

M v M

Mei 2001



Colofon

Bestuur:

Voorzitter:	Jurjen Kootstra	074-2421921
Secretaris:	Gerrit Vogel	0529-452577
Penningmeester:	Albert Kleinebuul	0523-638248
Bestuurslid:	Evert Klinge	0523-251748
Bestuurslid:	Gré Poortman	0546-673103
Kantinezaken:	Sinie Kootstra	074-2421921
Secretariaat:	Gerrit Vogel, Bouwmeesterstraat 3,7731 GA Ommen	

De MVM is een vereniging die tot doel heeft MSX-gebruikers bij elkaar te brengen en zo het MSX leven in stand te houden. Het maandblad is een medium om de leden op de hoogte te houden van datgene wat er gaande is binnen de club en het hele MSX gebeuren. De MVM houdt elke tweede zaterdag van de maand haar bijeenkomsten in buurtgebouw de Grendel, W. Hentostaat 17 in Mariënberg. Vanaf het NS station rechtsaf, derde straat links. Alleen voor dringende zaken is de beheerder van het gebouw te bereiken tel. 0523- 251939 of 06-22014462

Contributie fl. 25,- per jaar. (1 november t/m 31 oktober)

Leden t/m 16 jaar fl. 12,50

Betaling uitsluitend in November / December.

Bankrekeningnummer: 32.49.91. 045 t.n.v. MSX Club

Mariënberg in Hardenberg

Maandblad MVM:

Redactieadres: (tijdelijk) J.Kootstra Curiestraat 22 7555na Hengelo

Jkootstr@nl.packardbell.org

Deadline: 15 dagen voor de clubdag, in zes van de zeven gevallen is dit de laatste vrijdag van de maand.

disclaimer: de redactie is niet verantwoordelijk voor gevolgen n.a.v. geplaatste artikelen.

Voorwoord

Jurjen Kootstra

Deze clubdag organiseren Harm en Arnout een competitie waar iedereen een maand op heeft kunnen oefenen te weten Roadfighter.

Dit is weer eens iets anders, dus als je ook met een idee rondloopt om het een of ander te organiseren op een clubdag laat het maar weten. Verder de spelcompetitie waar dhr Braam een spel voor gaat uitzoeken. Ook kunnen we misschien nog iets vernemen van het project waar Hans & Hans mee bezig zijn.

Als laatste wil ik Gré bedanken voor de vele kopij die ze iedere keer weer stuurt, een voorbeeld voor alle leden.

Spelcompetitie

Jurjen Kootstra

Wedding Bells was het spel dat Gré had uitgekozen voor de maand April, een niet erg bekend spel want niet iedereen was er even gelukkig mee, maar ja het is de keus van de winnaar.

Hier de uitslag:

- Nr. 1. Met 30200 punten Harm Bos
- Nr. 2. Met 24320 punten Gré Poortman
- Nr. 3. Met 15240 punten Arnout Haak
- Nr. 4. Met 8240 punten Sjoerd Lammertsma
- Nr. 5. Met 8100 punten Evert Klinge
- Nr. 6. Met 4900 punten Ditta Visscher
- Nr. 6. Met 4900 punten Rudi Westerhof
- Nr. 8. Met 4600 punten Joop Prost
- Nr. 9. Met 2920 punten Albert Schonewille
- Nr. 10. Met 1500 punten Martin Kuilder

De 1^e prijs (10 diskettes) was voor plaats 11, dhr Braam.

De 2^e prijs (chocolade paasei) was voor plaats 3, Arnout Haak.

Bas Kornalijnslijper had deze keer twee computeranimals mee genomen en deze werden gewonnen door Ditta en Rudi die precies gelijk eindigden op plaats 6.

Dit spel heeft me vroeger erg geboeid, alleen als de Marshmallow man kwam, dan was ik dood. Nu las ik in een oud boek deze tips en misschien heeft iemand van jullie er ook iets aan.

Met deze rekeningnummers kun je al een heel eind op weg:

Naam	Code	Geld
HERBIE	64301110	\$203.400
BUTTERFLY	50542224	\$512.800
(RETURN)	31222646	oneindig
(RETURN)	614	\$300.000
JON	1234	\$700.000

*De beste/meest economische uitrusting is: 1963 Hearse, Marshmallow Sensor, Image Intensifier, drie ghost traps, ghost balt en ghost vacuum.

*Als je alles hebt gekocht, dan zie je een scherm met een plattegrond erop. Hier staan 3 locaties op aangegeven: Zule, the winkel en je hoofdkantoor (GHQ). Onthoud goed waar deze zijn. Je moet terug naar de GHQ als je meer mensen nodig hebt en om meer trappen te kopen. Verder kun je de lon beam laten herstellen.

*Verspil geen tijd door te wachten tot er een gebouw knippert, maar ga naar de Ghostbusters HQ voor meer mensen en vallen.

* Blijf uit de buurt van de Gate keeper en de Master of the Key, ze nemen geld van je account af.

*Als de City's PK Energy rond de 5000 komt, zal de Marshmallow man verschijnen. Zodra je dit ziet gebeuren, druk je op de STOP knop om het beeld te bevriezen. Hou je vinger nu klaar op de B toets en druk opnieuw op de STOP toets. Onmiddellijk hierna druk je op de B toets en de Marshmallow man is verdwenen.

*Als de City's PK Energy de 9999 bereikt, krijg je het commando: Go to Zuul ! Hier moet je proberen voorbij de Marshmallow man te glippen. Wacht tot deze helemaal links staat en laat dan twee Ghostbusters door de deur naar binnen stappen. Opgelet: je moet minstens drie mensen in je wagen hebben.

*De beste manier om geesten te vangen aan de gevel van een gebouw is de volgende: Ga met het eerste mannetje tot in het midden, en laat daar de val staan. Ga dan zo ver naar links als je kunt. Draai het mannetje met zijn gezicht naar rechts en druk op de actie knop. Man nummer twee zal dan automatisch komen opdagen.

*Op een gegeven moment kun je Gorza tegenkomen, dan moet je het volgende doen. Je moet tegenover hem gaan staan en voortdurend schieten en lopen. Met 5 of 6 schoten is hij dood.

Mijn man en ik zijn naar de beurs in Tilburg geweest. We zijn om goed 8 uur vertrokken met een goed humeur. Halverwege begaf onze auto het echter. Hij wilde niet verder. Na een kort overleg besloten we om toch maar te proberen om zo ver mogelijk te komen, mits de auto nog wilde lopen. Na een beetje morrelen aan de draden liep (reed) de auto gelukkig weer. Toen we eenmaal in Tilburg waren aangekomen werd het zoeken. Op het moment dat we echt niet meer wisten welke kant we uitmoesten, zagen we gelukkig ons eerste bordje en konden we weer verder. Het was inmiddels kwart voor elf toen we aankwamen en het was nog niet echt druk, zodat we rustig rond konden kijken.

Bij de Future Disk stand verkochten ze een nieuw spel genaamd: Sir Dan. Dit is een Maze of Galious kloon en het zag er leuk uit.

Sunrise verkocht de spellen: Kpi Ball en Blue Warrior. Blue Warrior is een Nightmare kloon, Kpi Ball is een leuk balspel. Mocht iemand van jullie hier interesse voor hebben, dan kun je deze natuurlijk altijd bestellen.

Je hoeft niet perse naar een beurs toe om aan nieuwe spellen te komen. Deltasoft verkocht hun nieuwe C.D. met daarop covers van hun eigen spellen en muziek en verder van alles. Er staat ook een spel op: Memory met muziek.

Het spel Find it moet je echter los kopen.

Funnet verkocht een dubbel c.d. met daarop games en utilities en nog meer.

NBNO had weer de bekende Japanse diskmagazines meegenomen.

De club West Friesland was natuurlijk ook aanwezig met van alles wat.

Ik ga ze verder niet allemaal opnoemen.

Om 1 uur gingen een paar Japanners een uitleg geven over een nieuwe MSX.

Toen waren we al vertrokken.

We vertrouwden onze auto niet echt, dus wilden we het niet al te laat maken.

Onderweg kregen we inderdaad weer een probleem, hij raakte aan de kook. Gerard had toevallig water meegenomen, dus konden we toen weer verder.

Echt fijn is het niet om zo een lange reis te maken, maar we kwamen weer heelhuids aan in Den Ham tegen een uur of drie.

Hopelijk schrijft iemand nog een stukje over wat er door de Japanners is verteld.

We hebben verder geen clubleden gezien, maar die waren er wel, is me verteld. We zijn gewoon te vroeg weer naar huis gegaan.

Het is de bedoeling om weer een MSX-Club op te richten in Alphen aan de Rijn. Dit kan ik niet alleen en wil de daarom ook vragen of er in Alphen aan de Rijn of in omgeving daarvan geïnteresseerden zijn voor een MSX-Club. Ik hoop op reacties en hoop dat er dan genoeg zijn om een MSX-Club op te richten.

Tel.: 0172 492015 e-mail: johan@msxplaza.com

Advertenties

Te koop: Philips 8250 met dubbele drive
Philips 8250 met 7 MHz en dubbele drive
Philips monitor
Mk mouse II
3x Arcade joysticks
Fm pak
Muziek module
1Mb memory mapper
MSX Dos 2.20
Software

Info: joost.vaatstra@abbott.com

Te koop: Philips 8280
SCSI HD 60 MB
SCSI Cd rom
SCSI interface
Philips music-module
Fm-pac
MSX Dos 2.20
Kleuren monitor
Muis + joystick
Printer Star nl 10
Diverse spellen

Info: M.van den Oever telefoon 06-50884243

Uit de oude doos: Journey to the centre of earth"

Deel 1:

hall, oost, neem perkament, noord, neem atlas, oost, zuid, west, oost, bel aan, neem brief, ga naar station in Atlanta, wacht, neem trein, oost, zuid, zuid, beklim trap, noord, noord, oost, neem ferry, geef brief, noord, noord, neem farja, noord, noord, noord, west, west, noord, wacht: einde deel 1.

Deel 2:

Password recent, neem lamp, neem voedsel, neem waterzak, oost, oost, oost, oost, drink, oost, oost, neem touw, west, west, drink, west, west, west, west, west, drink, west, neem pickaxe, west, west, west, west, zuid, noord, zuid, wacht, noord, wacht, oost, oost: einde deel 2.

Deel 3:

Password adrift, oost, oost, oost, oost, neem hout, zuid, west, west, west, west, neem touw, west, geef hout, geef touw, duw vlot, west, zuid, zuid, west, west, west, dood monster, zuid, oost, wacht, zuid, west, west: einde deel 3.

Deel 4:

Password return, zuid, oost, neem geraamte, zuid, oost, zuid, zuid, oost, neem mes, west, noord, noord, noord, neem explosiepoeder, neem lont, neem lamp, verplaats vlot, wacht, verplaats vlot, zuid, oost, oost, laat explosiepoeder vallen, laat lont vallen, ontsteek lont, wacht, wacht, wacht: einde deel 4.

Gre'

Wachter

Omdat er veel struikrovers in het kasteel komen de laatste tijd, heeft men besloten een wachter te plaatsen.

Deze wachter vraagt aan iedereen die de poort door wil, of hij het wachtwoord kent. Kent men het wachtwoord niet dan wordt men geweigerd. Een slimme struikrover wil binnen dringen, en verstopt zich onder de ophaalbrug om het wachtwoord af te luisteren.

De eerste bezoeker komt, de wachter zegt 6.

De bezoeker antwoordt 3. Hij mag door.

De tweede meldt zich aan, de wachter zegt 8.

En de tweede bezoeker antwoordt 4. Ook hij mag passeren.

Als de derde bezoeker zich meldt, zegt de wachter 12. Het antwoord van de bezoeker luidt 6.

Ook deze mag door.

Nu denkt de struikrover het systeem te kennen en meldt zich.

De wachter zegt 10.

De rover zegt 5. De toegang wordt geweigerd.

Waarom is zijn antwoord fout ??

Wie het eerst mij het goede antwoord geeft heeft een consumptie gewonnen.