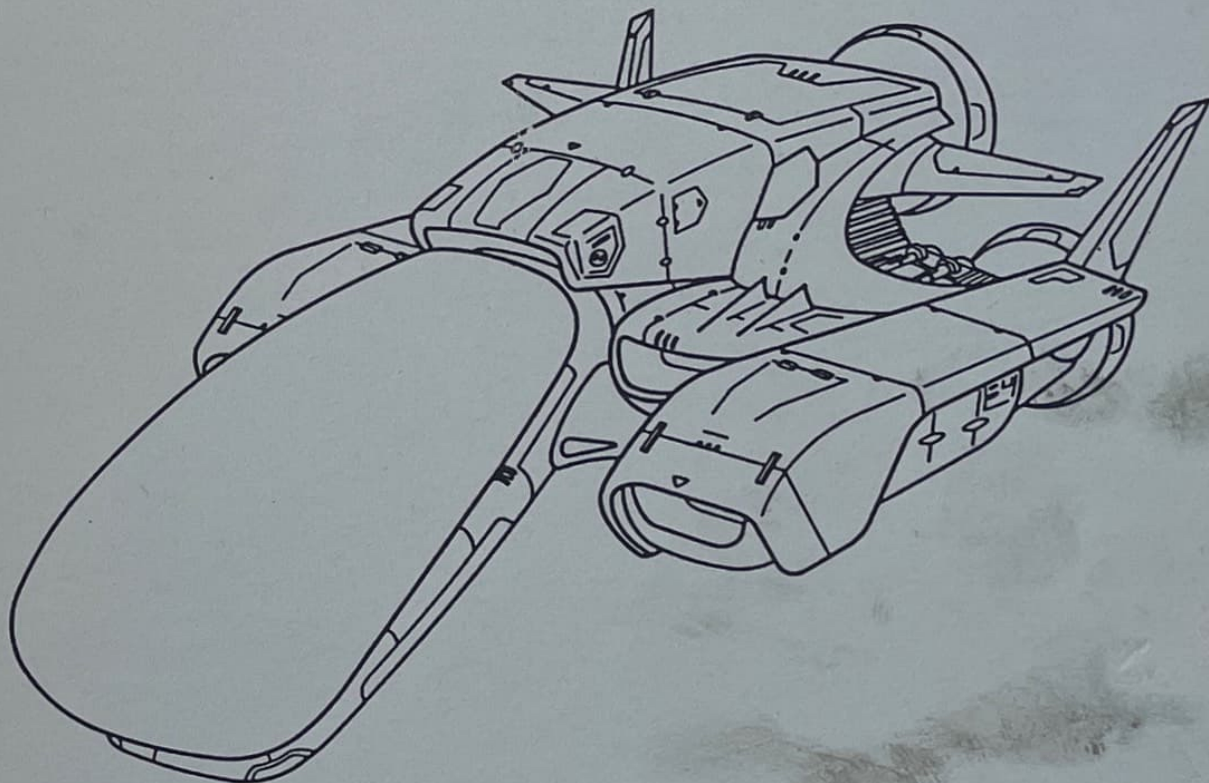


M.G.F.

MSX
Gebruikers-
groep
Friesland
september 1994
MAGAZINE
Prijs F3,50



MSX GEBRUIKERSGROEP FRIESLAND

In dit nummer: MSX User
MGF in de krant
Veel nieuws
Retaliator

EN NOG VEEL MEER !!!

Inhoud MGF Magazine nummer 6

Voorwoord	pagina	4
Colofon en mededelingen	pagina	5
Wij lezen: De bladen	pagina	6
Nieuwe software:			
Unkown Reality	pagina	6
MB Muzax #2	pagina	7
Metal Limit	pagina	8
Retaliator	pagina	9
DOS 2.3x	pagina	11
Nieuw van MGF	pagina	13
Listing	pagina	15
Het ontstaan van MSX	pagina	16
Post	pagina	18
Uit den ouden doosch	pagina	19
MGF in de krant	pagina	21
MSX User	pagina	22
Aanmeldingsformulier	pagina	23
PD Lijst	pagina	24
Geheugenuitbreidingen	pagina	26
Beurskalender	pagina	26

VOORWOORD:

Voor jullie ligt alweer het 6e MGF Magazine. Er zijn wat veranderingen: De beurs in Zandvoort is weer achter de rug, het was weer erg gezellig. We hebben weer een nieuwe medewerker in de persoon van Edwin van der Heide, en zijn Impuls BBS is nu gebombardeerd tot MGF Base #1. Bovendien hebben we weer leuke artikelen in dit blad staan en We hopen dat jullie er weer veel plezier aan beleven.

Redactie

Zonder voorafgaande toestemming van de MGF mag niets uit deze uitgave worden vermenigvuldigd of overgenomen.

Redactie:

Haiko de Boer, Janny Boertien, Jouke Dijkstra, Edwin van der Heide, Johan B. Kooistra, Christ Meetsma, Roman van der Meulen, Jan van Valburg, Martin de Vries en Wiebe-Johan v/d Werk

MGF BBS'en

De MGF beschikt over 3 BBS'en, waar u terecht kunt voor info over MGF en bestellingen van onze software.

MGF BASE #1: Impuls BBS, 058-158857.
Online: iedere dag 20.00-07.30 uur. Weekend 24 uur
Sysop : Edwin van der Heide

MGF BASE #2: Pyramide, 058-136869.
Online: ma-vr 21.00-07.00, vr 21.00-ma 07.00 uur.
Sysops: Martin de Vries & Janny Boertien.

MGF BASE #3: Sunrise BBS Noord, 05126-3458.
Online: 24 uur.
Sysop : Haiko de Boer

MGF BASE #4: JoJo Company, 058-125665
Online din. 20.00-22.00; wo. 20.30-22.00
Sysop: Johan B. Kooistra

Redactieadres: MSX Gebruikersgroep Friesland
Postbus 1055 8900 CB Leeuwarden
Tel. 058125665 (tussen 18.00 en 22.00 uur)
Gironummer: 5550861 t.n.v. MGF Leeuwarden

DE BLADEN:

MCCM 69:

In deze aflevering van MCCM staat weer het nodige nieuws. O.a.: het werken met grafische objecten, en verslag van de TV-uitzending over Wim Wallaart en nieuwe Japanse diskettes, verder de gebruikelijke BBS wereld, met dit keer een 'oudje', nl. TCOmega3 en wat BBS probleempjes.

Recensies zijn er van RTTY, The Witch's Revenge en Ys Player's Guidebook.

De Maiskoek bevat nieuws over AGE 8, een DD-Graph-achtig tekenprogramma op screen 8 en de originele DD-Graph zelf is ook weer leverbaar. Verder de TurboR versie van B.E.R.T. die helaas niet sneller is op TurboR, maar wel is aangepast voor die TurboR. Previews zijn er van Solid Snail, PuzzleMania, Veldslag en last but not least, onze eigen Retaliator.

Verder is er nog nieuws over Zandvoort en uiteraard de vaste rubrieken, zoals Wammes' kolom, Noorder Baken en de post.

Conclusie: Het blad is ook nu weer goed gevuld, er staat ook wel veel nieuws in, maar ik heb het gevoel dat ik iets mis in dit blad. Het is de laatste tijd wat saai aan het worden, maar dat kan ook aan mij liggen natuurlijk.

Het diskabonnement valt ook wat tegen, er staan vooral veel DP stempels en zo op en daar ben ik een beetje op uitgekeken. De MCD disk is wel weer leuk.

Martin

Unknown Reality.

Deze demo heeft 256 sample geheugen nodig omdat er sommige muziek stukken geschreven zijn met Sampbox 4. De liedjes kunnen ook in dit muziek programma afgespeeld worden, maar doordat het 265 K samples zijn, moet er heel lang geladen worden. De demo kan ook op een HD gezet worden, wat overigens wel sneller laadt, maar dan moet er minstens 292K RAM aanwezig zijn.

De graphix zijn over het algemeen wel goed. Er wordt veel gebruik gemaakt van screen 7. Verder is er ook nog een demo met 2048 kleuren op 1 scherm wat erg goed is. Je kunt niet alle kleuren tellen, maar ja het

zijn er wel meer dan 1000. Screen 3 wordt ook eens gebruikt ,in het Jump stuk (256 K sample ram nodig). Dit stukje gaat erg snel switchen van het ene plaatje naar de ander , en doordat het erg knippert lijkt het wel een beetje op een House party.

De muziek , geschreven door compjoetania , is ook goed. Het deed me soms wel es denken aan de stijl van het oude IMPACT. De muziek,geschreven in Moonblaster, staat ook op de derde diskette in een verborgen directory. Even DIR/H doen , en dan komt ie wel tevoorschijn.

Hetgeen wat wel grappig lijkt is de tekst die onder het laden tevoorschijn komt. Dan blijft de gebruiker tenminste nog een beetje actief. Want sommige stukken (vooral de samples) moeten veel laden. De humor in de teksten is wel aanwezig, dus is het wel leuk om die teksten ook te lezen. In deze teksten komt er ook nog eens een uitleg wat er geladen wordt (zeer slim). Hierdoor zijn de overbodige scrollers ook niet nodig.

De prijs van deze demo is redelijk , namelijk 17,50. Maar hij is niet Public Domain. Een must dus voor diegene die denken dat alles al vertoond is op een MSX 2 !!!

Edwin

Producent: NOP

Medium: 3*2DD

Muziek: FM-PAC en MSX-AUDIO (256Kb Sample RAM !)

Prijs: F 17,50

MB Muzax 2

Deze Public Domain demo begint met een scroll text die me iets te snel ging (was wel leesbaar). Het logo van MB Muzax 2 is niet te vergelijken met het logo van deel 1 van de serie. Maar goed ook, dan heb je tenminste het gevoel dat er veel tijd aan besteed is (is ook het geval). Zodra je op de spatiebalk drukt begint de demo pas echt.

Het laden is weer hetzelfde als Muzax 1 , hoe meer geheugen er is , des te meer er ingeladen wordt in een keer (behalve de samplekits). Deze demo bevat 4 delen. Een muziek selector, een vector demo (alleen turbo r) , de bekende pixelmania (dit keer met grotere sprites), en een info textje. Verder kan de gebruiker nog de equalizers veranderen door de toetsen 1 tm 4 in te drukken.

De muziek is dit keer niet door Hans Cnossen geschreven , maar door Wolf (bekend van de RMF). De muziek (stereo) is over het algemeen

wel goed, maar dat wat me wel irriteerde was dat je de muziek niet in kunt laden in Moonblaster (waar de muziek van deze demo wel mee geschreven is). Tegenwoordig is er wel een ripper , om de muziek er uit te halen en er is ook nog een patch om er een paar bugs uit te halen. Beide staan in de meeste BBS'en.

Over het algemeen is de demo wel goed, vooral de Fuzzy Logic animaties (het grote logo boven aan het scherm dat veranderd kan worden). De vector demo heb ik niet kunnen zien , omdat ik geen Turbo R heb. De bekende pixelmania graphix zijn weer te veranderen met cursor toetsen en ctrl/shift. Ik vond het wel jammer dat het veel trager ging dan in Muzax 1, maar ja, het zijn dit keer grotere sprites in plaats van stipjes.

Deze muziek disk is Pd, en kan dus vrij gekopieerd worden. Je bent niet slim als je deze demo niet in je bezit hebt. Een must dus voor de muziek freaks.

Edwin

Producent: Fuzzy Logic
Medium: 1 * 2DD
Muziek: FM-PAC en MSX-AUDIO

METAL LIMIT

In deze demo kun je kiezen tussen een menu (Lazy Bones) of een spel (Metal Limit).Het eerste wat besproken wordt is het menu met de demo's.

De muziek in eerste instantie is geschreven in Moonblaster en kan ook ingeladen worden in Moonblaster. Deze muziek is best goed tot zeer goed.

Het menu is ook zeer gaaf. Je bent een skelet en met dit skelet kun je kiezen welke demo je wilt zien. In dit menu zijn 8 demo's aanwezig. Vooral de demo "COLUMNS" vond ik goed. Verder is er ook een menu waar je de oude demo's mee kunt zien zoals : Copper Demo , Rhapsody 1 etc. De demo Rhapsody 2 is een vervolg op Rhapsody 1 (lijkt ook wel een beetje logisch). Dit keer hebben ze niet een normale scroll gebruikt maar ook een draaiende scroll, wat zeer goed eruit ziet. Er is ook weer een Copper demo aanwezig, die, net zoals de eerste, zeer soepel gaat. De demo "Plasma" is ook goed. Vooral doordat het plasma over de tekening gaat (zonder dat de tekening verrot gaat).

Het spel is een copy van Metal Gear. Dit spel is een soort puzzel waarmee je codes krijgt die je in de demo weer kunt gebruiken om andere demo's te zien. Bijvoorbeeld : in het Lazy Bones menu moet je "IOD" intikken en dan kom je in de oudere demo's terecht. De graphics over het algemeen zijn ook goed. Vooral de veel voorkomende animatie's (eind demo) zijn goed en zeer komisch. De prijs van deze demo is 17,50 guldentjes, en dat voor 3 diskettes waar veel goeie dingen op staan. Deze demo is overigens Public Domain verklaart. Een must voor de demo freaks !!

Edwin

Producent: IOD
Medium: 3*2DD
Muziek: FM-PAC en MSX-AUDIO

Retaliator

Neo SciFi Supernova Shooting Eclipse

Retaliator - Neo SciFi Supernova Shooting Eclipse

Na Giana Sisters heeft MGF weer een nieuw spel opgehoest. Het spel heet Retaliator en wordt wederom uitgegeven door stichting Sunrise. Het gaat hier om een shoot-em-up met een aantal interessante extra's. Niet een recensie van een MGF produkt in een MGF blad, dat zou oneerlijk zijn. Een objectief stukje over het spel schrijven moet kunnen. Retaliator dus...

Om te beginnen de handleiding en de doos. Deze zijn natuurlijk weer van dezelfde kwaliteit als alle andere Sunrise produkten. Goed dus. De handleiding beschrijft de werking van het spel en het verhaal. De mensheid wordt gedwongen naar een andere planeet te verhuizen waarbij een ongeluk gebeurt. Precies tien jaar later wordt (op de nieuwe planeet) een serie moorden gepleegd door slachtoffers van dit ongeluk. De UMEDO organisatie wordt in het leven geroepen om dit mysterie op te lossen.

Na het spel op te starten en de Sunrise en MGF logo's te hebben bekeken begint de introdemo waarin het verhaal nog eens uit de doeken wordt gedaan. De muziek die dit geheel begeleidt is van opmerkelijke kwaliteit. Zeker als je weet dat alleen de MSX-Music wordt gebruikt. De muziek klinkt enigszins als Konami-SCC muziek. Deze trend wordt ook in de rest van het spel voortgezet. Na de begindemo volgt nog een titelscherm en een automatische demo, maar het is tijd om het spel zelf eens onder de loupe te nemen.

Na een druk op de vuurknop belanden we in een briefing waar in het kort wordt uitgelegd wat de bedoeling is van je eerste missie. Een lief Japan-style meisje met veel te grote ogen legt je uit dat jij de central-unit moet vernietigen waarna zij informatie zal verzamelen. Na deze informatie begint het spel, dat bestaat uit een verticale shooter in de traditie van nemesis, hydefos en R-type. De eerste graphics vallen nogal tegen, maar eenmaal voorbij de flatgebouwen blijkt dat niet het hele spel zo is getekend. Het spel speelt snel en de vijanden vliegen soepel over het scherm. De moeilijkheidsgraad ligt heel aardig op niveau (iets makkelijker dan Nemesis 3) zodat iedereen binnen enige tijd wel voorbij de eerste twee stages komen. Als je dat hebt gehaald kun je kiezen uit drie planeten die een voor een moeten worden veroverd. Tussendoor krijg je steeds meer informatie over het verhaal. Onder het vliegen komen af en toe zgn. power-pods voorbij die door erop te schieten veranderen. Door de pod dan te pakken krijgt de speler een extra wapen, extra snelheid of extra punten. Er zijn drie typen lasers, een sterke en een zwakke missile, en ook een 'option weapon' dat slechts een maal gebruikt mag worden. Dit is een muur waar vijanden tegen kapot vliegen of een megacrush, die alle vijanden in een keer vernietigt. Een leuke extra is het feit dat er steeds informatie bovenin het beeld komt te staan. Dit zijn vaak grappige opmerkingen, dingen die voor het verhaal van belang zijn of nuttige tips voor de huidige situatie.

De graphics afwisselend van matige tot goede kwaliteit en kan zich over het algemeen redelijk meten met Hydefos. De muziek is, zoals gezegd, het hele spel door van topkwaliteit. Het spel speelt lekker weg en biedt veel afwisseling tussen de velden en vijanden. De moeilijkheidsgraad ligt niet te hoog (in tegenstelling tot sommige andere Nederlandse spelen) dus je hoeft niet bang te zijn dat je na 5 minuten gedwongen wordt het spel weg te gooien. Voor de prijs van F35,- is het niet duur en toch een leuk spel, misschien zelfs beter dan DASS en dat ging voor veel meer geld over de toonbank. Al met al is dit spel de aanschaf zeker waard. En al is dit een MGF blad, dat het het waard is om te kopen kunt u echt wel van ons aannemen.

Produkt: Retaliator
Producent: MGF
Uitgever: st. Sunrise
Prijs: F35,-

DOS 2.3x

De DOS versie 2.3x is op bepaalde punten een stuk uitgebreider dan DOS 2.20. In deze tekst zal ik de nieuwe commando's bespreken.

Een heel handig nieuw commando is IF. Met het if commando kun je de inhoud van een environment item uitlezen. Dit gaat als volgt. If %naam%==inhoud commando Dus je zou bv. de inhoud van het path kunnen bekijken en als dat niet goed is veranderen. Hier een voorbeeld:

```
If %path%==a:\utils path + a:\ted
```

Als het path nu a:\utils is, zal hij er a:\ted bijzetten. Is het path niet a:\utils, dan zal er niks gebeuren. Helaas zit er standaard geen commando in DOS2.3x om in een batch file een vraag te stellen. Daardoor is het niet echt mogelijk om een menu in de batch taal te schrijven, maar gelukkig is er een PD programmaatje gemaakt door Kasper Souren, die dit wel kan. Daarmee kan je heel makkelijk een simpel menu maken in de batch taal.

Voorbeeld:

Echo 1 - Hd-menu

Echo 2 - basic

Echo 3 - ted

Input "Geef uw Keuze" keuze: Hier komt de naam van het environment item te staan.

```
If %keuze%==1 a:\utils\hd-menu\hd-menu
```

```
If %Keuze%==2 basic If %Keuze%==3 c:\ted\ted
```

Achter het if commando kan je nog een tweetal andere commando's zetten. Het ene is exist (waarmee je kan kijken of een file aanwezig is) en het andere is not (kijkt juist of dat niet zo is).

Voorbeeld:

```
if not %keuze%==1 echo je bent niet met hd-menu opgestart
```

Als keuze niet 1 is, dan print je bent niet met hd-menu gestart.

```
If exist h:\command2.com set shell h:\command2.com
```

Dit zal kijken of command2.com op de ramdisk staat.

Zo ja dan set shell h:\command2.com. Mocht het er niet opstaan, dan kan je dat er op de volgende manier op laten zetten:

```
If not exist h:\command2.com copy a:\command2.com h:
```


Als je de ramdisk reset bestendig maakt dan kan dit heel handig zijn, dan zal de computer na een reset niet weer command2.com naar de ramdisk hoeven te kopiëren.

Een AUTOEXEC.BAT zou er als volgt uit kunnen zien:

```
set expert=on
set prompt=on
set time=24
set echo=off
path a:\utils
rramdisk=256
ramdisk=256
if not exist h:\command2.com copy a:\command2.com h:
if not exist h:\msxDOS2.sys copy a:\msxDOS2.sys h:
set shell h:\command2.com
echo 1 - HD-menu
echo 2 - basic
echo 3 - Ted
echo 4 - memman
input "Geef uw keuze" Keuze i
f %keuze%==1 A:\utils\hd-menu
if %keuze%==2 basic
if %keuze%==3 c:\ted\ted
if %keuze%==4 c:\memman\memman _system@
```

Als je DOS2.3x gebruikt, dan kun je het beste set expert=on zetten, anders krijg je bijna bij elk programma de melding "Wrong version of DOS".

In de settings bij DOS2.3x zie je standaard staan:

```
khhelp=a:\khhelp
```

Dit zorgt er voor dat je in de KANJI mode Japanse tekst krijgt, dit is voor ons dus nutteloos, hier kun je dus ook maar beter khhelp=a:\help van maken, zodat als je in de KANJI mode zit, je niet een foutmelding krijgt als je bv help dir typt, want de meeste MSX'ers hebben de KANJI help files toch niet.

Ik raad iedereen aan die DOS 2 gebruikt om DOS 2.3x te gaan gebruiken, er zitten gewoon een aantal extra commando's in, die eigenlijk al in DOS 2.20 hadden moeten zitten. DOS 2.3x werkt gewoon onder DOS kernel versie 2.20, dus iedereen kan deze nieuwe DOS gebruiken.

Marc

Nieuw van MGF.

Op de beurs in Zandvoort heeft MGF een aantal nieuwe produkten gelanceerd en gedemonstreerd. Over die produkten wordt in deze bijna vaste afdeling wat informatie gegeven.

Allereerst natuurlijk het schietspel Retaliator. Het is niet echt nodig om er meer over te vertellen want iedereen heeft het wel gezien en bovendien staat er elders in dat blad nog een uitgebreide beschrijving van. Ook MGF Diskmagazine #5 is leverbaar. Een leuke MSX2/2+/tR demo, wat tekst, wat info, wat patches, kortom: leuk om eens te bekeijken en verre van duur.

Verder brachten we onze eerste twee debuut muziekdisk uit. De eerste schijf bevat een selectie muziek voor de MSX-Audio compleet met menu/replayer. De tweede diskette bevat de originele muziek van Retaliator en nog veel meer muziek van dezelfde auteur. Kenmerkend voor deze diskettes is het gebruik van cache-geheugen, de korte laadtijden en de volledige nadruk op de muziek en niet op het demogebeuren er omheen.

Een aantal nieuwe produkten van MGF die in de toekomst zullen worden uitgebracht zijn ook al sporadisch aan het publiek getoond. Belangrijkste hiervan is Enigma, een puzzelspel dat wat weg heeft van King's Valley. Ook werd nog heel even een RPG gedemonstreerd wat lijkt op DragonSlayer 6, maar dan met de vechtmethode van Ys 2. Ook nog in de pijpleiding ligt het spel waar al heel veel over is gepreut, Nosferatu. In eerste instantie zou dit spel worden geprogrammeerd door Fuzzy Logic, maar doordat zij meer ervaring hadden met programmeurs is dit project doorgegeven naar een andere Friese groep en dat was MGF. Als u het al heeft gezien dan gelooft u het, anders wordt het tijd dat we het eens demonstreren. De muziek van MGF is tegenwoordig van topkwaliteit, dat hebben we bewezen met Retaliator. Maar de graphics van voornoemde spelen zijn ook van topkwaliteit. We hebben het nu niet over 'topkwaliteit volgens Nederlandse standaard' en we hebben het ook niet over 'topkwaliteit volgens Japanse standaard'. Deze graphics laten alles wat tot nu toe is gemaakt mijlenver achter zich. We hebben het hier over grafische kwaliteiten die prima te vergelijken zijn met een gemiddeld Super Nintendo of Amiga spel. Dit is geen opschepperij, dit is niet overdreven. Het is realiteit. Voortaan mag iedereen onthouden dat als iets is gemaakt door MGF's team 'Element' het onverslaanbaar is op alle fronten.

Verder nieuws:

De nog vrij onbekende sequencer MidiLogic die enkele nummers geleden nog in dit blad werd gerecenseerd zal dankzij de inspanningen van MGF nu via Sunrise worden uitgegeven! Het programma zal vermoedelijk F50,- kosten excl. verzendkosten en werkt alleen op een MSX Turbo-R FS-A1GT. Natuurlijk is ook een MIDI compatible apparaat noodzakelijk. MidiLogic verslaat zijn concurrenten (zoals FST-Pro) op alle fronten, maar is door zijn afkomst (Noorwegen) in Nederland vrijwel onbekend. We hopen dat nu meer mensen kennis kunnen maken met deze sequencer en het produkt ook kopen.

Oasis bracht op de beurs in Zandvoort de patch voor Fray, RuneMaster 1 en RuneMaster 3 uit. Er wordt nu onder andere gewerkt aan een patch voor The Snatcher (het Japanse avontuurspel) en PrincessMaker. Voor Princess Maker zal iedereen wel over een Kanji-ROM moeten beschikken omdat anders de tekens toch nog onleesbaar zullen zijn. Kanji-ROM komt voor in alle Japanse MSX2+ en Turbo-R computers, maar ook in alle MSX-Dos 2 cartridges. Ook wordt er gewerkt aan een Engelstalige Solid Snake (Metal Gear 2). Men heeft overwogen een diskversie te patchen en die als Public Domain uit te brengen, maar dat is nu van de baan. Er wordt nu onderzocht in hoeverre het mogelijk is om de originele ROM te vervangen door een nieuwe, Engelstalige, EPROM. Zo is het dan alleen mogelijk om de originele (Japanse of Koreaanse) Solid Snake te patchen. Mensen die nog een Engelstalige versie van dit fantastische spel in hun bezit willen krijgen kunnen dus maar beter alvast een originele Metal Gear 2 bij MSX-Club Gouda bestellen!

Stefan Boer, de man achter Sunrise, probeert op het moment een soort spellen abonnement te organiseren. De details zijn nog niet geheel uitgewerkt maar het idee is dat iedereen een abonnement kan nemen op een selectie Sunrise spellen. Ze betalen dan vooraf voor spellen die op dat moment nog niet af zijn. Het voordeel voor de consument is dat zij zeer weinig hoeven te betalen. Spellens als Enigma en Pumpkin Adventure 3 zullen niet veel meer dan vijftig gulden kosten. Het voordeel voor de programmeurs is dat zij een vaste afzet kunnen verwachten en dat het copieer probleem niet meer van belang is. Het hele project zal door de MCCM worden ondersteund met advertenties en advies. Het minimaal aantal mensen dat zich zal moeten inschrijven is 400. Als dit aantal niet gehaald wordt stopt het project en krijgt iedereen zijn geld terug. Als het doorgaat zal iedere abonnee nog een aantal mooie spellen kunnen verwachten. Zandvoort was overigens de laatste beurs waarop Sunrise spellen nog werden verkocht in stevige dozen. Voortaan worden spellen geleverd in een plastic map om de handleiding heen waar de schijven dan weer in worden gestopt. Dit systeem werd ook al toegepast door MSX Club Gouda en MK. De handleiding zal nu

een kleurencover krijgen ter vervanging van de kleurenafdruk op de doos, en zal waarschijnlijk ook gedrukt worden in plaats van gefotocopieerd. Dit levert natuurlijk een aanzienlijke kwaliteitsverbetering op. Als het haalbaar is zullen ook alle disklabels nu full-color worden gedrukt zodat er net zulke mooie etiketten op zullen zitten als op Japanse producten.

MSX-Engine zal van nu af aan Engine Software heten. De voormalige MSX Engine crew is van plan voor meerdere computers software te gaan maken. Het is de bedoeling dat software voor de Super Nintendo gaat worden geproduceerd. Natuurlijk gaan ze ook door met het produceren van MSX Software, bijvoorbeeld het adventurespel 'Doetinchem' dat hopelijk met Tilburg '95 kan worden uitgebracht. We zijn erg benieuwd naar de resultaten die MSX Engine (okay okay, 'Engine Software) zal boeken op de Nintendo console, maar ik denk zelf dat we voorlopig nog niet veel hiervan hoeven te verwachten. Met grote missers als DASS hoeven ze bij Nintendo niet aan te komen. Bovendien wordt als assembler een variant op META gebruikt en dat is nou niet echt een betrouwbaar programma te noemen...

Ze zijn op Zandvoort nog net niet af gekomen maar het zal niet lang meer duren. De OPL4 en de V9990. De OPL4 zal waarschijnlijk F300,- tot F350,- gaan kosten. De V9990 kost nu geen F800,- meer maar nog slechts F400,-. Bovendien is de videochip nu ook op MSX2 en 2+ computers bruikbaar. Met dit gegeven in het achterhoofd is het waarschijnlijk dat de V9990 nog redelijk populair wordt. Er zijn al een aantal spellen gepland voor de V9990 en natuurlijk wordt er standaard al een tekenprogramma en een aangepaste BASIC versie meegeleverd. Voor mensen die maar een monitor hebben wordt de superimpose optie van de V9990 gebruikt om de MSX2 videochip tegelijkertijd met het V9990 beeld te kunnen zien. Dat betekent dat er meteen weer een

LISTING

We plaatsen eigenlijk nooit een listing, maar voor deze keer maken we eens een uitzondering. Er schijnen mensen te zijn die het leuk vinden iets als dit in te tikken. Tja, daar hebben wij natuurlijk geen problemen mee. Als je zin in wat ouderwets masochistisch tikwerk dan is deze listing misschien een leuke suggestie. Weinig moeite om in te tikken. Het resultaat is zonder twijfel indrukwekkend, en de listing is klein. Een soort kort-en-krachtigje maar dan van MGF. Het programma helemaal afdraaien op een MSX2 kan waarschijnlijk wel een uurtje duren. Als je Kun-Basic of iets dergelijks hebt (MCBC kan niet!) dan is dat wel aan te bevelen.


```

100 REM EFFECT.BAS
110 REM Voor een perfecte overloop van kleuren over het scherm.
130 COLOR 15,0,0: SCREEN 7: SET PAGE 1,1: NV=513
150 FOR I=0 TO 7: COLOR=(I,0,0,I):NEXT I: COLOR=(8,1,1,7)
160 FOR I=0 TO 212 170 FQ=I/40 200 SUM=INT(FQ+.5): FOR J=1 TO
NV
210 GEM=SUM/J
220 IF GEM<FQ THEN A=INT(FQ+1) ELSE A=INT(FQ)
230 SUM=SUM+A: PSET (J-2,I),A
240 IF INKEY$<>"" THEN 280 ELSE NEXT J
250 NEXT I 270 IF INKEY$="" THEN 270
280 END

```

Wilt u het resultaat voor later bewaren? Geen zin om weer een uur te wachten? voeg dan deze regel toe:

```
275 BSAVE "EFFECT.SC7",0,&hfff,s
```

Om daarna het palatje nog eens te bekijken gebruikt u het volgende programma:

```
100 REM 110 SCREEN 7: BLOAD "EFFECT.SC7",S: COLOR=RESTORE: I$=INPUT$(1)
```

Jan

Het ontstaan van MSX.

Lang geleden, voor de computerwereld heel lang geleden, om precies te zijn begin 1982 kwamen twee horloge importeurs uit New-York op het idee een eigen computer te maken. Dat was in de tijd dat de ZX-80-jes over de toonbank vlogen, Commodore met de VIC-20 de markt beheerste en de IBM PC nog in de laboratorium fase verkeerde. Vanuit Hong-Kong, daar woonden zij toen, probeerde zij hun zaken-relaties te interesseren in een nieuwe computer. De processor moest de toen nog zeer populaire Z80 worden, en de geluids en beeld kwaliteit moest beter zijn dan die van de commodore 64, die toen op het punt stond uitgebracht te worden. Die Z80 wordt overigens nog steeds gebruikt, onder andere als coprocessor in de Neo-Geo spelcomputer en als processor in de Sega Game Gear, een portable spelcomputer.

Het lukt niet echt om mensen te interesseren, totdat ze via MicroSoft bij Kay Nishi kwamen. Hij was uitgever van het blad ASCII, tegenwoordig de houder van alle MSX-licenties. Kazuhiko Nishi, vice-president van

MicroSoft USA, ging met die twee importeurs praten om het idee vorm te geven. De twee importeurs stichtten SpectraVideo, een bedrijf dat altijd net wat van de standaard afwijkende MSX-en heeft gebouwd. Het uiteindelijke ontwerp kwam volledig van Nishi.

In die tijd kreeg het beestje ook zijn naam, MicroSoft verleende zijn naam en het systeem en zo werd het: Micro Soft eXtended, oftewel MSX. De man die hiervoor toestemming verleende was Bill Gates, een naam die bijna alle computer gebruikers wel kennen. Hij is nu nog steeds de man achter MicroSoft, een wel zeer goed draaiend bedrijf met een paar grote troeven: MS-DOS en MS-WINDOWS, zo ongeveer de twee meest gebruikte computer computer programma's die er maar zijn.

Kay Nishi ging rondreizen en kreeg vele Japanse bedrijven achter zich: Sony; Yamaha; Canon; Casio; Sanyo; Matsushita, het grootste elektronica concern ter wereld met bedrijven als Panasonic en Technics; ja, zelfs Sharp en Nec, hoewel die later afhaakten.

In april 1983 was alles rond, en in juni kregen de medewerkers van MicroSoft te horen dat ze met Japan gingen samenwerken. Daar ging het eerste mis in de MSX-geschiedenis, Bill Gates ging samenwerken met de handels-vijand. Hij is waarschijnlijk flink onder druk gezet om niet met MSX door te gaan, wat er in resulteerde dat er achteraf weinig steun voor MSX kwam. Zo kwam pas na een jaar het eerste Disk Operating System uit voor MSX, met slechts een geringe media-compatibiliteit.

Alleen Philips steunde MSX vanuit het westen, met in het achterhoofd toekomstige uitbreidingen, zoals Home-Bus, CD ROM en CDI. Toen was er al sprake van CDI en CD ROM, maar achteraf bleek MSX te traag voor full-motion video, en dat is nou eenmaal een vereiste bij CD I. Wat betreft CD ROM: het is wel ontwikkeld door Philips, met MSXDOS2 erbij, maar het is nooit uitgebracht. Er gaan geruchten dat in Zuid Engeland een magazijn zou zijn waar veel (SCSI !) CD ROM drives zouden liggen voor MSX, met interfaces en software, maar Philips ontkent dit in alle toonaarden.

In 1986 kwam de MSX-2 uit. Dit was een uitbreiding op de MSX standaard, met onder andere beter beeld en een beter geheugen beheer. Begin 1987 was het hoogtepunt in de MSX-verkoop, en werd de magische grens van 1 miljoen verkochte MSX-en overschreden. In die tijd kwam ook een ontwerpfout in de MSX-standaard aan het licht: de processor. In het begin had men gekozen voor de Z80, een acht-bits 3,5 MHz processor. In die tijd bleek echter dat deze te traag was om serieus ingezet te worden. De 16-bits processoren kwamen eraan, en door de promotie campagnes van IBM en klonenmakers sloeg ieders hoofd op hol en wilde iedereen ook 16 bitjes. De mensen die dit niet nodig hadden,

kochten een spelcomputer van Nintendo, een bijna prutserig machientje. Deze computer draait op 1 Mhz en heeft slechts 64 kleuren. Hij sloeg echter aan door de lage prijs, hoewel de software heel duur was. Daar werd dan ook eigenlijk aan verdiend.

Begin 1989 kwam de MSX2+, een normale MSX2, maar dan wel met een nieuwe VideoProcessor, eentje met maar liefst 19286 kleuren. Bovendien werd de FM muziek als nieuwe standaard geïntroduceerd ter vervangen van de MSX-Audio standaard, die eigenlijk beter was, maar ook veel duurder.

Halverwege 1991 kwam er alweer een nieuwe generatie MSX uit: de MSX Turbo R. Die had echt wat nieuws te bieden: de R800 processor. Dit is een echte 16-bitter, die 6 keer sneller is dan de oude Z80. Bovendien lieten de Japanners nu de 64Kb standaard los: de eerste Turbo R had 256Kb main ram. Bovendien heeft deze MSX nog meer extra's, maar over de Turbo R is volgens mij al genoeg geschreven in andere bladen.

Jouke

Post

Siebe Berveling heeft ons een brief gestuurd met daarin de vraag wat een interface is en hoe poke's gebruikt moeten worden om vals te spelen bij spellen. Dit laatste naar aanleiding van de poke's uit ons februari nummer. Eerst maar even het antwoord op de vraag wat een interface is. Een interface is een stukje hardware dat het mogelijk maakt bepaalde standaard hardware aan je computer te kunnen koppelen. Zo heb je een SCSI interface nodig om een SCSI harddisk te gebruiken, en een RS232 interface om een RS232 modem te kunnen gebruiken. Zo'n interface gebruik je door hem en je cartridgepoort te steken. Om poke's te gebruiken moet je het volgende programma gebruiken (intikken in BASIC):

```
10 blood "naam":defusr=xx:poke <hier de getallen uit ons blad>:u=usr(0)
```

Bij verschillende spellen krijg je een andere naam, en een andere waarde voor xx. Er zijn geen standaard waarden voor, dus moeten die getallen eigenlijk al in het blad staan. Helaas weet ik niet uit mijn hoofd welke waardes dat zijn voor de tips uit ons februari nummer, maar ik zal proberen om in ons volgende nummer die waardes te geven.

Jouke

UIT DEN OUDEN DOOSCH

In UIT DEN OUDEN DOOSCH worden de wat oudere spellen besproken, omdat deze vaak nog in de tweedehandsomloop zijn te verkrijgen en soms zelfs nog in de winkel liggen. En hoe kan het ook anders, net zoals de vorige keren (Guardic, Aleste) een schietspel. Misschien kan deze rubriek beter een andere naam hebben zoals "schietspellen uit den ouden doosch". Deze keer is het 't spel R-TYPE dat besproken wordt.

HET SPEL:

R-TYPE is een ontzettend moeilijk en druk vlieg- en schiet spel, verwacht van het begin af aan vele kogels en monsters die ervoor gemaakt zijn om het vliegtuigje waarin je vliegt zo spoedig mogelijk neer te halen en als je denkt door het eerste veld heen te zijn moet er niet gedacht worden dat het spel er makkelijker op wordt (sommige spellen beginnen zeer moeilijk en de dan drie opvolgende stages zijn dan iets rustiger, daarna komt de ellende weer).

Het ruimteschip scrollt horizontaal over het speelveld en de bedoeling is (hoe kan het ook anders) alles op je weg uit de weg te ruimen, hoe sneller je de omringende vijanden wegschiet hoe makkelijker het is. Er zijn vele vijanden te vinden in het spel een aantal komt in latere stages terug maar over het algemeen komen er steeds meer nieuwe vijanden bij dit geeft het spel een extra moeilijkheidsgraad maar ook leuker om te blijven spelen.

Het spel is tamelijk goed getekend. Het ziet er allemaal goed verzorgd uit, alleen is het zeer jammer dat er zwarte vlakjes om de kogels en vijanden komen, ik moet er wel bij zeggen dat ik er weinig hinder van heb gehad maar het blijft lelijk lijken. De eindmonsters in het spel zijn daarentegen origineel en goed getekend (niet te vergeten ook zeer moeilijk). Ze zijn ook groot en dat geeft een extra kleur aan het spel. Ook zitten in het spel een aantal opties bijvoorbeeld: Speed, Laser. Deze zijn te verkrijgen door de verschillende kleuren bollen op te pakken: Kleur Wapen/Optie blauw Naar drie kanten opschietende laserstraal rood Dikke spiraallaser in één straal naar voren geel rode bolletjes die boven en beneden over het beeldscherm heen rollen (niet recht naar voren). S Meer snelheid (speed) M Dubbele missile, zoekt zijn doel op. Hiernaast zitten er in het spel ook nog een klein rood bolletje met kleine ijzeren puntjes aan de zijkanten. Met deze kan je vooruit schieten (met je special weapon) of achteruit. Het halve rode bolletje met aan één kant een ijzeren laag in voor bescherming boven en het tweede bolletje onder.

HET SPELVERLOOP:

In het spel zitten acht stages met elk hun eigen eindmonster(s). Deze zien er als volgt uit: In veld één krijg je een grote rode draak met aan zijn zijkanten vier ogen. In twee een soort koraalmonster waaruit een "slang" tevoorschijn komt. Deze slang kan uit vier verschillende gaten komen. In drie moet er een groot ruimteschip vernietigd worden welke bestaat uit drie beeldschermen. In vier een uit drie delen bestaan ruimteschip wat uit elkaar kan gaan en dan in drieën over het beeldscherm heen gaat. In elk deel zit een punt wat geraakt moet worden. In vijf een ruimteschip wat groene blokken uitstoot. In zes krijg je een aantal kleinere ruimteschepen die maar aan één kant vernietigd kunnen worden er komen meerdere in het beeldscherm en allen hebben ze een vast patroon. In zeven een rood ruimteschip/monster wat van achteren uit het beeldscherm komt en zo naar voren gaat (naar links). In acht kom je in het hol van het laatste monster, van boven en onderen komen kikkers en recht voor je het monster van een soort wervelwinden uitspuugt (maximaal twee).

Conclusie:

R-TYPE is een zeer goed en snel schietspel, de tekeningen zijn mooi gemaakt (met name de eindmonsters) en ook de graphics zijn redelijk goed. Nadelen van dit spel zijn; dat er om kogels en een aantal monsters zwarte vlakken te zien zijn; De muziek zonder FM-pack niet goed klinkt; sommige vijanden te schokkend over het beeldscherm gaan en dat het spel vrij moeilijk is te spelen. Voor de liefhebber niet iets om te missen.

Johan

Gegevens/prijs:

Spel : R-TYPE

Maker(s) : IREM (Irem corporation)

Medium : 3M bit ROM

Vram : 64Kb Ram : 64Kb

Computer : MSX & MSX-2

Prijs : 7,300 Yen Ned. prijs : onbekend

Tweedehands: +/- f 35,--

WATCH YOUR BACK!!

MGF in de krant !!

Zaterdag 10 september was er weer eens een PC beurs in de Frieslandhal in Leeuwarden, georganiseerd door ProCom. Zoals gewoonlijk was ook deze keer de MGF aanwezig. Maar niet alleen wij waren er, ook een journalist van de Leeuwarden Courant. Onze stand viel als enige MSX stand op, dus werd een van onze medewerkers eens aan de tand gevoeld over het MSX gebeuren. De maandag daarop stond er een artikel in de krant met als kop:

'MSX'ers uitstervend ras op computerbeurs'

Hieronder staat een gedeelte van dat artikel afgedrukt, met een reactie van Remko Koning hierop. Op de voorpagina van dit blad staat (hopelijk) de foto die boven het artikel stond.

De Redactie

Wat moet je dan in vredesnaam met een apparaat dat met geen wil ter wereld nog geen simpele 32-bits spelcomputer kan bijbenen? Remko Koning van de MSX-gebruikersgroep Friesland strijkt wat onbeholpen door zijn haar. "Tja, puur hobbyisme, denk ik", antwoordt de Bolswarder. "De fabriek is al drie jaar geleden gesloten. Er komen geen nieuwe apparaten meer, er komt geen nieuwe software meer bij. De MSX-gebruiker is een uitstervend ras."

Toch lijkt de belangstelling voor de kraam op het tegendeel te duiden. "De kracht van de MSX is dat hij zo gebruikersvriendelijk is. Je kunt er gelijk mee aan de slag zonder eerst allerlei moeilijke dos-commando's te moeten intikken. Je schuift het schijfje naar binnen en het is klaar." Tegenover hem aan het kraampje zwenkt een beginnend tienertje met een ruk aan de joystick zijn beeldschermgroene jet de hoekige nepwereld in. De simpele grafische voorstellingen vallen in het niet bij de nieuwste cd-rom spellen waarin elektronische helden in bijna levensechte beelden met vijanden op de vuist gaan. Remko zoekt naar woorden om zijn geliefde MSX te verdedigen: Weet je, ik heb thuis ook een pc. En een Japans spel, met teksten in Japanse karakters. Dat vind ik wel mooi. De rest hoeft voor mij niet. Ik weet niet hoe ik het moet uitleggen, de MSX is gewoon mijn machine: En zolang er programma's zijn, zullen er

Hhmmm. Vervlogen tijden en de fabriek is dus al drie jaar gesloten. Als dat zo zal zijn dan was de TURBO-R er dus niet in zulke getalen geweest. Nu moet ik toegeven, mijn laatste informatie was dus inderdaad dat de MSX fabrieken van PANASONIC dit jaar gesloten werden maar

om dit alles even erger te maken, maakte de journalist er even drie jaar van en een telefoontje later bleek dat het bovenstaande verhaal niet klopt en de fabrieken dus nog lekker door draaien. Wat ik nu nog geloven moet weet ik zelf ook niet meer maar laten we het hopen dat dit bericht niet een grotere roddel wordt dan het al is/was en er maar het beste van hopen. Nu ik dan toch bezig ben met dingen proberen recht te breien. Hetzelfde geldt voor het verhaal dat er geen apparatuur en software voor de MSX uit komt. Op het moment dat ik dit stuk schrijf hebben mij de berichten bereikt dat er de nieuwe OPL-4 geluid-chip er aan te komen zit en dat de nieuwe VDP van YAMAHA (de V9990) in een kleine cartridge uitvoering zal worden geleverd. Het zelfde geldt voor software. Op de beurs in de Frieslandhal heb ik verschillende stukken nieuwe software gezien die de Japanerkes verstelt zal laten staan. Voor zowel de spel en muziek fanaten zullen hierdoor zeker lange nachten krijgen als dit alles uit komt.

MSX USER

Sinds een paar maanden zijn enkele MGF leden betrokken bij de opzet van een nieuw MSX blad, MSX USER.

Dit blad zal binnenkort voor het eerst uitkomen op A4 formaat, met voorblad in kleur en de inhoud in zwart-wit. Die inhoud zal bestaan uit artikelen waar MSX'ers behoefte aan hebben.

In dit eerste nummer o.a. recensies, nieuws uit BBS'en voor MSX'ers die geen modem hebben en niet of zeer weinig bellen, cursus MSX Paint IV, etc.

Op dit blad kun je een abonnement nemen, de prijs zal laag worden gehouden. ook het plaatsen van advertenties is mogelijk.

Voor meer informatie kun je contact opnemen met de redactie. Deze bestaat uit: Henk Amsing, hoofdredacteur, tel 05947-13919

Niels Hamelink 050-188287

Johan Berno Kooistra. 058-125665

Public Domain

- 100
- 101
- 102
- 103
- 104
- 105
- 106
- 107
- 108
- 109
- 110
- 111
- 112
- 113
- 114
- 115
- 116
- 117
- 118
- 119
- 120
- 121
- 122
- 123
- 124
- 125
- 126
- 127
- 128
- 129
- 130
- 131
- 132
- 133
- 134
- 135
- 136
- 137
- 138
- 139
- 140
- 141
- 142
- 143
- 144
- 145
- 146
- 147
- 148
- 149
- 150
- 151
- 152
- 153
- 154
- 155
- 156
- 157
- 158
- 159
- 160
- 161
- 162
- 163
- 164
- 165
- 166
- 167
- 168
- 169
- 170
- 171
- 172
- 173
- 174
- 175
- 176
- 177
- 178
- 179
- 180
- 181
- 182
- 183
- 184
- 185
- 186
- 187
- 188
- 189
- 190
- 191
- 192
- 193
- 194
- 195
- 196
- 197
- 198
- 199
- 200

Public Domain
Library of Congress
Copyright

MGF Public Domain lijst

(updated april. '94)

Hiermee vervallen alle vorige PD lijsten.

DISK	TITEL	MAKER(S) FAC/TBW
001	<i>Pro Service diskette</i> Replayers drivers en tools voor Soundtracker pro	FAC/TBW
002	<i>Akira Slide Show disk #1</i> 13 SCREEN12 plaatjes van "Akira" deel 1	TBS
003	<i>Easy v 1.20</i> Grafische schil om DOS 2	Juan Salas
004	<i>SCC Musix Dizc</i> 25 Muziekjes voor de SCC soundchip van KONAMI	Fuzzy Logic
005	<i>SEE (Sound Effect Editor) v. 2.0</i> Geluidseditor voor de PSG soundchip	Fuzzy Logic
006	<i>MGF Diskmagazine #1</i> Demo's, spellen, info, etc.	MGF
007	<i>26 DP Stempels disk 1</i> 26 Stempels voor Dynamic Publisher	
008	<i>26 DP Stempels disk 2</i> 26 Stempels voor Dynamic Publisher	
009	<i>MGF Diskmagazine #3</i> Demo's, spellen, info, etc.	MGF
010	<i>Sunrise Picturedisk #2</i> Diskmagazine	Sunrise
011	<i>Sunrise Picturedisk #3</i> Diskmagazine	Sunrise
012	<i>Sunrise Picturedisk #1</i> Diskmagazine	Sunrise
013	<i>MSX Paint IV</i> Tekensprogramma SCREEN 5,6,7,8 en 12	Juan Salas
014	<i>60 King's Valley II velden disk 1</i> 60 Nieuwe velden voor King's Valley II	J. B. Kooistra
015	<i>Dragon Disk #2</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
016	<i>Dragon Disk #3</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
017	<i>Dragon Disk #4</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
018	<i>Dragon Disk #5</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
019	<i>Dragon Disk #6</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine

020	<i>Dragon Disk #7</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
021	<i>Dragon Disk #8</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
022	<i>Dragon Disk #9</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
023	<i>Sunrise Picturedisk #4</i> Diskmagazine	Sunrise
024	<i>MGF Diskmagazine #4</i> Demo's, spellen, info, etc.	MGF
025	<i>MGF Diskmagazine #5</i> Demo's, spellen, info, etc.	MGF
026	<i>Sunrise Picturedisk #5</i> Diskmagazine	Sunrise
027	<i>Dragon Disk #11</i> Het diskmagazine van MSX-Engine	MSX-Engine
028	<i>Moonblaster Muzax disk</i> Moonblaster muziekjes met grafische effecten	Fuzzy Logic
029	<i>Akira Slide Show disk #2</i> 13 SCREEN12 plaatjes van "AKIRA" deel 2	TFS
030	<i>Akira Slide Show disk #3</i> 13 SCREEN12 plaatjes van "AKIRA" deel 3	TFS
031	<i>Akira Slide Show disk #4</i> 13 SCREEN12 plaatjes van "AKIRA" deel 4	TFS
032	<i>Automatische foto demo</i> 12 SCREEN12 plaatjes van bloemen	Starink & Jansen
033	<i>Future disk 7 1/2</i> Diskmagazine	MSX Club Limburg
034	<i>Sample disk #1</i> Samples voor PCM of SIMPLE	Kieran de Roe
035	<i>Sample disk #2</i> Samples voor PCM of SIMPLE	Kieran de Roe
036	<i>Sunrise Picture disk #6</i> Demo disk	Sunrise
037	<i>Sunrise Picture disk #7</i> Demo disk	Sunrise
038	<i>Sunrise Picture disk #8</i> Demo disk	Sunrise
039	<i>Moonblaster Muzax disk #2</i> Moonblaster muziekjes met grafische effecten	Fuzzy Logic

Bestellen: Maak F7,50 per disk over op Giro 5550861 t.n.v. MGF Leeuwarden o.v.v. uw naam, adres en disknummer(s). U krijgt de disk(s) dan z.s.m. thuisgestuurd.

Op beurzen kosten de diskettes F 5,- per stuk-

MGF VERLAAGT PRIJZEN!

In onderling overleg hebben we besloten onze prijzen voor de geheugen- uitbreidingen flink te verlagen. Dit vanwege het feit dat we toch niet de goedkoopste van Nederland waren. Let op!

GEHEUGENUITBREIDINGENper 07-05-94:

Philips NMS8250,8255,8280:	128K --> 256K	Fl. 40.-
Philips NMS8250,8255,8280:	256K --> 512K	Fl. 75.-
Philips NMS8250,8255,8280:	128K --> 512K	Fl. 100.-
Sony HB-F700:	256K --> 512K	Fl. 75.-
V-RAM in bovenstaande types:	128K --> 192K	Fl. 20.-
V-RAM in combinatie met andere uitbreiding:		Fl. 10.-

- De RAM-IC's zullen netjes in IC-voetjes geplaatst worden.
- MGF-leden krijgen 10% korting op bovenstaande prijzen.
- Bel voor een afspraak naar: Jan Hendrik Hooghiemstra, tel. 05180-3172
of : Jouke Dijkstra, tel. 05173-41953

BEURSKALENDER

Zaterdag 1 Oktober '94

MSX Beurs en Infodag

Plaats : Wijkcentrum "de Schelf", Almelo

Info : H.J. Eshuis, 0546-864640, tussen 19:00 en 21:00 uur

Zaterdag 1 Oktober '94

Algemene computerbeurs PROCOMM (EXPO Partners)

Plaats : Martinihal Groningen

Info : Veel PC en Amiga, maar MGF staat er ook.

Vrijdag 18 en Zaterdag 19 November '94

HCC dagen, ook MSX groepen

Plaats : Jaarbeurshallen Utrecht

Tijden : 10:00-17:00 uur beide dagen

Info : 034403-78788

