

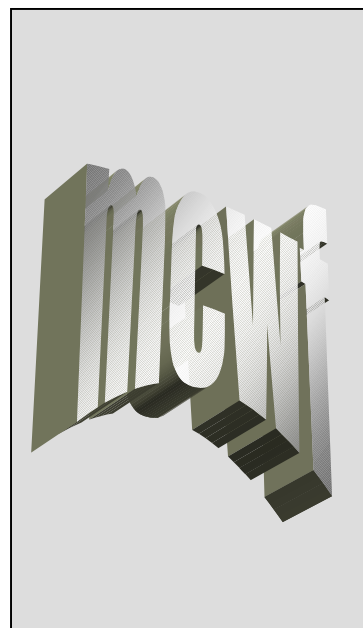
# MSX Infobulletin

Jaargang: 22 mei 2010 Nummer 26



## INHOUD

Pag.: 1
<b>Van de redactie</b>
Pag.: 2
<b>Verslag clubdag 27-03-10 MCWF</b>
Pag.: 3
<b>Partities verwijderen</b>
Pag.: 4
<b>Inhalen of niet?</b>
Pag.: 5
<b>192 kB VRAM voor MSX-computers</b>
Pag.: 6
<b>Correctie Ghostbusters</b>
Pag.: 8
<b>Kleintjes</b>



## Van de Redactie

Beste lezer,

### Algemeen

Vandaag is het weer de derde clubdag van het nieuwe jaar en clubseizoen.

In elk geval kan vermeld worden dat het jaar net als voorgaande edities weer goed van start gegaan. Wij hebben vernomen dat het de club dit jaar tot dusver door middel van alle verkopen en donaties voor de wind gaat. Het gaat tot dusver ontzettend goed. De spullen die verkocht worden, zijn de club gratis geschonken of tegen sterk gereduceerde prijs gekocht.

Ons is ter ore gekomen dat er wat onduidelijkheid bestaat aangaande de familie Kalkwiek met betrekking tot hun vakantieperikelen en aanwezigheid op de clubdag in september. Wij kunnen mededelen dat de familie Kalkwiek, evenals voorgaande jaren, nagenoeg de

hele maand september met vakantie naar Bonaire is. De familie heeft te kennen gegeven op de clubdag van 25 september gewoon weer aanwezig te zijn. Ze hopen dan echter geen hinder meer te ondervinden van de jetlag.

Bij de vorige uitgave heeft de redactie gemeend niets te moeten vermelden omtrent de 25<sup>ste</sup> editie van het bulletin. Kijken wat de lezers er van vinden. Het is teleurstellend te moeten constateren dat dit blijkbaar niemand is opgevallen of er aandacht aan heeft besteed. Wij wel. Wij zijn van mening dat het bulletin in de tijd gegroeid is tot een goed blad met voldoende aandacht voor omgang, techniek en overige zaken.

Na deze clubdag breekt het zomerseizoen weer aan. Wij wensen dan ook een ieder een welverdiende en leuke vakantie toe.

Verder geeft de redactie te kennen in september normaal afwezig te zijn.

**De redactie**

**Colofon  
MSX Club  
West-Friesland**

**Club/correspondentieadres:**

MSX-Club West-Friesland  
Kagerbos 43  
1693 AW Wervershoof  
☎ 06-22338863  
e-mail adres  
paul@msxwf.info

**Secretariaat:**

E. Kalkwiek  
e-mail adres  
msxwestfriesland@msxwf.info  
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

**Reparaties**

Deze kunnen voorafgaand aan de clubdag bij het secretariaat worden gemeld. Het secretariaat draagt er zorg voor dat de reparatie tijdens de clubdag wordt uitgevoerd of dat het anderszins moet worden opgelost.

**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 club kan niet aansprakelijk worden gesteld voor ingezonden stukken van één van de redactieleden. Ook niet voor aangeboden artikelen en advertenties.

**Clubdagen in 2010:**

30 januari	2010
27 maart	2010
22 mei	2010
25 september	2010
20 november	2010

## Verslag clubdag 27 maart 2010 MSX Club West-Friesland

De clubdag begon om 11.00 uur.

Het is net als alle voorgaande keren afwachten hoeveel bezoekers er komen. Uiteindelijk zijn er 13 bezoekers geweest.

Om 13.00 uur heb ik de clubdag geopend met een kleine toespraak door iedereen hartelijk welkom. Op dat moment waren er 11 bezoekers. Ik heb tijdens de toespraak aangegeven dat

- Jaap, Regina en Regilio afwezig waren;
- de club de volgende mededelingen heeft:
  - de club een aanvraag voor boeken uit Canada had ontvangen. In eerste instantie was het verzoek ontvangen door Manuel Bilderbeek. Deze heeft de verzoekers doorgestuurd naar de club. De club had de boeken op voorraad en de afgelopen week zijn ze onderweg gegaan;
  - de club heeft deelgenomen aan de MSX-veiling in Mariëberg. Er waren minder bezoekers dan vorig jaar. Ik kan iedereen aanraden, als hij wat speciaals zoekt, zijn geluk te beproeven op de veiling. Dit vanwege de ontzettend lage prijzen. Een verslag hierover staat in het Infobulletin;
  - ik de afgelopen periode ontzettend veel bezig ben geweest met in- en verkopen. Bas heeft wat zaken van ons afgeleverd bij leden van de MSX Vriendenclub Mariëberg. Vandaag wordt nog een heleboel opgehaald door Gerard. Deze komt later in de middag. De komende periode zal in het teken staan van de restanten van de bestellingen afwerken;
  - daar ik niet op de retrobeurs in Apeldoorn ben geweest, kan ik er weinig over vertellen. Op mijn uitnodiging vertelde Bas dat er omtrent 300 bezoekers zijn geweest, maar dat er voor hem weinig te doen was. M.a.w. weinig MSX-materiaal dus. Ik heb aangegeven dat de club in april wel weer wilde deelnemen. Bas gaf aan dat deze waarschijnlijk niet door zou gaan en de eerstvolgende beurs waarschijnlijk in oktober zal zijn. Afwachten dus;
- het de volgende week Pasen is. De club wenst iedereen dan ook een prettig en vrolijk Pasen toe;
- de spelcompetitie is georganiseerd door de Wouter. Het door Wouter

uitverkoren spel is Aleste Gaiden, ook wel Aleste 3 genoemd.

Er is voor gekozen de prijsuitreiking als volgt toe te passen:

5<sup>de</sup> plaats prijs 1  
4<sup>de</sup> plaats prijs organisatie spelcompetitie

laatste plaats prijs 2  
3<sup>de</sup> plaats prijs 3

De prijzen betroffen Paasspullen

- Hierna heb ik iedereen een prettige en plezierige clubdag toegewenst.

Uiteindelijk hebben we om 13.50 uur de spelcompetitie gespeeld. Er waren 8 deelnemers.

Uitslag is geworden:

1. Alex Kalkwiek punten 102.500
2. Wouter de Vries punten 51.800
3. Albert Beevendorp punten 30.600  
**3<sup>de</sup> prijs spel Doosje 4 eieren chocola**
4. Bartholo Kobes punten 27.900  
**Organisatie spelcompetitie**
5. Nick Mol punten 25.600  
**1<sup>ste</sup> prijs Doos met ei en pakje chocola**
6. Jan Kobus punten 15.000
7. Paul Brugman punten 7.100
8. Ankje Kalkwiek punten 4.900  
**2<sup>de</sup> prijs Setje 2 Paashazen van chocola**

Voor en na de spelcompetitie konden de bezoekers zichzelf vermaken. Dat deden de bezoekers ook zowel met discussies, het bezichtigen van de uitgestalde apparaten, het oplossen van computerprobleempjes (legio dit keer, zoals het verwijderen van partities van CF-kaartjes, overzetten van info van de ene informatiedrager naar de andere, etc.), het spelen van spelletjes alsmede met het gespeelde spelletje.

Albert is bezig gegaan met de MP3-speler, Wouter, Paul en Marten waren bezig met de SCSI-interface en de IBM externe harddisc. Albert kreeg de MP3-speler aan de praat en schalde de muziek van Cher en George Baker de zaal door. Ook de SCSI-interface werd aan de praat gebracht met de IBM harddisc.

Aan SymbOS hebben we dit keer niks kunnen doen aangezien ik te zeer in beslag werd genomen door Gerard en zijn broer. Hij kwam weer op bezoek om de bestelde artikelen te halen. Verder had hij nog veel vragen omtrent allerlei MSX-literatuur en ander materiaal.

Om 16.30 uur was het einde clubdag. Al met al toch een leuke middag voor een ieder. Tot de volgende keer op 25 september 2010.

## **E. Kalkwiek**

## **Partities verwijderen**

Het komt bij een ieder wel eens voor dat je een flashkaartje hebt waarop je een paar partities hebt aangemaakt en deze weer wilt verwijderen aangezien ze hun doel voorbijschieten.

Je kunt het proberen op een PC, maar ik kan je verzekeren dat ook de PC maar 1 partitie formateert en de rest gewoon laat staan.

Je doet het gewoon met een MSX waarop een IDE-interface is aangesloten.

De master met opstartprogramma MSX Dos in slot 1 van de interface en het bewuste kaartje met partities in slot 2 (slave).

Je moet weten dat dit opstartprogramma is geschreven in FAT12 en de partities FAT16. Zonder FAT12 start het programma niet op.

De verwijdering van partities werkt verder als volgt:

Type Fdisk/fat16

Op het beeldscherm verschijnt een keuzemenu Toets T(oggle)

Hiermee kunt u switchen tussen de master en de slave. De bedoeling is naar de slave. Immers u wilt de partities verwijderen. Indien u op T drukt ziet u bovenaan in het scherm de uitdrukking slave verschijnen. Nogmaals drukken en verdwijnt slave en verschijnt master.

Vervolgens drukt u op D(isplay partition table)

Op het beeldscherm verschijnt de partitielijst.

U gaat met de cursortoets naar de onderste partitie en dit doet u bij elke te verwijderen partitie.

Toets K(ill last partition)

U krijgt rechtsonder de vraag voorgelegd Yes/No. Druk op Y(es) en na indrukken verdwijnt de bewuste partitie.

Als u dit gedaan heeft met alle partities, is de kaart in zijn geheel als zodanig weer bruikbaar. Hierbij moet u wel bedenken wat u met het kaartje wilt, direct weer gebruiken bij de MSX of ergens anders voor. Bij later en anders, kan het kaartje geformateerd worden op een PC. Wilt u het kaartje direct weer gebruiken voor de MSX, moet het kaartje als volgt worden behandeld om hem bruikbaar te maken in FAT16.

U toetst A(dd new partition) en vult rechtsonder de waarde in zoals deze rechtsonder is vermeld.

Toets Enter en staat de partitie genoemd in de lijst als 1 partitie voor de gehele kaart.

Toets nu Q(uit)

U komt nu weer in het keuzemenu zoals vermeld aan het begin van deze sessie.

Toets W(rite partition tablet to medium)

U krijgt weer de vraag voorgelegd Yes/No

U toetst Y(es)

Vervolgens drukt u op een willekeurige toets.  
Hierna drukt u op I(nitalize all ENABLED partitions)  
Wederom de vraag Yes/No  
U toetst Y(es)  
Vervolgens drukt u weer op een willekeurige toets.  
Toets nu Q(uit)  
Vanaf nu kunt u de kaart inzetten bij uw MSX-werkzaamheden.  
In de bulletin nummer 18 staat beschreven hoe u weer partities kunt aanmaken.

### ***E. Kalkwiek/A. Beevendorp***

#### **Inhalen of niet?**

Computers en micro-electronica weten hun weg ook te vinden naar de moderne auto. Chips komen in toenemende mate onder de motorkap en achter het dashboard terecht. Behalve aan een beter aflezen van het instrumentarium kunnen ze belangrijk bijdragen aan de veiligheid op de weg en in de auto. Een intelligente chip, die een roekeloze automobilist waarschuwt alvorens hij of zij aan een gevaarlijke of fatale inhaalmanoeuvre gaat beginnen is nog toekomstmuziek. In het programmaatje van deze listing nemen we daar alvast een voorproefje op.

Chipontwerpers denken hard na over de betekenis van microprocessors ter bevordering van de verkeersveiligheid en de veiligheid van de automobilist en zijn of haar inzittenden. Zo bestaat er al een systeem dat, rekening houdend met de snelheid, een luchtzak uit de stuurkolom werpt bij een frontale botsing. Zodra de voorbumper wordt ingedrukt, wordt een elektrisch contact gesloten en zorgt een kleine springlading ervoor dat de schokabsorberende luchtzak met grote snelheid wordt uitgeworpen en opgeblazen.

Razend snel.

Het elektrische signaal gaat sneller dan de schokgolf van de botsende auto, zodat de zak op het beslissende moment voldoende lucht bevat om de vooroverslaande autobestuurder op te vanen en hem of haar leven te redden. De chip, die dit alles bestiert, is intelligent. Dat wil zeggen dat hij niet in actie komt wanneer de bumper bij een zeer lage snelheid wordt ingedrukt. Dit om te voorkomen dat een onhandige

parkeerder, die een paaltje pikt, ook nog eens de luchtzak in zijn of haar gezicht krijgt.

Beter dan de gevolgen van een frontale botsing te verzachten is het de botsing zelf te voorkomen. Daarbij kan worden gedacht aan een radarzendentje dat aan de hand van de echo's van de tegenliggers hun afstand en snelheid te weten komt. Die gegevens kunnen worden doorgegeven aan een microprocessor, die uitrekt of de inhaalmanoeuvre verantwoord is. Zo niet dan kunnen alarmsignalen worden gegeven of kan een ander systeem in actie komen dat óf gas geeft als een gek óf scherp afremt om de inhaalmanoeuvre niet te laten doorgaan.

Research.

Het programma van deze keer is niet ingewikkeld, maar toch is er nogal wat research aan vooraf gegaan. Ik baseer me op het Beste Boek voor de Weg van de ANWB, dat een tabel bevat waarin de weglengte in meters kan worden afgelezen, rekening houdend met de eigen snelheid en die van het voertuig dat wordt ingehaald.

Je staat er versteld van hoe groot de afstand is tussen de eerste zijdelingse verplaatsing naar links en de tweede zijdelingse verplaatsing naar rechts bij snelheden van respectievelijk 100 en 90 kilometer per uur: ongeveer 600 meter. Inhalen op tweebaanswegen met tegenliggers is riskant, vooral omdat de afstand van de tegenliggers moeilijk te schatten is en omdat het nog moeilijker is hun naderende snelheden te bepalen.

Drie uitslagen.

Het programma vraagt om de eigen snelheid en die van de auto die wordt ingehaald. Ook wil het de geschatte afstand van een tegenligger weten. De berekening, die dan volgt, kan één van de volgende drie uitslagen geven:

- Niet doen!
- Narrow Escape!
- Veilig.

Het programma is een voorproefje van een veiligheidssysteem voor de auto van de toekomst. Wie daar niet op wil wachten zal zijn huiscomputer met dit programmaatje in de auto moeten hebben, maar het intoetsen van gegevens en het aflezen van het beeldscherm tijdens het

rijden en het inhalen lijkt ook niet bevorderlijk voor de verkeersveiligheid.

Het programma

```

100 REM Berekening inhaalmanoeuvres
110 CLS:KEY OFF
115 PRINT TAB(3) "Berekening weglengte
    inhalen"
120 PRINT:PRINT
130 INPUT "Uw snelheid in km/u: ";A
140 IF A<1 THEN 120
150 IF A>250 THEN PRINT "Dit geldt niet
    voor laagvliegers!":GOTO 120
160 VA=INT(10*(1000*A)/3600)/10
170 PRINT:PRINT "Snelheid
    bedraagt: ";VA;"meter/sec"
180 PRINT
190 INPUT "Snelheid voorligger in
    km/u: ";B
200 IF B>=A THEN PRINT:PRINT
    "Inhalen onmogelijk!":GOTO 180
210 VB=INT(10*(1000*B)/3600)/10
220 PRINT:PRINT "Zijn snelheid: ";VB;
    "meter/sec"
230 PRINT:INPUT "Geschatte afstand
    tegenligger: ";C
240 M=INT((60*VA)/(VA-VB))
250 IF C<=M THEN PRINT:PRINT "Niet
    doen!":GOTO 270
255 IF C-100<=M THEN PRINT:PRINT
    "Narrow escape!":GOTO 270
260 PRINT:PRINT "Veilig!"
270 PRINT:PRINT "Inhaalmanoeuvre
    vereist";M;"meter."
280 END
  
```

*De Schrijver*

## 192 kB VRAM voor MSX2-computers

### Waarschuwing:

*Het belangrijkste onderdeel in de computer is de printplaat. Onderdelen kunnen vervangen worden, echter de printplaat niet. Probeer de onderdelen niet uit te solderen, maar knip ze los en verwijder daarna de soldeerpinnen. Het gebruik van IC-voeten is aan te raden.*

Benodigdheden:

- 2 stuks 41464 (of een equivalent).

Vorbereiding:

- Bij beide 41464's pin 16 inkorten.

Het inbouwen:

- Plaats de 41464's ieder op één van de geheugenchips, zoals aangegeven in de onderstaande tabel. Er kan zelf een keuze gemaakt worden; neem een aangegeven paar welke het beste (makkelijkst) uitkomt.
- Soldeer een draad tussen pin 16 van beide 41464's en pin 59 van de Videoprocessor, dit kan een V9938 of een V9958 zijn.

Merk	Type	Keuze	Keuze	IC
MSX	MSX	1	2	nr.
				VDP
Philips	VG 8230	U29 / U32	U30 / U31	U28
Philips	VG 8235/00	U14 / U17	U15 / U16	U25
Philips	VG 8235/20	U16 / U19	U17 / U18	U15
Philips	NMS 8220	U1 / U4	U2 / U3	U6
Philips	NMS 8245	U16 / U19	U17 / U18	U15
Philips	NMS 8250	IC102 / IC105	IC103 / IC104	IC106
Philips	NMS 8255	IC102 / IC105	IC103 / IC104	IC106
Philips	NMS 8280	IC102 / IC105	IC103 / IC104	IC106
Sony	HB-F9*	IC6 / IC7	IC29 / IC30	IC8
Sony	HB-F500*	IC7 / IC12	IC58 / IC59	IC25
Sony	HB-F700*	IC302 / IC304	IC303 & IC305	IC301
Sony	HB-G900*	IC309 / IC312	IC 310 / IC311	IC313
Sony	HB-G900AP	IC309 / IC312	IC 310 / IC311	IC313



*192 kB VRAM in een Philips NMS 8250*

### **Bas Kornalijslijper**

#### **Correctie Infobulletin 25 Ghostbusters**

Abusievelijk is in Infobulletin de spelbeschrijving van Ghostbusters opgenomen. Nu is daar niets veranderd aan, echter het beschreven spel Ghostbusters is van Commodore. Bij het ter perze gaan van de Infobulletin was dit de redactie niet opgevallen. Pa na uitkomst van het blad werden hieromtrent reacties ontvangen. Derhalve volgt nu de juiste spelbeschrijving van het spel Ghostbusters voor de MSX.

#### **Ghostbusters**

Het spel beginnen:

Plaats het cassettebandje in de recorder met het etiket naar boven gekeerd en wind het terug naar het begin.

Zet de computer aan.

Typ in: bload "cas:","r

Druk op de returntoets en druk op load op de cassetterecorder. Het scherm zal antwoorden met: spel gevonden. Het titelbeeld zal op het scherm verschijnen, terwijl het spel wordt geladen.

Dit duurt een paar minuten.

Druk op F1 voor het introductiescherm.

##### **U speelt als volgt:**

Om te pauzeren drukt u op STOP.

Om op elk gewenst tijdstip weer opnieuw met het spel te beginnen, drukt u op CONTROL/STOP. Zo verschijnt het spel weer op het titelscherm.

Om uw stand te krijgen, drukt u op de SHIFT-toets.

Om sneller door teksten van de reeks openingsbeelden heen te komen, drukt u op SHIFT en F1.

Als u het toetsenbord bedient voor het spel, komen de pijltjestoetsen overeen met de beweging van de handle. De spatiebalk heeft dezelfde functie als de vuurknop.

Tijdens het spelen kunt u gerust wisselen tussen handle en pijltjestoetsen.

Als u met het spel klaar bent, drukt u op F1 om weer bij het begin te kunnen starten. Als u op F2 drukt, begint het spel weer bij het beeld voor de autokeuze. Dit kunt u alleen doen, als u al een rekening hebt.

**Let wel:** De toetsen links en rechts van de spatiebalk moet u niet aanraken. Aan de linkerkant de GRAPH-toets en aan de rechterkant de CODE-toets.

##### **Keuze van uw voertuig**

Nadat u uw rekeningnummer heeft ingetoetst, drukt u op return. Om de auto's te zien drijft u op de spatiebalk en op return. Om uw autokeuze te bepalen, drukt u op het autonummer en op return.

##### **GHOSTBUSTERS CONCESSIE**

Om uw Ghostbusters concessie te beginnen, moet u door een serie schermen gaan om de uitrusting voor de concessie te kiezen. Wanneer u het titelscherm verlaat door op F2 te drukken, belandt u bij het eerste keuzeschermbaan. De computer drukt een boodschap af in het engels; zodra dit stopt, voert u uw naam in en druk op RETURN.

De computer zal u in het engels vragen of u een rekening hebt.

Indien u een rekening hebt:

Typ Y en druk op RETURN. Op dit moment zal de computer vragen wat uw rekeningnummer is en u dient dit nummer in te voeren. De computer zal dan naar het vervoermiddel keuzeschermbaan en het bedrag wat u in de rekening hebt zal in witte cijfers op het scherm verschijnen.

Indien u geen rekening hebt:

Typ de letter N en druk op RETURN. Op dit moment geeft de computer u \$ 10.000 als aanvangsrekening en vervolgens verschijnt het vervoermiddel keuzeschermbaan.

##### **KEUZE VAN HET GHOSTBUSTER VERVOERMIDDEL**

U wordt nu voor de keuze gesteld om een van de vier vervoersmiddelen te kiezen.

U kunt ofwel elke wagen inspecteren door op de spatiebalk te drukken en het nummer van de wagen in te voeren en op RETURN te drukken of u kunt een van de wagens kopen door op het wagennummer van uw keuze te drukken gevolgd door RETURN.

De vier beschikbare wagens hebben de volgende kenmerken:

1. De compact met een prijs van \$ 2000 vervoert 5 verschillende voorwerpen en heeft een topsnelheid van 75 mijl per uur.
2. De 163 lijkwagen kost \$ 4800, vervoert voorwerpen en heeft een topsnelheid van 10 mijl per uur.
3. De stationwagen kost \$ 6000, vervoert 11 voorwerpen en heeft een topsnelheid van 110 mijl per uur.
4. De high performancewagen kost \$ 15.000, vervoert 7 voorwerpen en heeft een topsnelheid van 160 mijl per uur.

Wanneer u uw keuze gemaakt hebt en de wagen hebt gekocht, gaat u verder naar het scherm van de uitrusting.

## SCHERMEN VOOR DE KEUZE VAN UITRUSTING

### Scherf 1: Surveillance-apparatuur

In dit scherm kunt u de PK energiedetector kopen, de beeldversterker en de marshmallow sensor. Het bedrag wat u na de aanschaf van de wagen nog ter beschikking hebt, wordt aan de rechterzijde bovenaan het scherm in witte cijfers vertoond.

Elk van de voorwerpen op dit scherm heeft een prijs afgebeeld in de rechter kolom; naarmate u voorwerpen koopt wordt de prijs van deze voorwerpen van uw saldo afgetrokken.

Gebruik de joystick om de vorkheftruck te gebruiken en de voorwerpen van uw keuze in te laden. Om naar het volgende uitrustingscherm te gaan, typ 2 en druk op RETURN.

### Scherf 2: Vang apparatuur

De voorwerpen die van dit scherm gekocht kunnen worden zijn Geesten Aas, Vallen en de Geeststofzuiger. NB vallen zijn vereist dus moet u minstens 1 val kopen. De procedure voor de aankoop van voorwerpen is dezelfde als voor het scherm voor surveillance-apparatuur. Om naar het volgende scherm te gaan typ het cijfer 3 en druk op RETURN.

### Scherf 3: Opberg apparatuur

Op dit scherm kunt u het draagbare laser opbergsysteem kopen voor een prijs van \$ 8000. Kijk of u dit kunt kopen ( Saldo genoeg ? ).

Wanneer u alle voorwerpen gekocht hebt voor u concessie typ E en u zult naar de stadskartaat gaan

## EEN CONCESSIE OPBOUWEN ( BUILDING A FRANCHISE )

Volg de instructie op het scherm voor het kopen en uitrusten van uw vervoersmiddel,

voor het oplichten en loslaten van voorraad met de vorkheftruck , druk op de joystick. Houdt het beschikbare krediet in de gaten.

De **PK ENERGIE-DETECTOR ( PK ENERGY DETECTOR )** waarschuwt u voor een naderende geest, die een " SLIMER " wordt genoemd, door een gebouw rose te kleuren, wanneer u er langs rijdt.

De **BEELDVERSTERKER ( IMAGE INTENSIFIER )** maakt het makkelijker om de SLIMER te zien wanneer u ze probeert te vangen.

De **MARSHMALLOW SENSOR** waarschuwt u voor de op hande zijnde nadering van de gevreesde MARSHMALLOW-MAN, door een gebouw wit te kleuren al u er naast staat.

De **GEESTENSTOFZUIGER ( GHOST VACUUM )** zuigt dwalende spoken op, "ROAMERS "genoemd, wanneer u door de straten van de stad loopt.

**GEESTENVALLLEN ( GHOST TRAPS )** hebt u nodig om SLIMERS te vangen en op te bergen. Iedere val kan een Slimer bevatten. Zonder vallen kunt u GEEN geld verdienen.

**GEESTEN AAS ( GHOST BAIT )** trekt de dwalers aan die zich soms samen voegen en de MARSHMALLOW-MAN vormen. Zonder AAS kunt u ze niet stoppen. Een aankoop geeft u aas terwaarde van 5 dollar.

Het **DRAAGBARE LASER OPSLUIT SYSTEEM ( PORTABLE LASER CONFINEMENT SYSTEM )** kan tien Slimers in uw vervoersmiddel opbergen. Hiermee verliest u geen tijd door heen en weer naar het hoofdkwartier te reizen om meer vallen te halen.

### STADSKAART

Een kaart van de stad verschijnt met ZUULS afschuwelijke tempel in het centrum en het hoofdkwartier aan de onderkant. Rood knipperende gebouwen geven de aanwezigheid van een Slimer aan.

Leidt uw vervoersmiddel langs de korts mogelijke route naar de rood knipperende gebouwen. Onderweg bevries de Dwalers die op weg naar Zuul zijn , door ze aan te raken.

Om positie in te nemen bij gebouwen die direct boven de straat liggen, druk op de knop. Om positie in te nemen bij gebouwen die onder de straat liggen trek de Joystick naar u toe en druk op de knop.

### DE STRATEN

Stuur het vervoersmiddel op voorbijgaande Dwalers af ( indien u ze bevroren hebt ) en druk op de knop om ze op te zuigen. Dit verhindert ze om naar de Tempel van Zuul te gaan. Het PK energie niveau van de stad stijgt

met 100 voor iedere Dwaler die bij Zuul aankomt.

### **GEESTEN VANGEN**

Wanneer u op de plaats van oproer aankomt, neem de volgende stappen met de Joystick.

Richt de eerste Ghostbuster op het centrum van het gebouw en druk op de knop ( vuurknop ) om de val te zetten.

Beweeg hem vervolgens naar uiterst links op het scherm, richt hem op de val en druk opnieuw op de knop.

De tweede Ghostbuster verschijnt nu. Beweeg hem naar uiterst rechts op het scherm, richt hem op de val en druk op de knop. Beide Ghostbusters activeren nu hun negatieve ionisatie rugzakken.

Beweeg uw Ghostbusters naar het midden om de Slimmer tussen de stralen te vangen. Maar laat de stralen niet kruisen; **HERHAAL LAAT ZE NIET KRUISEN.**

Wanneer u de Slimmer boven de val hebt, druk op de knop. De val zal hem naar binnen trekken. ( Wees nauwkeurig. Als u mist, weet u water zal gebeuren.)

Iedere gevangen Slimmer vermeerderd uw krediet.

Het verdiende bedrag hangt af van hoe snel u reageert. Uw totale krediet wordt ten alle tijde op het scherm aangegeven.

### **BELANGRIJKE VEILIGHEIDSWENKEN**

Druk op de **SPATIEBALK** tijdens het spel voor een status rapport.

Iedere ontsnapte Slimmer voegt 300 aan het PK energie niveau van de stad toe.

Pas op voor die eenheid van marshmallow monsterlijkheid.

Wanneer een Marsmallow Alert oplicht aan de onderkant van het scherm, zullen de Dwalers snel samenkomen om hem te vormen. U moet nu onmiddellijk op de " B " toets op het toetsenbord drukken om een hoeveelheid aas uit te werpen voor hij een gebouw verpletterd

### **EINDE VAN HET SPEL:**

#### **DE TEMPEL VAN ZUUL.**

Het spel eindigt op een van de drie manieren.

1. De GATEKEEPER en KEYMASTER verzamelen hun krachten bij de tempel van ZUUL en u hebt NIET meer geld verdient dan waarmee u oorspronkelijk begonnen bent.

2. Wanneer de GATEKEEPER en KEYMASTER hun krachten verzameld hebben bij ZUUL en u heeft voldoende krediet, maar u bent niet in staat om 2 van uw 3 Ghostbusters de ingang van ZUUL binnen te brengen.

3. U bent erin geslaagd om de top van de Tempel van ZUUL te bereiken door twee Ghostbusters de ingang binnen te smokkelen.

*Paul Brugman*

---

### **Kleintjes**

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

#### **Te koop aangeboden:**

IBM 80 Mb externe harddisk voor MSX-computer zonder SCSI-interface.

Prijs € 20,=

Met interface € 60,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---

#### **Te koop aangeboden:**

MSX2 Philips NMS 8250 (2 drives) + Philips witte kleurenmonitor CM8533/00G (Voet en Scart)

Prijs € 50,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---

#### **Te koop aangeboden:**

Ancona witte kleurenmonitor (Scart)

Prijs € 20,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---

#### **Te koop aangeboden:**

Sony PRN-C41 Plotterprinter

Prijs € 35,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---

#### **Te koop aangeboden:**

Philips MSX Interface-modem Cartridge

Prijs € 10,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---

#### **Te koop aangeboden:**

Philips monitor VS0080/00

Prijs € 20,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---

#### **Te koop aangeboden:**

Philips datarecorder NMS 1520/00

Prijs € 15,=

e-mail: [msxwestfriesland@msxwf.info](mailto:msxwestfriesland@msxwf.info)

---