

# DITG

Computer Gebruikers Vereniging

# DITG 4

**Een uitgave van de Computer Gebruikers Vereniging  
13<sup>e</sup> jaargang Nr. 4 1999  
Verschijnt 5x per jaar. Losse nummers f 3,75**

**Computer Gebruikers Vereniging**

PC **CGV** MSX

## Grote Computer Meeting

**Zaterdag 15 April 2000**

**Wijkcentrum De Schans**

**De Schans 123**

**Tilburg (noord)**

**10.00 tot 16.00 uur**

**Toegang 2,50 p.p.**

Neem voor meer info of een lidmaatschap (slechts f30,- p.j.)  
contact met ons op.

Bartokstraat 196 Tel: (013)4560668

5011 JD Tilburg E-Mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)

onze web-site: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)

# CGV

## INHOUD

<b>Algemeen</b> .....	2
Agenda .....	4
Lidmaatschap.....	4
<b>Copi van de Redactie</b> .....	5
<b>MSX</b> .....	6
No name .....	6
Konami Truiks & Tips Deel 1 & 2 .....	8
Realms of Adventure .....	9
De beurs in Bussem.....	9
<b>PC</b> .....	10
Final Fantasy 7.....	10
GOLFPRO.....	12
Tomb Raider III .....	13
3D Blaster Banshee.....	16
Conquest Earth .....	19
FORMULE 1 .....	21
HEART OF DARKNESS.....	22
RIVEN .....	24
Wie is hier eigenlijk gek?.....	25
<b>Advertentie Bob Roos</b> .....	26

De sluitingsdata voor inlevering van kopij  
en advertenties voor de BITS zijn:

30 november 1999  
&  
30 januari 2000

## COLOFON

BITS is een onafhankelijk informatieblad  
van de Computer Gebruikers Vereniging.

### REDACTIE

Ad Mutsaers & Frank Pison

### VORMGEVING

Ad Mutsaers, Frank Pison, Cokky Pison

### MEDEWERKERS

Ad Mutsaers, Cokky Pison & Frank Pison

### ADRES

(zowel redactie als vereniging)

Bartokstraat 196  
5011 JD Tilburg

Tel: (013) 4560668 / (013) 4681421  
Fax: (013) 4560668

### ADVERTENTIES

Neem voor informatie en aanlevering  
contact op met de redactie.

### GIRO

Rekening: 5728841  
t.n.v: CGV  
Karmijnstraat 18  
5044 RD Tilburg

### INTERNET

E-mail: [cgv@xs4all.nl](mailto:cgv@xs4all.nl)  
WWW: [www.xs4all.nl/~cgv](http://www.xs4all.nl/~cgv)

### REGISTRATIE

K.v.K. Midden Brabant:  
Computer Gebruikers Vereniging  
nr. V40259841

## AGENDA

### DATA WORKSHOPS 1999

Donderdag 28 oktober 19.00h - 23.00h

-----

Zondag 28 november 13.00h - 17.00h

-----

Donderdag 16 december 19.00h - 23.00h

-----

Zondag 30 januari ----- 13.00h - 17.00h

-----

Donderdag 24 februari --- 19.00h - 23.00h

-----

Zaterdag 15 april 2000 10.00h - 16.00h  
Internationale computer meeting

-----

De workshops worden gehouden op het volgende adres:

Wijkcentrum de Schans  
De Schans 123  
Tilburg-Noord

Thema's worden steeds aan het begin van de workshops gehouden en starten ca. een kwartier na aanvang van de workshop. In principe duren de thema's ongeveer een uur.

## LIDMAATSCHAP

Je hebt een computer MSX of PC en je wilt er wat mee. Wij helpen je daar in.

Wordt lid van de Computer Gebruikers Vereniging en wij staan met raad en daad voor je klaar. Wij zijn niet voor niets een van de grootste verenigingen van Nederland.

Het lidmaatschap is eigenlijk een gezinslidmaatschap. Het wordt echter wel op naam van één persoon gesteld. Alle gezinsleden zijn dus van harte welkom.

Wat moet je doen om lid te worden?

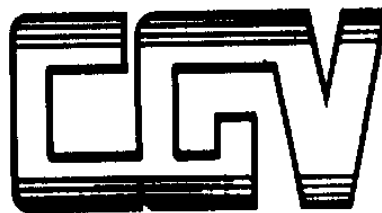
Neem contact op met het secretariaat en vraag om een inschrijfformulier, dit wordt je dan zo spoedig mogelijk toegezonden. Vul het formulier in en stuur het terug en maak daarnaast het bedrag over op onze girorekening.

Als alles binnen is, sturen wij je de lidmaatschapspas e.d. zo snel mogelijk toe.

Het lidmaatschap bedraagt:

f 30,- per jaar

f 15,- vanaf juli tot 31 december



**DOET MEER VOOR HAAR LEDEN**

## COPi VAN DE REDACTIE

Het werd tijd. Eindelijk word ook ik als volwaardig redactielid beschouwd. Ik mag het redactionele stukje schrijven en er tevens mijn eigen gedachten in kwijt. Na onze vakantie zijn er al weer 2 WORKSHOPS geweest die gezien de weersomstandigheden redelijk bezocht werden. Het is niet voor niets dat we geen WORKSHOP in de maand augustus organiseren. Het is dan toch meestal warm en zelfs onze trouwste leden laten dan vanwege de vakantie verstek gaan en natuurlijk is De Schans dan ook gesloten.

Het zal duidelijk zijn dat het steeds moeilijker wordt kopij voor MSX te vergaren. Gelukkig kunnen wij gebruik maken van de redactionele werkzaamheden van onze collega-vereniging West Friesland. Ook daar staan de ontwikkelingen niet stil. Voorheen moesten we de teksten downloaden uit een BBS (Bulletin Board System), maar inmiddels hebben ook zij het Internet ontdekt. Goed voorbeeld doet goed volgen en ook West Friesland is bezig een eigen site op te zetten. Kopij voor de PC is wel in ruime mate te vinden op Internet en daar hebben we weer dankbaar gebruik van gemaakt zoals in deze BITS is te zien.

Gelukkig voor ons (het bestuur) is het duidelijk te merken dat de avonden weer langer worden en de mensen weer wat meer achter de computer gaan zitten. Er wordt vaak telefonisch contact met het bestuur opgenomen om problemen op te laten lossen. Wat zou het toch leuk voor iedereen zijn als er meer gebruik gemaakt zou worden van de WORKSHOPS. De bedoeling daarvan was niet alleen maar een gezellige bijeenkomst voor onze leden, maar zeker

ook het oplossen van problemen en repareren van computers is iets waar de WORKSHOPS uitermate geschikt voor zijn. Wel steeds je apparatuur meebrengen en niet vergeten je bij Harrie Broers aan te melden. Zijn telefoonnummer is: 013 - 4685692. Neem zeker ruim van tevoren contact met hem op als je nieuwe hardware ingebouwd wilt hebben dan kunnen wij er voor zorgen dat de onderdelen klaar liggen en de specialist aanwezig is. Het is ook leuk voor die leden, die nog nooit een computer van binnen gezien hebben om dat eens te zien. Ik weet nog dat tijdens de eerste les van de cursus Word die ik heb gevolgd ook een en ander van de binnenkant van de computer uitgelegd werd. Je weet dan ook wat er allemaal komt kijken bij het werken met de computer. Niet dat je dan zelf aan je computer moet gaan sleutelen want dat kun je beter aan iemand die er echt verstand van heeft over laten.

Degenen die naar de HCC-dagen in Utrecht willen gaan moeten er aan denken dat deze niet gehouden worden in het laatste weekend van november zoals gebruikelijk, maar van vrijdag 19 t/m zondag 21 november plaats zullen vinden. Deze beurs met tal van speciale aanbiedingen is vooral voor mensen met een PC een must, maar ook op MSX-gebied is er nog heel wat te zien. De HCC-dagen worden altijd zeer druk bezocht en het is dan ook zaak tijdig aanwezig te zijn. Vooral op de zondag wanneer er massa's koopjes te halen zijn, kun je bij wijze van spreken echt over de hoofden lopen.

Tot de volgende BITS.

CoPi.

## NO NAME

Naar aanleiding van het succes van de naamloze band heeft het Spaanse Kai magazine nu een spel zonder naam uitgebracht.

Het spelconcept van No Name is gebaseerd op het bekende Vampire Killer van Konami. Net als in Vampire Killer loop je rond in een kasteel waarbij je, gewapend met een zwaard, je een weg moet banen langs veelsoortige vijanden, om zo voorwerpen en sleutels te verzamelen ten einde een veld uit te kunnen spelen.

### INTRODEMO

No Name beslaat liefst drie diskettes. De eerste diskette is geheel gewijd aan de introdemo. Een opstandige klas op een high-school wordt door hun leraar beloond omdat ze het jaar zijn doorgekomen zonder al te veel ellende. De leraar trakteert hun op een schoolreisje naar een of andere boerderij. Voor dat ze op schoolreis gaan heeft het meisje Ami ruzie met de leraar. Ze besluit toch mee te gaan, omdat ze de leraar niet vertrouwt en omdat ze verliefd is op een jongen uit haar klas, Mongotari. 's Avonds, wanneer iedereen naar bed gaat, gaat ze nog even naar buiten om een luchtje te scheppen. Net wanneer ze haar tanden in een verse appel wil zetten ziet ze een vreemde gloed komen uit de boerderij. Ze rent erop af, hopende dat er met Mongotari niets aan de hand is...

Tot zover de introdemo. Hierna verschijnt het hoofdmenu. We kunnen hier kiezen voor Start, Continue en Option. Kiezen we voor Start dan volgt nog een demo. Het

bleekt dat de boerderij is aangevallen. Wanneer Ami op de deur toeloopt ziet ze de ontzette lichamen en overige onderdelen van haar klasgenoten. Eén persoon



leeft nog. Hij vertelt wat er is gebeurd. Ineens verscheen de leraar in de deuropening. Na een warrig verhaal over ... verschenen er zombies en andere mythologische monsters in de kamer die in het wilde weg alle jongens begonnen af te maken. De meisjes werden gespaard; die wilden zij gebruiken om baby's te kweken om worst mee te maken. Mongotari werd wonderwel gespaard. Hij was zo lelijk dat ze dachten dat hij één van hun was. Toen ze klaar waren namen ze de meisjes en Mongotari mee naar hun wereld. Na dit verhaal aangehoord te hebben, zweert Ami om wraak te nemen en Mongotari terug te halen.

De introdemo ziet er zeer goed uit. De tekeningen zijn in Anime stijl. Verder worden animaties en andere effecten volop gebruikt. Bijvoorbeeld: wanneer iemand iets vertelt, beweegt zijn of haar mond mee. De engelse tekst in de demo en ook in de rest van het spel is matig, maar goed genoeg om het verhaal te kunnen volgen. De demo lijkt me overigens niet geschikt voor al te jeugdige kijkers. Dit vanwege het taalgebruik en enkele gewelddadige en seksueel getinte scènes. Dit geldt overigens ook voor het spel zelf.



## HET SPEL

Volgens de maker is No Name gebaseerd op het spel Rusty en de film Ultimate Teacher. Beide zijn mij niet bekend, maar het zal best wel waar zijn als hij dat zegt.

Zoals gezegd loopt Ami rond in een soort kasteel, gewapend met een zweep. Net als in Vampire Killer vliegen ook hier van die irritante vleermuizen rond die je tijdig moet zien te vernietigen of te ontwijken. Om het spel nog moeilijker te maken is er een tijdslimiet.

Moeilijk is het spel zeker. Ik ben nog niet voorbij stage 1 gekomen. Bovendien, net toen ik met veel moeite het eerste veld bijna gehaald had, liep het spel vast.

Naast de genoemde vleermuizen lopen er ook skeletten, zombies en ridders rond. De skeletten en de zombies zijn met één of twee klappen met de zweep gemakkelijk te verslaan, maar de ridders zijn iets lastiger. Zij dreigen wat met hun zwaard om dan ineens uit te vallen. Voorzichtigheid is dus geboden, zeker omdat er heel wat van die beesten rondlopen. Wordt je geraakt dan ben je niet meteen af. Rechts in beeld staat o.a. een balkje met de hoeveelheid leven (life) die je nog hebt. Daaronder staat een balk met de hoeveelheid kracht (power). Je power kan je ophogen door gele ballen te verzamelen. Deze zitten verstopt in stenen beelden. Hoe meer kracht je hebt, des te minder vaak hoeft je een vijand te raken om hem te verslaan.

## TECHNIEK

De introdemo is getekend in de Anime stijl, het spel daarentegen is in typisch Spaanse stijl getekend. Er wordt veel van dithering gebruikt gemaakt. Dat is het ma-

ken van een kleur door rasters van andere kleuren te combineren. Het worden ook wel zandkleuren genoemd. Toch ziet het spel er beter uit dan andere Spaanse spellen. De beeldwisselingen tussen velden gaan snel en het scrollen gaat redelijk vlot. Het spelfiguur reageert goed op de toetsen. Het springen en slaan gaat snel en niet met een standaardvertraging. Toch vind ik het spel het lekkerst werken op 7 MHz.

Het spel kan ook op harddisk worden geïnstalleerd. Door de bestanden naar een directory te kopiëren kan het spel comfortabel vanaf de harddisk gespeeld worden. De diskettes zijn dan niet meer nodig.

De maker verontschuldigt zich voor het feit dat de muziek niet door hem gecomponeerd is. Niet duidelijk is of hij de muziek van anderen gebruikt heeft, of zelf heeft gemaakt in Moonblaster. De muziek is overigens voor FM-PAC en muziekmodule en klinkt goed.



## CONCLUSIE

Naar mijn mening is dit spel niet geschikt voor jeugdige kijkbuiskinderen, maar wel voor de doorgewinterde spelfanaat. Het spel is niet gemakkelijk maar ziet er goed uit en speelt ook goed. Het spel is bij mij een keer vastgelopen. In hoeverre de bugs het spel onspeelbaar maken kan ik dus helaas niet beoordelen.

Arjan Steenbergen

## KONAMI TRUUKS & TIPS DEEL 1 & 2

Vorig jaar op de beurs in Zandvoort had ik deel 1 gekocht en op de beurs in Tilburg dit jaar kwam deel 2 uit. Aangezien ik het eerste deel wel makkelijk vond, moest ik deze toch wel hebben. Wat zijn deze boeken nou ?

Deze boeken mogen van mij eigenlijk geen boeken genoemd worden, want het zijn een soort kleine magazines zoals het blad van de XSW en de MSX-Info. Maar toch staat er voor een Konami freak (NvdR: ik voel mij TOTAAL niet aangesproken) erg veel in.

Om bij boek 1 te beginnen: Het begint met een inhoudsopgave, wat toch wel handig is (maar dat is al bewezen door velen) gevolgd door een overzicht van alle Konami ROM cartridges met nummer en specificaties (erg handig voor het bijhouden van je eigen originelen).

De spelbeschrijvingen van Yie Ar Kung-Fu, SD-Snatcher en Green Beret komen hierna. Deze zijn duidelijk, to-the-point en met weinig onzin. Waar het nodig is, staan er ook tekeningen bij hoe je moet lopen (denk maar aan het spiegelhuis bij SD-Snatcher).

Het tweede gedeelte van het boek bevat tips en vooral paswoorden voor spelen om het je gemakkelijker te maken. Deze zijn onder andere van Metal Gear en Nemesis. Het geheel wordt leuk geïllustreerd door scans van cartridges en screenshots.

Het tweede boek begint hetzelfde als het eerste maar dan van een overzicht van de

diskgames, hardware en spellen bij derden. Wederom wat spelbeschrijvingen en tips in dit blad, dit keer onder andere van Metal Gear 2 (NvdR: Solid Snake dus) en Pippols. Tevens is ook een beknopte beschrijving voor het maken van de kabel voor de Battle Mode voor F1-Spirit 3D-Special en hoe je dat dan kan spelen.

Wat erg handig en goed in elkaar zit zijn de cartridge combinaties, hier kun je zien welke je met elkaar kan gebruiken om leuke of makkelijke dingen te doen.

De Game Masters worden hierna uitgelegd, het verschil tussen de twee en ook een lijstje van spellen die gebruik maken van de SRAM van de Game Master 2 en tot slot wordt ook nog even uitgelegd hoe je een SD-Snatcher Sound-Cartridge kan uitbreiden (NvdR: voor de Snatcher Sound Cartridge geldt exact dezelfde beschrijving met het enige verschil dat de andere banken reeds bezet zijn, verzwegen info?).

Mijn conclusie is dat als je een Konami-fan bent en je verzamelt deze ook nog, is het een aanwinst, voor anderen een zeer leuk naslagboekje. Ze zijn er in twee versies namelijk in het zwart/wit (prijs / 3,50) en met een kleuren cover (prijs / 4,50). De vermelde prijzen zijn exclusief de verzendkosten ad / 5,00 en te bestellen bij Catseye Software 0412-640679.

Johan van den Bor



## REALMS OF ADVENTURE

Op de beurs in Tilburg was het al te zien, een nieuw spel van Umax dat maximaal 26 (NvdR: na enig babbelen met Peter Meulendijks van Umax zouden dat er wel eens maximaal 36 kunnen worden) diskettes zal kunnen gaan omvatten in de trend van The Lost World, maar dan veel uitgebreider.

Realms of Adventure is een vervolg-RPG. De constructie van het spel is dat je er letterlijk lid van kan worden (vervanging van het Gamesabonnement, Rob?) omdat het spel in delen zal verschijnen. Deze delen staan niet los van elkaar.

Qua spelopbouw lijkt het veel op Pumpkin Adventure 3 en Lost World, echter het verhaal is niet lineair, het spel groeit letterlijk (inclusief de omgeving) en zal meer animaties gaan krijgen, een uitgebreidere battle-mode, meer kenmerkende karakters, zelf een party samen kunnen stellen en nog veel meer.

Het belooft een flink project te worden (hopelijk meteen met zowel MoonBlaster als Moon-Sound muziek) en een leuk idee ter uitbreiding van het MSX-assortiment.

Rob Hiep

## DE BEURS IN BUSSEM.

Ondanks de nieuwe locatie is de beurs in Bussum (voorheen Zandvoort) gezellig te noemen. De beurs was verdeeld over een viertal lokalen en een gang. In de gang konden we onder andere Delta Soft en MCCM vinden. Ook was er plaats voor een vrijmarkt, waar men zelf tweedehands

hard- en (originele) software kon verkopen, echter veel animo was er dit keer niet voor... Sunrise had een nieuwe lichting IDE-Interfaces mee waarvan het gros nog zonder doosje, echter dat wordt nagestuurd. Heel erg leuk (alleen toen nog niet klaar) was een variant op Maze of Galious. Veel van dezelfde velden werden gebruikt, echter met nogal uit de kluiten gewassen speler en monstertjes. Het was wel een leuke afwisseling in het concept... Het is Future Disk #43 en had samen met nummer 42 uitgebracht moeten worden, maar door iets teveel fouten is besloten nog even te wachten... Maar uitkomen gaat het spel nog wel.





## FINAL FANTASY 7

Wat ik toch wel het meeste miste toen ik m'n MSX inruilde voor een Pc waren toch wel de RPG-spellen zoals SD-snatcher en de Dragonslayer serie. Maar nu is er dan Final Fantasy 7 voor de PC. Dit spel lijkt erg veel op Dragonslayer 6 van de MSX, maar dan natuurlijk met echte 3D-graphics.



### HET VERHAAL

Het figuur dat je speelt in dit spel is Cloud. Dit mannetje met z'n gigantische zwaard is een ex-soldaat van de Shinra-organisatie. Als huurling komt hij terecht bij een verzetsorganisatie genaamd "Avalanche". Deze groep vecht tegen die Shinra-

organisatie welke er nogal slechte bedoelingen op na houdt. Deze organisatie is bezig langzaam de aarde om zeep te helpen, alleen om hun eigen zakken te vullen. In het begin werkt Cloud alleen voor het geld er gedraagt hij zich als een zelfzuchtig egoïstisch kreng, maar hij raakt hoe langer hoe meer betrokken bij deze groep. In dit spel ga je dus stukje bij beetje steeds meer van die Shinra-organisatie afbreken, totdat deze totaal vernietigd is.

### SPELEN

Dit spel is dus een rasechte RPG zoals we die op de MSX vrij veel hadden. Het is eigenlijk een soort combinatie van een adventure en een actie spel. Je moet steeds opdrachten voltooien en op die manier naar het eind plot van het spel werken. In de loop van het spel leer je allemaal mensen kennen, waarvan er een aantal je zullen helpen. Dit is altijd handig, want in de vele gevechten is iedere hulp natuurlijk welkom.

Tijdens het spelen ging mij één ding vrij snel tegen staan. Alles in dit spel word je voorgekauwd. Moet je je hersens in een adventure nog wel eens pijnigen, hier moet je gewoon domweg doen wat er gezegd wordt. Nergens hoeft over nagedacht worden, want alles word zo overduidelijk gezegd wat je moet doen. Dat is echt een minpunt van dit spel: Het wordt de speler af en toe TE makkelijk gemaakt.

Dan de actie. Zoals het in een RPG hoort, moet er volop gevochten worden om ervaring op te doen en geld te verdienen. Deze 3D-vecht-omgeving is wel gaaf. Allemaal redelijk mooi bewegende 3D monsters. Het vreemde in dit spel is echter, dat als in het normale veld rondloopt, je de monsters niet kan zien lopen. Je loopt ze dus stom

toevallig tegen het lijf. Als je dus toevallig eens niet zo sterk in je schoenen staat of gewoon geen zin hebt om te vechten, dan kan je de monsters niet ontwijken. In zo'n geval zit er niets anders op dan gewoon het gevecht aan te gaan, want vluchten vanuit zo'n gevecht behoort niet tot de mogelijkheden.

Je kan in dit spel niet op ieder willekeurig moment saven. Nee, dat kan alleen op bepaalde punten gedaan worden. Dit is echter nogal vreemd verdeeld. Soms krijg je op de meest onzinnige momenten twee save-points achter elkaar. Maar op de momenten dat je wel eens zou willen saven, omdat je een aantal zware gevechten achter de rug hebt, dan kan het juist wel eens heel lang duren voor je weer zo'n punt tegenkomt. Irritant!

### **GRAFIX**

We kunnen kiezen uit 3 schermresoluties om in te spelen: 320 x 240, 640 x 480 (kwart scherm) en 640 x 480 (volledig scherm). Grafisch gezien is de eerste schermresolutie echt om te janken. Vreselijk blokkerig en je kan maar nauwelijks onderscheiden wat alles voor moet stellen. Dus gaan we maar eens kijken naar de volgende resolutie. Dit ziet er al stukken beter uit, maar dit is wel heel erg klein. Een kwart schermje maar, dus als je dit wilt spelen, kan je maar beter even een vergrootglas op gaan zoeken. Deze eerste twee resoluties zijn dus allebei niet echt geweldig. Deze zijn dan ook bedoeld om het spel op een P166 te kunnen draaien. Want als je op de 640x480 mode in volledig scherm wilt spelen, dan moet je nogal een flinke Pentium hebben (P300). Voor de mensen die in het gelukkige bezit van een 3dfx-kaart zijn, worden de graphics stukken beter.

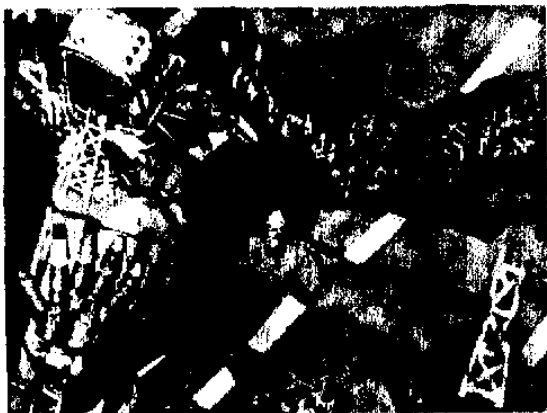


### **GELUID**

Vraagje: Weten we nog wat Midi is? Tegenwoordig maken bijna alle spellen gebruik van digitale achtergrondmuziek (doormiddel van enorme samples of gewone cd-audio). Hier hebben we dus een spel wat Midi voor de achtergrondmuziek gebruikt. Zodra je de installatie-procedure van dit spel opstart, komen de mooie klanken je al ter ore. Nu begrijp ik dat de mensen die geen wavetable geluidskaart hebben, niet echt gelukkig zijn met blikkerige midi-geluidjes. Maar ook daar is aan gedacht. Met dit spel word namelijk de laatste versie van de Yamaha Softsynthesizer meegeleverd. Dit is een soort wavetable emulator. Met behulp van dit programmaatje heeft u vaak nog beter geluid dan een standaard-wavetable-kaart. Er kleeft echter wel een nadeel aan: Het gebruikt processortijd.

Voor de bezitters van een Soundblaster AWE 32 of 64 heeft men ook nog iets extra's in petto. Dit spel kan ook de Soundfont technologie ondersteunen. Dit houdt in dat er in het geheugen van de geluidskaart specifieke geluiden gedownload worden en dat heeft een nog mooier geluid als effect. De muziek is echt mooi, al gaan de deuntjes op den duur wel vervelen. Het lijkt er echter op dat de makers van dit spel al hun tijd en aandacht in de muziek gesto-

ken hebben, want de geluidseffecten zijn dus gewoon beroerd.



### CONCLUSIE

Al met al is dit best wel een aardig spel. Leuk verhaal, mooie 3D beelden, mooie muziek. Het is alleen jammer dat er behoorlijk hoge eisen gesteld worden aan de hardware. Voor de mensen die in het bezit zijn van een 3D-kaart en een wavetable geluidskaart, is dit spel echt een aanrader. Dan heb je mooie graphics en de schitterende muziek. Maar zonder dit spul, dan is dit spel echt een enorme tegenvaller.

Edgar van Waardenburg

## GOLFPRO

### HET SPEL

Golf is al lang geen sport meer die door alleen rijken beoefend wordt, overal in Nederland schieten golfbanen als paddestoelen uit de grond. De rust en het genieten van de natuur bij golfen staan in schril contrast met sporten als voetbal of Tennis. Bij golfen neem je de tijd. Bij deze sport speelt concentratie en inschattings-

vermogen een belangrijke rol. Die rust en het vermogen om een golfsituatie goed in te schatten zijn ook bij Golfpro onmisbaar.

### OPVALLEND

De verzorging van Golfpro is werkelijk optimaal. Het begint allemaal al met een goed opgezette cursus van Garry Player, die stap voor stap het spel aan je uitlegt. Zijn lessen en commentaar als je iets goed of fout doet, zijn informatief zonder ook maar een moment vervelend te worden. Terwijl de meeste commentatoren bij dit soort spelletjes al snel in herhaling vallen, hebben ze er bij Golfpro aan gedacht om een flinke variatie aan commentaar toe te voegen. Dit maakt Golfpro ook na een tijdje spelen nog leuk om het geluid aan te hebben staan. Verder bezit Golfpro een multiplayer optie en desgewenst is er op het internet ook een patch te downloaden.



### VERGELIJKBAAR MET:

Er zijn al heel wat golfspelletjes op de markt. Golfpro is echter met heel veel zorg gemaakt en het realistische gebruik van kampioenen als Gary Player, Adam Roberts en Fiona Walker geven het spel een extra status. Links LS, Devil's Course,

PGA Tour Pro, Sim Golf en Jack Niclaus-4 zijn voorbeelden van soortgelijke goede golfspelen. Welk golfspel het beste is is een kwestie van smaak en voorkeur. Zo hebben Jack Niclaus 4 en Sim Golf een course-designer, is PGA Tour Pro voorzien van wel 14 verschillende virtuele tegenstanders en staat Links LS golf ook zeer goed aangeschreven vanwege de uitstekende speelbaarheid.

### **SPEELBAARHEID**

In GP wordt gebruik gemaakt van de zogenaamde Mousedrive technologie, een systeem waarbij je met zeer veel bedieningsgemak de richting, hoogte en spin van de bal kan reguleren met enkel je muis. Het vraagt even wat oefening, maar met de inspirerende hulp van je geduldige golfleerling heb je de basisprincipes al snel onder de knie. Hilton Head National en St Mellion zijn op zeer fraaie wijze gedigitaliseerd en van waar je je bal ook moet slaan, de beelden zien er allemaal even prachtig en natuurgetrouw uit.

### **CONCLUSIE**

De gehaaste avonturier die snel van het ene hole naar het andere wil hoppen is hier aan het verkeerde adres. Als je echter een liefhebber bent van golf en de tijd weet te nemen om dit spel serieus te spelen, heb je met Golfpro een uitstekend verzorgd spel in handen. Daarnaast is Golfpro voorzien van vele extra opties die het spel boven het gemiddelde golfspel uittillen

## **TOMB RAIDER III**

Lara Croft zit blijkbaar niet graag stil. In alweer haar derde avontuur gaat ze de wereld over om een nieuw mysterie op te lossen.

Voor die paar kluzenaars die nog nooit van Lara Croft – de hoofdrolspeelster in de Tomb Raider serie – gehoord hebben nu eerst een korte introductie.



### **EVEN VOORSTELLEN**

Lara Croft is de mooie dochter van een Lord. Ze werd traditioneel opgevoed voor een beschermd leven in de Engelse aristocratie. Haar leven veranderde echter drastisch toen ze na een skivakantie met haar

vliegtuig neerstortte diep in het hart van de Himalayas. In die koude en woeste omgeving, ver weg van haar beschermde levintje, leerde ze te overleven. Toen ze twee weken later de bewoonde wereld bereikte, was haar leven voorgoed veranderd. Ze zou zich nooit meer op haar gemak voelen in de verstikkende claustrofobische atmosfeer van de Britse upper-class. Ze leefde pas echt wanneer ze in haar eentje reisde over de wereld. Acht jaar lang bestuurde ze de geschiedenis van vele oude beschavingen. Ze werd door haar familie onteigend, waardoor ze nu haar reizen financiert door het schrijven van boeken en reisverslagen. Haar boeken en haar vele ontdekkingen hebben haar beroemd gemaakt.

### HET VERHAAL

Wetenschappers Antarctica doen een bijzondere ontdekking. Diep begraven in de aarde vinden ze een onbekend gesteente. Na onderzoek blijkt het gesteente van een onbekend soort materiaal te zijn. Het materiaal heeft de eigenschap genen te kunnen veranderen en versneld te kunnen vermenigvuldigen. De wetenschappers doen echter nog een ontdekking: ze vinden het vrijwel gawe lijk van een Europeaan in het ijs. Op zijn grafsteen kunnen ze de naam van zijn schip ontcijferen. Ze laten het scheepsjournaal opzoeken en vinden daarin een opmerkelijk verhaal. Het gesteente - een meteor - blijkt eeuwen eerder al door Britse zeehul te zijn gevonden. Vlakbij de meteor vonden ze tevens vier bijzondere voorwerpen die ze hebben meegenomen. Lara weet niets van deze voorgeschiedenis maar is op het moment dat het spel start in India op zoek naar één van die vier voorwerpen, in de overtuiging dat het een religieus voorwerp is waar magische krachten aan worden toegekend.



### HET SPEL

De vorige twee delen van Tomb Raider hebben miljoenen computeraars weken, zoniet maandenlang beziggehouden. Ook dit deel zal weer zorgen voor de nodige uurtjes zoeken, puzzelen en actie.

Het spel is geheel uitgevoerd in 3D. Een goede 3D kaart is dan ook zeker aan te raden. Het spel werkt echter ook zonder, het is immers een DirectX spel. De minimum systeemeisen zijn: P166, 16MB RAM en DirectX 6 compatible videokaart. Een zwaarder systeem wordt echter aanbevolen.

Lara begint haar avontuur in de jungle van India, zijwaarts glijdend vanaf een helling. Kenners weten dat ze in dat geval een vinger bij de Jump-toets moeten houden, beginners vallen echter na enkele seconden al in een stel venijnige rechtopstaande sporen. Beneden aangekomen moet ze zich een weg banen door moerassen, bomen, lianen en rivieren vol pyrana's. Uiteraard is ze niet het enige levende wezen in het woud. Onderweg wordt ze aangevallen door onder andere tijgers, bavianen en slangen.

Wanneer het spel start heb je even het idee dat je last hebt van storingen in het beeld. Het blijkt echter te regenen, niet ongewoon in het regenwoud.



### UITVOERING

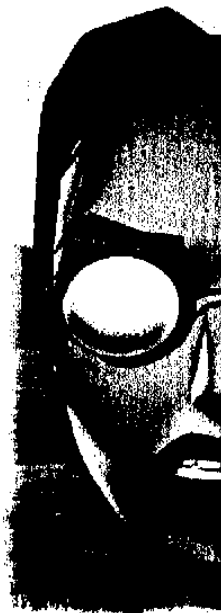
De graphics lijken in eerste instantie niet verbeterd ten opzichte van TR2, maar gaandeweg merk je dat de mogelijkheden van de moderne 3D kaarten goed gebruikt worden. Mist, zonnestralen en kringen in het water verhogen het realiteitsgehalte en brengen nog meer sfeer aan.

De geluidskwaliteit is goed. Er is net als in de vorige delen niet continu muziek tijdens het spel. Wanneer er iets gebeurt of wanneer je een bepaald punt gehaald hebt klinkt er echter wel muziek. Verder klinken er alleen (in dit veld dan) oerwoud geluiden. Sluit jezelf op in je kamer, doe de gordijnen dicht en geniet van de sfeer die wordt gecreëerd. Zet het geluid echter niet te hard, want als je niets vermoedend door het bos loopt en er opeens een tijger op je afkomt dan schrik je je het apelaerus.

Alvorens met het spel te beginnen is het verstandig om eerst de bediening van Lara te oefenen. Dat doe je in Lara's huis. In dit huis kun je rondlopen, maar er zijn ook trainingsfaciliteiten. Zo is er een gymzaal

met toestellen waar je leert hoe je moet springen, klimmen en rennen maar ook een zwembad. Buiten het huis vind je een heuse stormbaan die je in een zo kort mogelijke tijd moet zien af te leggen. Nieuw in TR3 is een schietbaan, maar waar het pistool ligt is me nog een raadsel. In ieder geval niet in de geheime kamer die ik in het huis heb gevonden. Het trainingsveld van Lara zit zo vol verrassingen dat je hier al gauw een middag mee bezig bent waardoor je het eigenlijke spel bijna zou vergeten.

### CONCLUSIE



Met Tomb Raider III kom je de winter wel door. Schitterende graphics en een goed plot zullen je vele uren bezig houden. Het leukste van Tomb Raider, vind ik, is dat het vol verrassingen zit waardoor het spel nooit verveelt. Aanrader dus!

Arjan Steenbergen

[A.Steenbergen@inter.nl.net](mailto:A.Steenbergen@inter.nl.net)



### 3D BLASTER BANSHEE

Een goede balans tussen snelheid en prijs.

Op zoek naar een nieuwe videokaart stuitte ik op de 3D Blaster Banshee van Creative Labs (u weet wel, de makers van de Soundblaster). Maar wat moeten we nu wel verwachten van deze videokaart? Maakt hij de kreten die zoals gewoonlijk op de doos staan waar of is het weer nul komma weinig?

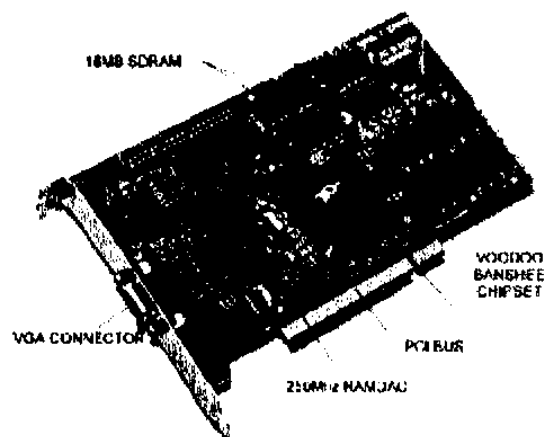
#### ONDER DE KAP

Deze videokaart is een normale 2D/3D videokaart dus je oude videokaart gaat uit je computer en het nieuwe beestje erin. De Voodoo2 kaarten zijn add-on kaarten, om die te kunnen gebruiken moet je al in bezit zijn van een videokaart en daarnaast moet je nog een PCI slot vrij hebben. Bij de 3D Blaster Banshee is dat allemaal geen probleem zolang je maar een PCI videokaart in je computer hebt, iets wat denk ik eerder regel dan uitzondering is. Het installeren was ook vrijwel probleemloos. Nieuwe kaart erin en na de standaard drivers geïnstalleerd te hebben was hij klaar voor gebruik.

Op de kaart zelf zit niet veel maar dat zegt tegenwoordig ook eigenlijk niet veel. Er zit

een grote chip op, dat is de videoprocessor. Hij is ontwikkeld door 3Dfx, die ook de Voodoo 1 en Voodoo 2 videoprocessors hebben ontwikkeld. Deze videoprocessor is ook een Voodoo familielid, genaamd Voodoo Banshee. Verder zit er standaard 16MB op de kaart. Uitbreiden behoort niet tot de mogelijkheden, maar met z'n 16 MB is hij ook wel een van de grootste geheugenbezitters onder de videokaarten. Bijvoorbeeld de Voodoo2 kaarten hebben maximaal 12 MB en de G200 van Matrox (ook een toffe kaart trouwens) heeft standaard 'maar' 8 MB maar kan ook 16 MB aan.

Waarom is het video geheugen belangrijk?



Vergeleken met een 4MB kaart zal je kaart niet sneller worden als je in Word of Excel zit. Maar bij programma's die veel met plaatjes werken heeft het wel nut. Des te meer geheugen op je kaart, des te meer plaatjes die je in dat videogeheugen kunt stoppen. En wat daar al staat hoeft niet tijdens het spelen van het gewone geheugen naar het videogeheugen verplaatst te worden, wat dus betekent dat je spel een stuk sneller draait. Tegenwoordig zijn er wel videokaarten die via gebruik van de AGP-bus (een snellere PCI-bus) met wat minder geheugen werken, maar zolang de snelheid van het verschuiven van geheugen

via de AGP-bus in het niet valt bij het verschuiven in het lokale videogeheugen leveren deze videokaarten alleen maar wat mooie loze kreten voor op de doos op. De videokaarten met de i740 van Intel werken op dit principe, maar verwacht geen top-prestaties bij deze kaarten (Dit komt ook deels door, hoe vreemd dit ook mag klinken, bewust verkeerd geprogrammeerde drivers). Kies bij het kopen van een videokaart degene met zoveel mogelijk videogeheugen, want over het algemeen betekent meer geheugen meer snelheid.

Als laatste zit er nog een klein chipje op, de RAMDAC. Dit is de chip die de signalen van de videochip omzet zodat je monitor er wat meer mee kan. Hij draait op 250 MHz, wat voor de meeste gebruikers wel meer dan voldoende is. Des te hoger deze snelheid is des te hogere resoluties en hogere refresh-rates (voor een rustiger beeld) je kan gebruiken.

De Banshee kan hij alles in true color (32 bits) weergeven tot zelfs een resolutie van 1920 x 1440. Dat is nog eens wat anders dan 640 x 480! Maar de meeste monitoren komen niet boven de 1024x768 tenzij je een 17" of groter hebt. Het mooie van deze 3D Blaster Banshee is dat ie bijvoorbeeld wel al je spellen ook in 1024x768 kan weergeven, wat bijvoorbeeld de Voodoo 2 weer niet kan, want (tenzij je er 2 koopt) kan ie niet hoger dan 800 x 600. Maar des te hoger de resolutie, des te meer het van je computer zal vragen, dus denk aub niet dat quake2 nog lekker zal lopen in 1920x1440. Wat betreft de resoluties en refresh rates denk ik dat de meeste mensen wel vooruit zullen kunnen met de 3d Blaster Banshee.

## **AGP vs PCI**

Er bestaat zowel een AGP versie als een PCI versie van de 3D Blaster Banshee. Bij sommige videokaarten maakt het wel uit of je een AGP versie hebt, want die kunnen sneller werken, maar bij de 3D Blaster Banshee is dat niet echt het geval. De chip kan gebruik maken van de iets snellere verplaatsingen van geheugen via de AGP-bus maar echte speciale AGP voordelen zoals AGP 2x (2 keer zo snel data verplaatsen) of AGP texturing (het gebruik van plaatjes die in het gewone geheugen staan ipv het videogeheugen) worden geheel niet ondersteund. Je kan dus stellen dat de Voodoo Banshee chip een chip voor de PCI bus is die ook op een AGP kaartje te krijgen is. Maar spellen die AGP-texturing gebruiken moeten nog steeds uitkomen, dus eigenlijk hoeft je om deze gebreken van de videokaart niet echt wakker te liggen, het zijn allemaal nog steeds theoretische toepassingsmogelijkheden.

## **Voodoo 2 vs BANSHEE**

De videoprocessor op de 3D Blaster Banshee is de Voodoo Banshee chip. Dan rijst natuurlijk de vraag wat ie dan wel of niet kan vergeleken met de Voodoo2, de koploper op gebied van de spellen. Wat betreft 2D zitten eigenlijk alle videokaarten al op de top en heeft het weinig zin hier naar te kijken bij de aankoop van een kaart. Wat belangrijk is hoe goed de videokaart op 3D gebied kan. Bijvoorbeeld de Matrox millennium (de niet-G200 versie) was wel de koploper op 2D gebied, maar liet het aardig afweten op 3D gebied. De Voodoo Banshee is ook door de makers van de 3Dfx gemaakt. De 3D core van de chip is dan ook vrijwel hetzelfde aan de Voodoo2, maar heeft maar 1 texture unit in plaats van 2. Simpel gezegd zorgt deze unit voor



het opbouwen van het scherm. In spellen zoals Unreal en Quake zitten soms effecten die bij een Voodoo2 in 1 keer gedaan kunnen worden (bijvoorbeeld een plaatje neerzetten en daar een licht-effect op zetten) omdat hij voor elke handeling 1 texture unit kan gebruiken. De Voodoo Banshee moet dit in 2 keer doen wat natuurlijk meer tijd kost. Maar de Voodoo Banshee draait een stuk sneller dan de Voodoo2 dus dat maakt zeer zeker ook wat goed voor het gemis. En als je spellen speelt die deze tweede texture unit niet gebruiken dan is de Voodoo Banshee een stuk sneller dan de Voodoo2.

Je kan zien dat bij Quake2 de framerate een stuk daalt door het ontbreken van de tweede textureunit, maar voor de andere spelen die het niet hebben ligt de framerate altijd boven die van de voodoo2. Het aantal frames dat de kaart kan tonen is natuurlijk wel een belangrijke factor maar bij vergelijken van twee verschillende video-kaarten zijn er ook factoren zoals kleurkwaliteit waar je ook maar beter wel op kunt letten.

De 3D kwaliteit van de Voodoo Banshee is gelijk aan die van de Voodoo2 kaart, hij heeft net als de Voodoo2 alleen een 16 bits z-buffer (De G200 van Matrox heeft als één van de eersten wel een 32bits z-buffer). Bij de Voodoo1/2 kaarten moet je kabels doorlussen wat naar verluid kwaliteitsverlies geeft (NvdR: minimaal). De 3D Blaster Banshee zet je direct op de monitor wat de kwaliteit van je beeld ook weer ten goede komt.

Mocht je een luxe monitor met BNC ingangen hebben (4 grote metalen stekkers) dan zou je je normale videokaart via je VGA stekker kunnen laten lopen en je

voodoo kaart via deze BNC stekkers. Met je monitor kan je dan hetingangssignaal selecteren (als ie dat al niet zelf doet want de techniek staat voor niets tegenwoordig).

### **GLIDE EN DIRECTX**

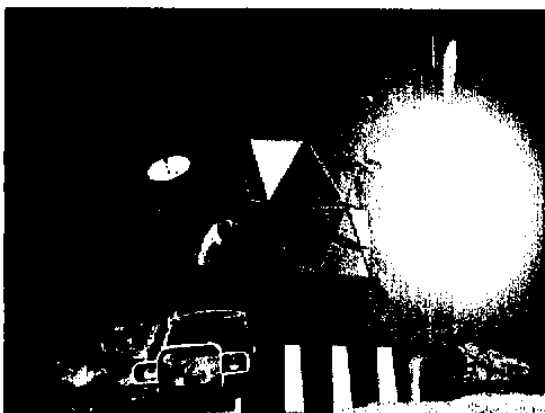
Omdat de videoprocessor op de 3D Blaster Banshee van 3Dfx is, dezelfde makers als die van de Voodoo2, kan je ook gebruik maken van de Glide drivers. Dit zijn geoptimaliseerde drivers voor 3D spellen, wat echt wel z'n weerslag heeft op de snelheid van je spel. Alles wat dus op de Voodoo2 draait, draait ook op de 3D Blaster Banshee. Ook de drivers voor DirectX zijn zonder problemen te gebruiken, wat garant staat voor fijn spel plezier, toch wel de belangrijkste reden waarom je een videokaart koopt. Kortom, geen geklooi met drivers, maar direct lekker aan de slag.

### **CONCLUSIE**

De 3D Blaster Banshee is een videokaart die er wat betreft prestaties net zo goed uit komt als de Voodoo2 kaarten. We kunnen concluderen dat je met deze kaart zeer zeker waar voor je geld krijgt. Voor mensen die overwegen een Voodoo2 kaart te kopen is het misschien aantrekkelijker om deze goedkopere kaart aan te schaffen. Afgezien van het ontbreken van de tweede texture engine levert deze kaart je voor minder geld ook nog eens een vrij PCI slot op. En voor degene die op zoek zijn naar een goede en goedkope videokaart om hun oude videokaart te vervangen zal hij zeker een goede keus zijn. Op mijn P2-233 met 64MB loopt Unreal en Incoming als een trein en het gaat toch tenslotte om lekker te kunnen spelen op je computer.

Bas Vijfwinkel

## CONQUEST EARTH



Er zijn soms van die mensen die denken alles beter te kunnen en dat ook hardop uit durven te schreeuwen. Dat soort jongens zitten ook bij Data Design. Conquest Earth zou Red Alert zijn, maar dan beter. Hebben ze deze toch wel dappere kreten ook waar kunnen maken? We zullen zien...

Het verhaal achter Conquest Earth is in ieder geval niet de spannendste ooit; In december 1997 kwam ruimtesonde Galilei terug van een langdurig onderzoek in de atmosfeer van het onherbergzame Jupiter. De NASA onderzoekers hadden veel informatie over Jupiter vergaard. De Jovians (de buitenaardse wezens van Jupiter) hadden nu echter ook ontdekt dat er leven is op Sol3, de aarde dus. Dat hadden ze nooit gedacht, aangezien hier het giftige zuurstof aanwezig was. De Jovians besloten tot de aanval over te gaan, en van Sol3 een voor hun bewoonbaar planeet te maken.

Tot zover het verhaal achter Conquest Earth. Nu over tot het voor de meesten onder ons belangrijkste deel van het spel. Conquest Earth is een variant op het real-time strategie genre. Het is dus weer eens oorlog tussen ons en de aliens. Deze keer

bezitten de aliens de vaardigheid om te kunnen morfen. Combineer vier Jovians met elkaar en we hebben een voertuig met aanzienlijke vuurkracht. En daartegen moeten wij, de bewoners van Sol3, dan tegenstand kunnen bieden. U kunt er natuurlijk ook voor kiezen om voor Jovian te spelen. Het ligt maar helemaal aan de stemming waarin U verkeert.

Overigens hoeft U niet direct over te gaan tot de actie, U kunt er ook voor kiezen een zogenaamd Campaign-game te spelen. In deze modus zal U strategische beslissingen moeten maken, die de volgende confrontatie met de Jovians (of omgekeerd) beïnvloeden. Ik had hier echter totaal geen behoefte aan en ging gelijk door met de Mission modus, standaard Red Alert stijl dus.

Het eerste wat mij opviel tijdens het spelen is dat ik constant mijn eigen units vermoordde. Snel de handleiding erbij, maar er was geen sprake van zelfmoord commando's. Het was een veel groter probleem; de muisinterface verschilde zoveel met die van Red Alert dat het me twee uur heeft gekost om dit spel normaal te kunnen spelen. De makers van Conquest Earth dachten grappig te zijn en hebben het linker muisknopje een aanvalsfunctie gegeven, terwijl het rechter muisknopje dient om units te selecteren en te lopen. In Red Alert moest je het linker muisknopje gebruiken om te selecteren, dus steeds wanneer ik een ander unit wilde selecteren viel ik die unit aan. Een ware afkickcursus dus.

De grafische kant van de interface is prachtig uitgewerkt en ziet er voor beide kanten anders uit. Ik moest echter wel erg wennen om goed van deze interface gebruik te kunnen maken.

En nu ik het toch over de graphics heb, de rest van Conquest Earth ziet er ook bepaald niet lelijk uit, mits er sprake is van minstens 32 megabyte geheugen, anders mist U de prachtige fotorealistische maps, en gaat er veel van de snelheid verloren. De units zijn ook prachtig geanimeerd en de ontploffingen zijn de werkelijkheid nabij. Maar zit er achter al deze pracht en praal een goed spel verborgen, wat Data Design wél belooft heeft?

Het spelen van Conquest Earth verloopt echter nogal chaotisch, zelfs wanneer de interface al in de vingers zit. Het spel zelf heeft ook meer van een actie spel weg dan van een strategie spel. Er is te weinig tijd om een mooie strategie uit te denken, de units moeten constant onder controle worden gehouden. Tijdens een aanval op de vijand zijn er wel verschillende geavanceerde modussen waar een unit in gezet kan worden, maar zelfs dan verloopt een aanval vaak niet zoals gepland. Het is dus extreem moeilijk om een aanval van twee kanten met succes uit te voeren.

Daar komt bij dat de programmeurs bij Data Design nog een 'leuk' extraatje hebben gevonden om ons bezig te houden. Het speelveld wordt constant bedekt met een gas (voor de aardlingen zwavel en in het geval van de Jovians zuurstof) die eerst weggewerkt moet worden, voordat het speelveld goed te overzien is. U heeft daartoe speciale units tot Uw beschikking, de zogenaamde air-purifiers.

Deze gaslaag is naar mijn mening niet 'leuk', het is zelfs hoogst irritant. Een mislukte variant op de fog of war, waardoor het spel nog chaotischer wordt dan het al is.

De programmeurs hebben wel geprobeerd het spel minder chaotisch te maken door twee 'windows' aan de zijkant van het speelveld te plaatsen, waarmee U een unit kunt volgen, terwijl iets anders Uw aandacht nodig heeft. Vreemd, bij Red Alert had ik dit niet nodig en het spel was nog steeds overzichtelijk, dit in tegenstelling tot Conquest Earth, waarbij ik de windows vrijwel toch nog altijd ongebruikt liet.

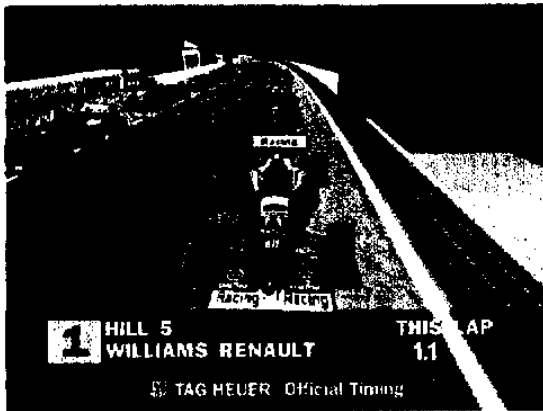
Nee, het meeste overzicht werd nog geleverd door de mogelijkheid om in en uit te zoomen.

Natuurlijk ondersteunt dit spel alle mogelijkheden om elkaar eens een lekker lesje te leren tijdens multiplayer gevechten. De vaardigheid van de Jovians om in stenen en bomen te morfen zal het vast goed doen in een potje multiplayer.

Is dit spel dan wel of niet beter dan Red Alert? Het antwoord is simpelweg 'nee'. De prachtige graphics zijn slechts een omhulsel, een lokkertje voor dit chaotische spel. Ik heb het dan nog niet eens gehad over het feit dat units steeds nieuwe ammunitie nodig hebben en dat de jeeps en tanks benzine aangevoerd moeten krijgen om niet stil te vallen, wel realistisch, maar hoogst irritant en het komt het spel zeker niet ten goede. Conquest Earth heeft mij slechts zes missies lang kunnen boeien, daarna verdween het voorgoed in de kast. Er kleven te veel nadelen aan de interface en het strategische gedeelte van het spel, er zijn gewoonweg veel betere spellen op de markt. De heren van Data Design moeten gewoon hun mond dicht houden en bijvoorbeeld Total Annihilation spelen zodat ze zien hoe een goed spel er uit moet zien.

Ron Dotsch

## FORMULE 1



Formula 1 Racing Simulation is een van de Formule 1 titels die eind 1997 het licht hebben gezien. Van deze werd het meest verwacht, het werd zelfs de opvolger van Formula 1 Grand Prix 2 genoemd.

Hetgeen opvalt na het installeren van het spel is de traagheid waarop je door het menu heen loopt. Er is bij het recenseren gekozen voor de minimum installatie optie, hetgeen werd aangeraden door het installatie programma. Het nadeel van deze optie is dat er bij het menu na elke klik op de muis de cd-romspeler geraadpleegd dient te worden, hetgeen niet bevorderlijk is voor de snelheid. De oplossing voor dit probleem is het spel te de-installeren en toch maar voor maximale installatie te kiezen, dan gaat alles lekker vlot. Het volgende dat opvalt, maar dan in positieve zin, zijn de Graphics. Het spel ziet er echt heel mooi uit met DirectX, maar ben je in het bezit van een 3DFX kaart, dan worden jouw ogen echt verwend. Je ziet duidelijk dat er op grafisch gebied erg veel aandacht is besteed aan detail. Zo blijft er nog even zand aan de banden kleven na het verlaten van een zandbak. Dat zijn dingen die bijdragen aan het realisme van het racen.

## VERGELIJKBAAR

Aangezien Formula 1 Racing Simulation de opvolger van Formula 1 Grand Prix 2 genoemd wordt, zullen wij eens kijken of die twee aan elkaar gewaagd zijn.

Op grafisch gebied kunnen wij kort en bondig zijn. Daar heeft Formula 1 Racing Simulation gewoon een voorsprong in, ook omdat gebruik wordt gemaakt van de grafische mogelijkheden er nu zijn (DirectX en 3dfx).

Op het gebied van realisme, gaat toch mijn voorkeur uit naar de oude dame Dit omdat je daar echt alles helemaal kunt instellen, en het effect van jouw wijzigingen ook daadwerkelijk merkt tijdens het rijden. Op dat gebied schiet Formula 1 Racing Simulation duidelijk tekort.



## SPEELBAARHEID

Speelbaarheid staat bij Robertino heel erg hoog in het vaandel. Daar valt bij Formula 1 Racing Simulation wel het een en ander op aan te merken.

Je hebt de opties om het zo moeilijk te maken als je zelf wilt, maar jammer ge-

noeg niet voldoende opties om het zo makkelijk te maken als je zelf wilt.

Zo was het voor mij met alle opties op het makkelijkst (easy, no damage enz.), nog moeilijk de finish te halen zonder een ronde te worden ingehaald door de tegenstanders.

Verder had Robertino niet het "formule 1 gevoel" dat hij zeker wel had bij een spel als Formula 1 Grand Prix 2. Wat dat voor gevoel is, valt moeilijk uit te leggen, maar bij FS1 was dit gevoel er duidelijk niet.

Met Formula 1 Racing Simulation zet Ubisoft een stap in de goede richting om een opvolger van Formula 1 Grand Prix 2 te produceren. Op het gebied van de graphics is dat zeker gelukt. Maar de speelbaarheid liet nog heel wat te wensen over. Voor de echte coureurs onder ons, zal Formula 1 Racing Simulation wel in de smaak vallen. Het is nieuw, heeft zeer mooie graphics, als je in het bezit bent van een goede grafische of 3dfx kaart, en zal voor de doorgewinterde racer niet al te veel problemen opleveren.

GASTRECENSIE: Robertino Blagrove

## **HEART OF DARKNESS**

### **HET SPEL:**

Een platformspel maken is een ding: maar een platformspel maken waarbij animatie en spel zo geïntegreerd zijn dat ze bijna zonder haperen in elkaar overgaan, dat is nog een hele klus.

Het heeft dan ook drie jaar moeten duren voordat ze bij Amazing studio's de stand van de techniek voldoende vonden om hun spelconcept te verwezenlijken.

Het verhaal begint als Whisky, de hond van het jongetje Andy wordt opgezogen door een zwarte tornado. Andy laat het hier natuurlijk niet bij zitten en gaat op zoek naar zijn trouwe viervoeter. Al snel blijkt dat Whisky is ontvoerd naar een duister land vol monsters en gedochten. Om Whisky te bevrijden moet Andy zich een weg banen langs de meest uiteenlopende gevaren. Gewapend met een zelfgebouwd geweer en een vergiet als hoofddekkel, gaat Andy de strijd aan met de kwaadaardige bewoners van de onderwereld.

Gelukkig komt Andy op zijn zoektocht ook nog enkele vrienden tegen. Zo is er Amigo, een soort gevleugelde kikker, die hem meer dan eens net op het nippertje weet te redden van een wisse dood.

### **OPVALLEND:**

Het heeft zeker drie jaar moeten duren voordat de techniek zover was dat Heart Of Darkness kon worden geproduceerd. De resultaten zijn er dan ook wel naar. Alhoewel het spel zelf in twee dimensies is zijn de overbruggende animaties allemaal in schitterende 3D kwaliteit uitgevoerd.

Meer dan twintig minuten film zijn verwerkt in dit met actie overladen spel. Over de verhaallijn is goed nagedacht, terwijl je aan het spelen bent heb je echt het gevoel dat Andy steeds dichterbij zijn doel komt.

De animaties maken dat nog eens extra duidelijk. Grappig dat je naarmate je ver-

der in het spel komt meer filmpjes krijgt te zien. Deze filmpjes kan je keer op keer bekijken en zijn kwalitatief te vergelijken met de animaties uit Toy story.



### **VERGELIJKBAAR:**

Je kunt Heart Of Darkness natuurlijk vergelijken met ieder ander platformspel. Ook Andy moet je al springend en schietend van links naar rechts over je beeldscherm sturen. De karakters in het spel bewegen zich echter op een heel eigen wijze. af en toe heb je echt het gevoel dat je midden in een spannende tekenfilm zit. De combinatie van een sterke verhaallijn en fraaie animaties, maakt dit spel heel bijzonder. Enkele jaren geleden had Eric Chahi, de mede oprichter van Amazing studio's het spel Out of this World geproduceerd. Dit spel maakte gebruik van dezelfde animatietechnieken die nu ook worden toegepast bij HOD. Dat we zolang op een soortgelijk spel hebben moeten wachten heeft te maken met het feit dat men de gebruikte technieken verder heeft willen perfectioneren alvorens het spel uit te brengen. Helaas had men ondanks alles niet voldoende tijd om alle animaties in het spel om te zetten van VGA kwaliteit naar super VGA waar-

door de gameplay hier en daar wat blokkerig aandoet.



### **SPEELBAARHEID:**

Als je eenmaal de besturing van Andy onder de knie hebt, zal het nog heel wat tijd en behendigheid vergen om Andy's queeste tot een goed einde te brengen. Sommige hindernissen zijn behoorlijk zwaar om te nemen en een omweg nemen zit er bij dit spel niet in. Gelukkig beschikt het spel over een instelbare moeilijkheidsgraad. Wij vonden zelfs de makkelijkste optie al moeilijk genoeg. HOD vormt dan ook zeker een uitdaging waar je niet zomaar mee klaar bent.

Amazing studio's zal met deze titel zeker hoog gaan scoren. De combinatie van een goed ontworpen actie spel, een goede verhaallijn en overweldigende filmfragmenten maakt Heart of Darkness zeker het aanschaffen waard.

## RIVEN



### HET SPEL

Riven is het vervolg op de succes titel Myst en gaat verder waar het verhaal van Myst is opgehouden. In Myst heb je vanuit het eerste persoons perspectief een eiland kunnen verkennen waar je diverse raadsels moest oplossen door op je scherm diverse objecten aan te klikken. Als je zo een object aanklikte, gebeurde er meestal wat. Je zag bijvoorbeeld na aanklikken een hendel van positie veranderen en even later merkte je dat een stukje verderop een deur was opengegaan. Na veel zoeken, puzzelen en uitproberen kon je alle raadsels oplossen. In Riven wordt opnieuw je hulp ingeroepen om een ramp te voorkomen. Wat er precies aan de hand is op het cluster van eilanden waar je bent, is in het begin nog onduidelijk, maar nadat je de nodige puzzels hebt opgelost en langs vele mooi vormgegeven locaties bent geweest kom je langzamerhand achter het mysterie van Riven.

De grafische verzorging van Myst werd al door velen geroemd, die van Riven is nog mooier en ingewikkelder. Je kunt merken dat de techniek ondertussen niet heeft stilgestaan. Mooi verzorgde animaties en geluiden zijn veelvuldig aanwezig in de raadselachtige omgeving van Riven. Voor Ri-

ven zijn een aantal snelle computers ingezet om alle locaties te berekenen en de mooie plaatjes die hieruit voortgekomen zijn krijg je voorgeschoteld in Riven. Verwacht echter niet dat je, zoals dat bij een echt 3-D spel als Quake wel kan, volledige bewegingsvrijheid in het spel hebt. Je bent gebonden aan wat de makers van het spel voor jou berekent hebben.

### VERGELIJKBAAR

Riven is moeilijk te vergelijken met andere adventures, omdat de interface eerder de nadruk legt op het verkennen van een wereld dan op het communiceren met personen of het verslepen van artikelen van de ene hoek van het spel naar de andere. Zork en The 7th Guest lijken, als je let op de grafische interface, nog het meeste op dit spel. De sfeer die in Myst en Riven hangt is echter uniek. Het dwalen door een wereld waar je achter elke hoek een levend wezen verwacht is al een beleving op zich.



Zonder dat je constant te maken hebt met geweldadige acties of je opgejaagd voelt door een tikkende klok kun je in Riven en Myst de tijd nemen om alles eens op je gemak uit te zoeken.



## **SPEELBAARHEID**

Om Riven te spelen heb je alleen je muis nodig, na het installeren en het bekijken van de introfilm kan je de muis over het gehele scherm bewegen klik je op een voorwerp dan zal dit al of niet in beweging gezet worden. Klik je op de voor je liggende weg dan kom je terecht in het volgende plaatje of krijg je een animatie te zien. De puzzels (want daar draait het in Riven uiteindelijk om) zijn niet erg makkelijk. Veel kun je pas na lang uitproberen oplossen. Gelukkig hoef je niet bang te zijn dat je direct vast komt te zitten als je een puzzel niet weet op te lossen. Je kunt zelfs als je geen enkele puzzel oplost al heel wat locaties bezoeken.

## **CONCLUSIE**

Riven is nog mooier vormgegeven dan Myst en heeft een aantal indrukwekkende animaties. De sfeer van het spel nodigt je uit om te blijven rond dwalen ook al ben je niet bezig met het oplossen van de puzzels.

Voor diegenen die op zoek zijn naar actie en schieten is Riven niet een goede keuze. De puzzelaars en de liefhebbers van sfeerbeelden, mooie muziek en prachtige animaties doen met Riven een prima keuze.

## **WIE IS HIER EIGENLUK GEK?**

Praat eens met een zgn. helpdeskmedewerker (iemand die telefonisch inlichtingen verstrekt). Allemaal kunnen ze verhalen vertellen. Wat te denken van die boekhouder die een back-up (=kopie) moest maken, en daartoe de diskette op het kopiëerapparaat had gelegd? Of van mensen die in opperste verwarring vertellen dat ze al een half uur aan het zoeken zijn naar de "any key-toets", want het programma geeft aan: "Press any key to continue", maar ik kan deze toets niet vinden!! De vraag is nu: hoe komt het dat sommige mensen zo'n moeite hebben met pc's?

Allereerst de gebruiker. Hoewel de meesten in staat zijn om moeiteloos met de pc te werken is er ook andere groep Geef hen een pc en binnen een half uur is het mis. "Hij doet het niet meer, ik probeerde gewoon iets uit te printen en nu is mijn muis weg". Of: "Ik wilde Word starten maar toen was het scherm ineens leeg". Vaak zijn het zeer intelligente mensen die dit overkomt. Het zou wel eens een computerform van leesblindheid kunnen zijn.

De grootste schuldige is waarschijnlijk de software - industrie. Een pc met Win95 uitschakelen via het Start-menu is natuurlijk onlogisch; dat zou toch via een Stop-menu moeten gebeuren. Zo zijn er wel meer voorbeelden op te noemen

Waarom moet je de ene dubbelklikken en de andere keer weer niet? Zo kunnen we nog wel eventjes doorgaan. Het probleem is meestal dat de maker van de software simpelweg aanneemt dat zoiets toch zo logisch is als ik weet niet wat. Er valt dus nog wel wat te verbeteren om een pc nog gebruiksvriendelijker te maken!!



**Bob Roos – PRINT REFILL**



Van Coothstraat 25, 5281 CT BOXTEL  
Tel: 0411-683513 (13.00 – 21.00 uur)  
Fax: 0411-683513  
Mobiel: 06-21452446,  
E-mail: printrefill@multiweb.nl

\*\*\*\*\*

**GEREVISEERDE CARTRIDGES**

Hewlett Packard 51626A	f 40,00	Canon BC-01	f 30,00
Hewlett Packard 51629A	f 45,50	Canon BC-02	f 40,00
Hewlett Packard 51633M	f 38,50	Canon BX-20	f 50,00
Hewlett Packard 51645A	f 57,50	Canon BX-2	f 40,00
		Canon BX-3	f 40,00

**COMPATIBLE INKJET CARTRIDGES**

Canon BCI-10 zwart 3 st.	f 25,00	Epson SO20025 zwart	f 12,50
Canon BCI-11 zwart 3 st.	f 20,00	Epson SO20034 zwart	f 15,00
Canon BCI-11 kleur 3 st.	f 35,00	Epson SO20036 kleur	f 30,00
Canon BJI 642 zwart	f 17,50	Epson SO20047 zwart	f 17,50
Canon BJI-201 zwart hc	f 10,00	Epson SO20049 kleur	f 27,50
Canon BJI-201 cyaan	f 10,00	Epson SO20089 kleur	f 40,00
Canon BJI-201 magenta	f 10,00	Epson SO20093 zweur	f 25,00
Canon BJI-201 yellow	f 40,00	Epson SO20097 kleur	f 40,00
Canon BJI-643 zwart	f 20,00	Epson SO20108 zwart	f 25,00
Canon BJI-643 cyaan	f 20,00	Epson SO20110 Photo	f 40,00
Canon BJI-643 magenta	f 20,00	Epson SO20138 zw/kl	f 40,00
Canon BJI-643 yellow	f 20,00	Epson SO20187 zw	f 17,50
Canon BCI-21 zwart	f 12,50	Epson SO20189 zw	f 17,50
Canon BCI-21 kleur	f 25,00	Epson SO20191 kl	f 40,00

**NAVULSETS**

Canon BC-01/02 zwart	f 25,00	HP516926A zwart	f 25,00
Canon BC-05 kleur	f 54,95	HP51625A kleur	f 45,00
Canon BJC600 zwart	f 25,00	HP51629A zwart	f 25,00
Canon BJC600 kleur	f 45,00	HP51649A kleur	f 59,95
Canon BJC4000 zwart	f 25,00	HP51640A/45A zwart	f 49,95
Canon BJC4000 kleur	f 45,00	HP51641A kleur	f 59,95

IBM/Lexmark 1380620 zwart	f 39,95
IBM/Lexmark 1380619 kleur	f 64,95

**Lint NMS1421/31,VW0030 f 9,95**

Verzendkosten f 10,00 per pakket. (bij vooruitbetaling)

**Prijswijziging voorbehouden.**

**P.S. Wij leveren ook Rebuild-tonercartridges.**

September 1999

## Bob Roos - PRINT REFILL Printer- en Computer Supplies

September 1999

	PRIJZEN SPECIALE PAPIER PRODUCTEN		Stuksprijs
<b>Super-Print</b>	<b>Printpapier Superieur kwaliteit, (80 gram)</b>	<b>500 vel</b>	f 16,10
	Voor inkjet-printers, Laser printers en kopieer apparaten.		
<b>P12004</b>	<b>Glossy film. 10 vel,</b>	<b>Hoogglans</b>	f 19,95
	Hoogglans polyesterfilm met inktchichtlaag. Voor fantastische Full-Color fotoafdrukken. Geschikt voor alle inkjetprinters tot 1440 Dpi.		
<b>P12005</b>	<b>100 % Watervast heavy papier (180 gram)</b>	<b>10 vel</b>	f 19,95
	Is na een droogtijd van 30 min. Absoluut watervast. Max. 1440 Dpi. Dit moet u zien om het te geloven. Voor fotoafdrukken van super kwaliteit.		
<b>P12006</b>	<b>Extra heavy papier (170 gram) 50 vel</b>	<b>Mat</b>	f 39,95
	Voor alle inkjet- printers, Dubbelzijdig bedrukbaar, door deze eigenschap, zeer geschikt voor bedrukken van menukaarten, prijaskaarten enz.		
<b>P12009</b>	<b>Heavy papier (140 gram) 50 vel.</b>	<b>Mat</b>	f 29,50
	Geschikt voor alle inkjet- printers. Voor het vervaardigen van menu's, uitnodigingen enz. Dubbelzijdig bedrukbaar.		
<b>P12014</b>	<b>Transfolith.</b>	<b>5 vel</b>	f 27,50
	Zelf op textiel afdrukken. Incl. Nederlandstalige handleiding.		
<b>P12017</b>	<b>Gloss-Card Color Heavy. 10 vel,</b>	<b>Kodak</b>	f 17,50
	<b>Hoog glanzende zware papiersoort (200 gram)</b> Voor zeer fraaie grafische kleur- afdrukken. Geschikt voor 720Dpi resolutie.		
<b>P12032</b>	<b>CD-R Labels type PressIt. 25 vel,</b>	<b>50 stuks</b>	f 14,95
	Hoge kwaliteit max. 360 Dpi, (diameter 118 mm.)Uitstekend geschikt voor InkJet printers.		
<b>P12040</b>	<b>CD-Easy Labels. Ook voor Hewlett Packard kit,</b>	<b>50 stuks</b>	f 17,95
	Hoge kwaliteit max. 360 Dpi, (diameter 114 mm.) Geschikt voor InkJet- en laser printers.		
<b>P12219</b>	<b>1440 Dpi fotopapier (210 gram) 25 vel,</b>	<b>Hoogglanzend</b>	f 29,95
	Speciaal ontwikkeld voor de huidige serie 1440 Dpi printers voor o.a. Epson.		
<b>EPSON SO41061</b>	<b>Photo quality InkJet Papier (105 gram) 100 vel,</b>	<b>Mat</b>	f 23,50
	Erg goede resultaten voor allerlei kleuren foto's tot 1440 Dpi.		
<b>EPSON SO41061</b>	<b>Photo quality Glossy Papier (140 gram) 20 vel,</b>	<b>Hoogglans</b>	f 29,95
	Voor sensationele resultaten op 1440 Dpi. Printers.		
<b>Hewlett C1825A</b>	<b>HP Bright White Papier C1825A. (90 gram)</b>	<b>500 vel</b>	f 31,25
	Het Universeel-Papier voor mooie kleurenafdruk met de HP DeskJet		
<b>XEROX ULTRA</b>	<b>Xerox Ultra White Papier (90 gram)</b>	<b>500 vel</b>	f 19,85
	Universeel-Papier voor mooie Kleurenafdrukken.		

Prijzen zijn incl. 17,5% BTW en onder voorbehoud. Levering onder rembours of bij vooruitbetaling.