

DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

4

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
9 de jaargang Nr. 4 1994
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



MSX

INHOUD

VAN DE REDAKTIE	5
RECENSIES DISKMAGAZINES	6
BEURSDATA	11
TE KOOP	11
MCCM	12
ADVERTENTIE HARDWARE	14
ADVERTENTIE SOFTWARE	15
RUBRIEK VAN MONIQUE	16
PEEK EN POKES	19
SPELCOMPETITIE	21
DOS UITGEDIPT	22
KOPIJ VAN COPI	26
FOTO REDAKTIE-AVOND	27

DE SLUITINGSDATA VOOR
INLEVERING VAN KOPIJ EN
ADVERTENTIE BITS ZIJN:

30 SEPTEMBER

EN

15 NOVEMBER 1994

KOLOFON

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

REDAKTIE

Ad Nutsaers / Frank Pison

VORMGEVING:

A. Nutsaers / F. Pison / C. Pison

MEDEWERKERS:

Ad en Monique v.d. Dries
Bert Daemen / Arjan Mels

REDAKTIE-ADRES:
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
013 - 681421 / 560668

SECRETARIAAT:
Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
013 - 560668

ADVERTENTIES:
Voor info: REDAKTIE

GIRO / BANK:
Postgiro: 5728841
AMRO : 49 46 51 733
t.n.v. MSX G.G. Tilburg
Karnijnstraat 18 5044 RD Tilb.

AGENDA

WORKSHOP DATA 1994.

=====

.....

20 SEPTEMBER 19.00 - 20.00 THEMA
BASIC Programmeurs

20.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

16 OKTOBER 12.00 - 13.30 THEMA
13.30 - 17.00 WORKSHOP

.....

15 NOVEMBER 19.00 - 20.00 THEMA
20.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

LET OP !!!

I.V.M. MET DE BEURS IN DE STADSPORTHAL
IN TILBURG OP 18 DECEMBER WORDT DE
WORKSHOP GEHOUDEN OP :

20 DECEMBER 19.00 - 20.00 THEMA
20.00 - 23.00 WORKSHOP

.....

PLAATS WORKSHOPS:

CAFE-RESTAURANT "BOERKE MUTSAERS"
VIJVERLAAN 2 te TILBURG.

LIDMAATSCHAP

Je hebt een MSX computer en je wilt er
wat mee. Wij helpen je daar in. Wordt
lid van de MSI GEBRUIKERSGROEP te
Tilburg en wij staan met raad en daad
voor u klaar. Wij zijn niet voor niets
de snelst groeiende MSI club van
NEDERLAND.

Wat moet u doen om lid te worden?
Stuur een kaartje met naam, straat,
postcode en plaats naar het secreta-
riaat HARTOKSTRAAT 196, 5011 JD
TILBURG en maak het bedrag over op een
van de onderstaande rekeningen dan
zorgen wij dat u bij de eerstvolgende
uitgave van BITS uw club-pas toege-
zonden krijgt.



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Het lidmaatschapsgeld bedraagt
fl. 25,00 per jaar
fl. 12,50 vanaf juli tot 31 december
fl. 30,00 vanaf oktober tot en met 31
december van het volgend jaar

ABROBANK nr.: 49 46 51 733

POSTBANK nr.: 5728841

t.n.v. : MSI Gebruikersgroep
Karmijnstraat 18,
5044 RD TILBURG.

VAN DE REDAKTIE

Zo, de vakantie zit er op. We zullen er niet verder over praten. Gezien het warme weer zou iedereen een goede vakantie gehad moeten hebben.

Op pagina 27 is te zien hoe we hebben zitten tobben met het warme weer. Alles naar buiten gesleept en daar geprobeerd, 's avonds was het namelijk "wat" koeler, om een begin te maken met de kopij van BITS. Het heeft ons heel wat zweetdruppels gekost om ook deze BITS weer vol en op tijd de deur uit te krijgen.

Iedereen klaagde over het warme weer. Modezaken omdat ze te weinig verkopen. De horeca omdat de terrasjes leeg bleven. Iedereen zocht verkoeling, dus wij ook. Vandaar de foto.

Niet de warmte, maar omdat men in de vakantie-periode nu eenmaal minder achter de computer kruipt, is de reden dat deze BITS iets dunner is uitgevalen dan normaal.

Heeft u hier problemen mee, schrijf het ons. Desnoods geeft u commentaar waarover we het dan een volgend keer zullen hebben.

We ontvingen een brief van Hugo Wouters uit Deurne-België. Hij vraagt daarin om meer inlichtingen

over de MSX-emulator, die wij in het vorige nummer hebben besproken en ROM software en wat dit precies inhoudt.

Omdat dit vragen zijn waarmee waarschijnlijk meer van onze leden zitten, beantwoorden wij zijn brief in deze BITS.

Het ROM geheugen zit standaard in de computer.

ROM: Read Only Memory (leest alleen het geheugen).

Daarom staat er op de schijf waar het programma van de MSX emulator opstaat een programma om het geheugen te lezen.

Nu kunt u zich afvragen, waarom zetten ze het ROM-geheugen niet direkt op de emulator diskette.

De reden is:

Er is soft- en hardware die onder Copyright vallen, o.a. het ROM-geheugen, MSX Dos en diverse programma's.

Een voorbeeld: wanneer je het tekstverwerkingsprogramma TED koopt, moet je dit kopiëren naar een systeem-diskette d.w.z. TED overzetten op een diskette waar DOS reeds opstaat.

De MSX emulator zelf is PD, dat is Public Domain het tegenovergestelde van een copyright-programma.

Redaktie.

RECENSIE DISKMAGAZINES

FUTUREDISK #13

De disk met het ongeluksgetal heeft de naam van DARK FutureDisk meegekregen. Dat blijkt ook al meteen uit de kleur van de disksticker die de disk siert.

Na het lezen van de korte introsroll kan een keuze gemaakt worden uit de vier hoofdbestanddelen van deze DARK disk.

Zo is er de Street Snatch Promo. Door tijdgebrek was het blijkbaar niet haalbaar het complete spel af te hebben, vandaar slechts een korte impressie op deze schijf. Volgens de begeleidende tekst is het streven om op FutureDisk #14 meer te kunnen laten zien.

Vervolgens komt de BET YOUR LIFE Promo aan bod, die na wat algemene informatie gegeven te hebben omtrent het spel, een screenshot van het spel zelf laat zien.

Grafisch ziet dat er niet slecht uit, een idee over de speelbaarheid krijg je echter niet. Wel interessant is, dat dit spel in een zogenaamde two player option gespeeld kan worden. In het Softwaremenu krijg je de mogelijkheid om naar drie muziekstukken te luisteren: PARODIUS, PUYO en YS.

Het overige aanbod voorziet nog in de mogelijkheid om in stijl van deze DARK edition een satan op het scherm te krijgen, en om vast te stellen wanneer er zoal een vrijdag de dertiende te genieten valt.

Zo beland je dan toch al snel in het MAGAZINE-deel van deze FutureDisk, dat opent met een redactionele uithaal in het Voorwoord omtrent een promo die de redactie behoorlijk hoog (en droog) zit.

Bij de SOFTWARE ontbreekt het deze keer aan echte recensies, maar wordt slechts vermeld wat er op de beurs in Tilburg uit zou komen, of in veel gevallen beter, uit had moeten komen.

Er wordt melding gemaakt van Blade Lords, Bet Your Life, de XAK2 patch, The Witch's Revenge en in Previews is nog een bonte verzameling van spellen en demo's te vinden.

De TIPS voor Big Strategy 2 beleven reeds hun zesde aflevering, terwijl de Space War Simulation al tot 9 gekomen is.

Wat de (Disk)magazines betreft is de achterstand geheel weggewerkt met recensies van Golden Power Disc #9 en van Sunrise het Magazine #11, de Picture Disk #10 en de Special #5.

RECENSIE

In de bladenhoek wordt daar nog MOCM #66 en een tweetal MSX Fans aan toegevoegd. Wie de programmeerhoek volgt, wordt weer niet teleurgesteld: machinetaalcursus 12 en Pascal cursus 3. Tot slot zijn er nog 3 DIVERSEN met elk wisselende (letterlijk en figuurlijk) inhoud.

Conclusie: deze FutureDisk gaat duidelijk gebukt onder zijn (te) snelle verschijningsdatum op de beurs in Tilburg.

Daardoor mist de disk net die actualiteit die een (Disk)magazine zo interessant maakt. Toch is dit nog aardig opgevangen door een groot deel aan previews. Dus zo donker als de disk zelf misschien wel doet vermoeden, hoeven we het nu ook weer niet in te zien.

GOLDEN POWER DISC #10

Gaven andere jubilerende Diskmagazines duidelijk blijk van het bereiken van een mijlpaal, bij Emphasys is de feestuitmonstering aan de sobere kant.

Een enkele ballon en vlag doet vermoeden dat er van een jarige sprake is.

Hoe dan ook, het Voorwoord staat even kort stil bij dit heuglijke feit. Ook vanwege de verschijningsdatum mist deze disk de actuele recensies en moet de lezer het doen met o.a. Triplex, The Ant Demo en previews van Zone Terra en Construction Craze.

De krantenbak was voor disc #9 al leeg gemaakt, vandaar dat nu alleen de Fan #12/#1 MOCM #65 en #66 aan bod komen in BLADEN.

Bij de Diskmagazines zijn dat het Sunrise Magazine #10, de Quasar #26 en de FutureDisk #11 die positief kritisch beschreven worden.

Bij het spelen met programma's is het achtste deel van de MoonBlastercursus terug te vinden, alsmede het tweede deel van het werken met passwords.

Verder wordt getracht een begin te maken met een tekenrubriek.

In de PROGRAMMEERCORNER wordt in het negende deel van de BASIC cursus uitgelegd hoe zelf gemaakte sprites uit hun rusttoestand gehaald kunnen worden.

De NIEUWS rubrieken bevatten korte flitsen van reeds eerder vermelde nieuwsfeiten keurig met bronvermelding.

Ook al karig gevuld is SPELTIPS, dit in tegenstelling tot de DIVERSEN, maar zoals de naam al doet vermoeden ... inderdaad van alles en nog wat, waarvan ik mij toch serieus afvraag of MSX-end Nederland daar nu echt op zit te wachten.

Wat de SOFTWARE betreft kan ik melding maken van een drietal promo's: Ducktales, Zonna Terra en Construction Craze. En zoals Emphasys dat zelf beschrijft in de recensies van collegemagazines, komt dat gevoel ook bij mij boven: heb ik inmiddels al meer

malen gezien!

Je hebt dan de pech dat ik jullie disk ongelukkigerwijs als een van de laatste bekijk. Conclusie: afgezien van het feit dat dit toch een jubileumdisk is, had ik persoonlijk, en mag je in het algemeen meer verwachten van een Golden Power Disc. En wat heb ik dan zoal te zeuren, welnu de muziek is weliswaar verbeterd, maar de inhoud van het magazine laat te wensen over.

De rubrieken zijn slechts matig gevuld. En als je het dan hebt over vermeende spelfouten in MCCM mag je toch aannemen dat je dan zelf het goede voorbeeld geeft en zinsconstructies als zou iets 'vermeldt worden' omdat 'de tijd verstrijkt' achterwege laat. Volgende keer beter!

METAL LIMIT

Zo nu en dan komen we demo's van Instrument Of Darkness (IOD) tegen op de diverse diskmagazines, maar nu is hier dan de eerste volwaardige demo die maar liefst uit 3 diskettes bestaat.

In het begin kan al meteen een keuze gemaakt worden uit LAZY BONES en METAL LIMIT.

Zoals de eerste naam al een beetje aangeeft, is deze variant weggelegd voor de enigszins lui aangelegden mensen onder ons.

Door voortbeweging van een skelet kunnen verschillende grotten benaderd

worden, die dan toegang geven tot een aparte demo.

Achtereenvolgens zijn dat:

Coding Melpots:

Een informatiescroll afgewisseld met leuke grafische effecten begeleid door een te gekke muziekdeun.

Scroll Mania:

Zoals de naam al verraaft, eveneens een scroll. Op een gegeven moment zelfs 15 tegelijk elk met hun eigen snelheid en kleurnuance waardoor er ook nog diepte in scherm lijkt te ontstaan.

De punker op het toilet is het einde!

Rhapsody Part II:

Alweer een scroll die het scherm siert. Nu een die van lettergrootte verandert of zelfs helemaal om zijn eigen as draait, waardoor je ook in spiegelbeeld moet lezen.

De tekst meldt alleen de hoedanigheid waarin de scroll over het scherm voorbij trekt, en zoals bijna gebruikelijk tot slot enkele groeten.

Columns:

Een verticaal lijnenspel waaiert fraai uit over de volle breedte van het scherm, waarbij wederom van de nodige diepgang sprake is.

Copper Shock II:

Een fraaie waaier met een leuk kleurenspectrum vult deze keer het scherm, ondersteund met een bescheiden scroll qua afmeting deze keer.

RECENSIE

Slide Part:

Een korte diashow bestaande uit een viertal prachtige tekenplaten van iemand die naar de naam Looping luistert, aangevuld met twee leenplaatjes van de AMIGA. Grote Klasse!

Sonix Party:

Een replayer waarin 10 muziekstukken die de verschillende demo's vergezellen apart beluisterd kunnen worden.

Plasma:

Nu eens geen scroll, doch net als bij Copper Shock de meest fraai gekleurde figurenpatronen die elkaar afwisselen.

Niet via LAZY BONES toegankelijk, maar wel op disk C aanwezig, is een extra onderdeel BACK IN TIME dat wederom bestaat uit Copper Shock I, XMAS demo, Rhapsody Part I en de IOD demo. Maar zoals in het begin gemeld, kan in het menu ook gekozen worden voor METAL LIMIT.

Dit is een speelbare Metal Gear look-a-like waarin het ook mogelijk is de verschillende onderdelen te aanschouwen, maar dan moeten die wel eerst verdiend worden.

Verder geeft METAL LIMIT na het vinden van de microfilm nog toegang tot een extra demo, die ik echter door tijdgebrek maar heb gelaten voor wat hij was.

Conclusie: deze eerste zogenaamde megademo van IOD ligt duidelijk in het

verlengde van eerdere produkten. Nu is alleen een veelheid aan kleinere demo's verzameld op deze drie diskettes.

Grafisch ziet het er allemaal zonder meer prachtig uit, waarbij de scrolls wat fantasierijker gevuld hadden mogen zijn.

De muziek is goed, soms zelfs ijzersterk.

Jammer alleen, dat hoewel de muziek met MoonBlaster gemaakt is, het geheel toch niet stereo is: slechts een van de geluidschips wordt tegelijkertijd aangesproken.

Een ander minpuntje is de verdeling van de files over de diskettes. Wie LAZY BONES opstart, blijft constant van disk wisselen aangezien de demo's en het menu op een andere disk staan.

De prijs van 17,50 voor deze drie disks kan er net mee door. Belangstellenden kunnen zich wenden tot:

Rob van den Bragt
Rozenkranslaan 91/1
3600 Genk België

RECENSIE

HERO QUEST

Net voor het verstrijken van mijn deadline ontving ik zowaar nog een verbeterde versie van Hero Quest, een picture demo zoals die tijdens de beurs in Tilburg te koop was.

En wat is er dan zoal verbeterd? Welnu, in tegenstelling tot de eerste versie is Hero Quest nu MoonBlaster stereo.

Verder is de uitpakroutine voor de plaatjes zelf verbeterd en is er de nodige machinetaal aan te pas gekomen, waar het grootste deel van de demo toch in BASIC is geprogrammeerd.

Maar hoe dan ook, Hero Quest vertelt het verhaal van Morcar die er met zijn wrede legers blijkbaar nog al op los woerde in het grijze verleden.

En zoals dat zo vaak gaat, komt daar een aantal mensen en in dit geval nog een handjevol andere creaturen tegen in opstand.

Via een tekstroutine in screen 6 wordt dan het verhaal stukje voor beetje verteld, afgewisseld met gedigitaliseerde plaatjes die de belangrijkste helden in het verhaal tonen.

Het geheel wordt dan verder nog ondersteund door die MoonBlaster muziek die, hoewel best aardig, weer niet uitblinkt in afwisseling.

Tijdens de teksten is steeds hetzelfde deuntje te horen. Het programma gaat er verder van uit dat je vlug doorleest.

Wanneer namelijk de muziek gestopt is en je dan de spatiebalk indrukt voor het vervolg resulteert namelijk een error.

Het is dan niet meer mogelijk de muziek uit te faden met `_MBFADE(x)`. Daar kom je dan pas achter wanneer je zoals ik de demo op de ene computer bekijkt, terwijl je een andere computer gebruikt om je teksten te schrijven.

Hoe dan ook, na het geheel weer een keer van voor af aan gezien te hebben, besluit de picture demo met een eindplaatje vergezeld van een scroll, die nog enige informatie geeft over het tot stand komen van dit produkt.

Dan rest nog de aftiteling waarin de belangrijkste medewerkers genoemd worden. Wanneer dan het laatste plaatje ingeladen is, bestaat nog de mogelijkheid de vijf muziekstukken te beluisteren m.b.v. de functietoetsen F1 tot en met F5.

Conclusie: menig maandje familie huisvlijt resulteerde in deze Hero Quest Picture Demo, die qua verhaal aardig in elkaar steekt.

De plaatjes die het geheel moeten ondersteunen, zijn echter niet altijd even scherp.

Verder had er wat meer variatie in de muziek mogen zitten, en stoorde het mij persoonlijk nogal dat de muziek steeds blijft 'hangen' tijdens het laden en uitpakken van de plaatjes.

RECENSIE

Het was misschien beter geweest de muziek dan juist uit te faden. Oh ja, degenen die in Tilburg een Hero Quest kochten, kunnen deze met een aan zichzelf geadresseerde en met F 1,60 gefrankeerde envelop opgestuurd krijgen.

Het adres:
Martijn Pijpers
Dopperstraat 57
3752 JB BUNSCHOTEN.

Wie Hero Quest nog niet heeft, maakt f. 7,50 over op giro 6609349.

Bert Daemen.

=====

TE KOOP.

Telcom modem met uitbreiding RS-232

Dataswitch 4-1 kanalen

NMS 8280 incl. 7 Mhz.

Info:
Ad van den Dries Tel. 04166 - 3353.

MSX computer Philips 8235 dubbelzijdig, 7 Mhz met losse dubbelzijdige tweede drive.

Info:
Harrie Broers Tel. 013 - 685692.

BEURSDATA

Hieronder de ons bekende beursdata voor de rest van dit jaar.

Zaterdag 17 september wordt de 6e MSX COMPUTERDAG en 2e GAMECONSOLE DAG in Zandvoort gehouden. Evenals in vorige jaren zullen wij op deze beurs ook weer vertegenwoordigd zijn.

Van 10.00 tot 17.00 uur bent u welkom in SPORTEL PELLIKAAN
A.J. v.d. Moolenstraat 5.
ENTREE f. 7,50 per persoon
tot 12 jaar en 65+ f. 6,50.

Inl.: Postbus 195 2040 AD Zandvoort.
Tel.: 02507-17966 (na 18.00 uur)
Fax : 02507-14291.

Ook zullen wij weer deelnemen aan de "MSX-Beurs en Infodag" in Almelo op zaterdag 1 oktober georganiseerd door de M.C.C.A. in wijkcentrum De Schelf, Binnenhof 1 van 10.00 tot 17.00 uur.

Inl.: H.J. Eshuis, tel. 05490 - 64640
(tussen 19.00 en 21.00 uur)

Zaterdag 22 oktober organiseert Computer Club "Rijnmond" een Hobby Computer Dag van 10.00 tot 17.00 uur in Wijkcentrum HOLY, Aristide Briandring 90, Vlaardingen (Holy).

Inl.: 010 - 4823388 / 4510190.

MSX COMPUTER & CLUB MAGAZINE

Aangezien er bij ons nog al eens vragen binnen komen over het wel of niet bestaan van MSX-bladen in de handel willen we in dit artikel aandacht schenken aan de ERG grote broer van onze eigen BITS: MCCM - MSX Computer en Club Magazine.

MCCM - MSX Computer en Club Magazine is ontstaan na het samengaan van MCM-MSX Computer Magazine en het Belgische MSX Club Magazine.

Het is een landelijk blad, dat tot april 1994 in de kiosk en boekhandel te koop was.

Om nu nog in het bezit te komen van dit helemaal op de MSX computer gerichte tijdschrift (naast BITS en anderen) is het aan te raden een abonnement te nemen. Het is goedkoper dan losse nummers en je bent er tenminste altijd zeker van een exemplaar te krijgen.

Om onze leden en de lezers van BITS in de gelegenheid te stellen een abonnement op MCCM te nemen hebben we hiernaast een bon afgedrukt. Je hebt de keuze een abonnement te nemen op het magazine of om een diskmagazine te nemen. Zoals je kunt lezen mag een fotokopie van de bon opgestuurd worden, hoeft je BITS niet

uit te knippen.

Net zoals in BITS wordt door MCCM (ik hoop dat de redactie van MCCM het goed vindt, dat we de verkorte naam gebruiken) aandacht geschonken aan nieuwe hard- en software. Alles wordt uitgebreid besproken en er is ook nieuws over BBS - sysops - modems - beurzen.

Ons clubblad BITS bijvoorbeeld gaat naar MCCM en tevens naar anderen clubs in binnen- en buitenland. Andere clubs sturen ook hun blad of diskmagazine naar MCCM en deze worden dan daarin besproken.

Diverse clubs leveren kopij voor MCCM. Recensies van spellen en diskmagazines worden onder andere voor MCCM verzorgd door Bert Daemen, bestuurslid van de MSX Gebruikersgroep. Hij schrijft de recensies natuurlijk ook voor ons eigen blad.

Tot zover dit korte overzicht over wat er in MCCM staat.

Naast BITS is dit blad een aangename aanvulling.

Redactie.

Ja, ik neem tot wederopzegging een

- abonnement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * f 60,- / Bfr. 1 200,
 - diskabbonement op MSX Computer & Club Magazine, 8 nummers per jaar voor * f 149,- / Bfr. 3 000,
- (Zie pagina 2 van MCCM 62 om een lopend gewoon abonnement op MCCM uit te breiden tot een diskabbonement op MCCM.)
 Ik ontvang als welkomstgeschenk een gratis MSX Computer Magazine Listingboek en de Listingboekdiskette.

Naam:

Adres:

Postcode: Woonplaats:

Handtekening:
 (bij minderjarigheid handtekening één der ouders/verzorgers)

* Ik wacht met betalen tot ik een acceptgiro van u ontvang.

Stuur deze bon (of een fotokopie daarvan) naar:
 Aktu Publications b.v.
 Postbus 2545
 1000 CM Amsterdam

PRIJSLIJST HARD- EN SOFTWARE

Hardware:	Clublid	Norm.Prijs
	=====	=====
001 7 Mhz print, incl. voet, schakelaar	Fl. 50,--	Fl. 60,--
7 Mhz print, ingebouwd	Fl. 75,--	Fl. 85,--
002 Diskdrive 720 Kb los Teac	Fl. 135,--	Fl. 160,--
Diskdrive + inbouw in 8250/8255/8280	Fl. 160,--	Fl. 185,--
Diskdrive + ombouw 8235 naar DS	Fl. 185,--	Fl. 210,--
010 MSX Dos 2.22 + Diskette	Fl. 60,--	Fl. 75,--
014 Checkmark mappers 512Kb werkend op 7Mhz	Fl. 215,--	Fl. 230,--
1024Kb werkend op 7Mhz	Fl. 275,--	Fl. 300,--
020 Super VHS-prints - aanpassing voor Super-VHS		
en digitaliseren - los	Fl. 50,--	Fl. 60,--
Super VHS-prints - ingebouwd	Fl. 75,--	Fl. 85,--
021 Verbetering helderheid digitaliseren (8280)	Fl. 25,--	Fl. 35,--
SOFTWARE:		
100 Turbo 5000 cartridge	Fl. 50,--	Fl. 60,--
101 Nosh	Fl. 30,--	Fl. 40,--
102 Frantic	Fl. 35,--	Fl. 45,--
103 No Fuss	Fl. 20,--	Fl. 30,--
104 Megadoom (MSX2plus & Turbo R)	Fl. 40,--	Fl. 50,--
105 PSG sampler	Fl. 27,50	Fl. 35,--
106 Columbus (MSX2+ tekenprogramma)	Fl. 45,--	Fl. 55,--
107 Judgement of Sound (Compjoetania)	Fl. 10,--	Fl. 11,--
108 Noise Disk (Compjoetania)	Fl. 7,50	Fl. 8,--
109 Arranger I (Zodiac)	Fl. 5,--	Fl. 6,--
110 Arranger II (Zodiac)	Fl. 5,--	Fl. 6,--
111 128 Games in 1 cartridge	Fl. 125,--	Fl. 135,--
112 90 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--
113 65 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--
114 60 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--
115 80 Games in 1 cartridge	Fl. 100,--	Fl. 110,--

PRIJSLIJST HARD- EN SOFTWARE

	Clublid	Norm.prijs
	=====	=====
CLUBSOFTWARE:		
201 Game Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
202 Game Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
203 Game Collection 3	Fl. 10,--	Fl. 12,50
204 Game Collection 4	Fl. 10,--	Fl. 12,50
205 Game Collection 5	Fl. 10,--	Fl. 12,50
206 Game Collection 6	Fl. 10,--	Fl. 12,50
207 Educatief Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
208 Educatief Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
209 Educatief Collection 3	Fl. 10,--	Fl. 12,50
210 Educatief Collection 4	Fl. 10,--	Fl. 12,50
211 Applicaties Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
212 Applicaties Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
213 Tips and Tricks	Fl. 10,--	Fl. 12,50
214 Divers Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
215 Adventure Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
216 Utility Collection 1	Fl. 10,--	Fl. 12,50
217 Utility Collection 2	Fl. 10,--	Fl. 12,50
218 Utility Collection 3	Fl. 10,--	Fl. 12,50
219 DOS Utility Collection 4	Fl. 10,--	Fl. 12,50
225 Diskettes DD error free per doosje à 10 st.	Fl. 10,--	Fl. 12,50
226 Diskettes HD error free per doosje à 10 st.	Fl. 12,50	Fl. 15,--
230 Herinkten van printerlinten	Fl. 5,--	Fl. 6,--
Gebruikte hardware:		
255 SVI 728 computer incl. drive	Op aanvraag	
260 MSX-II computers	Op aanvraag	
275 Losse diskdrive incl. interface	Fl. 225,--	Fl. 250,--
300 Boeken, handleidingen en tijdschriften vanaf	Fl. 2,50	Fl. 2,50

Bij bestelling vanaf Fl. 500,-- is een aanbetaling van 10 % vereist.
Alle prijzen onder voorbehoud zijn incl. BTW en excl. verzendkosten.

RUBRIEK VAN MONIQUE

Zo, daar zijn we weer. De meeste van jullie hebben de vakantie er weer op zitten, ikzelf heb hem gelukkig nog te goed. Wat hebben we toch een mooie zomer gehad. Misschien was het zo nu en dan wel te warm, maar alles is beter dan regen. Ik hoop dat jullie in ieder geval weer lekker uitgerust zijn en dat jullie weer met frisse tegenzin zijn gaan werken. Zo dit is wel genoeg over de vakantie, vooral omdat ik nog moet gaan. Nu eerst de oplossing uit de vorige Bits. De tien verschillen hadden moeten zijn:

- de hoed
- nagel aan de voorpoot bij de hoed
- rimpel op de neus
- slagrand
- knoop
- broekzak
- rimpel op de handschoen
- plooi bij de knieholte
- flossje bij de staart
- nagel aan de achterpoot

Ik weet niet of de puzzel te moeilijk is geweest of dat het aan de vakantie heeft gelegen, maar het valt mij in ieder geval enorm tegen dat er niet een oplossing ingezonden is. Ik verwacht in ieder geval wel dat er op de nieuwe puzzel heel veel inzendingen komen.

Als jullie de puzzel opgelost hebben dan kunnen jullie de oplossing sturen naar het inmiddels bekende adres:

MONIQUE
Bartokstraat 196
5011 JD TILBURG

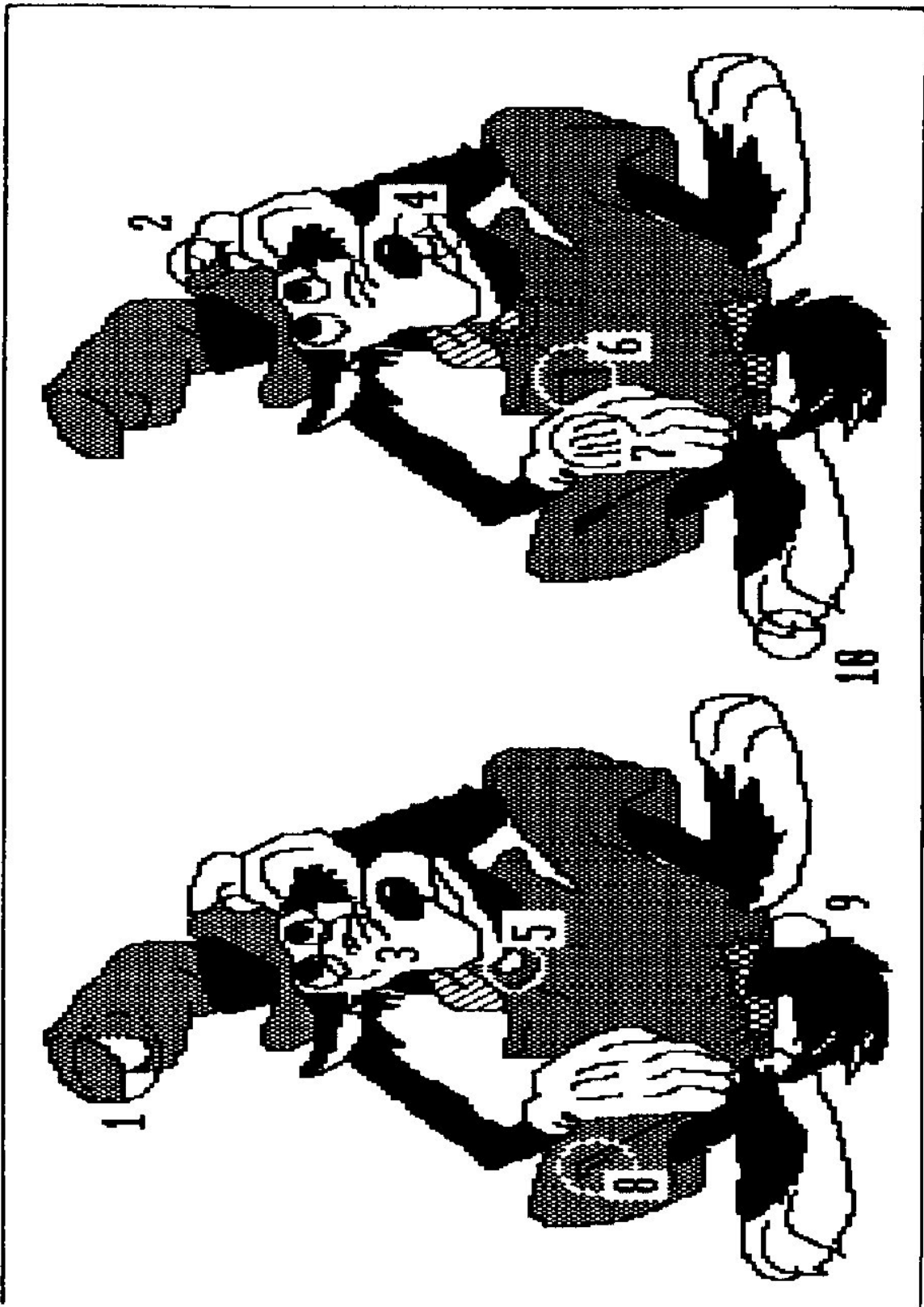
HARTELIJK GEFELICITEERD

Of het nu vakantie is geweest of niet er zijn weer leden jarig geweest. Ook zijn er een aantal die nog een feestje te goed hebben. In deze Bits willen wij de volgende leden feliciteren.

H. van Veen	C. Pison
L. Termeer	G. v.d. Velden
T. Beck	P. Lustenhouer
A. Hessels	B. Gravers

Proost mensen op jullie gezondheid. Niet alleen deze leden zijn jarig maar er is nog iemand jarig. Dat ben ik zelf. Ik zou het erg leuk vinden als jullie de oplossing van de puzzel op een verjaardagskaart zouden zetten en deze naar mij toe sturen. Ook felicitaties zonder oplossing zijn welkom.

Monique



De figuren stellen
cijfers voor

U krijgt 1 figuur
kado en dat is
het driehoekje.

Het driehoekje is
het cijfer 8

Los de puzzels op.

Het antwoord dat
wij willen hebben
is : welk cijfer is
het rondje

$$\begin{array}{r} \square_4 \\ + \triangle_7 \\ \hline \blacktriangle_8 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \triangle_7 \\ / \square_4 \\ \hline \bigcirc_9 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \triangle_6 \\ \times \triangle_7 \\ \hline \square_5 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} \square_5 \\ - \triangle_7 \\ \hline \blacktriangle_8 \end{array}$$

PEEK'S EN POKES

Weer verder met nog meer poke's en peek's, maar nu ook een aantal BIOS-routines. De BIOS is een stuk machinetaal die vast in de computer zit. Dit stuk machinetaal zorgt ervoor, dat alle MSX computers dezelfde programma's kunnen draaien, terwijl de hardware vaak toch sterk verschillend is.

Delen van de BIOS kunnen ook vanuit BASIC nuttig worden gebruikt, daarvan dus dit keer een aantal routines en hoe ze aangeroepen moeten worden.

Over het BIOS later meer nu eerst nog een aantal peek's en poke's:

POKE &hF346,1

Deze poke zorgt ervoor, dat als je alleen DOS 1 hebt en je bent daarmee niet opgestart, je via een "CALL SYSTEM" toch nog in DOS kunt komen.

POKE &hF676,7

Deze poke haalt een programma terug na een NEW-opdracht. Vergeet het programma niet te save!

De volgende poke's en andere opdrachten halen een programma terug, na een RESET of als de computer zeer kortstondig uitgeschakeld is geweest:

POKE &h8002,128

LIST

nu verschijnt de listing van de eerste regel van het programma op het scherm.

POKE &h8001,1

geef nu het regelnummer in, dat gevonden is met de LIST-opdracht gevolgd door een druk op de RETURN-toets; hierdoor wordt de regel niet werkelijk verwijderd, maar wordt het programma hersteld. Vergeet weer niet te save!!!

Nu dan een paar van die BIOS-routines. Om een BIOS-routine aan te roepen zijn twee commando's nodig. Het eerste is:

DEF USRO=<adres>

Dit is om het <adres> van de routine aan te geven; de routine wordt dus nog niet daadwerkelijk aangeroepen!!! Dat gebeurt namelijk pas na de volgende functie, deze kan dus achter een PRINT volgen, maar ook aan een variabele worden toegekend (het werkt dus hetzelfde als bijv. een INT(...)).

USRO(...)

De 0 in beide commando's mag vervangen worden door een ander cijfer van 1 t/m

PEEK EN POKES

9, waardoor je dus de adressen van 10 routines tegelijk kunt definiëren. (Vanzelfsprekend moeten het bij DEFUSR gebruikte nummer waaraan een adres is toegekend gelijk zijn aan het nummer bij USR.)

```
DEFUSR0=&h3E
DD=USR(0)
```

De functietoetsen krijgen door deze commando's hun vaste standaard waarde terug. (DD is een dummie variabele; er komt geen echte, van relevante betekenis zijnde waarde in terug).

```
DEFUSR1=&h41
DD=USR1(0)
```

Het beeldscherm wordt uitgeschakeld. Daardoor wordt een beeldopbouw zonder storende effecten op het beeldscherm mogelijk.

```
DEFUSR2=&h44
DD=USR2(0)
```

Het beeldscherm wordt weer aangeschakeld.

```
DEFUSR3=&h69
DD=USR3(0)
```

Alle sprites worden geïnitieerd; d.w.z. dat ze allemaal worden verwijderd van het beeldscherm en dat de spritepatronen worden geleegd.

```
DEFUSR4=&h90
DD=USR4(0)
```

De PSG wordt geïnitieerd en de play-rijen worden leeggemaakt. Het komt erop neer, dat als er muziek speelde via de PSG, deze stopt en dat alle andere geluidseffecten van de PSG eveneens worden gestopt. Zeer gemakkelijk als je met SOUND opdrachten bezig bent geweest. Deze routine wordt ook uitgevoerd voor een BEEP opdracht.

```
DEFUSR5=0
DD=USR5(0)
```

Pas hiermee op!!! De computer zal namelijk resetten!!! Ik zie het nut ervan niet in om dit in een BASIC-programma te gebruiken, maar U zelf misschien wel.

```
DEFUSR6=&h156
DD=USR6(0)
```

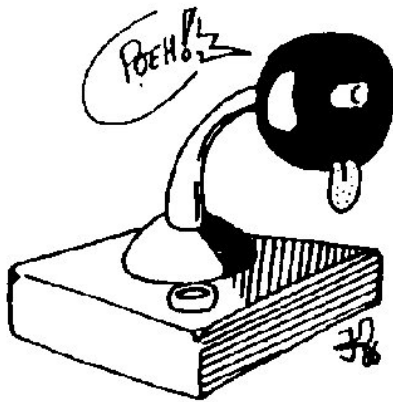
De toetsenbordbuffer wordt door dit commando geleegd. Dat kan bijvoorbeeld handig zijn als een spelletje met de cursor toetsen moet worden gespeeld en daarna in het gameover-scherm op een toetsdruk moet worden gewacht: pas je deze routine niet toe, dan zal het gameover-scherm slechts zeer kortstondig te bewonderen zijn, omdat er altijd nog wel enkele drukken op een cursortoets in de buffer zitten.

Veel succes met het maken van Uw eigen programma's.

Arjan Mels
Tel (013) 556 695

SPELCOMPETITIE

< SCORE - OVERZICHT >



Toch nog een plaatsje in BITS voor de spelcompetitie.

Alles blijft jammer genoeg bij het oude maar wie weet komt er spoedig verandering in.

Cokky heeft nu weer eens een hoger level gehaald met TROJKA en wel level 21 met een totaal van 4728 punten. Weer niet hoog genoeg om een wijziging in de spelcompetitie aan te brengen, maar ze blijft het proberen.

Wie gaat de uitdaging aan ??? Verdacht hoge scores worden op de WORKSBOPS gecontroleerd.

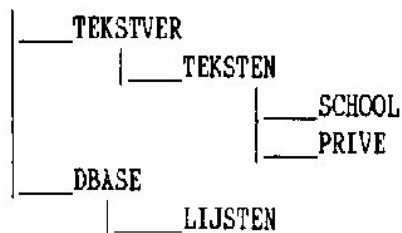
Uitslagen voor de komende BITS moeten uiterlijk op de sluitingsdatum voor de kopij op het redactie-adres binnen zijn, dit keer uiterlijk op 30 september a.s.

Doe je best en ons een plezier en laat je score opnemen.

SPEL	NAAM	SCORE	LEVEL
ACORN	DANNY	181350	32
ALESTE	R.de JONG	5685870	
ALESTE II	R.de JONG	8121350	UIT
ALESTE SPEC.	JOS H.	216800	UIT
ALESTE SUPER	HAARTEN	187560	
ATHLETICLAND	HAROLD	138250	72
BEAMRIDE	GUUS	5504	
BLOCKHOLE	VINCENT	35000	
BOOM	ANDRE V G	111790	5
CARJAM	GUUS	14700	
DECATLON	KEES	10847	
EGGERLAND 1	AD LOUER		105
EGGERLAND 2	AD LOUER		81
FI SPIRIT	HAARTEN	189	UIT
FLIPPERKAST	JURGEN	447650	
GALAGA	A.v.NOORT	474730	40
HERO	BERT H	100565	13
HYPER RALLY	DAVID V	216874	13
IKARI WAR	R.de JONG	1175100	UIT
KINGS VALLY1	GUUS	264600	21
KUNG FU 1	DANNY	1017169	110
LES FLICS	RUUD	20800	
MAPPY	AD LOUER	42255	
MOON PATROL	GUUS	114540	
MOPI RANGER	DANNY	167180	18
PIPELINE	HAARTEN	4001370	7-3
RISE OUT	GUUS	102100	17
ROLLERBAL	THEO S	1705260	PROF
SHARKHUNTER	DANNY	9349	6
TETRIS	TAMARA	197623	3
TROJKA	COKKY	6061	28
TWINBEE	A.v.NOORT	638800	
YIE-AR KUNG	R.de JONG	1207600	112
ZANAC 1	R.de JONG	5172820	
ZANAC 2	TAMARA	10000000	UIT
1942	A.v.NOORT	100570	

DOS UITGEDIPT

Eerst even een correctie op het schema van sub-directories uit het vorige nummer. Het schema moet namelijk luiden:



Dit keer gaan we het hebben over batch-files. Batch-files zijn bestanden met daarin één of meerdere DOS-commando's. Deze batch-files kun je met een tekstverwerker maken of d.m.v. het commando:

```
COPY CON TEST.BAT
```

Hierdoor wordt dus een bestand met de naam TEST.BAT aangemaakt en de inhoud ervan is afkomstig van het toetsenbord. (Het hele bestand wordt zoals al in een ander deel gezegd afgesloten met control-Z.) Dit is voor korte bestanden verreweg de meest gebruikte manier.

Ieder commando moet op een nieuwe regel van het bestand beginnen en de commando's worden in de in het bestand staande volgorde afgewerkt.

Batch-bestanden zijn vooral nuttig voor

groepen commando's die altijd in dezelfde volgorde moeten worden uitgevoerd. Een kort voorbeeld is een batch-bestand dat zowel MSXDOS.SYS, COMMAND.COM, MSXDOS2.SYS als COMMAND2.COM van een disk in drive a: naar een andere diskette in drive b: copieert.

De onderstaande commando's dienen in deze volgorde te worden ingetypt en afgesloten te worden met return. Het eerste commando maakt een bestandje SYS.BAT aan. De rest vormt de inhoud van dit bestand.

```
COPY CON SYS.BAT
PAUSE Enter disk with DOS-files
COPY A:COMMAND?.COM B:
COPY A:MSXDOS?.SYS B:
```

Na dit alles ingetypt te hebben sluit U het bestandje dus af met ^Z.

Het zo aangemaakte batch-bestand kunt U starten door "SYS" als commando in te geven.

Zoals U misschien al is opgevallen is de extensie van een batch-file altijd "BAT" en wordt een batch-file meestal opgestart door de naam zonder extensie in te geven. Het is echter ook mogelijk de extensie mee in te geven.

DOS UITGEDIPT

Dit is zelfs noodzakelijk als er een bestand bestaat met dezelfde naam, maar dan met extensie "COM", want er wordt anders eerst gezocht naar een passend bestand met extensie "COM".

Onder DOS 1 worden de commando's op het scherm getoond terwijl ze worden uitgevoerd uit een batch-bestand; onder DOS 2 hoeft dat niet het geval te zijn. (Hierover meer in de volgende BITS.)

Er is onder DOS 1 één speciaal batch-bestand en dat is "AUTOEXEC.BAT". Dit bestand wordt altijd direct na het opstarten van DOS na een reset gestart.

Onder DOS 2 zijn er twee speciale batch-bestanden, n.l. "AUTOEXEC.BAT" en "REBOOT.BAT". "AUTOEXEC.BAT" doet onder DOS 2 hetzelfde als onder DOS 1. "REBOOT.BAT" wordt opgestart nadat DOS 2 is gestart vanuit BASIC d.m.v. een "_SYSTEM". "AUTOEXEC.BAT" wordt dus maar één keer gestart (als er tenminste geen opdracht "AUTOEXEC" wordt gegeven), terwijl "REBOOT.BAT" vaak vele keren wordt gestart.

In "REBOOT.BAT" staan dus ook zaken die iedere keer weer ingesteld dienen te worden, dat zijn dus de zogenaamde standaard environment-items, die ik in de volgende BITS zal behandelen.

In "AUTOEXEC.BAT" staan zaken die slechts één keer behandeld hoeven te worden; dat is bijvoorbeeld het aanroepen van MEMMAN of het installeren van een ramdisk.

Ook wordt "AUTOEXEC.BAT" vaak gebruikt om een (BASIC) menu aan te roepen. Een veel voorkomende "AUTOEXEC.BAT" is dan ook:

BASIC AUTOEXEC.BAS

Dit bestand gaat naar BASIC en start "AUTOEXEC.BAS", welke normaal altijd gestart wordt na een reset.

DOS heeft nog een aantal commando's die, alhoewel ze altijd gebruikt kunnen worden, toch voornamelijk in batchfiles voorkomen. Eén daarvan zagen we al, n.l. PAUSE. Deze commando's zal ik nu net als U van de vorige artikelen gewend bent gaan behandelen.

DOS 1&2: PAUSE [<tekst>]

Dit commando drukt de <tekst> af en daarna "PRESS ANY KEY..." o.i.d., waarna wordt gewacht tot de gebruiker een toets indrukt.

DOS 1&2: REM [<tekst>]

Dit commando doet niets, het is slechts bedoeld voor commentaar in een batch-file, maar onder DOS 1 kan het ook gebruikt worden om tekst op het scherm te laten afdrucken door een batch-file. Deze tekst wordt dan wel voorafgegaan door "REM".

DOS 1&2: MODE <aantal>

<aantal> kan variëren van 1 tot en met 80. Dit commando stelt de schermbreedte

DOS UITGEDIPT

in. Is <aantal> groter dan 40 dan wordt scherm 0 met hoge resolutie gekozen. Is <aantal> kleiner dan 33, dan wordt scherm 1 gekozen. In de andere gevallen scherm 0 lage resolutie.

DOS 2: ECHO [<tekst>]

De <tekst> wordt afgedrukt op het scherm. Wordt er geen <tekst> opgegeven, dan wordt er een lege regel afgedrukt.

DOS 2: CLS

Het scherm wordt gewist.

DOS 2: VER

Het versienummer wordt op het scherm afgedrukt.

Er bestaat ook een MSX-DOS versie 1.4. Deze DOS heeft een aantal extra's t.o.v. DOS 1 en zelfs t.o.v. DOS 2. Naast de commando's ECHO, VER en CLS, die hetzelfde als onder DOS 2 werken, komen ook de volgende commando's voor:

DOS 1.4: COLOR <voorkl.> <achterkl.>

De kleur van de tekens (<voorkl.>) en van het scherm (<achterkl.>) kunnen een waarde aannemen van 0 tot en met 15. Dit commando stelt deze twee kleuren in.

DOS 1.4: BEEP [<aantal>]

Het <aantal> kan van 0 tot en met 99

variëren. Wordt <aantal> weggelaten dan wordt één verondersteld. Dit commando geeft het opgegeven aantal beepjes. (Wordt nul opgegeven, dan wordt een groot aantal keren gebeept [vermoedelijk 256 maal].)

DOS 1.4: WAIT [<aantal>]

Voor aantal geldt hetzelfde als bij BEEP, als echter aantal wordt weggelaten doet het commando niets. Dit commando doet gedurende het aantal opgegeven seconden niets. Dit kan niet met ^C of ^-STOP onderbroken worden. Pas dus op met waarde 0!!!

DOS 1.4: INPUT [<tekst>]

Dit commando drukt een vraagteken af op het scherm, dat -indien aanwezig door <tekst> vooraf wordt gegaan; daarna wacht de computer op een karakter; het ingegeven teken wordt opgeslagen voor het IF-commando:

DOS 1.4: IF <letter> <commando>

Als de opgegeven <letter> overeenstemt met het bij INPUT opgegeven teken, dan wordt het <commando> uitgevoerd.

Het volgende voorbeeld batch-filetje, copieert een hele diskette naar een andere (lege) diskette

CLS

ECHO DEZE BATCH-FILE COPIEERT DE VOLLEDIGE

ECHO DISK IN DRIVE A: NAAR

DOS UITGEDIPT

```
ECHO DE DISK IN DRIVE B:
ECHO
ECHO STEEK DE BRONDISK IN DRIVE A: EN
ECHO DE LEGE DISK IN DRIVE B:
ECHO
ECHO MOET DE DISK IN DRIVE B: NOG
INPUT GEFORMATEERD WORDEN (J/j/N/n)
ECHO
IF J FORMAT
IF j FORMAT
ECHO
ECHO DE DISK GAAT NU GECOPIEERD WORDEN.
COPY A:*. * B:
```

Met een batchfile kunnen ook parameters (een soort variabelen) worden meegegeven. Deze parameters heten %0, %1, %2 enz. tot en met %9. Parameter %0 bevat altijd de naam van de uitgevoerde batch-file, parameter %1 is de volgende (door een scheidingsteken als een spatie of tab van de naam gescheiden) tekst, parameter %2 de weer daaropvolgende tekst enz. enz.

Werken met parameters kan onder alle versies van DOS, maar onder DOS 2 wordt aan de "AUTOEXEC.BAT" en "REBOOT.BAT" als parameter %1 het huidige drive station gevolgd door een dubbele punt doorgegeven.

Het volgende programma drukt -onder DOS 2 en 1.4 althans- alle parameters af:

```
ECHO DEZE BATCH-FILE HEET: %0
ECHO PARAMETER 1= %1
ECHO PARAMETER 2= %2
ECHO PARAMETER 3= %3
ECHO PARAMETER 4= %4
```

```
ECHO PARAMETER 5= %5
ECHO PARAMETER 6= %6
ECHO PARAMETER 7= %7
ECHO PARAMETER 8= %8
ECHO PARAMETER 9= %9
```

De nu volgende batch-file koppelt de eerste twee genoemde files aan elkaar onder de derde filenaam. Daarbij wordt gebruik gemaakt van CONCA000.CNC en CONCA001.CNC als tijdelijke bestanden.

```
REN %1 CONCA000.CNC
REN %2 CONCA001.CNC
COPY CONCA00?.CNC %3
DEL CONCA00?.CNC
```

Als je deze batchfile nu bijv. AANEEN.BAT hebt genoemd en je geeft de volgende opdracht in:

```
AANEEN TEKST1.TXT TEKST2.TXT TOTAAL.TXT
```

Dan worden de bestanden TEKST1.TXT en TEKST2.TXT tot TOTAAL.TXT aaneengevoegd (zonder dat de originelen verdwijnen).

De volgende keer de environment-items en nog wat meer over batch-bestanden

Arjan Mels
Tel. (013) 556 695

KOPIJ VAN CoPi

Het zit er weer op. Onze vakantie is voorbij en we zijn weer aan het werk. Het valt niet mee maar je moet er maar aan denken elke dag is weer een dag dichterbij je volgende vakantie.

We hebben het heerlijk gehad. De eerste week nog lekker thuis echt met de bedoeling om BITS 4 in orde te maken, maar zoals jullie op de foto hierna kunnen zien viel dat niet mee.

Het was echt te warm om veel te doen en als jullie denken wat doet Ad van den Dries daar. Kijkt hij of zijn flesje leeg is dan klopt dat niet. Ad had namelijk een rekenmachine op zijn schoot liggen waarmee hij de uitkomst van de puzzel die Monique deze keer opgegeven heeft uitrekende.

Wel jammer dat er zo weinig en dit keer zelfs geen enkele oplossing gekomen is. Het viel dan ook niet echt mee, ik heb er ook moeite mee gehad, maar heb toch alle verschillen gevonden.
Ik mag alleen niet meedoen.

De puzzel vraagt deze keer echt heel wat rekenwerk en ook logisch denken. Laat zien wat je kunt, ook zonder je computer te gebruiken. Wij op de redactie van BITS kijken uit naar jullie oplossingen.

Hoe gaat het eigenlijk met de scores

voor de spelcompetitie. Tot nu toe zijn er geen veranderingen doorgegeven, dus als er plaats is plaatsen we de vorige competitie nog maar een keertje. Mij lukt het ook nog steeds niet om een hogere score bij TROJKA te halen, maar ik blijf het proberen. Wie weet op de volgende WORKSHOP misschien.

Eerst gaan we weer naar de beurs in Zandvoort op 17 september. Ik ben benieuwd of er nog iets nieuws uit zal komen. Het zal leuk zijn na maanden weer de bekende MSX-ers terug te zien.

Zoals ik in het blad van MSX-FUN-CLUB uit Zwitserland heb gelezen, komen ze in Zandvoort met een PC-"kast" uit, waarin André Küpfer een harddisk, slot-expander, CD-ROM en nog veel meer gebouwd heeft. Aangesloten op een MSX zal hij in staat zijn Photo-CD's van een uitstekende kwaliteit te tonen.

Tijdens de beurs in Tilburg had hij een ander gezien bij Henrik Gilvad van de MSX Klub Skandinavien uit Denemarken en als echte MSX freak kon hij het niet laten alles aan te schaffen.

Op dit moment staat alles nog op elkaar gestapeld in zijn kamer om in elkaar gezet te worden, maar hij verwacht het voor Zandvoort in orde te hebben.

Tot de volgende keer.

CoPi.

DRUKWERK

**PORT BETAALD
PORT PAYÉ
TILBURG
PAYS - BAS**

DRINGEND VERZOEK

Wilt u bij onjuiste adressering of verhuizing a.u.b.
de juiste gegevens zenden aan:

MSX Gebruikersgroep, Bartokstraat 196, 5011 JD TILBURG.

Indien onbestelbaar retour afzender.