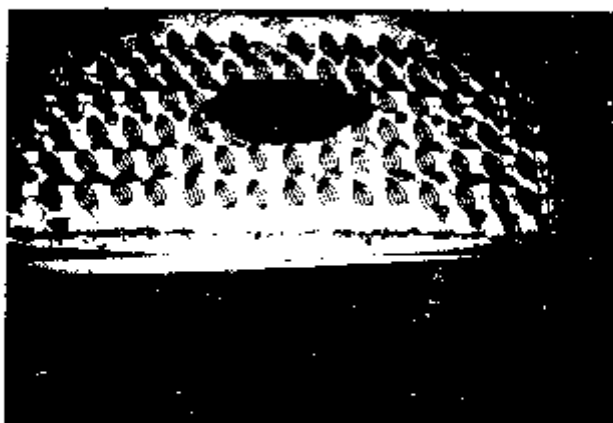


JAARGANG 6 APRIL/MEI 1996 NUMMER 16

MSX
I II II⁺ TURBO R



 **MSX**
Club West-Friesland

*Original supplied by Bas Kornalijnslijper
Scanned and converted to PDF by HansO, 2002*

REDACTIONEEL

De clubdag van 10 februari en de viering van het 5-jarig bestaan van de club was een groot succes. De verjaardag van de club is niet onopgemerkt voorbij gegaan. Ruim 70 bezoekers zijn op deze speciale dag aanwezig geweest.

Naast de normale club-activiteiten en een aantal collega-clubs werd deze clubdag feestelijk omlijst door middel van diverse attracties.

Voor deze speciale dag hebben we een enorme taart (zie kافت van dit clubblad) laten maken, want dat hoort nu eenmaal bij een verjaardag. Iedereen kon hier natuurlijk een stukje van nemen.

Bij de PD-bak van Paul Brugman konden, degene die PD-diskettes aanschaffen, door middel van een dobbelspel extra diskettes winnen.

Bij Albert en Jaap was er ieder uur een spelcompetitie waarmee leuke prijzen te winnen waren. Jaap Hoogendijk had de hoogste score met Rollerball en Roald Sas was de winnaar met Quarth.

Het enveloppenspel onder leiding van Peter Tol en met mijn hulp was een groot succes. Hiermee was de kans dat er een prijs werd gewonnen zeer groot omdat er drie keer per persoon meegedaan mocht worden. Echter de prijs moest men zelf ophalen. Deze prijzen lagen bij de verkoop (div. club-artikelen), bij Ditta Visscher (wenskaarten), bij Paul Brugman (PD-diskettes), bij de entree (supermarkt artikelen), bij de bar (frisdrank, bier en snacks) en op diverse andere plaatsen.

Om 14.00 uur begon ik met een kleine toespraak. Hierbij vertelde ik in het kort hoe de club is ontstaan en hoe we ons de afgelopen 5 jaar hebben staande kunnen houden, ondanks dat het MSX-systeem al lang niet meer in de winkels te koop is. Ook heb ik verschillende mensen bedankt voor hun inzet die samen met mij er voor gezorgd hebben dat de MSX-club kan blijven bestaan. Hiervoor kregen zij ieder een plant. Voor Paul Brugman had ik nog een extra verrassing, namelijk ruim 30 diskettes voor de PD-bak. Dit waren alle muziek-diskettes van Impact, Airborne en muziek-diskettes welke in eigen beheer zijn ontwikkeld.

Paul wilde ook nog even aan woord om het ontstaan van de PD-bak te vertellen. Ook vroeg Paul aan mij of ik wist hoeveel clubdagen we al georganiseerd hadden. Ik had geen idee waarna Paul mij vertelde dat dit de 25-ste clubdag was. Ook wilde Jaap Mark, namens de organisatie, aan het woord. Hij bedankte mij voor wat ik voor de club had gedaan en overhandigde mij vervolgens enkele cadeaus, wat voor mij een totale verrassing was.

Na deze verrassing ging ik verder met een kleine loterij, waarmee waardebonnen van f 5,-- t/m f 100,-- te besteden bij de club, te winnen waren. De loten werden getrokken door Marjolein Brugman. De Prijs van f 25,-- ging naar Rob de

Groot uit Ermelo en de prijs van f 50,-- is gewonnen door de familie Spelt uit Hoorn. De hoofdprijs van f 100,-- ging naar Jasper Duijn uit Bovenkarspel.
Tot slot kon de taart aangesneden worden.

Een schitterende clubdag welke ik niet snel zal vergeten...

Ook dit clubblad is weer voor het grootste gedeelte door Albert geschreven. Ik heb de laatste tijd erg weinig tijd om aan het clubblad te werken, zowel door mijn werk als door de andere club-activiteiten. Ik vind het moeilijk om het clubblad uit handen te geven, omdat ik het clubblad zie als een stukje van mijzelf. Uiteindelijk zijn er serieuze plannen om het clubblad over te dragen aan Albert. Het enige dat veranderd, is dat het clubblad er iets anders uit zal gaan zien. Ik blijf dan natuurlijk wel schrijven voor het clubblad en het correctie-werk zal ik ook blijven doen. Albert bepaalt dan wat er in het clubblad zal komen te staan. Dit zijn nog plannen en ik zal met Albert nog diverse gesprekken hebben voordat het definitief door zal gaan, want het is een hele verantwoordelijke taak.

MSX-Club West-Friesland
Rondeelstraat 25
1628 KH Hoorn
Tel.: 0229 270618
FAX : 0229 270618 (alleen op afspraak)

De clubdagen zijn in het 'Buurthuis de Cogge' aan de Akkerwinde te Zwaag (vlakbij Sportcomplex de Opgang). Vanaf 12.30 u bent U welkom. Wanneer U uw computer meeneemt, kunt U vanaf 12.00 u aanwezig zijn.

Volgende clubdag: Zaterdag 8 juni 1996

Bas Kornalijslijper

- Doelstelling: Het bevorderen van het optimale gebruik van het MSX-systeem en de daarbij behorende soft- en hardware. Het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen. Kortom een gezellig dagje computeren met mensen met dezelfde hobby en er dan ook nog iets van opsteken.

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

- Zonder onze toestemming mag geen artikel of een gedeelte daarvan uit deze uitgave vermenigvuldigd of overgenomen worden.

HARDWARE-UITBREIDINGEN

Hieronder vindt U een lijst van de meest voorkomende hardware-uitbreidingen. Op alle uitbreidingen geven wij drie maanden garantie. Alle prijzen zijn inclusief montage. Diverse andere uitbreidingen en reparaties mogelijk.

- Turbo 7 MHz	f	85,--
- Super-VHS aansluiting + kleuraanpassing		
Philips NMS 8280	f	85,--
- Schakelaar in SCC-cartridge	f	10,--
- Snelle diskrom Sony HB-F700	f	25,--
- Snelle diskrom Philips NMS 8250/55/80	f	25,--
- Geluidsaanpassing voor Philips NMS 8250/55/80 i.v.m. FM-PAC en SCC.	f	10,--
- MSX-DOS wijziging Philips VG 8230	f	25,--
- Toshiba MSX-Audio met sample-chip en schakelaar	f	50,--
- Gewijzigde ROM voor Philips Music Module	f	25,--
- 256 kB sample-geheugen voor Philips Music Module	f	85,--
- MSX-DOS 2.22 of 2.23 intern	f	70,--
- MSX-DOS 2.20 in SCC-cartridge	f	35,--
- Diverse geheugen-uitbreidingen leverbaar		
- Diverse kabels leverbaar		

Ook kunt U uw computer geschikt maken voor het gebruik van een dubbelzijdige diskdrive. Dit is inclusief diskdrive, ROM en kabel.

Philips VG 8230	f	125,--
Philips VG 8235-00/20	f	125,--

U kunt ook een tweede diskdrive in laten bouwen.

Philips NMS 8250	f	125,--
Sony HB-G900	f	125,--

Externe diskdrive met voeding, behuizing en kabel.

Sony HB-F500/700	f	250,--
Philips VG 8230	f	250,--
Philips VG 8235-00/20	f	250,--
Philips NMS 8245	f	250,--

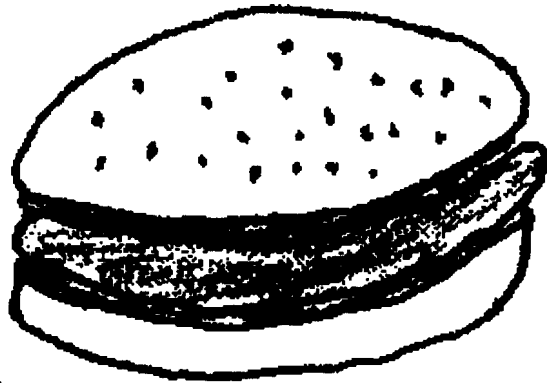
(De Philips 8245 beschikt niet over een aansluiting voor een tweede drive. Voor f 50,-- heeft deze computer een aansluiting die noodzakelijk is voor een B-drive.)

Het is zelfs mogelijk om uw externe drive met disk-interface geschikt te maken voor dubbelzijdig gebruik. Het is mogelijk om één of twee drives in te bouwen.

Sony, Philips of JVC (1 drive)	f	150,--
Sony, Philips of JVC (2 drives)	f	250,--

Prijswijzigingen omhoog of omlaag onder voorbehoud!!!

BUURTHUIS "DE COGGE"
presenteert
i.s.m.



De Bertus Burger



Koop nu de
LEKKERSTE
hamburger die er
bestaat !!!

Alleen op de clubdag
verkrijgbaar voor een
speciale dagprijs!

PIONTWERP STUDIO P.TOL
MESSING 25 1628 HG HOORN NH TEL.: 0229-242901

GEBRUIK HET PHILIPS NMS-1160 KEYBOARD

In dit artikel zal ik uitleggen hoe het Philips keyboard kan worden aangestuurd en vervolgens kan worden uitgelezen.

Om met de MSX-AUDIO een keyboard te kunnen gebruiken heeft Yamaha twee poorten ingebouwd. Aan het begin van de lijst van de MSX-AUDIO-registers zijn twee poorten aanwezig welke het keyboard 'adresseren' en uitlezen. Dit uitlezen kan als volgt:

```
;
; Read line from NMS-1160 keyboard
;
; In: A = line read (0 <= A <= 7) ==> 2^A
; Out: A = keyboard output (8-bits)
;
SNSAUD: CALL  POWER2          ; First calculate 2^A
          PUSH  AF            ; Save line to read
          LD    A,6           ; Access MSX-AUDIO register 6
                               ; to write
          OUT   (&HC0),A
          POP  AF            ; Restore line to read
          OUT   (&HC1),A
          LD    A,5           ; Access MSX-AUDIO register 5
                               ; to read
          OUT   (&HC0),A
          IN   A,(&HC1)       ; Read specified line
          RET                  ; All done
```

De invoerwaarde voor deze routine moet tussen 0 en 7 liggen. Er wordt hier namelijk eerst een omreken-routine aangeroepen welke deze waarde omzet naar het juiste bit. Dit geldt omdat bij het indrukken van de C-1 op het toetsenbord het volgende gaat gelden:

```
1  1 1 1 1 1 1 1 0
2  1 1 1 1 1 1 1 1
3  1 1 1 1 1 1 1 0
4  1 1 1 1 1 1 1 1
5  1 1 1 1 1 1 1 0
6  1 1 1 1 1 1 1 1
7  1 1 1 1 1 1 1 0
8  1 1 1 1 1 1 1 1
9  1 1 1 1 1 1 1 0
10 1 1 1 1 1 1 1 1
enz.
```

Bij E-3 zijn 1, 2, 5, 6, 9, enz. gelijk en 3, 4, 7, 8, 10, enz. gelijk. Deze verschillen weer van elkaar. Probeer het maar eens met een Basic-programmaatje een reeks opeenvolgende 'lijnen' te lezen, dus bijvoorbeeld de eerste 16 en ga dan eens met het toetsenbord experimenteren. Het levert eigenlijk best een leuk effect op.

Aan het einde van het artikel is het Basic-programma te vinden welke bovenstaand effect zichtbaar maakt, gevolgt door

een Basic-programma dat de waarden naar een karakter in het Video-RAM schrijft. Dit laatste onder het motto: 'Maak zelf storing!'

De tabel is vrij simpel, echter zal ik deze hieronder voor de volledigheid weergeven:

line	bit	7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	G 1	F#1	F 1	E 1	D#1	D 1	C#1	C 1
2	1	D#2	D 2	C#2	C 2	B 1	A#1	A 1	G#1
4	2	B 2	A#2	A 2	G#2	G 2	F#2	F 2	E 2
8	3	G 3	F#3	F 3	E 3	D#3	D 3	C#3	C 3
16	4	D#4	D 4	C#4	C 4	B 3	A#3	A 3	G#3
32	5	B 4	A#4	A 4	G#4	G 4	F#4	F 4	E 4
64	6	G 5	F#5	F 5	E 5	D#5	D 5	C#5	C 5
128	7	X	X	X	C 6	B 5	A#5	A 5	G#5

In de eerste kolom staat de waarde welke in MSX-AUDIO register 6 moet worden geschreven om de aangegeven rij uit register 5 te kunnen lezen. De tweede kolom is de waarde welke door de bovenstaande routine SNSAUD wordt gebruikt als invoer. Intern wordt de waarde met onderstaande routine omgekeerd. De met de X gemarkeerde bits zijn ongebruikt.

De routine welke in de routine SNSAUD werd gemeld, ziet er als volgt uit:

```

;
; Calculate 2^A
;
; In:  A =   7   6   5   4   3   2   1   0
; Out: A = 128  64  32  16   8   4   2   1
;
POWER2: LD    B,A           ; Make a counter of it
        AND   A            ; Check when zero 2^0 = 1
        LD   A,1           ; See!
        RET   Z            ; Yep! It's zero so back
P_LOOP: RLCA                ; A=A*2
        DJNZ P_LOOP       ; Do it B times
        RET                ; Done

```

In de W-BASS2-source, waar de SNSAUD- en POWER2-routines te vinden zijn, is nog een routine te vinden welke de positie van een ingedrukte toets berekent. De source kan kosteloos bij mij verkregen worden.

Tot slot de twee Basic-programma's. Beide functioneren onder KUN-Basic en met 7 MHz.

```

10 DEFINITI:CLS:ONSTRIGGOSUB30:STRIG(0)ON
20 FORI=0TO7:LOCATE0,I:OUT&HC0,6:OUT&HC1,I:OUT&HC0,5:PRINTRI
GHT$("00000000"+BIN$(INP(&HC1)),8):NEXTI:GOTO20
30 STRIG(0)OFF:LOCATE0,8:END

```

Verander in regel 20 van het bovenstaande programma OUT&HC1, I in OUT&HC1,2^I en alle regels worden netjes onder elkaar geplaatst. Dat is precies wat het volgende Basic-programma gebruikt voor het maken van de storing.

```

10 POKE&HF3AF,32:COLOR15,0,0:DEFINTI:SCREEN1:VDP(1)=VDP(1)AN
D191:ONSTRIGGOSUB30:STRIG(0)ON:FORI=0TO767:VPOKE6144+I,64:NE
XTI:FORI=0TO7:VPOKE512+I,0:NEXTI:VDP(1)=VDP(1)OR64
20 FORI=0TO7:OUT&HC0,6:OUT&HC1,2^I:OUT&HC0,5:VPOKE512+I,INP(
&HC1)XOR255:NEXTI:GOTO20
30 STRIG(0)OFF:SCREEN0

```

Overigens zal de oplettende MSX-er de COLOR15,0,0 veranderen in COLOR1,15,15 en de XOR255 in regel 20 verwijderen voor hetzelfde effect. Dit zal een kleine snelheidswinst opleveren.

Albert Beevendorp

DE NAMAAK-DISK 1

Alweer een uitbreiding voor Dynamic Publisher welke dit keer afkomstig is van onze eigen club. Deze dubbelzijdige diskette (of twee enkelzijdige diskettes) staat vol met plaatjes welke te gebruiken zijn met Dynamic Publisher. De ruim tweehonderd stempels zijn ingedeeld in twintig schermen. Alle stempels zijn door Peter Tol met een handscanner gemaakt en vervolgens met de muis bewerkt.

Er staan drie soorten stempels op deze uitbreidingsdiskette:

Om te beginnen de algemene logo's. Hierbij moeten we denken aan logo's van bedrijven (o.a. Albert Heijn, Arcade), merknamen (o.a. Philips, Sony) en zelfs het logo van het West-Friesland College ontbreekt niet.

De tweede groep stempels zijn de voetbal-logo's. Ajax en Feyenoord zijn hierbij natuurlijk ook te vinden.

De laatste serie stempels zijn de verkeersborden, waarbij alle verkeersborden een nummer hebben welke overeenkomen met de nummers uit de lijst met betekenissen hiervan.

Tot slot een aantal nieuwe karaktersets, kaders en enkele verschillende printer-intellingen voor Hewlett Packard Desk-jet printers.

Bas Kornalijslijper

ONTWERP

STUDIO

EN

P.TOL



PRESENTEREN

**DE NIEUWSTE
UITBREIDING
VOOR DYNAMIC
PUBLISHER**

**DE
NAMAAK
DISK I**



VOOR INFO OF VRAGEN BEL OF SCHRIJF NAAR:

MSX-CLUB WEST-FRIESLAND
RONDEELSTRAAT 25
1628 KH HOORN NH
TEL.: 0229-270618

ONTWERP STUDIO P.TOL
MESSING 25
1628 HG HOORN NH
TEL.: 0229-242901



Deze disk bevat o.a.:

- 20 verschillende schermen
- met plaatjes van:
 - algemeene logo's
 - voetbal logo's
 - verkeersborden
- 2 nieuwe fonts
- 6 nieuwe lettertypes
- 10 nieuwe kaders
- en 4 nieuwe printer instellingen
- voor de Hawlett Packard Deskjet 600

SPELTIPS

FRAY: Start demo-disk 0 op met B, G en M ingedrukt voor een reeks mooie plaatjes (Beautiful Graphics Mode).

ALESTE 2: Start het spel op met spel-disk 2. Met de combinaties [SELECT]-[CURSOR UP] en [SELECT]-[CURSOR DOWN] kan de te spelen ronde veranderd worden.

FIRE HAWK: Houdt tijdens het opstarten (vanaf het begin) U, S en A ingedrukt en start met deze toetsen het spel tot de eerste mission opstart voor het gigantisch verlagen van de enemy-strength en enemy-shields. Wordt er een andere mission gestart, dan werkt het niet.

THE SNATCHER: Indien je aan het vechten moet slaan, houdt de [SHIFT]-toets ingedrukt, zodat er een vizier op het scherm komt. Dan kun je (met nog steeds die [SHIFT] ingedrukt) met de cijfertoetsen aan het schieten gaan:

```
7 8 9
4 5 6
1 2 3
```

GAME-MASTER: Houdt tijdens het opstarten de [ESC]-toets ingedrukt, dan wordt direkt na het installeren van de Game-Master het spel gestart zonder dat het Game-Master-menu verschijnt.

BOZO'S BIG ADVENTURE: In het password-menu kan ROYAL ingevoerd worden. Het lijkt alsof het password geweigerd wordt, maar in het spel zijn er diverse opties gewijzigd. Je beschikt nu over een oneindige hoeveelheid paraplu's, je kunt door de monsters lopen en constant ver springen.

AKIN: Hieronder volgen de passwords:

Chapter	Password
1.	Awakening
2.	Chakri
3.	Phuket
4.	Chedi
5.	Baht
6.	Sukhothai
7.	Visikha
8.	Makha
9.	Asalha
10.	Viharn
11.	Kulcharee

DUCK TALES: Enkele passwords

Level 2: YBYIKRHR

Level 3: XBRBPNT

ALESTE 2: De STOP-toets is pauze. In deze mode kunnen vier opties worden gebruikt:

- CURSOR-toetsen veranderen de speler-snelheid.
- SELECT-toets schakelt enemy-animaties AAN en UIT.
- SELECT- en CURSOR-toetsen centreren het scherm.
- STOP-toets gaat terug naar het spel.

SOLID SNAKE: Mijnen kunnen worden opgeraapt door er overheen te kruipen. Het groene matje kan worden gebruikt om er onder door te gaan kruipen. Vijanden blijven echter pijnlijk aanvoelen.

SCION: Deze echte gouwe ouwe heeft ook een cheat. Start het spel op met toetsen 0, 1 en 5 ingedrukt en er zijn 80 levens in plaats van 3.

KING'S VALLEY: Iedereen die de Konami Game Collection deel 1 heeft en MSX-DOS 2.xx met voldoende geheugen (512 kB) moet het volgende maar eens proberen:

- Maak een RAM-disk aan die het hele geheugen gebruikt
- Kopiëer alle bestanden van disk B naar de RAM-disk
- Maak de RAM-disk als default-drive
- Start het spel op d.m.v. het bestand "AUTOEXEC.BAS"

Het spel speelt hetzelfde, alleen de velden worden niet meer van disk ingeladen, echter van de RAM-disk dat veel sneller is. Door nu de laatste 15 velden simpeler te maken via de EDIT-mode (F5), zal het spel sneller uitgespeeld zijn. De laatste code is "YOSHITAKA ITOH" en geeft je de mogelijkheid het laatste veld uit te spelen.

PUMPKIN ADVENTURE 3: Als je de crowbar bemachtigd hebt (deze ligt in de kist in de kelder, waar je in kunt zodra je de Janitor gesproken hebt in de Presidential-Suite, welke je de sleutel naar de kelder geeft) moet je bij de receptie de putdeksel ermee losmaken om in een gigantische kelder te komen, alwaar drie kistjes zitten met een cakefork, een breadknife en een area-scanner. Probeer de lol van het gebruik te ontdekken.

Kom je in de ondergrondse niet verder (het is de enige doorgang naar Hollywood-South en ik raad je aan een kaart te maken) dan moet je met een lorry verder. Deze lorry heeft een kleine opknapbeurt nodig.

Albert Beevendorp
Roald Sas
Jaap Mark
Bas Kornalijslijper
Bard Pancras

KONAMI'S TERUGKOMENDE ASPECTEN

Ik weet niet hoeveel mensen het verhaal over de Konami-brief van Klaas de Wind (MCFN clubblad nummer 8) hebben gelezen, waarin onder andere stond waarom het Paaseilandbeeld zo vaak in de KONAMI-spellen voorkomt.

Volgens mijn Konami-lijst komt Pennie Penguin (bekend van o.a. Penguin Adventure) vaker in de Konami-spellen voor (8 stuks om precies te zijn) te weten: Antartic Adventure, Ping Pong, Game Master, Penguin Adventure, Nemesis 2, Game Master 2, Parodius en Uranai.

Het Paaseilandbeeld komt welgeteld voor in 7 spellen namelijk: Pippols, Nemesis, Penguin Adventure, Q-Bert, The Maze of Galious, The Treasure of Usas, Parodius en Nemesis 3.

De Twinbee komt in slechts 3 spellen voor, namelijk Twinbee, Nemesis en Q-Bert.

Nog een leuke... Popolon komt voor in 4 spellen: Nightmare, Maze of Galious, Shalom en Parodius.

Tot slot Metal Gear (het wapen), welke niet alleen voorkomt in Metal Gear en Solid Snake. Grappig is dat The Snatcher en SD-Snatcher er mee te maken hebben en ook daar Metal Gear in voorkomt. En wie vindt die springende vijanden in veld 2 van Space Manbow niet een beetje op Metal Gear lijken? Hier zit Metal Gear dus al in 5 spellen.

Het Paaseilandbeeld is een redelijk in het oog springend geval door zijn nogal vreemde vorm. Daardoor is niet erg snel te zien dat Pennie Penguin vaker in Konami's voorkomt en dat niet alleen het Paaseilandbeeld in meerdere spellen voorkomt.

Albert Beevendorp

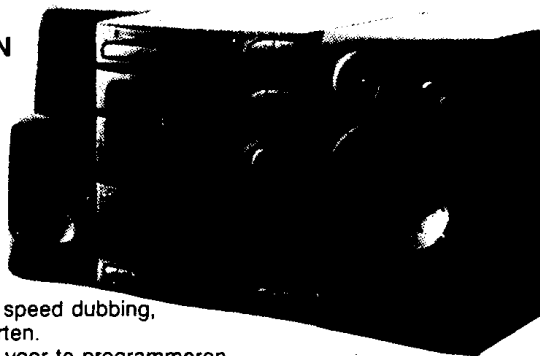
JVC HIFI MINISYSTEEM TYPE MSX 3 COMPLEET MET BOXEN EN INFRARODE AFST.BED.

Versterker 2x48 Watt,
microfoonaansluiting met
mixmogelijkheid, ingebouwde
equalizer, surround sound (dance club,
hall en stadium), active bass.
Digitale tuner met auto zenderzoeker,
FM stereo, MG, LG, 40 zenders voor te
programmeren, timer.

Dubbel autoreverse cassettedeck, high speed dubbing,
dolby systeem geschikt voor alle tapesoorten.
CD-speler, muziekkalender, 32 nummers voor te programmeren,
random play, CD-edit functie.

Boxen 60 Watt, bassreflex.

Normaal 1399.-



NU **999.-**

Pumpkin Adventure III

Pumpkin Adventure III is, zoals de naam al doet vermoeden, de opvolger van Pumpkin Adventure II, maar daar houdt het dan ook mee op, want Pumpkin Adventure III is veel groter, mooier, moeilijker en vooral veel leuker dan z'n voorganger. Het meest lijkt het spel op SD-Snatcher van Konami.

Het spel beslaat vier dubbelzijdige diskettes en kan ook op een Hard-disk geïnstalleerd worden. Het spel staat 'gecrunched' op de diskettes, omdat anders voor dit spel acht of negen diskettes nodig zijn.

Het spel zit vol met grappen. Zo is er bijvoorbeeld een fabriek, genaamd Filips met als directeur Hammer. Ook vertellen rondlopende figuren nog wel eens moppen of worden er grappen over bekende MSX-ers gemaakt. (Zo kom ik ook in het spel voor.) Over de grafische kwaliteit ben ik snel uitgesproken, de tekeningen zijn echt van zeer hoge kwaliteit, met andere woorden, perfect.

Ook de muziek, die bij vorige UMAX spelen niet altijd even mooi was, is dit keer echt goed en afwisselend tegelijk. MSX Music, MSX-Audio en MoonSound worden ondersteund.

Het spel zit programma-technisch erg goed in elkaar. Je kunt veel instellen, extra RAM wordt ondersteund en je kunt natuurlijk de spel-positie wegschrijven of weer inladen. Er zit een goede lijn in het verhaal en de 'puzzels' die opgelost moeten worden zijn meestal niet al te moeilijk.

Het enige puntje van kritiek dat ik heb, is dat de objectenlijst niet echt duidelijk is, maar dat is dan ook het enige. Pumpkin Adventure III is echt het beste Nederlands spel wat ik ooit gezien heb en is minstens net zo goed als SD-Snatcher.

Pumpkin Adventure III n is de bestellen bij Stichting Sunrise en kost f 69,95.

Jaap Mark

DE KONAMI-SCC

Elke MSX-gebruiker kent de SCC van Konami. Nu zullen velen zich afvragen hoe deze muziek-chip kan worden aangestuurd. Konami heeft deze chip niet op een I/O-poort gezet, echter op geheugen-adressen. Zodra het slot-signaal wordt onderbroken, zal de SCC-chip geen data meer kunnen ontvangen.

De SCC-chip is een hoogwaardige 5-kanaals polyphone-synthesizer welke door Yamaha ontwikkeld is en het alleenrecht aan Konami heeft overgedragen. De SCC-chip kan door middel van de volgende geheugen-adressen worden aangestuurd:

9800h	32	GELUIDSVORM	KANAAL 1
9820h	32	GELUIDSVORM	KANAAL 2
9840h	32	GELUIDSVORM	KANAAL 3
9860h	32	GELUIDSVORM	KANAAL 4+5
9880h	2	FREQUENTIE	KANAAL 1
9882h	2	FREQUENTIE	KANAAL 2
9884h	2	FREQUENTIE	KANAAL 3
9886h	2	FREQUENTIE	KANAAL 4
9888h	2	FREQUENTIE	KANAAL 5
988Ah	1	VOLUME VAN	KANAAL 1
988Bh	1	VOLUME VAN	KANAAL 2
988Ch	1	VOLUME VAN	KANAAL 3
988Dh	1	VOLUME VAN	KANAAL 4
988Eh	1	VOLUME VAN	KANAAL 5
988Fh	1	&B000xxxxx	KANAAL- KEUZE- SCHAKELAAR
98E0h	1	ONBEKEND	

Zoals in de tabel te zien is, hebben kanaal 4 en 5 dezelfde wave. Het is jammer dat kanaal 5 geen aparte wave kan hebben, maar met deze beperking valt uitstekend te leven en te luisteren.

De kanaalkeuze-schakelaar heeft nog een kleine uitleg nodig. De conversie van kanaal naar bit: $BIT = KANAAL - 1$. Bit naar kanaal-conversie is dan dus: $KANAAL = BIT + 1$.

De frequentie-codes van de SCC zijn exact gelijk aan die van de PSG. Dus is de lijst van PSG-frequenties bekend, dan kunnen deze codes ook in de SCC geschreven worden en zo dezelfde muziek maken als op de PSG.

De volumes van de SCC zijn ook identiek aan die van de PSG, dus die kunnen ook zo overgezet worden.

Het grote verschil tussen de SCC en de PSG zit hem in het gebruik van waves en het plaatsen van de data in de SCC. Om de SCC te kunnen gebruiken moet eerst de SCC ingeschakeld worden. Dit kan alleen door in het slot, waarin de SCC zich bevindt, te activeren (Let op: page 2) en de waarde 63 in adres 9000h schrijven.

HET VINDEN VAN HET SCC-SLOT

Belangrijk is het slot te bepalen waarin de SCC zich bevindt. Hieronder een door mij ontwikkelde Basic-methode:

```

10 REM ZOEK SCC - SAVE"SCC"
20 DEFINTI
20 IFPEEK(&HF677) <> &HC0 THEN POKE &HC000, 0: POKE &HF676, 1: POKE &HF677, &HC0: RUN "SCC"
40 DATA 3A, F8, F7, 26, 80, CD, 24, 00, FB, C9
50 FORA = &HFA00 TO &HFA09: READA$: POKEA, VAL("&H"+A$): NEXT: DEFUSR

```

```

=&HFA00:SL=0
60 FORI=&H80TO&H8F:DUMY=USR(I):POKE&H9000,63:J=PEEK(&H9900):
POKE&H9900,JXOR255:IF(PEEK(&H9900)=(JXOR255))THENPOKE&H9900,
J:NEXTELSEPOKE&H9900,J:SL=I:I=&H8F:NEXT
70 CLS:IFSL=0THENPRINT"No SCC found!"ELSEPRINT"SCC found in
slot:";(SL AND3);-((SL AND12)/4)
80 IFSL=0THENENDELSEPRINT:PRINT"Slot in HEX:&H";HEX$(SL):END

```

Dit stukje Basic is eenvoudig gehouden, maar het werkt afdoende. In de variabele SL staat het gevonden SCC-slot.

DE FREQUENTIES

Net als bij de PSG bestaan de frequentie-data uit een grof-instelling en een fijn-instelling. Deze fijn-instelling gaat t/m 255 en de grof-instelling gaat t/m 15. In de tabel hieronder staat 01G voor de grof-instelling in octaaf 1 en 01F staat voor de fijn-instelling in octaaf 1. Dit geldt dan ook voor de andere octaven:

Nt	01G	01F	Nt	02G	02F	Nt	03G	03F	Nt	04G	04F
C	13	93	C	6	175	C	3	87	C	1	172
C#	12	156	C#	6	78	C#	3	39	C#	1	148
D	11	231	D	5	244	D	2	250	D	1	125
D#	11	60	D#	5	158	D#	2	207	D#	1	104
E	10	155	E	5	78	E	2	167	E	1	83
F	10	2	F	5	1	F	2	129	F	1	64
F#	9	115	F#	4	186	F#	2	93	F#	1	46
G	8	235	G	4	118	G	2	59	G	1	29
G#	8	107	G#	4	54	G#	2	27	G#	1	13
A	7	242	A	3	249	A	1	253	A	0	254
A#	7	128	A#	3	192	A#	1	224	A#	0	240
B	7	20	B	3	138	B	1	197	B	0	227

Nt	05G	05F	Nt	06G	06F	Nt	07G	07F	Nt	08G	08F
C	0	214	C	0	107	C	0	53	C	0	27
C#	0	202	C#	0	101	C#	0	50	C#	0	25
D	0	190	D	0	95	D	0	48	D	0	24
D#	0	180	D#	0	90	D#	0	45	D#	0	22
E	0	170	E	0	85	E	0	42	E	0	21
F	0	160	F	0	80	F	0	40	F	0	20
F#	0	151	F#	0	76	F#	0	38	F#	0	19
G	0	143	G	0	71	G	0	36	G	0	18
G#	0	135	G#	0	67	G#	0	34	G#	0	17
A	0	127	A	0	64	A	0	32	A	0	16
A#	0	120	A#	0	60	A#	0	30	A#	0	15
B	0	113	B	0	57	B	0	28	B	0	14

VOORBEELD AANSTUREN SCC

In het stukje Basic hieronder is een voorbeeld van het bekende Konami pauze-melodietje welke afgespeeld wordt door de SCC. De data van de wave, welke dan hoorbaar is, is uit SCC-MUSIXX overgezet. Deze staan in de DATA-regels 100 en 110.

```

10 REM Konami SCC Pause sound - SAVE"PAUSE-ON.LDR"
20 DATA 190,160,240,160,120
30 IFPEEK(&HF677) <> &HC0 THEN POKE &HC000, 0: POKE &HF676, 1: POKE &HF
677, &HC0: RUN"PAUSE-ON.LDR"
40 RESTORE 40: FOR I = &HFA00 TO &HFA09: READ A$: POKE I, VAL("&H"+A$): N
EXT: DEFUSR = &HFA00: DATA 3A, F8, F7, 26, 80, CD, 24, 00, FB, C9
50 DUMY =USR (&H82): POKE &H9000, &H3F: RESTORE 100: FOR I = 0 TO 31: READ
A$: POKE &H9800 + I, VAL("&H"+A$): NEXT: POKE &H988F, 1: POKE &H988A, 0
60 RESTORE 20: FOR I = 0 TO 4: READ A: POKE &H9880, A: POKE &H9881, 0: POKE &
H988A, 15: LN = 5: GOSUB 90: NEXT: LN = 2: GOSUB 90: POKE &H988A, 0: END
90 TM = TIME: FORT = 0 TO 1: IF TIME - TM < LN THEN T = T - 1: NEXT ELSE RETURN
100 DATA 30, 50, 50, 30, 00, 00, 10, 40, 60, 70, 60, 30, F0, E0, E0, 00
110 DATA 20, 20, 10, C0, A0, 90, A0, C0, 00, 00, D0, B0, B0, D0, 00, 00

```

De werking van bovenstaand Basic-programma is als volgt:

Regel 30 zorgt voor de installatie van de Basic naar het begin van page 3. Deze verplaatst de bodem van de Basic door deze te verhogen en het programma opnieuw in te laden. Dit is een bekende techniek om page 2 voor slot- of memory-mapper schakelen vrij te houden.

Regel 40 zorgt voor het installeren van de machinetaal van de slot-selector.

Regel 50 schakelt het slot waar de SCC in zit (slot 2-0) en schakelt de SCC naar voren. Vervolgens schrijft de wave naar de SCC en schakelt kanaal 1 in voor geluid en zet het kanaal via het volume stil.

Regel 60 leest uit regel 20 de frequentie-data in en zet deze in de fijn-instelling voor kanaal 1. De grof-instelling staat voor deze octaaf altijd op 0 en wordt meteen daarna geplaatst. Het volume wordt weer op maximaal gezet en timer wordt aangeropen. Nadat alle noten zijn geweest, wordt de timer korter aangeropen waarna het volume weer 0.

Regel 90 bevat een timer in een FOR..NEXT-loop zoals het ook kan.

Dit was een flinke hoeveelheid informatie om de SCC-chip aan te sturen. Wellicht nog te weinig, maar als er nog vragen zijn, ben ik bereid die op elke manier te beantwoorden.

Albert Beevendorp

GRADIUS 2
(Nemesis 2 met 2 extra stages)

Dit stukje is mijn eigen interpretatie van het bestaan van deze Konami cartridge.

Het zou gezegd kunnen worden dat Gradius 2 een pure testfase is geweest om de SCC te testen. Intern heeft deze dezelfde RC-code als Nemesis 1 (RC742), terwijl de rest gelijk is aan Nemesis 2.

De muziek ligt volgens de Konami-rituelen wat versprokkeld over de nummering. Overigens is de muziek (gezien Nemesis 2) niet compleet en is sommige muziek iets anders dan in Nemesis 2 (sommige iets langer, bijvoorbeeld de BGM van de Fire-

planet).

Er is diverse keren over gesproken (of geschreven), dus het zal niemand wel ontgaan zijn, dat Nemesis 2 twee extra velden zou hebben. Gezien het bestaan van Gradius 2 waarin 1 extra stage en een heel ander veld aanwezig is, is dat dus een gerucht waar niets van waar is. Het kan echter best mogelijk zijn dat de veldgegevens nog in de uiteindelijke versie van Nemesis 2 aanwezig zijn.

Het veld dat nog niet in Nemesis 2 aanwezig was, is het Lost Continent waar de kiekeboe-lasers (voor wie ze niet kent, ga er eens dichterbij vliegen) te vinden zijn. Hiervoor was in Gradius 2 een soort ijstijd-veld met gedeeltelijk onder het ijs bedolven dinosaurussen in de plaats gekomen.

Het extra veld in Gradius 2 (deze is ook niet in Nemesis 2 aanwezig) is een veld met nogal grote Pharao-achtige hoofden welke (net als op de Giant Statue-planet) James Burton uit de weg willen ruimen met de projectielen welke op voornoemde planeet Metalion ook het leven al zuur maakten.

Gradius 2 werkt eveneens met de Game Master (RC735) samen. Hierdoor hebben (naast F1=Pauze) ook F2, F3 en F10 een extra optie. Met F2 kan een veld verder gegaan worden, met F3 laat Gradius 2 denken dat Metalion een Powerup-capsule wist te bemachtigen en F10 schakelt (tijdelijk) de schermdetectie uit en vijanden worden na aanraking naar een andere wereld geholpen.

Albert Beevendorp

WAARSCHUWING! NIETS IS BUGVRIJ

Ik heb in de MSX-2 (Philips NMS 8250) Main-ROM een BUG ontdekt! Stop de muis in één van de joystick-poorten en laat de computer in die poort op een teken-tableau testen.

De NMS 8250 loopt in deze situatie vast. Ik heb de fout op een naar MSX-2+ omgebouwde 8250 ontdekt en ook op een normale 8250 geprobeerd, waarbij deze ook vast liep.

Ook op een Sony HB-G900P gaat dit de fout in. Om te kijken of de fout ook in uw computer zit kunt U het volgende proberen:

Als de muis in joystick-poort 1 zit, geef:
PRINT PAD(0)

Als de muis in joystick-poort 2 zit, geef:
PRINT PAD(4)

Geef uw bevindingen door aan de club, t.a.v. Albert Beevendorp, zodat ik uw bevindingen bij kan houden. Hierdoor weet ik dan op welke computer het wel of niet goed gaat.



MUSEUM
STOOMTRAM
HOORN-MEDEMBLIK
Postbus 137
1620 AC Hoorn
Tel.: 0229-214862

Evenementen 1996

Openingsweekend (5 t/m 8 april)

In het paasweekend begint voor de Museumstoomtram het rijseizoen volgens dienstregeling voor 1996.

Nationaal Museumweekend (20 t/m 21 april)

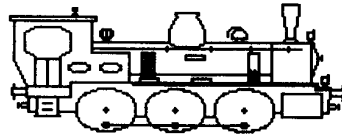
Open huis bij de Museumstoomtram. Tussen Hoorn en Zwaag rijdt een pendeldienst.

Historische kledingdag (16 mei)

Hemelvaartsdag. Er wordt een uitgebreide dienstregeling gereden. Het hoogtepunt van deze dag wordt gevormd door de historische kostuumgroep van de Museumstoomtram: in de trams en op de stations ziet u reizigers in antieke kleding, uniformen en klederdrachten.

Pinksterweekend (25 t/m 27 mei)

Dankzij de uitgebreide dienstregeling komt men tussen Hoorn en Medemblik verschillende trams tegen.



BBS-WATERLAND

Tijdens een 'vergadering' van de MCWF heeft Bas mij gevraagd een artikel over BBS-Waterland te schrijven, mede daar ik er veel over gesproken heb en ik het gehele MSX-gebied van deze BBS beheer.

Iedereen die al eerder in BBS-Waterland is geweest, zal opgemerkt hebben dat deze flinke veranderingen ondergaat. Vergeleken met zo'n 3 jaar geleden is onder andere het hoofdmenu flink verbouwd en uitgebreid.

Het hoofdmenu is verdeeld in drie schermen:

- Het hoofdmenu
- Het computer-related hoofdmenu
- Het diversen hoofdmenu

In het computer-related hoofdmenu zit de keuze om naar de diverse computer-gebieden te gaan. Hierin staan onder andere MS-DOS, Apple, MSX, Commodore 64/128 en Commodore Amiga.

In het hoofdmenu zijn vrijwel alle gebieden rechtstreeks te betreden door de specifieke toets in te drukken. Voor de MSX is dit toets 3. In dit gebied (en alle andere) zijn de gebruikelijke mogelijkheden aanwezig zoals het schrijven en lezen van berichten, het up- en downloaden van bestanden en het lezen van teksten.

Leuk om nog even te vermelden is dat Joop, de sysop, alle 8-bits computers in het BBS zal blijven ondersteunen. Dit is echter iets wat ASCII ook over MSX heeft gezegd of geschreven, maar dit niet na kwam.

Zoals in elke BBS mogelijk is, kunnen ook hier de bestanden worden ge-upload en gedownload. In het MSX-area zijn hiervoor vijftien bestandsgebieden aanwezig alwaar diverse oude en nieuwe programma-, grafische, geluids- en tekstbestanden in staan.

Ook kunnen teksten worden gelezen in een tekst-menu. Eerlijkheidshalve moet er wel even vermeld worden dat deze teksten verouderd zijn. Ik zal binnenkort wat recentere teksten bij elkaar zoeken en in dit tekstmenu plaatsen.

Indien ik zelf ook in het BBS ben, is er de mogelijkheid om in de chat-box problemen op te lossen door middel van een privé-chat of met meerdere gebruikers tegelijk over allerlei zaken te 'chatten'.

Het telefoonnummer van BBS-Waterland is 0299 640202 en is op alle snelheden (behalve 75/1200) te bereiken.

Tot ziens in het BBS!

Albert Beevendorp

RUNE WORTH TIPS

Het eerste menu, na het starten van het spel, bevat de volgende mogelijkheden:

- Verder gaan met een spel
- Beginnen met een spel
- Verwijderen van een spel

Bij alle drie de opties wordt de data-disk verwacht. Bij het beginnen van een spel wordt om de naam gevraagd welke tijdens het spel verder gebruikt wordt. Na het laden (of aanmaken) van een spelsituatie op de data-disk, wordt om de specifieke spel-disk gevraagd.

Aan het begin van het spel komt er eerst een hoeveelheid Japanse tekst welke niet al te snel gaat. Teksten kunnen met de combinatie [ESC]-[SPATIEBALK] sneller geprint worden. De standaard snelheid kan via een menu worden ingesteld welke pas na de begintekst kan worden aangeroepen:

Dit menu kan met de [ESC]-toets worden opgeroepen en bevat de volgende opties:

- Info (?)
- Behind this option you can do something to travel between villages.
- Item select
- Status
- Diverse
 - Music ON/OFF
 - Sound ON/OFF
 - Text speed (LEFT = faster)
(RIGHT = slower)
- Unknown option

In het dorp kunnen de mensen meer dan één keer aangesproken worden door de spatiebalk tijdens het lopen in te drukken. Zodra je in de buurt van mensen komt, zullen ze stilstaan en kun je op ze afgaan en tegen ze aanlopen. Komen mensen buiten een bepaald gebied, dan lopen ze weer gewoon door.

In iedere kerk kan met de derde optie een geheugen-testspel worden gespeeld. Na het behalen van zo'n spel krijg je een item. Het doel van zo'n item is onduideijk. Het spelletje is bij velen beter bekend onder de naam "SIMON" en wordt gespeeld met de cursortoetsen, welke de oplichtende vlakjes voorstellen.

Kom je bij een dik mannetje met een bol hoofd, dan is dat de plaats waar je de data-disk kunt gebruiken om de huidige situatie te bewaren.

Met een behoorlijk uit de kluiten gewassen spierbal, welke voor een kruidenkastje staat, kan worden gehandeld. Het menuutje bevat de volgende mogelijkheden:

- Items kopen
- Items verkopen
- De mazzel!

Dat waren (voorlopig) de tips voor Rune Worth...

Abert Beevendorp en Roald Sas

VANAF NU IS HET TELEFOON- NUMMER

0229 270618



NOGMAALS: SET SCROLL IN MACHINETAAL

In nummer 12 van het clubblad werd een artikel van mij geplaatst dat de hardware-matige scroll op de MSX-2+ uit de doeken deed. Daarbij waren er een paar foutjes in geslopen welke nu hierbij recht gezet worden:

- Bij de A-variabele in de uitleg van SET SCROLL werd er geschreven dat VDP-register 26 (in Basic VDP(27)) voor een schokkende linkerkant zorgt. De oplettende lezer heeft natuurlijk al ontdekt dat dit VDP-register 27 (in Basic VDP(28)) moet zijn.

- Eveneens in de uitleg van SET SCROLL bij de B-variabele werd er geschreven dat de zichtbare pagina door de scroll vervangen werd voor de actieve pagina. Als dat nu eens waar was... Er wordt van de oneven pagina naar de aangekoppelde even pagina verschoven. De koppelingen liggen als volgt: 0 en 1 zijn gekoppeld en 2 en 3 zijn gekoppeld.

- Bij de alternatieve Basic-methode werd er een formule opgegeven welke een heel stuk korter kan. Deze was: $-128+(XXOR\ 255)+1$ en kan worden: $-X$.

Dat waren de foutjes welke gevonden werden nadat deze tekst bij Bas werd ingeleverd en dus even rechtgezeten moesten worden.

Albert Beevendorp

OP DE SCHAPPEN...

MSX-2 software:

- Zeeslag (2 * 1DD, inclusief kabel)	f	30,--
- Zeeslag (2 * 1DD)	f	25,--
- Veldslag (2 * 1DD, inclusief kabel)	f	30,--
- Veldslag (2 * 1DD)	f	25,--
- Blokslag (2 * 1DD, inclusief 2 kabels)	f	40,--
- Blokslag (2 * 1DD, inclusief kabel)	f	35,--
- Blokslag (2 * 1DD)	f	27,50
- Zeeslag, Veldslag, Blokslag (incl. 2 kabels)	f	75,--
- Four on a row (2 * 1DD, inclusief kabel)	f	27,50
- Four on a row (2 * 1DD)	f	22,50
- C-Tools (1 * 2DD)	f	12,50
- Eggbert (1 * 2DD)	f	20,--
- FAC Soundtracker Pro	f	50,--
- Namaak disk #1 (1 * 2DD)	f	10,--
- Namaak disk #1 (2 * 1DD)	f	12,50
* FAC Demo-disks	Public Domain	
* FAC Music- en Sample-disks	Public Domain	
* FAC MIDI-File Controller	Public Domain	
* Famous Hits For Synth-Saurus #1 t/m 4	Public Domain	
* Megamania / Psychadelia / House-mare	Public Domain	
* Impact Demo-disks	Public Domain	
* Impact Musix- en House-disks	Public Domain	
* Airborne Music-disks	Public Domain	
* Quinch	Public Domain	
* Super Index	Public Domain	

Clubbladen:

- MSX-Club West-Friesland nr. 12	f	2,50
- MSX-Club West-Friesland nr. 13	f	2,50
- MSX-Club West-Friesland nr. 14	f	2,50
- MSX-Club West-Friesland nr. 15	f	2,50
- MSX-Club Friesland-Noord (per nummer)	f	2,50

Beperkte voorraad, dus OP=OP:

- MT-Telcom modem (incl. software)	f	20,--
- MT-Telcom II modem (incl. software)	f	30,--
- Miniware modem (incl. software)	f	40,--
- Philips modem (incl. software)	f	40,--
- The Games Collection (CD)	f	5,--
- The Games Collection (6 * CASS.)	f	5,--

* Public Domain software verkrijgbaar op clubdagen bij Paul Brugman.

Hardware:

- Turbo 7 MHz print incl. inbouwschema	f	65,--
- Luxe schakelaar met LED voor o.a. Turbo 7 MHz	f	10,--
- Super-VHS aansluiting + kleuraanpassing Philips		
NMS 8280 incl. inbouwschema	f	60,--
- Dubbelzijdige diskdrive voor inbouw	f	125,--
- Externe dubbelzijdige B-drive (in behuizing, met voeding en kabel)	f	250,--
- Gewijzigde ROM voor Philips Music Module	f	25,--
- Snelle diskrom voor Sony HB-F700	f	25,--
- Snelle diskrom voor Philips NMS 8250/55/80	f	25,--
- Systeemrom voor dubbelzijdig gebruik (8235/20)	f	25,--
- Geheugen zoek-ROM (alleen Philips)	f	25,--
- MSX-DOS 2.22 (incl. software)	f	60,--
- FAC MIDI-Interface	UITVERKOCHT	
- Simpl incl. 2 demodisks	f	32,50
- Scanner-interface (incl. software)	f	150,--
- Diskettes (per 10 stuks)	f	7,50
- Cartridge-slot geleider	f	10,--
- Koelplaat Philips NMS 8255 en NMS 8280	f	10,--

Kabels:

- 34-aderige kabel voor diskdrive (kort)	f	10,--
- 34-aderige kabel voor diskdrive (normaal)	f	20,--
- 34-aderige kabel voor diskdrive (lang)	f	25,--
- Scart-kabel (1,5 m, Philips/Sony 900)	f	25,--
- Scart-kabel (3,0 m)	f	35,--
- Scart-kabel (5,0 m)	f	50,--
- RGB-Scart-kabel (Sony 700/Turbo-R)	f	25,--
- Scart --> 8833-2 monitor (Philips/Sony 900)	f	35,--
- 8-pol. DIN --> 8833-2 monitor (Sony 700/Turbo-R)	f	35,--
- Scart --> 1084 monitor (Philips/Sony 900)	f	35,--
- 8-pol. DIN --> 1084 monitor (Sony 700/Turbo-R)	f	35,--
- Printer-kabel (1,5 m)	f	25,--
- Printer-kabel (3,0 m)	f	40,--
- Printer-verlengkabel (1,5 m)	f	35,--
- Printer-verlengkabel (3,0 m)	f	45,--
- Data-recorder-kabel	f	10,--
- A/V-kabel Philips (kleur)	f	15,--
- A/V-kabel Philips (zwart/wit)	f	15,--
- A/V-kabel Sony	f	15,--
- Tulp - tulp (coax)	f	5,--
- 2 * tulp --> 2 * tulp (male of female)	f	10,--
- 5-pol. DIN --> 5-pol. DIN (MIDI)	f	10,--
- 6-pol. DIN --> 6-pol. DIN	f	10,--
- Jack - 2 * tulp	f	10,--
- Coax-kabel	f	5,--
- Coax-kabel --> tulp	f	10,--
- Scart-verdeeldoos	f	35,--
- Sony HB-G900 RGB --> CVBS-converter	f	40,--
- S-VHS kabel	f	12,50

Prijzen exclusief porto- en rembourskosten.
Prijswijzigingen onder voorbehoud.

Te koop: Sanyo MPC-100 MSX-1 computer, Philips NMS 1510 data-recorder, Sony HBD-50 diskdrive met interface, Philips VW 0020 printer met reserve linten, Philips BM 7502 groenbeeld-monitor, 2 joysticks. Compleet met kabels, boeken, cassettes en diskettes. Tel.: 023 5358162.

Te koop aangeboden: Philips NMS 8280, printer, tekentableau, muis, kleuren-monitor en veel video-software. Tel.: 0227 581892.

Te koop: Sony HB-F700P, MSX-2+, nieuwe drive, snelle diskrom en voorbereid voor 7 MHz. Tel.: 0229 272555.

Te Koop: Philips NMS 8280 inclusief muis, nieuwe A-drive en S-VHS aansluiting. Evt. met kleuren-monitor en muziek-module. Tel.: 0229 210003.

Te koop: Philips VG 8235, dubbelzijdige drive, 256 kB incl. kabels en boeken, slechts f 250,--. Tel.: 0229 270618.

Te koop: Philips MSX-1 VG-8020, f 25,--. Tel.: 058 2662533.

Te koop: Philips NMS 1431 printer inclusief tracktorfeed voor slechts f 100,--. Tel.: 040 2544464.

Te koop: Sony HB-F700P, Turbo 7 MHz, externe B-drive, Star NL-10 printer en 2 joysticks, f 350,--. Tel.: 0229 218829.

Te koop: Koreaanse FM-PAC met aangepast geluid. Tel.: 0229 270618.

Te koop: Philips NMS 1436 printer, Philips Music Module incl. keyboard, MSX-muis, 2 joysticks, MT-Tecom modem. Meer informatie: R. Sieperda, p/a Stalpeartstraat 46, 1812 CM, Alkmaar.

Te koop: Philips NMS 8245, kleuren-TV, muis en Star-printer. Tel.: 020 6342616.

Te koop aangeboden: Philips NMS 8250, 256 kB en MSX-DOS 2.2 intern, f 300,--. Tel.: 040 2544464.

Te koop: Goldstar MSX-1 computer, Sony data-recorder, div. boeken en twee joysticks. Tel.: 0299 644826.

LET OP!!!!!!
EERSTVOLGENDE
CLUBDAG OP
8 JUNI
1996

