

MSX

VERSCHIJNT
6 MAAL
PER JAAR

VIEW

NR.1

PROEFNUMMER F1.-

VOOR INLICHTINGEN BEL:
02908-4097
OF
02908-4213

in dit nummer o.a.:

div.listings

DISKSTIKKER YS-3



verder:
software recensies
speeltips en poke's

ALESTE 2



MSX CLUB LANDSMEER

MSX-VIEW
Is een uitgave van
msx club landsmeer.

HOOFDREDACTEURS
Bart van Leeuwen
Arnold Guth

MEDEWERKERS
Erik Laarman
Xander Bakker
Peter Knibbe
Toon Guth
Michiel Vorstman

REDACTIE ADRES
Bart van Leeuwen
Ilpenstein 8
1121 gt
Landsmeer
tel:02908-4097

Arnold Guth
Rijnestein 3
1121 va
Landsmeer
tel:02908-4213

VERSCHIJNING
MSX-VIEW
verschijnt
6 maal per jaar

VOORWOORD

LISTINGS

**SOFTWARE-
RECENSIES**

**SPELTIPS
EN FOKE'S**

**KLEINE
ADVERTENTIES**



Zo, hier zijn we dan met een nieuw msx tijdschrift "MSX-VIEW". Wij geloven nog wel in msx, en dat zal zo blijven ook. We proberen dit blad draaiend te houden en steeds mooier en dikker te maken. En dat kan alleen met jullie hulp. Hebben jullie nog een speltip of poke, een leuke listing, of een advertentie? Stuur het dan naar ons op. Verder kun je natuurlijk altijd even bellen of je mee wilt helpen met het maken of uitgeven van het blad, want we zijn niet met z'n velen. dit blad bevat voornamelijk: speltips en poke's, en spelrecensies, en meestal ook een leuke listing voor de FM-PAC en dergelijke. Verder vind je elke twee maanden een door ons ontworpen disksticker op de voorkant die je uit kan knippen (dit keer YS-3). En dan zijn er nog natuurlijk de kleine advertentie's, hierin kun je terecht voor als je wat kwijt wilt, voor contact te zoeken, of als je wat zoekt op msx gebied. Verder kun je je ook aansluiten bij msx-club Landsmeer. Schrijf ons dan even een briefje, het adres staat voorin. Zo dit was dan zo'n beetje het eerste voorwoord, en we hopen dat er meer zullen volgen. We zullen proberen het blad draaiend te houden. We wensen jullie nog veel lees en kijk plezier.

Bart van Leeuwen
Arnold Guth



LISTINGS

```

10 SCREEN:WIDTH40:COLOR15,1,1:KEY OFF
15 PRINT"2:40 Min."
20 PRINT"ANOTHER ONE BITES THE DUST"
30 PRINT"(John Deacon, Queen)
40 PRINT
50 PRINT"Steve walks warily down the street with the brim pulled way down low."
51 PRINT"Ain't no sound but the sound of his feet; machine guns ready to go."
52 PRINT"Are you ready, hey!, are you ready for this? Are you hanging on the edge of your seat?"
53 PRINT"Out of the doorway the bullets rip, to the sound of the beat.-"
54 PRINT:PRINT"CHORUS:"
55 PRINT"Another One Bites The Dust,"
56 PRINT"Another One Bites The Dust,"
57 PRINT"and another one gone"
58 PRINT"Another One Bites The Dust."
59 PRINT"Hey!, I'm gonna get you too."
60 PRINT"Another One Bites The Dust"
200 MUSIC(1,0,1,1,1,1)
210 VOICE(033,010,047,02,02)
220 SOUND 6,15:SOUND 7,241
230 R$="T120V0B:H8H8S:H8H8B:H8H8S:H8H8"
240 P$="T120V5B:H8H8S:C8H8B:H8H8S:C8H8"
250 S$="T120M1500S0L8R2R4C4"
260 T$="T120M1500S0L4R4C4C"
270 A1$="T12002L16V15R2R4R86F#L4"
280 A2$="Q4L4EEER8.E16"
290 A3$="L8EEGL16EA6A4R8L166F#4"
300 B$="L8EEGL16EA6A4R4"
310 A4$="L402EEEE"
320 A5$="EEAL16A86F#L4"
330 A6$="L4EEA(A)"
340 A7$="02L4CCD(G)"
350 C1$="M1200S0L4R4C4C"
360 C2$="M1200S0L8R4C4R8CC4"
370 H1$="V15R4S:B!4R4S:B!4"
380 H2$="V15R4S:B!4R8S:B!8S:B!4"
390 PLAY#2,A1$,**,**,**,R$
400 PLAY#2,A2$,**,**,**,R$
410 PLAY#2,A3$,**,**,**,R$,S$
420 PLAY#2,A2$, "T120Q403L4V12Q4EEER8.L16E",**,**,**,R$
430 PLAY#2,A3$,B$,**,**,**,R$,S$
440 PLAY#2,A2$,A2$,**,**,**,R$
450 PLAY#2,A3$,B$,**,**,**,R$,S$
460 PLAY#2,A4$, "l8o4ee116eeeg&g818ee116ee", "T120Q4V1305L16E8E8EE66G8L8EEL16EE",**,**,R$,T$
470 PLAY#2,A5$, "L8BBL16AB8A6A4R4", "L8BBL16AB8A6A4R4",**,**,R$,T$
480 PLAY#2,A4$, "L8EEEL16EEGG6A6A8.A", "L8EEEL16EEGG6A6A8.A",**,**,R$,T$
490 PLAY#2,A6$, "L8BBL16BB8A6A4.BB", "L8BBL16BB8A6A4.BB",**,**,R$,T$
500 PLAY#2,A7$, "L1605CC8C8&C16CCCCG&G8<G6", "L1606CC8C8&C16CCCCG&G8<G6", "T120V1004Q862B4.", "T120V1004Q8E264.",R$,T$
510 PLAY#2,A7$, "L1605CCCCC&D&D4R4", "L1606CCCCC&D&D4R4", "G2", "E2",R$,T$
520 PLAY#2,A7$, "L1605CCCC8C8D8D&D4", "L1606CCCC8C8D8D&D4", "G2B2", "E262",R$,T$
530 PLAY#2, "01L4AAB>L8BL16F#E", "04R8AAAAAB&B4R4", "L1605R8AAAAAB&B4R4", "E4", "C4",R$, "L16R4R4R16CCCCC8."
540 ' CHORUS #####
550 PLAY#2,A2$, "R2R4R8.L16E", "R2R4R8.L16E",**,**,P$,T$
560 PLAY#2,A3$, "EE8G8EA6A4R4", "EE8G8EA6A4",**,**,P$,S$
570 PLAY#2,A2$, "R2R4R8.L16E", "R2R4R8.L16E",**,**,P$,T$
580 PLAY#2,A3$, "EE8G8EA6A4R8BB", "EE8G8EA6A4R8BB",**,**,P$,S$
590 PLAY#2,A4$, "AAG8B8BBAAG8E8.B", "AAG8B8BBAAG8E8.B",**,**,P$,T$
600 PLAY#2, "B8BL16EA6A4", "BB8BBA6A4R4", "BB8BBA6A4R4",**,**,P$,S$
610 PLAY#2, "F4F4A8A8A4", "F446F4F4F4A8A8A8.A", "F446F4F4F4A8A8A8.A",**,**,P$,T$
620 PLAY#2, "F4R2G8L16F#F", "F4F4F4F4F4F4B&B4R4", "F4F4F4F4F4F4B&B4R4",**,**,R$,S$

```


LISTINGS

```

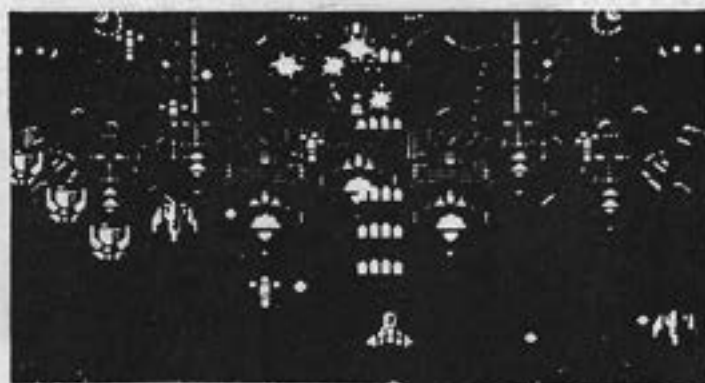
630 PLAY#2, A2$, "T120Q403L4V12Q4EEER8. L16E", "", "", "", R$, T$
640 PLAY#2, A3$, B$, "", "", "", R$, S$
650 PLAY#2, A2$, A2$, "", "", "", R$, T$
651 CLS: PRINT "How do you think I'm going to get along without you when you're gone?"
652 PRINT "You took me for e'vrything that I had and kicked me out of my own."
653 PRINT "Are you happy? Are you satisfied? How long can you stand the heat?"
654 PRINT "Out of the doorway the bullets rip to the sound of the beat."
655 PRINT: PRINT "Chorus:"
656 PRINT "Another One Bites The Dust."
657 PRINT "Another One Bites The Dust."
658 PRINT "And another one gone"
659 PRINT "and another one gone"
660 PRINT "Another One Bites The Dust."
661 PRINT "Hey!, I'm gonna get you too."
662 PRINT "Another One Bites The Dust."
669 PLAY#2, A3$, B$, "", "", "", R$, S$
670 PLAY#2, A4$, "11604EEEEE88888888", "05L16EEEE88888888", "", "", R$, T$
680 PLAY#2, A5$, "L88BL16AB8A6A4R8. E16", "L88BL16AB8A6A4R8. E16", "", "", R$, T$
690 PLAY#2, A4$, "L16EEEE8888888888. A", "L16EEEE8888888888. A", "", "", R$, T$
700 PLAY#2, A6$, "L88BL16BB8A6A4. BB", "L88BL16BB8A6A4. BB", "", "", R$, T$
710 PLAY#2, A7$, "L1605CC46C16CCD8D6G8<G", "L1606CC46C16CCD8D6G8<G", "T120V1004Q862B4.", "T120V1004Q8E2G4.", R$, T$
720 PLAY#2, A7$, "L1605C8CCC8CD6D4R4", "L1606C8CCC8CD6D4R4", "G2", "E2", R$, T$
730 PLAY#2, A7$, "L1605CCCC8CDD8D6D4", "L1606CCCC8CDD8D6D4", "G2R2", "E2G2", R$, T$
740 PLAY#2, "01L4AAB>L8BL16F#E", "04R8AAAAA8B4R4", "L16058AAAAA8B4R4", "E4", "C4", R$, "L16R4R4R16CCCC8."
750 PLAY#2, A2$, "R2R4R8. L16E", "R2R4R8. L16E", "", "", P$, T$
760 PLAY#2, A3$, "EEE888E6A6A4R4", "EEE888E6A6A4", "", "", P$, S$
770 PLAY#2, A2$, "R2R4R8. L16E", "R2R4R8. L16E", "", "", P$, T$
780 PLAY#2, A3$, "EEE888E6A6A4R88B", "EEE888E6A6A4R88B", "", "", P$, S$
790 PLAY#2, A4$, "AAG888BBA8888. B", "AAG888BBA8888. B", "", "", P$, T$
800 PLAY#2, "EG8L16E6A6A", "888888A6A4R4", "888888A6A4R4", "", "", P$, S$
810 PLAY#2, "F4F4A8A8A4", "F4F4F4F4F4F4A8A8A8. A", "F4F4F4F4F4F4A8A8A8. A", "", "", P$, T$
820 PLAY#2, "F4R268L16F#F", "F4F4F4F4F4F4F4B4R4", "F4F4F4F4F4F4B4R4", "", "", R$, S$
821 CLS: PRINT "-CLAP- -CLAP- -CLAP- -CLAP, CLAP- *4"
822 PRINT "1, 2, 3, 4, 1, 2, 3 and 4"
823 PRINT: PRINT "Sung loco"
824 PRINT "Another One Bites the dust."
825 PRINT "Another One Bites the dust."
826 PRINT "Another One Bites the dust."
827 PRINT "Another One Bites the dust."
830 PLAY#2, "E4", "", "", "", H1$, C1$
840 PLAY#2, "", "", "020V003L16Q0CV26CV46CV66CV46CV36CV26CV16CV06C4", "", "", H2$, C2$
850 PLAY#2, "", "", "056V707L16CPC<A>DCD<AV6FV5BV46V3EV2C8V1EVOC<", "", H1$, C1$
860 PLAY#2, "R2. R8. L1605010D", "R2. R8. L1606047V13D", "AP6C8<BGDC", "", H2$, C2$
870 PLAY#2, "DDD8D8DE&E4R8. D", "DDD8D8DE&E4A8A8", "", H1$, C1$
880 PLAY#2, "DDD8D8DE&E4R8. D", "DDD8D8DE&E8L1607CD6D406", "", H2$, C2$
890 PLAY#2, "DDD8D8DE&E4R8. D", "DDD8D8DE&E4R8. D", "", H1$, C1$
900 PLAY#2, "R2. R8L16026F#", "DDD8D8DE&E4R4", "DDD8D8DE&E8Q807C4L16DC", "", H2$, C2$
910 PLAY#2, A2$, "04L4EEER8. E16", "L16E8DC8C<B>C8<B88A6", "", R$, S$
920 PLAY#2, A3$, "L8E8GL16E6A6A4", "F8EDC8ED8CDD8. <A8", "", R$, S$
921 CLS
922 PRINT "There are plenty of ways you can hurt a man, and bring him to the ground"
923 PRINT "You can beat him, you can cheat him, you can treat him bad, and leave him when he's down."
924 PRINT "But I'm ready, yes I'm ready for you. I'm standing on my own two feet."
925 PRINT "Out of the doorway the bullets rip,"
926 PRINT "repeating to the sound of the beat."
927 PRINT: PRINT "CHORUS:"
928 PRINT "Another One Bites The Dust."
929 PRINT "Another One Bites The Dust."
930 PRINT "And another one gone."

```


ALLESIE 2

Dit spel vind ik zelf een van de betere schietspellen op de msx gebied. Het spel staat op drie diskettes en zit in een zeer fraaie doos (zie voorkant). Het is de bedoeling het op te nemen tegen DIA-51. Je moet je door 8 moeilijke stages zien door te worstelen, met in het midden en bij het einde steeds een of ander monster wat je moet verslaan. Het spel is grafisch erg mooi en is gemaakt door software fabrikant Compile. Verder wordt dit spel ondersteunt door prachtige FM-PAC muziek. Als je disk a opstart krijg je een zeer fraaie demo te zien uiteraard onleesbaar vanwege het japans. Dan word gevraagd disk b erin te doen en je kan kiezen uit bepaalde wapens aangegeven door nummers. Als je dan met het spel begonnen bent vliegen de tegen standers om je oren, soms vershijnen er nummers op het beeld als je een tegenstander kapot hebt geschoten, hoe meer je er van

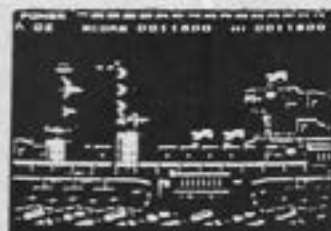
een bepaalt nummer pakt hoe sterker je wapen dan wordt. Dit spel bevat ook een sound-demo, die is te verkrijgen als je disk c opstart en select ingedrukt houdt, als je disk c opstart zonder select in te drukken kom je meteen in het scherm waar je wapens kunt kiezen, druk dan de pijltjestoetsen naar beneden en hou select ingedrukt je kunt dan kiezen in welk level je begint. Verder heeft dit spel een schitterende begin, midden, en einddemo.



SPACE MANBOW™

Na een tijdje weggeweest te zijn is Konami terug met een topspel (zoals we gewend zijn van Konami) voor MSX2. En wel SPACE-MANBOW. Dit spel doet denken aan de Nemesis reeks, en staat op een 2-megarom cartridge met uiteraard de geweldige SCC-chip erin. Als je het spel in je computer hebt gedaan zie je het bekende Konami logo. Daarop volgt een prachtige demo met goede muziek. Je begint net als Nemesis en vliegt met een iets groter vliegtuigje boven de meest uiteenlopende obstakels en vijanden. Net als de meeste spellen krijg je aan het einde van elk level een BOSS-

MONSTER dat je moet verslaan, en vervolgens doorgaat naar het volgende level. Wat verschilt van Nemesis is de mooie scroll die niet alleen naar rechts gaat maar ook naar boven, naar beneden, schuin naar boven, en schuin naar beneden. Verder krijg je bijna bij ieder level een mooie achtergrond. Je kan natuurlijk ook kiezen uit verschillende wapens en options. Dit spel werkt ook op de MSX2+, en mag de echte Nemesis fan niet missen.



Alweer een super topper van Konami en wel SD-SNATCHER. Dit spel bestaat uit 3 diskettes en een losse SCC met 64k aan boord. Er is iets gek met de SCC, namelijk dat er nog mooiere muziek uitkomt dan de gewone SCC (leuk voor de krakers). Als je het spel begint begint het met een super demo die uit twee delen bestaat. Daarna begin je het spel, het is een adventure net als ys-1 en 2. je rijdt met je supersonische space wagon naar het JUNKER gebouw (JUNKER staat voor Judgement Uninfected Naked Kind & Excute Ranger). Als je daar bent moet je wat klooiën (oorzaak: het vele japans) en daarna ga je weer naar je space wagon met een gast en ga je naar een soort haven waar je natuurlijk de nodige dingen moet vinden en vernietigen. Zo kun je steeds uit meer plaatsen kiezen waar je naar kan met je space wagon. Onder het spelen kom je de nodige vijanden tegen, als je tegen ze aanloopt moet je ze vernietigen en zie je je vijand in het groot onder begeleiding van prachtige muziek (het vechten lijkt wel wat op arcus). Je kunt nu kiezen uit ESCAPE, ATTACK, OPTION, DRUGS, EN METAL.



取扱説明書

スーパーおるめ・スナッチャー

SD SNATCHER™

© KONAMI 1990

Je kiest escape als je niet wilt vechten, wat maar zelden werkt. Je kiest attack of option om te gaan vechten, attack met wapens en option met bommen. Je kiest drugs om je power weer op te vullen, en je kiest metal dan kiest de computer de wapens. Zo, ik wou nog een ding kwijt en de rest moeten jullie maar zelf ontdekken, Dit spel heeft ook een mooie tussen, en einddemo



DD graphics

DD-GRAPHICS luid de naam van het nieuwe tekenprogramma van T&E Soft. Dit tekenprogramma is de opvolger van pixel 3 en werkt in screen 5. Het programma bestaat uit een diskette. Na het opstarten van het programma krijg je een fraai introscherm te zien waarna je kunt kiezen uit 3 mogelijkheden. Ten eerste het tekenprogramma zelf, als tweede animatie mogelijkheden, en ten derde om naar msx-dos te keren. Het tekenprogramma bestaat uit verschillende opties zoals: kleuren mengen, vergroten, verkleinen, animatiemogelijkheid, cirkel, herstel etc. Als je bij het introscherm kiest voor animatie mogelijkheden kun je daarin leuke poppetje of dingetjes mee laten bewegen (nogal logisch want UNDEADLINE en RUNE WORTH zijn met dit programma getekend, en je kan zelf de undeadline poppetjes laten bewegen). En als je

dan de derde mogelijkheid kiest in het introscherm dan ga je gewoon naar msx-dos, waar je nog een paar leuke dingen kunt doen zoals plaatjes van pixel 3 overzetten naar dd-graphics. Er is een nadeel van dit programma en dat is dat er geen printmogelijkheid op zit, voor de rest vind ik dit een prima programma met leuke mogelijkheden.



SD SNATCHER

METAL GEAR

speltips

KingsVILLE II.

en poke's



KONAMI



SALAMANDER™

Manuel d'rubriek anleitung



Deze rubriek bevat nu nog niet veel speltips en poke's, dat komt omdat we zelf er maar een paar hadden. We hopen na dit eerste nummer ook van jullie speltips en poke's te krijgen die uiteraard in geen ander blad staan en niet overgeschreven zijn. We zijn van plan deze rubriek fors uit te bereiden en dat kan alleen met jullie hulp. Dus stuur op die speltips en poke's, naar:

Bart van Leeuwen	Arnold Guth
Ilpenstein 8	Rhijnestein 3
1121 gt	1121 va
Landsmeer	of Landsmeer

Bij voorbaat dank

BGM



met FM-PAC

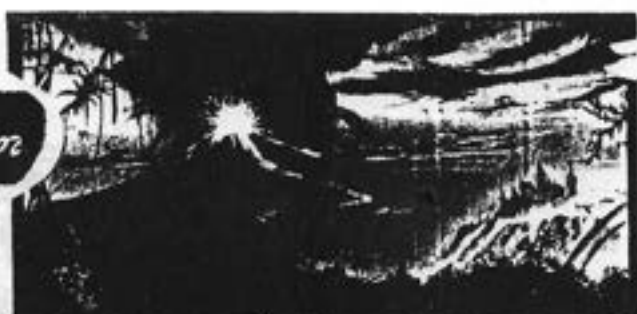
1. Aleste - Druk tijdens de begindemo S + t + spatie in.
2. Aleste2 - start disk c op en hou select ingedrukt.
3. Aleste special - druk tijdens het introscherm ongeveer 24 keer op een cursor toets
4. Feedback - zie:Aleste
5. Hydefos - druk tijdens het opstarten BGM in.
6. Psycho World - zie:Hydefos.
7. Starship Rendevous - druk tijdens het introscherm op F2.
8. Tetris2 - Hou tijdens het opstarten de spatiebalk ingedrukt.
9. Fantasm Soldier2 - druk tijdens het introscherm op F5.
10. Fire Hawk(Thexder2) - kies in het in het introscherm voor system en dan voor music.
11. Xak - druk tijdens het spelen F4 in en kies dan voor BGM.

zonder FM-PAC

1. XZR - druk tijdens de demo op F5.
2. XZR2 - zie:XZR.



By Falcon



wanders from ys

Je begint in het dorp (het beeld scrollt van links naar rechts en van boven naar beneden en anders om), met 1000 gold. Loop naar rechts en ga dan het vijfde huisje in. Koop daar een "short sword", een "leather armor" en een "wood shield". Als je dit gedaan hebt ga je eruit en ga je naar het vierde huisje. Hier zit een vrouwtje. Koop hier een "ring". Ga er dan weer uit en ga helemaal door naar rechts tot je een groepje mensen tegen komt. Hier wordt wat Japans gepraat. Ga daarna het dorp uit en loop aan het einde van de brug het beeld uit. Nu krijg je een kaart te zien met een aantal plaatsen waaruit je moet kiezen. Je kunt nu nog alleen maar kiezen uit het dorp en de grotten. Ga naar de grotten. Je loopt nu in een heuvelandschap. Loop helemaal naar rechts tot je een grot in kunt. Pak nu eerst je wapenuitrusting (druk op i), ga daarna de grot in. Als je in de grot bent loop dan helemaal naar rechts tot je bij een ondergrondse rivier komt. Ga nu helemaal naar beneden en dan naar links. Je bent nu in een soort gang met een deurtje dat je nog niet in kunt. Maak het kistje dat er staat open en je krijgt een "ring". Ga weer naar de ondergrondse rivier en ga daar dan helemaal naar rechts. Je komt nu weer in een soort gang. Loop hier rechtdoor tot je bij trapjes komt. Als je bij de trapjes bent ga dan naar boven en loop helemaal tot aan het einde van de gang. Daar staat weer een kistje. Maak dat open en je krijgt een soort "hamer". Loop naar beneden en ga daarna naar rechts. Je komt hier een mannetje tegen dat tegen je gaat praten en dat daarna een ander mannetje neerschiet. Dan verdwijnt het mannetje. Loop dan naar het neergeslagen mannetje toe dat wat tegen je zegt. Je krijgt dan een soort "ketting". Er is ook nog een trap die je nog niet afkunt. Ga weer terug naar de ondergrondse rivier en ga daar helemaal naar boven. Als je helemaal boven bent loop dan helemaal naar rechts. Je zult een paar keer vallen maar je komt uit bij twee uitstekende rotspunten. Spring via die rotspunten naar boven en ga dan naar rechts. Hier zit een deurtje. Ga dit deurtje in en je komt bij een soort monster. Versla dit monster met je zwaard. Als je dit lukt, pak dan het zwaard dat uit de lucht komt vallen. Je hebt nu "longsword". Daarna ga je door het deurtje weer naar binnen. Loop naar de ondergrondse rivier. Ga daar naar beneden naar het neergeslagen mannetje. Je kan het trapje bij het mannetje nu wel af. Loop naar beneden en je zult terechtkomen in een kloof met watervallen.



Daal in deze kloof helemaal af tot je niet meer verder kunt. Je ziet een deurtje waardoor je naar binnengaat. Je zult een draakje op een stenen muurtje moeten verslaan. Ga onder hem staan en versla hem. Als je dit is gelukt krijg je je eerste "statue". Tevens gaat er een muurtje open aan de rechterkant. Ga hierin en je krijgt weer een paar mannetjes te zien die tegen je praten. Loop er naartoe en je wordt meegenomen de grot uit. Ga dan weer terug naar het dorp en ga het derde huisje in met oma. Je krijgt van haar een "shield ring" (je kunt in het dorp, verschillende dingen kopen). Ga nu naar het allereerste huisje waar je begon en ga hierin. Er wordt wat tegen je gezegd en je kan nu naar de derde plaats op het kaartje, namelijk de vulkanen. Ga dus naar het kaartje toe en kies de vulkanen. Je loopt nu in een vulkanische landschap. Loop naar rechts totdat je een opening ziet. Ga hierin en je bent in een soort kasteel. Loop nu helemaal rechtdoor tot je een trap ziet. Ga hier naar beneden en loop beneden rechtdoor tot je een opening ziet. Ga hierin en ga dan weer rechtdoor. Je bent nu het kasteel weer uit. Op een gegeven moment ga je het kasteel weer in. Loop dan rechtdoor tot dat je bij een trap komt. Ga hier naar beneden en loop naar rechts. Daar staat weer een kistje. Maak dit open en je krijgt een "small shield". Ga dan weer terug naar boven en boven naar rechts het gebouw weer uit. Hier word je gevangen genomen en meegenomen naar een lava ravijn. Hier wordt je ingegooid. Loop het lavaravijn door en ga naar links tot je niet meer verder kunt. Ga dan een stukje omhoog. Er wordt dan wat gepraat en je krijgt een "item". Ga dan helemaal naar rechts (pas op voor de vlammen die achter je aankomen), blijf dus helemaal vooraan lopen, totdat je bij een hele grote vuurslang komt. Versla deze en je krijgt een "inventory". Ga nu weer terug naar waar je het ravijn bent ingegooid en loop door totdat je bij een grote vuurzee komt (loop hier niet in!!!) Hij verdwijnt vanzelf en dan kun je er overheen. Loop dan verder (pas op voor de vuurballen die op je afkomen) tot je bij een trap komt. Ga deze op. Je komt bij een vrouwtje dat tegen je gaat praten. Even later gaat ze weg. Je krijgt dan twee mannetjes te zien die met elkaar praten. Daarna wordt je meegenomen naar een geheime deur. Ga hierdoor naar binnen. Je loopt nu in een rune met lava. Loop door tot je bij de lava komt. Daal hier af. Nu moet je een vuurvogel verslaan. Ga steeds op de uitstekende rots staan als hij eraan komt en versla hem zo. Je krijgt dan je tweede statue. Keer weer terug naar het geheime deurtje waar weer wat gezegd wordt door twee mannetjes. Nu wordt je meegenomen naar het dorp. Daar wordt weer wat gepraat. (Het is handig als je hier wat wapens etc koopt). Ga daarna naar het vierde deurtje waar je een "timer ring" krijgt. Keer terug naar de kaart en ga naar de grotten

ga hier de grot weer in en loop naar de ondergrondse rivier. Loop naar beneden en dan naar links, door het deurtje, dan naar links (pas op voor de uitkomende planten). Maak het kistje open dat je tegen komt en je krijgt een "inventory". Ga daarna terug naar rechts tot het hout komt. Loop het trapje op. Je komt nu op een open stukje. Laat je vallen en kruip onder het hout door en laat je daarna weer vallen. Volg deze grot tot je een trapje ziet dat je afdaald. Je ziet dan drie mannetjes staan en een kistje. Loop naar het kistje en maak het open. Je krijgt een "tablet". Kort daarop volgt een aardbeving en twee mannetjes rennen weg. Het andere mannetje begint te praten. Ga naar links naar beneden totdat je een kistje ziet, maak dit open en je krijgt een "plate mail". Ga nu terug naar boven en laat je vallen tot op de plank. Hier zie je wat, uitstekende rotsen. Spring twee rotsen hoog en daarna zover mogelijk naar links tot je op een andere rots terecht komt. Ga verder naar boven en blijf rechtdoor lopen tot je weer naar beneden kunt. Loop naar beneden en daarna helemaal naar rechts. Je arriveert bij een monster. Je verslaat dit monster door steeds op de rots te springen en dan te slaan (pas op de oranje bollen; hierdoor wordt je terug geduwd). Als dit gelukt is krijg je de derde "statue". Loop nu weer terug naar het deurtje en ga naar binnen. Je wordt weer meegenomen de grot uit door een mannetje. Keer terug naar het dorp naar het vierde huisje van rechts. Hier krijg je een "inventory". Ga dan weer naar de kaart en je zult zien dat je nu ook naar de bergen kunt. Ga daar naar toe. Je loopt nu door de sneeuw in de bergen. Loop nu helemaal naar rechts (pas op voor de stenen die naar je toe worden geworpen door maffe beestjes) tot je een berg in kunt. Loop helemaal rechtdoor tot je de berg weer uitgaat. Je ziet een soort blokhut waar je mee naar binnen wordt genomen. Er wordt wat gepraat en je krijgt een "hundred slayer". Verlaat de blokhut en vervolg je reis naar rechts. Je komt langs een deurtje en bij een beeld. Maar loop gewoon door tot je bij een meisje komt met kraaietpoten en vleugels. Vernietig haar (steeds op de rots staan) en je krijgt een "inventory". Loop dan weer terug naar het beeld. Je zult zien dat het beeld verdwijnt en de sneeuw weg smelt. Er ontstaat een gat. Daal hierin af tot je helemaal beneden bent. Daar ga je een berg in. Loop rechtdoor tot bij een opening. Ga hierin en je komt bij een gigantische blauwe draak. Versla de draak en je krijgt de vierde "statue". Nu komen er weer een paar sprekende mannetjes. Dan ontstaat er een aardverschuiving. Je loopt weg en komt dan tot de ontdekking dat de ingang is versperd. Gelukkig komt er dan een mannetje te voorschijn dat je redt uit de puinhoop. Daarna wordt je weer meegenomen naar de blokhut en teruggebracht naar het dorp. Hier krijg je een "healt ring". Ga daarna naar het vierde huisje.

Daar wordt gezegd dat je naar het kasteel toe kunt op de kaart. Ga daar heen. Je loopt nu in een omgeving met een goudkleurig kasteel op de achtergrond. Loop rechtdoor (je komt een vrouwtje tegen). Ga daarna het kasteel binnen. Loop in het kasteel rechtdoor en ga bij de trap naar beneden, daarna verder naar rechts en bij de volgende trap naar boven. Ga naar rechts en daarna weer naar boven en weer naar rechts (pas op voor de ridders en voor de speren die uit de grond komen.), Ga bij de trap naar boven en dan rechtdoor totdat je weer naar moet. Vervolg je weg rechtdoor en twee trappen naar boven, dan rechtdoor totdat je bij een opening komt. Loop hierdoor en bij de trap weer naar boven, loop dan rechtdoor tot bij de trap. Hier staat een doosje met een "battle shield". Beklim twee trappen. Je ontmoet een monster. Ga voor het monster staan en sla steeds als hij met zijn ijzeren bol gooit. Versla hem en je krijgt een "inventory". Ga daarna vier trappen af totdat je bij een opening komt. Ga hierin, loop recht door en dan naar beneden, vervolgens naar rechts tot je een nieuwe opening ziet. Ga de opening in en loop rechtdoor. Je ziet dan een beeld dat verdwijnt. Loop door de ontstane opening en ga naar beneden. Hier staat een kistje waar een "battle armor" inzit. Ga weer omhoog de opening door. Je moet nu een vuurspuwende poema verslaan. Ga dan het kerkje in (rechts). In het kerkje kom je enkele pratende mannetjes tegen. Wacht tot de zonnestrallen het kerkje binnen vallen en het altaar open gaat. Ga hierin en ga naar beneden de opening door. Daal twee trappen af (pas op voor de planten). Rechtdoor kom je bij een hek. Loop door de opening en vervolgens naar boven. Je ontmoet een monster met een enorm schild, dat je niet aan mag raken. Versla hem en je krijgt een "inventory". Ga daarna terug naar het hek dat open gaat en ga hier in. Je komt weer mannetjes tegen waar je tegen moet praten (gewoon er tegen aan lopen). Van een van de mannetjes krijg je een "ring". Ga nu weer terug naar de plek van het monster. De trap moet je beklimmen. loop door tot je bij een deurtje komt. Ga door het deurtje naar binnen. Je bent nu in een gedeelte met allemaal tandwielen en cilinders. Loop rechtdoor en ga naar boven via de tandwielen tot je een kistje vindt (aan de linkerkant). Hier zit een "protect ring" in. Vervolg je weg verder naar boven tot je aan de rechterkant een opening ziet, waar je in moet. Ga helemaal naar rechts, daar staat een kistje met "flame sword". Probeer nu helemaal rechts naar beneden te komen, waar een opening zit. Ga hierin en ga dan naar boven. Aan de rechterkant zit weer een opening, ga hierin. Spring eerst op de tweede haak en via deze op de eerste haak die je transporteert naar boven, naar de klokkekamer. Loop hier helemaal rechtdoor (je gaat eerst naar buiten en dan weer naar binnen) Je komt een mannetje tegen dat verandert in een monster.

Versla hem en je wordt geteleporteerd naar de koning. Je krijgt daar een "item". Nu ga je naar een vrouwtje op de brug. De brug stort in en het vrouwtje valt in het water en verdwijnt. Je vindt nu vanzelf de weg uit het kasteel. Loop dan terug naar het dorp. Je wordt opgewacht en er wordt wat gezegd. Ga nu naar het vierde huisje. Hier wordt wat gezegd en je krijgt een "item (soort lamp)". Loop nu naar de kaart en ga naar het laatste plaatsje (een eiland). Je gaat nu eerst met een bootje naar een eiland. Als je daar bent loop dan rechtdoor totdat de rotsen open gaan en vervolg je weg rechtdoor. Als je nu in een donkere kamer komt pak dan eerst de "lamp" (vijfde item). Loop rechtdoor (pas op voor de skeletten). Als je niet meer verder kunt ga dan ietsje terug waar je naar beneden kunt. Beneden ga je naar rechts. Als je het trapje op gaat val je naar beneden. Stuur dan naar links; je valt nu vanzelf in een gang. Loop hierdoor en laat je daarna vallen en loop naar links het beeld uit. Je komt nu in het begingedeelte en je moet tegen een monster vechten (pas op voor de bliksem). Als je hem kwijt bent staat hij achter een van de palen. Als je hem verslagen hebt verschijnt rechts een trap. Ga naar boven en loop het beeld uit. Je loopt nu langs het kasteel. Blijf lopen tot je een mannetje ontmoet en loop dit mannetje achterna. Je krijgt nu een kleine demo. Als er een bak uit de lucht komt ga er dan op staan. Je verdwijnt dan en je ontmoet het laatste monster waarbij de rotsblokken je om je oren vliegen. (steeds springen en als de bliksems komen, niet springen!!!). Als je dit monster verslagen hebt krijg je weer een kleine demo waarbij je in een huisje in het dorp terecht komt. Ga hier na het praten uit en ga dan elk huisje van het dorp in. Praat iedere keer met het daarin aanwezige mannetje en ga dan naar buiten. Ga dan naar de brug, wacht op het mannetje en loop het beeld uit. Ga nu maar goed zitten voor de prachtige einddemo.

Bart van Leeuwen
 Michiel Vorstman

In dit spel kom je op gegeven moment bij een kluis waar je een code in moet tikken om vervolgens weer verder te kunnen gaan, deze code is: 64.

Xander Bakker
Arnold Guth

SD SNATCHER



KONAMI

YS-3



Als je bij het einde van de einddemo bent gekomen krijg je tekst op het beeld. Wacht tot deze tekst is afgelopen en druk dan op "K", je krijgt dan de staff.

Arnold Guth
Bart van Leeuwen

(C) PALCOM 1989

XZR2

Als je aan het vechten bent en er komt een vijand op je af druk dan op de knop zodat je wapens etc kan kiezen, druk daarna weer op de knop en de vijand is verdwenen (dit is makkelijk als er veel vijanden op je af komen).

Arnold Guth



(C) TELENET 1989

Moet je wat kwijt of zoek je iets op MSX gebied, stuur het dan naar ons op. Ook als je contact zoekt met andere MSX gebruikers kun je het op sturen, wij zorgen ervoor dat het hierin komt te staan.

