

DITG

MSX GEBRUIKERSGROEP

DITG

6

Een uitgave van de MSX Gebruikersgroep
11 de jaargang Nr. 6 1996
Verschijnt 6x per jaar. Losse nummers f 3,75



Vrolijk kerstfeest

MSX

INHOUD

AGENDA	4
INFORMATIE LIDMAATSCHAP	4
VAN DE REDAKTIE	5
AUTO-FIRE	6
SCHEMA AUTO-FIRE	7
KOPIJ VAN COPI	8
STICHTING EDUCATIEF VVG	9
BEURSDATA	11
CLUB HARD- EN SOFTWARE	12
SD-SNATCHER	14
ADV. BOB ROOS	26
DE SLUITINGS-DATA VOOR INLEVERING VAN KOPIJ EN ADVERTENTIE BITS ZIJN:	

31 JANUARI 1997
EN
15 APRIL 1997

KOLOFON

BITS is een onafhankelijk
informatieblad van de
MSX Gebruikersgroep.

REDAKTIE

Ad Mutsaers / Frank Pison

VORMGEVING:

F. Pison / C. Pison
Ad v.d. Dries

MEDEWERKERS:

Ad v.d. Dries / Cokky Pison
Frank Pison / Ad Mutsaers

REDAKTIE-ADRES:

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
013 - 4681421 / 4560668

SECRETARIAAT:

Bartokstraat 196
5011 JD Tilburg
Tel. 013 - 4560668
Fax. 013 - 4560668

ADVERTENTIES:

Voor info: REDAKTIE

Postgiro: 5728841
t.n.v. CGV Tilburg
Karmijnstraat 18 5044 RD Tilb.

LIDMAATSCHAP

AGENDA

WORKSHOP DATA 1997.
=====

.....
7 JANUARI 20.00 - 22.00 JAAR -
VERGADERING
Adres: Wijkcentrum 't Zand
Beneluxlaan, Tilburg.
.....
19 JANUARI 13.00 - 17.00 WORKSHOP
MSX + PC
Thema: Tekstverwerking
.....
18 FEBRUARI 19.00 - 23.00 WORKSHOP
MSX + PC
Thema: D.T.P.
.....
12 APRIL 10.00 - 17.00 10 E
INTERNATIONALE MSX-BEURS
.....

PLAATS WORKSHOPS:

CAFE-RESTAURANT "BOERKE MUTSAERS"
VIJVERLAAN 2
TILBURG.

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

Wat moet je doen om lid te worden? Stuur een kaartje met naam, geboortedatum, straat, postcode en plaats naar het secretariaat BARTOKSTRAAT 196, 5011 JD TILBURG en maak het bedrag over op onderstaande postgiro rekening dan zorgen wij dat je zo snel mogelijk je club-pas en het informatiemateriaal toegezonden krijgt.



DOET MEER VOOR HAAR LEDEN

Het lidmaatschapsgeld bedraagt in 1997
fl. 30,00 per jaar
fl. 15,00 vanaf juli tot 31 december

POSTBANK nr.: 5728841

t.n.v. : Computer Gebruikers Ver.
Karmijnstraat 18,
5044 RD TILBURG.

VAN DE REDAKTIE

zo aan het einde van het jaar (naast de drukke feestdagen) is het tijd om tot rust te komen, en eens stil te staan bij de gebeurtenissen van het afgelopen jaar.

Hoewel "rust" in het computer wereldje een vrij onbekend begrip is en stil staan is eveneens haast onvoorstelbaar. Veel mensen zullen rond de kerstdagen en de jaar wisseling vrij zijn. De mogelijkheid van "vrij" kunt u benutten om voor de computer te zitten of om juist de computer ook eens te laten rusten.

1996 is voor de C.G.V. zoals de vereniging nu officieel heet een turbulent jaar geweest. Het voorstel op de jaarvergadering in het begin van het jaar om er een PC-afdeling bij te nemen heeft tot gevolg gehad dat we nu, binnen een jaar tijd een goed groeiende PC-afdeling hebben. En bij de MSX afdeling blijven ook de leden komen.

Oud MSX leden bijvoorbeeld die nu aan de kinderen de computer over doen en zelf achter de PC plaats nemen. Het was in het begin wel een koude start maar nu na een geslaagde reclame campagne kruipt het leden bestand aardig omhoog en hebben we een groeiende vereniging en dat willen we graag zo houden, daarom vragen we u om ook naar de jaar vergadering te komen.

Met het oog op de aftredende bestuursleden verzoeken wij kandidaten zich schriftelijk te melden vóór 31 december a.s. Hun kandidatuur dient vergezeld te gaan met een door 3 leden ondertekende voordracht.

De agenda van de jaarvergadering, die zoals jullie al weten op dinsdag 7 januari 1997 gehouden wordt in wijkcentrum 't Zand, Beneluxlaan, Tilburg vinden jullie achteraan in deze BITS. De aanvangstijd is 20.00 uur.

Als u op of aanmerkingen heeft is de jaarvergadering de aangewezen gelegenheid om het bestuur ervan in kennis te stellen.

Na afloop van de vergadering verzoeken wij degenen, die zich weer als vrijwilliger voor onze internationale MSX Computer Beurs beschikbaar willen stellen, zich bij het bestuur te melden.

Wij wensen iedereen Prettige Feestdagen en een Gelukkig "Virusvrij" 1997.

Gelukkig is een virus bij de MSX geen probleem, maar we moeten ook aan onze PC-leden denken.

Tot slot hopen we u weer een plezier te doen met het presentje.

Redactie.

Auto - Fire

In een van de laatste BITS stond dat er zo weinig kopij is. Daarom heb ik besloten zelf eens iets in te leveren.

Ik speel zelf nogal eens een actie spelletje op de MSX. Hiervoor moet bij vele spellen zeer intensief gevuurd worden.

Om het mezelf gemakkelijk te maken heb ik hiervoor een autofire schakeling bedacht, die voor weinig geld zelf te bouwen is. Nu ik hier toch mee bezig was, kon er ook wel een soort selector bij geknutseld worden, zodat ik niet telkens mijn joystick moet verwijderen als ik iets van electronica aan de joystick poort wil prutsen.

De schakeling maakt gebruik van het IC type 555. Het idee hierachter is vrij eenvoudig, de 555 wordt namelijk gebruikt als pulsopwekker, en die pulsen worden wel of niet doorgegeven aan de computer. Dit wordt gedaan met de schakelaars S2 en S3.

Met S3 kunt u kiezen of vuurknop 1 handmatig of automatisch bediend wordt. Hetzelfde kunt u instellen voor vuurknop 2, maar dit gaat met schakelaar S2.

De potmeter (P1) dient voor het instellen van de automatische vuursnelheid. Deze is in te stellen tussen ongeveer 2 en 13 keer vuren per seconde.

Ikzelf heb de schakeling getest op diverse computers zoals de MMS 3255, HB700D, en Turbo-R. De schakeling gaf op geen enkele computer problemen.

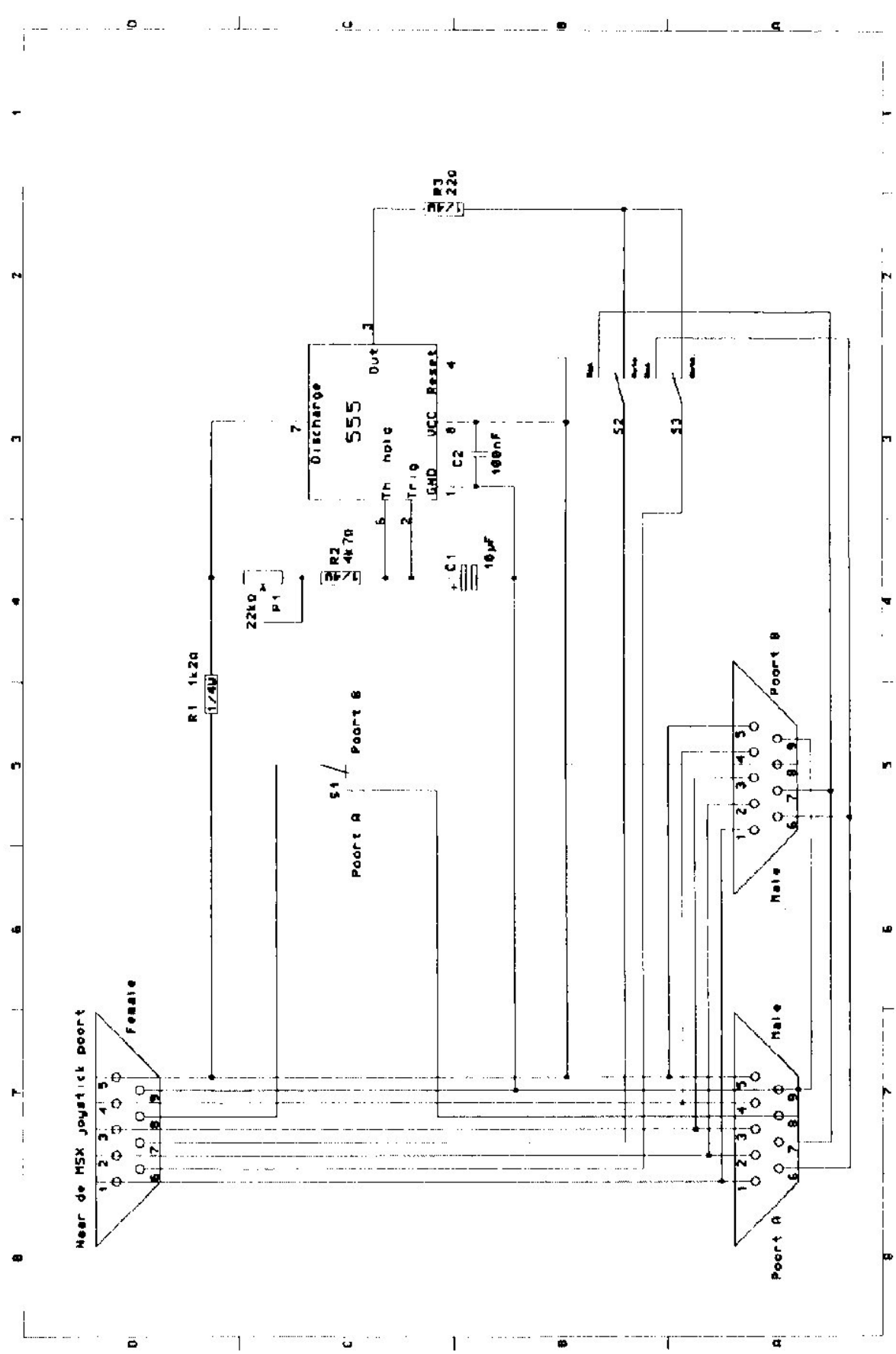
De andere schakelaar (S1) dient om te kunnen schakelen tussen poort A en poort B van de schakeling.

De schakeling is niet geschikt om bv. een muis en een joystick aan te sturen op een poort. De extra poort (B) kan, als u zelf niets op de joystick poort wilt aansluiten, natuurlijk gewoon weggelaten worden.

Een extra voordeel hiervan is dat het geheel wat goedkoper wordt. U heeft nu schakelaar S1 niet nodig, en u kunt poort B nu in zijn geheel weglaten. Als u dit doet moet u pin 8 van de MSX joystick poort doorverbinden naar pin 8 van poort A.

Veel bouw- en speelplezier,

Alexander Douglas



KOPIJ VAN CoPi

Eindelijk heeft onze oproep in de BITS geholpen. Alexander Douglas heeft voor kopij gezorgd en hij wordt hiervoor natuurlijk hartelijk bedankt. Wie volgt ?

Het loopt weer naar het einde van het jaar en de aankondiging van de jaarvergadering staat ook in deze BITS. Hopelijk komen er dit jaar weer leden dan in voorgaande jaren.

Als lid van onze vereniging wil je toch je stem laten horen al is het maar om het bestuur te laten weten, dat je het goed vindt wat ze doen en ook zo door moeten gaan.

Of.... dat je het er helemaal niet mee eens bent. Ja je mag echt kritiek leveren, waarom ook niet. Het zijn allemaal mensen in het bestuur en die kunnen altijd fouten (vergissingen) maken zoals iedereen.

Zelf heb ik het aan het einde van het jaar ook weer erg druk. Spelletjes spelen is er niet meer bij, dus een score-verbetering van TROIJKA zit er dit jaar echt niet meer in. Jammer, dan volgend jaar maar weer proberen. Het moet me toch lukken voor het jaar 2000.

Sinds enkele weken volg ik weer een computercursus. Het is dan wel WORD voor Windows, maar zoals jullie kunnen zien blijf ik toch de MSX trouw.

Je hebt inderdaad meer geheugen bij een PC, maar waar heb ik dat voor nodig. Er zijn best wel leuke dingen te koop op CD en die heb je nog niet in een MSX en op zich is dat wel jammer.

Ik ben ook mee naar de HCC geweest en heb daar inderdaad een leuke CD gekocht waar ik op dit moment nog erg weinig aan heb. Toch wil ik het vermelden, want het blijkt dat bij Bruna heel veel leuke software te koop is voor een redelijke prijs, speciaal gericht op kinderen.

De CD die ik gekocht heb heet: CAT% uw eigen computerhuisdier. Toen ik de demo zag was ik meteen verkocht. Ik zal hem eens mee naar de WORKSHOP brengen en laten zien. Zoals je zult begrijpen gaat hij over katten. Je kunt de kat aaien, knuffelen, eten geven en er loopt ook nog een muisje rond waarvoor de kat bang is. Dus kom eens kijken op de WORKSHOP.

CoPi.

Stichting Educatief VVG

Zoals velen al weten organiseert Wim Wallaart, voorheen werkleider bij een sociale werkplaats, al vele jaren tal van activiteiten voor verstandelijk gehandicapten en maakt daarbij gebruik van de MSX computer. Zij leren daarbij o.a. omgaan met lezen, schrijven en rekenen.

Doordat hij deze mensen spelenderwijs leert omgaan met de computer en de programma's bereikt hij opmerkelijke resultaten.

Speciaal voor deze toepassingen wordt bestaande software (legaal) aangepast of helemaal opnieuw geschreven.

De groep draait volledig op vrijwilligers. De educatieve software en alle andere vormen van ondersteuning is daaronder gratis, en dat wil de groep ook graag zo houden.

Hierdoor is er geen barrière voor nieuwe pupillen om deel te nemen aan het programma.

Door het grote succes, waardoor de groep steeds groter wordt (nu al meer dan 60 deelnemers) is het nu echter wel tijd om het een en ander beter te organiseren.

De Groep Educatief zet daarom haar activiteiten voort in de vorm van een stichting.

Voortaan zal "STICHTING EDUCATIEF VVG" de nieuwe vlag zijn die de inmiddels vertrouwde lading zal dekken van de groep vrijwilligers die zich inzetten om met behulp van de (MSX-) computer de verstandelijk gehandicapte medemens in hun ontwikkeling te helpen.

Het idee voor een stichting kwam eigenlijk van de Lionsclub Nieuwkoop, waar Wim Wallaart ruim een jaar geleden uitvoerig over zijn groep heeft kunnen verhalen. Sedertdien wordt Groep Educatief door de Lions met raad en daad terzijde gestaan, met name met betrekking tot de koers die de groep zou moeten gaan varen en de wijze waarop e.e.a. te organiseren.

Teneinde de doelstelling, nog meer pupillen kunnen helpen, te kunnen verwezenlijken is o.a. een stichtingsvorm onontbeerlijk gebleken. Voor groei is immers geld nodig en een stichting is daarvoor veel beter uitgerust.

Daarom is een stichtingsbestuur samengesteld waar Wim Wallaart de voorzitter van wordt.

Een overkoepelende raad van toezicht wordt gevormd door mensen van de Lions Club uit Nieuwkoop die de stichting actief blijven steunen.

Maar dhr. Wallaart, de trotse voorzitter van de nieuwe stichting, heeft nog meer goed nieuws.

Om nog meer pupillen te kunnen helpen, en de behoefte daaraan is groot, is o.a. een investering in PC- en video-apparatuur noodzakelijk.

Ook daarvoor zijn de Lions uit Nieuwkoop uiterst behulpzaam geweest door voor de kersverse stichting een donatie uit Brussel te realiseren.

Op 12-12-1996 mocht Wim Wallaart dan ook, als vertegenwoordiger van het enige Nederlandse project, op een feestelijke bijeenkomst in het Residence Palace Theatre in Brussel van mevr. Jacques Santer persoonlijk een cheque in ontvangst nemen van "Association Femmes d'Europe", een internationale groep vrouwen uit EU en EFTA landen, die dit jaar hun 20 jarig bestaan vieren en die jaarlijks vele projecten t.b.v. "minder bedeeden" uit Europa en ver daarbuiten ondersteunen met een geldelijke bijdrage afkomstig uit de vele fundraising activiteiten.

Met deze bijdrage is STICHTING EDUCATIEF VVG in staat direct vrijwel de gehele noodzakelijke investering te realiseren en kan dus met recht een vliegende start maken om nog meer pupillen nog beter te kunnen helpen.

Naast geld kan de stichting ook nog best wat vrijwilligers gebruiken, zoals (MSX-) programmeurs en mensen die de stichting kunnen helpen in het testen en begeleiden van de pupillen die aan het programma van de stichting meedoen.

"Geïnteresseerden kunnen me altijd bellen" aldus Wim Wallart.

Op 9 november j.l. werd een demonstratie gegeven aan ouders van verstandelijk gehandicapten in Zwolle. Veel van de bezoekers vertelden dat zij spijt hadden als haren op hun hoofd dat de MSX was weggegeven of verkocht. Jammer, het had zoveel kunnen betekenen voor hun kind.

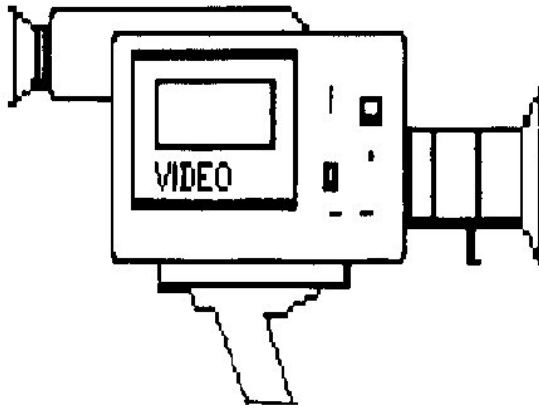
Hoewel er tevens een PC met MSX-emulator draaide was er ook onder de PC-ers ZEER VEEL belangstelling voor de MSX. Veel van deze PC-mensen hadden een abonnement op een computerblad, maar wisten eigenlijk bedroevend weinig van die PC af.

Het feit dat bij de MSX de zaken eenvoudiger liepen, schijf erin en aanzetten, sprak veel mensen aan.

Velen wilden best zo'n MSX hebben. Het feit dat de MSX niet meer "op de hoek"

verkrijgbaar is schrok slechts een enkeling af, tweedehands is toch goedkoper.

Tot onze verrassing was in Zwolle de E.O. aan het filmen. Uitzending is/was op 7 december.



Mensen die een bijdrage willen leveren, of meer willen weten over de nieuwe stichting kunnen hiervoor contact opnemen met:

STICHTING EDUCATIEF VVG

Wim Wallaart
De Schepegaten 56
2421 TK Nieuwkoop
Tel. : 0172 - 573509

Noot van de redactie:

Willen jullie Wim Wallaart en zijn pupillen ontmoeten kom dan naar onze Internationale MSX Computer Beurs op 12 april 1997 in de Bremhorsthal Tilburg, waar ze ook aanwezig zullen zijn.

Beursdata

ZATERDAG 1 FEBRUARI 1997.

Voor de 4e keer wordt door MCD de User Happening georganiseerd.

Plaats en tijden worden zodra ze bekend zijn gepubliceerd.

ZATERDAG 12 APRIL 1997.

Voor de 10e keer wordt door ons, de MSX Gebruikers Groep een Internationale MSX Computer Beurs georganiseerd.

Evenals in voorgaande jaren wordt de beurs gehouden in de Bremhorsthal, Oude Goirleseweg 167 te Tilburg.

Openingstijden: 10.00 tot 17.00 uur.

Gratis busvervoer van het centraal station naar de hal en terug.

Toegangsprijs: fl. 7,50 per persoon.

Voor informatie: 013 - 4560668 of
013 - 4681421.

ZATERDAG 20 SEPTEMBER 1997.

Van 10.00 tot 17.00 uur vindt de 9e MSX Computerdag in Zandvoort plaats. De lokatie is: Sporthal Pelikaan, A.J. van der Molenstraat 5.

Voor informatie: 023 - 5717966
(na 18.00 uur)
Fax 023 - 5714291.

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 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,--
025 Scan-interface (excl. scanner)	Fl. 112,50	Fl. 125,--
101 Diskettes 100% error free DD	Fl. 10,--	Fl. 12,50
102 Diskettes 100% error free HD	Fl. 12,50	Fl. 15,--

CLUBSOFTWARE:

201 Game Collection 1 t/m 6	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
207 Educatief Collection 1 t/m 4	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
211 Applicaties Collection 1 en 2	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
213 Tips and Tricks		Fl. 7,50	Fl. 10,--
214 Divers Collection 1		Fl. 7,50	Fl. 10,--
215 Adventure Collection 1		Fl. 7,50	Fl. 10,--
216 Utility Collection 1 t/m 3	p.st.	Fl. 7,50	Fl. 10,--
219 DOS Utility Collection 4		Fl. 7,50	Fl. 10,--
230 Herinkten van printerlinten		Fl. 5,--	Fl. 6,--

Diverse hardware:

PRIJS OP AANVRAAG

Bij bestelling vanaf Fl. 500,-- is een aanbetaling van 10 % vereist.

Alle prijzen onder voorbehoud zijn incl. BTW en excl. verzendkosten.



Internationale
MSX
Computerbeurs
TILBURG

Zaterdag 12 april 1997
van 10.00 tot 17.00 uur

BREMHORSTHAL

Oude Goirleseweg 167

Toegangsprijs Hfl. 7,50 p.p.

Voor info: Tel. 013-4560668 of 013-4681421

SD - Snatcher

Medio 1990, een goed softwarejaar, bracht Konami de topper SD-Snatcher uit. Dit wordt door velen beschouwd als de beste Konami aller tijden, en zelfs als één van de beste MSX-spellen aller tijden. Dit natuurlijk vanwege het originele spelconcept, de bloedmooie graphics en de sfeervolle muziek van de 16-registers SCC.

SD-Snatcher is eigenlijk een vervolg op Snatcher, dat wat eerder door Konami is uit gebracht. Deze raadselachtige Konami is een van de best verkochte spellen, maar in Nederland is hij nauwelijks verkocht.

Beide spellen hebben hetzelfde thema en genre: cyberpunk. Dit is een stroming in de SF-literatuur, waarbij gigantische futuristische steden, ongure achterbuurten, geslepen criminelen en cyborgs vaste ingrediënten zijn. Voorbeelden hiervan zijn de film "Blade Runner" en het boek "Neuromancer".

Het verschil tussen Snatcher en SD-Snatcher is overigens de spelstijl. SD-Snatcher is een RPG, met nog enige aktie elementen. Snatcher is een adventure, en wie denkt dat dit hetzelfde is heeft het goed mis, zeker in Japan.

Japanners noemen een "adventure" een spel dat volledig gespeend is van elke vorm van aktie, en waarbij dus alles via menu's en plaatjes gaat. Snatcher is zo'n plaatjes adventure.

Dus mensen die het erg vinden dat ze deze Konami niet in hun bezit hebben: niet getreurd, want waarschijnlijk is Snatcher voor de meesten toch onspeelbaar.....

Nog even een kleine wetenswaardigheid: Iedereen weet waarschijnlijk dat SD-Snatcher staat voor Super Deform Snatcher.

Het ligt voor de hand dat "Super Deform" slaat op de Snatchers en hun activiteiten... Mis! Super Deform slaat op de tekenstijl van SD-Snatcher.

Snatcher is namelijk, naar onze maatstaven, heel realistisch getekend. SD-Snatcher heeft echter ingedeukte figuurtjes met bolle koppies en grote ogen, de Japanse cartoonstijl. Vandaar dus dat Super Deform....

Maar goed, nu terug naar SD-Snatcher. Men ergert zich vaak aan, dat men iets mist aan spellen als SD-Snatcher, hoe mooi die ook mogen zijn. En dat is natuurlijk datgene wat de Japanners wel

SD-Snatcher

meekrijgen, en het gros van de Nederlandse MSX-ers niet: het spelscenario, oftewel het verhaal achter het spel.

Bij Snatcher is het zo, dat het spel als het ware wordt gebruikt om het verhaal te vertellen, en als je dit verhaal dan mist, dan ben je je toch vaak aan 't afvragen waarvoor je nou al die moeite bent aan 't doen! Natuurlijk kun je wel iets afleiden uit de beginplaatjes bij de demo, maar het grootste deel van het SD-Snatcher scenario blijft in duisternis gehuld....

Ongelooflijk jammer, want juist dit is een van Konami's sterkste punten: het verzinnen van een ijzersterk en geloofwaardig plot.

Wie de Nederlandse handleiding van Solid Snake wel eens heeft gelezen, zal ongetwijfeld begrijpen wat ik bedoel. Ben je in het bezit van de CD "The Snatcher", dan weet je ook al wat meer over het verhaal, maar toch maakt het je allemaal alleen maar nieuwsgierig.

Daarom heb ik besloten SD-Snatcher maar eens helemaal door te spitten en het volledige verhaal op papier te zetten. Een flink werk, maar het loont de moeite. Van SD-Snatcher zou je moeiteloos een film of een roman kunnen schrijven.....

Wat nu volgt wordt een beschrijving a la MSX-Fan, waar ook alle toppers op zo'n manier worden besproken. Af en toe geef ik ook eventjes wat voorbeelden

van de humor en geniepigheden, die Konami in zo'n spel verstopt, en die door ons domme Hollanders natuurlijk gewoon over het hoofd gezien worden.

Enfin, daar gaan we dan.....

6 JUNI 1991, MOSKOU

In de nietsvermoedende stad staan een aantal zeer ingrijpende, en ook rampzalige dingen te gebeuren... In het Tsjernoton research centrum wordt een kapitale blunder gemaakt, waardoor een nieuw, experimenteel bacteriologisch wapen in de atmosfeer terecht komt: LUCIFER-ALPHA.....

De uitwerkingen zijn rampzalig. Het vernietigvuldigt zich razendsnel, en het effect ervan kondigt zich aan door het rood kleuren van de hemel. Daarna volgt er een dodelijke virusneerslag, die onmiddellijk alle levende wezens die ermee in contact komen, doodt. Moskou wordt van de kaart geveegd....

Maar het blijft niet bij Moskou. Het virus breidt zich uit, en voordat het is uitgeweerd, heeft het 80 % van het Euraziatisch continent uitgeroeid, de helft van de wereldbevolking.

Door de "Bio-hazard", besmettingsgevaar, duurt het 10 jaar voordat de getroffen gebieden weer toegankelijk worden voor menselijke bewoning. Na deze 10 jaar wordt Moskou met de grond gelijk gemaakt, en op de grondvesten van de oude stad wordt een nieuwe,

SD-Snatcher

hypermoderne stad gebouwd (waarschijnlijk door Japanners): NEO KOBE CITY.

40 JAAR LATER (2042)

Problemen in Neo Kobe City! In de winter is er een vreemde, nieuwe levensvorm opgedoken, een bioroid (hetzelfde als cyborg). Waar ze vandaan komen, wat ze zijn en wat ze willen weet niemand...

Een wapen van een onbekende vijand? Buitenaardse wezens?

Deze wezens infiltreren in de maatschappij, door de gedaante van een persoon aan te nemen. Ze slaan een tijdje het gedrag van het slachtoffer na, zoeken een goed moment uit om toe te slaan, en doden dan de persoon. Door het gebruiken van een kunst huid kunnen ze de persoon daarna exact imiteren...

Deze kunst huid kan zweten, bloeden en zelfs van wonden genezen, zodat het bijna onmogelijk is, om ze te onderscheiden van echte menselijke wezens.

Omdat ze menselijke lichamen wegroven (Engels: to snatch) zijn ze SNATCHERS genoemd.....

Om de Snatcher te stoppen, is er een speciale organisatie opgericht. Ze bestrijdt de Snatcher met de modernste wapens, en de agenten ervan zijn zwaar getraind. Naam: Judgment Uninfected Naked Kind & Execute Ranger, door de mensen JUNKER genoemd.

Gilian Seed is een man met een probleem..... Dat probleem is: zijn geheugen! Gilian kan zich namelijk niets meer herinneren van vóór de periode dat hij in Neo Kobe City was. Zijn verleden blijft in schaduw gehuld..... En zo ook dat van zijn echtgenote Jamie....

Maar ergens in zijn binnenste herinnert hij zich heel vaag een woord: Snatcher! Kennelijk heeft deze robot iets met zijn duistere verleden te maken. Gilian besluit dat een "frontale aanval" de enige manier is om zich iets te herinneren..

Hij wordt "Runner", een Junker-agent. Ook Jamie werkt bij Junker, maar zij echter op de medische afdeling.

En op dit moment begint het spel, SD-Snatcher: Gilian wandelt het Junker-hoofdkwartier binnen om zijn eerste instructies te ontvangen. Hier ontmoet hij onder andere Mika, de Junker-computer operator, Cunningham, de directeur van Junker en Harry en Jeff, de mechaniciens.

Nadat Gilian zijn wapen en NAVI (een navigatie & gevechts computer) heeft ontvangen, stelt Cunningham hem voor aan zijn partner, die hem moet inwerken: Jean Gibson, een nogal nors type.

De eerste opdracht van de twee is het zuiveren van twee pakhuizen op pier 17, waar metal creatures (robots) gesignaleerd zijn.

SD-Snatcher

Eenmaal daar aangekomen in de patrouille-wagen (die overigens Trycycle heet), wordt Gilian aan zijn lot overgelaten door Jean, en er zit voor hem niks anders op dan het eerste pakhuis aan een onderzoek te onderwerpen.

Buiten robots vindt Gilian nog iets anders in het pakhuis: een tijdbom die op scherp staat! Gelukkig kan hij nog net via het dakraam ontsnappen voordat het hele pakhuis de lucht in vliegt....

Het is duidelijk dat dit alles een valstrik is, en Gilian vermoedt dat Gibson ook in de problemen zit. Dit wordt nog bevestigd door een SOS signaal van Gibsons NAVI.... Gilian baant zich een weg door het pakhuis, en komt tenslotte Little John tegen, Gibsons NAVI, die zwaar in de problemen zit.... Hij moest wijken van Gibsons zijde omdat één of ander mysterieus figuur zijn optische sensoren totaal aan puin heeft geschoten.

Little John is "stervende"... Maar voordat hij de pijp uit gaat, geeft hij nog een laatste boodschap van Gibson aan Gilian door, bestaande uit twee woorden: OUTER HEAVEN en NAPOLEON.....

Gilian heeft geen tijd om uit te vinden wat deze boodschap betekent, want het bloedspoor dat hij ontdekt achter het pakhuis geeft aan dat Gibson er slecht aan toe is. Hij belandt bij een oude verlaten fabriek, die hij via een omweggetje binnen komt.

Na enkele zware gevechten komt Gilian enslotte bij een doodlopende gang.. Hij vangt hier een onderdeel op van een gesprek tussen Gibson en een geheimzinnige figuur. Hieruit wordt duidelijk dat Gibson op het spoor zat van een geheim ondergronds Snatcher-laboratorium.

Omdat hij te lastig wordt, moet hij nu uit de weg worden geruimd.... Een robot-netgezel van de geheimzinnige figuur ontdekt Gilian echter, en dwars door de muur valt hij Gilian aan. Met moeite kan Gilian dit bakbeest vernietigen, en Gibson te hulp schieten. Tenminste.....

Te laat! Gibson ligt verminkt en onthoofd op de grond, en de dader vlucht net weg! Gilian volgt hem, maar dit levert niets op. De gedaante verdwijnt spoorloos in een doodlopende ruimte....

Verslagen gaat Gilian terug naar het hoofdkwartier, dat in een diepe rouwstemming is gedompeld.. De dood van Gibson is een groot verlies voor Junker. Gilian wordt belast met het onderzoek naar de moord op Gibson, en het eerste wat hij moet doen is naar Johns huis gaan, en daar proberen informatie te verzamelen over wat John nu op het spoor zat. Het is opschieten geblazen, want robots belegeren het huis op dat moment!

Gilian bereikt het huis, en heeft de droeve taak om Cathreena, Gibsons

SD-Snatcher

dochter (zijn vrouw is al eerder door Snatchers vermoord) op de hoogte te stellen van het overlijden van haar vader...

Gilian vindt enkele aanwijzingen. Zo ontdekt hij dat de Snatchers iets te maken hebben met Moskou. Op zich heel vreemd, want Moskou bestaat al veertig jaar niet meer.

Verder heeft Gibson ontdekt dat de kunstmatige huid van de Snatchers niet zonder gebreken is: deze kan namelijk niet goed tegen zonlicht... Daarom, redeneerde John, moeten de voornaamste Snatcher steunpunten en vluchtwegen zich ondergrond bevinden.... Ondanks dit alles vindt Gilian niets waar hij direct verder mee kan. Gelukkig heeft Cunningham ondertussen de betekenis ontdekt van één van de twee laatste woorden van Gibson: OUTER HEAVEN is een nachtclub in een van de uitgaanscentra van de stad: Centre Plaza. Het was bekend dat Gibson zich regelmatig in dit soort clubs ophield.

Dus rijdt Gilian naar Centre Plaza, om daar tot de ontdekking te komen dat de Outer Heaven alleen voor leden bedoeld is, hij komt er dus niet in. Volgens enkele voorbijgangers kunnen lidmaatschapskaarten gekocht worden bij Cielo, een drankzaak even verderop. Ook daar boekt Gilian geen succes. De eigenaar van de zaak blijkt namelijk een Spanjaard te zijn, en spreekt dan ook alleen maar Spaans !! Jammer..... Na wat onlopen komt Gilian in de automatenhal Zone 1 terecht, waar hij

bij een "Snatcher Tataka Game" (Snatcher ramspelletje) een vertaaldisk wint... Dat kwam net van pas!

Terug naar Cielo, waar hij nu te horen krijgt dat hij alleen een lidmaatschapskaart kan krijgen in ruil voor een of andere coupon. Deze moet weer gewonnen worden bij het hoofdramspelletje.... Nadat hij eindelijk in Outer Heaven is, vraagt hij overal na wie Napoleon nu eigenlijk is....

Niemand lijkt het te weten, of wil het vertellen. Van de barkeeper krijgt hij te horen dat Napoleon "een filmster" is. "Ga zelf maar eens kijken in de bioscoop...". Zo gezegd, zo gedaan... Gilian koopt een 3D-brilletje en een kaartje, en gaat de film "Godzilla 2" zien... (het is trouwens zo druk in de filenzaal, dat hij alleen van op het toilet iets kan zien.....).

In de film ziet hij niets bijzonders, maar bij een van de reclamespotjes in de pauze wel: een reclame voor Outer Heaven... Waarin de barkeeper van daarstraks de hoofdrol speelt!

Hij haast zich terug naar Outer Heaven, en laat de barkeeper weten, dat hij wel een idee heeft wie Napoleon zijn kan...

Napoleon neemt hem hierop in vertrouwen, en laat hem weten dat hij Gibsons informant was. Gibson was inderdaad iets groots op het spoor, maar de Snatchers hadden een moordenaar op hem afgestuurd, Purnet genaamd.

SD-Snatcher

Napoleon weet alleen, dat Purnet zich vaak ophoudt in de zuidelijke achterbuurten van de stad....

Hier sjeest Gilian dus weer naar toe in Trycycle, en hij ontdekt hier een casino, de DICE SHAKE waar schijnbaar dingen gebeuren die het daglicht niet kunnen verdragen... Na enig navragen blijkt, dat Purnet hier regelmatig komt, en dat hij zich ophoudt in een verlaten CD-fabriek in de buurt....

De CD-fabriek blijkt nogal groot te zijn en het wemelt er van de robots. Op het dak ontmoet Gilian een dame, die in een nogal benarde toestand verkeert: ze wordt door 6 robots omsingeld... Gilian helpt deze roestbakken even naar de andere wereld, om te vernemen dat de dame in een deel van de fabriek woont, en dat sinds kort de fabriek wordt overspoeld met robots...

Ze weet te vertellen dat Purnet zich in de kelder ophoudt.

Hierna vlucht ze naar haar appartement. Nadat Gilian haar is gevolgd, blijkt ze alweer in de problemen te zitten: een geniepig robot gebruikt haar als levend schild. Gilian weet haar te bevrijden, en rept zich dan naar de kelder van het gebouw. Hier ontdekt hij dat de kelder een geheime Snatcher-werkplaats is, waar nieuwe robot-types worden gebouwd.

Purnet is hier aanwezig, maar de gluiperd weet te vluchten. Als Gilian hem achtervolgt, wordt hij aangevallen

door 2 prototypes van gevechtsrobots, die Purnet heeft aangezet. De 2 kolossen zijn veel te sterk voor Gilian, en deze is dan ook kansloos... totdat de twee robots van achteren doorboord worden door een krachtige blaster... Deze blijkt toe te behoren aan RANDAM HAJILE, die zich voorstelt als een premiejager. Ook hij zit achter Purnet aan, en hij heeft even eens zijn woonplaats ontdekt.

Randam heeft Purnet zien wegvlugten, de Dice Shaker in. Daar aangekomen, blijkt hij echter nergens te vinden. Na enig navragen komt Gilian erachter dat er een VIP-room is in het casino, en hij ontdekt ook de geheime deur die ernaartoe leidt. Voor de VIP-room kan hij een gesprek afluisteren tussen Purnet en een tweede persoon, een Snatcher in het lichaam van een Chinees. Purnet heeft het erover dat Gilian nu wel heel lastig is aan het worden, en dat er maatregelen moeten worden genomen voor zijn uitschakeling....

Ook blijkt dat de Chinees meer te maken heeft met het geheimzinnige QUEEN-laboratorium.

Wanneer Randam opduikt, vallen hij en Gilian de kamer binnen. Purnet en de Chinees vechten terug, maar de laatste knijpt er al snel tussenuit. Al snel is Gibsons woordenaar geschiedenis....

Randam merkt een bijzonder voorwerp op, dat de dode Purnet aan zijn vinger

SD-Snatcher

heeft: een ring, gevormd als een doodskop met spinnepoten. Toevallig weet hij dat dit het symbool is voor een vreemde nieuwe religieuze sekte, die een deel van de achterbuurten van de stad beheerst: de SKULLSPIDER sekte.

Het is logisch aan te nemen dat Purnet contact onderhield met deze sekte, maar die heeft haar hoofdkwartier in een heel ander deel van de stad. Gilian, die Gibsons aantekeningen heeft doorzocht, denkt dat er een ondergrondse vluchtweg moet zijn, beginnende in het oude CD-gebouw. Dit is inderdaad mogelijk, want in de kelder was een kluisdeur.....

Inderdaad, de deur leidt naar een ondergrondse gang, die helemaal onder de stad doorloopt, naar de noordelijke achterbuurten van de stad. Hier wonen de aanhangers van de Skull Spider sekte. Volgens de leer van deze sekte zijn de Snatchers geen bedreiging voor de mensheid... integendeel! Zij aanbid- den machines, en ze zien de Snatcher als de hoogst ontwikkelde vorm hiervan, een perfect wezen. Volgens Wesley Crampton, de stichter en geestelijk leider van de sekte, moeten de mensen de Snatchers aanbidden in plaats van ze te vrezen en te haten...

Na wat te hebben rondgekeken, ontmoet Gilian een jonge vrouw bij de ingang van het kloostergebouw van de sekte, die hem vraagt haar te helpen. Gilian gaat hierop in, en de vrouw leidt hem een geheime gang binnen, waar een

tweede gedaante op hem wacht: ROB CRAMPTON, de broer van Wesley. De vrouw blijkt zijn vriendin te zijn, LISA NILSEN. Ze vertellen Gilian een raar verhaal.

Rob heeft zijn broer van het begin af aan ondersteund bij het leiden van de sekte, maar de laatste maanden begint hij zich zorgen te maken over Wesley. Zijn ideeën werden steeds radicaler, en hij zelf begon zich vreemd te gedragen... En na enkele weken was het vermoeden van Rob en Lisa werkelijkheid gebleken: ze hadden ontdekt dat Wesley gesnatched was!

Ze smeken Gilian de Wesley-Snatcher te vernietigen, voordat deze de sekte in het verderf stort. Volgens Rob is hij net in de kapel, zich voor aan het bereiden op de mis. Gilian belooft hen te zullen helpen.

Bij het altaar ontmoet hij Wesley, die zich inderdaad nogal agressief gedraagt. Gilian gebruikt zijn geweer en dan komt hij tot een onprettige ontdekking: Wesley is geen Snatcher, maar een mens van vlees en bloed!

Door het hoofd van een bekende religieuze sekte neer te schieten, heeft hij niet alleen een van de belangrijkste Junker-reglementen overtreden, maar ook de reputatie van Junker een ernstige deuk bezorgd. Gilian wordt bij Cunningham op het matje geroepen en op staande voet

SD-Snatcher

ontslagen.... Hij mag van geen enkele Junker-faciliteit meer gebruik maken.

Als Gilian verslagen het Junker-gebouw uitwandelt, wordt hij door Jamie opgewacht, die hem aanspreekt. Zij gelooft in Gilians onschuld, en ze zegt Gilian dat hij terug moet gaan naar de sekte om bewijs te krijgen dat hij erin geluisd is. Om dit te doen, heeft hij wel een valse identiteit nodig, zodat hij niet wordt herkend. Ze geeft Gilian een vernomming (en ook een andere naam. Ze noemt Gilian naar de naam van de held uit haar favoriete computerspel: Solid Snake!).

Gilian wordt inderdaad toegelaten tot het kloostergebouw, en woont een mis bij, geleid door Rob Crampton. Hij houdt een nogal vurige preek over het feit dat hij het leiderschap zal overnemen over de sekte, en hij gebruikt het feit dat Wesley door iemand van Junker is neergeschoten om de aanhangers tegen Junker op te zetten. Junker is de duivel volgens Rob! De kerkgangers slikken dit natuurlijk als zoete koek, en helemaal als Rob vertelt dat nu eindelijk de tijd gekomen is dat de machines zich onder hen zullen begeven...

Na een grondig onderzoek van het Skull Spider klooster kan Gilian een gesprek tussen Rob en Lisa afluisteren, waaruit blijkt dat de twee Gilian totaal hebben voorgelogen... Rob is niet eens de broer van Wesley, en heet eigenlijk Wesley Clapton. De twee zijn eigenlijk

Snatchers....

Ook Wesley was gemanipuleerd. Hij had een hersenoperatie gekregen, waardoor hij zich agressief gedroeg tegenover Gilian. Door hun plan hebben de Snatchers twee vliegen in een klap geslagen.

Ze zijn leider geworden van de sekte, en Gilian Seed vormt niet langer een probleem. Nu ze een goed steunpunt hebben, is het tijd voor de Snatchers om de teugels er stevig in handen te krijgen...

Gilian vlucht weg uit de achterbuurten, samen met Jamie. Ze begeven zich naar het kantoor van de vrouwelijke burgemeester van de stad, Paula MacKaine, in de hoop dat zij Gilians verhaal zal geloven... En wonder boven wonder doet ze dat. In de noordelijke achterbuurten zijn namelijk juist enorme aantallen robots waargenomen, die van het kloostergebouw van de sekte komen. Ze zetten koers naar andere delen van de stad.

Dit bevestigt natuurlijk Gilians verhaal. De burgemeester heeft alle KSDF-troepen (een speciale leger eenheid, uitgerust om de Metal Creatures te verslaan) er opuit gestuurd om het gebied te zuiveren. De eenheden zijn echter in het gebouw vastgelopen, en er is een beter uitgerust iemand nodig om verder te komen.

De burgemeester dwingt Cunningham Gilian weer in dienst te nemen, en hen

SD-Snatcher

eropuit te sturen. En zo gebeurt het ook. Gilian keert voor de derde keer terug naar het Skull Spider gebouw. Ditmaal moet hij zich een weg vechten naar binnen. Tenslotte geraakt hij helemaal bovenin, voorbij een deur met een heel speciaal slot en ontmoet Rob en Lisa. De twee vechten terug, maar Gilian helpt ze al snel naar de andere wereld.

Dan ontdekt Gilian dat Lisa net zo'n ring om haar vinger heeft als Purnet.... En hij ontdekt wat het nut van de ringen.

Samen openen ze een geheime deur onder een beeld op het altaar. Deze leidt naar de riolen, een belangrijk deel van de ondergrondse Snatchervervoerswegen... Na lang te hebben rondgedoold in de stinkende riolen, komt Gilian Randaan weer tegen. Deze zegt hem op een andere binnen te zijn gekomen. Hij heeft namelijk de lokatie waar Gibson is vermoord nog eens goed doorzocht... en is op de vluchtweg van Purnet gestuit.

Samen zoeken Gilian en Randaan verder hun weg door de riolen, en vinden uiteindelijk een uitgang, die op een donker gebouw uitkomt: het oude Queen-ziekenhuis, waar volgens de berichten een Snatcher-laboratorium zou liggen!

Gilian zoekt zijn weg door de duisternis, en stuit tenslotte op de ingang naar het lab. Dit laboratorium blijkt verlaten, op wat Metal Creatures na...

hoewel?

Helemaal achterin het lab komt hij een oude bekende tegen: de Chinees! Zijn CHAN SHOHO, en hij heeft 4 'naked Snatchers' bij zich. Gilian levert een felle strijd met de vijf, en verslaat ze allemaal. Dan komt hij bij een gesloten kluis, waar twee getallen moeten worden ingevoerd om te openen:

1. het aantal bedden in het lab.
2. het aantal skeletten in het lab

(geeneen! op het eerste gezicht liggen er vijf skeletten als je langs de skelettenruimte loopt.... Eén ervan blijkt echter geen skelet te zijn, maar een gehalveerde Snatcher!)

In de kluis vindt Gilian een belangrijk document: een lijst met alle prominente gesnachte personen! Ze staan er allemaal op: Purnet, Chan, Rob, Lisa, en er staat nog een naam op de lijst.... Benson Cunningham! De directeur van Junker is ook een Snatcher! Dan is het hoofdkwartier dus in gevaar!

Gilian haast zich terug naar het hoofdkwartier, maar ontdekt bij aankomst dat hij al te laat is.. Mika ligt bloedend en bewusteloos over haar bureau heen. Met Harry is het erger gesteld... Hij ligt bloedend op de grond, en is stervende.... Hij weet Gilian nog te vertellen dat Jamie is meegenomen, en dat de aanvallers van binnenuit kwamen. Jamie is inderdaad weg. Geoff ligt

SD-Snatcher

bewusteloos op de grond en Cunningham is ook weg.

Omdat Harry zei dat de aanvallers uit Cunninghams kamer kwamen, onderwerpt Gilian deze kamer aan een nauwkeurig onderzoek. En inderdaad, het schilderij aan de muur blijkt meer te verbergen dan alleen maar muur! Via deze gang hield de Cunningham-Snatcher contact met de andere Snatchers.

Gilian zoekt zich een weg door het grottenstelsel, blaast wat robots op, en treft tenslotte de valse Cunningham. Na een fel gevecht weet de zwaargewonde Snatcher nog weg te komen. Gilian volgt hem, en komt dan bij... Jamie! Tenminste, dat lijkt zo... Ook van haar is al een Snatcher duplicaat gemaakt. Nadat Gilian de valse Jamie heeft opgeruimd, komt hij weer een Snatcher tegen (met een balonnetje) die wegvlucht. Gilian volgt hem, en komt dan ineens weer op straat terecht. En wel voor een groot pretpark, in het centrum van de stad: de SYD GARDEN.

Gilian volgt de Snatcher over het hele terrein van het park, maar raakt hem tenslotte kwijt in de buurt van het MAGICAL HOUSE, een attractie die gesloten is. (De Syd Garden is overigens een van de mafste lokaties van het hele spel. De personen die je hier aanspreekt maken bv. vaak reclame voor Solid Snake of Quarth, en van de kleine ventjes krijg je teksten te horen als "Mama, icecream!". Er wordt je ook herhaaldelijk Merry Christmas

toegewenst, want het spel speelt met kerstmis.)

Nadat Gilian nog even rond heeft gekeken, komt hij tot de conclusie dat de Snatcher echt verdwenen is.... (nog iets leuks: als je je hoofd door een van de borden bij het Magic House steekt, krijg je van NAVI te horen "Gilian, wordt toch eens volwassen!").

Dan ontvangt Gilian een radio-oproep van niemand minder dan Randa, die op hem wacht bij de achteruitgang van het park. Met Randa's motor rijden ze naar het ziekenhuis van de stad.

Randa's vader ligt daar namelijk, en hij heeft een belangrijke mededeling voor Gilian. De gedaante die in het ziekenhuisbed ligt, Randa's vader, is niemand minder dan DR. PETROVICH (jawel, uit Metal Gear 1 en 2!). Van een verpleegster krijgen ze te horen dat ze te laat zijn... even eerder die dag is Petrovich Madnar op 104-jarige leeftijd overleden.... (Petrovich ontwikkelde trouwens veel wapens voor Junker. Het is niet voor niets dat je NAVI een verkleinde uitvoering van de Metal Gear lijkt!).

Petrovich heeft echter een "Memory Tape", een soort video-band, achtergelaten voor Gilian, waarop zijn laatste boodschap staat. Gilian stelt deze in werking, en Petrovich spreekt hem toe. Petrovich geeft belangrijke informatie, onder over het ontstaan van de Snatcher. Volgens Petrovich is de

SD-Snatcher

Snatcher een uitvinding van een zoon van hem, Elijah. Vreemd genoeg noemt hij Gilian "Doctor", en geeft als verklaring dat Gilian één van de geleerden was die mee heeft gewerkt aan het SNATCHER PROJECT. Dit geeft stof tot nadenken aan Gilian...

Het belangrijkste echter is, dat Petrovich erachter is gekomen waar de Snatcher hoofdbasis is! Via alle informatie die hij van Randaan heeft gekregen (de Snatchers moeten een ondergrondse basis hebben, de connectie Snatcher-Moskou) is hij tot de conclusie gekomen dat er maar een plaats kan zijn waar de Snatchers zich schuilhouden: in de schuilplaatsen onder het oude Kremlin!

Gilian laat NAVI een oude kaart van Moskou projekteren, en daaroverheen de kaart van Neo Kobe City. De Syd Garden is precies over de oude stadskern heen gebouwd! (vergelijk de loop van de riviertjes in de Syd Garden maar eens met die op een kaart van Moskou in een atlas. Je zult zien dat ze precies overeen komen!). En op de plek waar vroeger het Kremlin stond, is nu... het Magical House, waar de Snatcher verdween!

En zo gaan Randaan en Gilian terug naar het park, waar ze het Magical House binnenvallen. Gilian dringt door via grof geweld, terwijl Randaan zich als Snatcher vermomt om erdoorheen te komen... Onder het Magical House openen ze de poort die leidt naar de Snatcher

Hoofdbasis...

Na lang vechten komt Gilian bij een laboratorium, waar veel ontvoerde geleerden werken, die bezig zijn aan onheilspellende experimenten voor de Snatchers. Na een VIP-ID kaart te hebben bemachtigd, een supergrote tank-robot te hebben opgeblazen en langs een kernreactor te zijn gekomen, ontmoet Gilian Randaan weer, die op hem staat te wachten.

Ze dringen een soort troonzaal binnen, waarin een eenzame oude man op een troon zit; ELIJAH MADNAR. In de nu volgende tussendemo volgt een zeer onthullend verhaal over Gilians duistere verleden... Elijah vertelt zijn verhaal, de schuld drukt zwaar op zijn schouders en hij heeft spijt van zijn daden in het verleden. Het begon allemaal in 1990, toen er een Amerikaans/Russisch project werd opgestart om een robot te maken, die zo menselijk mogelijk zou zijn. Het team zou in een ondergronds lab werken bij het Siberische Nowrosibirsk. Naam van het team: het FRANKENSTEIN PROJECT TEAM...

De leider van het project was de Russische roboloog Petrovich Madnar. Verder werkte zijn zoon, Elijah mee, die ook roboloog was, en waren er twee NATO-geleerden: de psycholoog Gilian Seed en de biologe Jamie Lorraine!

Het project verliep voorspoedig, en wordt later verplaatst naar een lab

SD-Snatcher

onder Moskou. Het projekt werd herdoopt in het SNATCHER PROJEKT, omdat de gemakkelijkste manier om een mensachtige robot te maken, een metalen endoskelet was, met een kunsthuid eromheen.

Maar er waren grote problemen op komst.... Zowel Gilian als Elijah werden verliefd op de knappe Jamie. Zij koos tenslotte voor Gilian, en ze trouwden in 1991... Elijah kon deze tegenslag naar moeilijk verwerken, en hij stortte zich met nog grotere hevigheid op zijn werk.

Maar zijn ambities waren te groot. Hij wilde zelf leider van het projekt worden, maar zijn vader Petrovich vond dit niet goed... En juist toen het projekt bijna voltooid was en Petrovich naar een congres in Amerika was, vond de Tsjernoton ramp plaats.... Het virus roeide heel de Sowjet-Unie uit, maar het lab onder het Kremlin was hermetisch van de buitenwereld afgesloten, hier waren Gilian, Elijah en Jamie veilig. Maar ze wisten dat ze misschien wel tien jaar in de ondergrondse schuilplaats zouden moeten blijven zitten. Elijah bracht redding.

Hij had een proces ontwikkeld, dat hij de 'COLD SLEEP' noemde, en dat een menselijk lichaam voor lange tijd in ingevroren staat bewaard kon houden.

Gilian en Jamie gaven er de voorkeur aan te worden ingevroren, totdat het besmettingsgevaar weg zou zijn... Maar

Elijah zag nu eindelijk zijn kans om wraak te nemen. Hij verzette het tijdsmechanisme van de capsules, en zorgde ervoor dat ze niet 10, maar 50 jaar actief zouden blijven.

Hij wist dat er bij langdurig invriezen geheugenverlies kon optreden, en wilde de twee zo uit elkaar drijven. En de desoriëntatie in een tijd te moeten leven waarin ze niet thuis hoorden, zou de rest doen.

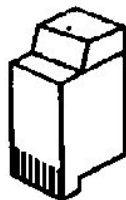
Elijah zelf werd niet ingevroren. Hij zag nu de kans schoon om zijn experimenten eindelijk ongestoord uit te voeren....

Met behulp van de aantekeningen van zijn vader werkte hij verder....50 jaar lang... Hij perfectioneerde het Snatcher-ontwerp.... En ondertussen werd boven zijn hoofd een nieuwe stad opgebouwd. Toen het Snatcher-ontwerp op het punt van voltooiing stond, zag Elijah Neo Kobe City als de perfecte plek om zijn creaties uit te testen. Het oorspronkelijke doel van het projekt was geweest een robot te ontwerpen, die niet van een mens te onderscheiden was. Hij liet zijn creaties in de stad rondlopen, met de kunsthuid... en niemand zag het verschil. En nog had Elijah niet genoeg... Hij wilde méér maken van de Snatchers, iets bovenmenselijks.

Ben je benieuwd naar de afloop?

In de volgende BITS komt het vervolg.

Bob Roos - PRINT REFILL



- * Printer-linten herinkten.
- * Hergebruik van toner-cartridges.
- * Reviseren van HP inkt-cartridges.
- * Navulsets HP, Canon en Epson.

van Coothstraat 25, Tel./Fax: 0411-683513
5281 CT BOXTEL

HET GELD LIGT VOOR HET OPRAPEN!

***Hewlett Packard inkt-cartridges, type's
HP51626A, HP51629A, HP51625A en HP51649A***

Laat ze reviseren of vul ze zelf.

DENK OOK EENS AAN HET MILIEU!

- * Gereviseerde HP51626A cartridge incl. bewaarbox f 42.30
- * Gereviseerde HP51629A cartridge incl. bewaarbox f 42.30

Voor de doe het zelfers:

- * Navulset HP51626A of HP51629A **ZWART** f 50.00
(Twee inktspuiten 30 ml. , Bewaarbox e.d.)
- * Twee inktspuiten **ZWART** goed voor twee vullingen f 29.10
- * Navulset HP51625A **KLEUR** (3 x 20 ml.) f 58.70
- * Navulset HP51649A **KLEUR** (3 x 20 ml.) f 58.70

Gebruikersgroep-leden 10% korting.

Prijzen incl. 17,5% BTW,

Prijswijzigingen voorbehouden

22-07-1996

