

menigmaal ruimte aan besteed, maar klaarblijkelijk komen er steeds weer nieuwe lezers bij die de oude MCM's niet hebben. Een paar steeds terugkerende vragen wil ik wederom weer eens beantwoorden.

Wist je dat Metal Gear 'passwords' kent? Druk functietoets <F1> in, type het password en druk nogmaals <F1> in. Druk **niet** de <RETURN> toets in! Het intikken van het password 'INTRUDER' bijvoorbeeld geeft je 999 kogels; handig nietwaar?

Eén van de meest belangrijke voorwerpen is de radio (functietoets <F4>). Drie frequenties kun je benutten: 120.79, 120.33 en 120.48. Deze laatste is uitsluitend in gebouw 2 en 3 beschikbaar, je treedt op deze frequentie in contact met Jennifer. 120.69 roept Mr. Schneider, de leider van het verzet, op terwijl je met 120.33 het verzetslid Diane aan de lijn krijgt.

Wat tips voor diegenen die vastzitten. De 'bomb blast suit' is als volgt te vinden. Ga naar het linkerdeel van de kelder, 'basement', sla op de rechtermuur. Je zult merken dat sommige stukken muur anders klinken. Dit zijn zachtere muren waar je je een weg doorheen kunt banen. Sla de muur tot poeier en je komt in een doolhof terecht. Blijf de zachte stukken muur uit de weg ruimen totdat je in het midden van het doolhof de 'bomb blast suit' vindt.

De 'rocket launcher' vind je in gebouw twee. Ga naar die verdieping in gebouw twee waar de professor is, redt echter eerst zijn dochter. Gebruik nu in *iedere* kamer de radio, frequentie 120.48, totdat je een antwoord krijgt dat je vertelt waar de 'rocket launcher' is. Met de 'rocket launcher' moet je de anders onoverwinnelijke wachten in de aangrenzende kamer overhoop schieten. Hierdoor kom je in het bezit van kaart 7.

Om Grey Fox, je oude kameraad die gevangen genomen is, te redden zul je eerst zelf gevangen genomen moeten worden. Ga naar verdieping drie en neem de tweede lift naar de eerste verdieping. Redt alle gevangenen en volg het pad zuidwaarts. Je wordt gevangen genomen en opgesloten in een cel naast Grey Fox. Nu moet je nog eventjes ontsnappen, maar dat is niets voor een ware held, nietwaar? Om uit de cellen te ontsnappen moet je op de linkermuur slaan. Evenals in de hierboven beschreven kelder, klinkt deze muur anders. Blijf op de muur slaan totdat hij verpoeit of explodeert een plastic bom. Je vindt je spullen die ze je bij de gevangennamen afgenomen hebben in de kamer waar de 'Shotgunner' is. Trap de tweede deur rechts in die kamer in.

## Zanac-Ex

Uit Zevenhuizen kreeg ik van Gerhard Muntingh een ware waslijst. In gebied 1 moet je een paar keer schieten om drie blokjes te voorschijn te toveren. Pak nu het middelste blokje en je hebt drie kanonnen.

In feite zijn er drie gebieden; gewone, ongewone en vreemde.

Gewone: een gele bal verschijnt, pak hem; heeft een soort baard.

Ongewone: een gele bal verschijnt die zwart wordt; pak hem en je gaat een gebied verder; heeft een lachend mondje. Vreemde: schiet en je verdriedubbelt je wapen; heeft rode ogen.

In gebied 2 komt er na enige tijd een vernietigingsmachine op je af; met wapen 7 maak je hem zo af. Even later volgen dan twee gebieden, de onderste is een gewone, de bovenste een ongewone.

In gebied 3 begin je boven water. Zodra je boven land komt ga je helemaal links vliegen. Kom je nu een blauw vierkant tegen dan schiet je hierop; een elfje verschijnt. Raak het aan – nog niet doen svp! – om al je vijanden te laten verdwijnen. Beter is het te gebruiken bij de vernietigingsmachine. Al snel komt er nu een wapenblokje nummer één gevolgd door twee tot zes. Pak vijf.

Recht in het midden komt er een raar gebied. Beschiet dit en je hebt een

driedubbele vijf. Met dit wapen dien je alle vernietigingsmachines te verslaan.

Tot zover Zanac-Ex, een volgende keer meer.

## Breaker

Ook weer zo'n spel dat de aandacht ontglipt. Van Jeffrey Schaaf uit Deventer de volgende passwords:

Bank 2: "EASY"

Bank 3: "ANGRY"

Bank 4: "GRATEFULL"

Bank 5: "DEAD"

Liefhebbers van oude rockmuziek, deze programmeurs dus. Want The Grateful Dead is tegenwoordig niet meer zo bekend; goede muziek overigens, dat wel.

## Hoera!

Weer eens een kaart. En deesmaal een kaart van het sublieme spel NOSH van ANMA. De kaart is van de hand van Arno Cretz die nadrukkelijk vermeld wil zien dat de kaart niet compleet is. Hij heeft nog een paar geheimpjes achter de hand gehouden om het niet al te eenvoudig te maken.

Genoeg dus om jullie even bezig te houden. Speel ze....

(advertentie)

Na 'NOSH', nú:

(C)1992 ANMA

# ★FRANTIC★

▶ **CAN YOU ESCAPE FROM THE EVIL EARL CRAMP?**

De makers van 'NOSH' hebben zich met dit spel wéér overtroffen. FRANTIC bevat alle elementen van een Arcade-adv. van formaat in een geinige sfeer...

## KENMERKEN 'FRANTIC'

- \*Fantastische graphics
- \*Overtuigende FM & PSG muziek
- \*Vloeiende scrolling
- \*In luxe verpakking met handleiding
- \*Voor elke leeftijd
- \*Snelle levering, goede service

## BENODIGDHEDEN

- \*MSX-2 of hoger met diskdrive (dubbelzijdig) en min.64KB RAM

## 'FRANTIC' BESTELLEN!

STORT **f34,95** OP GIRONR. **5648998** T.N.V. ANMA TE HOOGKARSPÉL

VOOR NOSH & FRANTIC BETAALT U SLECHTS F59,95 ← → VOOR INFO OF REMBOURSVERZENDING BELT U :02286-1947