

MSX Infobulletin

Jaargang: 12 maart 2005 Nummer 2



Clubhuisadres:
Wijkcentrum Risdam
Scheerder 1
1625 VA Hoorn

INHOUD

Pag.: 1
Van de redactie
Pag.: 2
Verslag clubdag 29-01-05 MCWF
Pag.: 3
Verslag veiling MVM 12-02-05
Pag.: 4
MSX-audio, MSX-music, FM-PAC
Pag.: 5
Emulator-Test
Spelitleg "Jet Bomber"
Pag.: 6
Gouwe Ouwe "Peek's en Poke's"
Pag.: 7
Nieuwe Fat16 driver
Spelitleg "The Heist"
Pag.: 8
Kleintjes



Clubhuisadres:
Buurtgebouw "De Grendel"
W. Hentostaat 17
Marienberg

Van de Redactie

Beste lezer,

Algemeen

Voor u ligt de tweede gezamenlijke infobulletin van MSX Club West-Friesland en de MSX Vriendenclub Marienberg.

Zoals u weet heeft u v.w.b. de voorkant van ons blad uw creatieve vermogen mogen inzetten om tot een acceptabele voorkant te komen. Hier is ruimschoots aan tegemoet gekomen, namelijk 4 inzendingen van MVM en 3 inzendingen van MCWF. Op de geplande data 29 januari en 12 februari hebben de leden zich kunnen uitspreken over hoe de voorkant eruit moest komen te zien en de inhoudelijke presentatie. Het resultaat van deze discussie ligt voor u.

Het bestuur van beide clubs spreekt dan ook zijn dank uit zowel voor de vele inzen-

dingen als voor de totstandkoming van het voorblad.

De redactie doet wederom een oproep aan alle leden/lezers de bereidheid te tonen een stukje te schrijven of activiteiten te ontplooiën. Het maakt niet uit wat u wilt ontplooiën en waarover u wilt schrijven, zolang het maar met MSX te maken heeft.

Nieuwsflits:

1. Van MSX.org is vernomen dat de Computer Gebruikers Vereniging Tilburg (hierna CGV) heeft laten weten de jaarlijkse internationale computerbeurs in zijn traditionele vorm niet voort te zetten.

Met ingang van 2005 zal er nog wel een jaarlijkse bijeenkomst zijn voor mensen die geen lid zijn van CGV, maar er zullen geen standhouders zijn en alleen een beperkte hoeveelheid informatie voor MSX.

2. Terwijl de MSX Vriendenclub Marienberg aandacht besteedt aan de emulatoren, blijkt ook MSX.org hier aandacht aan te hebben besteed.

**Colofon
MSX Club
West-Friesland**

Club/correspondentieadres:
MSX-Club West-Friesland
Verfmolen 21
1622 LL Hoorn
☎ 06-22338863

Secretariaat:
E. Kalkwiek
e-mail adres
msxwestfriesland@planet.nl
secretariaat@msxwf.info

Redactieadres infobulletin:
E. Kalkwiek
Galerij 47
1695 JG Blokker
☎ 06-29407598
e-mail adres
secretariaat@msxwf.info

Website:
Jan Kobus
e-mail adres
jan@msxwf.info

Internet Home Page:
www.msxwf.info

Public Domain:
Paul Brugman
e-mail adres
paul@msxwf.info
☎ 06-22338863

Hardware en reparaties:
Bas Kornalijnslijper,
☎ 0229-270618
kornalijnslijper@quicknet.nl

Doelstelling:

Het uitwisselen van kennis en ervaring, het geven van demonstraties en het inschakelen van deskundigen ten behoeve van het MSX-systeem en de bijbehorende software. Kortom, het bevorderen van het gebruik van het MSX-systeem middels een gezellig dagje computeren met mensen met dezelfde hobby.

De clubs kunnen niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

Clubdagen in 2005:

29 januari 2005

2 april 2005

4 juni 2005

24 september 2005
(veiling)
26 november 2005

**Colofon
MSX Vriendenclub
Mariëberg**

Voorzitter:
Gré Poortman
e-mail adres
gpoortman@home.nl

Secretaris:
Harm Verbeek
e-mail adres
hwgverbeek@home.nl

Penningmeester:
Albert Kleinebuul
e-mail adres
albert.kleinebuul@hccnet.nl

Bestuurslid:
E. Sokolowski
E. Klinge

Redactieadres infobulletin:
Harm Verbeek
Waterstraat 187
6541 TH Nijmegen
e-mail adres:
hwgverbeek@home.nl

Internet Home Page
<http://members.home.nl/mvm-club>

Website:
Gré Poortman
e-mail adres
gpoortman@home.nl

MSX Resource Center heeft een 12-tal emulatoren getest. Door te kijken naar nauwkeurigheid, bruikbaarheid, kenmerken en geluidskwaliteit zijn de voor- en nadelen van alle emulatoren op een rijtje gezet. Dit heeft geresulteerd in een MRC EMU-lijst welke een indicatie geeft hoe goed of slecht een emulator is.

Bij MRC kregen 4 emulatoren een score hoger dan 50%, namelijk de blueMSX, de MSXPLAYer, de NLMSX en de openMSX. Details hierover zijn te vinden op <http://www.msx.org/articlepage8.html> - MSX Emulator.

Correctie

Met betrekking tot de Infobulletin nr. 1 staat in het artikel over Sony en Philips een dwaling in de laatste poke.

Deze poke moet luiden:

```
POKE &HFFFF,(NOT(PEEK(-1)) AND 240)*1.0625
```

Excuses voor het ongemak.

De Redactie

**Verslag clubdag 29 januari 2005
MSX Club Westfriesland**

De clubdag begon om 11.00 uur. Bij het sluiten van het contract voor 2005 met het Buurthuis Risdam had ik gekozen voor de optie gebruik te maken van de grote voorzaal. Dezelfde zaal die we ook gebruikt hebben op 27 november 2004. Dit vanwege het feit dat dit iedereen beter beviel omdat de zaal gezelliger oogt.

Zo ook deze keer en gezien de reacties van de bezoekers, blijven we deze zaal ook gebruiken tijdens de volgende clubdagen.

De uiteindelijke opkomst van bezoekende MSXers was 3 bezoekers minder dan de voorgaande clubdagen.

Om 12.45 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom te heten en aan te geven wat we de middag zouden gaan doen, zoals de forum-bespreking in het kader van het nieuwe gezamenlijke clubblad van West-Friesland en Mariëberg en de spelcompetitie. Tevens was een HP printer aanwezig zodat Paul op verzoek het printen van een MSX op een HP-printer kon demonstreren. Daar Bas en

Ditta met hun pas geboren dochtertje Quintie aanwezig waren hebben we dit niet voorbij laten gaan. Mijn echtgenote heeft namens de aanwezige clubleden hen een presentje aangeboden.

De aanwezige clubleden kregen van Bas en Ditta beschuit met muisjes aangeboden.

Het forum inzake het nieuwe clubblad had verrassende uitkomsten. Ik had aangegeven dat we gingen discussiëren over het voorblad en de inhoudelijke vormgeving. Over de inhoudelijke vormgeving waren de bezoekers het snel over eens, namelijk per pagina in 2 kolommen zoals een krant. De keuze van de frontpagina leverde veel discussie op. Gekozen werd voor het voorbeeld van West-Friesland met als titel MSX Nieuwsbrief. Echter deze moest dan nog wel op een aantal punten aangepast worden zoals de colofon te verdelen over twee pagina's, op het voorblad de inhoud weergeven en nog een aantal punten. Ik heb toegezegd deze te verwerken in een voorbeeld en deze te presenteren op de aanstaande clubdag (12 februari) van MSX Vriendenclub Mariënberg.

De discussie werd met veel enthousiasme gevoerd en duurde daardoor toch fors langer dan ingecalculleerd.

Na deze discussie hebben we de spelcompetitie gespeeld. Remy van den Bor moest het organiseren. Tenslotte was hij de winnaar van de vorige spelcompetitie. Alle computers waren bezet en dus gingen 8 mensen onderweg om winnaar te worden of om in aanmerking te komen voor een prijs. Helaas deed de computer van Jaap het niet. Het spel dat Remy had uitgekozen, heette Rotors. Afsproken was dat nummers 2, 4 en 6 een prijs zouden krijgen. Nummer 1 moet de volgende keer de competitie organiseren.

Uitslag is geworden:

1. Bas Kornalijnslijper punten 42.420
Organisatie van de volgende spel-competitie
2. Anne de Raad punten 22.310
1^{ste} prijs een Hoornse Broeder
3. Alex Kalkwiek punten 22.290
4. Albert Beevendorp punten 19.590
2^{de} prijs computerspel Findit MSX2
5. Jan Kobus punten 8.850

6. Regina Hulstede punten 200
3^{de} prijs drie diskettes naar keuze uit de PD-bak

7. Bartholo Kobes punten 200

8. Paul Brugman punten 200

Na de spelcompetitie konden de bezoekers zichzelf vermaken. Er werd over van alles (allerlei problemen met computers en soft-ware of andere zaken) gediscussieerd.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al een leuke middag voor een ieder. Sommige bezoekers hebben nieuw MSX-materiaal, software of tijdschriften, kunnen kopen. Tot de volgende keer op 2 april of 4 juni 2005.

E. Kalkwiek

Verslag veiling MVM 12 februari

Vandaag was het weer tijd voor de jaarlijkse veiling van de MVM. Wat eerst begon als een kleine veiling voor leden, begint uit te groeien tot een evenement wat mensen uit het hele land aantrekt. Omdat onze oude veilingmeester zijn taken neer heeft gelegd, moest er gezocht worden naar een nieuwe. Die eer viel mij ten deel. Bijgestaan door Harm Verbeek moest ik de veiling in goede banen gaan leiden. Het begon al met dat de dag ervoor dat mijn rubber hamer brak. Het enige wat ik zo snel kon vinden was een tegelmoker. Een noodgreep die die dag tot de nodige hilariteit zou gaan leiden. Maar goed, we konden afhameren.

De kavels begonnen al vroeg binnen te komen. Uiteindelijk zouden er meer dan 60 kavels zijn. Hier zaten ook leuke dingen tussen als een barcode-scanner, card-reader en een Toshiba keyboard met module en MSX. Ook lagen er verschillende cardridges. Ronnie Klok had zelfs een aantal cardridges meegenomen voor de veiling waarvan de opbrengst voor de club was, klasse!

Het veilen zelf verliep, op de nodige hilariteit na, zonder problemen. De meeste kavels vonden een nieuwe eigenaar. Zelf lukte het me nog een game-master te bemachtigen. De kavel die het meest opbracht was een NMS8280, die ging voor

€40,- weg. De printers liepen het slechtst, maar dat zal niet iemand verbazen.

Al met al vond ik het een geslaagde veiling. Je zou bijna vergeten dat er ook nog gewoon een clubdag zou worden georganiseerd. Door alle drukte van het nummeren en noteren van de kavels ben ik daar niet aan toegekomen. Mijn MSX is de hele dag niet de krat uitgeweest, zelfs niet eens uit de kofferbak. Maar dat maakt niet zo veel uit. Dat haal ik de volgende keer wel weer in.

Arnoud Haak

MSX-Audio, MSX-Music of FM-PAC

Ik hou van geschiedenis. Dus kan een stukje geheugenopfrissing er wel bij.

Er bestaan erg veel misverstanden over de MSX-Audio, MSX-Music en de FM-PAC. Hoe zit dit nu precies? Ik heb wat voor u uitgezocht in de geschiedenisboeken.

In 1985 introduceerde Ascii Corporation Japan de MSX2 standaard. Tegelijkertijd werd ook een optionele geluidsstandaard gelanceerd met de naam MSX-Audio.

De MSX-Audio is een muziekuuitbreiding voor MSX-1,2 en 2+ met allemaal leuke specificaties zoals een eigen stuk RAM-geheugen, een ADPCM-sampler op maximaal 16 kHz en een Yamaha-geluidchip voor meerdere kanalen FM-geluid.

De bedoeling was eigenlijk dat de MSX-Audio bij de MSX2, tenminste bij een groot aantal modellen, zou worden ingebouwd, maar helaas was dit niet erg goed voor de prijs van deze computers.

Ook werd de MSX-Audio op cartridge uitgebracht, maar ook die was flink prijzig. Dus waren er niet veel mensen die interesse hadden. En doordat er niet veel mensen waren die interesse hadden, kwam er weinig software voor uit waardoor weer veel minder mensen interesse hadden.

Philips heeft een bijna compatible MSX-Audio cartridge uitgebracht, nl.: De NMS 1205 Music Module.

Deze is niet geheel compatible omdat een MSX-Audio cartridge bij het opstarten de waarde &H23 op adres &HFFCA moet zetten. Indien u dit bij de Music Module doet dan "vinden" MSX-Audio gebruikende programma's dit stuk hardware

Toch liep in die tijd na de introductie van de MSX2 de geluidskwaliteit van MSX2 wat achter bij andere computers. Konami had dit door en bouwde bij sommige van hun spellen een speciale, niet al te dure, geluidschip van 5 kanalen in. Dit werd heel erg gewaardeerd. Natuurlijk kon dit alleen bij spellen op cartridges en bij spellen van Konami.

In 1988 werd het vervolg op de MSX2 uitgebracht, nl. de roemruchte MSX2+.

Natuurlijk had men door dat weer een nieuwe standaard zonder geluids-uitbreiding niet kon en werd er weer een nieuwe standaard ontworpen, nl.: de MSX-Music.

Dit is hetzelfde idee als de MSX-Audio, alleen werd er een andere geluidschip gebruikt (naar mijn smaak beter) en is er geen Sampler en RAM aan boord.

De MSX-Music was dus niet al te duur.

Bij, op één na, alle non-portable MSX2+ types is deze standaard ingebouwd.

Om hetzelfde, wat met de MSX-Audio was gebeurt, te voorkomen, werd het geheel erg gebruikersvriendelijk gemaakt, nl:

Er is een soort BIOS voor machinetaal-gebruikers genaamd MOS (Music Operating System). Ook aan basic-programmeurs werd gedacht middels een groot aantal nieuwe basic-commando's welke door de MSX-basic programmeurs met gejuich werden ontvangen.

Natuurlijk moest voor het toen nog veel grotere MSX en MSX2 publiek ook een versie worden uitgebracht. Dit werd door een dochteronderneming van Matsushita, Panasoft, verzorgd. We werden door Panasoft zelfs dubbel getrakteerd omdat dit bedrijf niet alleen aan de MSX-Music dacht, maar ook aan een standaard voor spelsituaties opslaan, nl:

de S-RAM. De S-RAM is een stukje geheugen van 8 Kb die door een zelfopladende Lithiumbatterij wordt vastgehouden. Het totaal kwam in een

mooi kastje, wat werd genoemd de Pana Amusements Cartridge, oftewel de FM-PAC.

Toen het, hoe kan het ook anders, Japanse softwarehouse Bit2 het programma Synth Saurus uitbracht, kon het helemaal niet meer stuk: DE MSX GELUIDSSTANDAARD WAS GEBOREN. Natuurlijk werd ook aan de toekomst gedacht: het is mogelijk om een Sampler, extra RAM, Midi, etc in de FM-PAC te bouwen. De commando's zijn in principe al aanwezig maar leiden bij de standaard FM-PAC op een Illegal Function Call.

Als we het verhaal tot ons hebben genomen, storten we al op een moeilijkheidje. Het is eigenlijk verkeerd om te zeggen:

- MSX2/2+/FM-PAC Club
- FM-PAC Cursus
- Dit spel gebruikt de FM-PAC
- Wat is dat FM-PAC geluid toch goed

Want waar hier FM-PAC wordt gezegd, bedoelen we natuurlijk MSX-Music. Maar ook MSX2plussers zeggen zelfs dat ze een FM-PAC ingebouwd hebben, maar dit is niet zo, en daarom beschouwen we dit ook niet als fout.

In Japan was de situatie zo dat vrijwel ieder nieuw uitgebracht spelprogramma gebruik maakt van de FM-PAC. (Zie je wel zeg ik alweer FM-PAC in plaats van MSX-Music). Spellen die dit niet doen, maken het niet in de markt of maken gebruik van de Konami SCC-chip.

Ik hoop dat de drie begrippen uit de titel u nu wat duidelijker zijn geworden, of niet.

De Schrijver

Emulatortest

Tja, en daar zit je dan, kijkend naar je scherm. Voor mijn neus staat een uitgebreide vergelijking van MSX-Emulatoren, op MSX.org. Een mooi artikel, een uitgebreid artikel en een artikel dat mij de wind uit de zeilen neemt. In mijn optiek

heeft het nu geen nut meer om nóg een vergelijking te gaan maken. Ik ga geen verwijten maken naar MSX.org, daar heb ik geen reden toe. Aan de omvang van het artikel te zien is men hier lange tijd mee bezig geweest. Het lijkt me niet dat hun doel, ons het gras voor de voeten weg te maaien, is geweest. Ik houd het op een ongelukkige timing van beide kanten. Dat kan gebeuren.

Voor het vergelijken en kiezen van een emulator verwijs ik naar het artikel op de genoemde website. De conclusies, die daar worden getrokken, komen groten-deels overeen met mijn eigen bevindingen. Mochten er nog vragen zijn over emulatoren dan hoor ik dat wel.

Ik heb besloten om mijn tijd in een andere rubriek te gaan steken, die hopelijk in het volgend bulletin van start gaat.

Arnoud Haak

Speluitleg "Jet Bomber"

Dit staat in de manual beschreven:
Revolutie in Abadeer ! Dood en verkrachting overspoelen de Kasbah's, de moskeeën, de woestijnen van het mini-staatje. De inheemse bevolking lijdt hevig onder de gruwelijke uitbarstingen van geweld, maar niet alleen zij. Hassan de Genadeloze, leider van het Bevrijdingsfront voor Abadeer, richt zijn terreur vooral op het symbool van buitenlandse inmenging: de multinationale oliemaatschappij Oxxan Oil. Machteloos moet de wettige regering toezien hoe de bende van Hassan een ware braspertij van moord, doodslag en vernietiging aanricht. Dan besluit Oxxan Oil de onverslaanbare Jet Bomber "Grey Mantis" in te zetten... Slechts een piloot van ongeëvenaarde klasse en met razend rappe reflexen is misschien in staat heimelijk Abadeer binnen te dringen, het leger zowel als de opstandelingen te weerstaan en de rebellenbasis uit te roeien. Jij ?

Het spel:

Scheer in duizelingwekkende vaart over de vlaktes van Abadeer, terwijl je guerillabarakken en reusachtige vijandelijke brandstoftanks op de korrel neemt.

Ontwijk de anti-lucht-doelraketten door listig te manoeuvreren of hoog te vliegen, zodat je buiten het radarbereik blijft. En mocht je ooit het hoofdkwartier van Hassan bereiken, richt nauwkeurig, want het tegenvuur zal snel en definitief zijn !

Bommen en projectielen:

Gebruik de vuurknop of spatiebalk om te bombarderen en om projectielen af te schieten. Bepaal de raketrichting m.b.v. joystick of cursortoetsen.

*Veel speelplezier
Gré*

Gouwe Ouwe 1 Peek's & Poke's

Als je met de MSX-machine bezig bent en het maakt niet uit waarmee, heb je vaak als je tegen een probleem aanloopt, hoe moest het ook alweer. Waar heb ik het ooit eens gelezen.

Zoeken dus of vrienden en/of kennissen bellen.

Ik wil hiermee een greep doen uit de ontelbare peek's en poke's die er zijn.

POKE 32768,1

Helpt het RUN-commando om zeep. Geeft u toch RUN in dan volgt de mededeling 'SYNTAX ERROR'.

POKE 64922,199

Bevordert ogenblikkelijk een Reset van het systeem. Zoals bijvoorbeeld uitschakelen en dan weer aanzetten van de computer.

POKE 65447,201

Zet de commando's DSKI\$ en DSKO\$ buiten werking.

POKE &H8003,255:POKE &H8004,255

Maakt een listing onzichtbaar. Weer zichtbaar maken gaat met
POKE &H8003,0:POKE &H8004,0.

POKE &HFBB1,1

Schakelt de stoptoets uit.

POKE &HFBB1,0 herstelt de functie van de stoptoets.

POKE &HF89,255

Schakelt het commando LIST uit. Bij aanroepen van LIST volgt de mededeling 'SYNTAX ERROR'.

POKE &HF89,0 schakelt de LIST-functie weer in.

POKE &HF89,255

Schakelt het commando LIST uit. Bij het aanroepen van LIST volgt een crash van het systeem (RESET).

POKE &HFBB0,1

Zorgt ervoor dat een BASIC-programma wat beveiligd is met ON STOP GOSUB toch gestopt kan worden met de toetsen CTRL/SHIFT/GRAPH/CODE. Deze vier toetsen dienen allen gelijktijdig ingedrukt te worden om het programma te laten stoppen. Deze POKE **moet** ingegeven worden voordat het programma geRUNned wordt.

POKE &HFBB0,0

Zet het geheel weer naar standaard terug.

POKE &HFFD7,&HC7

Reset computer

POKE &HFD9A,&HC7

Reset computer

POKE 65287,199

Reset computer

POKE -239,199

De computer voert geen commando's meer uit.

POKE &HF3BO,X

Beeldscherm breedte zonder CLS (voor X een getal).

POKE &HFD9F,&HC9

De diskdrive blijft draaien

POKE &HFD9F,&HF7

De diskdrive stopt weer

POKE &HF3DC,X

Coördinaat horizontaal instellen (voor X een getal).

POKE &HF3DD,X

Coördinaat vertical instellen (voor X een getal).

POKE 64433,1

Schakelt CTRL/STOP uit.

POKE 64433,0

Schakelt CTRL/STOP aan.

POKE 64683,0

Schakelt CAPS/LOCK uit.

POKE 64683,255

Schakelt CAPS/LOCK aan.

POKE 65417,255

Schakelt LIST uit.

POKE 65417,201

Schakelt LIST aan.

POKE 62384,10

Hetzelfde als WIDTH 10

POKE 62385,10

Dan heb je maar 10 regels in plaats van 24.

POKE &HFF89,225

Schakelt LIST uit

POKE &HFF89,201

Schakelt LIST aan

POKE &HFF89,229

Maakt van LIST een RESET.

POKE 62278,1

Maakt 'CALL SYSTEM' mogelijk.

POKE &HF346,1

Maakt 'CALL SYSTEM' mogelijk.

POKE &HF346,1:POKE &HF340,0

_SYSTEM (opstarten AUTOEXEC.BAT).

POKE &HFCAB,&HFF

Maakt van alle letters hoofdletters.

POKE &HFCAB,&HOO

Brengt de gewone toestand weer terug

POKE 32770,128:POKE 32769,1

Na RESET diskette eruit om file terug te halen.

(Wordt vervolgd)

De Schrijver**Nieuwe Fat16 driver**

Enkele weken geleden heeft Okei, de maker van de bij velen bekende Fat16, een driver hiervoor uitgebracht.

Voor mensen die hier niet mee bekend zijn, met deze driver kunt u zgn Fat16 partities aanmaken op uw ide-harde schijf of compactflash kaart groter dan 32 megabyte. Dit heeft als voordeel dat u uw opslagruimte veel efficiënter kan benutten doordat u nu grotere partities kunt aanmaken dan 32 megabyte.

Voor mensen die deze driver niets zegt, op de website van Stichting Sunrise www.msx.ch staat bij de ide-interface en compactflash-interface het hele verhaal uitgelegd.

Uiteraard zijn er op de clubdag ook genoeg mensen te vinden die al wel reeds ervaring hiermee hebben en zullen u met alle plezier helpen.

De nieuwe driver versie is 0.10 en heeft als voordeel dat u nu zonder problemen ook nog een DOS-2 ramdisk aan kunt maken bij het gebruik van de fat16 driver.

Iets dat met de vorige versie niet mogelijk was of niet goed ging.

Deze driver is te downloaden van de website van Okei:

<http://www.ucatv.ne.jp/~kmizuo/>

Hier kunt u tussen het Japanse gebrabbel helemaal links bovenin deze nieuwe versie downloaden. Mocht er behoefte zijn aan een artikel over het partitioneren en indelen van een ide-harde schijf of compactflash kaart hoor ik dit graag en zullen wij proberen dit te realiseren.

Harm Verbeek

Speluitleg "The Heist"

Dit staat in de manual van Heist:

Sluit je aan bij superspion Graham Crackers voor een fikse dosis zinderende spanning in het schimmenspel van de internationale spionage.

Je opdracht luidt:

Infiltrer in een terroristenorganisatie die een museum als dekmantel gebruikt en steel (Heist) alle daar tentoongestelde kunstwerken op zoek naar de verborgen Microstip.

De toekomst van de wereld, zoals wij die kennen hangt er vanaf.

Gris sleutels mee, open deuren en stuur Graham door 90 levensgevaarlijke zalen. In elke zaal bevinden zich vleesetende Robots en plots opduikende Darren. Er staan batterijen mensonvriendelijke vallen opgesteld en uitgangen zijn vaak schijn.

Jij bent Graham's enige hoop tegen vallende dozen en alles plettende stampers. Jij bent de laatste hoop voor de wereld... Laat Graham Crackers azen, roven en redden in een zenuwkraker van allure, "The Heist".

Besturing

Druk op vuurknop of spatiebalk om te springen

Roltrap op ; rechts + omhoog

Roltraf af ; links + omlaag

Veel speelplezier

Gré

Kleintjes

Kleintjes kunnen gratis door leden worden geplaatst. Ook voor niet MSX-gerelateerde zaken. Stuur uw advertentie naar de redactie!

Te koop aangeboden:

Philips music-module compleet met toetsenbord, software en handleiding in doos.
Prijs € 45,00.

Paul Brugman
e-mail: paul@msxwf.info
tel. 06-22338863

Te koop gevraagd:

Kreidler en Zündapp, onderdelen en complete brommers. Complete brommers van andere merken ook welkom!

Arnoud Haak
kreidlerrmc@hotmail.com
