

MSX

CLUB FRIESLAND-NOORD

NR. 6

8 OKTOBER 1994



ZANDVOORT '94: MSX TURBO R IN AKTIE

In dit nummer o.a.: Verslag Zandvoort, FD#15, Op bezoek bij EMPHASYS, SRM#14, Moonsound/OPL4, Nieuwsflits, PD-bak, PTT-perikelen, en nog veel meer!

VOORWOORD

Zandvoort, 17 september. Fantastisch! Na een jaar was ik hard aan wat MSX-beursgeweld toe. In dit clubblad een uitgebreid verslag (met foto's!). Zandvoort heeft mij genezen van de ziekte die PC heet, nu zit ik alleen nog maar achter mijn eerste, (en vanaf nu weer) enige grote liefde: mijn MSX turbo R.

We hebben versterking gekregen van de MSX-Brains. Het eerste produkt van hun hand was te bewonderen op Zandvoort, Soepfiskje. Meer over deze versterking leest u op pagina 5. Het gaat zeer goed met de club, ons clubblad krijgt goede kritieken, de PD-bak wordt steeds groter (en zwaarder!), steeds meer (Friese) MSX-ers weten ons te vinden, en we zijn met een aantal leuke projecten bezig (voor je het weet is Tilburg er weer). Maar op het moment dat u dit leest is Tilburg voor de "gewone" MSX-er nog ver weg. Eind december brengen we een voor de 2e keer een extra editie van het clubblad uit, op pagina 5 leest u hier meer over.

Wat me opvalt is de grote belangstelling voor de reeks artikelen die ik ooit voor dit clubblad heb geschreven betreffende de Sony HBI-V1 digitizer. Op elke beurs (in Zandvoort was het ook weer raak) wordt mij wel gevraagd of er nog oude clubbladen verkrijgbaar zijn, omdat men graag de hele "cursus" compleet wil hebben. Helaas, de oude nummers (op enkele exemplaren van nr.5 na) zijn uitverkocht. Mocht u toch de hele "cursus" willen hebben, neem dan even contact op met ondergetekende.

Gerrit is enkele maanden zijn MSX2 kwijt geweest, dankzij die "aardige" jongens van de PTT. PTT: Plasje plege, Tijdschriffie leze, Tukkie doen? Meer hierover op pagina 4. Bijna iedereen denkt dat Konami van mij nooit kritiek zal krijgen, het tegendeel is waar. Kijk maar op pagina 14! Als u modemgebruiker bent, dan is het u misschien wel opgevallen (of juist niet) dat ik bijna nooit een BBS bel. Af en toe log ik eens in bij The Games BBS (04120-40358), maar daar houdt het dan ook wel mee op. De reden hiervoor is dat ik (MSX-er in bezit van diploma telematicabeheerder) zowat alleen maar te vinden ben in Internet en CompuServe, vooral CompuServe bel ik vaak. In NLforum is vooral Wammes Witkop regelmatig te vinden, hij reageerde meteen op mijn oproepje "of er nog CompuServe-leden zijn met een MSX". Leuk, erg leuk. Er zijn dus gelukkig nog PC-gebruikers die zich er NIET voor schamen een MSX te hebben (gehad)! Tot slot nog even iets dat helemaal niets met MSX te maken heeft: U heeft vast ook wel gelezen of gehoord dat Shock Radio, mijn favoriete radioprogramma, gestopt is. Veronica vond dat "die huffer van een Stenders" te ver ging. Mocht u echter toch nog eens willen genieten van Christ Titulaer die 06-lijnen belt of van de telefoongesprekken van Willem-Alexander, stuur dan een C90 en en C60 cassette naar me op, en ik zal ze met plezier volzetten met Shock Radio. Veel plezier op deze clubdag!

-- Klaas de Wind --

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord.....	2
Inhoudsopgave.....	3
Adressen.....	3
PTT Perikelen.....	4
Extra editie.....	5
Welkomstwoord.....	5
Op bezoek bij Emphasys.....	6
Manga verkoop door MCFN gestaakt.....	7
Broodje aap - Maak met 1 POKE van een MSXI een Turbo R!...	8
Sunrise Magazine #14.....	9
MoonSound.....	10
Nieuwsflits.....	11
Herinnert u zich deze nog? Penguin Adventure.....	12
Future Disk #15.....	13
De misser van Konami.....	14
Verslag van Zandvoort, met foto's!.....	15
Nieuw in de PD-bak.....	18
Kleine advertenties.....	20
Bij de voorplaat.....	20

ADRESSEN

Algemeen:	Public Domain:
MSX-Club Friesland-Noord	MSX-Club Friesland Noord PD
Troelstraweg 180a	Akasiahof 4
8919 AD Leeuwarden	9051 SL Stiens
Tel: 058-662533 (Klaas)	Tel: 05109-4738 (Gerrit)

Software:
M.C.F.N. Software
Noordersingel 68
9251 BP Burgum
Tel: 05116-4830 (Jelle)

OOK DAT NOG!!!

U zult wel denken, originele titel, maar als u verder leest zult u het wel begrijpen. Omdat ik zin had in wat nieuws, liet ik mijn Sony HB-F700P uitbreiden, op zich niks bijzonders. Op 26 juli jl. bracht ik, nietsvermoedend van al het latere onheil, mijn computer naar het postkantoor in Stiens. Ik betaalde de portokosten en een paar dagen later kreeg ik van Alwin Henseler bericht dat de Sony was gearriveerd. Nadat alles omgebouwd en gerepareerd was (ik liet o.a. een line-in inbouwen in de Toshiba-module, de uitgangsterkte van de FM-Pak en Toshiba-module op elkaar afstemmen, toetsenbord schoonmaken, aanpassing 7 MHz en 1 MB RAM) stuurde Alwin hem binnen een week weer naar me retour, verzerkerd en wel. Na een weekje wachten heb ik hem toch maar eens opgebeld, hij verzekerde dat hij het me opgestuurd had. Na twee weken nog niets, Alwin zou bij zijn postkantoor aangifte doen. Twee weken later kreeg hij bericht dat het pakket terecht was en dat het verder gestuurd zou worden, hij kreeg een schadevergoeding van 100 gulden voor de vertraging. De tijd begon nu toch te dringen: ik heb maar 1 computer, en ik moest binnen twee weken een verslag maken voor mijn stage-jaar! Ik heb Klaas dus maar gevraagd of ik zijn MSX turbo R kon gebruiken, dit kon uiteraard wel. Dit was wel even wennen, want alle toetsen zitten op een andere plek (het is een Japans toetsenbord), en met die kana-tekens schiet je in het Nederlands ook weinig op. Ik kon op die computer geen ö of ë intypen, terwijl ik die wel nodig had. Na een weekje moest Klaas zijn computer weer gebruiken, ik heb toen weer van iemand anders een Sony 700D geleend. De kenners weten het verschil wel tussen de "D" en "P", de "D" heeft namelijk een Duits toetsenbord. De grootste verschillen zijn dat de X en Y verwisseld zijn, dus een QWERTZ toetsenbord i.p.v. een QWERTY. Ook de komma en de dubbele punt zitten op een andere plaats. Problemen alom, maar ik kon ermee uit de voeten. Een weekje later nog maar eens Alwin gebeld. Hij had ook nog niets gehoord. Hij zou het verzekerde bedrag van het pakket opeisen, want na zes weken hoef je er echt niet meer op te rekenen. De PTT is het pakket twee keer kwijt geraakt, hoe krijgen ze het voor elkaar! Een corrupte PTT-er misschien, wie zal het weten. Joost in ieder geval niet. Zandvoort was voor mij nogal frustrerend, zou ik MSX-spullen aanschaffen of niet? Als ik de Sony niet terugkreeg, dan denk ik dat ik weinig zin had gehad om een andere (nieuwe) MSX2 helemaal te laten ombouwen. Die maandag belde Alwin me op dat hij de schadevergoeding opgeëist had. "Eindelijk", dacht ik, er komt een eind aan dit drama. De volgende dag stond tot mijn stomme verbazing de PTT voor de deur met een pakket waarvan de afmetingen sterk overeen kwamen met het pakket zoals ik de computer verzonden had. Inderdaard, het was m'n computer. Nadat ik alles geïnstalleerd had en de computer aandeed, klonk het oude vertrouwde geluid als muziek in m'n oren. Toch nog een happy end.

-- Gerrit Jellema --

EXTRA EDITIE IN DECEMBER

We hebben besloten om voor de tweede keer een extra editie van het clubblad uit te brengen zo rond het einde van dit jaar. We hebben nogal wat kopij op de plank liggen, en bovendien is er in Zandvoort dusdanig veel uitgebracht dat we dat allemaal nooit in dit clubblad kunnen recenseren. Daar komt nog bij dat zo rond oktober de nieuwe videochip en OPL4 voor MSX echt verkrijgbaar zijn (in Zandvoort waren ze reeds te bestellen). En ook hebben we dan misschien een ander adres (nou ja, ik dan, als de woningbouwverenigingen hier een beetje meewerken), wat natuurlijk ook vermeld moet worden.

Al met al leek het ons geen goed idee om het volgende clubblad pas in april (enkele weken na de beurs in Tilburg) uit te brengen, daarom deze extra editie. Deze editie kunt u krijgen door f. 5,- over te maken op giro 25.86.830 t.n.v. K.B. de Wind in Leeuwarden o.v.v. uw naam en adres. Zodra het clubblad uit is wordt het naar u toegestuurd. Achteraf bestellen is niet mogelijk, we laten er net zoveel drukken als er bestellingen zijn (uw betaling moet voor 15 december in ons bezit zijn). Een greep uit de inhoud (onder voorbehoud): Graphics 9000 (V9990), Moonsound (OPL4), verslag van de 5e clubdag, nieuw in de PD-bak, in de speltips music-modes voor 15 (!) spellen, HUZDN (met dan Usas), een uitgebreid artikel over de Nemesis-reeks van Konami (met veel tips), DD-Graph uitleg, enz...

-- Klaas de Wind ==

NIEUWE MEDEWERKERS

Sinds half juli heeft MSX-Club Friesland-Noord versterking gekregen, en niet zuinig ook! Het zijn Jelle Jelsma, Andre Annema, Wouter de Vries, Arjen Haisma en Jeroen Haisma. Deze jongens zijn verantwoordelijk voor de eerste muziekdisk van MCFN, "Soepfiskje". Jelle kan zeer goed muziek componeren (TNI heeft hem al om muziek gevraagd!), Andre programmeert (en hoe!), Wouter en Arjen zijn zeer goede tekenaars (kijk maar eens in de MCCM art-gallery) en Jeroen is hardware-freak. Eerst opereerden ze onder de naam MSX Brains, maar die naam wordt nu gebruikt door 2 broertjes van de voormalige MSX Brains. MSX Brains bestaat dus nog wel! Maar de "oude" MSX Brains programmeren nu onder de naam MCFN, en "Soepfiskje" is daarvan het eerste resultaat. Jelle en Wouter hebben ook al artikelen geschreven voor dit clubblad (zie elders in dit blad). Al met al denk ik dat dit een nieuwe dimensie toevoegt aan de club, die toch wel wat uitbreiding kon gebruiken. Dus: WELCOME TO THE CLUB, GUYS!

-- Klaas de Wind ==

MSX-CLUB FRIESLAND-NOORD OP BEZOEK BIJ ΣMPHASYS

Op 23 juli gingen we (Wouter en Jelle) namens MCFN even een kijkje nemen achter de burelen van ΣMPHASYS. Om half één 's middags arriveerden we op het station waar de Master Of Audio ons zou opwachten. We zijn met hem meegelopen (en dat was me een eind!) totdat we achter één van de redactionele (MSX-)computers ons glaasje sinas leeg dronken en naar Synthe Sector II zaten te kijken. Het voert wat te ver om er verder een reisverslag van te maken, want de eigenlijke reden van ons bezoek was het onderlinge contact én een interview met de Master of Audio himself.

MCFN: Heb je ook bij andere clubs gezeten/meegewerkt ?

MOA: Ik ben in principe freelance. Ik heb o.a. muziek geschreven voor Psychoball (RAT), een GAIN demo, Ducktales (OVERFLOW/ΣMPHASYS) en natuurlijk voor m'n eigen produkten.

MCFN: Wat is jou mening over MoonBlaster?

MOA: Een goed programma, dat nog een paar kleinigheidjes mist zoals het volume van de FM-DRUMS, automatische back-up en dat EDIT/USER file eruit moet.

MCFN: Hoe heb je jouw unieke muziekstijl bedacht?

MOA: Ik bedenken m'n muziekstijl niet; dat gaat nou eenmaal vanzelf. Dit is een mix van smaak en mogelijkheden.

MCFN: Het kan bijna niet anders, maar heb je ook op muziekles gezeten?

MOA: Ik heb alleen blokfluitles gehad in de vierde klas van de lagere school. Voor de rest heb ik me de kunst zelf aangeleerd.

MCFN: Hoeveel nummers maak je gemiddeld per week?

MOA: Hangt ervan af. Wil ik echt goede, lange nummers schrijven, dan doe ik er twee per week. Deze nummers schraaf ik dan later af en toe nog 'ns bij. Simpele BGM's zijn zo gemaakt: zo'n drie per dag (dat is 21 per week).

MCFN: Iedere componist heeft zo z'n ups en downs; maak jij wel eens muziek wat naar jou mening niet goed genoeg is?

MOA: Vaak zat! zo'n 50% gooi ik weg.

MCFN: Er komen steeds weer nieuwe SoundBlasters uit voor de PC's: Hoe kijk jij naar SB tegenover MSX stereo ?

MOA: Ik heb nog nooit op een SB gecomponeerd, maar wat ik gehoord heb, was niet spectaculair.

MCFN: Danilo Danisi (DanDan) van I.O.D. beschrijft jou als één van de beste componisten op MSX. (red. Audio wave #2). Hoe vind jij z'n mening? (strikvraag!)

MOA: Die gast heeft smaak! (hi! hi!)

MCFN: Er zijn recensies in MOCM over Golden Power Disc die zeggen dat de muziek eentonig is en even verder lees je bij de recensie van 3-SQUARE dat het met de muziek wel snor zit: Jou mening?

MOA: Ik schrijf voor de GPD vaak alle muziek in 1 à 2 dagen, dan vind ik het niet vreemd dat de instrumenten een beetje op elkaar lijken. PS.: een band schaft ook niet elke dag nieuwe instrumenten aan.

MCFN: Ben je altijd al een muziek freak geweest?

MOA: Dat is gegroeid. Ik begon op m'n vijftiende echt met muziek maken.

MCFN: Wat is jou top 5 van componisten in de MSX-wereld?

MOA: 1. BDD (Dream scape)
2. Master of Audio (Σphasys)
3. Wolf (Royal MSX Force)
4. DanDan (Instrument Of Darkness)
5. Bart Roymans (Compjoetania)

MCFN: Wat weet jij van de OPL4 muziek chip die binnenkort uitkomt op MSX?

MOA: Dat ik hem hebben moet, no matter how expensive! (red. En dat valt dus wel mee, elders in dit blad staat meer info over deze OPL4 alias MoonSound).

Tot zover het interview.

We hebben deze dag nog even kennis gemaakt met RAT en DINO-MIGHT, leuke jongens, maar toch: Hoe later je weg gaat, hoe later je thuis komt. Dus hebben we om negen uur 's avonds afscheid genomen en waren we om half twaalf weer thuis.

We danken Σphasys voor hun gastvrijheid.

-- Wouter de Vries en Jelle Jelsma --

MANGA-VERKOOP GESTAAKT

We hebben besloten om de verkoop van Manga te stoppen. Onze taak zit er zo'n beetje op. We wilden Manga wat bekender maken, maar inmiddels is het een ware rage. Ook op Zandvoort was het ontzettend druk bij de stands waar Manga te krijgen was.

Vorig jaar stonden we nog vrolijk Manga te promoten, maar het grote publiek heeft het ontdekt. Manga is nu gewoon in de winkel te koop, o.a. in de Free Record Shop en V&D.

Er zijn nu van 1 Manga-producent (Manga video) al meer dan 40 titels verkrijgbaar. Over Manga is al geschreven in o.a. de Telegraaf, het Veronicablād en de Leeuwarder Courant.

Van 1 Manga titel (The Guyver) is inmiddels een speelfilm uitgebracht, en een speelfilm van Akira is in de maak. Alles wijst erop dat Manga big-business gaat worden!

-- Klaas de Wind --

BROODJE AAP

Het is nu een jaar of 8 a 9 geleden dat in een (toen nog) MSX Computer Magazine het verhaal stond over een lid van de redactie die net had uitgevonden hoe je d.m.v. 1 simpele POKE-opdracht alle MSX'en kon laten digitaliseren (de 8280 was toen net op de markt). Hij werd echter bijna overreden door een bus waar de tekst "Philips MSX, ons tweede ik" op stond. Hierdoor raakte hij zo van slag, dat hij de POKE vergat...

Nog een voorbeeld: de MSX-er die in datzelfde blad (toen heette het inmiddels MSX/MS-DOS Computer Magazine) een vraag stelde over de muziekchip die er volgens hem in zijn printer zat (!!!). "Naam en adres bij redactie bekend, de buurman zou dit blad ook eens kunnen lezen" stond eronder.

Bovenstaande verhalen schoten mij weer in gedachten toen ik enkele weken geleden een persoon aan de telefoon kreeg die net een paar dagen in het bezit was van een 2e-hands MSX2. Ik ga verder geen gegevens over deze persoon vermelden, het was een beginner, en iedereen maakt fouten... Die persoon had in een MSX-boek iets gelezen over POKES. In datzelfde boek stond het verhaal over het ROM-adres 45 (&H2D). Vol enthousiasme begon hij zijn verhaal: als je nou gewoon POKE &H2D,0 doet, dan heb je die POKE -1,170 of -1,255 helemaal niet meer nodig! Hij ging zelfs een stapje verder: met POKE &H2D,2 zou het een MSX2+ zijn! Jawel! Na dit verhaal zat ik met een gigantische grijns op mijn gezicht, maar ik moest een lachbui onderdrukken toen daarna op heel teleurgestelde toon de zin "Maar het werkt niet! Is mijn computer wel goed?" volgde.

Toen ik hem probeerde uit te leggen dat &H2D een ROM-adres was, was er aan de andere kant van de lijn een voorzichtig "Huh?" te horen. Ik weer: "Weet je het verschil tussen RAM en ROM?" Hierna volgde een aantal, volgens die persoon bijzonder lollige verklaringen (hou je vast):

- in de ene zit een 0, in de andere een A (zucht)...
- RAM is een mannelijk schaap (hele diepe zucht)...

Tegen die tijd was ik in staat om die persoon een RAM te verkopen, maar dat wil telefonisch niet zo goed (als er een PTT Tele(kom)commer (en kwel) meeleeft, kan daar even wat aan gedaan worden, een toets waarmee je de persoon aan de andere kant van de lijn even 220v door z'n body kan sturen lijkt me wel handig).

Toen heb ik de persoon in kwestie heel geduldig en uitvoerig ingelicht over ROM en RAM, en beperkingen van hardware (de ene videochip is de andere niet), waarna hij wat teleurgesteld het gesprek beëindigde.

Een week heeft hij 'm gehad, de MSX2. Hij heeft 'm verkocht en heeft nu een Super Nintendo (Now you're playing with plastic!!!) gekocht "omdat er veel mooiere spelletjes voor zijn dan voor MSX". Smaken verschillen, zakjes Venco ook... Bovenstaand verhaal is van geen enkel maatschappelijk nut, maar ik vond het een te leuk "broodje aap"-verhaal om niet te vertellen...

-- Klaas de Wind --

SUNRISE MAGAZINE #14

De woensdag voor Zandvoort kreeg in Sunrise Magazine 14 binnen. Ook de Sunrise Special arriveerde (in een aparte envelop, dat is volgens mij een beetje een vorm van de PTT spekken, en die hufters maken al 1 miljard winst!), maar die ga ik niet bespreken, alleen het magazine neem ik onder de loep.

Het beginplaatje is een afbeelding van de coyote uit Roadrunner. Deze afbeelding is ook op 1 van mijn T-shirts uit mijn "maffe T-shirts" verzameling terug te vinden. Ik kies natuurlijk voor magazine (de software ga ik hier niet behandelen, dan wordt het wel een erg lange recensie), en kom in het menu 1 terecht. Hier nog meer tekeningen van "Looneys", UMAX heeft er deze keer allemaal van deze types (Wile Coyote, Taz en Daffy Duck) in gepropt. Knap gedaan, UMAX!

In het voorwoord gunt Stefan Boer ons een kijkje achter de schermen bij Sunrise, en hij baalt er stevig van dat Sunrise steeds een "zakkenvullersclub" wordt genoemd. Daar wil ik ook wel even iets over kwijt: Sunrise is een STICHTING, en een stichting mag geen winst maken. Gebeurt dit wel, dan kun je zoiets volgens mij juridisch aanvechten. En als je dan kijkt naar de prijzen van de nieuwe hardware (V9990 en OPL4), daar zitten echt haast geen marges meer op hoor! De V9990 zou eerst rond de 500 gulden gaan kosten, maar door de inzet van Sunrise is deze prijs een dikke 100 gulden gekelderd. Winst maken? Zo'n V9990-kastje kost alleen al aan onderdelen bijna zoveel! Genoeg hierover, het magazine: Bij de software worden o.a. Solid Snail, Logi-Bal en Zeeslag besproken.

In de rubriek nieuws deze keer zeer veel informatie. Hierin staan o.a. de newsflash, coming soon, een artikel over de V9990 (de naam is Graphics 9000 geworden), een overzicht van de standhouders in Zandvoort en een preview over hoe Sunrise de zaken in 1995 (heel anders) gaat aanpakken.

Bij de diversen vinden we o.a. de uitslag van de enquête en "The making of The Witch's Revenge". De (waarschijnlijk laatste) gametips stellen niet echt veel voor.

In het tweede menu lezen we in de modemrubriek dat Sunrise BBS Nuth gestopt is, en de programmeer-rubriek bevat de delen 6 en 7 van de Basic-technieken. Achter "Music" vinden we PCM Tracker en een nieuwe housedisk.

De laatste rubriek, magazines, is zeer goed gevuld met o.a. Quasar 28, MSX Fan 6/7, MCCM 69 en diverse clubbladen.

Bij de clubbladen wordt deze keer MCCOG totaal de grond ingetrapt, de MAD nieuwsbrief wordt steeds dunner, en ook ons clubblad wordt aan de tand gevoeld. Conclusie: "Zoals altijd een goed clubblad met interessante teksten dat er netjes uitziet". En Stefan, ik zit echt niet met een beetje concurrentie (als je het zo wilt noemen)!

Zoals altijd ziet het magazine er zeer verzorgd uit, en bevat goede teksten. Zonder meer een van de beste disks die er zijn, een lidmaatschap is echt geen weggegooid geld!

-- Klaas de Wind --

MOONSOUND

Er zijn veel muziekchips verschenen voor de MSX. Laten we ze eens op een rijtje zetten. Dan komen we als eerste de PSG tegen die, zoals iedereen nu wel weet, in iedere MSX ingebouwd is. Vervolgens komen we de MSX-audio tegen, die onder andere gebruikt is in de Philips Music Module. Na deze audio kwam Panasonic met het simpelere exemplaar van audio, genaamd MSX-music. Deze werd gebruikt in de cartridge die door ons FM-Pac genoemd wordt. Daarna kwam Konami met een nieuwe chip op de markt. Deze chip werd ingebouwd in hun spellen die op ROM staan en is vijf kanaals. De naam van deze chip is SCC. Ook maakte Konami het spel "Snatcher", waar een heel eigenaardige SCC bij zit. Wat deze nu precies doet, is mij een raadsel.

Een verhaal apart is MIDI, een synthesizer/keyboard aansluiten op een MSX via een MIDI interface. Er zijn 2 soorten MIDI op MSX. De ene is ingebouwd in de Music Module en FAC MIDI-interface, de andere zit in de GT uitvoering van de MSX turbo R. Een MIDI-uitbreiding voor MSX is wel prijzig, maar daar staat tegenover dat het wel de mooiste uitbreiding is.

De Turbo R kwam op de markt met als leuk extraatje een ingebouwde PCM sampler, waarmee de Turbo R dus kan samplen (dit is niet te vergelijken met de Music Module). De Simpl kwam als laatste en speelt de samples van de Turbo R af op alle MSXen.

Er zijn dus heel wat geluidschips uitgekomen voor de MSX, maar toch, het moest er van komen: De OPL4 doet z'n intrede in de MSX-wereld onder de naam MoonSound. De meeste mensen die ik ken zijn het niet met de naam eens; "Lullige naam, zo noem ik hem niet", hoor ik veel om me heen. Maar wat kan dat beestje nu allemaal?

Om te beginnen heeft hij 12 tot 18 full-stereo FM-kanalen en 2 tot 4 operatoren per kanaal. Hoe meer operatoren per kanaal, hoe beter de klank, maar hoe minder kanalen. Verder zijn er 24 PCM sample-kanalen aan boord, die tot maximaal 44 KHz (CD kwaliteit) gaan. De chip is 16 bits en dat zegt wat! Wat zit er nog meer in? 2 Megabyte ROM met daarin 128 General Standard MIDI voices waardoor het een peuleschilletje wordt om een MIDI instrument te emuleren. Ook zitten er ca. 45 drumsamples in dit ROM. Verder zit er 128Kb SRAM in om zelfsamples in te laden. Het is ook mogelijk om naar 512Kb SRAM uit te breiden, maar 512Kb SRAM chips zijn erg duur (\pm f 400,-).

Wat krijg je er in ieder geval bij? Twee Moonblaster-achtige programma's. Een programma met 8-12 FM-kanalen (afhankelijk van het aantal operatoren) en 4 kanalen PCM voor drumgeluiden en effecten. Verder wordt er een programma meegeleverd waarmee alle 24 PCM kanalen kunnen worden geprogrammeerd. Ook wordt er een MIDI editor/player meegeleverd voor maximaal 16 kanalen. Het leuke aan deze programma's is dat je ze niet hoeft te beveiligen tegen kopieëren omdat je er toch niets aan hebt zonder MoonSound. Als je een MoonSound koopt, dan krijg je de programma's er bij. Makkelijk beveiligd.

En weet je wat ik nu eigenlijk het leukste vind van dit hele OPL4-gebeuren? Op de meeste PC's gebruikt men nog steeds de OPL3! Wat een afgang he? de OPL4 is ontwikkeld voor de PC, maar die apparaten lopen nog steeds met een OPL3-tje om! Verder vind ik dat de SoundBlaster (zo zullen we de OPL4 op PC maar noemen) een goede chip is, maar de programmatuur die erbij zit is niet om over naar huis te schrijven! Ze zijn daar nog niet eens aan het FAC SoundTracker 1.0 niveau toe! Wij MSX-ers beginnen direct goed met een programma a la MoonBlaster (Kijk, dat doet mij deugd).

In de brief, die mij werd gezonden door Stefan Boer, stond dat ik er op moest rekenen dat voor de MoonSound/OPL4 tussen de 300 en 500 gulden zou worden gevraagd. In BBS-en las ik dat de prijs 350 gulden zou worden, en zoveel blijkt hij ook te (gaan) kosten! Dit is bijna té goedkoop. Trek een vergelijking met de SoundBlasters op de PC, en dan zit je met een OPL4 toch al snel op zo'n 800 gulden! Zelf heb ik nog geen OPL4 (ik schrijf dit voor Zandvoort, maar deze tekst komt niet eerder dan 8 oktober onder uw ogen), ook na Zandvoort eerst nog maar niet. Het leven van een student (noot van KdW: Ik wist niet dat je op een universiteit zat, Jelle ;-) gaat, financieel bekeken, niet over rozen, dus kon het in Zandvoort niet bekostigd worden. Wel wordt er in de toekomst één aangeschaft en ik hoop dat velen mij voor zijn (Noot van KdW: ikke dus!) en dat ik in Tilburg het bijvoorbeeld 200e exemplaar koop!

-- Jelle Jelsma, met dank aan Stefan Boer --

NIEUWSFLITS

Burgum - Van Danilo Danisi mochten we vernemen dat het spel Total Parody waarschijnlijk niet uit gaat komen. Programmeur Arturo Ragozini kocht een PC en wil z'n handen niet meer "vuil" (?) maken aan MSX. Alles wat Danilo nog kon doen, was de assembler-files en de rechten aan I.O.D. geven.

Burgum - Jelle Jelsma maakt nu ook muziek voor T.N.I. Hij bood z'n kunsten aan en kreeg prompt een disk thuis gestuurd van Patriek Lesparre. Waar de muziek voor gebruikt gaat worden/gebruikt is, is tot op heden nog niet bekend.

Leeuwarden - SOEPFISKJE is de eerste (muziek)demo van MSX-Club Friesland-Noord en werd voor het eerst verkocht in Zandvoort. Er staat muziek op van Jelle Jelsma, André Annema en Jan-Lieuwe Koopmans (M.O.A.). Bestellen kan nog steeds. Neem contact op met de club voor meer informatie.

Gouda - MSX-Club Gouda stopt, ze zullen alleen nog nieuwe SCSI-apparatuur voor MSX ontwikkelen en verkopen.

Hoorn (nee, niet op Terschelling maar in Noord-Holland!) - MSX-Club West-Friesland stopt niet!

HERINNERT U ZICH DEZE NOG? PENGUIN ADVENTURE

Mijn ouders en zusje moeten over het algemeen bijzonder weinig van computers hebben. Vroeger wilde mijn vader nog wel eens tegen me F-1 Spiriten, maar daar is 'ie op het laatst ook maar mee gestopt, hij verloor toch alleen maar van me. Het enige waar je mijn moeder en zusje mee achter de computer krijgt, is Penguin Adventure. In den beginne (maart '88) kregen we van een kennis een (illegaal!) kopietje van Antartic Adventure. Een ander spelletje kwam niet meer aan de orde, het was een en al pinguin op de monitor. Bij een vriendinnetje kwam mijn zusje erachter dat er een "betere" versie was: je kon ook in de wakken duiken! Niet dus, het spel wat zij gezien had was Penguin Adventure (het had net zo goed Antartic Adventure 2 kunnen heten).

Het verhaal is als volgt: Prinses Penguette (hoe verzinnen ze zo'n naam!) is ten prooi gevallen aan een dodelijk virus. Het enige waarmee ze nog te genezen is, is een appel van de "Gouden Appelboom".

Aan jou de taak om zo'n appel te pakken te krijgen en naar Penguette te brengen. En dat is makkelijker gezegd dan gedaan!

Je begint met helemaal niks, alle hulpmiddelen zul je in de (in totaal 24) stages bij de handelaren moeten kopen. En die zijn er ook in 2 soorten: goeie jongens (Can I help you?) en afzitters (Hey you, you must buy something!). Bij de afzitters, die herkenbaar zijn aan hun blauwe pak en die uiterst sjachrijnige harses, betaal je twee keer zoveel. En als je er wegloopt wordt je in dat heerlijke Konami-steenkolen-Engels toegesproken: WAIT! DAMN IT! Hiermee zullen ze wel "damned" bedoelen.

De items zijn o.a. een pistool (schieten op tegenstanders), helikopterpetje (hoger springen), laarsjes (sneller door de bocht) en diverse schilden, en deze items dienen betaald te worden met vis, die je in de stages regelmatig kunt vangen (ze vliegen gewoon door de lucht!).

Het allerleukste bij de handelaren is de fruitautomaat.

Hiermee kun je je aantal vissen verveelvoudigen (of gigantisch platzak raken!). Het handigste is om, als je de Gamemaster ook hebt, het spel in slow-motion te zetten, dan kun je nog een beetje zien wanneer je moet drukken.

In bepaalde stages kun je ook "warpen" naar een ander level, maar uitspelen kun je dan wel vergeten! Deze optie is dan ook alleen handig om velden te "verkennen".

Ook kom je af en toe een stel vleugeltjes tegen, waarmee je naar de ruimte vliegt. Hier vliegen allemaal vissen, en die fungeren dus weer als hard cash bij de handelaren.

Er zijn nog veel meer leuke dingen aan dit spel, die ik helaas niet allemaal op deze pagina kwijt kan. Voor de 4 tientjes die je ongeveer kwijt bent, heb je een hoop lol!

Conclusie: krijg je weer eens wat kennissen/familie op bezoek die zonodig hun jengelende kinderen ook mee moesten nemen, pak een stoel en zet ze voor PA. Succes verzekerd!

-- Klaas de Wind --

FUTURE DISK #15

Aangezien de Quasar niet meer bestaat, ben ik eens rond gaan kijken naar een geschikte vervanger hiervoor. Op Zandvoort kocht ik daarom een FutureDisk (nummer 15), om eens te kijken of dit een beetje leuk diskmagazine was.

De disk valt meteen op door de tekst op het label: "Parental advisory, explicit texts". Nou heeft mijn halve CD-collectie zo'n sticker, dus mijn nieuwsgierigheid was gewekt. Na het opstarten van de disk kun je kiezen uit "Street Snatch" en "Magazine". En mijn muis wordt herkend, jawel! Street Snatch is een Street Fighter-kloon voor 2 spelers, met de hoofdfiguren uit SD Snatcher (Konami) in de hoofdrol. Heel leuk, zeker voor Konami-freaks als ondergetekende, alleen om dit spelletje zou je de disk al moeten kopen. Maar het gaat mij vooral om het magazine-gedeelte. Grafisch ziet het er enigszins hetzelfde uit als bij Sunrise, maar hier valt de "animatie" onder in beeld (ik ga niet verklappen wat het is, maar de enigszins perverse geesten onder u zullen zich rot lachen) meteen op. Onder de kop "redactioneel" zit de gebruikelijke info die je altijd aantreft op diskmagazines. In het colofon kom ik een aantal namen tegen van MSX-ers die ik persoonlijk goed ken (Dennis en Tobias). Bij de software worden o.a. Construction Craze, Pixess en Eggbert besproken. Bij de tips een cheat voor Illusion City (dank je Tobias, kom ik eindelijk eens wat verder met dat spel) en Snatcher tips & story in 3 delen. Bij de magazines worden o.a. 3 Sunrise disks en MCCM 69 nader bekeken. Programmeren en hardware valt op de FD onder 1 noemer, en bevat deel 5 uit de Pascal-cursus, een verhaal over MSX2+ (getiteld "MSX2+ zooi!"), een artikel over datacompressie en Tobias vertelt hoe je, met behulp van o.a. een pakje Drum met vloei looplichtjes kunt aansturen met je MSX (een looplichtje is zo'n geval dat voorop KITT - de Knightrider-auto - geplakt zit). Leuk. De diversen beslaan maar liefst 3 submenu's. Hierin o.a. de Ys story in 3 delen, Hot News, lezersbrieven (met o.a. een "kapselprobleem"), de kweekschool (Tobias is namelijk nieuw in het FD-team), Dante 2 cursus, manga/anime, deel 4 van de cursus Limburgs (machtig, hopelijk is deze cursus nog lang niet afgelopen!). Bij de CD-recensies wordt o.a. de Konami Solid Snake CD door Tobias de grond in getrapt, en ik voel me hierdoor toch enigszins in mijn kuif gepikt (normaal gebruik ik een andere uitdrukking, maar die acht ik niet geschikt voor publikatie in dit clubblad), omdat Tobias voor deze bespreking een kopie gebruikt heeft van mijn Solid Snake CD!!! Verder staan er nog o.a. een boekbespreking, een concertverslag en een kettingverhaal op de disk.

Conclusie: Een prachtig diskmagazine. Veel (goede) humor en interessante teksten. Soms wel wat melig, maar net niet te. Kwalitatief gezien is deze disk ongeveer gelijk aan Sunrise (die zijn wat serieuzer), en stukken beter dan Quasar. Voor zo'n bedrag (35 gulden voor 6 disks) is een lidmaatschap zeker te overwegen!

-- Klaas de Wind --

GREEN BERET, OF HOE KONAMI DE PLANK MISSLOEG

In dit clubblad maar liefst 2 Konami-retro's, de andere, Penguin Adventure, staat even terug in de rubriek "herinnert u zich deze nog?". Ik wilde het in dit artikel niet zozeer hebben over het spel Green Beret, meer over de "handleiding" (daarmee heb ik eigenlijk al teveel gezegd) van dit spel.

DE "HANDLEIDING"

En nu gaan we lachen. De "handleiding" bestaat uit 1 dubbelgevouwen papiertje met tekst in 10 talen. Ik ga het hier alleen over het Nederlands hebben, dat is al erg genoeg. Alleen de taal al: wij spreken volgens Konami "Netherlands". Ja ja. Het begint met "Je hebt geen schijn van kans." Nou, leuke binnenkomer, als je toch geen kans hebt, waarom zou je dan het spel spelen? Derde alinea: "Maar dan, geconfronteerd met de schokstrategie van de elite vijand met hun bloedhonden, (en nu komt 'ie:) helicopterwapendekschepen (pardon?) en paratroepen, is het beslist geen peuleschil." Volgende alinea bevat "dan wordt het pas echt **** taai." Schuttingtaal in een "handleiding"?

Vervolgens komen we bij de kop "Besturing", waar bij punt 1 dit staat: "De aktie kan met een (hou je vast!) besturingshefboom (zouden ze misschien een joystick bedoelen?) bestuurd worden."

Dan staat onder "Waarschuwing" o.a. het volgende: "Deze cassette (het is dus een cartridge) is ontworpen voor gebruik met alle MSX persoonlijke computers." Wat dat voor apparaat mag wezen...

HET SPEL

Als je zoiets gelezen hebt wordt je toch wel erg nieuwsgierig. Konami heeft voor deze cartridge (het is niet eens een ROM, maar een EPROM!) geen RC-nummer gebruikt, Green Beret heeft nr. KN 327. Klein detail: volgens de handleiding is het spel uit 1986, volgens de doos uit 1987. Konami wou Europese programmeurs gaan gebruiken voor hun spellen, maar na Green Beret hebben ze daar toch maar van afgezien. Niet zo vreemd, want dit spel (niks aktie, het is zo makkelijk en traag als de pest) bevat de Engelse ziekte. Eenkleurige sprites. Het spel is wel zo triest, dat je gewoon met tegenzin gaat spelen. Maar ja, ik moest en zou weten wat een "helicopterwapendekschip" was, en die kom je aan het einde van level 2 tegen. Welk een teleurstelling toen bleek dat het gewoon een helikopter was! Van een begin- of einddemo hebben de Engelsen zeker ook nog nooit gehoord, want aan het einde van level 4 heb je de 4 gevangenen bevrijd, ze salueren even en je begint weer overnieuw. Nou, mooi spel hoor! Mijn advies: Laat dit spel liggen, ook al wordt het je aangeboden voor een stuiver! Deze rotzooi is zelfs nog geen Zloty (Poolse munteenheid) waard!

-- Klaas de Wind --

ZANDVOORT 1994: EEN VERSLAG

Op zaterdag 17 september was het weer zover: de MSX-dag in Zandvoort. Er waren ook gameconsoles te "bewonderen", maar daar ga ik het nu niet over hebben, want we zijn een MSX-club.

Gerrit had een auto gehuurd (een FSO met allemaal reclame voor garagebedrijf Westra uit Stiens erop), en hij haalde Andre en mij om een uur of 6 van de Troelstraweg op.

Om een uur of 8 waren we in Zandvoort. We hadden de auto niet geparkeerd, of daar stond onze 2e auto (de ploeg uit Opeinde/Burgum) naast ons.

We bouwden onze stand op (Friese vlag erboven, 5 computers installeren, enz...) en daar waren we om een uur of kwart voor negen mee klaar.



ONZE STAND IN ZANDVOORT (VLNR KLAAS, GERRIT, WOUTER)

Ik besloot om even rond te kijken, en kwam behoorlijk veel bekenden tegen (dat krijg je als je een beetje veel kontakten hebt in het MSX-wereldje (dat helaas toch steeds kleiner wordt)).

Mijn eerste aankoop betrof een strategisch spel uit Japan, waarin je WO 2 nog eens rustig over kunt doen, en uiteraard een andere afloop geven! Vrij actueel, gezien de herdenking van "Market Garden" enkele weken geleden. Om 10.09 uur precies verkochten we ons eerste "Soepfiskje". Jippie! In totaal hebben we de hele voorraad (70 stuks!) verkocht. Na mijn tweede rondgang zat ik "opgescheept" met o.a. de MSX-2 versies van King's Valley II en Hydlide 3!!! Normaal zijn deze versies (bijna) nergens te krijgen.

Om een uur of 11 begon Soepfiskje echt goed te lopen, het was behoorlijk druk op onze stand!

MSX Club Gouda hield gigantisch opruiming, ik heb er 2 Japanse spellen gekocht.

De "Druijffjes" (dochtertjes van Frank Druijff) liepen rond in een MCCM shirt met achterop de getallen 9,6 en 3. Op een gegeven moment kon ik mijn nieuwsgierigheid niet meer bedwingen, en liep naar de MCCM-stand om erachter te komen wat die drie getallen in godsnaam voorstelden. Het bleek dat je bij aankoop van een MCCM-programma een gokje kon wagen op de computer, en als er een 3, 6 of 9 in beeld kwam kreeg je je geld terug. Ik dus weer niet, want ik kreeg een 7 als getal. En dan te bedenken dat 7 het geluksgetal is!



DE SOEPFISKJE-COMPUTER (LET OP HET BORDJE LINKS)

Na een voortreffelijke lunch (1 patatje met en een cola) besloot ik maar eens om aan het clubblad verder te werken. Enkele teksten in dit clubblad zijn echt geschreven op de beurs zelf, en ik kan u verzekeren, dat is niet makkelijk! Probeer maar eens om een artikel te schrijven met het geluid van Soepfiskje naast je! Dan weer een Fries volkslied op FM-Pac, en dan weer die sample al-al-al-always ultra, voor een schoner, droger en beschermd gevoel! Maar goed, het is gelukt. Ik wisselde mijn tijd tussen artikelen schrijven en het lezen van tijdschriften (ik raakte mijn gekochte spullen verder niet aan, dan heb ik thuis weer veel te doen). Dit tijdschriften lezen ben ik maar snel weer mee opgehouden, ik werd nogal vreemd aangekeken toen ik verdiept was in de Modelspoorkrant van Nederland. Blijkbaar wordt je als MSX-er geacht geen andere hobby's te hebben. Bij Sunrise waren de nieuwe videochip V9990 (Graphics 9000)

en audiochip OPL4 (MoonSound) te bestellen, en dat deden dan ook nogal wat mensen. Ik heb goede hoop dat de V9990 en vooral de OPL4 in de toekomst door veel MSX-ers gebruikt zal gaan worden.

Oasis verkocht heel erg veel patchdisks, en er zullen op Tilburg dan ook wel weer nieuwe patchdisks uitgebracht worden.

Halverwege de middag raakte ik in gesprek met 2 Oostenrijkse MSX-ers. Ze zochten nog wat muziek voor een demo die ze gaan maken, maar het kan ook een spel gaan worden. Ik heb ze voorgesteld naar Jelle (da's nou eenmaal onze componist), en ik hoop dat er iets leuks uitrolt. We wachten af.

Het bleek dat Gouda vanaf ongeveer 3 uur gigantisch begon te stunten met software. Hisoft talen per stuk 2,50, veel software voor 1 gulden, en de prijzen van Koreaanse software zakten ook steeds verder.

Bij de manga-stand was het gigantisch druk, een goed teken. Veel MSX-ers zijn natuurlijk al gewend aan de manga-tekenstijl, en er werden dan ook nogal wat anime-goodies verkocht.

Uiteindelijk ging ik naar huis met 3 Japanse spellen, Hydlide 3 (MSX-2 versie), King's Valley II MSX-2, Veldslag, Nemesis 2, Futuredisk #15 (met Street Snatch erop), Soksoft Replayer Construction Kit, G.A.M.E., Dot Designer uitleg, Delta 1.01, Nevada Cobol en Nevada Pascal 80.

Een aantal van deze programma's worden besproken in dit clubblad, en in de extra editie (zie pagina 5) volgen ook nog een paar.

Om half 5 besloten we om de stand af te breken en naar huis terug te gaan, want onze huurauto moest om half 8 's avonds weer in Stiens ingeleverd worden. Al met al kon ik terugzien op een bijzonder geslaagde MSX-dag (bedankt Jaap!), en ik heb nu alweer gigantisch veel zin in Tilburg, hoewel dat nog een half jaar duurt.

-- Klaas de Wind --

P.S.: Het is helaas een feit dat weinig Friese MSX-ers naar Zandvoort of Tilburg gaan (behalve wij 7-en van MCFN heb ik alleen Kier en Koen uit Heerenveen, een paar mensen uit Burgum en 2 personen uit Hallum gezien). Ik kan het u, ook als "gemiddelde" MSX-gebruiker ten zeerste aanbevelen om een keer zo'n echt grote MSX-beurs te bezoeken. Oke, het is niet echt naast de deur, maar bij Zandvoort en Tilburg vergeleken is onze clubdag, sorry dat ik het zeg, een lachertje. Op Zandvoort waren maar liefst 51 (!) standhouders, terwijl er op een clubdag gemiddeld zo'n 5 zijn. Gewoon omdat die standhouders Friesland niet naast de deur vinden! Doe uzelf een plezier, en ga 8 april naar Tilburg. U zit 3 uren in de auto (als het niet meer is), maar het is het waard, absoluut! U zult zien dat er voor die MSX2 die u een jaar of 7 a 8 geleden gekocht hebt, nog genoeg leuke soft- en hardware te krijgen is! Dus hopelijk tot ziens in Tilburg!

NIEUWS UIT DE PD-BAK

In Zandvoort is helaas weinig nieuwe Public Domain software verschenen, maar vergeleken met de vorige lijst zijn er weer een flink aantal nieuwe titels. Er zijn een tiental SIMPL diskettes bijgekomen; op de meeste diskettes staat 1 file met een maximale grootte van 720 kB, meer kan er immers niet op een diskette. Voor de file heeft men tevens ook wel 1 MB RAM nodig om de gehele file te kunnen lezen, indien uw computer minder geheugen heeft wordt het zover geladen totdat het weer het geheugen uitloopt, m.a.w. als het geheugen vol is.

Op 194 vinden we een verzameldisk van samples voor Moonblaster, samengesteld door de, nu bij onze club horende, MSX Brains.

Daarna zien we drie diskettes met disketiketten voor Dynamic Publisher, er staan o.a. etiketten van bekende (oude) spellen op.

Op 198 en 199 vinden we een demo voor de audio-module.

Zoals u waarschijnlijk al weet is MSX-Club Gouda gestopt met o.a. het uitgeven van Quasar, met als gevolg dat de diskettes PD zijn verklaard. Nu heb ik rest ook in PD-bak geplaatst inclusief de extra diskettes B en C, dit zijn op zichzelf staande diskettes.

Ook zijn de nieuwste Sunrise Picturedisks weer aanwezig. Aangezien we in het vorige clubblad gestopt zijn bij nr. 180 wordt de lijst vervolgd vanaf nr. 181.

Wilt u de complete lijst hebben, vraag me dan tijdens de clubdagen aan om een exemplaar of zend een briefje met daarin een extra postzegel van 80 cent, dan stuur ik u de lijst op.

U kunt op de clubdagen in het bezit komen van onderstaande PD-diskettes. De kosten bedragen slechts 2 kwartjes per kopie, als u zelf een (liefst dubbelzijdig geformateerde) lege diskette(s) heeft. Heeft u geen lege diskette meer, geen nood: u kunt ze ook kopen voor 3 gulden per disk, inclusief 1 kopie.

U kunt de diskettes bestellen door per disk 5 gulden (incl. porto) over te maken op bank rek. 320240290 t.n.v. G.Jellema te Stiens, o.v.v. de gewenste disks en uw adres. Mijn adres staat op pagina 3. Bellen kan ook, 05109-4738 (Gerrit).

Vrijwel alle diskettes zijn dubbelzijdig, dit ivm. met het kopieëren en formateren van diskettes, als u een enkelzijdige drive bezit dan graag wel even doorgeven, want niet alles kan op een enkelzijdige diskette overgezet worden.

-- Gerrit Jellema --

In onze PD-BAK hebben we het volgende voor u:

A = MSX-Audio (Philips/Toshiba Muziekmodule)
M = MSX-Music (FM-PAC, FM-PAK)
S = SCC geluidschip
PSG = Standaard geluidschip voor de MSX
SIMPL = Sample Interface MSX PLayer (=COVOX-interface)
256K = minstens 256K RAM geheugen nodig
2/2+ = oorspronkelijk voor screen 12, maar ook mogelijk
voor screen 8 te gebruiken

FN.181	SIMPL files collection #4 (VOC - 512kB)	(SIMPL)
FN.182	SIMPL files collection #5 (VOC - 512kB)	(SIMPL)
FN.183	SIMPL files collection #6 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.184	SIMPL files collection #7 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.185	SIMPL files collection #8 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.186	SIMPL files collection #9 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.187	SIMPL files collection #10 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.188	SIMPL files collection #11 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.189	SIMPL files collection #12 (VOC - 1024kB)	(SIMPL)
FN.190	SIMPL files collection #13 (UMF demo - 256kB)	(SIMPL)
FN.191	SIMPL files collection #14 (VOC - 256kB)	(SIMPL)
FN.192	Revolution, The New Image	(A/M)
FN.193	Top Hits	(A)
FN.194	Moonblaster Sample disk #1, MSX Brains	(A)
FN.195	Dynamic Publisher disketiketten #1	
FN.196	Dynamic Publisher disketiketten #2	
FN.197	Dynamic Publisher disketiketten #3	
FN.198	MEGA-demo 3 - disk 1	(A)
FN.199	MEGA-demo 3 - disk 2	(A)
FN.200	FAC-Demo I	(S)
FN.201	Quasar Diskmagazine #11	(A/M)
FN.202	Quasar Diskmagazine #12	(A/M)
FN.203	Quasar Diskmagazine #13	(A/M)
FN.204	Quasar Diskmagazine #14	(A/M)
FN.205	Quasar Diskmagazine #15	(A/M)
FN.206	Quasar Diskmagazine #16	(A/M)
FN.207	Quasar Diskmagazine #17	(A/M)
FN.208	Quasar Diskmagazine #18	(A/M)
FN.209	Quasar Diskmagazine #19	(A/M)
FN.210	Quasar Diskmagazine #20	(A/M)
FN.211	Quasar Diskmagazine #21	(A/M)
FN.212	Quasar Diskmagazine #22	(A/M)
FN.213	Quasar Diskmagazine #23	(A/M)
FN.214	Quasar Diskmagazine #24	(A/M)
FN.215	Quasar Diskmagazine #25	(A/M)
FN.216	Quasar Diskmagazine #26	(A/M)
FN.217	Quasar Diskmagazine #27	(A/M)
FN.218	Quasar Diskmagazine #28	(A/M)
FN.219	Quasar Diskmagazine #29	(A/M)
FN.220	Quasar Diskmagazine #29B	(A/M)
FN.221	Quasar Diskmagazine extra-disk B	
FN.222	Quasar Diskmagazine extra-disk C	
FN.223	Sunrise Picturedisk #12	
FN.224	Sunrise Picturedisk #13	

KLEINE ADVERTENTIES

De advertentieruimte op deze pagina is bedoeld voor particulieren die iets zoeken of te koop aanbieden. Bedrijven verwijzen we naar een advertentie op A6, A5 of A4 formaat, meer info hierover bij de club.

Gezocht: MSX Computer Magazine nrs. 1 t/m 7, MSX Club Magazine nrs. 1 t/m 12, 14 t/m 18 en 20 MSX Gids nrs. 1 t/m 9, 11 t/m 13 en 18 De bladen dienen wel in goede staat te zijn. Tel: 05109-4738 (Gerrit)

ADVERTENTIES WORDEN GELEZEN, ZIET U WEL!

Te koop:
NMS 8220 met datarecorder i.z.g.s. Tel: 058-662533 (Klaas)

HIER HAD UW ADVERTENTIE KUNNEN STAAN!

Aangeboden: Nieuwe printerlinten o.a. geschikt voor de Philips VW0030, NMS1421, NMS1431, NMS1433, NMS1435. Prijs per stuk Fl. 14,-. Tel: 05109-4738 (Gerrit)

Gezocht:
Informatie over het aansturen van een conventionele (niet digital) Marklin-modelspoorweg met MSX. Tel: 058-662533

UW ADVERTENTIE OP DEZE PLEK? BEL 058-662533

Gezocht: Goed werkend (dus niet versleten) toetsenbord voor de Sony HB-F700P. Tel: 05109-4738 (Gerrit)

Bij de voorplaat:

Op de voorkant van het clubblad staat deze keer de MSX turbo R van Klaas. De foto is gemaakt op de beurs in Zandvoort. Deze foto geeft een goede indruk van de puinhoop waarin een deel van dit clubblad tot stand is gekomen.

Doelstelling MSX-Club Friesland-Noord:
Het bevorderen van het optimale gebruik van het MSX-systeem en de daarbij behorende hard- en software, het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen.

De club kan niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden, ook niet voor aangeboden artikelen d.m.v. advertenties.

Zonder onze voorafgaande SCHRIFTELIJKE toestemming mag geen artikel of een deel daarvan uit deze uitgave vermenigvuldigd of overgenomen worden.
