickshot V
Prijs € 10,=
Email: msxwestfriesland@live.nl

Te koop aangeboden

Joystick Philips
Prijs € 6,=
e-mail: maswestfriesland@live.nl
