

MSX

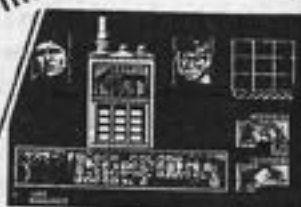
VERSCHIJNT 6 MAAL PER JAAR

NR. 2 NOVEMBER/DECEMBER



IN DIT NUMMER:

NIEUWS: msx met cd-rom etc...
msx lichtpistool



KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

RC757

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE

TACTICAL ESPIONAGE GAME

© KONAMI 1990

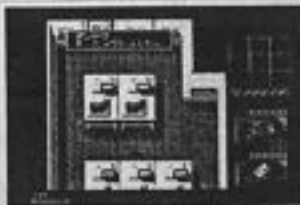
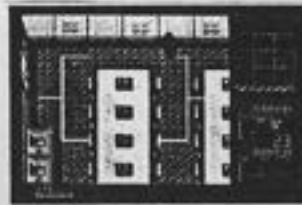
ゾービーで遊ぶための・スナッチャー



ゾービーで遊ぶための・スナッチャー



SPEL TOP-10
LISTINGS
NIEUWS
SPELRECENSIES
BOEKRECENSIE
KLEINE ADVERTENTIES
ENZ.



MSX-CLUB LANDSMEER



INHOUD

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
Wim de Goot

MSX CENTRUM

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

GET STEADY(FM-PAC)
BRONSKI BEAT(FM-PAC)

BASIC CURSUS

ZANDVOORD

SOFTWARE- RECENSIES

SOLID-SNAKE
QUARTH
YS-3
LAYDOCK LAST ATTACK
F1-SPIRIT 3D SPECIAL
FIRE-HAWK

BOEKRECENSIE

ASCII-MAGAZINE NR.1 1998

SPELTIPS EN POKE'S

0A: SD-SNATCHER VERSLAG

SPEL TOP-10

NIEUWS

0A: VICTORY(MSX-2) SPELCOMPUTER

KLEINE ADVERTENTIES

Het gaat goed bij ons, we hebben een groot aantal nieuwe dingen in ons blad zoals: **onze spel top-10, nieuws, een cursus basic voor beginners, enz.** Natuurlijke hebben we in dit blad weer FM-PAC listings (dit keer 2) en onze gebruikelijke rubrieken. Je vindt tevens in dit tweede nummer een inschrijfformulier om je te abonneren op ons blad, je bent dan ook automatisch lid van **msx-club Landsmeer**. We zijn ook naar de Zandvoort MSX-dag geweest, daarover meer later in dit blad. Bij de nieuws rubriek besteden we o.a. aandacht aan de nieuwe msx-2 spelcomputer. Ook hebben we een groot aantal positieve reacties gehad over ons blad. Het gaat dus goed, maar blijf opsturen die advertenties, speltips en pokes, listings enz.

**Bart van Leeuwen
Arnold Guth**



ERIK LAARMAN

FM-PAC LISTING

```

540 E$(4)="R4R8R8R8"
550 '
560 G$="T12005L8V13"
570 G$(1)="<AA>C<A>CC<A>C"
580 G$(2)="<GG>D<G>EDCO"
590 G$(3)="<AA>C<A>FGEF"
600 G$(4)="<GG>DCE6FF16F16"
610 G$(5)="L16008DL326V118-V9FV7E
620 G1$(1)="V159605L8R8C004L32CDEF64"
630 G2$(1)="V1591207L8R8EFF484."
640 '
650 X$="T120V1305L8"
660 X$(1)="AA>C<A>CC<A>C"
670 X$(2)="<GG>D<G>EFED"
680 X$(3)="L16FF8FL326V118-V9AV78
690 '
700 M$="T120V1205L2"
710 M$(1)="05CD"
720 M$(2)="ED"
730 M$(3)="L16008DL2"
740 M$(4)="F1"
750 M$(5)="A1"
760 '
770 M$="T120V1205L2"
780 M$(1)="05FA"
790 M$(2)="6F"
800 M$(3)="L16FF8FL2"
810 M$(4)="A1"
820 M$(5)="D1"
830 '
840 F$="T120L1605V15Q4"
850 F$(1)="A>CDEF6A>C<BAGFEDC<A"
860 F$(2)=">CEFGAB>COC<BAGFEDC"
870 F$(3)="Q88888"
880 '
890 '
900 PLAY #2,B$,G$,X$,F$,M$,R$,H$,E$
910 FOR A=1 TO 2
920 PLAY #2,B$(A)
930 NEXT
940 FOR A=1 TO 2
950 PLAY #2,B$(A)
960 NEXT
970 PLAY #2,B$(3),"", "", "", "", "", R$(1)
980 PLAY #2,B$(4),"", "", "", "", "", R$(2)
990 PLAY #2,B$(3),"", "", "", "", "", R$(1)
1000 PLAY #2,B$(4),"", "", "", "", "", R$(2)
1010 PLAY #2,B$(3),"", "", "", "", "", R$(3),H$(1)
1020 PLAY #2,B$(4),"", "", "", "", "", R$(4),H$(1)
1030 PLAY #2,B$(3),"", "", "", "", "", R$(3),H$(1)
1040 PLAY #2,B$(4),"", "", "", "", "", R$(4),H$(1),E$(1)
1050 PLAY #2,B$(5),G$(1),"", "", "", "", R$(1)
1060 PLAY #2,B$(6),G$(2),"", "", "", "", R$(2)
1070 PLAY #2,B$(5),"", X$(1),"", "", "", R$(1)
1080 PLAY #2,B$(6),"", X$(2),"", "", "", R$(2)
1090 PLAY #2,B$(5),G$(3),"", "", N$(1),M$(1),R$(1)

```

ERIK LAARMAN

FM-PAC LISTING

```

E->E->E->E->,"H8"+T8
770 PLAY #2,"E-","C","",A#,"", "03C)C(C)C(C)C(C)C",R#
780 PLAY #2,"G","E-","",A#,"", "(E-)E-(E-)E-(E-)E-(E-)E-<","R#
790 PLAY #2,"A-","F","",A#,"", "F)F(F)F(F)F(F)F<","R#
800 PLAY #2,"A-","F","",A#,"", "<A-)A-(A-)A-(A-)A-(B-)B-","R#
810 PLAY #2,"G","E-","",A#,"", "03C)C(C)C(C)C(C)C",P#
820 PLAY #2,"F","D","",A#,"", "03F)F(F)F(F)F(F)F",R#
830 PLAY #2,"F4","D4","",A#,"", "<F)F(F)F(F)F(F)F",R#
840 PLAY #2,"06R1C1","",B#,"R205Q6L8B->C4C&C1&C2(B->C4","R205Q6L8B->C4Q8C&C1&C2Q6(B->C4","02A->A-(A-)A-(A-)A
-(B-)B-C)C(C)C(C)C(C)C(E-)E-(E-)E-(E-)E-(E-)E->","P#R#+"B1H8H8S1H8H8B1H8H8S1H8"
850 PLAY #2,"R8CR1C2","",C#,"C1C4.(B-4B->C4C1","C1C4.(B-4B->C4C1","E-<F)F(F)F(F)F(F)F<<A-)A-(A-)A-(A-)A-(B-
)B-C)C(C)C(C)C(C)C","H8"+R#R#+"B1H8H8S1H8H8B1H8H8S1H8"
860 PLAY #2,"R8C4","R8R1R1R1R1@1207Q8E-105948",C#,"C4.(B-4B->C4C2(B-2)C4.(B-4B->C4C8&C28606C1","C4.(B-4B->C
4C2(B-2)C4.(B-4B->C4C&C1&C1","C(E-)E-(E-)E-(E-)E-(E-)E-<F)F(F)F(F)F(F)F<<A-)A-(A-)A-(A-)A-(B-)B-","W#
870 ' IMPROVISATIE *****
880 ' (geen DS - Coda)
890 '
900 FOR H=1 TO 2
910 PLAY #2,"05L1Q8E-","05L1Q8E-","Q805L1848V9C","96V1206L8Q8R86F6B->C4<B","V1207812L8Q8R86F6B->C4<B","L803C)
C(C)C(C)C(C)C",X#
920 PLAY #2,"F","D","<B-","R86F6B->C4","R86F6B->C4","<<B-)B-(B-)B-(B-)B-(B-)B-","B1H8H8S1H8H8B1H8H132H32H32H
32H32H32H32H32S1H16H16"
930 PLAY #2,"A-","F",">C","<R86F6B->C4<B-8","<R86F6B->C4<B-8","F)F(F)F(F)F(F)F",X#
940 PLAY #2,"G","E-","<B-",">R80-C(B->D-L16C<B-8",">R80-C(B->D-L16C<B-8","03E->E-(E-)E-(E-)E-(D)0",S#
950 NEXT H
960 X=12:Y=6
970 FOR H=1 TO 5
980 X=X-2:IF X<=0 THEN 1050
990 Y=Y-1:IF Y<=0 THEN Y=0
1000 PLAY #2,"V=X;G","V=X;E-","V=X;>C","@34V=X;Q207L8R86F6B->C16<B-","", "V=X;03C)C(C)C(C)C(C)C<","V=Y;XZ#;"
1010 PLAY #2,"F","D","<B-","R86F6B->C16<B-","", "02B->B-(B-)B-(B-)B-(B-)B-<","Z#
1020 PLAY #2,"A-","F",">C","<R86F6B->C16<B-","", "03F)F(F)F(F)F(F)F<","Z#
1030 PLAY #2,"G","E-","<B-","R86F6B->C16<B-","", "03E->E-(E-)E-(E-)E-(D)0","Z#
1040 NEXT
1050 '
1060 _PLAY(0,A):IF A=-1 THEN 1060
1070 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:WIDTH 40
1080 RUN"WOODY.LDR"

```

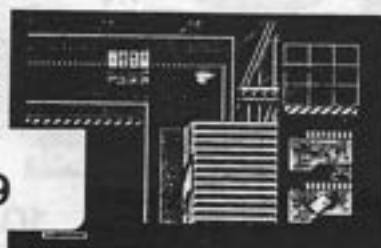
ERIK LAARMAN

SOLID SNAKE

De nieuwste KONAMI, SOLID SNAKE (METAL GEAR 2) is nog mooier dan METAL GEAR 1. Het is een 4 MEGAROM met de bekende SCC hier mee heeft KONAMI weer een topper op de markt gebracht. De makers hebben weer verschillende grappen en grollen bedacht. Als je de vijand een opstopper geeft draait zijn hoofd in het rond. En tik je op de muur dan vraagt de vijand zich af waar er geklopt wordt en dan zie je vraagtekens boven zijn hoofd verschijnen. De bedoeling van het spel is om de basis van de vijand binnen te dringen. Maar dit gaat niet zonder slag of stoot. Voor je het weet zit er een hele kudde vijanden achter je aan. In het begin kan je alleen maar slaan en steken maar de rest van de wapens vind je verder in het spel. De videocamera is ook weer van de partij, en dat geldt ook voor de laserstralen. Je moet verschillende gebouwen doorzoeken voor je je doel bereikt hebt. Er zijn weer verschillende items te gebruiken die je eerst moet

zoeken want zonder items kom je er niet. Je kan per gebouw naar verschillende verdiepingen met de lift, maar je hebt ook een kaart nodig om verder te komen in het spel. In totaal zijn er 9 kaarten en 3 verschillende voedsel pakketten (B1 B2 B3). Als je in het moeras komt moet je de vijand volgen zonder dat je gezien wordt want anders gaat ie er vandoor en dan kan je weer opnieuw van start in het moeras. Ik wil niet al teveel zeggen want ik vind dat je het spel zelf maar moet gaan spelen anders is het niet leuk meer. Het is jammer dat het spel niet gewoon te koop is in de winkel. Je moet het bestellen bij een club of een importeur met lef (MSX CENTRUM AMSTERDAM). Helaas is een japans spel niet goedkoop, het kost al gauw 138-168 gulden. Dat komt door de btw + invoerrechten. Maar SOLID SNAKE is het wel waard.

W.V.D.G .

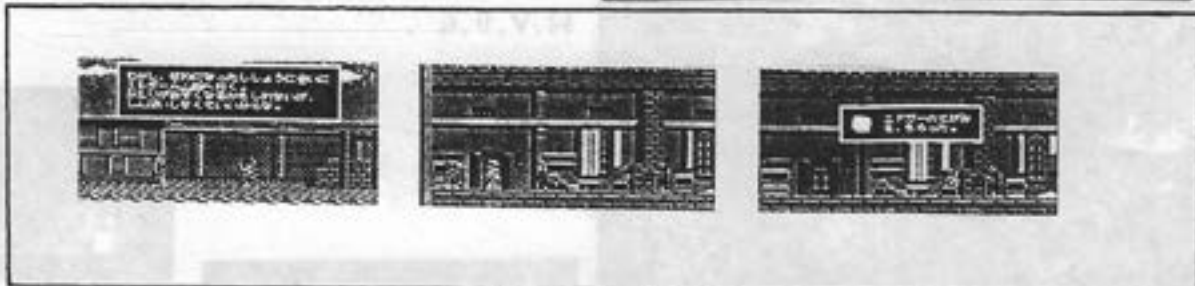
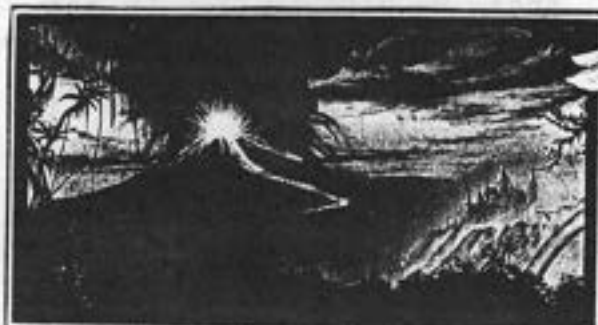


WANDERERS FROM YS

Dit spel vind ik een van de mooiste spellen van de msx. Het is gemaakt door FALCOM en is de opvolger van ys-1 en 2. Verder zit dit spel in een zeer mooie doos met van alles erin. dit spel staat op vier diskettes plus een user disk. Wat verschilt met ys-1 en 2 is dat je het nu niet van boven ziet maar van de zijkant (het beeld scrollt van links naar rechts, van boven naar beneden en andersom). Dit spel begint met een mooi introscherm en wat tekst, daarna begin je als gewoonlijk in een dorp met 1000 gold waarvoor je verschillende wapens, items, inventory's etc. kunt kopen. Als je het dorp uitgaat kom je bij een soort map waarop staat waar je allemaal naartoe kunt. Eerst kun je nog alleen naar naar de grotten, maar waarna je verder speelt des te meer plaatsen kun je kiezen. Dit spel is grafisch zo mooi dat ik dacht toen ik



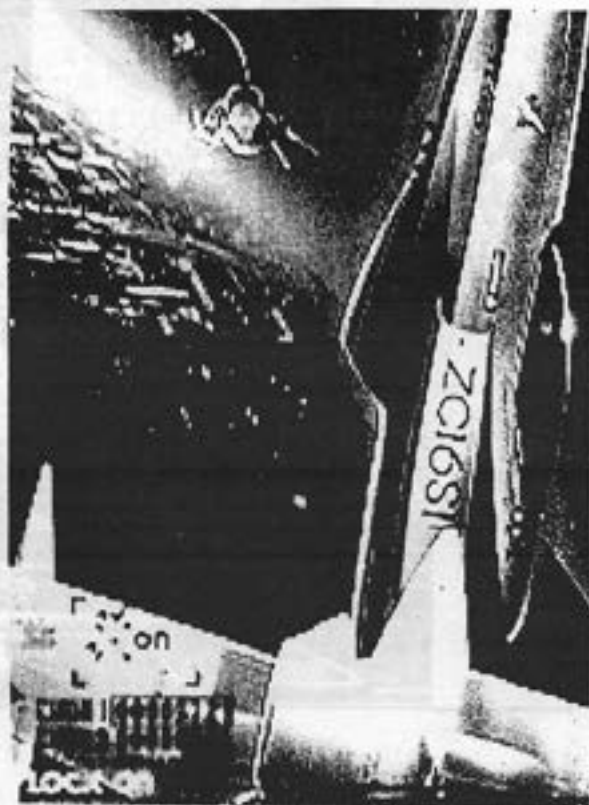
het speelde een msx2+ had. Verder lijkt alles heel echt omdat er heleboel scrolls over elkaar heen lopen. Dit spel is ook geschikt voor de msx2+ maar werkt niet met de FM-PAC. Wil je dit spel zo snel mogelijk uitspelen dan moet je even in de speltips en poke's rubriek kijken van ons vorige nummer, daar staat het hele verslag.



LAYDOCK LAST ATTACK

Alweer het derde deel van de laydock serie van T&E-soft. Na super laydock en laydock2(msx2) is er nu ook deze laydock bijna alleen geschikt voor de msx2+ vanwege zijn super mooie scrolls. het spel staat op 2 diskettes. Je start het spel op als je disk a in de computer gestopt hebt en je krijgt een mooie demo met mooie FM-PAC muziek. Daarna kun je je naam invoeren en kiezen of je met 1 of 2 spelers wilt spelen enz. En dan begint het spel. het beeld scrolt nu naar boven, als je in het eerste veldje (een soort ijsplaneet) bij het einde gekomen bent krijg je een eind basis waar een soort oog uit komt. Je moet hier met je bommen op

schieten, als de basis stuk is ga je naar het volgendes level dat vertikaal scrolt. Aan het einde van dit veld krijg je een soort stangen die uit een ijs muur komen. Als je die stuk hebt krijg je een heel groot stuk ijs daarom heen vliegen dingetjes die je neer moet schieten. Daarna krijg je de eerste demo. Het spel telt bij elkaar 8 levels. Het spel is heel mooi getekend en de scrolls zijn goed. Je kan ook je level waar je gebleven bent weg schrijven, dat kan op disk maar ook met S-RAM. Dit spel bevat mooie demo's en is een echte aanrader onder de msx2+'ers onder ons.



F-1 SPIRIT 3D

Dit spel hoort tot één van de beste race-spellen op de MSX, en is van KONAMI. Dit spel werkt alleen op een MSX 2+ en staat op 2 diskettes en werkt met FM-PAC en MSX MUSIC. Als je het spel opstart krijg je het introscherm, even wachten, daarna krijg je een heel mooi gedigitaliseerd screen 12 beeld met daarop een racewagen, als je dan nog even wacht krijg je op het beeld weer een racewagen die langs het publiek rijdt. Na dit gezien te hebben moet je op de spatiebalk drukken en kan je kiezen uit FREE RUN A, FREE RUN B, GRAND PRIX en BATTLE MODE. Als je free run a kiest heb je geen tegenstanders in de race en als je free run b kiest heb je wel tegenstanders in de race. Zelf kies ik altijd GRAND PRIX. Hierna druk je op de spatie en kun je kiezen uit NEW SEASON of CONTINUE. Het leukste is om new season te doen want het continue kan je van disk laden en dan heb je zo de eind demo. Als je new season hebt ingedrukt kan je je

naam in voeren, hierna kiest de computer de race, nu kan je de kleur en vorm van je auto kiezen. Als dat gedaan is kan je verder de rest van je wagen in elkaar zetten. BV. TIRES, ENGENE, BREAKS enz. en dan kan je eindelijk lekker gaan racen. PS ik heb eens horen zeggen dat je dit spel met 2 computers op elkaar aangesloten kan spelen (heb ik zelf nooit geprobeerd). En verder speel ze met dit mooie en te gekke spel van KONAMI.



PAS OP!!! Dit nieuwe spel van Konami is super verslavend. Het lijkt op tetris en heet **quarth**. Dit spel bevat weer de mooie SCC soundchip en staat op een 2Megarom cartridge. Als je het spel in je computer stopt krijg je het mooie titelscherm te zien waarna je moet drukken om het spel te beginnen en een heel mooi plaatje te zien krijgt. Daarna kan je uit verschillende opties kiezen. Je kan bijvoorbeeld met 2 players tegelijk spelen op hetzelfde veld of 2 players ieder op een apart veld. Verder kun je nog kiezen wat voor muziek je op de achtergrond wilt en in welk level je wilt beginnen. Ook kan je uit verschillende schopen kiezen. De bedoeling van het spel is onafgemaakte rechthoeken die van boven naar beneden naar je toe komen te vullen met blokjes tot ze een rechthoek vormen, daarna verdwijnen ze. Als de rechthoek beneden tegen de streep komt ben je af, je moet soms behoorlijk snel zijn. Je kunt ook zoals ik al zei met twee players ieder op een apart veld spelen tegen elkaar. Het is dan de

QUARTH

bedoeling zo snel mogelijk zo groot mogelijke rechthoeken te vormen zodat je tegenspeler boven in het beeld een soort muurtje krijgt zodat hij niks kan zien daar. Hij krijgt de onafgemaakte rechthoeken dus later te zien en moet dus naarmate de muur groter wordt steeds sneller reageren. Dit spel werkt dus met SCC en werkt op de MSX2 en MSX2+.



ROM CARTRIDGE 1MB/ROM16 RAM16 TRANSFORMER 2

SCC MSX2 MSX2+



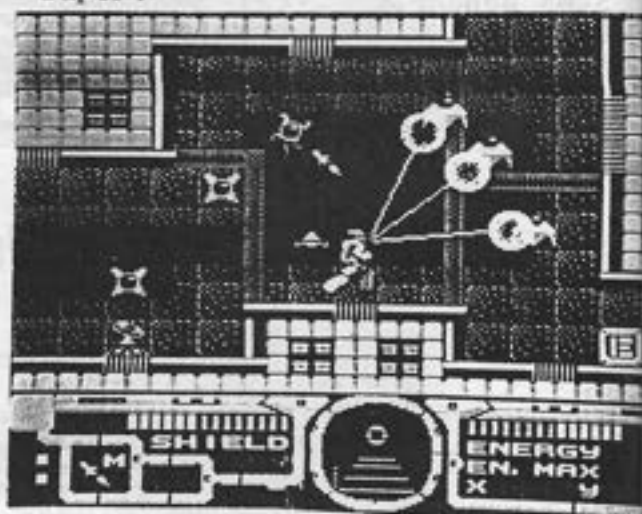
クオース

FIRE HAWK



De opvolger van thexer is er nu en heet FIRE HAWK. Dit spel is gemaakt door Game Arts en bestaat uit een a en b disk. Na het opstarten krijg je een uit twee delen bestaande demo met prachtige muziek. Daarna krijg je het introscherm waar je kan kiezen uit de volgende opties: START GAME, CONTINUE, PRACTICE, en SYSTEM. Bij SYSTEM kun je nog eens kiezen tussen laden, save en music voor de muzikdemo. Als je het spel begint ben je een mannetje dat kan veranderen in een vliegtuigje waarmee je de nodige vijanden moet verslaan. Om te transformeren in een vliegtuigje moet je de joystick naar beneden drukken. Je kan tijdens het spelen ook nog kiezen uit verschillende wapens bij het optiemenu, deze is te verkrijgen door vuurknop B lang ingedrukt te houden. Je

kan nu kiezen uit contact, shield, missile, en optie. Contact gebruik je om contact te zoeken, als je shield kiest krijg je een shield(bescherming) om je heen, als je missiles kiest kun je bommetje afvuren die zelf de vijanden opzoeken, en als je optie kiest kun je kiezen uit de door jou gevonden wapens. De grafische kwaliteiten van dit spel zijn redelijk mooi en de scrolls verlopen ook goed. Dit spel werkt met FM-PAC dus het geluid is super.



Dit leuke spel van AVION SOFI(?) is een soort vechtspel, staat op een diskette, en zit in een mooie doos. De bedoeling van het spel is mannetjes, vrouwtjes en kindertjes neer te slaan of te schoppen. Je hebt verschillende levels, en elk level is natuurlijk wat moeilijker. Na elk level krijg je een dame te zien, wat deze zegt of gaat doen is mij onbekent. Grafisch is het spel wel mooi, de muziek is matig en word niet ondersteunt door de FM-PAC. Het spel is niet zo moeilijk maar vereist wel een stevige duim en een goede joystick.

THE FIGHTING WOLF



Al weer iets nieuws in ons blad, een cursus **basic voor beginners**. Dit wordt niet een cursus met ingewikkelde termen e.d. maar gewoon simpel en hopelijk duidelijk. Ik zal ook van elk commando een voorbeeld laten zien. En dan nu maar beginnen.

In het eerste deel van deze cursus ga ik het over de volgende commando's hebben: **print, cls, input, line input, for...next, goto, gosub, end**. Aan het einde van elk deel zal ik een klein programma'tje schrijven met de tot dan toe geleerde opdrachten er in.

En dan nu maar beginnen. We beginnen met de opdracht **print**. Met deze opdracht kun je iets op het scherm zetten, een tekst of de uitkomst van een berekening. Een tekst moet je altijd tussen aanhalingstekens zetten, probeer het volgende maar.

```
print "MSX VIEW"
```

Na het geven van een return zal er op het scherm **MSX VIEW** verschijnen. Als je b.v. 100 op het scherm wil zetten dan moet dat ook tussen aanhalingstekens.

Je kunt ook een sommetje berekenen met de **print** opdracht. Om b.v. $10 * 10$ uit te rekenen moet je het volgende intypen

```
print 10 * 10
```

Nu zal op het beeld 100 verschijnen, immers $10 * 10 = 100$. De **print** opdracht kan je ook vervangen door een vraagteken

CLS: Cls staat voor clear screen, wat betekent maak scherm schoon. Dit werkt alleen in de tekstschermen. Probeer het volgende eens.

```
cls
```

Na de return zul je zien dat het beeld schoon is en dat de cursor netjes links boven in de hoek staat.

VARIABELEN en STRINGS: Een variabele is b.v. **A**. Als je bijvoorbeeld intypt

```
a = 100
print a
```

zal er op het beeld 100 verschijnen. Het getal 100 ligt in de variabele **A** opgeslagen. Op deze manier kun je geen teksten opslaan in een variabele. Dat kan wel als je een string (\$) en aanhalingstekens gebruikt, probeer maar eens.

```
a$ = "MSX VIEW"
print a$
```

Nu zal **MSX VIEW** op het beeld verschijnen. Natuurlijk kun je ook **B** of **BS** of **DD** of **DDS** enz. gebruiken.

Voor dat ik begin met het uitleggen van andere opdrachten moet je het volgende weten: Elke zin van een programma begint met een regelnummer. De computer zal de regels in volgorde

van hun nummer uitvoeren. Het beste is om stappen van 10 te nemen want dan kun je makkelijk een regel toevoegen. Om de computer deze regels uit te laten voeren moet je **run** in typen. Als je de listing (de regels met een nummer er voor) op het beeld wilt laten verschijnen moet je list in typen.

INPUT: Met de opdracht **input** kan je een variabele een getal of een tekst toe kennen. Dit gaat op de volgende manier voor een getal.

input a

Op het scherm zal dan een vraagteken verschijnen. Als je dan b.v. 200 intypt en je geeft een return zal de waarde 200 opgeslagen worden in A. Je moet dan geen tekst invoeren. Met deze waarden kun je dan berekeningen of iets dergelijks uitvoeren. Wil je nu een tekst opslaan dan gaat dat op de volgende manier.

input a\$

Ook hier zal een vraagteken verschijnen. Nu kun je getallen en teksten opslaan in de variabele a\$, maar je kunt niet met die getallen rekenen. Je kunt de variabelen weer op het beeld krijgen met behulp van de **print** opdracht. Ook is het mogelijk om een tekst voor het vraagteken te laten verschijnen, en dat gaat dan weer zo.

input "typ waar iets in"; a\$
of
input "typ nu alleen een getal in"; a

Ook is er nog de mogelijkheid om met 1 **input** instructie meerdere variabelen in te voeren, en dat gaat dan weer zo.

input a\$,b\$,c\$

Na de gebruikelijke return verschijnt er een vraagteken. Je kan nu iets opslaan in a\$. Na een return verschijnen er 2 vraagtekens en kan

je wat voor b\$ invoeren enz.

LINE INPUT: Dit is bijna het zelfde commando als **input** maar er verschijnen geen vraagtekens

FOR ... NEXT: Dit is een zeer handige loop. Het is o.a. gemakkelijk om een programma eventjes te laten wachten of een bepaald routine zich te laten herhalen. Ik denk dat het het makkelijkst is om het uit te leggen met behulp van een voorbeeld programma.

```
10 for a=1 to 5
20 print a; "MSX VIEW"
30 next a
```

Na het intypen van **run** zal er op het beeld verschijnen:

```
1 MSX VIEW
2 MSX VIEW
3 MSX VIEW
4 MSX VIEW
5 MSX VIEW
```

In regel 10 wordt gezegd dat A 1 is. Elke keer als er word teruggekeerd naar A doormiddel van **next a** moet er 1 bij A worden opgetelt. Als A 5

is moet er niet gereageerd worden op **next a**.

De **;** in regel 20 wilt zeggen dat er aan het einde van de eerste variabele een spatie overgeslagen moet worden en dat de volgende er achter moet worden geprint. Ik hoop dat ik dit commando duidelijk genoeg heb uitgelogd, tovons is dit ingetypte programmatje ons eerste

END: zeer simpele opdracht. Het betekent niks anders dan einde programma.

GOTO: Goto is een vrij gemakkelijke opdracht. Achter

goto komt altijd een regelnummer. Als er in een regel **goto 10** staat betekend dat: ga naar regelnummer 10. Een klein voorbeeltje:

```
10 print "MSX VIEW"
20 goto 10
```

het effect van dit programmatje is dat er oneindig vaak op het beeldscherm **MSX VIEW** zal verschijnen. Om dit te laten stoppen zonder je computer uit te zetten moet je tergelijk op de toetsen **ctrl** en **stop** drukken.

GOSUB: Deze opdracht lijkt op goto. Het verschil tussen deze 2 is

dat je met **gosub** terug kan keren naar waar je gebleven was. Dat doe je met het commando **return**. bijvoorbeeld:

```
10 gosub 30
20 end
30 print "MSX VIEW"
40 return
```

Dit was dan het eerste deel van **basic voor beginners**. Ik hoop dat ik een beetje duidelijk was. De volgende keer zal ik niet allen commando's en opdrachten behandelen maar zal ik ook handige programmeertips geven

M. Vorstman

```
10 CLS
20 PRINT "TEST PROGRAMMA"
30 INPUT "WAT MOET ER OP HET BEELD VERSCHIJNEN";A$
40 INPUT "HOE VAAK MOET HET OP HET BEELD
VERSCHIJNEN";A
50 FOR B=1 TO A
60 PRINT A$
70 GOSUB 110
80 NEXT B
90 PRINT "EINDE POGRAMMA"
100 END
110 FOR C=1 TO 100
120 NEXT C
130 RETURN
```



SD SNATCHER™

RAMAK
VRIJESPEL
MSX2
MSX2+

Wat een topper van Konami. Het zal mij niks verbazen als dit spel het beste spel van het jaar zal worden. Dit spel ga ik niet bespreken want dat hebben we al in het vorige nummer gedaan. Wel probeer ik een verslag van dit spel te schrijven voor jullie.

Je begint bij het hoofdkwartier dat J.U.N.K.E.R. heet (zie afk. in de demo). Je gaat hier automatisch naar binnen, waar wat wordt gezegd. (Als je dit spel origineel hebt kun je in de handleiding een leuk plattegrondje vinden, zie hieronder)



Wanneer je dan met je baas hebt gepraat krijg je een collega plus 500 munten om je opdracht te vervullen. Samen stappen jullie in de Space-Police-Car (zo noem ik dat ding maar even) en rijden naar de haven. Daar staan twee grote garages genummerd een en twee. Ga nummer een in, je collega gaat nummer twee in. Nu begint het echte werk (je hebt natuurlijk wel wat wapens gekocht en dergelijke om te vechten anders kan je het vergeten). Verder ga ik niet opschrijven hoe je je wapens en dergelijke moet kopen want ieder heeft z'n eigen manier. Voor de twee garages staat een soort telefoon-automaat waarmee je je Space-Police-Car mee kan oproepen die je naar verschillende plaatsen brengt.

We gaan het gebouw in en komen allemaal Snatchers tegen die we kunnen beschieten. Loop nu helemaal omhoog (ga ook doe trap op) totdat je een voorwerp ziet liggen, loop hier tegen aan en er verschijnt een tekst op het beeld. Zodra deze tekst weg is moet je als de donders weg wezen (ga door het meest rechter raampje dat helemaal open is). Het voorwerp is namelijk een tijdbom maar daar kom je snel genoeg achter. Als we nu buiten het gebouw zijn gaat de tijdbom af. BOOOOOOOOM. Nu moeten we onze collega achterna. (Ga eventueel nog naar JUNKER en koop de nodige dingen en praat nog wat.) Altijd als er wat vreemde is gebeurt ga je even naar JUNKER. We gaan nu gebouw nummer twee in, en volgen de voetsporen van onze collega. LET OP, loop precies over zijn voetsporen anders heb je grote kans dat je over een mijn loopt. SAVE desnoods hier even weg. Blijf zijn voetsporen volgen totdat je op een plek komt waar een blauw voorwerp is, omsingeld door allemaal Snatchers. Koop voor dit gevecht de options die 100 kost, dit gaat wat sneller, je hebt er minimaal zes nodig. Met drie options red je het ook wel, alleen dan moet je even wachten totdat er twee Snatchers in het beeld staan. Heb je het zware karwei achter de rug loop dan tegen het voorwerp aan. Je ziet dat dit het informatie-robotje is van je collega. Loop verder en zie daar de bloedsporen van je collega. Als je hier het zij-straatje ingaat, staat er weer een telefoon-automaat om je space-car op te roepen. Ga verder omhoog en loop tegen het mannetje aan dat je ziet lopen. We merken ook dat we die deur niet in kunnen waar de bloedsporen ophouden. Loop verder naar rechts en praat met dat mannetje dat daar loopt, ben je klaar loop dan een stukje terug en knalt een gat in de muur. Ga hier in. Loop twee doorgangen naar links en ga dan de doorgang in richting beneden, loop naar een kistje wat je open kunt maken, je pakt nu 50 kogels, gelijk hierboven staat nog een kistje met drugs als inhoud. Ga weer terug naar dat punt waar je naar beneden ging en loop een stukje naar boven en neem de rechter-poort. Als je in dit gebied door de poort richting beneden loopt kun je drugs pakken (altijd doen). Loop vanuit dat gebied met drie richtingen, naar rechts en vervolgens omhoog. Handel helemaal naar rechts en ga deze schuifdeur door. Hier is een mannetje waar je een sleutel van krijgt om een deur te openen verder in het spel. Loop weer door deze schuifdeur terug en neem meteen de eerste doorgang naar beneden, je kan nu naar rechts of naar links. In de linker-doorgang staat een kistje en voor de rechter-doorgang heb je de sleutel nodig. Pak eerst wat er in het kistje ligt, en neem dan de doorgang naar rechts. Je kan nu weer kiezen tussen links of rechts. In de rechter-doorgang staat een kistje met drugs (sorry dit moet links zijn) en daarna ga je door het rechter-doorgang. Ga nu weer naar links en vervolgens moet je vier maal naar beneden en dan nog eens door de linker-doorgang (Het is toch niet moeilijk te volgen hééé...)

Nu komt er weer wat spanning om de hoek kijken, je ziet dat dit gebied doodloopt. Loop nu door tot je niet meer verder kan, namelijk bij dat groene kruisje op de muur. Je krijgt nu vanzelf tekst (soms lukt dit niet dan nog eens proberen.) Na deze tekst barst er een gat in de muur waar een reusachtige Metal-Gear machine komt uitlopen. Nadat je hem hebt vernietigd loop je door dit gat in de muur en zie hier je collage ligt op de grond met volledig zijn kop eraf gescheurt,....OOOO en wat heb je nu geleerd...?? Loop tegen hen aan en ga naar links waar dat kereltje heen liep toen jij net eraan kwam. Je krijgt nu weer tekst en hiernaar loop je terug en vervolgens omhoog (driemaal). Vervolg nu je weg naar de deur waar je van buiten af niet in kon en roep je auto op en rij naar JUNKER. Je ziet dat iedereen beroeft is (behalve je eigen baas), praat weer met iedereen en loop vervolgens JUNKER uit en wandel langs je auto naar rechts waar je nu snatcher tegen komt. Dood er een paar (is altijd handig, vooral als je dichtbij JUNKER zit) en loop het laatste gebouw binnen. Loop door tot je bij een deur komt waar je aan moet kloppen en deze binnen treedt. Je praat nu met de vrouw of het meisje van je collega (denk ik). Loop naar de kamer daar boven en loop tegen het gele papiertje aan en tegen de computer en het witte papiertje, en klets nog even wat in JUNKER. Stop nu in je Spacecar en je ziet dat er een titel bij is gekomen. We gaan hiernaar toe en moeten aan disk 2 beginnen. We komen in een soort stadje terecht waar wat meerdere mensen lopen. Spreek ze allemaal aan en bekijk even alle gebouwen. Er is een gebouw waar we nog niet in komen waar dat komt later wel. Ga naar Zone 1 en speel daar totdat je een diskette hebt gewonnen. Met dit voorwerp moet je vervolgens mij weer terug naar die computer waar we gaan eerst nog even verder verkennen. Om de bioscoop film te zien moet je een kaartje kopen, koop dit kaartje niet bij de ingang maar bij dat verkoop-mannetje (links boven) daar kost het namelijk 70 munten en bij de ingang kost het 100 munten. De 3D-bril kan je nog niet kopen want je moet eerst de film zien zonder deze bril (waarom weet ik zelf ook niet??). Ga even naar die computer en naar JUNKER en dan weer terug naar dat stadje. Ga direct naar Cielo en je ziet dat het vrouwtje achter de toonbank nu normaal praat (nou ja normaal praat, gewoon japans). Vervolgens ga je weer naar Zone 1 en speel je weer en moet je een soort haarklem winnen. Als je nu nog een keer wilt 500 munten. Ga nu de film zien. (Als je nieuwe mensen tegen komt of die je al eerder hebt gezien praat dan altijd even met hun.) We gaan nu naar de verkoper en kopen de 3D-bril en het bioscoop kaartje. Ga vervolgens naar Cielo en je krijgt een kaartje waarmee je het Casino in kan (links onder)



Wij gaan dan ook het Casino in en praten met iedereen die aanwezig is (behalve de danseres), ga dan door het deurtje naar de kokin en de barkeeper (links boven). Praat met hun en ga vervolgens weer naar de Cinema. Als je eenmaal in de filmzaal bent sluit dan gewoon aan achter de drukke rijen mensen. Als de film is afgelopen ga je de WC in en loop je door naar boven en volg je deze film nog een keer. Even later in de film komt er een reclame van Outer Heaven met dat barkeepsertje, ga daar nu nog een keer heen (dat Casino links onderen) praat met de barkeeper. Na dit gesprek ga je weer terug naar JUNKER. We zien dat er iets ergs is gebeurd ons vriendinnetje is weg (ik noem haar waar je vriendinnetje). Ze is verdwenen en wij moeten haar weer zien te vinden. Stap je Space-car in en er is weer een nieuwe titel bij gekomen ga hier heen. Dit lijkt wel een soort zwart stadje. Neus hier even wat rond en praat met diegene die je tegenkomt. Ga nu naar de Gok automatenhal (rechts onderen) win desnoods wat geld (doe dit wel met de linker automaat want de rechter gaat het er namelijk af (dat gene wat je wilt)). Er is hier een deur (rechts) die je niet open krijgt, deze krijgt je wel open als op de rechter gok-automat drie Snatcher kappen op een rij krijgt waar dat lukt nu nog niet eerst gaan we naar CD (rechts boven). Nu moet je goede wapens en veel power hebben verzameld omdat het nu pittig wordt. Ga CD in en neem direct de linker schuif-deur, hier een kistje met 500 munten. Ga hierna terug en neem de doorgang daarboven (ook links) en vervolg je weg naar de trap en ga hier omhoog en loop verder naar boven. Als het goed is kwam je net een deur tegen die je nog niet in komt. Vervolg je naar een tweede trap, ga deze omhoog en loop verder omhoog. Daar staat je meisje versingeld door snatchers. Ran slag... Na het zware karrij loop je tegen haar aan, na wat gepraat springt ze met een nood-gang weg. Nu kun je wel de deur in. (Ga ook nog eventueel een beetje bijvullen bij JUNKER). Vervolg nu je weg totdat je bij een snatcher komt die jou meisje te pakken heeft. Nu moet je heel secuur te werk gaan. Probeer eerst zijn arm eraf te schieten, waar hij jou meisje vasthoudt, met en geweer met een kleine loop zodat je meisje weg kan vluchten. Maak nu het vuile werk waar af. Praat even met je vriendinnetje en loop die doorgang naar boven door. Loop nu de volgende trappen af en vervolg je weg door de twee schuif-deuren die je doorgaat. Je komt nu bij een gebied waar je een doorgang hebt naar links en naar boven. Neem eerst de doorgang naar links en vervolg je weg totdat je bij dat kereltje komt die jou collegale heeft vermoord. Loop tegen hen aan en je kan met hen gaan vechten alhoewel dit niet lang duurt. Loop nu weer terug en je krijgt te maken met 2 super grote robots. Vrees niet want hulp is onderweg. Een enorme laser schiet door de kappen van de 2 robots. Deze laser is afkomstig van je tweede collage blonde punkert (mooie liekie trouwens).

Praat met hem en loop CD uit en loop naar dat gebouw waar je kan gokken. TIP: Als je Cd uit wilt lopen kun je dat het best doen via de doorgang waar die muur is open gebroken, ik denk dat de blonde punkert dat heeft gedaan". Ga nu gokken met de rechter gokautomat, na ongeveer drie keer gokken krijg je drie snatcher kappen op een rij. Nu gaat er een deur open. Treed deze binnen en je ziet dat je in een kamer bent beland waar twee geheimzinnige mannetjes zitten te babbelen (VIP). Als je goed kijkt zie je dat een van deze twee mannetjes jouw collega heeft vermoord. Je moet deze mannetjes nu gaan af luisteren en dat doe je door tgen de (VIP) deur aan te lopen (VIP staat voor: Very Impotent Person). Dan komt je blonde vriend eraan en treden jullie samen binnen. Nu ga je vechten met hun en eentje ontsnapt er en die andere waak je af (lees wraak...). Je krijgt hierna een voorwerp dat je later zeker nodig hebt samen met nog zo'n voorwerp. Ga nu terug naar JUNKER. Ga daarna weer terug naar CD en loop, via de gebroken muur, naar die grote blauwe (kluis)deur. Waar die twee grote robots op je afkwamen. Ga deze deur in (zie voor plattegrond volgende pag.) In dorp "B" zit enkel een verkoper, waar koop hier nooit wat want in dorp "A" staat een telefoon-automat om je space car op te roepen. Als je dan in moeilijkheden zit kun je zo naar JUNKER je energie opvullen. Je kunt eventueel wel even met deze verkoper praten want je weet waar nooit. We zijn in dorp "A" beland en praten met alle oma's. Ga daarna de kerk in (dat gebouw met die rooie doodskop erop). Praat met de mensen die daar aanwezig zijn en ga terug naar JUNKER. Ga nu weer terug naar die kerk en daar staat een meisje op jouw te wachten met groen haar. Ze zegt wat, Haarschijnlijk vraagt ze of je met haar mee wilt door de geheime doorgang. Druk op "YES" en volg haar. Je komt nu voor twee mensen te staan waaronder dat meisje met het groene haar. Nadat je met ze hebt gepraat kun je niet meer terug door de geheime doorgang dus gaan we de trap op. We lopen zover tot we bij het klooster mannetje komen waar we mee moeten vechten. Als je hem hebt vernietigd blijkt er dat hij geen snatcher was maar gewoon een mens van vlees en bloed. Die twee mensen bij de geheime doorgang hebben jou dus in het ootje genomen om dat klooster mannetje te doden. Nu word je vanzelf naar je baas terug gestuurd die hier heel erg boos over is en heeft daarom ook al onze spullen ingenomen en we mogen ook voorlopig geen spullen meer kopen bij JUNKER. Maar ons vriendinnetje helpt ons een klein beetje. Ze staat buiten op je te wachten. We krijgen nu een vermomings pak en een schuilnaam. We rijden nu samen met je vriendinnetje terug naar dorp "A". Loop de kerk binnen en praat met iedere wachter die je tegen komt. Loop door naar dat deurtje waar een kereltje voor stond waardoor je er niet in kwam, deze is nu weg en kunnen we verder een trap op. Vervolg je weg naar een deur die je niet in komt. Nu moet je alle koarsjes uit doven, ook die in de geheime doorgang van de kerk. Keer dan weer terug naar die deur en vernietig daar die twee snatchers, je krijgt hierna een voorwerp. Loop nu door het volgende deurtje en dit leid je naar die kamer waar je het klooster-mannetje hebt gedood.



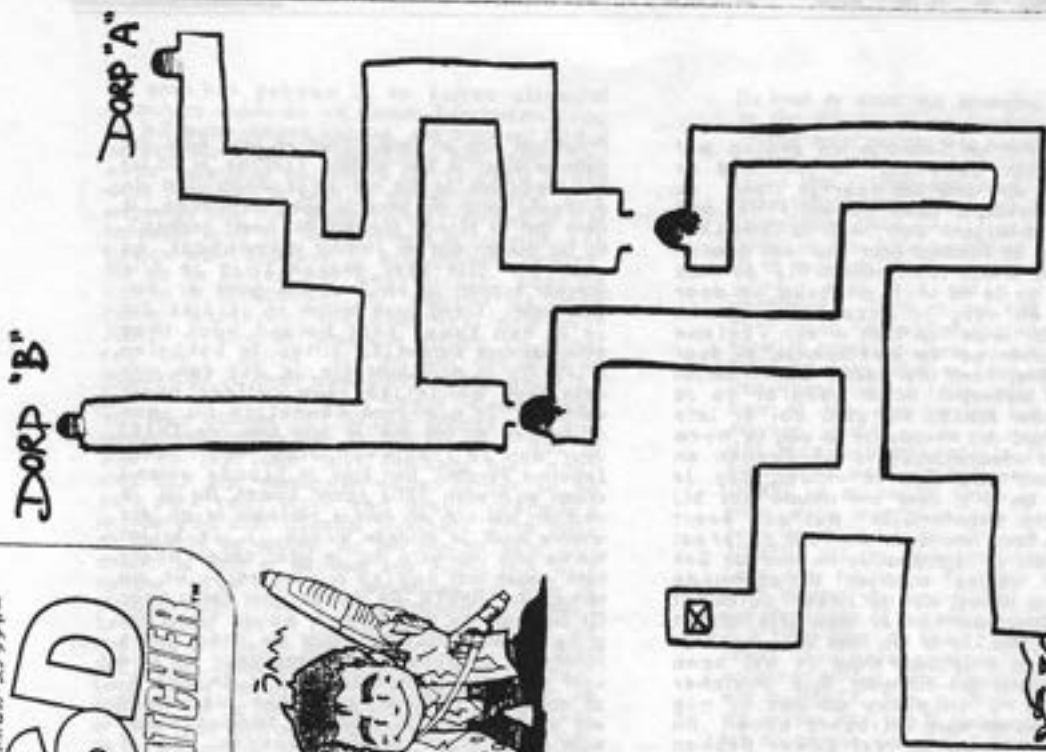


"KERK"

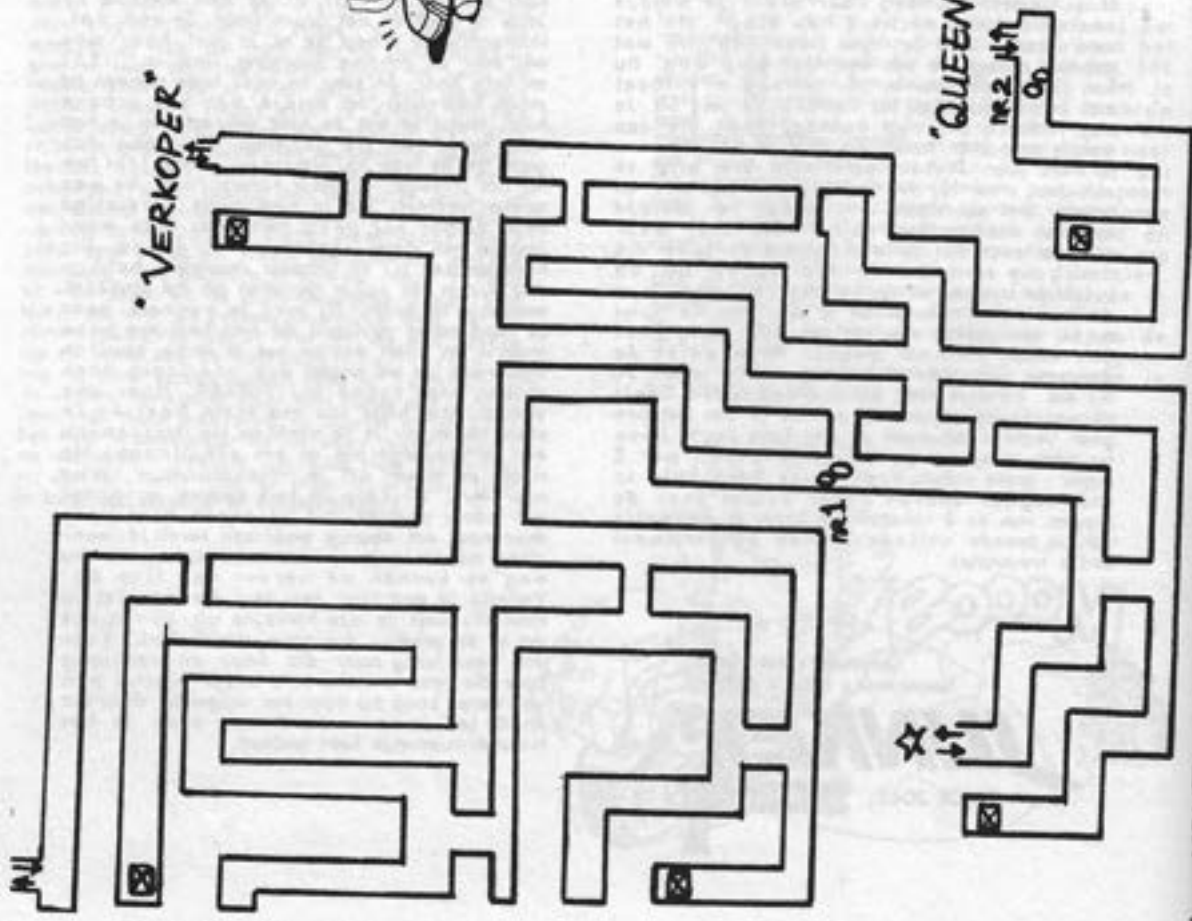
"VERKOPER"

"QUEEN"

nr.1 nr.2



GROTE BLAUWE KLUIS.

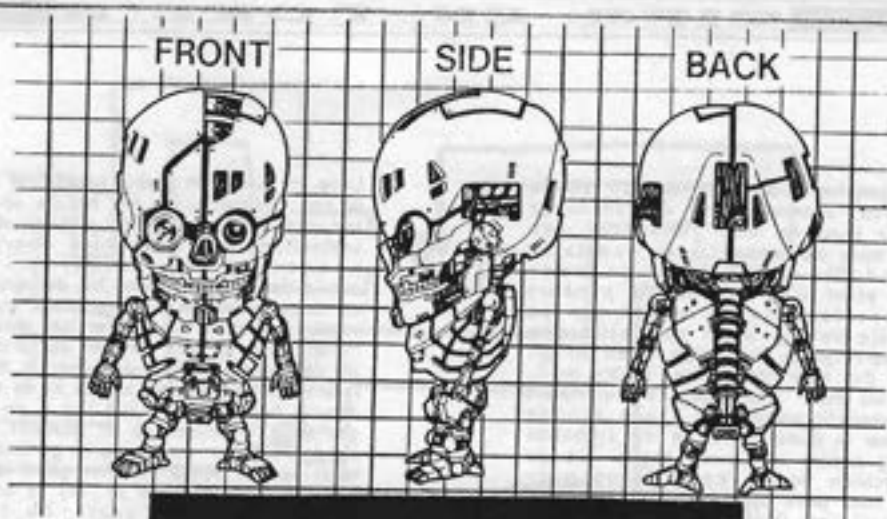


Loop nu tegen het rode doodskop aan en je voert de twee voorwerpen in die je in je bezit hebt. Er komt nu een gang naar een rood-gebied waar we natuurlijk in gaan (zie plattegrond.) Als eerst loop je naar ontmoetings plaats nr.1 waar blonde punkert naar jou toe loopt. (Ondertussen kun je natuurlijk alle kistjes open maken) Ga dan naar het sterretje en loop deze even in en uit en loop dan naar ontmoetings plaats nr.2. Nu kun je via deze deur naar Queen en i Queen is ontmoetingsplaats nr.3 met blonde punkert. Maar in Queen heb je de lightbal option nodig anders zie je niet tegen wie je staat te vechten. Ga dus eerst terug naar JUNKER en haal deze option op. Stap weer in je auto en rij naar Queen want die staat er nu ook bij als titel. Als je nu vervolgens links en dan omhoog loopt kom je vanzelf bij een trap waar iemand met veel power tegenover jou staat, dat is namelijk blonde punkert. Schiet hier zo'n flashlight option af, dan zien jullie elkaar en kun je naar beneden. (Flashlight option kun je natuurlijk ook gebruiken onder het vechten tegen snatchers (in Queen.) Loop net zolang door totdat je een kaartje tegenkomt waar vijf SD-Snatchers liggen, één daarvan kun je vernietigen de rest geven wat tekst. Loop hierna verder tot dat je bij een zwarte doorgang bent, pas hier wel op dat je genoeg wapens en/of options hebt want ook nu wordt het pittig. Because it's Show time... Je moet nu het ontsnapte kereltje vernietigen plus nog eens vier SD-Snatchers. Hierna loop je verder omhoog en daar staat een kluisje voor je neus waar je twee cijfers in moet in tikken. Na de derde keer fout ingetikt te hebben val je terug in het rood gebied. De code is 6-4.

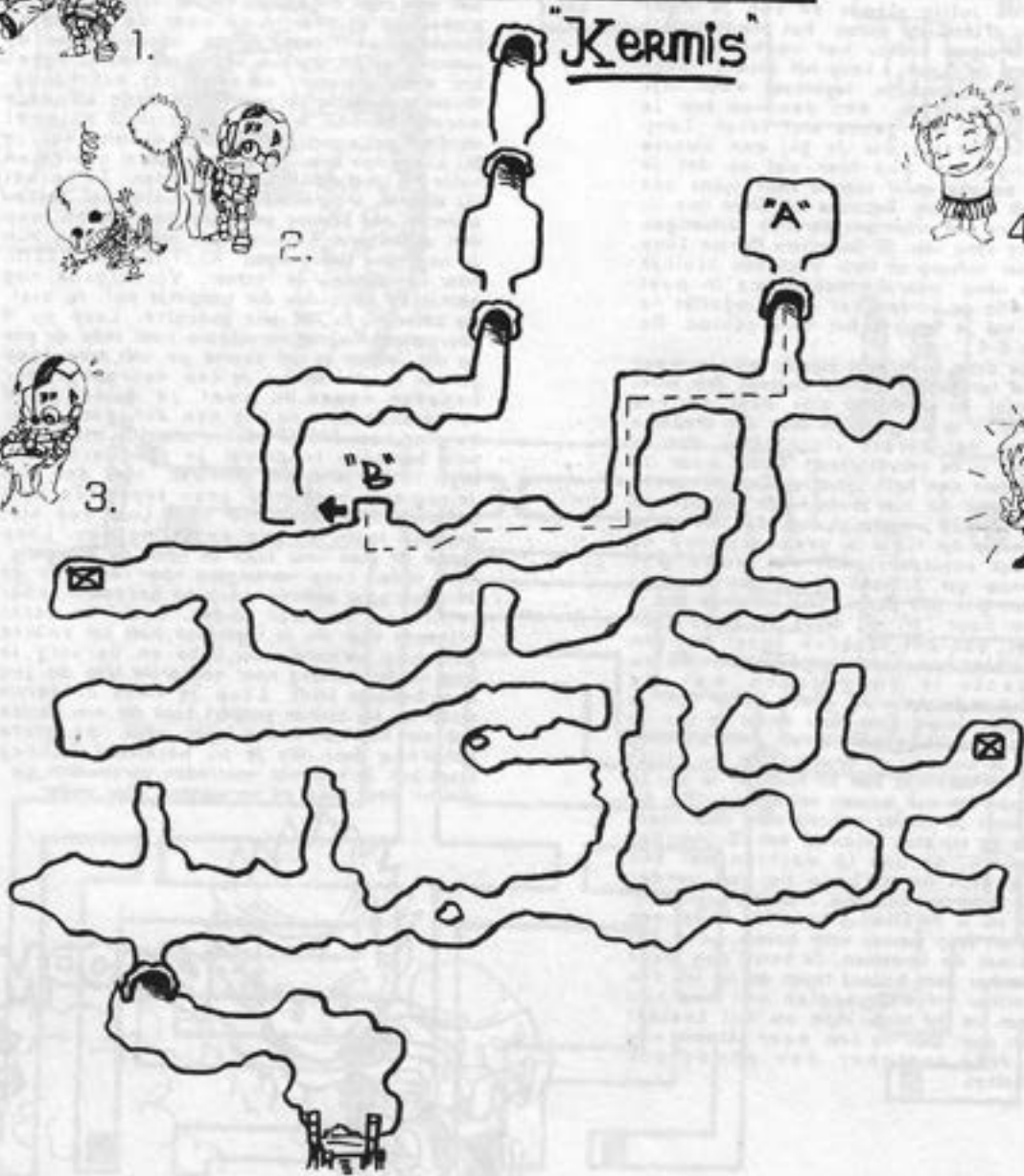
Nadat je deze code hebt ingetikt ga je weer helemaal terug naar JUNKER (weten een mooi wild liedje). Nu wordt het pas echt serieus want JUNKER is aangevallen door een stelletje snatchers. Het eerste slachtoffer dat je tegenkomt is de secretaresse "Nellie", waar je een geheime weg hebt (geintje). Dan je grote wapen vriend die zijn leven heeft opgeofferd voor de JUNKER mensen. Loop dan naar je baas en zie dat hij is 'm gesmeerd, loop nu naar dat schilderij wat wel eens wat commentaar gaf. Er komt nu een doorgang vrij naar een grot (zie plattegrond volgende blz.). Loop nu naar "A" en maak je baas (SD-snatcher) aan het bloeden zodat hij een spoor achter laat. Loop nu naar punt "B" en wel zoals is aangegeven met de stippellijn, anders heb je grote kans dat je over mijnen loopt. Loop door totdat je bij je vriendinnetje bent, die heel geheimzinnig doet, en je baas op de grond ligt. Nu blijkt dat je vriendinnetje een SD-Snatcher is en je moet haar dan ook meteen vernietigen. Na dit klusje loop je verder omhoog want daar staat je baas, die nu echt helemaal een SD-Snatcher is geworden, op jou te wachten met een ballon in zijn hand. Loop nu nog verder omhoog zodat we aan disk 3 mogen beginnen. We zijn nu in de Efteling beland. Koop een kaartje en loop meteen naar boven naar dat kasteel met die fontein. Je komt dan weer die snatcher (met ballon) tegen en hij wil een soort acter volgertje spelen met ons nou dan doen we dat toch. Loop om het kasteel heen en daar zien we hem weer, alleen nou heeft deze snatcher een panda-pak aangetrokken.

Loop nu naar het kleine kasteeltje rechts, daar is een opening in het hek om op het oranje terrein te komen dat achter dit kleine kasteeltje ligt. Loop hier doorheen en de panda-snatcher staat bij de bots-auto's. Vervolgens neemt hij de space-metro, en om deze te nemen moeten we even met dat vrouwtje praten dat achter het glas zit. Na wat rondneuzen en gepraat met de kermis mensjes zit de (echte) panda-snatcher in de draaiende rodeschaaltjes. Hierna zit hij in de prullebak en daarna heeft hij zijn kop door zo'n gat gestoken. Ongeveer op dit moment, wanneer de panda-snatcher weer weg is gerend, krijg je wat tekst op het beeld. Als het goed is, is dat het informatie robotje dat je bij je draagt en dat onderweg informatie geeft. Nu zegt hij dan ook, of liever gezegd blonde punkert roept jou op om naar het deurtje te komen dat zich rechts onder bevindt. Loop hier naar toe en jullie rijden samen op de motor naar een soort ziekenhuis waar we een gesprek gaan houden met een zeer zieke man. Hierna rijden blonde punkert en jij weer terug naar de kermis, en blonde punkert loopt alvast vooruit naar de magical spiegel wereld. Ga er ook heen. Save hier even weg, want nu wordt het ook lastig. Alvast een kleine tip voordat je deze wonderse wereld binnen treedt. Er zijn 3 spiegel verdiepingen, namelijk Blauw, Geel, Groen. Val je bij blauw, dan kom je in het gele gebied, en val je bij geel, dan kom je bij groen. Zo is het bij klimmen andersom. Probeer helemaal links-onder in het blauwe gedeelte te komen, loop dan vervolgens 4 doorgangen omhoog dan kun je nog twee doorgangen AT THE SAME TIME naar boven, neem de rechter. Vervolgens nog ééntje en neem dan dat trappetje wat je ziet. We zitten nu in het gele gedeelte. Loop nu 4 doorgangen omhoog, vervolgens naar links en pas op dat je niet in dat zwarte gat valt, deze loop je dus voorbij en kun je een doorgang naar beneden nemen. Nu moet je even goed oppassen, je moet nu nog een doorgang naar beneden, maar PAS OP als je namelijk iets te ver naar beneden loopt, val je een verdieping lager, en dat moet niet gebeuren want dan kun je nog eens overnieuw gaan lopen. (Je kunt trouwens deze volkuis niet zien). Loop dus niet helemaal tegen die gele schutting aan. Loop vanuit dit punt naar links en neem de doorgang naar onder. Loop vervolgens naar rechts en ga één doorgang omhoog. Loop nu helemaal naar rechts en ga naar onder. Neem de eerst volgende trap die je tegenkomt (niet het zwarte gat.) Loop helemaal naar links en vervolg je weg verder omhoog naar een grote trap die jou naar beneden leidt. Loop je neus achterna totdat je bij blonde punkert komt die een panda pak aan heeft, en samen lopen jullie die grote schuifdeur door. Als je nu helemaal omhoog loopt kun je nog wat voorraden verzamelen, ga daarna naar links en vervolgens naar onder.





SNATCHER
—スナッチャー—



dan loop je een stukje naar links en ga je naar boven. Dan weer naar boven en een stukje naar rechts lopen en dan weer naar boven, stap dan meteen de roltrap in. Loop verder (via roltrap) naar boven en neem de volgende roltrap ook naar boven, dan vervolgens de roltrap die naar beneden loopt, waar dan weer 2 uitgangen heeft naar boven, neem de eerste. Loop hieruit naar rechts en neem de roltrap die naar links loopt. Loop daarna weer naar rechts. Nu zijn we weer in een nieuw gebied waar allemaal professors lopen. Praat met hen en loop verder naar onderen naar de onder zeeboten. Ga nu onder de laatste onder zeeboot staan en als het goed is krijg je weer wat rest. Loop het zo ver naar boven tot dat je een en je hoort een zeeboot binnen komen ga dan weer terug naar die onderzeeboten en steek hier over. Nu komen we weer bij allemaal professors. Rechts onder is een deur waar je een VIP-ID card voor nodig hebt. Deze krijg je door een bepaalde snatcher (in de vorm van je vriendin) te vernietigen. Deze vind je als je de deur doorgaat naar onderen, neem je VIP-ID card dan ga je terug naar de deur en open je hem. Nu werd het weer echt pittig, je moet nu van goede huizen komen, want nu staat er een grote space-tank machine je op te wachten (It's show time). Heb je dit gehad en je loopt door naar rechts en dan helemaal naar onder dan vind je nog een deur die je niet open krijgt, dit komt allemaal aan het eind, ja ja we zitten al dicht tegen het eind aan. Ga nu door de rechter deur en daar staat blonde punker op ons te wachten. Ga met hem deze deur in. Nu komt er een lange tussen DEMO. Na deze demo loopt blonde punkert weg wij gaan door het deurtje naar boven, en lopen verder door naar beneden. Ga naar links en als je nu naar boven loopt kom je bij een machine die je power opvult. (Er staat nog zo'n machine in dat gebied waar een heleboel van jouw baasjes lopen) en als je naar links en direct naar onderen loopt komen we in een gebied waar weer van die blauwe snatchers lopen die we al eerder tegen zijn gekomen. Loop verder naar links en we komen van die space-tanks tegen alleen iets kleiner formaat. Vervolg je weg zodat je bij de eerst volgende gele deur komt. SRYE hier even weg, want als je deze deur namelijk binnen treedt kom je bij het eindmonster. Maar er is nog één klein probleempje we hebben namelijk een geel

drankje nodig om het gevecht tegen dit monster te begaan. Dit gele drankje krijg je van een snatcher bij de zeeboten of roltrappen. Dus we lopen weer helemaal terug. (Mocht je nieuwsgierig zijn naar het eindmonster kijk dan maar even, want je hebt het toch weg gesaved.) kijk nu wel uit dat als een snatcher zo'n flesje (geel of rood) in z'n handen heeft dat je dit niet kapot schiet want dan ben je de sigaar. (Praat ook even absoluut met die professors). Als je het gele flesje hebt, krijg je een ander lietje en keer je terug naar het eindmonster (save desnoods hier nog een keer weg.) En maak hem af zorg wel dat je genoeg junkers (drug) in je bezit hebt als je hem dood hebt, kost de blonde punkert en die offert zijn (snatcher) leven op voor ons en de Eind Demo kan beginnen.

Nou dit was het dan, ik hoop dat het duidelijk genoeg is geweest en het enige wat ik nog wil zeggen is ikkik goed uit op straat en wees voorzichtig (je weet maar nooit).

doeg
groetjes
xander.



Deze "PLUS-X" TERMINATOR LASER is een van de nieuwe dingen uit Japan gemaakt door ASCII wat wij te leen hadden van MSX-CENTRUM. Dit superdeluxe pistool voor MSX werkt op een elke MSX-computers. Het is een licht pistool met een grote SCOPE. Bij dit mooie ding zit ook een spel inbegrepen en wel het spel: DUNGEON HUNTER. Het is de bedoeling met je LICHT PISTOOL dit spel te gaan spelen. Als je de cartridge in je computer hebt gedaan krijg je eerst een korte demo, trek daarna de TRIGGER over en je ziet een menuutje waar je kan kiezen tussen een of twee players. Het is de bedoeling zo precies mogelijk op een of twee players te richten en daarna de TRIGGER over te halen. (DIT PISTOOL IS OP DE MILLIMETER PRECIES). Daarna begin je met het spel. Jij bent de DUNGEON HUNTER en moet de DUNGEONS verslaan. Het is een 3D spel en de monsters komen dus langzaam op je af die je moet afmaken door er op te richten en te schieten. Om je voort te bewegen moet je op de pijltjes schieten in het menuutje onder in het beeld. Verder kan je ook voorwerpen krijgen die soms tevoorschijn komen als je een monster stuk schiet (ook op deze voorwerpen moet je weer schieten om ze in bezit te krijgen). Verder moeten jullie het zelf maar ontdekken. Ik wil nog een paar dingen zeggen: Dit pistool werkt niet met een MONOCHROME monitor, en het is een MSX1 spel zonder FM-PAC. Het pistool (incl. spel) kost ongeveer F250,- BIJ MSX-CENTRUM.





DUNGEON HUNTER
with
BEAM GUN

MSX



DUNGEON HUNTER



FAMILY CARD



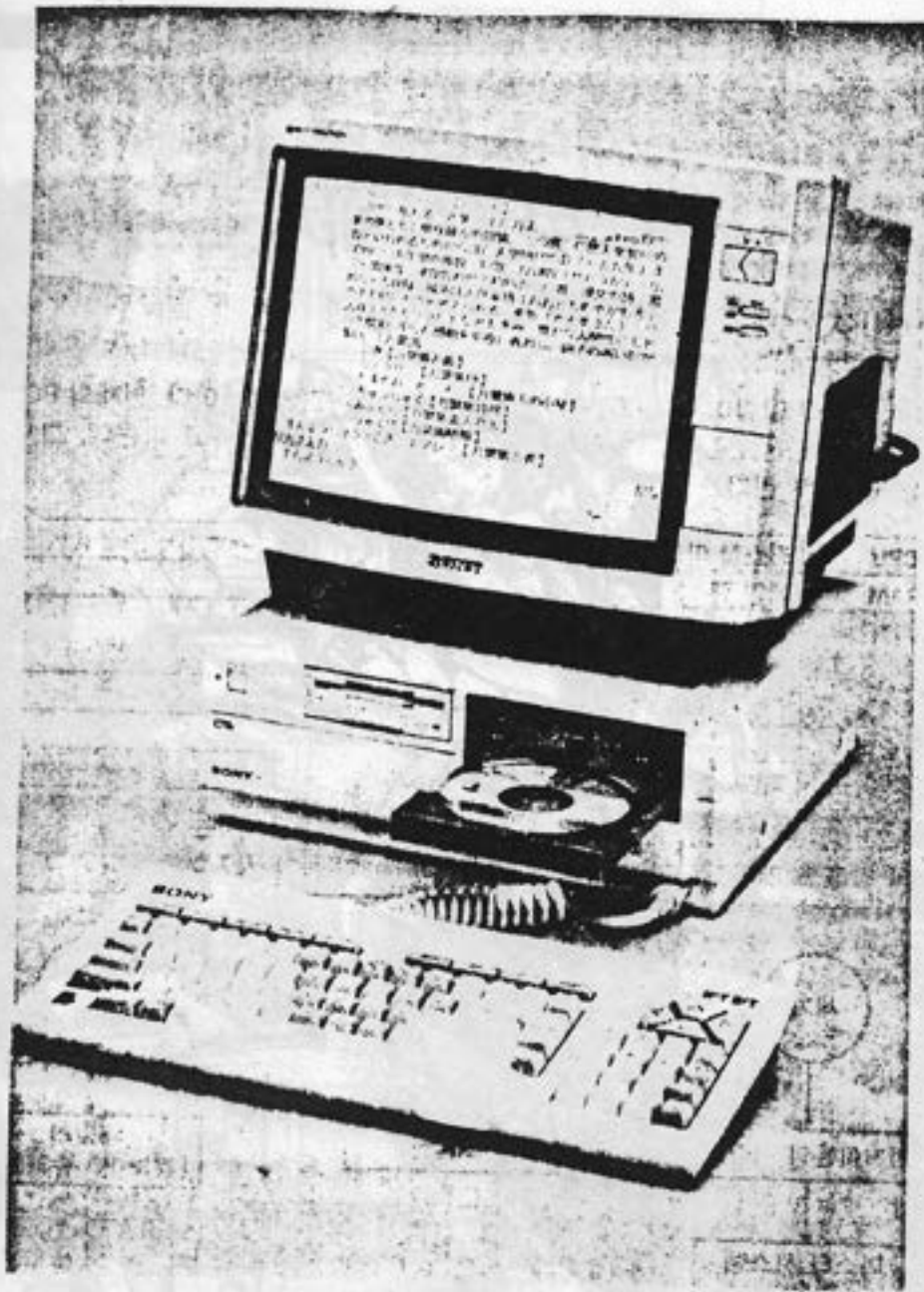
In deze rubriek vermelden we elke keer (om de twee maanden) het nieuwste nieuws uit de **MSX-WERELD**.

Er is een insteekmodule waarmee je nintendo spellen op je msx kunt spelen (zie: hieronder) De prijs hiervan zal komen te liggen rond de f245,-. Tevens is er een **victory MSX-2 SPELCOMPUTER** waarbij je een toetsenbord kunt kopen. In dit nummer vind je een spellenlijst van spellen van deze computer, je denkt dat je ze allemaal kent maar ze zijn allemaal nieuw. Deze spellen kun je ook gewoon op je **MSX** spelen. Hier in dit nummer beschrijven we een spel van deze **SPELCOMPUTER**. Deze spelcomputer zal ongeveer f495,- kosten.

Nu wat anders, Wist u al dat er in de **SONY MSX-2+ 16K S-RAM** zit?



심용신안등록원 제 249호



(주) SONY에서 선보인 MSX₂용 CD-ROM 디스크
 CD-ROM의 장점은 초대용량에 있다. CD-ROM의 용량은 보통 550메가바이트에 이른다. 3.5인치 디스크 약 750장분에 해당된다.

VICTORY MSX 2

재미나와 신나는
여름의 세계로..

신발매 독수리5형제








● 재미나의 인키 소프트웨어 ●



SPEL COMPUTER

SPEL TOP-10

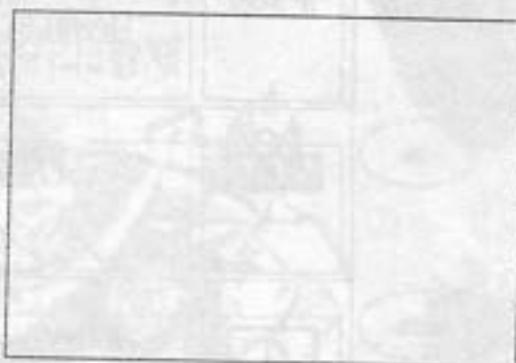
1	SCC	SOLID SNAKE (METAL GEAR 2)	beeld: : 10 geluid : 10 spelkwaliteit: 10 demo : 10
2	SCC	SD-SNATCHER	beeld: : 10 geluid : 10 spelkwaliteit: 10 demo : 9
3	PSG	YS-3 WANDERERS FROM YS	beeld: : 10 geluid : 9 spelkwaliteit: 10 demo : 10
4	SCC	SPACE MANBOW	beeld: : 10 geluid : 9 spelkwaliteit: 10 demo : 9
5		DRAGON SLAYER 6 THE LEGEND OF HEROES	beeld: : 9 geluid : 9 spelkwaliteit: 10 demo : 10
6	SCC	QUARTH	beeld: : 8 geluid : 9 spelkwaliteit: 10 demo : 9
7		LA VALEUR	beeld: : 9 geluid : 8 spelkwaliteit: 8 demo : 8
8		F1 SPIRIT 3D SPECIAL	beeld: : 9 geluid : 8 spelkwaliteit: 8 demo : 8
9		DIOS	beeld: : 8 geluid : 6 spelkwaliteit: 7 demo : 8
10		PEACH UP 4	beeld: : 8 geluid : 8 spelkwaliteit: 9 demo : 9

ZANDVOORT

Deze dag in Zandvoort was prachtig. Bijna iedereen was er, zoals: GENIC, FAC, MSX-CLUB, MSX-ENGINE, MSX-CLUB GOUDA enz. enz. Wij waren er ook maar dan als bezoekers. Wij hebben hier en daar ons eerste nummer rondgestrooid. Fac verkocht z'n SYNTHEPOWER1 en de SOUNDSAMPLER van ze. Genic had een aparte kamer waar ze films lieten zien over spellen. Verder was er ook een Quarth wedstrijd georganiseerd door Genic wat heel leuk was (de eerste prijs was Dragonslayer6 van FALCOM). Er waren ook heel

wat standjes die **SOLID-SNAKE** van Konami lieten zien,

Ook werden er heel wat japanse tijdschriften verkocht. **DUS:GAAN!!!** volgende keer.



CHECKMARK R & J JANSEN

MSX2 en MSX2+ BEZITTERS OPGELET	
<u>GEHEUGEN UITBREIDING</u> 256 KB	Fl. 300.=
512 KB	Fl. 400.=
Met garantie en workmate	
<u>SUPERIMPOSE & VIDEO</u> voor aftitelen en ondertitelen van U video film	Fl. 100.=
<u>DISKDRIVE 720 KB intern</u>	Fl. 190.=
8250-8280 BEZITTERS	
<u>SNELLE DISKROM</u> p/m 80% sneller lezen of wegschrijven rom met schakelaar en beschrijving	Fl. 25.=
8235 BEZITTERS	
<u>DUBBELZIJDIGE DISKDRIVE</u> + nieuwe Rom + conector + inbouw kosten	Fl. 250.=
MSX2+ BEZITTERS	
<u>STEREO OOK DE FM PAC</u> printblock + inbouw	Fl. 120.=
<u>SANYO MSX2+</u> 64 KB <u>UITBREIDING</u> + inbouw	Fl. 60.=
<u>PANASONIC2+</u> 128 KB <u>UITBREIDING</u> + inbouw	Fl. 120.=
PRIJZEN ZIJN INCLUSIEF BTW EN EXCLUSIEF VERZEND KOSTEN BESTEL ADRES R&J JANSEN KESSELSTRAAT 63 6004 TH WEERT TEL. 04950-20941 NA 18.00 UUR	

SPELCOMPUTER

ASCII MSX-MAGAZINE

In dit blad beginnen we nu ook met het bespreken van (japanse)MSX-bladen. We beginnen met het japanse tijdschrift van ASCII. Dit dikke blad(full colour) staat bordevol met allemaal super mooie plaatjes van de nieuwste en wat oudere software. Dit blad is niet te lezen omdat het helemaal in het japans staat. Er staat ook een top-38 in en ik neem aan dat

het de japanse spel top-38 is(zie ook in ons blad: onze spel top-18). Verder zitten er leuke kleine postertjes in ter grootte van twee a4 vellen. Er staan ook voor zo ver ik weet kleine listingtjes in. Dit blad raad ik aan iedereen aan die een MSX-computer bezit, ook al is het alleen maar kijken naar de mooie plaatjes van de (nieuwe) software.



ADVERTENTIES

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 naar ons opsturen, zorg er wel voor dat je je **adres** of **telefoonnummer** erbij zet, wij zorgen ervoor dat het hierin komt te staan.

Te koop: Phillips
Monochrome monitor. F158,-
Rijnestein 3 1121va
Landsmeer tel: 82988-4213.

Gezocht: fm-pac. tevens
contact gezocht met **msx-2**
(FM-PAC) gebruikers om
spellen en programma's te
ruilen. Edwin Aarden
Wielstraat 8 5109tk
s'Gravenmoer tel: 81623-
18879.

Contact gezocht met mensen
die software of demo's
willen ruilen voor **msx2(FM-**
PAC). Patrick Brax Prinses
Marijkestraat 8 5104aj
Dongen Tel: 81623-14277.

Contact gezocht met
128/256/512k, **fm-pac**, **music-**
module, **msx2/msx2+**, **2dd**
gebruikers. Bart van
Leeuwen, Ilpenstein 8
, 1121gt, Landsmeer,
tel: 82988-4897.



