

The Games Collection

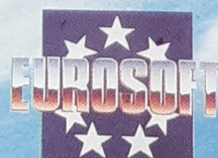


- 747 400b Flightsimulator
 - Astroblaster
 - Bankbuster MSX 2 (*)
 - Blow-Up
 - Boom
 - Booty
 - Breaker-Breaker
 - Burgerkill
 - Chessplayer MSX 1
 - Chessplayer MSX 2 (*)
 - Chopper One
 - Discovery
 - Eagle Control
 - Frog
 - Guttblaster
 - Haunted House
 - Jet Fighter
 - Kong
 - Missile Command
 - Penguin
 - Pharaoh's Revenge
 - Pinball Blaster
 - Playhouse Strippoker
 - Quebert
 - Red Dawn
 - SAR
 - Scentipede
 - Space Rescue
 - Starbite
 - Starbuggy
 - Time Rider
 - Vortex Raider
 - Winterhawk
- (*)marked games need
128K Vram and 128K ram

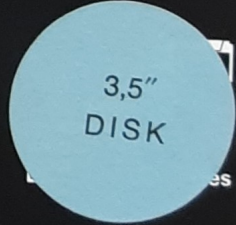
The Games Collection is a EUROSOFTE production,
distributed by: PREMIUM SOFTWARE DISTRIBUTION
P.O. Box 287, 2300 AG Leiden, Holland

Premium and Eurosoft are associated
with the Van Aacken Holding group of companies.

Copyright Van Aacken Holding BV 1988.



The Games Collection



33 **MSX 64K** Games

EAGLE CONTROL

The high-tech world of Naval Warfare strategics opens as you become part of this complex system involving mission-planning, airstrike strategics, flying skills and command. This strategic-simulator opens up the world of artificial intelligence as the mission continues to develop: once started..... you can play or stay out of things... only the best are good enough!



747 400 b Flight simulator

Boeing's mega-success is without question the 747 series aircraft specially designed for the long-haul flights, Amsterdam-Los Angeles etc. 11 Hours of flight, with fuel to spare to go on hold at arrival should it be necessary. This trainer offers the possibility to hone your flying skills in this state of the art simulator.



A HIND helicopter, one of the most effective weapon systems the Red Army uses to clamp down on the violent and very dangerous uprisings of the Mujahedin, the Afghan liberty fighters. The HIND gunship offers an almost superior platform, out of reach of the outdated guns and with a devastating fire power.... Winterhawk, set against the frostbitten Afghan countryside.... Winterhawk, a harsh and cruel game...

WINTERHAWK



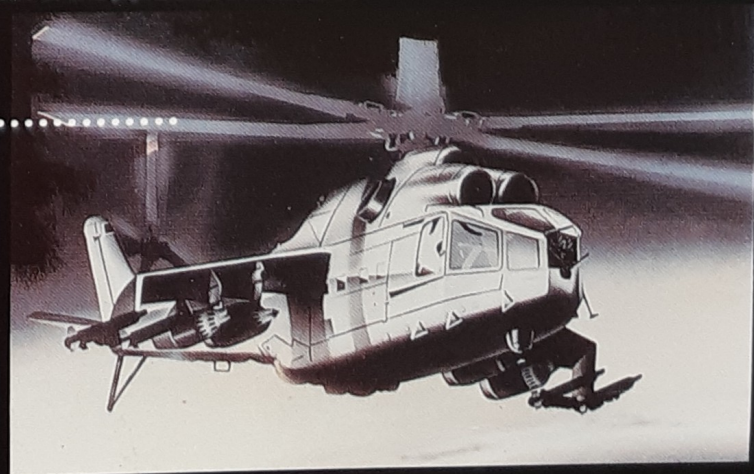
SAR

24 Hours a day, the Search and Rescue teams of the coastguard, Airforce, Navy and Marines stand by. Then, in the middle of a stormy night, they are needed. A capsized yacht, crew abandoned ship, 3 people a playball for the fierce waves. You take out your Seaking rescue chopper and crew to save their lives....

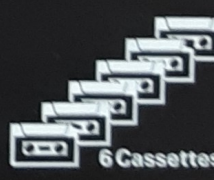


PHARAOH'S REVENGE!

Here's the 5th Joe Kowalski Adventure. This time he's really done it! Trapped inside the pyramid of an evil spirit you encounter numerous dangers, all after your life.. spiders, scorpions, snakes and even crocodiles. But if you think you've had it, the crazy tomb-guardians appear... The mutant swordsmen, the bloodthirsty spearthrowers and more, many more.... But Joe goes on until he has reached the immense wealth of the pyramid's treasures.



The Games Collection



6 Cassettes

33 **MSX 64K** Games

The Games Collection[©]

1. LOADING INSTRUCTIONS FOR DISK VERSION:

Select desired disk. Put it in diskdrive. Switch on diskdrive and computer while holding down the CTRL key. A menu will appear, from which you can select the desired title by either typing in the corresponding letter or by moving the highlighted bar on top of it by means of the cursorkeys and then pressing RETURN.

LOADING INSTRUCTIONS CASSETTE VERSION:

Select desired cassette. Select desired side of this cassette and put it in your recorder in such a way that this side can be played. Wind the cassette until you are somewhat before the beginning of the desired program. Switch on your computer, and in case a diskdrive is present hold down the SHIFT key while switching on. From BASIC, type in: RUN "CAS:" and press RETURN. Press play on the tape recorder. The loading now commences. In case of successful loading the program will boot automatically, in case of unsuccessful loading usually an error message appears. In this latter case: try again at a different volumesetting of your recorder. In case of frequent loading errors the head of your recorder probably will be dirty, so clean it with alcohol. If this does not help either, presumably the alignment of this head is no longer correct. Try to obtain a head-alignment-kit, or contact your dealer.

LAADINSTRUKTIES VOOR DE DISKVERSIE:

Kies de gewenste disk en stop deze in de diskdrive. Schakel de drive en de computer aan, terwijl U de CTRL toets ingedrukt houdt. Er zal een menu verschijnen, waaruit U de gewenste titel kunt kiezen. Dit gebeurt door de gewenste letter in te toetsen, of door met de cursortoetsen de lichte balk er overheen te plaatsen. Druk nu op RETURN.

LAADINSTRUKTIES CASSETTE VERSIE:

Kies de gewenste cassette en stop deze zo in de recorder dat de gewenste kant afgespeeld kan worden. Spoel totdat de tape zich een stuk voor het begin van het gewenste programma bevindt. Schakel nu de computer aan, en houdt als er een diskdrive is aangesloten, tijdens het inschakelen de SHIFT toets ingedrukt. Toets nu vanuit BASIC in: RUN "CAS:" en druk op RETURN. Start de cassetterecorder. Het laden zal nu beginnen. Na succesvol laden zal het programma vanzelf opstarten. Bij onsuccesvol laden zal er meestal een foutmelding verschijnen. Probeer het nog eens met een andere volume-instelling op Uw recorder. Blijf het niet lukken, dan dient U eerst de kop van de recorder te reinigen met alcohol. Helpt dit niet, dan is vermoedelijk de stand van de kop niet goed. Regel deze af met behulp van een head-alignment-kit of ga naar Uw dealer.

2. EAGLE CONTROL.

The Mission

Hidden in the immense vast Pacific Ocean lies the rebelbase on a small island. Perfectly camouflaged, and defended by jetfighters as well as SAS and SAM missiles, only a trained and well equipped taskforce can destroy them in time. And time is short: only twelve hours to go before a major city in the western hemisphere will be destroyed. Command the taskforce on a modern aircraft carrier, fly planes equipped with the latest electronic devises, send out reconaissance planes to find the base, get them safe back in, analyse their photographs and then send fighters and bombers to wipe them off the face of the earth. Don't think your superior equipment will make this a piece of cake: you need tactics, logistics and above all flying skill.

Your arms: 4 F14 TOMCATS, your fighters 4 RF4 PHANTOMS, your reconaissance planes 2 A6 INTRUDER, your bombers

There are three screens: F1 key gives the flightdeck screen, F2 key gives the general map screen, F3 key gives the detailed map of island

Actions in each screen will be discussed now.

Flightdeck Screen. Planes can be selected and launched. Here you control the carrier's speed and course. Carrier control: stay away from the surface to surface missiles. Sail at proper speed and direction (bow against the wind, or sail faster than the wind) to launch planes. Indicators: ships speed and direction (controlled by the cursorkeys), wind across the bow. Should be in green part of dial to launch planes. Plane selection: F14 keys 1 through 4; F4 keys 5 through 8; A6 keys 9 and 0. Launch by hitting the spacebar once for revving up, second time for take off.

General Map screen. Like a radarscreen. Here tactics are laid down, planes are controlled and directed. Select a plane by putting the cursor over it and hit space to select. On the right hand side information on the selected plane is given. Selection of a plane causes a 2nd cursor to appear. Move this to the place you want the selected plane to go, and hit space again. If a plane is close to the carrier, hit F4 to invoke a landing sequence.

Island map screen. Select control over a plane by putting the cursor on top of it, and hitting SELECT. Hiting SELECT again lets the plane go on its own again. To defend yourself: spacebar/ firebutton=fire or bombs. Reconaissance: Fly a F4 over the island

Coming Home After the function key 4 has been hit, a plane will start the touchdown sequence. Fly the correct landing pattern by following the instructions carefully, or use the ILS (instrument landing system) by hitting A. The final part is the actual touchdown, by aiming your plane at the flightdeck by following the information from the meatball: keep the light in the centre of the cross and everything will be OK.

De Opdracht

Verborgen in de immens grote Stille Oceaan ligt op een klein eiland de basis van de terroristen. Door hun perfecte camouflage en sterke verdediging met straaljagers en SAS en SAM raketten kunnen zij alleen door een getraind en speciaal uitgerust commando op tijd vernietigd worden. Haast is geboden, want over twaalf uur zouden zij een grote stad op het westelijk halfrond vernietigen. Neem de leiding op je van het team specialisten dat op een modern vliegdekschip, verkenningsvliegtuigen erop af stuurt om de basis te vinden, ervoor zorgt dat deze weer veilig landen, hun foto's analyseert en vervolgens straaljagers en bommenwerpers de opdracht geeft ze van het aardoppervlak weg te vagen. Maar denk vooral niet dat jouw superieure bewapening dit een makkie maakt; je zal tactiek, logica en vooral veel vliegkunst nodig hebben.

Je wapens: 4 F14 TOMCATS, jouw straaljagers, 4 RF4 PHANTOMS, jouw verkenners, 2 A6 INTRUDERS, jouw bommenwerpers

Er zijn drie schermen: De F1 toets geeft het vliegdek scherm, de F2 toets geeft de overzichtskaart, de F3 toets geeft de eilandkaart

De acties zullen nu per scherm besproken worden

Vliegdek scherm. Vliegtuigen kunnen geselecteerd en gelanceerd worden. De snelheid en de koers van het schip worden hier bestuurd. Besturing van het schip: blijf uit de buurt van de SAS raketten, vaar een geschikte snelheid en koers (boeg tegen de wind in, of sneller dan de wind) om vliegtuigen te kunnen lanceren. Indicatoren: Snelheid en richting van het schip(bestuurd door de cursortoetsen), windsnelheid en richting over het dek. Deze laatste moet in de groene zone zijn om te kunnen lanceren. Vliegtuig selectie: F14 toetsen 1 t/m 4; RF4 toetsen 5 t/m 8, A6 toetsen 9 en 0. Lanceren door een keer de spatiebalk te raken voor opwarmen motoren, tweede keer voor lancering.

Overzichtskaart. Als een radarscherm. Hier worden tactieken geboren en vliegtuigen gedirigeerd. Selecteer een vliegtuig door de cursor er op te plaatsen en druk de spatiebalk in om te selecteren. Rechts op het scherm is informatie over het geselecteerde vliegtuig te vinden. Na selectie verschijnt er een tweede cursor, plaats deze op de plek waar het vliegtuig naar toe moet en druk weer op spatie. Als een vliegtuig dicht bij het vliegdekschip is, kan dmv F4 toets de landing ingezet worden.

Eiland scherm. Verkrijg controle over een vliegtuig door de cursor er op te plaatsen en op SELECT te drukken. Een tweede keer op deze toets drukken maak het vliegtuig weer vrij. Wapens: spatie/ vuurknop = schieten of bommen los. Verkenning: vlieg met een RF4 over het eiland.

Landen. Nadat de toets F4 ingedrukt is (als er een vliegtuig vlak bij het vliegdekschip is), zal dit vliegtuig gaan landen. Volg het landingspatroon door de istrukties zorgvuldig op te volgen, of maak gebruik van het ILS (instrument landing system) door op A te drukken. Op het laatst volgt het eigenlijke landen, door het vliegtuig zorgvuldig op het vliegdek te mikken met behulp van de meatball: houdt het licht in het midden van het kruis en alles gaat OK.

3. SAR.

Design, research and development Paul Van Aacken and Steve Course. The idea behind this simulator is to develop the flying techniques needed to control a rescue helicopter and pick up people from out of the water. With the use of cursorkeys the skill-level and weather conditions can be entered. This differs from dead-easy to very windy! Once the weather conditions are put in, the game can be started by pressing fire. The chopper start-up procedure:

press **P** to initialise power
press **I** this starts the turbine run-up,
press **F** injects fuel in the combustion chamber.

hold both **I** and **F** until the indicatorlights come-up green If the RPM indicator is in the green field, the driveshaft clutch needs to become activated by pressing **R**, watch the rotor RPM indicator come into the green area.

Flightcontrols require a joystick and the keyboard! (Optional is a 2nd joystick) The turbine RPM can be controlled by pressing + or -.

joystick 1 up – vertical thrust up
down – vertical thrust down
left – increase tailrotor pitch to yaw to left
right – decrease tailrotor pitch to yaw to right.

joystick 2 (or cursorkeys):
up – main rotor tilt pitch forwards
down – main rotor tilt pitch backwards
left – main rotor tilt to left (move to left)
right – main rotor tilt to right (move to right)

Fly to where the men are in the water, a message will appear if you are over the pick-up spot. After pick-up you must return as quickly as possible to the island for medical care.

Search and Rescue, Zoek en red, luidt de opdracht van de talloze bemanningen van reddingshelicopters van marine en luchtmacht. Het opzoeken betekent in deze simulator het vliegen naar de juiste coördinaat, terwijl de redding en vlucht naar het eiland bedoeld is om de vliegkunst aan te scherpen.

De Simulator.

Na het laden moet de moeilijkheidsgraad worden ingesteld, door met behulp van de cursortoetsen de moeilijkheid (Skill) en de weersinvloed te kiezen. Dit kan variëren van stormachtig tot bladstil. Als deze condities zijn ingevoerd start de simulatie nadat de vuurknop/spatiebalk wordt ingedrukt. (De helioperbediening verloopt via 1 joystick en het toetsenbord of een 2de joystick.) Het opstarten van de heli verloopt middels de hieronder staande procedure. Als om een of andere reden de motor niet aanslaat, dient opnieuw te worden opgestart, beginnend bij de eerste stap. Druk **P** in: om de elektrische en hydraulische systemen te activeren; druk daarna **I** in, dit start de turbine. Deze toets moet ingedrukt blijven worden tot de indicatorlichten groen branden! Als de RPM (turbine toeren) indicator uit het onderste deel van de schaal gaat kan toets **F** worden ingedrukt. Hierdoor wordt brandstof geïnjecteerd in de verbrandingsruimte van de turbine. Na enige tijd zou het toerental van de turbine moeten "oppikken". Nadat de groene lichten opkomen van de bijhorende toetsen kunnen deze worden losgelaten. Nu kan de turbine aandrijfjas worden gekoppeld met de rotor door **R** in te drukken. Zie goed toe dat het rotor toerental toeneemt, tot dit in het groene deel van de wijzerplaat komt, waarna veilig opstijgen mogelijk is. Tijdens de vlucht kan het turbine toerental worden bediend door + of - in te drukken. De vlucht controls zijn:

joystick 1: op – stijgen (vertical thrust up)
neer – dalen (vertical thrust down)
links – staartrotor pitch naar links
rechts – staartrotor pitch naar rechts

joystick 2 of toetsenbord
vooruit – rotor kantelt voorwaarts
achteruit – rotor kantelt achterwaarts
links – rotor kantelt linksom
rechts – rotor kantelt rechtsom.

De missie:

Vlieg naar de coördinaten waar drenkelingen in het water drijven; "hover" boven de slachtoffers, volg de mededelingen op het scherm op tot dat ze binnenboord zijn, en vlieg zo snel mogelijk terug naar het eiland. Land daar (zo zacht mogelijk).

4. 747 400B FLIGHTSIMULATOR

Designed, coded, tested and compacted by Jack Carboxy and Paul van Aacken. The original concept was corrected by the flightcrew of PAN AM clipper flight PA 624 from London to Los Angeles, commanded by captain Garry Dahlquest.

After loading/booting-up the AUTO-PILOT option screen will appear, enabling you to set the parameters of the simulator. The key elements of the simulator are: THRUST control, PITCH control, GEAR up/down control and FLAP controls. These can be switched on (autopilot on) or off (autopilot off). Just move the cursor over the selected key and push fire. If CONTINUE was touched the flight instrument panel will be shown. The main instruments are: The VERTICAL SPEED INDICATOR, showing your rate of climb or descend in 1000 feet per minute; The ALTITUDE INDICATOR, showing the distance to the ground in 1000 feet steps, 1 full circle dial sweep = 1000 ft; and the AIRSPEED INDICATOR, showing the airspeed in knots. Next to these instruments, a Cathode Ray Tube Display (CRT) shows relevant flight information and the flight control computers comment as they occur. Following this display's orders will let you fly the plane "on instruments", in Full Control and at the highest difficulty levels. After touchdown and rollout you will be asked if you want a print-out of the flightlog, up to the moment of abort or engine switch off. This needs to be dumped to a connected printer, and produces a table listing the individual control changes and actual flight parameter results as they were registered by the flight recorders. During the flight speedbrakes can be activated to dump speed and lift. On touchdown the thrustreversers are activated to slow the plane down as fast as possible. Have a good flight!

If control is manual the following keystrokes will be needed:

F1 thrust up	F+ flaps out
F2 thrust down	F- flaps in
G+ gear	out R thrust reversers out (only at touchdown)
G- gear in.	
F3+Speedbrakes out	
Joystick/keyboard up	PITCH UP
Joystick/keyboard down	PITCH DOWN
F3	Speedbrakes in
ESC	aborts flight
STOP switch to AUTOPILOT screen and reset	

Nadat het programma geladen is, wordt het AUTOPILOT option scherm getoond, waarin de mogelijkheid wordt gegeven de wezenlijkste instellingen voor de flightsimulator in te stellen. Het zijn overigens deze instellingen die het verloop van de vlucht bepalen. Deze zijn: THRUST (stuwkracht motoren), PITCH (hoek t.o.v. horizontale stand van het toestel), GEAR (landingsgestel) en FLAP (opwaardse druk verbeterings installatie). Deze kunnen alle worden ingesteld op AUTO of MANUAL, waarbij ON autopilot aan betekent. Men kiest een instelling door de cursor over het gewenste on/off vakje te plaatsen en op de vuur/spatietoets te drukken. Een indicator geeft aan dat de opdracht geaccepteerd is. Nadat men alle instellingen naar wens heeft gedaan kan CONTINUE op dezelfde wijze worden aangeklikt. De simulator is nu startklaar. In het simulatorscherm worden de vlucht-instrumenten getoond, zoals de VSI, de vertical speed indicator die de klim-en daalsnelheid aangeeft in eenheden van 1000 feet per minuut. De middelste meter is de ALT-meter, welke de hoogte aangeeft in 1000 feet, waarbij 1 hele wijzerplaat cirkeling 1000 voet meet. De rechter meter is de ASI air speed indicator welke de snelheid door de lucht aangeeft, niet te verwarren met de grondsnelheid die de snelheid over de grond aangeeft. De uitlezing is in eenheden van 100 knoten (bijna 2km), terwijl een extra venster het MACH-getal aangeeft. Het meest rechtse venster is een beeldscherm van de boordcomputer waarin alle gegevens worden getoond zoals het vluchtplan en de ontstane situatie als gevolg daarvan. In het beeldscherm wordt getoond de momentane stap van het vluchtprogramma, de eventueel gevonden afwijkingen ten opzichte van de nodige situatie. Gevaarlijke afwijkingen van het vluchtprogramma worden tevoren aangekondigd op dit scherm. Tijdens de vlucht kunnen speedbrakes worden benut om de snelheid te laten afnemen, waardoor de opwaardse druk (LIFT) afneemt en het toestel gaat dalen (of minder stijgt). Eenmaal op de grond aangekomen worden thrustreversers (kleppen die de stuwkracht van de motoren afbuigen naar voren) geactiveerd om zoveel mogelijk snelheid zo snel mogelijk te dumpen. Als de boordcomputer meent dat de nog veilige vlucht toestand te zeer wordt overschreden, zal deze de simulatie afbreken. Het is nu mogelijk een print-out van de gehele vlucht te krijgen op de printer of het scherm om na te kunnen zien waar men in "de fout" ging. Indien op handbediening wordt gevlogen zijn de volgende toetsen belangrijk:

F1 meer stuwkracht	F+ flaps uit
F2 minder stuwkracht	F- flaps in
G+ landingsgestel uit	R thrust reversers uit
G- landingsgestel in	
F3+ Speedbrakes op	F3- Speedbrakes neer
	joystick/cursor omhoog PITCH omhoog
	joystick/cursor neer PITCH omlaag
ESC Verlaat de simulator om een nieuwe autopilot instelling te geven.	

5. VORTEX RAIDER

As VORTEX RAIDER you are to search and destroy the enemies of the SYSTEM. Your close range space-Kalishnikov hairline action laserbolted riotgun is the only real chance to survive...Hit them where they hurt...in the teeth! This joystick/cursor keys driven spacegame offers an unlimited number of levels set against the beautiful yet disturbing scenery of Lombardije, a space suburb not far from Gnarf, the restaurant at the end of the Universe.

Het "systeem" is hopeloos verstoord; vijandelijke indringers zijn doorgedrongen tot in de laatste beveiligingsfase. Jij wordt nu erop uitgestuurd om de zaak weer recht te zetten; je speciaal afgestelde Kalishnikov lasergestuurde korte afstand relonderdrukkende automatisch wapen is je enige werkelijke kans om te slagen..... Dit spel heeft vele niveaus, oplopend in heftigheid afhankelijk van 'spelers vaardigheid. Het spel speelt zich af tegen de authentieke decors van GNARF, het restaurant aan het eind van het Universum.

6. RED DAWN

Written, designed, altered, and improved, not just by compacting it: Jack Carbooy. RED DAWN is a simulation of the operation and deployment of worldwar 2 class submarines. These very complex craft were used to travel long distances on the surface, charging their batteries and oxygen supply. The surfaced speed is noticeably higher than the submerged speed. Naturally the submerged time capability is limited, largely due to the air the crew uses, but also the energy limits on the battery packs. The maximum you can dive is 600 feet. The submerged propulsion system makes a 6 knots speed possible; surfaced you can run a maximum of 19 knots. Surfaced the diesel engines not only propel the submarine, but they also charge the large batteries for the electric engines and control systems. When fully recharged, the submarine can stay submerged for up to 24 hours, depending on the way the engines are used. The armament of the sub consists of 4 bow- and 2 aft launch tubes to launch a total of 21 torpedoes. These will run for about 4000 yards before they nose-dive and disappear. The most effective kill radius is about 1100 yards. In the game you'll be wanted to carry out the assignments printed in that log. Set course to the estimated point of interception, set out to sea at the right speed to make the arrival time. Once on the scene you go to Battle Stations and engage the enemy at your discretion! Sometimes secret agents or documents need to be ferried. Usually from a given coordinate to one of the safe harbours, Malta 14°38'EL 35°15'NL, Alexandria 30°00' EL 30°30'NL or The Rock, Gibraltar, 05°00'EL 36°22'NL. The main display features nautical and propulsion indicators and gauges, such as the speed over the ground indicator (SPEED) displaying speed in knots per hour; the Depth indicator, showing depth in feet; Heading, showing the direction the bow points at. The bar-like oxygen indicator tells the supply of oxygen; the periscope indicator indicates the direction in which the scope is aimed. The main display shows the view from the periscope. The right part of the display shows the operational data, on which separate data is displayed from the Engine Room, the Torpedo Room, the MAP, Ship's Log and the Damage control data board. In a small barlike space at the bottom communications are displayed, coming from the radio room and beyond. Cursorkey movements correspond with the joystick controls.

left helm to Port(left)
right helm to Starboard (right)
Up horizontal rudder up;
down horizontal rudder down (dive, dive, dive...)
(at 0 speed submerging will only occur while using buoyancy tanks.)

Engines:
rule: first select engine, E or D;
then set power.
stops all engines.
STOP increase revolutions, faster,
CTRL decrease revolutions, slow-down
SHIFT

Buoyancy:
INS fill buoyancy tanks (dive)
DEL empty buoyancy tanks (rise)
HOME stop buoyancy pumps loading/unloading.

Operation Data Plot Screen
F1 engine room, buoyancy, fuel and battery indicators
F2 Torpedo room
F3 MAP
F4 Damage report (Number One's report)
F5 Ship's log

Supplies
O Start/stop oxygen intake when surfaced;
F start/stop taking in fuel (only in ports)

Periscope Control.
Spacebar+Up Up periscope!
Spacebar+down Down periscope!
Space+left turn periscope to Port(left)
Space+right turn periscope to Starboard(right)

(keep spacebar pressed while pressing up/down, left/right)

Torpedoes
load tube L+(1 through 6) (1 through 4 fore tubes,
5 and 6 aft tubes)
launch torpedoes Space+(1 through 6)
(keep spacebar pressed while pressing numbers)

RED DAWN is een onderzeeboot simulator die naast de technische bediening van het vaartuig bovendien voorziet in de simulatie van nautische gevechtshandelingen. Als uitgangspunt werd gekozen een klasse onderzeeboten die tijdens het einde van de 2e wereldoorlog door de geallieerden veel werd ingezet. De inzet was toen vooral om aan de oppervlakte lange afstanden af te leggen, waarbij hoge snelheden konden worden behaald en de batterijen voor de electromotoren en de luchtvoorraad op peil kon blijven, terwijl bij nadering van gevechtsmomenten kon worden gedoken. De capaciteit om onder water te blijven wordt natuurlijk sterk bepaald door het luchtgebruik van de bemanning en de beperkte aandrijfenergie uit de accu's. De maximale duikdiepte is 600 voet (+/-165 meter) terwijl de hoogste snelheid 8 knopen bedraagt. Aan de oppervlakte varend kan 19 knopen worden gehaald. Aan de oppervlakte wordt niet alleen gevaren, maar ook de luchtvoorraad en de accu's op spanning gebracht. Nadat alles volledig is opgeladen kan de onderzeeboot maximaal 24 uur onder water blijven, sterk afhankelijk van de wijze waarop wordt gevaren ivm de accu's. De aanval capaciteit van de onderzeeboot bestaat uit 4 boeg en 2 achter-torpedo lanceer buizen en totaal 21 torpedo's. Een afgevuurde torpedo zal ongeveer 4000 meter lopen voordat deze naar de diepte wegzakt. De meest effectieve afstand is 1100 meter. In het spel wordt de speler gevraagd verschillende opdrachten uit te voeren die in het Log worden afgedrukt. Zet dan koers naar het berekende punt van ontmoeting, zodanig dat snelheid en richting je op tijd brengen om de opdracht uit te voeren. Eenmaal aangekomen treedt alarmfase 3 in werking en is het verder aan de kapitein de zaak aan te pakken naar zijn goeddunken. Soms moeten spionnen of geheime documenten worden vervoerd. Gewoonlijk van een van de eigen uitvalshavens, zoals Malta, 14°38'OL,35°15'NB; Alexandria 30°00' OL, 30°30'NB. De rots, Gibraltar ligt op 05°00OL, 36°22'NB. Op het scherm worden getoond de snelheidsmeter (SPEED), de dieptemeter (DEPTH), de koersaanwijzer (HEADING), een staafmeter die de voorraad lucht aangeeft (OXYGEN), de periscoopkijkriching wordt aangegeven door de meter PERISCOPE. In het centrum van het scherm wordt het zicht uit de periscope afgedrukt. De rechterzijde van het beeldscherm wordt gebruikt voor operationele informatie, verdeeld over een aantal apart op te roepen rapporten zoals de machinekamer (ENGINE ROOM), de kaart (MAP), het logboek (SHIP'S LOG) en de schade rapportering (DAMAGE CONTROL). Onderop is een kleine ruimte waarin berichten zoals ze worden ontvangen worden afgedrukt. De bediening kan middels

joystick of toetsenbord voor de richtingsopdracht en het toetsenbord zoals hieronder schematisch is aangegeven.

koers
links roer uitslaan naar bakboord (links)
rechts roer uitslaan naar stuurboord (rechts)
omhoog duikroer omhoog
omlaag duikroer omlaag.
bij te lage snelheid werkt het duikroer niet!

Motoren
selecteer eerst de Diesel of Electromotor (D/E) voordat snelheid wordt ingesteld
STOP stop alle motoren,
CTRL verhoog toerental motoren
SHIFT verlaag toerental motoren

Duiken
INS duiktanks vullen met water (duiken)
DEL duiktanks vullen met lucht (stijgen)
HOME stop vullen met lucht of water van de duiktanken.

Operationele informatie
F1 machinekamer, duiktoestand, brandstof en lucht,

Accuustand.
F2 torpedo kamer
F3 kaart
F4 schade rapport
F5 logboek.

Voorraden
O start/stop lucht tanken wanneer men aan de oppervlakte vaart
F start/stop brandstof tanken (alleen in havens)

Periscope bediening
spatie+omhoog periscope omhoog
spatie+omlaag periscope omlaag
spatie+links periscope naar links
spatie+rechts periscope naar rechts

Torpedo bediening.
laadt lanceerbuis: L+ cijfer 1 tot 6, 1,2,3 en 4 voorwaarts, 5 en 6 achterwaarts

lanceer torpedo: spatie + cijfer 1 tot 6 (zie boven)
(Houdt de spatiebalk ingedrukt wanneer omhoog, omlaag of een cijfer o.i.d. moet worden ingedrukt.)

7. BLOW-UP

Designed and coded by Steve Course BLOW-UP controls: To move Joe up or down, left or right: use joystick or cursorkeys. Joe can run through the sand, push blocks and boulders by kicking them. To fire bullets in the direction that Joe is facing: press the fire button, but remember that Joe has a limited supply of ammo. To pick up any extra bullets or unarmed mines (the green ones) Joe has to run over them. To place a mine you push F1 at the spot you wish to endanger. Once dropped the mines become armed, active and red. To explode such a mine you just take aim and fire at it. (Running over it will also do the trick, but cost you a life!) There are 6 caverns, each more difficult than the previous one. You must make your way through them and find the exit to the next cavern. This exit is always on the left hand side. Doors will open automatically but walls must be blasted through, which can take up to 3 mines! The time limit per cave is 5 minutes! The enemy forces consist of DARTH's who shoot to kill, move rather quickly about, and are vicious and angry! The GRABBERS just jump on Joe(You) and slow you down. The WALKING GRENADES will sneak up to Joe and selfdestruct at close vicinity. The most dangerous elements of this underworld however are the viruses that throb with vicious ferocity, spreading mutational effects, beginning with an instant sickness.... All enemies, except the virus can be killed by shooting, exploding or dropping boulders on them.

BLOW-UP is een maze-spel waarin Joe Kowalski probeert door de verschillende grotten heen te komen. Onderweg komt Joe verder door zand, steenblokken en rotsen. Sommige kunnen verdwijnen door erop te schieten, andere blijven gewoon staan maar kunnen opzij worden geschoven. Natuurlijk zijn er ook die alleen met brute kracht verdwijnen, dus opblazen bijvoorbeeld. Munitie is beperkt maar kan worden opgepikt wanneer je er over heen loopt. Let wel op dat mijnen in hun veilige stand groen gekleurd zijn, maar zodra ze worden gedropt (F1 indrukken) worden ze actief, gevaarlijk en rood. Ze zullen exploderen wanneer er iets overheen loopt, of wanneer je erop schiet! (Veel gebruikt om gaten in muren te blazen). Er zijn 6 verschillende grotten die elk oplopen in moeilijkheid. De uitgang van elke grot zit in de linker benedenhoek van elke grot. Onderweg kun je tegenkomen DARTH's, gemene vervelende pestkoppen die snel schieten. GRABBERS zijn klierige pakvast creaturen die je vertragen. Wandelende Granaten zijn ronduit belachelijke zelfvernietigende bommetjes die dat echter het liefste doen in jouw aanwezigheid. Het gevaarlijkste echter op langere termijn zijn de virussen, die je zichtbaar slecht langzaam lijken te maken, maar voor heel vervelende mutaties zorgen! De meeste vijanden zijn onschadelijk te maken met het pistool, het virus echter niet. Onschadelijk maken kan door schieten, mijnen laten ontploffen of rotsblokken op ze te laten vallen. Virussen kunnen niet vernietigd worden, slechts hun weg kan geblokkeerd worden. De verdwaalde deuren/sluit systemen die je onderweg tegen komt openen en sluiten zich automatisch.

8. BOOTY

Gameplay, technocratic fanaticism and code Steve Course. Controlled via joystick or cursor keys for left/right or up/down. The object of the game is to avoid the boot, eat the flags and especially the bombs. When you press fire or space bar, one can scroll aside the row one is presently working on provided the row consists of blocks and spaces. Anything else stops the row from scrolling. P pauses the game.

Gestuurd door joystick of cursortoetsen gaat men links/rechts of omhoog/omlaag. Het doel van het spel is het ontwijken van de laars, het verzamelen van de vlaggen en de bommen. Wanneer men de vuurknop indrukt kan men de rij waarop men staat opzij rollen wanneer en tot zover deze zonder aanvallers is. Wanneer je op P drukt zal het spel stoppen.

9. CHESSPLAYER

Once loaded, a menu offers the options to PLAY, ANALYSE or LOAD. Hit the P, A or L.

PLAY

In PLAY-mode the following options are available: P switches the printer on/off; L lists the moves on screen; S saves the play to tape or disk (optional); T to take back the last move; O to pause the game; ? will recommend a move. Moves are put in by typing letter-number (from) to a letter-number (to) like E2-E4 (return).

ANALYSE

The cursorkeys move the cursor (indicated by a flashing square). I initialises the board (all pieces set); E clears a square. S resets the board (as left after PLAY). C clears the board completely; ESC exits the ANALYSE mode. After EXIT the game wants to know the 1st colour to move (B/W); the move number (); player's colour (B/W) and the time limit on thinking time in seconds. Then Play. To set a piece, press the first letter of its name followed by B or W for the colour. **P=Pawn; R=Rook; B=Bishop; N=Knight; Q=Queen and K=King.**

Nadat het spel geladen is kan men een keuze maken uit PLAY, ANALYSE of LOAD, e.e.a. te bereiken door het indrukken van P, A of L.

PLAY

Nadat PLAY gekozen is kan men door P in te drukken de printer aan/uit schakelen, door L de zetten op het scherm tonen; door S de spelstand naar tape of disk save; door T een zet terugnemen; door O het spel pauzeren, terwijl het indrukken van ? een zet suggestie geeft. Zetten worden genoteerd als van letter/cijfer naar letter/cijfer, dus bv E2-E4. Denk aan het koppelstreepje.

ANALYSE

De cursortoetsen kunnen in deze toestand het knipperende vlak verplaatsen, zodat op deze wijze de plaats kan worden gekozen voor een stuk. Men plaatst vervolgens een stuk door eerst de afkortingsletter van het stuk in te toetsen, gevolgd door de spelkleur. De stukken zijn aangegeven door: P=PION; R=TOREN; B=LOPER; N=PAARD; Q=KONINGIN; K=KONING. I zet het bord geheel nieuw op; C maakt het gehele bord schoon; E maakt het vak waarop de cursor staat schoon; S zet het bord terug in de toestand na het verlaten van de PLAY toestand. D.m.v. ESC verlaat men ANALYSE, waarna het spel kan worden hervat nadat men spelkleur (B/W), zetnummer (*) en de nadenk tijdslimiet van de computer ingaf.

LOAD stelt U in staat een onderbroken spel te hervatten.

10. CHOPPER ONE

Guide your Chopper through this nightmare landscape of fuel dumps and ammunition dumps. Destroy this military installation and pick up your allies by landing your craft. BEWARE: you must confront enemy jet fighters as well as land-to-air deterrants in this fast action war epic.

JOYSTICK	CURSOR	EFFECT
Up	Up	Accelerate Chopper in forward direction.
Down	Down	Accelerate Chopper in backward direction
Left	Left	Move left
Right	Right	Move right
Fire	Space bar	Fire

Vliegend over deze nachtmerrie van verlaten brandstof- en munitiedumps moet jij zien je kameraden te redden. Onderweg echter word je bestookt door vijandige straaljagers en raketten. Jouw chopper bestuur je door:

cursor/joystick omhoog	harder vooruit;
cursor/joystick omlaag	harder achteruit;
cursor/joystick links	beweeg naar links;
cursor/joystick rechts	beweeg naar rechts.
spatie/vuurknop	afvuren van de boordbewapening.

11. GUTTBUSTER

Destroy all the evil and alien objects that you meet. But beware: they will creep up on you from behind and shoot you in the back. You have 3 lives with which to get to as high a level as possible. You will discover that certain aliens can only be destroyed with a certain type of ammunition by passing your ship over the circled numbers:

- 1 = single bullets
- 2 = triple bullets
- 3 = round, whirling bombs
- 4 = bombs fired simultaneously in an up and downward direction.

Joe Kowalski op z'n best. Vernietig alle vreemde objecten, vijandig of gewoon in jouw richting vliegend. De tegenstanders hebben de pest erin, zijn erg snel en vol gemene trucjes. Zo komen ze niet alleen van voren, maar vallen ze je soms ook in de rug aan. Je schip is gebouwd om 3 zware explosies te kunnen overleven voordat het voorbij is. Om jouw bewapening te versterken kun je andere opties oppikken door over de cijfers in de cirkels heen te vliegen. Hierdoor krijg je andersoortige afweer.

- 1. geeft enkele kogels;
- 2. geeft drie-voudige kogels;
- 3. ronddraaiende cirkelbommen;
- 4. bommen die tegelijk omhoog en omlaag gaan.

12. BURGERKILL

Chubby Chucker, the cook for Fred's Sausage and Egg Palace, has decided to change the menu, so now it's BURGER TIME!! You must help Chubby get his delicious burgers together whilst avoiding the charges of the, not surprisingly angry sausages and eggs. Chubby finds that throwing pepper over them is the best way of covering their threat.

Chubby Chucker, chefkok van snackbar "in de bruine bal", besloot het menu te wijzigen, dus nu is het tijd voor hamburgers! Help Chubby zijn burgers samen te stellen terwijl je de aanvallen afweert van de worstjes en eitjes. Vooral als je peper over ze heen strooit helpt dat goed!

13. PLAYHOUSE STRIPPOKER

The time has come to lay your trousers on the line for the final showdown at Nick's off-time poker house on Bangkok's south side. Up in the attic you play solo with one girl in a game to the buff. One of you must lose all! These are modern times so you play on computer. Move the arrow to the desired option and press space bar to activate. Let the game commence...

Ziehier het fantastische resultaat van een hoogstandje in MSX 1 graphics technologie en design kwaliteit. Verpakt in een partij krachtig poker wordt de speler getraceerd op nog zelden vertoonde gave graphics. Het spel wijst zichzelf door het gebruik van duidelijke keuze vensters en dergelijke. Veel plezier.

14. DISCOVERY

Blast into the vast reaches of voidal space. Free parsectal sectors from the grasp of another world. Using HYPER SPACIAL DRIVE, jump through the sector, refueling where you can at fuel dumps left behind by previous missions. The alien space stations are protected by swarming hordes of the Krazakis, famous throughout the galaxy for fighting prowess. Gain access to the space stations through an air lock by cracking the code on its door. Hop across a mined decon area by throwing Tetsites before you, small explosives which detonate any hidden mines. Blast the core of the power centre before making a desperate attempt to escape through the flaming collapsing passage ways back to the shuttle.

Blast-off in de vreemde erten van door Krazakis verpeste ruimte sectoren. Maak gebruik van de HYPER SPACIAL DRIVE. Aangekomen in het patrouille gebied kies je sectoren waarin je jouw taak gaat uitvoeren. Brandstof kan worden ingenomen vanaf dumps die zijn achtergelaten na vorige missies. Verschaf je toegang tot het ruimtestation door de toegangscode te kraken van de luchtsluis. Spring door een ondermijnde ontsmettingsruimte (DECON) door TETSITES voor je te gooien, kleine explosieven die eventuele mijnen laten exploderen voordat jezelf de pineut bent! Schiet een gat in het centrale deel van de kernreactor en probeer daarna te vluchten, terug naar moeder aarde...

15. KONG

Here's your chance to save a real princess... Fame and fortune must surely follow... So what's to stop you? Nothing but 50 tonnes thrown by a protective and remarkably cunning Gorilla! Guide your upwardly mobile hero via ladders, lifts and conveyor belts to his beloved barrels of fun...

JOYSTICK	CURSOR	EFFECT
Up	Up	Climb up
Down	Down	Climb down
Left	Left	Move left
Right	Right	Move right
Fire	Space bar	Jump

De kans om een echte prinses te redden presenteert zich nu. Rijke beloningen zullen snel volgen... Niets, behalve 50 tonnetjes en een merkwaardig intelligente Gorilla, zojuist ontsnapt uit de ARTIS loterij! Loods het mannetje langs en over de obstakels, ladders, liften en lopende banden naar het ultieme geluk dat reeds naakt ter verte...

Manieren:	cursor	effect:
joystick op	op	klim omhoog
neer	neer	klim omlaag
links	links	ga naar links
rechts	rechts	ga naar rechts
vuur	spatie	springen !!

16. HAUNTED HOUSE

Joe must find his way through the 16 rooms to get out of this nightmare. He will come across the floating eyeballs, Frankie the mutant Frankenstein student ghost, Dracula, blood and fire dripping from paintings, ghouls and goblins, and even the dreaded Brainiac, a mysteriously deceased lunatic brain surgeon, who was whispered to have performed surgery on himself after his license was taken away. To get out of each room, Joe has to find the clue to the hidden passageways and secret staircases. To help you overcome these, please bear the following in mind:

- to jump up or across push fire/spacebar
- to collect items walk over them
- to throw a silver ball press F1.

You have 4 lives throughout the game and 100 seconds per room. Slide down poles and across ropes. Each key opens just one door! Switches are reached by jumping below them. They set of both foul and fair happenings. Scareghost's are released once you come into eye-contact with the floating eyeballs, their warners! If they appear, your heartbeat fastens until a coronary follows. Escaping from their scary spell is the only remedy! A silver ball can and must be used against all evils, but the following items protect against:

Bats, Bloodflowers and dripfire:	a candle;
against the coffin	a rosary
against the just solo flying dracula	a cross
against the brainiac	a mirror,
while a falling block, be it pushed by thee, may cause spiritual harm on any attacker.	

In dit derde Joe Kowalski avontuur moet hij de onprettig gestoorde weg vinden door de 16 kamers van deze nachtmerrie. Hij zal op zijn trip allerlei gevaar tegenkomen, zoals zwevende oogballen, Frankie, niet op weg naar Hollywood maar naar z'n getikte oom Frankenstein, Dracula, bloed en vuur druipende schilderijen, geesten en dwaalspoken, ja zelfs BRIANIAC, de mysterieus overleden hersenchirurg die, zoals wordt gefluisterd, op zichzelf opereerde nadat zijn bevoegdheid was ontnomen. Om uit kamers te komen moet je de kneep vinden vanwege verborgen doorgangen en geheime trappen. Om een en ander aan te kunnen: kun je springen door spatie of vuurknop in te drukken; kun je voorwerpen oppakken door er over heen te lopen en kun je een zilveren bal gooien door op F1 te drukken. Je hebt 4 levens en 100 seconden om door een kamer heen te komen. Glij langs palen (lekker!!) of klauter langs de touwen, (zucht) en dat allemaal om de prinses te redden. Let wel op dat een sleutel slechts 1 deur opent! Schakelaars zetten de meest vreemde en soms angstige gebeurtenissen in beweging. Schrikgeesten worden losgelaten wanneer je in oogcontact komt met de zwevende ogen! Wanneer de schrikgeesten naderen gaat je hart steeds harder kloppen, tot uiteindelijk het hart het maar opgeeft. Vluchten kan nog wel, maar snel! Een zilveren bal kan, indien gegooid, vele kwalen oplossen, en in dit spel alle! Losse kwaaltjes worden opgelost door bijvoorbeeld een kandelaar te gebruiken tegen vleermuizen, bloedbloemen en druipvuur, terwijl een rozenkrans helpt tegen de gevolgen van de duffe doodskist, een kruis vernietigt een solo vliegende Dracula, en spiegeltje spiegeltje van de wand geleend, sloop BRAINIAC. Wanneer je een blok of kist naar beneden laat vallen zal dit het spirituele leven van de plaaggeest ernstig vergallen.

17. BREAKER-BREAKER

Hold your seats for the hottest BREAKER you've ever seen on MSX. After you've destroyed a certain number of bricks you'll be offered floating bonuses. These hold the form of a balloon with a "B", the colour of the balloon determines the kind of bonus; red gives you "GUNBAT", green a very large special bat, yellow 3 extra balls, blue a sticky bat (which only works as you move your bat horizontally), while a purple "B" gives you 600, or a white "B" 100 extra points.

Een spetterend spel vol actie, onverwachte gebeurtenissen en gaaf glanzende spelsituaties. Breaker is een bal-en-batje spel, waarbij je stenen en andere voorwerpen moet raken door het balletje met het batje er naar toe te sturen. Nadat je een aantal punten hebt verzameld gaan de bonusballonnen komen, die verschillende uitwerkingen hebben op je batje. Rode ballonnen maken van je batje een GUNBAT waarmee je ook stenen kunt wegschieten, groen maakt je batje 2x zo groot, geel presenteert 3 extra ballen, blauw zorgt ervoor dat je batje gaat plakken, (werkt echter alleen in het horizontale vlak), en 600 of 100 extra punten krijg je wanneer je een witte of paarse ballon raakt (met je batje). De bank moet helemaal leeg, maar let op de alarmbellen, die gaan rinkelen en de bewakingsrobot "the eye!" binnenloodsen.

18. BOOM

The Cyborgs are winning the war. Their warship factories, notorious for the brutality endured by its Humanoid slave-force, are producing sleek and deadly formation fighters in a tidal wave which threatens to flood the last remnants of the Freedom Offensive... A lone fighter idles before such a fleet and though more are surely on their way he shows no sign of retreating. He has sworn to wreck as much havoc upon this bane as his considerable luck and skill will permit. Be quick and merciless or fry a futile death.

JOYSTICK	KEYBOARD	ACTION
Left	Cursor left	Move left
Right	Cursor right	Move right
Fire	Space bar	Fire

De Cyborgs lijken de oorlog te winnen. Hun gevechtstuig fabrieken draaien op volle toeren. Dwangarbeiders maken slanke en snelle schepen die ontworpen zijn om als vloedgolven aanvallen te lanceren door in strakke formatie te vliegen. Een enkele vrijheidsvechter geeft niet op. Hij weet zich geplaatst voor een oppermachtige tegenstander, maar toch tegen beter weten in, voor een vrije Galaxy en Suzie vecht hij door... tot de laatste snik... Zijn laatste radio transmissie: "ik val aan, snik, wie volgt mij, snik snik!" Daarna alleen nog maar geruis... Besturing van je Shuttle: links/rechts of vuur... Joystick en Spatiebalk.

19. MISSILE COMMAND

Finally the world is under attack of intergalactic nuclear missiles. Recently appointed as Missile Commander (MC) of the allied outer Bijlmermeer forces (a wasteland colony somewhere on mother earth) you are to "respond at your discretion" to these intruding menaces. Aim your target sight and calculate with a sharp mind the rendez-vous points in space...good luck Missile Commander, the fight is on!

Eindelijk is het dan zo ver! De wereld wordt aangevalen door Intergalactische raketten. Zojuist aangewezen als missile commander (MC) van de aardse afweer installatie heb je de taak de aanvallende raketten op te sporen, een ontmoetingspunt te berekenen en de aanval af te slaan. De cursor/joystick bestuurt de defensieve systemen die vanaf verschillende bases worden afgevuurd. Vuurknop/spatiebalk laat het vuurwerk losbarsten.

20. FROG

Pierre must cross this busy road but the motorists don't seem to give a damn. The River is also a problem, what with crocodiles and submerging turtles. There are, however, some bright spots for a brave young 3-D frog like a pretty young Lady Frog (also in 3-D!) basking alone on a log in mid-stream or a tasty fly in the safety of the far river bays. Rivetting concept...

JOYSTICK	CURSOR	EFFECT
Up	Up	Move up
Down	Down	Move down
Left	Left	Move left
Right	Right	Move right
Fire	Space bar	Jump

Pietje de kikker hopt vrolijk langs de overvolle straat. Wat hij wil... oversteken, over het water naar het holletje aan de andere kant, waar misschien wel een vrouwtje op hem wacht... Maar dat gaat zo maar niet, bedachten wij, want om over te steken moet hij rekening houden met krokodillen en onderduikende waterschildpadden. De moed niet verliezen in dit 3d spel, en je krijgt misschien nog wel een lekker vliegje of zo...

21. JET FIGHTER

Command control has received a mission to seek and destroy a MULE (Multi-unit-largo-equipio), a machine of unknown origin first coming to public attention in a misprinted copy of the Writers Digest magazine. The MULE has built a barren city in preparation to capture the sun. It has a misguided logic request for a solar flare in its back garden. Your task is to blast through the city, fly through torrents of fighter missiles, bomb seedings and of course destroy the MULE, hopefully before it has cloned itself...

Command-control kreeg opdracht MULE (multi unit largo equipio), recent waargenomen aan de uiterste randen van het air-defense territorium, te vernietigen. De MULE heeft zich gevestigd op de aarde en een fortificatie aangelegd... Vlieg door de vallei met angstwekkende afweersystemen en vernietig de stad, voordat het te laat is... en MULE zich zelf dupliceerde!

22. TIME RIDER

High speed dog-fighting is the means to survival in this game of time-travel and blazing skies. Scores of enemy craft swirl and swoop as soon as you fight for your life. Your weapons capabilities will improve as you move into the Future but your enemy will also improve. There is a special High Energy weapons option available to you in the last two stages of your battle but the use of it will tap your craft's energy at a faster rate.

JOYSTICK	KEYBOARD	ACTION
Left Cursor	left	Move left
Right	Cursor right	Move right
Up	Cursor up	Move up
Down	Cursor down	Move down
Fire	Space bar	Fire
	(F5)	Activates hightech weaponry in energy dependant time zones.

Luchtgevechten onder grote druk. Ziehier het voornaamste ingrediënt voor een spel van tijdreizen en brandende lucht. Vele vijanden maken je het leven steeds zuurder. Je wapening verbetert terwijl je vooruit gaat in de tijd... maar die van jouw vijanden ook! In de laatste niveaus van het spel zijn er high-energy wapens ter beschikking die echter je brandstof sneller opgebruiken. De bediening is even eenvoudig als doeltreffend: links/rechts of op/neeer dmv cursortoetsen of joystick, vuurknop of spatiebalk en F5 voor het speciale high energy effect!

23. STARBITE

Trapped within a local Emord circuit during a doomed space programme, you must fight and destroy all the bugs and faulty routines remaining in the dying network. Face the BUGURCHS on their pulse bikes. Contend with the last of the ROM tank battalion. Blast a path through the power supply valve and fly through the wires of the electro probe.

Gevangen in de crashende loop van een verboden computerprogramma, is je enkele uitweg de vele bugs en verkeerde routines op te sporen en uit te roeien tot het einde van het verdoemde netwerk daar is... Ga de strijd aan met de BUGURCHS op hun pulse fietsen, knok met het laatste ROMtank batalion of blaas een gat in de energie toevoer. Natuurlijk moet je wel door de access beveiliging heenbreken....

24. QUEBERT

Cute and cuddly is Quebert and he's just trying to get by in life. All he wants to do is to explore his favourite buildings, the Pyramids and bounce on each block! Not a lot to ask from life but fate has thrown in a peculiarly petty squabble with a team of malicious rubber balls and a handful of snakes.... Left/right or up/down movement are directed via cursorkeys or joysticks.

Quebert, het wattige balletje, wil alleen maar langs zijn favoriete gebouwen hoppen, de pyramiden! Natuurlijk zijn er wel enkele vervelende problemen. Zoals rubber ballen die al stuitend alles verpletteren, of wat dacht je van slangen? Natuurlijk wordt Quebert bestuurd door joystick of cursortoetsen om van links naar rechts, danwel naar boven of onder te gaan.

25. PENGUIN

Peter the Penguin has discovered a small horde of magic diamonds. If he collects them all next to each other in a straight line another one appears. Dreaming of fame and fortune in the penguin world Peter starts collecting. Unfortunately, what Peter doesn't know is that the magic diamonds have been located by shady merchants of the underworld. He must use his arctic abilities to push and crush ice blocks around to confuse and abuse the merchants while collecting his diamonds. Keep it cool Peter!!

Peter pinguin heeft een loslopende horde kleine diamanten ontdekt. Wanneer hij ze allemaal heeft verzameld en op een rij heeft gelegd krijgt hij er weer een paar bij. Peter moet echter goed oppassen om niet te worden opzij gedrukt door de zwarthandelaren die ook erop uit zijn een graantje mee te pikken. Door ijsblokken rond te duwen kan hij mogelijk onheil in de kiem smoren.

26. PINBALL BLASTER

Play pinball but in this game use a gun and bullets. To select the number of players move joystick downwards and press fire button. Pull down the spring with the joystick or cursor keys and let go when it is at its maximum power: the ball is launched. Now blast the ball around the screen using the bullets. Try to get as many bonus points as possible by hitting letters, blocks, stars etc. Not only will this give you extra points but it will also trigger off different objects, so that the screen layout is continually changing. It is also possible to have two balls at the same time.

Hier is een flipperkast die weer eens anders werkt dan alle andere... In plaats van flippers is er een geschut dat kleine kogeltjes afvuurt waarmee je de kogel of flipperbal kunt besturen. Nadat het spel is geladen kan het aantal spelers worden ingegeven door de joystick/cursortoets naar omlaag/achterover te bewegen. Vuur doet het aantal vaststellen, waarna door middel van dezelfde joystick de veer eerst wordt gespannen en dan wordt losgelaten. De veerspanning wordt aangegeven door een wijzer aan de onderkant van de scoretabel aan de rechterzijde van het scherm. Grappige effecten zoals meerdere speelkogels, verdwijnende of plotseling opdijkende obstakels en meer van dergelijke nonsens.

27. SPACE RESCUE

Special extra-terrestrial space rescue team, Gullom for short, is on alert. Countless comrades are stranded on a dying planet. Leave the safety of the Gullom flag ship and fling yourself down to the planet surface to save them. Avoid the meteor belts that constantly bombard the terrain and land to pick up a human being. Zoom back to the flag ship, blasting your way through the swarms of mutated lodeciers, robot spacers that hide within meteors.

Het speciale extra terrane reddingsteam afgekort GULLOM, is in verhoogde staat van paraatheid nadat is gebleken dat vele kameraden zijn gestrand op een snel uitdovende planeet, onderweg naar een zwart gat.... Verlaat de relatieve veiligheid van jouw GULLOM schip, daal af naar de oppervlakte van de planeet om ze te redden. Kijk uit voor de meteorieten, zeker omdat daaruit de mutante lodeciers komen, die het op elke vreemde invloed gemunt hebben. Bediening zoals gewoonlijk links/rechts en op/nee met de joystick of cursortoetsen.

28. STARBUGGY

Cross the treacherous lunar wastes in your Special Missions Vehicle. Your goal is to survive the hazards of these Lone Mountains and ensure your cargo and Passengers get to the safety of Federation Checkpoints. Jump crevasses in your path and destroy or avoid alien life-forms and rock-falls. Fast times between checkpoints lead to a higher Bonus Score.

JOYSTICK	CURSOR	EFFECT
Up	Up	Jump craft
Down	Down	No effect
Left	Left	Decelerate
Right	Right	Accelerate
Fire	Space bar	Fire

Langs de verradelijke afgronden van dit woeste maanlandschap gaat jouw route. Je rijdt in een Special Mission Voertuig (SMV) voorzien van een hyper turbo drive-shaft. Je lading en passagiers moet je afleveren bij de federatieve space checkpoints. Spring over de vele obstakels en vergeet niet als de nood het hoogst is dat je ook kunt schieten op je belagers. De bediening is voor joystick en cursortoetsen geschikt en werkt als volgt: omhoog, spring; links langzamer, rechts sneller en vuur/spatie schieten!

29. ASTROBLASTER

Blast your way through enemy forces to get to your Mother Ship before your fuel expires. Wave after wave of strange alien craft will pit their forces against you. Shoot them down but beware of overheating your laser. Extra bonuses can be picked up amongst the labyrinthian asteroid belt.

JOYSTICK	CURSOR	EFFECT
Left	Left	Move Left
Right	Right	Move right
Fire	Space bar	Fire

Vecht je een weg door de vijandige strijders om bij jouw moederschip te komen voordat je zonder brandstof komt. Golven van verdwaasde aanvallers blijven komen. Let echter op dat jouw laser niet oververhit wordt! Extra brandstof kan worden opgepikt bij de astroïdenring. Bediening door links/rechts en vuur!

30. WINTERHAWK

The violent cold winters of the warstricken Afghan highlands relentlessly fight anything that dares to be there... vegetation, people and even the animals fear what is known as Allah's wrath..Nkbar or deep winter. This fearsome arena is the setting of the unhuman conflict between a super nation and a people of tribes, ancient but strong beliefs and cruel manners. These proud mountain people fight a never ending battle against any form of foreign oppression, east or west. Their knowledge of fighting the unbelievers is as ancient as it is brave. Yet no hope of beating the oppressor can be expected.... They are too many, too powerful and too effective.... Against this brutal background the conflict remains, just as the HIND gunships... Brutal, very effective and very lethal.... The pilot and gunners task are to kill anything that moves..... Winterhawk... a sickness that no one can stop.... WINTERHAWK.

De gruwelijke koude winters van het geplaagde Afghanistan bevechten alles wat durft te leven.... Vegetatie, mensen, ja zelfs dieren hebben het zwaar te verduren als de winter losbarst over dit arme land. Nkbar of Allah's wrekende vuist wordt hij wel genoemd... de diepe winter. Tegen deze gruwelijke achtergrond vecht een trots volk hun eeuwenoude strijd tegen elke vorm van bestuur, of het nu sovjet of anders is.... Hun kennis van het beslechten van een conflict start terug uit de tijd van zwaarden en heilige verwensingen... Niemand kan enige hoop koesteren uit deze middeleeuwse razernij te ontsnappen.... zeker niet de bemanningen van de HIND kannonneer helicopters, die net als hun wapen ingezet worden in een hopeloze strijd. De piloot en zijn boordschutter moeten schieten op alles wat beweegt, alleen al om in leven te blijven.... WINTERHAWK..

31. PHARAOH'S REVENGE

The dig had gone only too well. The team had located an entry point into a subterranean complex beneath the titanic pyramid that legend held to be the burial chamber of Shartek, an ancient tyrant of Egypt. He had ruled for 150 years keeping all his subjects under his reign of fear using his armies of the Dead, supposedly both human and otherwise, and his black magic. Legend also speaks of the curse he uttered with his dying breath to protect both his corpse & his vast wealth from would-be grave robbers. In these enlightened times, of course, nobody believes a word of it.... But just to be on the safe side, the team has sent for daredevil Joe Kowalski. His job is to scout through the area and locate the treasure room. There are hazards and surprises a plenty waiting for Joe in this unholy labyrinth as well as a few objects that will aid him (such as gun ammunition, keys and bottles of potion that immunize him against the usually lethal tomb guards.) All no doubt dropped by previous daredevils in their haste to leave..... Joe is controlled (sort-of) by the joystick or cursorkeys going up/down, left or right. Fire/spacebar fires his gun when loaded, while pressing the F1 key makes Joe commit suicide.

De opgraving was zeer voorspoedig verlopen. De opgraafploeg had een ingang gevonden die leek te leiden naar het onderaardse complex van de pyramide en grafkamer van SHARTEK, een Egyptische tiran. SHARTEK regeerde 150 jaar door een loodzwaar regiem van angst, in het zadel gehouden door zijn Doodslegioenen, bestaande uit mensenlijke en bovenmenselijke bloeddorstige strijders. Een legende spreekt over de verschrikkelijke vloek die de stervende farao uitstootte met zijn laatste adem, zodoende trachtend zijn stoffelijk overschot en de enorme rijkdommen die met hem werden begraven, te beschermen. Natuurlijk geloven mensen in deze tijd daar geen zier van en zo kwam het dat door het opsporingsteam Joe Kowalski, vuile klusjesman nummer Een, werd gevraagd om deze appel te schillen. Joe was zojuist weer zonder werk nadat hij zijn oude legervriend George zojuist een goede baan had bezorgd in het Witte Huis. Zijn opgave bestaat uit het verkennen van de ingewikkelde en vooral gevaarlijke onderaardse kamers. Hierbij kunnen allerlei door andere avonturiers achtergelaten zaken, zoals kogels, sleutels en zelfs flessen wonderolie van belang zijn. Joe wordt bestuurd door de joystick/cursortoetsen, hij schiet wanneer jij spatie/vuur indrukt en wanneer zijn pistool geladen is. Wanneer F1 wordt ingedrukt raakt Joe zijn leven kwijt.

32. SCENTIPEDE

The mad hordes start their weird and sickening attacks...you're the one to rid mankind of this brilliant outrage of cybernetic sickness. Let the battle commence...armed with joystick or keyboard you'll make them sit up and take notice. Umpteen levels and numerous grades feature a course to a better SCENTIPEDE...better and better...But remember, P pauses all excitement.

De wilde horden starten met hun ales verwoestende aanvallen. De slangvormige aanvallers delen zich als ze verkeerd geraakt worden.... Let op de knotse en levensgevaarlijke spin die onderin het speelveld verwarring zaait.... Geschikt vor besturing met cursortoetsen of joystick..... P stopt het spel tijdelijk.

33. CHESSPLAYER MSX2

This program needs 128K bytes Video Ram and 128K bytes User RAM. The program is controlled with the use of windows and can be played from the joystick or keyboard. The window operation reacts on firebutton clicks. 1 click to validate a selected operation, 2 clicks to go to the next level of control; another window. Upon loading the player can select PLAY, SET UP or LOAD. Move the white background section to the desired position with the cursorkeys/joystick and click fire.

PLAY

After selecting PLAY, a window appears, containing the play colour WHITE or BLACK. After selecting this the next window appears, containing the preset computer thinking time. This is 60 seconds. To change this, select NEW TIME, put in the wanted delay, and click. After this procedure the board appears, with the chosen colour facing the player. Moves can be entered by steering the blue coloured square to the piece you want to move, then click; next move the now red coloured square to the desired position and click again. The computer executes the move and the computer responds with its move when its allotted thinking time has been passed. A double click gives a special play-option window offering the following options:

exit this window	go back to play mode
recommend move	suggests move if thinking time is > 1sec.
take back	takes move back and restores the board.
list moves	lists the moves made to the screen.
print out	dumps a print-out of the moves to the printer
save game	saves to cassette or disk
hide/show labels	toggles labels on or off
quit game	ends the play session.

Each option can be selected by moving the inversed line to the desired position and click.

If at start-up SET-UP was selected, the board appears. A double click shows the editing command window, offering the following options:

Set piece >select piece >select colour >then set
 clear square
 clear board
 initialise
 hide/show labels
 quit set-up.

Select as above.

At LOAD you can load any previously saved game from disk or cassette.

Dit programma heeft 128k vram en 128k user ram nodig om te kunnen runnen. De bediening van het programma gaat middels de joystick en "vensters" waarin de diverse commando's toegankelijk zijn gemaakt. Hierbij wordt een "statusbalk" getoond, meestal geïnverteerd, die naar believen kan worden verplaatst "over" het gewenste commando. De commando uitvoering vindt plaats als er middels de vuurknop van de joystick of het indrukken van de spatiebalk het commando zogenaamd wordt "aangeklikt". In dit programma kennen we enkele of uitvoerings "clicks" en dubbele of wijzig "clicks". We spreken verderop in de handleiding over het enkel of dubbel aan clicken.

Na het laden wordt een venster getoond waarin de mogelijkheden PLAY, SET-UP of LOAD afgebeeld zijn. Hieronder volgt de uitleg van de verschillende mogelijkheden. Click aan wat gewenst is.

PLAY.

Na het aankliken van de PLAY optie verschijnt een nieuw venster waarin men de eigen speelkleur kan aangeven. Click dit aan. Nu verschijnt het venster waarin de nadentijd van de computer is ingesteld op 60 seconden. Men kan deze periode langer of korter maken door middels de optie NEW TIME een nieuwe tijd in te geven. Wanneer deze procedure is afgewikkeld, zal het speelveld verschijnen, met linksboven de schaaclklokken en waarbij de eigen speelkleur naar de speler toe is gekeerd. Het verplaatsen van een stuk gaat door het blauwe veld te verplaatsen naar het stuk dat men wil verplaatsen, dan dit stuk aan te clicken, waarna het blauwe veld verandert in een rood veld, om vervolgens het rode veld te verplaatsen naar de plaats waar men het stuk hebben wil. Hier clickt men nog een keer. De zet wordt nu door de computer gecontroleerd en uitgevoerd. Wanneer een onmogelijke zet wordt gevraagd zal de computer ILLEGAL MOVE op het scherm plaatsen. De zetnotering wordt bovendien op het scherm gezet in de internationale zetnotering. Wanneer 2x geclickt wordt verschijnt er een venster waarin de overige PLAY-opties toegankelijk zijn gemaakt. Hieronder volgt een opsomming en verklaring van de commando's. Uitvoering door een click.

EXIT THIS WINDOW	ga terug naar de PLAY-mode
RECOMMEND MOVE	geef een zetadvies.
TAKE BACK	neem een zet terug
LIST MOVES	laat alle zetten zien
PRINT OUT	geef een hard copy van de zetten.
SAVE GAME	save de spelstand naar tape of disk
HIDE/SHOW LABELS	plaats/verwijder labels op het bord
QUIT GAME	beeindig het spel.

Als bij het opstarten de optie SET-UP was genomen, wordt het bord getoond met de speelstukken zoals ze eerst waren voordat deze optie werd gekozen. Na een dubbele click wordt er een commando venster getoond, waarvan we de opties hieronder bespreken.

SET PIECE:

Selecteer eerst het stuk (venster), dan de kleur (venster) en plaats dan het stuk door het blauwe blokje op het speelveld op de gewenste plaats te zetten, waarna een click alles valideert.

34. BANKBUSTER MSX2

This game needs 128K VRAM and 128K User RAM. This game offers the chance to clean out a bank without being caught (if you do it the right way!). In all, there are 3 banks, each containing 5 rooms. You start at the bottom, trying to bounce your play-ball with the help of your "bat". You blast yourself a way into the bank when you touch the detonator with your play-ball. Your room was cleared to move your bat through, you go to the next stages. When you hit special bricks you might get nice bonuses, but then again you might not! In one of the rooms there is a code lock, which you can solve by hitting it.... also with your balls! Sometimes you have to watch out when you see a stick of dynamite and the detonator. You have to hit the dynamite first to make it move to the most effective spot, before you hit the detonator and blow another hole in the floor. Beware of the silent alarm sensors. Once hit they activate a security system, which sends out robots to investigate and apprehend. If the robot touches you, you have to start all over again... Clean out the bank's vault, carry the money out to where you started and go to the next bank!

Let op, dit spel loopt alleen op een MSX2 machine voorzien van 128k Vram en 128 User Ram.

In dit spel krijg je de kans om een bank leeg te roven zonder dat je gepakt wordt... (als je tenminste alles goed doet). Totaal zijn er 3 banken, elk bestaande uit 5 kamers. Je start onder de grond, waarbij je een weg tracht te banen door het zand met behulp van het batje en de bal. Als je met de bal de detonator raakt van het dynamiet kan je een gat blazen in de vloer van de bank. Wanneer je genoeg ruimte had gemaakt kun je met je batje verdergaan naar de volgende fases, waarbij je natuurlijk je bal moet blijven volgen! In de kamers van de bank kun je verrassingen krijgen, vaak prettig, soms ook niet, wanneer je de speciale bonusblokken raakt. Soms kan je een codeslot tegenkomen waarbij je de cijfercombinatie kunt veranderen door er tegen aan te tikken met de bal. Als de juiste combinatie is bereikt gaat weer een deur voor je open. Ook wordt veel gebruik gemaakt van staven dynamiet en onstekers. Let vooral goed op dat je eerst zorgt dat de staven dynamiet op de juiste plaats liggen voordat je de ontsteker bedient (met je bal). Natuurlijk zijn er ook de stille en luide alarmsystemen. Zo gauw je een bal hietegen hebt geschoten gaat het gel...zer pas goed van start.... Bewakingsrobots komen achter je aan en je moet snel bewegen om niet door een van die cybernetische klojo's gepakt te worden. En als je dan gepakt wordt.... begin je weer van voren af aan. Uiteindelijk moet de kluis leeg gehaald worden en de inhoud naar de beginplaats worden gebracht, voordat een volgende bank aan de beurt is.

CONTENTS

1. CD SEQUENTIAL LOADER	11
2. EAGLE CONTROL	1
3. SAR	2
4. 747 400B FLIGHTSIMULATOR	3
5. VORTEX RAIDER	3
6. RED DAWN	4
7. BLOW UP	5
8. BOOTY	6
9. CHESSPLAYER	6
10. CHOPPER ONE	6
11. GUTTBLEASTER	7
12. BURGERKILL	7
13. PLAYHOUSE STRIPPOKER	7
14. DISCOVERY	7
15. KONG	7
16. HAUNTED HOUSE	8
17. BREAKER-BREAKER	8
18. BOOM	8
19. MISSILE COMMAND	9
20. FROG	9
21. JET FIGHTER	9
22. TIME RIDER	9
23. STARBITE	9
24. QUEBERT	9
25. PENGUIN	10
26. PINBALL BLASTER	10
27. SPACE RESCUE	10
28. STARBUGGY	10
29. ASTROBLASTER	11
30. WINTERHAWK	11
31. PHARAOH'S REVENGE	11
32. SCENTIPEDE	12
33. CHESSPLAYER MSX2	12
34. BANKBUSTER MSX2	111