

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC / MSX

GIDS

NR. 4

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

NOV./DEC. 1990

FL. 7,95 / Bfr. 155



DRAGON STRIKE:

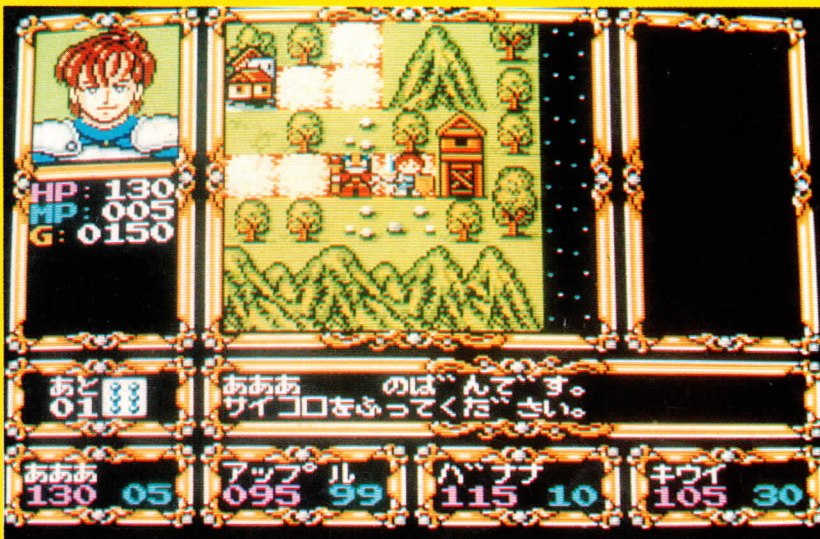
De eerste draken-vliegsimulator.

SOUND BLASTER:

AdLib compatible muziekkaart.

FACES: weer een Tetris variant.

MIGHT & MAGIC II: nog moeilijker!



MSX: Klax! Ook een Tetris variant. Top 10 Japane software. SD-Snatcher. Rune Master.



LOW BUDGET SOFTWARE VOOR DE PC:
TOP TITELS VOOR BODEMPRIJZEN!

TIME SOFT - Software en toebehoren

Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam, tel: 020 - 665 93 93, telefax: 020 - 668 30 90
maandag van 1 - 6 uur, dinsdag t/m vrijdag van 10 - 6 uur, zaterdag van 10 - 5 uur.

MSX-2 SPELLEN- DOOS

Wie nu nog denkt dat de enige MSX-2 software die momenteel nog leverbaar alleen maar dure Japanse programma's zijn, die bovendien alleen maar door de echte 'freaks' te spelen zijn, loopt schromelijk achter.

Niet alleen het uitstekende Push'em Up, maar ook de nieuwe MSX-2 Spelendoos, hoort thuis in iedere software collectie!

De MSX-2 Spelendoos is een uitgebreide verzameling van maar liefst 31 spellen die in een aantal gevallen al eens eerder door de MSX Gids op cassette, diskette of als listing werden uitgebracht.

De meeste programma's werden echter aangepast en maken nu deel uit van één geheel (de spelendoos), waar steeds weer naar teruggekeerd kan worden. Je hoeft dus niet steeds verschillende laadinstructies te geven.

Soms ook werden programma's in een nieuw jasje gestoken en herschreven voor MSX-2.

De MSX-2 Spelendoos bevat:

Denkspelen: Othello - Vier op een Rij - Vijf op een Rij - Scrabble - Barrière - Mastermind - Memorie - Kameleon - Domineur - Cijferspel - Sprokkelen - Eénentwintigen - Minderen - Uren... Dagen... - Zoek de valse munt - Woordleg Puzzel - Chinese schuifpuzzel - Mondrian legpuzzel.

Behendigheids spellen: Het Happertje - Duiven schieten - Eieren vangen - Mini Golf - De Bouwvakker - De Muur - Buis Voetbal - Vliegende schotels - De Berlijnse Muur - Vang de stier.

Educatieve spellen: Steden zoeken in Nederland - Wegen - Kleur- en zoekplaten.

De spelendoos is geheel menu-gestuurd en bevat programma's voor het hele gezin.

De prijs kan al helemaal geen bezwaar zijn, want zelden kreeg je zoveel programma's voor zo weinig geld.

De spelendoos is uitsluitend leverbaar op diskette voor MSX-2 en kost:

f 24,95

PC/MS-DOS SOFTWARE

ZOMAAR WAT TITELS EN PRIJZEN:

Trax	19,95
AM/FM Trivia	19,95
Calendars + Stationary	19,95
Prohibition	19,95
Chamonix Challenge	19,95
Football Manager	19,95
Side Walk	19,95
Quest for the Ring	19,95
Arac	19,95
Super Sunday	19,95
Hot Shot	19,95
Mindwheel	19,95
Quarterback	19,95
Mindshadow	19,95
Dream Warrior	24,95
Crash Garrett	24,95
Brix II	24,95
Harrier Mission	24,95
Wheel of Fortune	29,95
Klaverjassen	29,95
Dammen	29,95
Conqueror (RISK)	29,95
Script (SCRABBLE)	29,95
Puzzelaar	29,95
Kruiswoord Generator	29,95
Hartenjagen + Eénendertigen	29,95
Jokers + Pesten	29,95
4th & Inches	29,95
Military Simulator	29,95
Silent Service	29,95
Carrier Command	29,95
Gremlins	29,95
Starglider	29,95
Millennium 2.2	29,95
221 b Bakerstreet	29,95
Star Goose	29,95
Blackjack Academy	29,95
Nebulus	29,95
Boulderdash	29,95
Boulderdash 2	29,95
Impact	29,95
Skate of die	29,95
Bad Cat	29,95
Skweek	29,95
Romantic Counters	29,95
Don't go alone	29,95
Willow	29,95
The Third Courier	29,95
Hardball II	29,95
Bar Games	29,95
Soccer (Micro Prose)	39,95
Stir Crazy (Bobo)	39,95
Spitfire Ace	39,95
F15 Strike Eagle	39,95
Rasterscan	39,95
Defcon 5	39,95
Inside Trader	39,95

ECHTE MUZIEK UIT JE EIGEN PC

Het meeste PC/MS-DOS computers produceren een soort gepiep dat de naam 'geluid' niet eens verdient, laat staan dat je het 'muziek' zou mogen noemen.

Bij vele programma's wordt behalve aan het beeld, ook veel aandacht aan het geluid gegeven. Maar voor de meeste IBM compatibel computers is dat volkomen verspilde moeite.

Wie het geluid gewend is van Commodore Amige, Atari ST of een MSX met FM-PAC, voelt zich vaak behoorlijk bij de neus genomen als hij het geluid van hetzelfde spel op een PC hoort.

Maar dat hoeft helemaal niet!

Het installeren van een Sound Blaster of een AdLib Card is een kleine moeite, helemaal niet zo duur en belooft de gebruiker met uitstekende muziek.

Diverse tijdschriften zoals PCM en PC Thuis en vooral de Software Gids, hebben al uitgebreid bekend gemaakt wat de mogelijkheden wel niet zijn.

Daarom vermelden wij hier alleen maar de prijzen:

AdLib Synthesizer Card	299,00
AdLib Synthesizer System	399,00
AdLib Instrument Maker	99,00
Sound Blaster	479,00
CMS chips set	99,00
Sound Blaster + CMS	549,00

In november verschijnt het gratis tijdschrift
Computer Thuis (Nummer 6)

Als je het blad nog niet toegestuurd krijgt, stuur dan een berichtje naar:

Time Soft / Computer Thuis
Basilicumweg 335
1313 EG Almere

Vergeet niet te vermelden of je een MSX of PC/MS-DOS systeem hebt.

Bel voor bestellingen en inlichtingen: 020 - 665 93 93.

Bij verzendingen tot f 100,00 wordt f 5,00 portokosten in rekening gebracht.

Bij remboersementen wordt altijd f 10,00 berekend.

SOFTWARE GIDS

PC & MSX

Software Gids nr. 4 nov./dec. 1990
Nummer 5 verschijnt begin januari 1991

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
Tel. 03200-47218
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijkse. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Prijzen:

NR. 5-10: FL. 35,= / BF 675,=
NR. 6-10: FL. 29,25 / BF 565,=
NR. 7-10: FL. 23,40 / BF 452,=
NR. 8-10: FL. 17,55 / BF 339,=
NR. 9-10: FL. 11,70 / BF 226,=
NR. 10: FL. 5,85 / BF 113,=

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.

Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredactie:

Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47221

(ma. t/m vr. tussen
12.00 en 14.00 uur.

Commerciële advertenties,
incl. abonnementen e.d.:

José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:

BETAPRESS, Gilze.

Uit deze uitgave mag alleen geheel of gedeeltelijk worden overgenomen en/of vermenigvuldigd, dan na voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

De inhoud van de Software Gids komt voor een gedeelte tot stand door inzendingen van de lezers. De aansprakelijkheid voor auteursrechten voor ingezonden stukken ligt bij deze inzenders.

SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

People living outside the BENELUX have to pay DG. 50,= a year for 6 issues. Single copies DG. 10,=. Payments can be made cash by registered mail, by Int. Postal/Money order or by Bank/Giro transfer.

ISSN 0169-9792

INHOUD

PC

FACES	3
NUCLEAR WAR	5
WORLD ATLAS	6
ROTOX	6
SOUND BLASTER MUZIEKKAART	7
SECRET OF THE SILVER BLADES	10
MIGHT & MAGIC II	12
POLICE QUEST: DE OPLOSSING!	15
HINTS & TIPS	17
PC SOFTWARE TOP 10	19
WAR OF THE LANCE	20
DRAGON STRIKE	21
FLIGHT OF THE INTRUDER	33
TRACON II	33
PRINCE OF PERSIA	34
FUTURE WARS	35

PC Low Budget software:

Veel goede en recente software voor enkele tientjes. WILLOW, Microprose SOCCER, BOMBUZAL, CARRIER COMMAND, INFILTRATOR II, HARDBALL II, THE THIRD COURIER, DON'T GO ALONE, BAR GAMES. En nog veel meer!

Lees pagina 23 en verder!

SEGA

PENGUIN LAND	37
ZILLION II	37
SHOOTING GALLERY	38
SUPER TENNIS	38
THUNDER BLADE	39
GANGSTER TOWN	39
TIPS + KAART WONDERBOY IN MONSTERLAND	40

MSX

KLAX	42
HELP!	42
GIRLY BLOCK	46
T.N.T.	46
ZANAC-EX	47
SD-SNATCHER + TIPS	48
RUNE MASTER	51
MSX TIPS	43/52
TOP 10 JAPANESE MSX SOFTWARE	52
FAMILY BILLIARDS	53
FEEDBACK	53

DIVERSEN

INFO GIDS	30
MINI GIDS	55

TOP SPELLEN SPEEL JE OP EEN VOLWASSEN COMPUTER

PC XT 8088

12MHz., 640Kb RAM.
Hercules / printerkaart.
Multi I/O: Serieel, Parallel, Clock,
Game, FDD controller.
5.25" 360Kb floppy drive.
150 Watt power supply.
Keyboard 101 keys.
Desktop case

f 959,=

Met extra 3.5" 720Kb floppy drive FL. 1199,=
Met extra 20Mb harddisk + contr. FL. 1599,=
Met extra 3.5"Kb floppy drive en 20Mb harddisk
+ controller FL. 1839,=

PC AT 80286

6/12MHz., 0 Wait state.
Hercules / printerkaart. 1Mb RAM.
Multi I/O: Serieel, Parallel, Game,
HD/FDD controller AT-bus.
5.25" 1,2Mb floppy drive.
200 Watt power supply.
AT keyboard 101 keys.
Desktop case

f 1325,=

Met 40Mb harddisk FL. 2275,=
Met 40Mb harddisk en VGA kaart FL. 2435,=
Extra 3.5" 1,4Mb floppy drive FL. 275,=
Meerprijs Mini Tower FL. 120,=
Meerprijs 6/16MHz. FL. 159,=

PC AT 80386SX

16MHz., 0 Wait state.
Hercules / printerkaart.
1024Kb RAM, VGA kaart.
Multi I/O: Serieel, Parallel, Game,
HD/FDD controller AT-bus.
5.25" 1,2Mb floppy drive.
40Mb harddisk.
200 Watt power supply.
AT keyboard 101 keys.
Mini Tower case.

f 3515,=

Extra 3.5" 1,4Mb floppy drive FL. 275,=

MONITOREN

Monochroom 14" amber FL. 299,=
Monochroom 14" paperwhite FL. 310,=
VGA Monochrome 14" paperwhite FL. 399,=
VGA Color 14" 640x480 FL. 1035,=
Multi VGA Color 14" 1024x768 FL. 1199,=

*Wij stellen uw (spel)com-
puter samen aan de hand
van uw wensen. Aantrekke-
lijke kortingen bij uitgebrei-
de configuraties of gekom-
bineerde bestellingen.*

ALGEMEEN

Alle prijzen zijn **INKLUSIEF B.T.W.** en
1 jaar garantie.
De prijzen zijn exclusief DOS.

Alle genoemde VGA kaarten zijn inkl.
256Kb RAM. Voor VGA kaarten met
512Kb RAM geldt een meerprijs van
FL. 79,=

AT en 386 computers kunnen worden
voorzien van meer RAM. De prijzen
voor geheugenuitbreidingen zijn afhan-
kelijk van het systeem en zijn sterk
aan wisselingen onderhevig.

TIME SOFT, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.

Bestellingen en inlichtingen: 020-6659393

Telefax: 020-6683090

VRAAG DE SPECIALE HARDWARE FOLDER!

Hierin vindt u reeds enige spelconfiguraties.

TWIX tekstverwerker

Tasman Software, verantwoordelijk voor de diverse versies van het tekstverwerkingsprogramma Tasword, is recentelijk met een nieuwe tekstverwerker voor de PC gekomen.

Van dit programma, dat tegelijkertijd onder de naam 'TWIX' door Filosoft in een NEDERLANDSE versie is gepubliceerd, wordt door beide uitgevers bijzonder veel verwacht.

Ter gelegenheid van het uitkomen van het programma in Engeland, Spanje en Nederland zal in deze landen een grote inruil-actie worden gehouden waarbij aan klanten tenminste FL. 100,= en maximaal FL. 249,= inruilpremie wordt geboden bij aanschaf van TWIX.

Filosoft vraagt om een briefkaartje met adresgegevens op te sturen naar:

Filosoft, Postbus 1353, 9701 BJ Groningen

of te faxen naar 050- 145174. U kunt ook bellen (050- 137746).

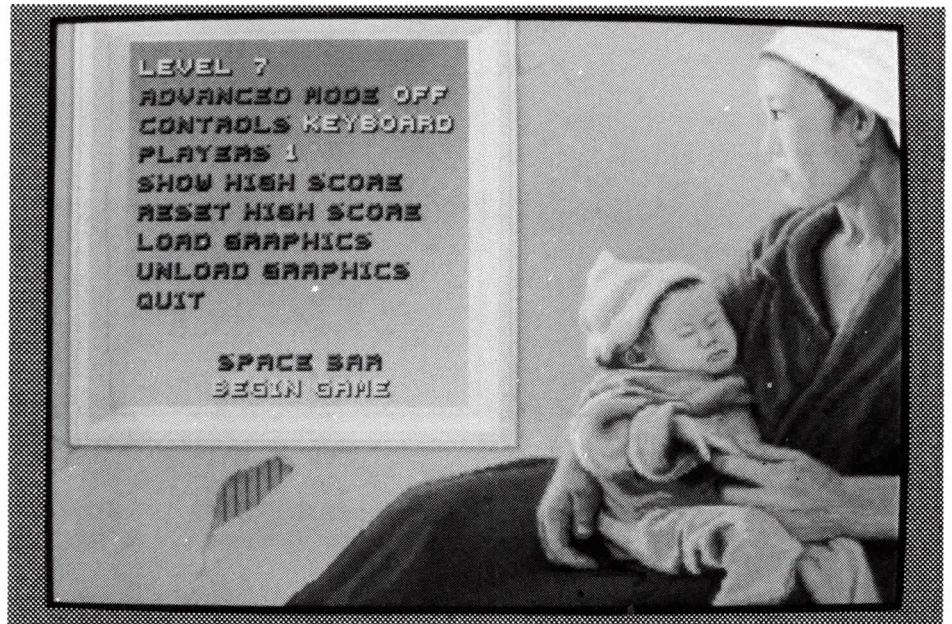
Gebruikers, die (destijds) de bij hun programma Tasword behorende servicekaart hebben opgestuurd, behoeven niets te ondernemen: zij krijgen automatisch bericht!

PC SOFTWARE

FACES ..TRIS 3

Spectrum HoloByte.
PC/Tandy 1000 & compatibles.
512K RAM / VGA: 640K RAM.
Hercules, CGA. Tandy 1000,
EGA 16 kleuren. VGA, MCGA 256 kleuren.
5.25" en 3.5" diskettes.
1 tot 10 spelers.
Optioneel: AdLib, SoundBlaster,
joystick, 2-spelers via (nul)modem.
Prijs ca. FL. 99,=

OP de doos zien we de tekst "Face the latest Soviet challenge" en bij de titel "...TRIS III". Er wordt duidelijk naar TETRIS verwezen, maar gezien de rechten op de naam TETRIS mag deze niet zomaar gebruikt worden zodat bij deze 'Tetris-kloon' een beetje omzichtig met deze naam wordt omgesprongen. Voor de Tetris fanaten kunnen we echter nu meteen vermelden dat Faces een echte variant is op dit spel en dus zeker het aanschaffen waard is. Het pakket heeft vele extra's die het spel zeer aantrekkelijk maken. Daarbij komt ook nog dat de makers het pakket zeer compleet en luxe hebben uitgevoerd.



In de doos vinden we een heel fraaie handleiding, een kaart om het programma te installeren en de volgende diskettes: 5.25" (360K) voor CGA en Hercules, 5.25" (1.2MB) voor VGA, MCGA, EGA en Tandy 1000 en 2 stuks 3.5" diskettes voor alle configuraties. De diskettes hebben mooie labels en de installatiekaart geeft duidelijke aanwijzingen om de programma's op harddisk te zetten.

Hier komen we een klein foutje tegen in de handleiding want deze vermeldt dat je bij gebruik van Hercules of CGA de directory 'CGAFACES' van disk 2 moet overzetten maar deze directory staat op DISK 1!

Daarbuiten vind je de gegevens om grafische mogelijkheden te forceren en de AdLib muziekkaart te gebruiken. Tandy 1000 muziek wordt ook ondersteund.



In de handleiding zien we meteen dat het programma zeer uitgebreid is. Er kan worden gekozen uit een menu waarin we o.a. het aantal spelers vinden dat varieert van 1 tot 10 en er zijn ook 10 levels die gespeeld kunnen worden. Verder vinden we opties om het spel extra moeilijk te maken en om de Hi-Score tabel geheel te wissen om zodoende een nieuwe tabel op te bouwen. Dit zijn allemaal mogelijkheden die we bij vele spellen tegenkomen, maar de makers van dit pakket zijn nog een stapje verder gegaan, want FACES kan ook via een modem (of een nul-modem) gekoppeld worden zodat twee spelers tegen elkaar kunnen spelen en heel apart is de optie om grafische plaatjes te laden. Wie een grafisch programma heeft dat tekeningen kan maken volgens het LBM-format (zoals DeluxePaint II)

PC SOFTWARE

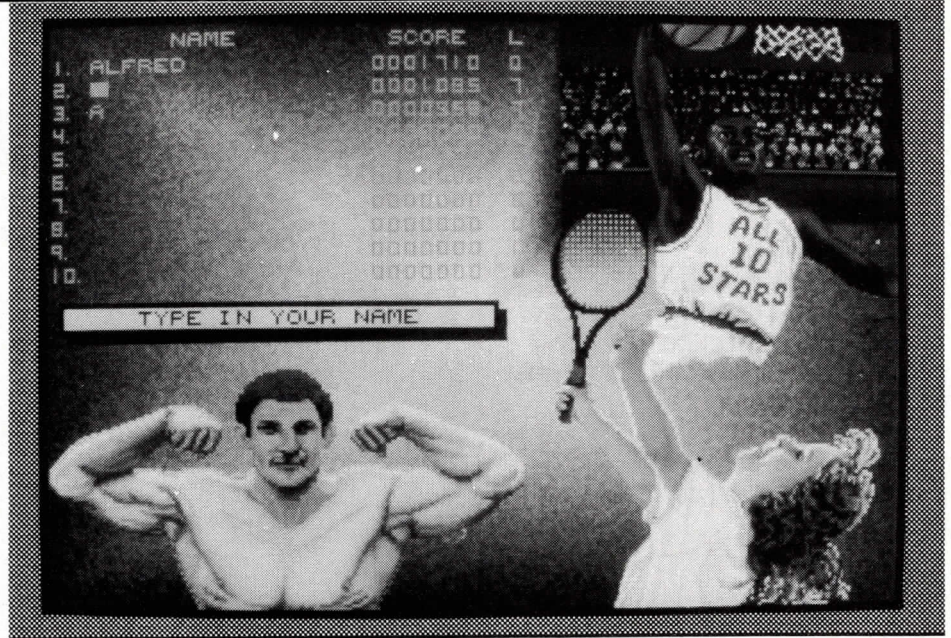
kan een file van Faces in dit programma bewerken en weer terugladen, zodat dit spel ook met eigen tekeningen gespeeld kan worden!!

TETRIS

Voor wie Tetris niet kent hierbij een korte kennismaking met dit spel en z'n varianten. Bij Tetris is het de bedoeling om vallende blokken zó te manipuleren, dat ze op elkaar aansluiten en een blok vormen van gelijke grootte en kleur. Lukt dit, dan verdwijnt het gehele blok en krijg je punten. Het spel is afgelopen als een stapel ongelijke blokken het plafond van het scherm bereikt. De snelheid is regelbaar en het spel is daardoor leuk voor spelers van 8 tot 80 jaar. Er zijn vele varianten en de meest recente is wel QUARTH voor de MSX-2 waarbij op de vallende blokken geschoten moet worden voordat ze de grond raken. Voor vrijwel alle computers zijn meerdere varianten verkrijgbaar en zelfs in BASIC is het mogelijk om een vlot werkend programma volgens dit idee te maken. Alle versies zijn zeer populair bij een groot publiek omdat het een ideaal spel is om tussendoor een 'potje te spelen' waarbij vrijwel altijd de snelheid is aan te passen aan de stemming van dat moment: zeer traag als je een borrel op hebt en super snel als je kwaad bent.

FACES

Terug naar de recensie! Bij FACES vallen geen blokken maar delen van gezichten: kin, lippen, neus, ogen en schedel. Je begint met enkele kinnen en moet dan de juiste verdere delen van het gezicht hierop plaatsen. Een volledig gezicht wordt terzijde gezet, levert punten op en maakt plaats voor het opbouwen van een nieuw gezicht. Er zijn 10 levels met de volgende onderwerpen en de daarbij behorende gezichten: algemeen, wereldleiders, kunst, geleerden, musici, Amerikaanse geschiedenis, schrijvers, monsters, algemene geschiedenis en 'American Holiday's'. Level 1 heeft 4 figuren en dit aantal loopt op tot 8 verschillende figuren in level 10. De optie 'Advan-



ced mode' laat de stukken sneller vallen en is geschikt voor de gevorderde spelers. In de lagere levels laat het programma foute keuzes toe, mits de onderdelen enigzins op elkaar lijken en aansluiten. Een zwarte neus kan dus nooit op een blank gezicht en deze neus kan alleen aansluiten op een zwart gezicht waar nog geen stukje neus van een andere vorm zichtbaar is. Bij de hogere levels moet alles wel netjes compleet zijn.

BEELD & GELUID

Bij dit soort spellen is de grafische kwaliteit ondergeschikt aan de spelkwaliteit, maar toch hebben de makers de moeite genomen om op VGA en MCGA de grafische afbeeldingen in 256 kleuren weer te geven. Heb je deze niet, dan is er niets aan de hand, maar als je eenmaal het spel hebt gezien op VGA of MCGA dan wil je niet meer terug... schitterend!

Ook geluid is bij dit soort spellen niet belangrijk, maar ook hier is men drifstig aan de slag gegaan. De bezitters van een AdLib kaart krijgen een intro-muziekje, een deuntje bij de Hi-Score tabel en bij alle 10 de levels passende muziek. Alle muziekstukken zijn kort, maar goed.

KONKLUSIE

Het gebeurt niet vaak dat we 5 sterren geven bij de prijs van een programma, maar hier gebeurt het weer eens een keer. Faces is geschikt voor een groot publiek van alle leeftijden en werkt prima op alle computers (de snelheid wordt aangepast aan het type computer, zodat deze software op een XT net zo vlot -of traag, het is maar wat je kiest- verloopt als op een AT). Beeld en geluid zijn goed waarbij de bezitters van VGA of MCGA met AdLib muziekaart veel kwaliteit krijgen. Het pakket kan met de diverse bijgeleverde diskettes door vrijwel iedereen meteen worden ingeladen, is prima verzorgd, heeft een goede handleiding en zal de winkel wel uitvliegen, want de prijs is heel redelijk. De mogelijkheden om met een modem te spelen en zelf tekeningen te maken zal voor vele creatieve computeraars heel aantrekkelijk zijn! Geen origineel programma maar zeer leuk en uitgebreid!

Alfred Debels

BEELD:	****
GELUID:	****
AdLib:	*****
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	*****

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

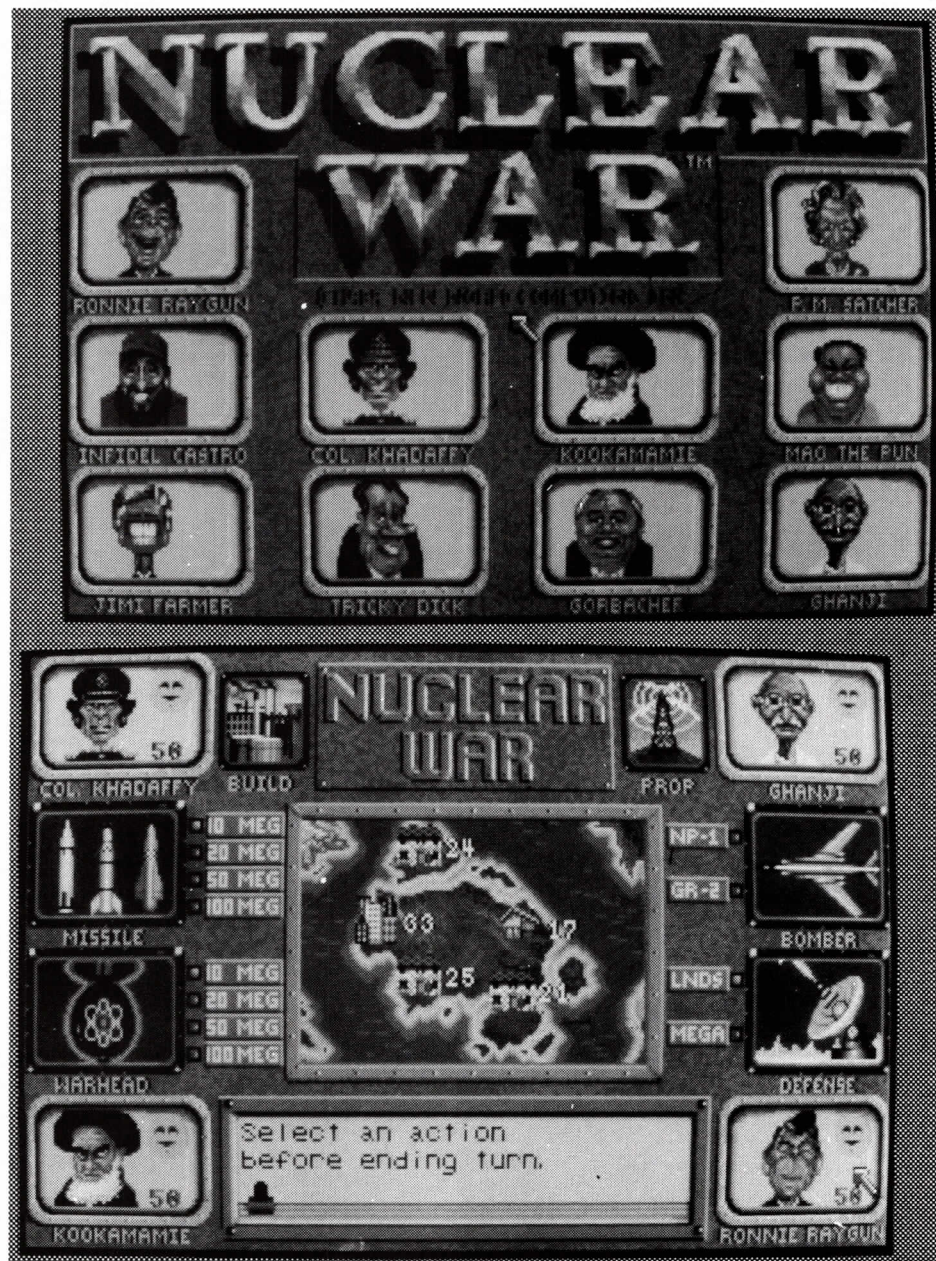
NUCLEAR WAR

New World Computing Inc.
 PC & compatibles.
 8 MHZ. of sneller aanbevolen.
 CGA, EGA min. 512K.
 VGA, MCGA 640K.
 3.5" of 5.25" diskettes.
 Optioneel muis.
 Adviesprijs FL. 99,=.

Bij dit spel gaat het allemaal wat anders dan bij de meeste spellen. Nu eens niet iets opbouwen maar vernietigen en dan ook nog met grof geweld. Met raketten of vanuit vliegtuigen 10 tot 50 megaton atoombommen gooien op de steden van de tegenstanders. Verder kun je propaganda uitzendingen via de radio op een bepaald land richten in de hoop dat een gedeelte van de bevolking overloopt naar jouw land en kun je een -zeer slecht functionerend- verdedigingssysteem opbouwen. De overlopers heb je nodig om jouw bevolking te laten groeien, want hoe meer inwoners, hoe meer wapens je kunt produceren.

Het klinkt allemaal heel naar, maar het is komisch bedoeld. In het startscherm kun je 4 wereldleiders kiezen uit een overzicht (met 'foto's') van 10 figuren waaronder Ronnie Raygun, Mao The Pun, Gorbachef, Kookamamie en Col. Khadaffy. Verder bestaat de 'lol' uit het feit dat af en toe aliens met een ruimteschip landen waardoor de bevolking van een land ook kan toenemen en dat landen soms aanvalen doen met een katapult en hiermee een ander land bestoken door het afschieten van massa's overtollige koeien. Dat is dan echter wel alles. Niets komisch verder, maar pure 'strategie' en opmerkingen als "gefeliciteerd, jouw bom heeft zojuist 4 miljoen inwoners vernietigd".

Nu zijn er nog hele volksstammen die gek zijn op oorlogen, maar ook voor deze mensen zal dit spel een tegenvalter zijn want vrijwel het gehele spel wordt 'at random' opgezet zodat je heel weinig invloed hebt op het verloop. Wanneer je een propaganda uitzending de lucht instuurt heb je geen



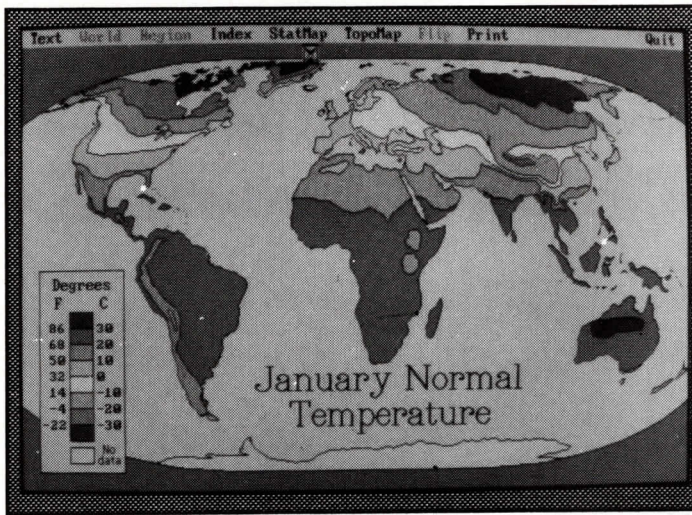
invloed op de inhoud, zodat je regelmatig te lezen krijgt dat deze uitzending vol zit met leugens, waardoor je een averechts effect bereikt: jouw mensen lopen juist weg naar het land waarop je de uitzending hebt gericht. Ook het bommengooien is slecht gedaan. Op de plaats waar een stad is vernietigd verschijnt een krater en de computer blijft vaak meerdere keren zo'n krater met nieuwe bommen bestoken, zodat het spel ook een onlogisch verloop krijgt. Je kunt een verdedigingsnetwerk opbouwen, maar de werking hiervan is zeer duister omdat de werking hiervan ook 'at random' wordt bepaald. Nee, echt leuk is het spel niet en van strategie is nauwelijks sprake.

Grafisch ziet alles er goed uit en het geluid is aardig. De handleiding is netjes en voorzien van leuke tekeningen. Het programma is echter slecht gemaakt waardoor de lol (voor zover aanwezig) snel is afgelopen en er weinig variatie mogelijk is. Geen strategie, tactiek o.i.d., maar gewoon afwachten wat het programma aanrommelt.

BEELD: ****
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: *
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: *

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



WORLD ATLAS

The Software Toolworks.
 PC & compatibles.
 DOS 3.1 of hoger.
 RAM: 640K.
 Hercules: NEE.
 CGA: NEE.
 EGA: JA.
 VGA/MCGA: JA.
 Kleurenmonitor: noodzakelijk.
 Harddisk: noodzakelijk.
 Muis: JA.
 Diskettes: 3.5" of 5.25".
 Richtprijs: disk FL. 199,-.
 Richtprijs: CD-ROM FL. 399,-.

We lazen ergens iets over simulatie, maar achteraf bleek dat dit pakket niets met spelen te maken heeft. Toch is deze software dusdanig apart, dat we het de moeite waard vonden om er een paginaatje aan te besteden.

World Atlas werkt alleen met harddisk en heeft dan ca. 6 Megabyte nodig! Er is ook een versie op CD-ROM, die veel duurder is en de aanschaf daarvan is alleen interessant als je geld genoeg tot je beschikking hebt om regelmatig een nieuwe CD-ROM aan te schaffen, want dit soort pakketten is zeer snel verouderd. Vooral nu, met de ontwikkelingen in de oostbloklanden, heb je regelmatig een update nodig en op het moment dat ik dit schrijf, is Koeweit een provincie van Irak geworden en als jullie dit lezen kan dat alweer veranderd zijn.

Met dit programma kun je razendsnel gegevens over de wereld en over de landen van de wereld op je beeldscherm tevoorschijn brengen. Deze gegevens kun je verwerken in een tekstverwerker of in een

desktop-publishing programma. In het laatste geval kun je ook de grafische gegevens van het programma overnemen en tevens kunnen deze grafische afbeeldingen rechtstreeks naar een printer gestuurd worden.

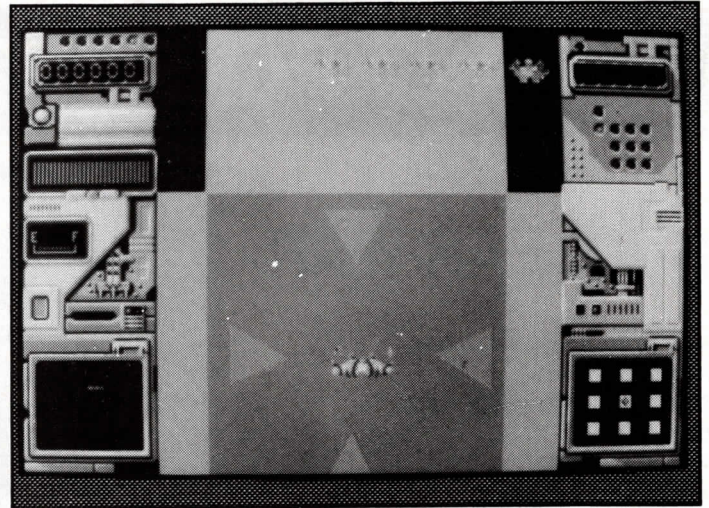
Je kunt van alles opvragen: gegevens over klimaat, bevolking, landbouw, inflatie, inkomen per hoofd van de bevolking, kindersterfte, etc. etc. Ook heeft het programma een tijdzone kaart. Van de wereldkaart kun je overgaan naar de werelddelen en verder doorgaan naar de landen. Ook bij deze kaarten kun je weer gegevens opvragen, maar nu dan alleen over het gekozen land of werelddeel. Zo vind je per land gegevens over de defensie, het verkeer, hoogteverschillen etc. Gegevens van steden kunnen eveneens gevonden worden.

Uiteraard geen geluid of muziek bij dit pakket, maar wel uitstekende grafische afbeeldingen. Bij het pakket een heel dunne handleiding, want de menu's zijn dusdanig goed dat je deze nauwelijks nodig hebt.

Het programma biedt veel meer dan ik hier heb beschreven en wiens interesse is opgewekt, moet maar eens bij de software leverancier het overzicht op de achterzijde van de doos doorlezen. Als je het programma kunt gebruiken krijg je zeer veel kwaliteit voor weinig geld.

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ROTOX

U.S. Gold.
 PC & compatibles.
 RAM: min. 512k.
 Hercules: NEE.
 CGA: JA.
 EGA: JA.
 Tandy: JA (16 kleuren).
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5" of 5.25".
 Richtprijs: FL. 89,50.

In de doos zitten de diskettes, een sticker, een boekje met 'The Rotox Files' en een handleiding in 4 talen (Engels, Frans, Italiaans en Duits). Het programma heeft een off-disk protection die werkt met gegevens uit de handleiding. Deze handleiding is dusdanig slecht en de omschrijving bij het invoeren van de beschermingscodes zo summier, dat dit op zichzelf al een adventure is (wat het spel echter niet is). In 4 van de 5 gevallen kregen we het niet voor elkaar om het programma aan de praat te krijgen. Waarom het soms wel lukte is ons eigenlijk nog een raadsel, maar het lukte en we kunnen het programma beschrijven.

Voor het spel begint krijg je een 'intro-filmpje' waarin je de opbouw van de robot te zien krijgt.

Rotox is een klassieker in een modern (EGA) jasje. Het is een schietspel waarbij je met een robot op gronddoelen en ruimteschepen moet schieten. Je bekijkt de velden van bovenaf

en er zijn 10 levels met elk 9 sectoren. Op het scherm heb je een radar, een brandstof indicator, een overzicht van je wapens, een score- en bonusscore teller en een overzicht van de sectoren die je hebt veroverd. Van level naar level ga je door over bewegende verbindingsstukken te lopen. Als basis voor dit spel hebben Asteroids en Space Invaders model gestaan en wat schietspel betreft is het spel dan ook prima. Grafisch is het goed en ziet alles er veel beter uit dan bij de originelen, waarop het spel is gebaseerd. Het geluid is echter zeer magertjes.

Tegenwoordig zijn de meeste spellen te bedienen met een joystick of met de 'pijltoetsen'. Wat dit betreft is het spel net als de klassieke voorgangers, want de bediening geschiedt met diverse lettertoetsen van het toetsenbord. Zeer lastig dus; je zult enige tijd moeten oefenen om op deze manier de robot te besturen.

Verder best aardig al vinden we hier de prijs wel erg hoog in vergelijking met andere pakketten in deze prijsklasse.

BEELD:	****
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	**
PRIJS:	*

Alfred Debels

PC HARDWARE

SOUND BLASTER

PC & compatibles music card.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Richtprijs: FL. 475,=.
C/MS uitbreiding ca. FL. 100,=.

Het pakket bevat de uitbreidingskaart versie 1.5, waarop de C/MS chips ontbreken, die voor ca. FL. 100,= bijgekocht kunnen worden. In deze recensie behandel ik de kaart MET deze uitbreiding om zo alle mogelijkheden te kunnen testen en beschrijven.

Met het volledige pakket hebben we de volgende mogelijkheden:

12 kanaals STEREO geluid. Deze optie is C/MS (Creative Music System) en Game Blaster compatible.

11 kanaals FM geluid. Dit is standaard aanwezig en is 100% AdLib compatible.

1 kanaal voor sampling.

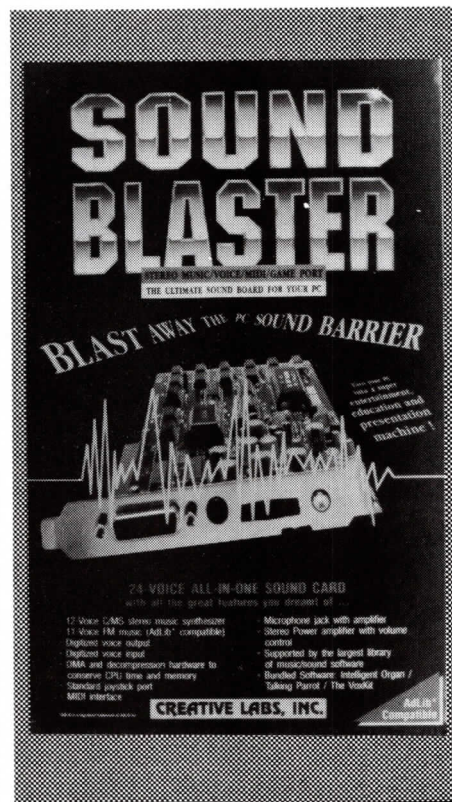
Voice input. Mini jack-plug input voor b.v. microfoon. Deze ingang sluit aan op het sampling kanaal.

Game I/O port. Ingang voor een analoge PC joystick.

MIDI interface. Deze interface loopt via de game I/O port zodat een extra aansluitbox nodig is om deze I/O port te verbinden met een MIDI instrument.

BIJGELEVERDE SOFTWARE:

*C/MS Intelligent Organ.
Talking Parrot.
The VoxKit.*



Deze kaart is standaard al uitgebreider dan de AdLib kaart, maar met de C/MS optie (evt. later aan te schaffen) heeft deze kaart veel meer mogelijkheden dan alleen het weergeven van geluid van software die AdLib of C/MS (Game Blaster) ondersteunt. De MSX-ers kunnen het C/MS onderdeel vergelijken met de mogelijkheden van de Philips Music Module; de kwaliteit is echter aanmerkelijk beter en het C/MS geluid is stereo; maar dat mag dan ook wel voor de veel hogere prijs!

AdLib

De Sound Blaster is AdLib compatible, zodat alle software die AdLib ondersteunt via de Sound Blaster geluid kan weergeven. Ook de AdLib software loopt prima via deze kaart, want we konden zonder problemen de volgende AdLib software op de Sound Blaster gebruiken: Visual Composer, Instrument Maker, Juke Box en de diverse Song Albums.

C/MS

Deze optie is Game Blaster en C/MS compatible. Als je deze optie op de kaart hebt, kun je bij spelsoftware ook het beste deze optie selecteren. Wij hebben enkele programma's via deze optie geïnstalleerd en dan kom je tot de ontdekking dat b.v. LOOM schitterend STEREO geluid geeft!

VOICE CHANNEL

Via dit kanaal kun je geluiden digitaliseren. De kwaliteit van dit kanaal is opmerkelijk goed. Bij de software zitten 2 demo's voor dit kanaal: het geluid van kikkers en een opname van een radiostation.

GAME I/O PORT MIDI INTERFACE

Op deze konektor kun je een standaard (analoge) PC joystick aansluiten of een MIDI CONNECTOR BOX. Deze laatste heeft 1 MIDI-IN en 5 MIDI-OUT konektors en wordt geleverd met twee MIDI kabels. Een joystick kan weer op deze box aangesloten worden zodat alle combinaties mogelijk blijven, maar de portemonnee moet wel weer even open om het systeem optimaal te maken. Uiteraard heb je voor dit onderdeel weer MIDI-software nodig, maar de 'Intelligent Organ' software, die bij het standaard pakket zit, ondersteunt een MIDI-keyboard.

4 WATT VERSTERKER

Deze eindversterker heeft een volumeregelaar op de kaart en is geschikt voor speakers met een impedantie van 4 tot 8 ohm. Bij 8 ohm geeft de versterker 2 maal 2 watt vermogen en bij 4 ohm 2 maal 4 watt. Het zal duidelijk zijn dat alleen kleine luidsprekerboxen met een hoog rendement geschikt zijn voor deze uitgang. Op deze

PC HARDWARE

eindversterker kun je ook een hoofdtelefoon aansluiten en met de bijgeleverde kabel (verloopkabel mini-jack naar cinch) kun je de kaart op een versterker aansluiten.

DE SOFTWARE

TALKING PARROT

Met deze software kun je geluiden met een microfoon opnemen en laten digitaliseren. Op het beeld zie je een papegaai die regelmatig woorden en zinnen laat horen en z'n snavel laat bewegen op de teksten die je zelf hebt ingevoerd. De papegaai geeft tevens antwoord op jouw ingesproken zinnen. Dit is uiteraard geen serieuze software en als je uitgekletst bent kun je met dit programma niets meer doen.

C/MS Intelligent Organ

Dit is de mooiste software. Je kunt muziek maken via het toetsenbord van de computer of een keyboard via de MINI interface. Op het computertoetsenbord kun je 4 octaven spelen of 2. In het laatste geval heb je dan ook de 'zwarte toetsen' zoals op een echt keyboard, al zitten ze natuurlijk niet allemaal naast elkaar. Alles is menugestuurd en tijdens het spelen kun je diverse wijzigingen aanbrengen: veranderen van octaaf, toonhoogte veranderen, instrumenten kiezen, achtergrond wijzigen, etc. Het programma kent een 'auto arpeggio' wat ervoor zorgt dat het programma zich aanpast aan jouw toetskeuze; valsspelen is zo bijna onmogelijk, toets maar wat in en het programma zorgt automatisch dat alles zuiver klinkt. In de software zitten 20 instrumenten en 48 melodieën. Er zijn diverse achtergrond deuntjes en er kunnen nog 4 extra pingeltjes aan de melodie worden toegevoegd door een simpele druk op een toets. Deze laatste 4 achtergrond deuntjes lopen echter niet konstant door. Verder zijn volume, tempo e.d. ook regelbaar, waarbij de volumes van de melodie en de twee achtergronden ('bass-chord' en arpeggio)



onafhankelijk van elkaar zijn instellen.

De stukken muziek worden in een buffer opgeslagen en kunnen vandaaruit worden weggeschreven naar disk om later evt. weer in te laden en af te spelen. Op de diskette staat demonstratiemuziek en alle muziekstukken kunnen non-stop worden weergegeven. De buffer is 64k groot en de status wordt weergegeven op het beeldscherm (rood betekent dat de buffer vol is).

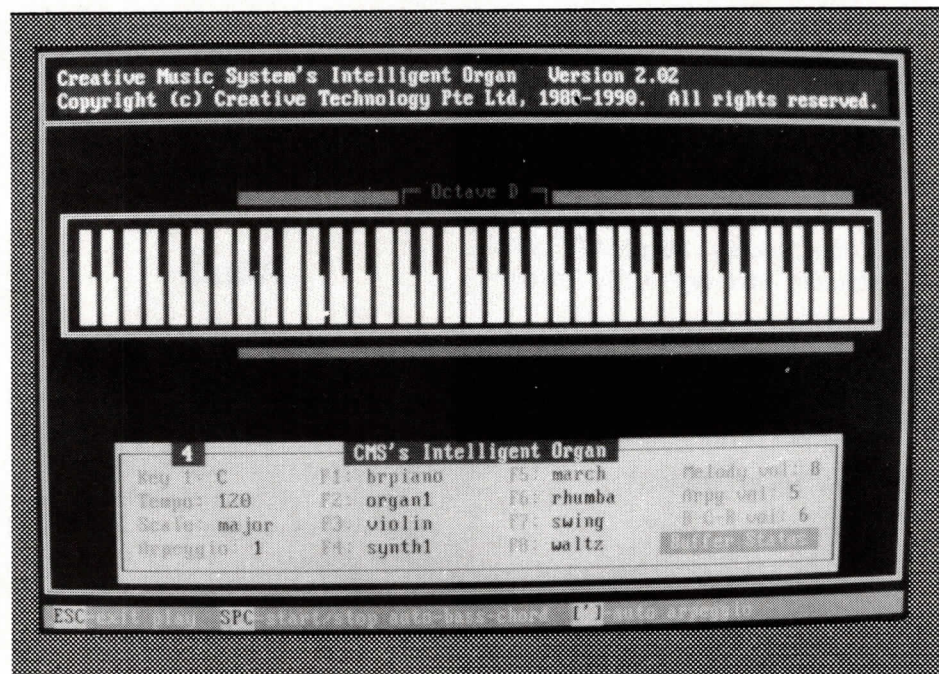
Het programma heeft nog een 'LEARN' mode, waarin je op eenvoudige

wijze kennis leert maken met de toetsen en ook de handleiding bevat enkele eenvoudige muziekstukken om te oefenen.

VOXKIT

Met dit programma kun je geluid invoeren, digitaliseren en bewaren op disk. De samplingsnelheid is regelbaar van 5000Hz tot 13000Hz. Hoe hoger de snelheid, hoe beter de kwaliteit. Bij hogere snelheid wordt de lengte van het stuk geluid wel korter (5000Hz = 87 sec. en 13000Hz = 33 sec.). Data kan ook nog 'gepacked' worden om geheugen te sparen en er is tevens een mogelijkheid om stille stukken te verwijderen (Silence Packing). Met een hulpprogramma kunnen de gesampelde stukken gekoppeld worden aan andere geluiden van andere bronnen afkomstig en als een complete file worden weggeschreven. Verder zijn er opties om meerdere stukken samen te voegen en is er nog een hulpprogramma om stukken via een batchfile op commando weer te geven.

Net als het orgel is ook dit een fraai stukje software met professionele mogelijkheden. Uiteraard kan op de microfooningang ook het signaal van een versterker worden aangesloten om b.v. een stukje muziek te digitaliseren, maar dan moeten we wel rekening



PC HARDWARE

houden met de impedantieverschillen en de gevoeligheid van de microfoon-ingang.

HANDLEIDING

De handleiding is zeer volledig en duidelijk ingedeeld, doch geheel in het Engels. Kennis van deze taal is vereist alsmede enige bekendheid met termen uit de muziekwereld. In deze handleiding wordt geen 'step-by-step' introductie gegeven voor de volledige leek, zoals dit bij de AdLib documentatie gedaan wordt.

Eveneens in tegenstelling tot de AdLib documentatie wordt hier volop technische informatie verstrekt en kun je veel vinden over de I/O adressen die het programma gebruikt. Ook de drivers worden behandeld. Bij de handleiding een apart boekje voor het installeren met een overzicht van de poortadressen en de foutmeldingen. Een derde boekje bevat het overzicht van de programma's, die voor C/MS leverbaar zijn. Buiten de vele song-books is er een C/MS PRESENTER leverbaar en een C/MS MUSIC COMPOSER. Deze laatste twee zijn voor meer professioneel gebruik, waarbij de Music Composer de mogelijkheid biedt om muziek te componeren via een tekstverwerker. De Composer heeft ook nog een 'Auto Bass Chord Rhythm COMPILER' om 12 stemmige muziek samen te stellen met slechts enkele toetsencombinaties. Uiteraard kunnen met de Composer nieuwe instrumenten gemaakt worden.

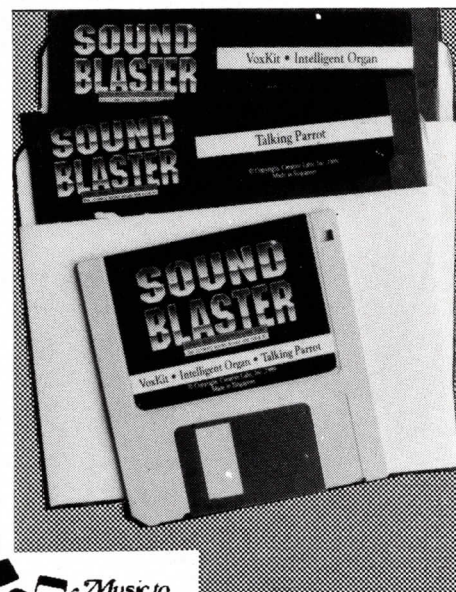
KONKLUSIE

De eindkonklusie is vrijwel gelijk aan die voor de AdLib kaart (zie Software Gids 2 en 3). Wie voornamelijk geluid bij z'n spellen wil horen is het goedkoopste uit met het eenvoudigste AdLib pakket. Wie wat meer wil op muziekgebied, kan nu kiezen tussen het uitgebreide AdLib pakket en deze Sound Blaster. Deze twee pakketten verschillen niet veel in prijs, maar de Sound Blaster kaart levert veel meer voor dat bedrag. Ook de software van de Sound Blaster is beter en bevat

meer mogelijkheden dan het uitgebreide AdLib pakket. De Sound Blaster heeft het voordeel dat zowel C/MS software als AdLib software gebruikt kan worden. De echte fanaat kan dus met zowel de C/MS Composer als met de AdLib Visual Composer aan de slag en uiteraard kunnen de uitbreidingspakketten van beide systemen gebruikt worden. De weergave van het AdLib gedeelte is exact gelijk aan dat van de AdLib kaart. Het C/MS deel klinkt vrijwel hetzelfde, maar bij enkele programma's krijg je het geluid in stereo.

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door H.H.B., Vlaardingen.



Aanbieding: OP=OP

Conquest of Camelot FI 129,-
MS Flightsimulator 4.0 FI 129,-

Verder HET adres voor
al Uw PC-software. b.v.

Curse of the Azure Bonds	FI 98,-
Champions of Krynn	FI 98,-
Drakkhen	FI 98,-
Falcon F-16 AT	FI 135,-
F-19 Stealth Fighter	FI 135,-
Space Rogue	FI 105,-
Strike Force Harrier	FI 49,-
Ultima 1+2+3	FI 105,-
Ultima 4, 5, 6.	v.a. FI 89,-

Ook AdLib-kaarten, Bard's Tale, Populous, alle Sierra-adventures, SSI-adventures, computertalen, utilities, enz, enz.

Prijzen zijn incl.BTW en verzendkosten.

D+S

Software
Postbus 504
4200AM Gorinchem
tel. 01830-37466

ADVENTURES



Het is zondag: een miezerige regen druipt naar beneden uit een grijze hemel. Ideale omstandigheden om eens een sappig adventure uit de kast te halen en lekker achter de computer te kruipen. De afgelopen weken heb ik

wat tijd kunnen vrijmaken, die ik gewijd heb aan het wat verder doorspelen van twee titels: SECRET OF THE SILVER BLADES van S.S.I. en MIGHT & MAGIC II van New World Computing. In eerste instantie geven beide Fantasy Role Playing Games de indruk, dat ze sterk op elkaar en nog zoveel andere spellen in dit genre lijken, hetgeen niet zo verwonderlijk is.....

REGELS

In Software Gids nr.1 heb ik al geschreven, dat de huidige adventures op PC en andere computers zijn gebaseerd op de in Amerika ontwikkelde bordspellen. Net als bij andere bordspellen zijn ook deze adventures aan spelregels gebonden, die bij de Mazes & Dungeons spellen zeer uitgebreid

zijn. Vandaar dat je bij een "klassiek" adventure bij het samenstellen van je groep altijd dezelfde personages tegenkomt, waarvan de karaktereigenschappen als Strength, Agility, Charisma, Luck enz. overeenkomen met die van characters uit andere spellen. Datzelfde geldt voor de rassen (Humans, Elves, Gnomes, Dwarves e.d.) en de beroepskeuze (o.a. Knight, Thief, Cleric, Mage).

Je kunt echter nooit zeggen, dat een bepaald adventure hetzelfde is als een spel, dat je al kent, want de onderlinge verschillen zitten hem in de uitvoering en het programmeren daarvan. Toch lijkt het me wel leuk om na het spelen van de twee bovengenoemde titels eens wat vergelijkingen te maken en wat nader in te gaan op die onderlinge verschillen na een algemene beschrijving van de afzonderlijke titels:

SECRET OF THE SILVER BLADES

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
RAM: 512k
Hercules: NEE
CGA: JA
EGA: JA
Tandy: 640K RAM (16 color).
Harddisk of 2 diskdrives.
Joystick: JA
Muis: JA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5" of 5.25"
AdLib: JA
Sound Blaster: JA
CMS/Gameblaster: JA
Richtprijs: FL. 129,=

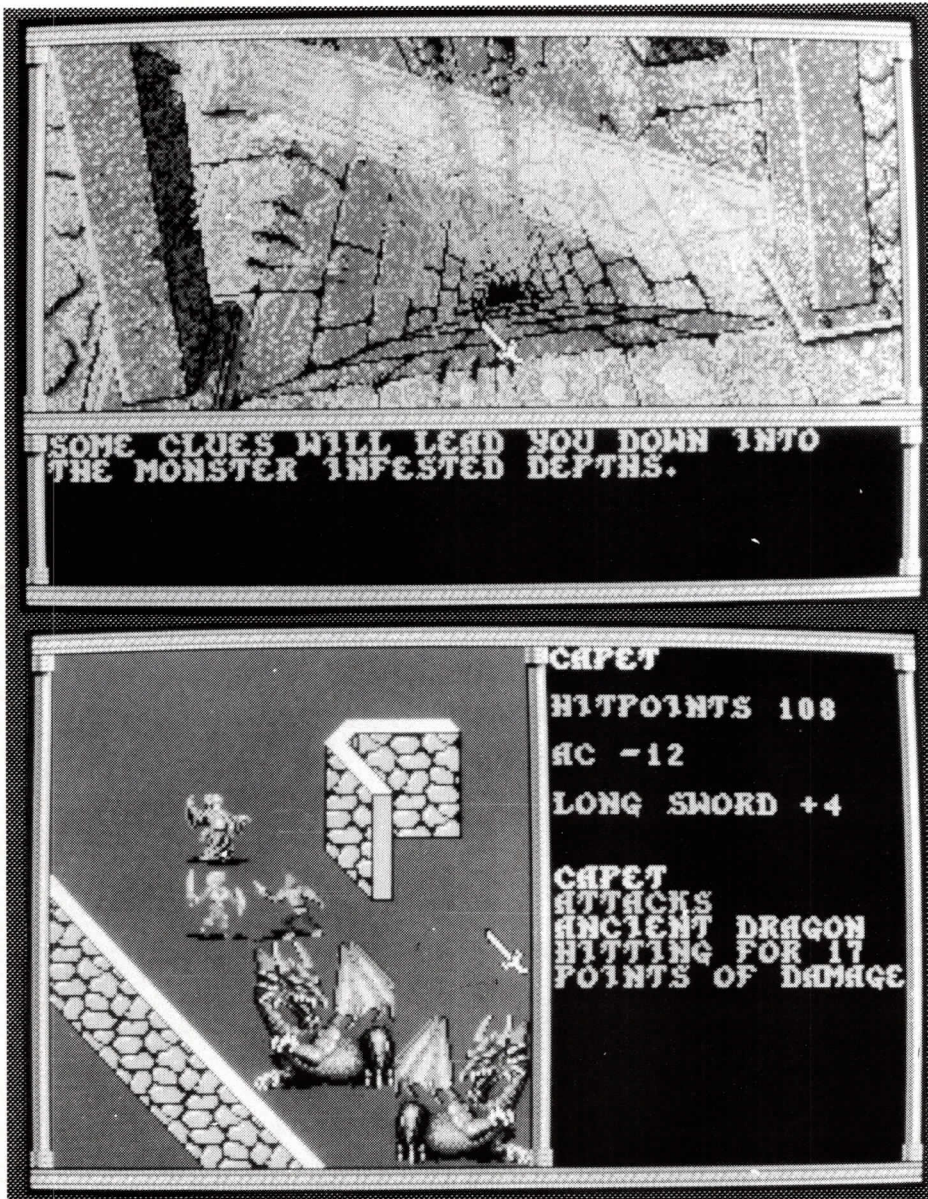
Na het installeren en opstarten van SECRET OF THE SILVER BLADES zou je denken, dat je de opvolger van CHAMPIONS OF KRYNN in je computer hebt zitten, omdat alles er precies hetzelfde uitziet: dezelfde groene letters en hetzelfde startmenu

met de bekende opties. Op de verpakking staat echter, dat we hier te maken hebben met deel III uit de "Forgotten Realms" serie en dat SECRET OF THE SILVER BLADES de opvolger is van POOL OF RADIANCE en CURSE OF THE AZURE BONDS. Nu ken ik die twee voorgangers niet, maar ik denk dat we wel mogen aannemen, dat S.S.I. verschillende series heeft, die allemaal volgens hetzelfde stramien opgebouwd zijn. Voor de programmeurs wel makkelijk en aan de ene kant voor de speler ook, omdat je als je één titel hebt gespeeld niet weer de hele handleiding hoeft te bestuderen, maar aan de andere kant kan dit na het uitspelen van verschillende titels ook vervelend worden. SILVER BLADES werkt met enkele muziekkaarten, wat inhoudt dat alleen het muziekje bij de intro via de versterker te horen is en dat is nog be-

hoorlijk vals ook. Tijdens het spelen klinken de geluiden als vanouds via de PC-pieper.

Ook de beveiliging is bekend: na het inladen moet je een bepaald woord uit het "Adventurer's Journal" opgeven en dat gebeurt ook wel eens, als je tijdens het spelen wilt SAVEn: dan wordt er een woord gevraagd uit het - bij dit spel apart bijgeleverde- "Rule Book".

Wie CHAMPIONS OF KRYNN kent (en dat zullen er heel wat zijn, aangezien deze titel niet aan te slepen was en momenteel -begin september- zelfs helemaal niet meer te krijgen) zal SILVER BLADES wat teleurstellend vinden. Geen fraaie landkaart en tijdens het spel veel minder mooie plaatjes dan bij KRYNN het geval was. Het verhaal speelt zich af in een mijnstadje, waar in de mijn allerlei



monsters naar boven komen kruipen en de wereld erboven bedreigen. De bewoners van het stadje zoeken hun toevlucht tot de "Well of Knowledge" en offeren hun laatste bezittingen op om van deze magische bron een groep avonturiers te krijgen, die hun stad redden en de boze krachten verslaan. De bron honoreert het verzoek en jouw groep wordt naakt en bewusteloos de stad in gesmeten, waar de burgemeester zijn allerlaatste wapens en geld ook nog moet spenderen. Met de aldus verkregen uitrusting kun je dan op pad.

Allereerst moet je het gebied rond de "Well of Knowledge" vrijmaken, want deze heb je nodig om tips te krijgen. Elke tip van de bron kost 100

gems (edelstenen), vandaar dat je in de lokale "Vault" een Trade optie hebt om platina te ruilen tegen gems.

In SILVER BLADES hoef je niet moeizaam vanaf level 1 je krachten op te voeren, want je begint meteen met een hoog level en je magiërs, c.q. geestelijken zijn uitgerust met een behoorlijke waslijst spreuken. Die heb je bij de bron wel nodig ook, want de mages en clerics plus draken in oplopende leeftijden staan al in de rij om je het leven zuur te maken.

Verder speelt het hele adventure zich ondergronds af en loop je vrijwel alleen door gangenstelsels te dolen. Op sommige punten is het mogelijk de "Area" optie te gebruiken, die een

plattegrond te zien geeft, waarop je groep als cursor afgebeeld is, o.a. in de stad, het gebied van de bron, de tempel en het hoofdkwartier van de magiërs van de Black Circle. Voor de rest ben je aangewezen op je kompas of op de deelkaarten, die in de handleiding voorkomen.

Mijn ervaring is dat SECRET OF THE SILVER BLADES een niet al te moeilijk adventure is, mits je de juiste volgorde aanhoudt en genoeg gems verzamelt om de tips van de bron te weten te komen. Ik ben de eerste keer grandioos de mist in gegaan met een opdracht: in de tempel kom je een figuur tegen, van wie je 8 delen van een magische staf moet zoeken. Elk deel is verstopt op een verdieping van de mijn en pas als je de hele staf bij elkaar hebt, krijg je de volgende opdracht te horen. Op level 2 van de mijn ligt een stuk staf in het Westen, verborgen in een kist. Als je deze kist door het verkeerde groepslid laat openen of misschien een bepaald item mist, explodeert deze en kun je naar je stafje fluiten. Je moet na zo'n blunder het spel vooral niet SAVEn, want dan kun je mooi opnieuw beginnen.....

Voor de doorgewinterde speler is SILVER BLADES waarschijnlijk iets te makkelijk. Ik las dat een Duitse kollega dit spel in 2 dagen uitgespeeld heeft en als dat werkelijk zo is, heb je weinig plezier van je 129 gulden. De beginner zal er wat langer over doen en die kan ik dit spel wel aanraden, mits men CHAMPIONS OF KRYNN niet kent. Ik denk dat KRYNN inmiddels wel op de 2e hands markt opduikt, omdat ik die zelf toch ook vrij snel uitgespeeld had en ik zal niet de enige zijn.

Jocelyn

BEELD:	****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



MIGHT AND MAGIC II

New World Computing Inc.
PC & compatibles.
RAM: 256k, 4 kleuren.
384k, 16 kleuren.
Hercules: JA
CGA: JA
EGA: JA
VGA/MCGA: JA
Tandy: JA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Richtprijs: FL. 99,=

MIGHT AND MAGIC II is geen al te nieuwe titel (copyright 1989), maar dat doet niets af aan de kwaliteit. Wie eens aan een echt adventure wil gaan zitten, waar je maanden mee zoet bent, heeft hieraan voor een betrekkelijk lage prijs een ideaal pakket.

MIGHT AND MAGIC II is werkelijk een klassiek adventure, dat helemaal volgens de spelregels is opgebouwd en alle elementen van een goed Fantasy and Role Playing Game bevat. Er wordt geen gebruik gemaakt van muziekkaarten, de graphics zijn fraai, maar niet overdreven en bovenal werkt dit spel nog sneller en soepeler dan de S.S.I. titels, ook op een XT.

Doel is het redden van de wereld Cron, waar chaos heerst nadat goede leiders op mysterieuze wijze verdwenen en monsters de boel overnamen. En wat voor monsters: zoveel heb ik er nog nooit in één spel bij elkaar gezien. Verder word je helemaal gestoord van alle wapens en magische items die je vindt, c.q. veroverd en of dat nog niet genoeg is, moet je ook nog regelmatig raadsels oplossen en



boodschappen in geheimtaal ontcijferen, die elk hun eigen code hebben.

Er zijn vijf steden met daaronder donkere dungeons en eromheen woestijnen, toendra's, ijsvlakten, ondoordringbare wouden enz. die zeer fraai zijn weergegeven op de in het pakket bijgeleverde landkaart. De 62 pagina's tellende handleiding is op zich vrij uitgebreid, maar levert toch slechts de basisinformatie. Wie bijvoorbeeld een lijst wil van alle wapens en armor zal het bijbehorende boek moeten kopen (zie Software Gids nr.2).

Zonder boek is MIGHT AND MAGIC II ook best te spelen, maar dan moet je wel zorgen, dat je een flink kladblok of schrift bij de hand hebt om aantekeningen te maken en kaarten bij te houden.

De beveiliging is net zo klassiek als het adventure: ditmaal weer eens ondisk, wat inhoudt dat je één van de twee originele diskettes (4-kleuren 256k of 16-kleuren 384k) in je A-drive moet houden tijdens het spelen.

BEELD: *****
GELUID: *
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: *****

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

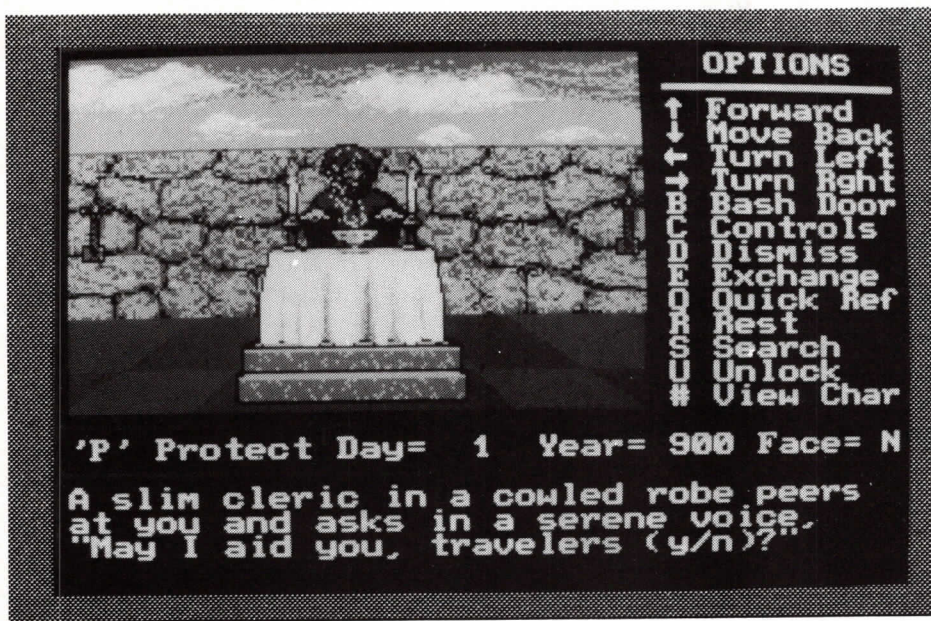
VERGELIJKING

In de subdirectory staan deze spellen aangeduid als "Secret" en "MM2" en zo noem ik ze verder ook. De gezegde termen neem ik zoveel mogelijk in het Engels over, omdat je daar tijdens het oplossen van een engeltalig adventure altijd mee geconfronteerd wordt. Bij dit soort spellen is een behoorlijke kennis van het Engels onontbeerlijk, dus wie van het volgende al niet zoveel snapt, kan zijn/haar geld beter besteden aan een computercursus Engels.

RASSEN EN KLASSEN

Bij Secret kun je uit het opstartmenu o.a. "Create Character" kiezen, waarna je je party kunt samenstellen. Er zijn 6 rassen beschikbaar: dwarves, elves, half-elves, gnomes, halflings en humans. Per ras zijn er 6 "ability scores" (eigenschappen), die willekeurig op het scherm komen en desgewenst





veranderd kunnen worden, totdat een bepaald karakter de ideale eigenschappen heeft, die bij hem of haar passen. Dit zijn strength, intelligence, wisdom, dexterity, constitution en charisma. Verder zijn de experience points, het level en de hitpoints van belang. Als beroep kan gekozen worden uit cleric, fighter, ranger, paladin, magic-user en thief, maar bij de S.S.I. adventures is het ook mogelijk bepaalde karakters meerdere beroepen te geven, bijvoorbeeld fighter/thief e.d. Wel hebben deze "multi-class" figuren per beroep aanvankelijk een lager level. Dan zijn er nog diverse "alignments", wat zoveel betekent als levensfilosofie: goed, neutraal of slecht. Vooral bij je magic-users en/of clerics heeft het niet altijd zin om er brave-rikken van te maken, omdat je dan tijdens gevechten alleen maar gebruik kunt maken van genezende of verdedigende spreuken, terwijl het dan juist wel eens van pas komt, als een magiër een "lightning bolt" of een "fireball" door de tegenpartij jaagt, waarbij de helft van de vijanden gelijk het loodje legt.

Bij MM2 heet de fighter "knight" en de magic-user "sorcerer", de paladin en de cleric zijn hetzelfde, terwijl we hier nog kunnen kiezen uit een archer (boogschutter), robber (thief) en de brute kracht van een barbarian. Een interessant figuur is de Ninja, die in grote lijnen dezelfde talenten heeft als een dief (sloten openmaken, traps vinden e.d.), maar die als vechter ook niet te versmaden is.

MM2 kent 5 rassen: human, elf, dwarf, gnome en half-orc, die simpelweg goed, slecht of neutraal kunnen zijn. Wel kan deze "alignment" tijdens confrontaties e.d. gewijzigd worden,

maar er zijn gelukkig spells, die dit weer ongedaan kunnen maken.

De emancipatie is ook bij dit spel doorgedrongen en er kan gekozen worden uit mannetje of vrouwtje.

Het samenstellen van de party gaat hier trouwens op een originele manier onder verwijzing naar de oorsprong: het bordspel. Na het gooien met dobbelstenen wordt bepaald uit welke rassen en eigenschappen je kunt kiezen, wat met de spatiebalk aangepast kan worden. Bij de Ninja kun je hier een aardig tijdje mee zoet zijn, want volgens de voor dit type geldende regels moet de Ninja van alle eigenschappen minimaal 13 punten hebben: might (strength), intellect, personality (charisma), endurance, speed, accuracy en luck. Voor de andere figuren kan deze puntentelling variëren van 3-21, maar een knight moet bijvoorbeeld voor Might minstens 15 punten hebben, wat natuurlijk logisch is. Je moet echter ook wel opletten, dat zijn speed en endurance ook een beetje redelijk zijn, want een ridder die alleen

maar goed kan meppen, maar niet van zijn plaats te branden is, is natuurlijk wel een willig slachtoffer voor zijn vijanden. En als hij na twee keer slaan totaal uitgeput is helemaal.

Dit soort dingen is zeer belangrijk bij welk adventure dan ook en aangezien de basisregels altijd vrijwel hetzelfde zijn, krijg je na het spelen van een aantal adventures de slag wel te pakken. Toch is het bestuderen van de handleiding in alle gevallen aan te raden, maar wie daar geen zin in heeft, kan doorgaans gebruik maken van een door de programmeurs samengestelde groep.

Bij MM2 begin je overigens wel op level 1 en kost het vooral in het begin veel moeite om wat geld, experience e.d. te verzamelen. Na elk gevecht moet je "S" (search) intoetsen, waarna in veel gevallen een kist verschijnt, die je voorziet van -al dan niet magische- wapens en items. Meestal is zo'n kist beveiligd...

Voor beide spellen geldt een maximum van 6 vaste groepsleden. Wel kunnen er nog 2 "non-playing characters" in de groep opgenomen worden, die je onderweg kunt tegenkomen.

HET VECHTEN

Wat het vechten betreft, zijn de S.S.I. adventures het meest aantrekkelijk: bij Secret (en ook bij Krynn e.a.) verandert het beeldscherm na het ontmoeten van een partij vijanden en zie je de figuren daadwerkelijk op het scherm in een uitvergroot deel van de gang of plaats, waar je je bevindt. Secret kent ook weer de mogelijkheid om je figuren te kleuren en/of te veranderen, zodat ze duidelijk herkenbaar zijn en de vijanden (monsters, magiërs, soldaten, draken etc.) zien er



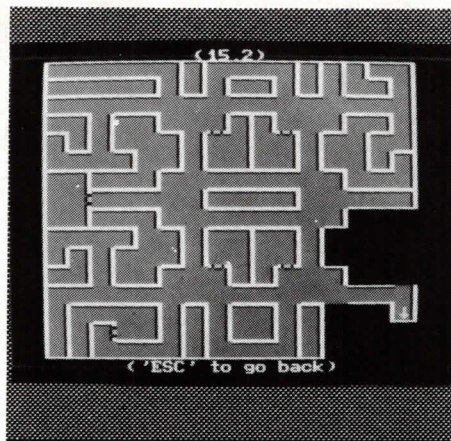
ook allemaal verschillend uit. De uitwerking van de spreuken van mages en clerics is ook waarneembaar: een "lightning bolt" gaat als bliksem-schicht over het scherm en je ziet hem door de vijanden heenploegen. Af en toe kaatst hij terug en pakt de vijanden nog een keer en als je pech hebt, komt hij ook bij je eigen mensen terecht. Dan richt zo'n mage of cleric soms nog meer schade aan dan de tegenstanders. Dit wordt nog erger als je het gevecht door de computer laat regelen: door op CTRL-A te drukken kom je in een AUTO mode en met CTRL-M wordt de Magic ook automatisch gebruikt, wat er in kan resulteren dat je mage een "Fire Shield" uitspreekt, terwijl er geen vuurspuwend monster te bekennen is of dat je figuren een "Stinking Cloud" inrennen, die voor de tegenpartij bestemd was. Zelf de boel regelen is meestal toch wel aan te raden, al duurt dat wel langer.

Bij MM2 missen we dat alles: na de melding "encounter" speelt een gevecht zich in "text-mode" af. In de linkerbovenhoek zien we wel een afbeelding van het monster met een klein beetje beweging, maar verder worden de tegenstanders in het rechtergedeelte op een rijtje gezet en moet je door middel van Attack, Fight, Shoot, Cast e.d. dat rijtje afwerken. Sorcerers en clerics hebben elk de beschikking over 52 spells, waarbij we de "lightning bolt" en de "fireball" ook weer tegenkomen, maar hier hebben die alleen uitwerking op de vijanden, wat het vechten minder "levensecht" maakt.

Daar staat bij MM2 dan weer tegenover, dat er meer graphics in het "buitengebeuren" voorkomen en dat het spel op zich veel uitgebreider is dan bij de S.S.I. adventures het geval is.

AUTO-MAPPING

Beide spellen hebben een 3-dimensionaal zicht, waarbij je in gangen omgeven bent door muren en deuren. Bij de S.S.I. spellen kun je met de "Area-mode" in sommige gevallen een overzichtskaart krijgen, maar MM2 kent daarvoor het z.g. "auto-mapping". Het 3-dimensionale zicht is altijd aanwezig op de linkerkant van het scherm, waarbij je in dungeons, caves en mines zelf voor licht moet zorgen door middel van een lanter, super flare of light spell. In de rechterbovenhoek van het scherm kun je met de "Wizard Eye" of "Eagle Eye" spell een gedeel-



telijk overzichtskaartje tevoorschijn toveren, waarop je party als cursor te zien is. Buiten dat kun je echter met een kompas of een "location spell" een kaart van de stad, dungeon e.d. waar je bent beeldvullend te zien krijgen, waarop de gedeeltes waar je geweest bent verlicht zijn; de rest is in het donker gehuld. Bovenaan staan de coördinaten vermeld van de plek, waar je je op dat moment bevindt. De verschillende lokaties van MM2 zijn verdeeld in vlakken van 15x15 blokjes en in de handleiding zijn blanco kaarten opgenomen, die je kunt kopiëren om zelf de steden enz. in kaart te brengen en bepaalde belangrijke gebouwen, geheime doorgangen of vaste plaatsen, waar vijanden op de loer liggen op aan te geven.

SAVEN

Het regelmatig wegschrijven van een bepaalde spelsituatie is zeer belangrijk bij alle adventures. Vooral na een moeizaam gevecht, waarbij waardevolle voorwerpen zijn veroverd, is het zonde als de hele ploeg uitgemoord wordt en je daarna weer opnieuw moet beginnen. Bij de S.S.I. spellen gebeurt het SAVEN in de "Encamp" mode, waarin de magiërs hun spreuken opnieuw kunnen aanvullen en gewonden door middel van de opties "Rest" of "Fix" op krachten kunnen komen. Dit kamperen kan tijdens het hele spel, maar als dit op een gevaarlijke plaats gebeurt, is het mogelijk dat monsters de rust verstoren. Bij MM2 kun je alleen SAVEN in een "Inn" in één van de 5 steden, maar wel kun je onderweg "Rest" geven om de groep op te kalefateren met hetzelfde risico als boven vermeld. Vervelend is dan wel, dat spells als "Light" en "Wizard's Eye" na een "Rest" uitgewerkt zijn. Na het SAVEN in een Inn zijn alle "vaste vijanden" in een bepaalde stad weer terug.

TIPS

Andere vaste ingrediënten, die we bij nagenoeg alle adventures (en dus ook bij deze twee) tegenkomen zijn de lokaties in de steden: de armoury waar wapens, schilden, harnessen enz. te koop zijn en waar je tevens items kunt verkopen of laten taxeren. In de tempel kun je terecht om gewonden te laten genezen of doden tot leven te laten wekken en in de pub kun je tips verzamelen en proviand inslaan voor onderweg. In Training Grounds kunnen de groepsleden na het verzamelen van voldoende experience een leveltje hoger komen.

Secret heeft dan nog een "Vault" (soort bank) en een Magic Shop, die spells en magische wapens levert, terwijl MM2 Magic Guilts kent waar je spreuken kunt kopen en nog diverse shops, waar de party "secondary skills" kan verwerven.

Teleports spelen ook een belangrijke rol in beide adventures en zijn handig om snel tussen verschillende lokaties heen en weer te reizen.

Voor Secret of the Silver Blades ten slotte nog een handigheidje: als je tijdens het kamperen in vijandelijk gebied onaangenaam verrast wordt door monsters, kun je iedere keer na het opnieuw opstarten één keer "Fix" geven zonder de melding "Your repose is suddenly interrupted". Als je dat dus een paar keer hebt gedaan, heb je uiteindelijk weer een party op volle sterkte, zonder dat je een eerder geSAVEde spelsituatie hoeft op te starten. Dit gaat alleen maar op, als alle leden gewond of bewusteloos zijn; dode of versteende figuren zullen eerst naar de tempel moeten worden gesleept of je magiërs moeten de beschikking hebben over spells, die ze tot leven kunnen wekken, wat pas op de heel hoge levels het geval is.

HELP

Ik vind het weer welletjes voor deze keer, maar wie vragen, op- en aanmerkingen, tips, kaarten enz. heeft, kan deze altijd sturen naar Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD t.a.v. Jocelyn. Wat Might & Magic II betreft, heb ik zelf een probleem: in stad 3 (Tundara) zouden volgens de tipgevers in de kroeg op 15.10 huurlingen te vinden zijn. In de buitenste (donkere) ring bots ik echter tegen een "barrier" op. Hoe krijg je die weg?

Jocelyn

POLICE QUEST II

DE OPLOSSING

In eigen auto: open box, look box, get card, turn card (locker code 36-4-12), close box, get keys, open door (F4).

Voor voordeur van politieburo: unlock door.

2e deur links: look desk (desk captain Hall), look papers (passwords: MIAMI, ICECREAM, PISTACHIO).

Bij bulletin board: look board, get keys.

Eigen desk: sit, unlock drawer, take letter, take wallet, search wallet, close drawer, look basket.

Bij file drawers (ladenkast): open cabinet, file Bains, take photo, close file, close cabinet.

Bij computer: look screen, turn on computer, cd, personnel, PASSWORD: PISTACHIO, zoek naar Pratt Lloyd, quit.

1e deur links: loop naar de man helemaal links, talk about drugs.

Deur links van de balie: loop naar de locker boven de wasbak, open locker (code 36-4-12), get gun, get amo, get cuffs, close locker.

Bij schietbaan: give gun, get protectors.

Op de schietbaan: wear protectors, druk F6, druk F8, richt pistool, druk F10, view, look target, replace target, adjust sights (je moet nu je pistool afstellen. Als je goed afstelt krijg je punten. Schiet nu je clip leeg en vervang het target).

Bij de schietbaan: ask amo, give protectors.

In de hal, rechts naast counter bij balie: open bin, get kit, close bin.

Bij dienstauto (auto recht voor de voordeur): open trunk, drop kit, close trunk.

In dienstauto: drive to jail.

In garage van gevangenis: open locker, drop gun, close locker, get key, press button (rechts naast deur), show ID.

In gevangenis bij de balie: ask pate, ask pate car, ask about escape, ask about knife, get Bains file, get photo, ask evidence (loop dan naar de linker kamer en er komt een persoon aan), ask about escape, ask knife, ask about life.

Buiten de gevangenis: open locker, get gun, close locker.

In dienstauto: go to office, NA OPROEP: drive to oak tree mall.

Bij oak tree mall: get kit (achterbak dienstauto), loop naar de auto rechts onder open deur (deur van de passagier).

In auto van Luis Pate: dust box for prints, use tape, open box, look in box, get holster, get bullets, read registration, close box, close door.

Bij oak tree mall: als de agent met de vrouw komt vraag je: ask name.

In dienstauto: call, drive to office, NA OPROEP: drive to cotton cove. In de auto gaat Keith een weddenschap met je aan. Neem die aan!

Bij cotton cove (1e veld): loop naar 't meisje toe, ask name (Shelly Wingate), ask ID (108 tenth street), ask girl, F8 (loop naar linker veld)

*** SAVE GAME ***

Bij cotton cove (2e veld): zorg dat je boven het bosje loopt. Als Bains tevoorschijn komt: F10, als dan de vluchtauto van Bains langskomt: look plate

In dienstauto: call, get kit (achterbak dienstauto)

Bij cotton cove (3e veld): loop naar de struikjes linksboven, take photo, take blood, take footprint, loop naar de vuilnisbak, search can, take clothes, read label

Bij cotton cove (2e veld): Wacht tot er een busje langskomt en er een man op je afkomt: ask diving

In duikers busje: take flippers, take mask, take weight belt, take wet suit, take vest, take air tank 1, check air-tank 1; kijk alle tanks na en neem de volste

Onder water (middelste veld): ga ietsje naar de onderkant en type: search ground, look object, get object (band)

Zwem nu naar het linkerveld. Daar ligt tussen het wier (linksonder) iets: look object, get object (mes)

Zwem nu 2 velden naar rechts, aan de rechterkant van het veld zie je nu een steile wand, waar iets roods uitsteekt: look rocks, move rocks, look ground, look hand, get body Nadat je het lijk op de kant hebt, moet je naar het busje toe en weer verkleeden. Ga dan weer naar je dienstauto.

In dienstauto: call, go to office. NA OPROEP: drive to airport

Op parkeerplaats: loop naar de zwarte auto rechtsonder in beeld. Loop naar de voorkant van de auto. Look plate.

In dienstauto: Get kit (achterbak)

In zwarte vluchtauto: Look VIN number, open door, dust mirror, use tape, close door.

In dienstauto: call.

Bij oversteekplaats: Push button (op lantaarnpaal)

Voor ingang vliegveld: Buy roses

In vliegveld W.C.: Middelste toilet: open door, look toilet, open toilet, look in toilet, take gun, exit

Bij elektrische handdroger: dry gun

Bij ticket balie: Bij dame (die staat al met een klant te praten:) show ID, show photo, ask list. Loop naar man achter balie: show ID, buy ticket to Houston. Als Keith dan gebeld heeft: get ticket to Houston. Loop nu naar het linkerveld, naar de autohuur balie.

Bij autohuur balie: Bij dame (die staat ook met een klant te praten:) show ID, show photo, ask list. Ga nu de roltrap op.

Bij douane: Show ID.

In vliegtuig: sit, wear seatbelts. Als de stewardess op je afkomt, beantwoord je de vraag met Yes.

Bij oversteekplaats: Push button (op stoplicht paal)

In dienstauto: Call, call, drive to office

Voor voordeur politieburo: unlock door.

In hal, bij balie: Book evidence.

Eigen buro: sit, look basket, use phone (Marie 555-4169), stand. Als het goed is, is nu de eerste dag voorbij. Loop nu naar je eigen auto.

In eigen auto: drive to Arnie's

In Arnie's: Loop naar het tafeltje waar Marie zit. Sit. Beantwoord de vraag met Yes. Als eten neem je Lobster. Als de ober weer weg is: kiss Marie, give rose, kiss Marie. Als het eten gearriveerd is: Eat. Als je het eten op hebt: call waiter.

DE VOLGENDE DAG

In eigen auto: get keys.

Eigen buro: sit, look basket

Bij bulletin board: get keys

In dienstauto: drive to 160 West Rose. Als je er bent: get kit (achterbak)

Bij groene auto: look trunk, use camera, search body, get corner, read corner, look face, move body, look trunk, get note, take blood, exit.

In dienstauto: drive to 753 third street. Als je er bent: get kit (achterbak)

PC SOFTWARE

Bij hotelbaas: show ID, show photo
In dienstauto: call, call backup
Buiten dienstauto: Als je een agent tegenkomt: get warrant
Bij hotelbaas: show ID, show warrant, ask key. Bij man rechts van politieauto: talk to man

SAVE GAME

Voor deur van nr.108: F6,F8,police. Ga nu rechts van de deur staan: unlock door. Nu schiet één van de politiemensen een gasgranaat naar binnen. Wacht tot het gas is weggetrokken.
In hotelkamer: look floor, get blood. Bij nachtkastje: open drawer, get envelope, read envelope
Bij man rechts van auto: talk to Chuck
In dienstauto: drive to Marie. Als je er bent: get kit (achterbak)
Voor Marie's huis: get note, read note, check handwriting, open door
In kamer van Marie's huis: look room, look ashtray, get paper, dust ashtray, use tape, look fingerprints, search chair, search sofa

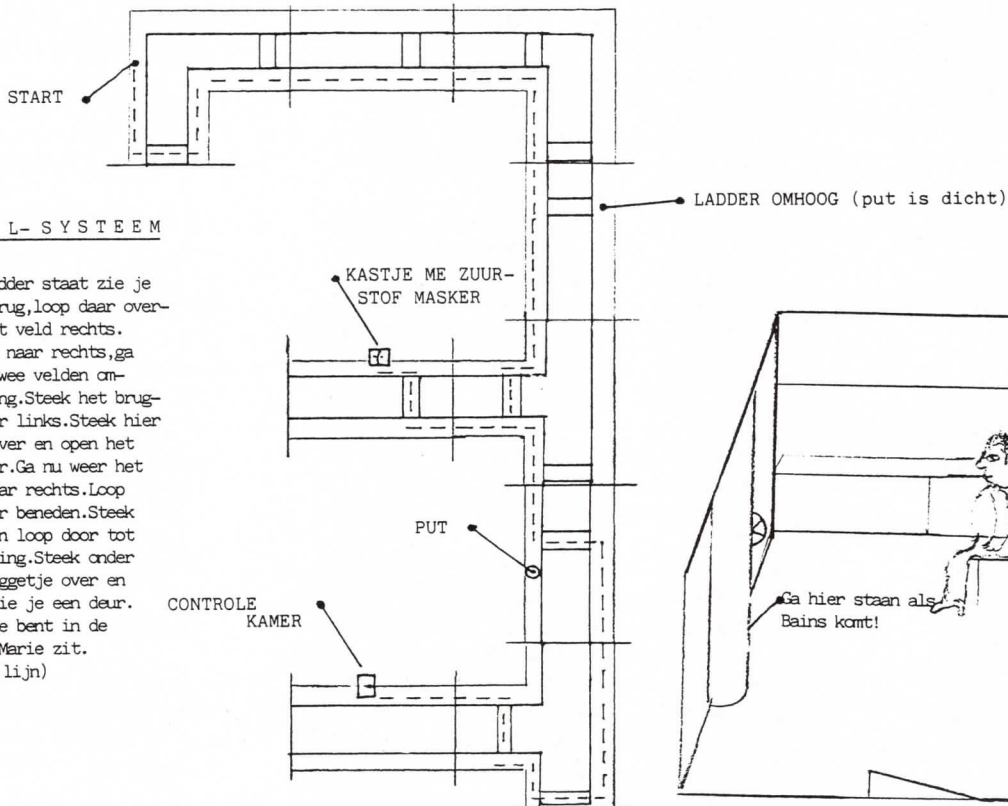
In dienstauto: call, drive to office
In hal, bij balie: book evidence
Deur rechts van balie: loop naar man rechts van deur: talk burglary, ask fingerprints
Bij eigen desk: sit, use phone (407-555-3323), talk about Bains
 Use phone (407-555-2677), hello, talk about Bains
Bij schietbaan: give gun
In schietbaan: Adjust sights
Bij schietbaan: ask ammo
In dienstauto: drive to airport
Bij vliegveld: lock doors
Bij ticket balie: Buy ticket to Steelton. Als Keith gebeld heeft: get ticket to Steelton
Bij douane: show ID
In vliegtuig: sit, fasten seatbelt. Na mededeling "unfasten seatbelt" F6. Wacht nu tot de kapers komen, als de stewardess flauwvalt: F8, F10, F10 (2e kaper). Loop nu naar de kapers toe: search masked man's pockets, search unmasked man's trousers, search turban
 In badkamer (toilet): look dispenser, open dispenser, read instructions, cut yellow, cut blue, cut purple, connect

yellow, cut white, cut yellow, exit
In kantoor commissaris: look table, get radio
In Burt Park: loop 2 velden naar boven. Loop er een beetje rond tot er een zakkenroller op je afkomt: use radio. Als Keith met de zakkenroller komt: read rights, interrogate man. Loop nu een veld naar beneden en dan naar rechts: look manhole, open manhole, climb ladder, route: ZIE KAARTJE!
In controle kamer: calm Marie, untie Marie. Ga nu achter de buis LINKS op het scherm staan, wacht tot Bains komt: F6, F8, F10 (veel keren achter elkaar vuren)

EINDE SPEL!

*Dirk Willem van Dam
 en
 Daan den Hollander*

Voor vragen kun je ons altijd bellen.
 030- 281821 (vragen naar Daan) of
 030- 282531 (vragen naar Dirk).



HET TUNNEL-SYSTEEM

Als je beneden de ladder staat zie je onder in beeld een brug, loop daar overheen. Loop nu naar het veld rechts. Loop nu nog een veld naar rechts, ga om de hoek. Loop nu twee velden omhoog tot de T-splising. Steek het bruggetje over en ga naar links. Steek hier weer het bruggetje over en open het kastje. Pak het masker. Ga nu weer het bruggetje over en naar rechts. Loop nu weer een veld naar beneden. Steek het bruggetje over en loop door tot de volgende T-splising. Steek onder in het beeld het bruggetje over en ga naar links. Daar zie je een deur. Ga deze deur in en je bent in de controle kamer waar Marie zit. (zie ook ----- lijn)

CONTROLE-KAMER

Als je in de kamer bent zie je Marie. Kalmeer haar en maak haar los. Dan hoor je dat Bains eraan komt. Ga achter de pijp staan links in het beeld. Wacht nu tot Bains komt en schiet hem neer!

HINTS & TIPS

POLICE QUEST 1

Bij de BIKERS:

Pak je 'Nightstick', praat met Carol, ga naar het café, zeg "move bike" als hij "goodnight" zegt en druk dan meteen op je 'draw weapon' toets. Ze zullen dan weggaan.

Bij de DRUNKEN DRIVER:

Zeg 'get out car', ruik zijn adem, administer f5 test, doe hem de handboeien om, lees hem zijn rechten voor en zeg dan "get in my car".

Bij de MAN IN DE GESTOLEN CADILLAC:

Gebruik de radio tot de backup is gearriveerd, wacht dan tot hij helemaal uitgelopen is, open dan je deur, ga uit je auto, ga in je auto en als het goed is komt de man uit zijn auto. Zeg dan "raise your hands" en "lie down", doe hem de boeien om en lees hem zijn rechten voor. Zeg dan "get in my car", loop mee, open de backdoor en sluit hem daarna. Ga dan naar zijn auto, zeg "open glove compartment" en lees dan het boekje en de driver's license.

Bij de DRUGS DEAL:

Verstop je bij de boom achter de bossen, gebruik je radio, wacht tot de twee drugsdealers ruzie aan het maken zijn, gebruik dan weer je radio, trek je pistool en zeg "freeze". Eén man zal blijven staan en één zal weglopen. Laat deze laatste maar gaan. Doe de eerste de handboeien om, lees hem zijn rechten voor, zeg "get in my car", open de backdoor, onder-vraag hem en daarna zal hij in jouw auto stappen. Sluit de backdoor.

Als je bij de gevangenis komt, open dan altijd de 'gun locker', stop je pistool erin en sluit hem weer. Als de 'jailer' vraagt "what do you want to book him with" zeg dan:

Bij de drunke driver: "he is a drunk driver".

Bij de man in de Cadillac: "drugs".

Bij de drugs deal: "drugs".

Bij de drunke driver moet je echter wel zelf "book him" zeggen.

Geef voor je in de auto stapt altijd 'check car' en loop om de auto heen. Doe je dit niet, dan krijg je een lekke band.

Bestel nooit iets alcoholisch bij de bar, anders is het 'game over'.

THE BARDS TALE

Ga naar de bank, bekijk de bankrekeningen, sluit er een en je krijgt 1 biljoen goudstukken.

HELP!

Ik zit vast met Police Quest 1. Als ik bovenstaande gedaan heb kan ik niet meer verder.

Tevens zit ik vast bij 'GALDREGONS DOMAIN'. In het begin kan ik niet uit het kasteel komen. **Wie helpt mij?**

Niels Daalhuizen. Tel. 02945- 1851

SIM CITY

Druk de SHIFT-toets in en toets tegelijk het woord FUNDS in. Je krijgt er nu \$10000 bij. Dit truukje kun je onbeperkt toepassen.

Pierre De Groot, Gent-Wondelgem

KINGS QUEST III

Je begint in het kasteel van de tovenaer waar je allerlei klusjes moet doen zoals de keuken poetsen, kappen voeren, het kantoor schoonmaken of de pot ledigen. Volg de bevelen op totdat de tovenaer op reis gaat. Als hij weg is, ga je de berg af en haal je de beurs uit het roversnest (in de eikenboom) en koop van het geld 'fish oil' in de winkel. Haal in het berenhuis de pap en ga weer naar boven. Pak uit de keuken de schaal, de lepel en het mes. Ga naar het laboratorium onder het kantoor (hier kom je door aan de handel achter één van de boeken te draaien) en pak de verdere ingrediënten voor het 'CATCOOKIE'. Als je dit gedaan hebt doe je het in de pap en ga je de rest van je spullen onder je bed leggen, zodat de tovenaer niet kan zien wat je allemaal hebt gedaan.

Leg de toverstok altijd terug in het kastje!!!!

Als de tovenaer terug komt geef je hem de pap en hij verandert in een 'CAT' zodat je nu vrij je gang kunt gaan. Na het toveren van de andere spreuken kun je naar het café. Daar zit nu een stel zeerovers. Geef ze je geld en ga naar de steiger waar je nu op de boot mag. De rovers gooien je nu in het ruim en daar kom je weer uit door rechts het kistje te halen en door via dit kistje op de grote kist te springen en dan aan de ladder te gaan hangen. Pak je spullen uit de scheepskist in de hut van de kapitein. Zodra iemand "land in zicht" roept, gebruik je net zo lang de magic stone tot je op een eiland bent. Hier volg je het weggetje en klim je over rotsen en riviertjes tot je (1 veld rechts van het hol van de verschrikkelijke sneeuwman) naar beneden moet. Als je via de juiste weg naar de juiste grot klimt kom je rechtsonder uit. Hier moet je de weg weer volgen tot je naar beneden valt. Ga hier met de trap naar boven en als je in de mist komt maak je je onzichtbaar. Loop verder naar links naar de draak en laat het onweten. Als het ophoudt, is de draak dood en kun je je zusje (prinses Rosella) bevrijden. Loop met haar naar het kasteel waar de deuren nu open staan. Als je binnen bent krijg je nog een medaille, er volgt nog wat tekst en dan 'THE END'.

Nog wat tips:

Om in de grot met het web te komen moet je je in een adelaar veranderen (in de grot wordt ook het verhaal over de draak verteld door de geest).

De medusa in de woestijn moet je in de spiegel laten kijken.

Laat je niet te vaak door de zeerovers pakken.

Als je de sneeuwman tegenkomt gebruik je de magic stone.

Zorg bij de draak altijd dat je onzichtbaar bent.

Jeroen Antonis, Bergeyk.

Aanvullingen op vorige nummers

Een lezer belde ons met enkele belangrijke tips over programma's uit eerdere Gidsen:

PGA TOUR GOLF

Dit programma werkte bij ons niet met de AdLib kaart (zie Gids nr. 3) en volgens deze beller zou de muziek wel te horen zijn, wanneer eerst de driver ingeladen zou worden (dat had toch best even in de handleiding gezet kunnen worden?). En ja hoor, nu dus ook geluid op de AdLib kaart. Op de Soundblaster werkt dit programma echter zonder dat een driver ingeladen hoeft te worden. Het programma selecteert dan de C/MS kaart en je krijgt de muziek in stereo. De muziekkwaliteit op C/MS is trouwens beter dan op AdLib.

JOYSTICKADAPTOR

De joystickadaptor om met digitale joysticks op een PC te kunnen werken (zie Gids nr. 2) gaf bij ons problemen met het afregelen op een AT. Volgens deze lezer lukt alles wel op een AT met een kaart die geschikt -of omschakelbaar- is voor AT. Wij hadden inderdaad een XT kaart bij de adaptor gekregen en dat zal dan wel het probleem geweest zijn. Nogmaals: de genoemde problemen betroffen alleen het AFREGELLEN, werken deed de joystick wel met deze adaptor!

VISUAL COMPOSER

Volgens de handleiding heeft de Visual Composer van AdLib 50 instrumenten maar het menu leert dat het er

150 moeten zijn. Een drukfoutje dus in deze handleiding.

Hierbij onze dank, en die van onze lezers, voor deze aanvullingen!

SIERRA IN KLEUR

De Sierra games Codename Iceman en Conquest of Camelot kunnen in CGA ook in kleur draaien als van een ander Sierra spel de file CGA320C.DRV wordt overgenomen.

Rita Frankhuizen

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING; **SOFTWARE RECENSIES:** ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEF THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARDAGE, SIL-PHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
HARDWARE: SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID

SEGA: SEGA INTRODUKTIE; **SOFTWARE RECENSIES:** AFTER BURNER, SHINOBI, THE NINJA, YS THE VANISHED OMENS, F16 FIGHTER, MISSILE DEFENCE, GOLVELLIUS, R-TYPE, CAPTAIN SILVER, ALIEN SYNDROME, FANTASY ZONE, THE MAZE, ALEX THE KIDD IN MIRACLE WORLD, SHOOTING.

MSX: FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 2:

PC: **SOFTWARE RECENSIES:** CHAMONIX CHALLENGE, BARD'S TALE 1 (MET TIPS), CONQUEST OF CAMELOT, TOP 10 SOLID GOLD, POWER BOAT USA, BARGAMES, SKI OR DIE, DRAKKHEN, ULTIMA 6, DRAGON WARS, DEJA VU 2, BALANCE OF THE PLANETS, CHAMPIONS OF KRYNN, BATTLE CHESS, SCRIPT, RASTERSCAN, KRUISWOORDPUZZELGENERATOR, BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, STARFLIGHT 2, POWERDROME, SKATE OR DIE, DOS EXTRA FORTE.

DIVERSEN: CLUEBOOKS, PC SPELTIPS.
HARDWARE: UNITRON MOUSE, ADLIB SYNTHESIZER KAART, JOYSTICK ADAPTOR.

SEGA: **SOFTWARE RECENSIES:** WORLD GRAND PRIX, GLOBAL DEFENCE, RAMPAGE, PRO WRESTLING, DEAD ANGLE, SCRAMBLING SPIRITS, DYNAMITE DUX, MY HERO.

MSX: HELP!, FAMICLE PARODIC, MSX POKES, KAARTEN + TIPS HYDLIDE 2, MSX-TIPS, TIPS KNIGHT TYME, KAART GOLVELLIUS, FIRE HAWK, ANCIENT YS 3, NY-ANGLE, RANDAR 2.

DIVERSEN: MONITOREN VOOR PC EN MSX.

SOFTWARE GIDS NUMMER 3:

PC: **SOFTWARE RECENSIES:** DAVID WOLF, SECRET AGENT, RAILROAD TYCOON, E-MOTION, PGA TOUR GOLF, LOOM, TRACON, MANCHESTER UNITED, CIRCUIT'S EDGE, CENTURION, ALL TIME FAVOURITES, THEIR FINEST HOUR, VOYAGER, BAD BLOOD, EARTHRISE, THE COLONEL'S BEQUEST, CODENAME ICEMAN, SIM CITY, RISK, ESCAPE FROM HELL, HEAVY METAL, LHX ATTACK CHOPPER.

DIVERSEN: EDUCATIEVE SOFTWARE, TIPS + KAART HERO'S QUEST, HET GROTE LARRY BOEK.
HARDWARE: ADLIB MUSIC SYSTEM.

SEGA: **SOFTWARE RECENSIES:** RCARS, BATTLE OUT RUN, WORLD GAMES, SLAPSHOT, ASSAULT CITY, GOLDEN AXE, CYBORG HUNTER, BLADE EAGLE.

MSX: MANCHESTER UNITED, HELP!, PLOTTERDISK 1, XZR 2, QUARTH, BASEBALL 2, PUSH 'EM UP, SPACE MANBOW, A.M.C., AKANBE DRAGON, ARCUS, PACMANIA, PLAYBALL 2, DOT DESIGNER TEKENPAKKET + HANDLEIDING, MSX TIPS.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

ADVENTURES... SIMULATIE...

PC SOFTWARE

ARCADE... STRATEGIE...

RECENTE TOPPERS UIT DE SOFTWARE GIDS:

688 ATTACK SUB	115,=	(1)
BAD BLOOD	119,=	(3)
CENTURION	89,=	(3)
DRAGON STRIKE	119,=	(4)
DRAKKHEN	99,=	(2)
FACES	99,=	(4)
FIGHTER BOMBER	129,=	(1)
FUTURE WARS	89,=	(4)
INDIANA JONES	89,=	(1)
LHX ATTACK CHOPPER	139,=	(3)
LOOM	119,=	(3)
MIGHT & MAGIC 2	99,=	(4)
PGA TOUR GOLF	89,=	(3)
POPULOUS	89,=	(1)
PRINCE OF PERSIA	99,=	(4)
RAILROAD TYCOON	119,=	(3)
SIM CITY	109,=	(3)
THEIR FINEST HOUR	109,=	(3)
TRACON	129,=	(3)
TRACON II	169,=	(4)
ULTIMA V	119,=	(1)
ULTIMA VI	119,=	(2)
WAR OF THE LANCE	109,=	(4)

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd.

En verder: alle bekende flight- tank- en warsimulators (ook de scenery disks), aktiespellen, bordspellen, SIERRA-ON-LINE adventures etc.

SOUND BLASTER muziekkaart FL. 479,=
C/MS uitbreiding FL. 99,=
SOUND BLASTER INCL. C/MS FL. 549,=

Bel voor informatie: 03200- 47218

Bestellingen: Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Per bestelling FL. 7,= verzendkosten en bij levering onder rembours wordt FL. 10,= kosten in rekening gebracht.
(Remboursen alléén binnen Nederland)

Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25").
Heeft u beide formaten geef dan op "GEEN VOORKEUR", dan kunnen wij sneller leveren.

Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een leveringstijd van 2 à 3 weken.

Software Gids **TOP 10** PC software.

1 (-) Their Finest Hour	Lucasfilm
2 (-) Bad Blood	Origin
3 (-) Ultima 6	Origin
4 (-) 688 Attack Sub	Electronics Arts
5 (-) Populous	Bullfrog
6 (-) Sim City	Infogrames
7 (-) Railroad Tycoon	Micro Prose
8 (-) Champions of Krynn	S.S.I.
9 (-) Centurion	Electronic Arts
10 (-) Risk	Parker/Leisure Genius

Stuur ook jouw Top 10 (of Top 5) naar de Software Gids en geef tevens jouw voorkeur voor spellen voor de PC (adventures, simulatie etc.).

Schrijf je ons voor tips of stuur je een mini-gids in doe ook dan meteen jouw Top 10 erbij en geef je voorkeur op.

**Uitgeverij Herps,
Software Gids TOP 10,
Postbus 516,
8200 AM Lelystad.**

PC SOFTWARE

WAR OF THE LANCE

Strategic Simulations Inc.

PC & compatibles.

RAM: 512k

CGA: JA

EGA: JA

Aantal spelers: 1-2

Diskettes: 5.25" of 3.5"

Richtprijs: FL. 109.=

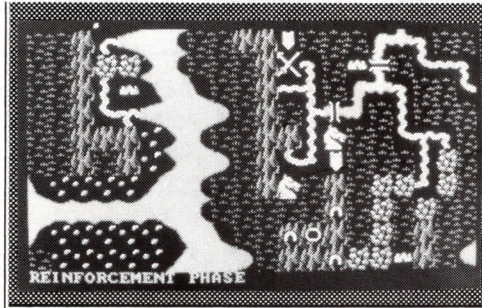
Met WAR OF THE LANCE bewijst S.S.I., dat men niet alleen Role Playing Games uitbrengt, maar dat de draken, elfjes, minotaurs etc. uit de Dragonlance en aanverwante series ook nog voor andere doeleinden geschikt zijn. In dit "Strategic Fantasy Wargame" draait alles dan ook volledig om de strategie.

Toen ik WAR OF THE LANCE voor het eerst op het scherm zag, vond ik er eigenlijk niet veel aan. Muziek en geluidseffekten ontbreken bijna geheel en voor de mooie plaatjes hoef je het spel ook al niet te kopen. In een oude "Games Machine" las ik echter een recensie van de Commodore 64 versie, die in 1989 is uitgebracht en deze kreeg voor de strategische waarde een behoorlijk hoog percentage. Daarom toch maar in de handleiding gedoken en na een grondige bestudering daarvan aan het spelen gegaan, met als gevolg: totale verslaving!

Het "speelveld" bestaat uit een landkaart van de wereld Ansalon, die aangevallen wordt door de Highlord in opdracht van Takhisis, Queen of Darkness. Deze aanval geschiedt met een immens leger van draken, wizards, draconians etc. vanuit het land Neraka. Speler 1 staat aan het hoofd van het "goede leger": Whitestone genaamd en kan daarmee tegen de computer spelen. Ook bestaat de mogelijkheid met zijn tweeën te spelen, waarbij speler 2 de Highlord is.

Het hele spel neemt 6 speljaren (30 beurten) in beslag, waarbij de spelers oorlog kunnen voeren om landen te veroveren of diplomaten kunnen uitzenden om bondgenoten te vinden. Intussen gaan voor beide legers "champions" op zoek naar magische items om de legers te versterken.

Er zijn twee manieren om te winnen:



op punten door zoveel mogelijk landen te veroveren, legers te vernietigen of bondgenoten te winnen of door het veroveren van het land van herkomst van de tegenstander. Whitestone hoeft maar één land te veroveren en de Highlord vier. Dit omdat de Highlord zo'n overmacht heeft, dat je als Whitestone leger eigenlijk weinig kans hebt op een overwinning.

Bij het openingsmenu kun je uit allerlei opties kiezen en o.a. jezelf zo sterk mogelijk maken en de Highlord zwakker. Je kunt ook kiezen uit 2 spelvarianten: "campaign" en "scenario". Bij campaign begin je allebei met 1 land en moet je alles van de grond af opbouwen, terwijl bij scenario beide partijen al wat bondgenoten en troepen hebben. (Dit laatste wordt aanbevolen als je tegen de computer speelt).

Het spel speelt zich af in verschillende fasen, waarbij het er in het kort op neerkomt, dat het eerste gedeelte de voorbereidingen bevat en het laatste gedeelte het eigenlijke vechten. Na dit gevecht wordt de balans opgemaakt en na een boodschap, waarin de gevolgen medegedeeld worden, krijgen de beide legers de gelegenheid op sterkte te komen, bondgenoten te benaderen, diplomaten uit te zenden van het ene land naar het andere, troepen te verplaatsen etc.

Dit alles gebeurt voornamelijk door middel van tekstboodschappen op het scherm, met af en toe een kleine grafische illustratie. Zoals ik al vermeldde, is dit spel eerst voor de C-64 uitgebracht en dat is duidelijk te merken. De landkaart doet bijvoorbeeld denken aan de oudere adventures zoals Ultima III. Het is mogelijk bepaalde gevechten gedetailleerd op het scherm te brengen, waarbij je dan wat kleine

poppetjes in een uitvergroot deel van het speelveld ziet vechten, maar als je dat een paar keer gedaan hebt, hoeft dat ook niet meer zo nodig, want het zorgt alleen maar voor vertraging. Wat dat betreft is het ook een beetje vreemd spel: sommige gedeeltes werken razendsnel, maar als de Highlord (als computertegenstander) zijn legers gaat verplaatsen, zit je soms wel een half uur naar je monitor te staren. Vooral als meneer wat bondgenoten heeft gevonden met schepen, duurt het eindeloos eer die allemaal van de ene plaats naar de andere gebracht zijn.

Als je een volledig spel in één keer wilt uitspelen, moet je 's morgens op tijd beginnen en dan ben je ver na middernacht klaar. Er is echter ook een SAVE mogelijkheid aanwezig en zowaar is je geSAVEde versie van WAR OF THE LANCE tijdens het spelen weer in te laden, zonder dat je eerst de computer moet RESETten, net als bij de adventures van S.S.I. Wel is de bekende beveiliging aanwezig, waarbij je eerst in de handleiding een woord moet opzoeken, alvorens te kunnen gaan spelen.

KONKLUSIE

Wie de magere graphics en het gebrek aan geluid op de koop toe neemt, heeft aan WAR OF THE LANCE een zeer interessant en fascinerend spel, waar je niet snel op uitgekeken bent. In tegenstelling tot een adventure, dat zodra het uitgespeeld is niet leuk meer is, kan een strategiespel als dit een heleboel keren gespeeld worden en is het spelverloop iedere keer weer anders.

Hopelijk zet S.S.I. deze lijn voort en wordt de eventuele opvolger wat meer toegespitst op de MS-DOS mogelijkheden.

Jocelyn

BEELD:	***
GELUID:	nvt
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****

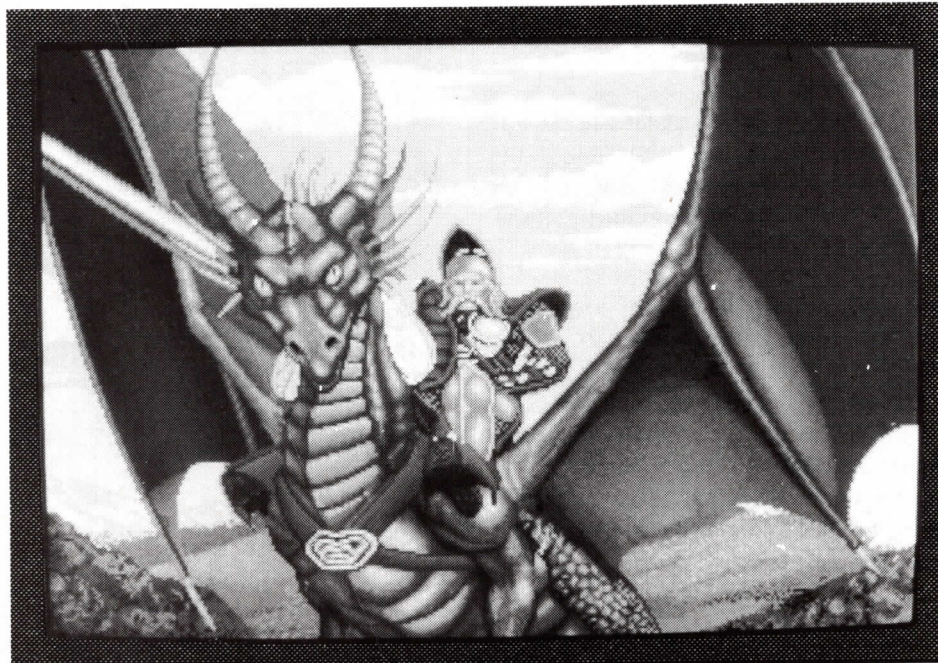
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DRAGONSTRIKE

Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles.
RAM: 512k
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA (256 kleuren)
Tandy: 1000 SERIE
Joystick: JA
Muis: JA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3,5" of 5.25"
AdLib: JA
Richtprijs: FL. 119,=



Strategic Simulations Inc. doet de laatste tijd haar naam ten volle eer aan, want tegelijk met de strategie van WAR OF THE LANCE werd onlangs ook een heuse simulator uitgebracht. Geen vliegtuig-, duikboot- of heli-coptersimulator, maar een "Dragon Combat Simulator". En -in tegenstelling tot WAR OF THE LANCE- is deze DRAGON STRIKE helemaal toegespitst op de mogelijkheden van de moderne PC: diverse muziekstukken via de AdLib en compatibel muziekkaarten plus fraaie VGA graphics in 256 kleuren. Precies wat ik bedoelde aan het eind van de WAR OF THE



LANCE recensie, maar helaas voor mij het verkeerde genre.

Op de verpakking staat vermeld, dat deze simulator wordt aanbevolen voor AT's met 6 MHz. of sneller. Dit wil niet zeggen, dat er op een XT niet mee te werken is, maar hij is inderdaad op mijn Philipsje ietwat traag.

Het lezen van de handleiding is voor de Dragonlance fan al een genoeg op zich, want omdat er over het "bedienen" van de draken niet echt veel te schrijven valt, heeft S.S.I. er ook nog wat verhalen over de drakenoorlog in geplaatst; een vervolg op de geschiedenis van Krynn uit CHAMPIONS OF KRYNN en van Ansalon uit WAR OF THE LANCE.

Ook de helden, die de draken bemannen, zijn geen onbekenden. Het gaat hier om de Knights of Solamnia, die de CHAMPIONS OF KRYNN spelers vast nog wel kennen. De hele geschiedenis van deze ridderorde staat eveneens in de handleiding beschreven.

In deze simulator komen verder niet zoveel figuren voor: de oorlog wordt gevoerd tussen de ridders met de goede draken van Krynn tegen de slechte

draken van Takhisis, de Queen of Darkness. Verdere tegenstanders zijn de Manticore, de Sivak Draconians, de Wyvern en Flying Citadels: vliegende forten.

Net als bij de "normale" simulators zijn er verschillende opdrachten, die uitgevoerd moeten worden en je begint als onervaren hulpriddertje op een vrij zwakke bronzen draak met als tegenstanders twee kleine witte draken. Gaandeweg worden de draken groter en sterker, de opdrachten moeilijker en kun je zelf een hogere rang bereiken. De Solamnic Knights kennen 3 aparte ordes: de Knights of the Crown, the Sword en the Rose. Als je het hele spel door in de Crown orde blijft, zijn de opdrachten anders dan dat je -als je daar rijp voor bent- overgaat naar één van de andere ordes.

Op het beeldscherm is in het midden het slagveld te zien met de kop van de draak, die je bemant plus je wapen voor lijf-aan-lijfgevechten: de beruchte Dragonlance. Na gevechten kun je allerlei magische items veroveren, maar in het begin krijg je er al 3 mee: een kristallen bol, die als radarscherm fungeert en een pijl waarmee je vijanden op kunt sporen. Deze werken au-

PC SOFTWARE

tomatisch. Het derde item is een zalf, waarmee je jezelf of je draak op kunt lappen na een verwonding. In plaats van een kanon is je lange-afstandswapen de Dragon Breath, die alleen afgeschoten kan worden als de betreffende balk vol is. Verder nog balken voor Power, Speed, Dragon en Rider. De besturing van de draak kan via een muis, joystick of het numerieke toetsenbord, terwijl voor verdere functies het halve toetsenbord gebruikt moet worden.

Hier moet ik afhaken, want zoals ik al schreef: mijn genre is dit niet. Of ik nu een vliegtuig, helicopter of draak bestuur: altijd vallen ze naar beneden of blijven stom in een rondje draaien. Vandaar dat ik de rest van deze beschrijving overlaat aan onze eigen ridder, die bovendien in het bezit is van een AT: SIR ALFRED:

Jocelyn



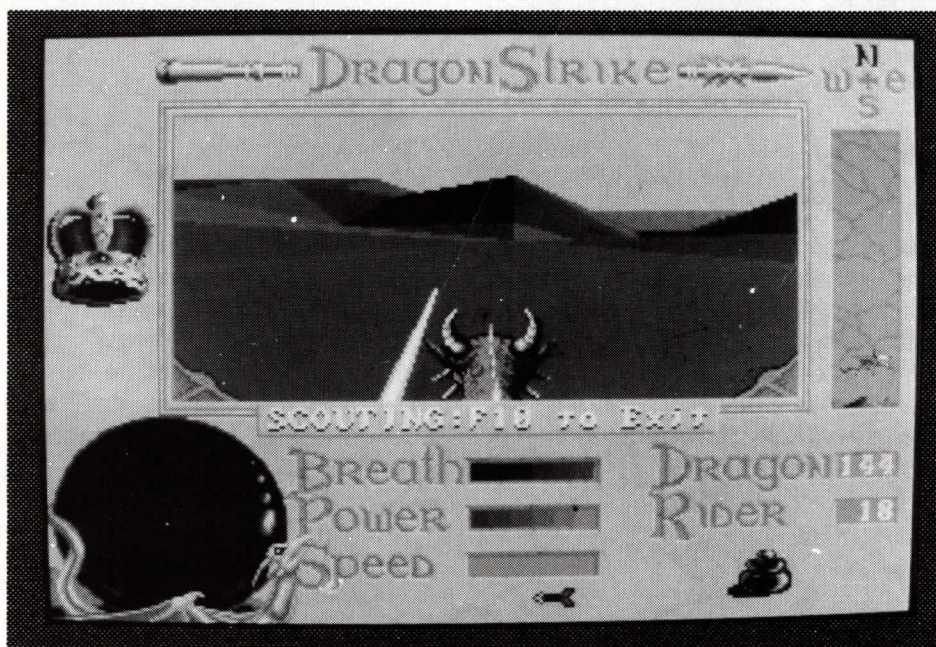
gehad en het ligt dus niet helemaal aan Jocelyn dat ze regelmatig neergestort is.

Het spel begint met een landkaart die vergeven is van de vijandelijke draakennesten. Eén voor één moet je deze vijandelijke bases vernietigen. Je stijgt op, vliegt en probeert de draken met je vuurbal neer te halen. Dragon Strike is dus een echt aktiespel dat zeer lastig is, maar wel erg goed. Het spel loopt het beste op een AT, maar op een snelle XT is het ook nog wel te doen. Uiteraard zijn de beelden op VGA met 256 kleuren het mooist. De AdLib muziekkaart wordt ook ondersteund en de muziek is erg goed, al loopt deze muziek niet zo netjes op een trage machine, omdat er dan steeds kleine vertragingen plaatsvinden. Helemaal vlekkeloos loopt de muziek pas op een AT met min. 12 Mhz.

Dragon Strike is een uitstekend spel voor wie eens iets anders wil dan vliegen in bommenwerpers of jachtvliegtuigen. Je zult echter wel het geduld moeten opbrengen om flink te oefenen want het is zeker geen 'simulator' waar je zomaar even mee aan de slag gaat. Ik vind Dragon Strike een schitterend spel, maar ik kan me voorstellen dat veel spelers er niets aan vinden, want met simulators heeft dit spel natuurlijk weinig te maken.

'SIR' Alfred Debels

BEELD:	*****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****



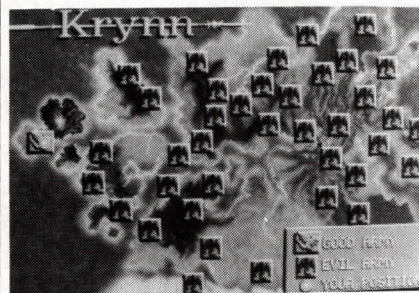
SIR ALFRED:

"Vliegen met draken valt zwaar tegen".

Draken zijn enigzins onderstuurd, behalve bij duikvluchten want dan krijgen we te maken met een flink overstuurd karakter. Draken zijn snel moe en vliegen traag op grote hoogte. Draken zijn hopeloze figuren als het op landen aankomt; in negen van de tien gevallen storten ze neer.

Zoals iedereen wel weet kunnen draken vuur spuwen en is dit meestal hun enige wapen. Dit vuur spuwen is het lastigste onderdeel van het spel. Het is zeer moeilijk om de vuurbal op de vijandelijke draak te richten en het is nog lastiger om deze vijand te raken. Eenmaal gespuwd, heeft de draak enige tijd nodig om een nieuwe voorraad vuur op te bouwen.

Ondanks mijn ruime ervaring met draken (ik vlieg zo'n 15000 km. per jaar) heb ik met dit spel veel moeite



De leukste pagina's van deze Gids?

Elk jaar, zo tegen de feestdagen, komt er een partij (spel)software op de markt die voornamelijk bestaat uit overschotten uit het buitenland. Oude titels worden van de magazijnplanken gehaald in de hoop dat iemand rond de feestdagen erin trapt vanwege de lage prijs en verder krijgen we recentere titels van programma's die net even minder waren dan soortgelijke spellen van de concurrentie of programma's die gemaakt zijn naar aanleiding van een filmsucces in de V.S. Is deze film een flop in Europa, dan blijven de softwarehuizen met deze titels zitten. Deze laatste twee groepen zijn zeker niet slecht en door de sterk verlaagde prijzen kunnen ze zonder meer concurreren met recentere titels van rond de FL. 100,=. De toppers uit deze opruiming maken deze pagina's misschien wel de leuksten van dit blad; ze zijn zeker aantrekkelijk voor de portemonnee, die het binnenkort weer zwaar te verduren krijgt.

We geven hieronder een overzicht van een partij die de firma Timesoft op ons buro deponeerde met de mededeling "bekijk het maar even, er zit van alles tussen".

Er zit inderdaad van alles tussen: van troep tot topspellen. Lees mee (let vooral op de titels die pas nog in de Software Gids zijn gerecenseerd) en doe in de winkel je voordeel!

DIG DUG

Atarisoft
PC & compatibles.
CGA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29,95

Dit is heel oude titel uit 1983. Uiteraard alleen CGA in de bekende blauwe en paarse tinten. Grafisch hopeeloos ouderwets. Het programma werkt alleen met een 5.25" A-drive daar de

Low budget software voor de PC

Vaak erg goed,
soms heel slecht.

Op deze pagina's kom je ze allemaal tegen.

schijf is beschermd (ook al zo ouderwets). Het spel zou nog wel aardig zijn voor kleinere kinderen, maar voor ca. FL. 10,= krijg je veel meer als je gaat zoeken bij de public domain- en shareware software, zodat de FL. 29,95 die voor dit programma wordt gevraagd veel te veel geld is.

DONKEY KONG

Atarisoft
PC & compatibles.
CGA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29,95

Voor dit spel geldt vrijwel hetzelfde verhaal als voor Dig Dug hierboven. Kijk bij de public domain software als je iets dergelijks wilt kopen voor de kinderen. Daar zijn diverse Donkey Kong varianten leverbaar voor een fractie van de prijs die voor dit spel wordt gevraagd. Daarbij komt nog dat deze Donkey Kong alleen goed werkt op een trage XT. In 1983 werd nog geen rekening gehouden met AT's en turbo XT's, zodat het spel op een snelle machine niet meer bij te benen is.

THE MUSIC STUDIO

Pas op! Dit programma is voor IBM PCjr en Tandy 1000. Wij konden de schijf (zowel op een XT als op een

AT) NIET aan de praat krijgen van daar dit zeer korte berichtje.

BOULDERDASH

First Star Software.
PC & compatibles.
RAM: 128K.
CGA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 5.25".
Richtprijs: FL. 29,95

LET OP! De diskette is zwaar beveiligd en je kunt het spel alleen opstarten als je een 5.25" A-drive hebt! Overzetten naar 3.5" of harddisk kan niet.

Boulderdash is ook een echte gouwe ouwe, maar qua uitvoering en spelkwaliteit aanmerkelijk minder slecht dan de twee bovenstaande titels. Door de magere CGA graphics kan deze PC versie niet tippen aan de kwaliteit van Boulderdash op een spelcomputer, dus als je b.v. je MSX nog hebt staan, neem dan de MSX-versie van dit spel. De spelkwaliteit is echter prima en -al spelende- vergeet je snel dat je tegen een blauw/paars scherm aan zit te kijken en raak je weer in de ban van deze klassieker: diamanten verzamelen, duwen tegen rotsblokken, vallende rotsblokken ontwijken en zorgen dat je jezelf niet klem zet tussen deze rotsblokken. In diverse velden zijn te-

PC SOFTWARE

genstanders (voorgesteld door knippen-
rende blokken, (want we zitten nog
steeds in het pré- spellen tijdperk, zo-
dat je geen monsters e.d. kunt ver-
wachten) die je achterna komen en die
je alleen kunt vernietigen door rots-
blokken op ze te laten vallen.

Net als Pac-Man, Space Invaders en
andere klassiekers blijft dit spel goed.
Grafisch erg achterhaald, maar de ge-
luiden zijn nog steeds leuk. De prijs is
toch nog aan de hoge kant voor zulke
oude software.

BEELD: *
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: **

BOULDERDASH 2

Iets moeilijker, iets uitgebreider maar
verder gelijk aan Boulderdash 1 (ook
de vervelende beveiliging en de te
hoge prijs).

BAR GAMES

Accolade.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Richtprijs: FL. 29,95

In Software Gids nummer 2 kun je de
recensie van dit spel vinden en toen
kostte dit pakket nog FL. 99,=. Waar-
om dit spel nu reeds in de uitverkoop
zit is me een raadsel, maar mooi mee-
genomen is het wel. Bij de beoorde-
ling, zoals die in nummer 2 is gedaan,
kunnen we nu bij de prijs ook 4 sterre-
tjes zetten, want met deze forse prijs-
verlaging kan dit spel -mits je ervan
houdt- niet meer stuk.

DON'T GO ALONE

Accolade.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5"
AdLib: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 29,95

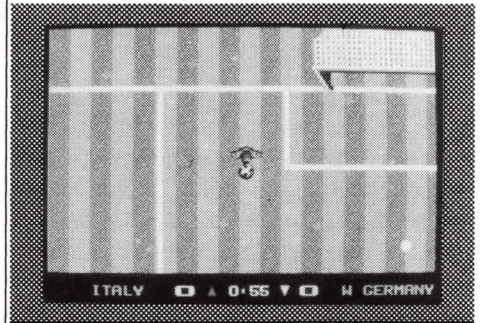
Dit is helemaal een giller! In Gids nr.
1 heeft Jocelyn dit spel beschreven en
ze had bijna anderhalve pagina nodig
om te vertellen hoe leuk dit spel wel
is. Zelfs voor de oude prijs van FL.
99,= kwam dit spel er erg goed van af
in de beoordeling. De software onder-
steunt AdLib en C/MS en daar we
beide kaarten toen nog niet hadden
pakken we het geluid via deze kaarten
er hier even bij.

Het spel laadt automatisch de C/MS
driver als je deze hebt en je krijgt dan
een goed intromuziekje in stereo.
Voor AdLib moet je eerst zelf de loa-
der installeren om vervolgens dezelf-
de melodie, maar dan in mono, via je
AdLib kaart te kunnen beluisteren.
Het C/MS geluid is nogal fel met veel
hoge tonen, terwijl het AdLib geluid
wat donkerder is en meer bassen be-
vat. De geluidseffekten tijdens het
spel blijven gewoon via de interne
pieper van de PC hoorbaar. Met deze
aanbieding kunnen we bij de beoorde-
ling van Gids nr. 1 de prijs best 5 ster-
ren geven. Een absolute aanrader voor
de liefhebbers!

Microprose SOCCER

Microprose.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 of hoger.
RAM: min. 384K.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 5.25".
Richtprijs: FL. 39,95



Dit is weer een hele leuke. Bij dit
voetbalspel kun je met 2 spelers een
vriendschappelijke wedstrijd tegen el-
kaar spelen of alleen spelen tegen de
computer. In dit laatste geval kun je
o.a. meedoen aan een competitie,
waarin nog 16 andere clubs (door de
computer gestuurd) meedoen. Je kunt
kiezen uit het normale voetbal op een
veld of 'indoor soccer'. Ik weet niet of
dit gelijk is aan het zaalvoetbal bij
ons, maar de uitstekende (Engelse)
handleiding geeft de reglementen voor
dit zaalvoetbal.

Tijdens het spel kijk je van bovenaf
op het veld en er wordt nog een 3-D
effect gesuggereerd door hoge ballen
groter te laten worden op het beeld.
Het spel kent diverse instelmogelijk-
heden zoals het vooraf kiezen van een
moeilijkheidsgraad, een in te stellen
tijdsduur en b.v. het al dan niet spelen
met 'replay' (herhalingen van doel-
punten). Ook kan het spel worden ge-
SAVED en dat is wel nodig als je een
competitie wilt spelen. De besturing
geschiedt met keyboard of joystick en
het programma heeft een goede cali-
bratie routine om de joystick af te re-
gelen.

Het spel is leuk en vlot, het geluid is
goed en ook het beeld is goed. Het
scrollen van het scherm verloopt soe-
pel en wie een liefhebber is van voet-
balspellen kan dit spel voor deze prijs
haast niet laten liggen.

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

WILLOW

Mindscape Inc.
PC & compatibles.
RAM: 512k
CGA: JA
EGA: JA
Tandy: 1000
Harddisk: JA
Joystick: JA
Muis: JA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29.95

WILLOW -The Computer Game- uitgebracht door Mindscape Inc. in samenwerking met Lucasfilm Ltd. is in de aanbieding terechtgekomen, omdat de film nooit dat succes heeft gekregen, wat de makers ervan verwacht hadden.

Wij hebben de speelfilm een tijdje geleden nog bij de videotheek gehuurd en konden de avonturen van Willow Ufgood toch wel waarderen.

Het computerspel is geen echt adventure, maar een verzameling behendigheidsspellen, een genre dat bij de PC nog steeds geen topper is. De lijn van het filmverhaal wordt gevolgd door middel van een scroll, waarop de onderdelen van het spel in vette letters afgedrukt zijn. Het eerste onderdeel heet "The Dungeons", waarin het kindermisje Ethna met de baby Elora Danan uit het kasteel Nockmaar moet vluchten. "The Dungeons" bestaan uit een gangenstelsel, waarin je telkens een richting moet kiezen om uiteindelijk buiten terecht te komen. Als je niet snel genoeg bent, word je gevangen genomen door bewakers en als je in een cel belandt, klappt de deur achter je dicht en is het onderdeel afgelopen. Verdere onderdelen zijn de "Woods", waarin Willow zelf net zoiets moet proberen, achternagezeten door honden en wachters en de "Ice Caves", waarin je op een schild gezeten een doolhof van ijsgangen door moet. Bij "Spellcasting" moet je proberen de to-



venares Fin Raziel terug te veranderen in haar vroegere vorm (nu is zij een raaf) met behulp van een combinatie van runen, die in een balk onderaan het beeldscherm staan afgebeeld.

In het laatste onderdeel "The Battle" moet er gevochten worden en kun jij (als Madmartigan) met muis, joystick of toetsenbord Generaal Kael bestrijden.

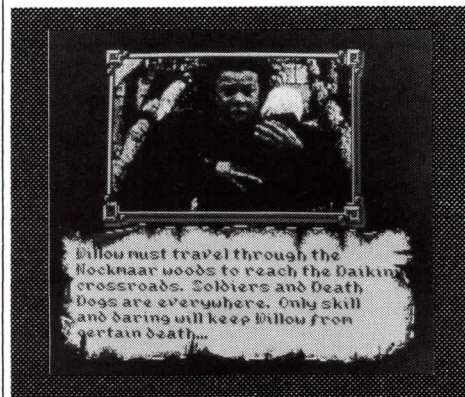
Er zijn twee manieren om WILLOW te spelen. In de Practice Mode kun je willekeurig een vetgedrukte opdracht uit de scroll kiezen en deze opdracht net zolang spelen totdat je hem volbracht hebt. Je kunt ook beginnen met "Willow" te kiezen, waarna je alle onderdelen in volgorde af moet werken en per onderdeel 8 kansen hebt, welke voorgesteld worden door een kaars die gaat branden zodra je verloren hebt. Als alle kaarsen branden, moet je opnieuw beginnen. Het laatste onderdeel "The Battle" kan in beide gevallen pas gespeeld worden, als alle opdrachten volbracht zijn.

Als je WILLOW helemaal uitgepeeld hebt, is er ook nog een mogelijkheid het spel te RESETten, waarna alle gegevens door elkaar gehusseld worden en er nieuwe speelvelden, doolhoven etc. ontstaan.

KONKLUSIE

Ik weet niet hoe hoog de oorspronkelijke prijs van dit spel was; ik schat zo'n 70 tot 80 gulden en dat was zeker aan de hoge kant. Voor deze aanbiedingsprijs is WILLOW best het geld waard. De graphics zijn aardig, wat ook geldt voor de opdrachten en de raadseltjes, maar je moet er echt niet te veel van verwachten. De muzikale begeleiding is best leuk, al werd er in 1988 nog geen gebruik gemaakt van muziekkaarten, maar via een beetje behoorlijke PC-speaker is het wel om aan te horen.

Jocelyn



BEELD: ***
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ***
PRIJS: ****

PC SOFTWARE

INFILTRATOR II

Mindscape Inc.
PC (XT) 128k
PCjr 256k
CGA: JA
EGA: JA
Joystick: JA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29.95

INFILTRATOR II - THE NEXT DAY is een combinatie van een heli-coptersimulator en een adventure. Hoofdpersoon is Johnny "Jimbo-Baby" McGibbits, die in deel 1 al succesvol geënfiltreerd had bij de Mad Leader. Deze vijand is in deel 2 opnieuw op het oorlogspad en nu moet Jimbo-Baby drie opdrachten uitvoeren. Opdracht 1 is de heli-copter het vijandelijke gebied binnen te vliegen, er netjes en veilig te landen, het chemische laboratorium van de Mad Leader te vinden en een vat dodelijk zenuwgas te neutraliseren. Tenslotte moet je weer bij de heli-copter zien te komen en naar de thuisbasis terugvliegen.

Wie dat wil, kan het eerste gedeelte overslaan, maar uiteindelijk zal er toch met de heli gevlogen moeten worden en dat valt dit keer mee. De instructies in de handleiding zijn uitgebreid en duidelijk en zelfs mij is het gelukt een flink eind te vliegen. Het besturen van de heli-copter kan zowel met joystick als met cursortoetsen, waarbij de eerste mogelijkheid aan te bevelen is, want met het toetsenbord is het vrij moeilijk het toestel op koers te houden.

De opdrachten 2 en 3 zijn van een soortgelijke strekking.

Grafisch ziet het simulatordeel er vrijwel hetzelfde uit als bij de nieuwere simulators, al ontbreken de gedigitaliseerde beelden, die we tegenwoordig vaak tegenkomen natuurlijk wel. De geluiden en muziekjes zijn zeer aardig, maar niet via enige muziekkaart ten gehore te brengen. Bij de grondopdrachten is duidelijker te zien, dat we hier te maken hebben met een spel uit 1987, want die graphics zijn veel knulliger, maar voor deze lage prijs is het toch best een aardig spel. Vooral



voor diegenen, die zich eerst wat willen oefenen in het bedienen van een vliegsimulator, alvorens zich aan "het betere werk" (zoals bijvoorbeeld Battle of Britain) te wagen, is INFILTRATOR II best aan te bevelen.

Misschien komt uit de gegevens boven niet zo goed naar voren, dat INFILTRATOR II niet draait op een AT-machine (bij ons tenminste niet). Installatie op hard disk is mogelijk, maar om de harde schijf te back-uppen, is een "un-install" nodig, anders kan het programma niet meer gebruikt worden op de harddisk.

Jocelyn

BEELD: **
GELUID: **
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

BOMBUZAL

Mirrorsoft
PC & compatibles.
CGA: JA
EGA: JA
Joystick: JA
Muis: JA
Aantal spelers: 1 of 2
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29.95

BOMBUZAL is één van de leukste spelletjes uit deze low budget serie: in 1988 bekroond met een Gold Medal Award en terecht! Het gaat hier om een soort schuifpuzzel. Op een speelveld bevinden zich tegels in telkens verschillende opstellingen met daarop bommen, die door de spelers allemaal tot ontploffing moeten worden gebracht, zonder dat zij zelf daarbij geraakt worden. Een bom wordt geactiveerd door er 3 tellen op te gaan staan, waarna je zo snel mogelijk naar

een vak ernaast moet lopen om de ontploffing af te wachten.

Dit zou heel simpel zijn, als alle vakken normaal zouden zijn en de bommen allemaal 1 vak zouden opblazen, maar dat is uiteraard niet het geval.

Ten eerste ben je al gebonden aan een tijdslimiet, waarbinnen je een level moet oplossen, ten tweede mag je niet te lang op 1 vakje blijven staan, anders komt er een "spinner" tevoorschijn, die je van het vak afzwaait, waarna je uit bent. Dan zijn er nog bommen in verscheidene groottes, waarvan sommigen het hele speelveld tot ontploffing brengen, waarbij één vak overblijft, dat je als laatste moet zien te bereiken.

Op ijsvakken kun je niet lopen en glij je door, al dan niet het speelveld in, wat ook kan gelden voor teleports, die je willekeurig in een ander deel van het veld plaatsen, soms wel op een tegel, een andere keer weer niet.

In de hogere rondes van dit honderden levels tellende spel komen er ook nog vijanden en helpers bij aan te pas.

Het is niet nodig om ieder keer als je uit bent alle levels opnieuw door te worstelen, want na elke 5e ronde krijg je een password, dat je kunt invoeren als je het spel opnieuw opstart. Bij mij was het password na ronde 5: "ROSS".

Grafisch ziet BOMBUZAL er hardstikke leuk uit, de plaatjes doen zo waar denken aan de leuke "klim- en klauterspellen" die wij nog van de MSX kennen en het spel zelf herinnert aan puzzelspellen als Eggerland I en II. Het geheel wordt begeleid door gedigitaliseerde geluidjes, als er een bom ontploft of een gebarsten tegeltje in het niet verdwijnt, als je eroverheen gelopen bent.

KONKLUSIE

De Commodore 64 versie van BOMBUZAL kreeg destijds een waardering van 97% en dat krijgt deze nog steeds niet verouderde PC-versie van ons ook. Zeker voor zo'n laag prijsje!

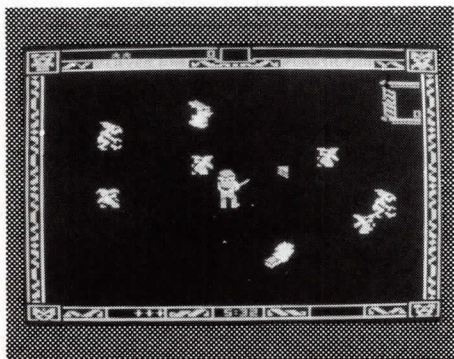
Jocelyn

BEELD: *****
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: *****

PC SOFTWARE

GREMLINS

Atarisoft
PC & compatibles.
RAM: 128k
CGA: JA
Joystick: JA
Aantal spelers: 1 of 2
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29.95



Weer zo'n oudje uit 1984, dat er grafisch iets beter uitziet dan de reeds besproken Dig Dug en Donkey Kong van hetzelfde softwarehuis. Ditmaal zijn de kleuren donkerrood met groen. Het verhaal zal menigen wel bekend zijn van de eerste Gremlins film van Steven Spielberg, maar daar houdt dan alle gelijkenis meteen op. Het speelveld bestaat uit een vlak, dat een kamer moet voorstellen met daarin een kooitje. Gizmo verandert -nadat er met water op hem geknoeid is- in 5 Mogwai, die in de kooi opgesloten worden, maar ontsnappen, zodra het nacht wordt. Er zijn 23 nachten, waarvan nacht 1 de makkelijkste is. In de kamer lopen de 5 Mogwai rond en er ligt voedsel op de grond, dat je zo snel mogelijk op moet pakken, voordat de Gremlins ze komen helpen en het voedsel naar ze toe gooien, want dan veranderen de Mogwai in Pupae, die weer kunnen veranderen in Gremlins. De Gremlins kunnen worden verslagen door ze met een zwaard te raken en als je omsingeld bent door de raketjes kun je ze ook nog verblinden met één van je 3 zaklantaarns. Verder speelt de TV nog een rol en de "Peltzer Popcorn Popper". Het spelverloop en de bediening zijn vrij traag, zelfs op een XT op standje turbo.

KONKLUSIE

Voor heel kleine kinderen is dit misschien nog wel een aardig spelletje, maar zelfs die zullen er gauw op uitgekeken zijn, vooral omdat er weinig te kijken is. Ik denk, dat er in het public domain circuit ook wel iets dergelijks te vinden is, zonder nare beveiliging.

Jocelyn

BEELD: *
GELUID: *
SPELKWALITEIT: *
DOCUMENTATIE: *
PRIJS: **

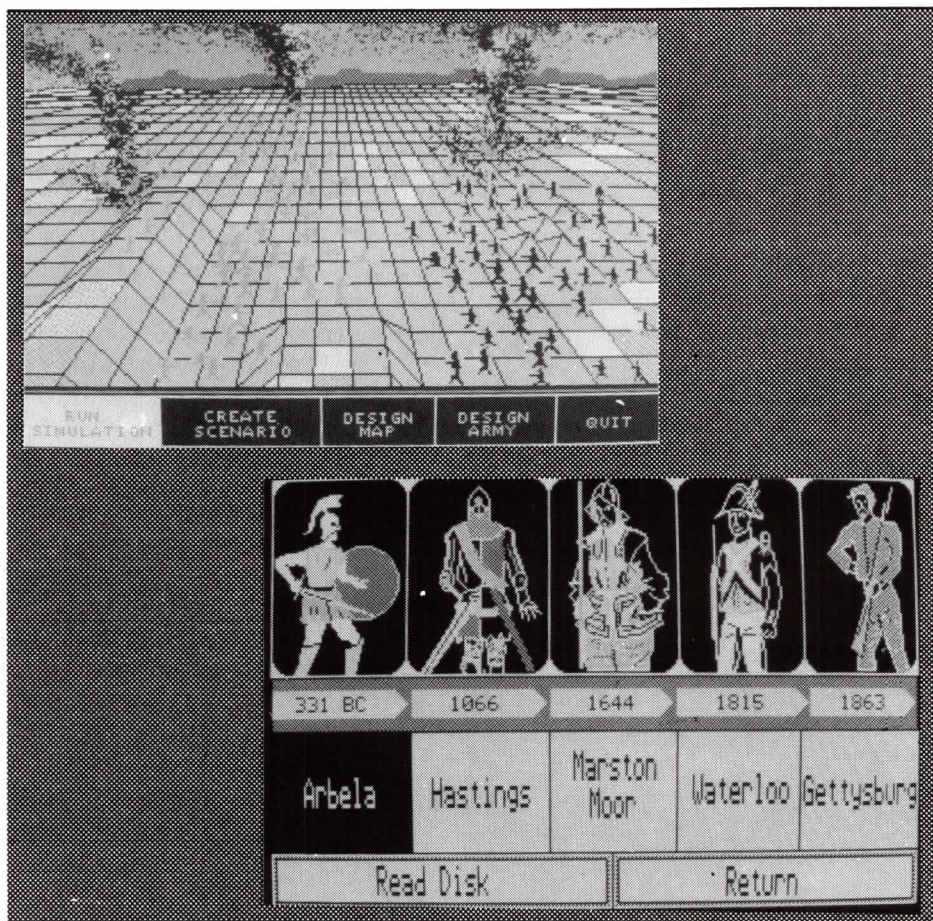
THE UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Rainbird.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.0 of hoger.
RAM: 512k
CGA: JA
EGA: JA
Aantal spelers: 1 of 2

Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 29.95

Deze militaire simulator heeft als ondertitel "The Ultimate Wargame Simulator" en is voor de liefhebbers van dit genre zeker een aanrader. Degeenen, die echter mooie graphics en muziek verwachten, kunnen beter niet verder lezen, want die heeft U.M.S. niet te bieden; wel een zeer hoge spelkwaliteit.

De introschermen zijn uitgevoerd in CGA-kleuren, terwijl de slagvelden zwart/wit zijn. Het spel biedt de mogelijkheid 5 voorgeprogrammeerde veldslagen na te bootsen of zelf een heel ander verloop te geven: de Slag bij Arbella van 1 oktober 331 AC tussen Alexander de Grote en Darius van Perzië, de Slag bij Hastings in 1066, Marston Moor met Oliver Cromwell in de hoofdrol, de Slag bij Waterloo en tenslotte Gettysburg tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog. Hiertoe is een scenario handbook bijgesloten, waarin deze veldslagen uitvoerig worden beschreven met uitgebreide illustraties.



PC SOFTWARE

Je kunt echter ook zelf veldslagen ontwerpen, kaarten en legers maken en simulaties ensceneren, waarbij je al je fantasie en creativiteit kunt inzetten: wil je bijvoorbeeld een leger uit de Oudheid tegen Napoleon laten vechten, dan is dat geen probleem. Of als je een bepaald adventure leuk vindt en daarvan een kaart wilt tekenen, dan kan dat ook. Met de juiste printer is het zelfs mogelijk een uitdraai van de kaarten te maken.

Zoals gezegd is het speelveld in zwart/wit uitgevoerd met de beide legers symbolisch voorgesteld door vlaggetjes met daarop de naam van de leider van het betreffende onderdeel. Dit veld is van alle kanten te bekijken uit een drie-dimensionaal perspectief en je kunt het ook laten roteren, er op inzoomen enz.

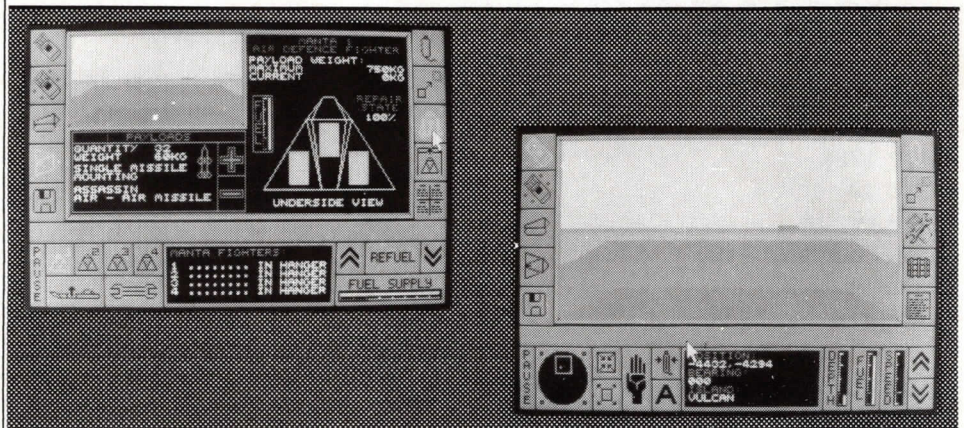
Het zou te ver gaan om het programma hier uitvoerig te beschrijven, omdat het daarvoor te ingewikkeld is. Voor de prijs waarvoor U.M.S. momenteel (tijdelijk) aangeboden wordt, kun je het eigenlijk niet laten liggen. De bijgeleverde boeken zijn die drie tientjes al waard.

Jocelyn

BEELD:	**
GELUID:	nvt
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

CARRIER COMMAND

Rainbird.
PC & compatibles.
RAM: 512K.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25".
Richtprijs: FL. 39,95



Dit is een pakket dat nog volledig kan wedijveren met de huidige software, want het is nog helemaal niet zo oud. Leuk dat zo'n pakket pakket nu al in de aanbieding zit. Waarom is mij een raadsel, want het is een uitstekend programma. In de doos vinden we een fraaie en zeer uitvoerige handleiding, een 'keyguide' kaart, de diskette en een audiocassette met de tune van de software om op een audio-installatie af te spelen.

De software kan opgestart worden vanaf de diskette of vanaf een hard-disk en met enkele opties bij dit opstarten kan de configuratie gekozen worden. Dan blijkt ook al dat het pakket nog lang niet verouderd is, want een muis en VGA is reeds mogelijk en de software maakt gebruik van een off-disk bescherming! Bij het opstarten kun je ook de 'acceleration' en de 'complexity' invoeren en het is even uitproberen wat het meest geschikt is voor jouw computer en muis (of joystick). Door deze opties is het programma echter geschikt voor zowel trage XT's als snelle AT's.

Bij het eerste scherm kun je kiezen uit 3 talen: Engels, Frans of Duits en bij het tweede scherm kun je kiezen uit 'ACTION GAME' of 'STRATEGY GAME' en tevens kan hier een geSAVED spel ingeladen worden.

Beide spellen zijn toch wel aktiespellen, maar de strategie versie is wat minder heavy. Hier moet je schieten vanuit je 'carrier' op gronddoelen, terwijl bij het aktiespel op tegenstanders in de lucht moet worden geschoten, die echter ook op jou schieten. Al met

al veel schieten, vliegen en sturen. Het spel heeft veel schermen en diverse 'maps' waarbij in- en uitzoomen mogelijk is.

Het spel werkt volledig menugestuurd, maar dan met een ikonenmenu. Alles, maar dan ook alles moet via deze ikonenmenu's gebeuren, dus je hebt de handleiding hard nodig. Je moet al beginnen met je carrier uit de hangar te krijgen, te voorzien van brandstof en wapens en te laten opstijgen.

Beeld en geluid zijn goed, de spelkwaliteit is erg goed en voor de arcade fanaten is dit programma een must voor deze prijs. De handleiding is prima en vrijwel alle pagina's zijn voorzien van afbeeldingen, zodat je alles van het beeldscherm in deze handleiding kunt terugvinden. Hou je niet van aktie en schieten, dan zul je dit pakket helaas moeten laten liggen.

Alfred Debels

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

in BELGIE is alles verkrijgbaar bij:
HET COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
 M Sabbestraat 39, B-2800 Mechelen
 tel: 015-20 66 45 fax: 015-20 73 32
HET COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
 Moerkerksesteenweg 241, B-8310 Brugge
 tel: 050-37 09 61 fax: 050-36 16 55

COMPUTERBOEKEN Top 30 Oktober 1990

HIERONDER EEN OVERZICHT VAN ZEER RECENT BINNENGEKOMEN BOEKEN

*WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (Veen) 65
*Basishandleiding WordPerfect 5.1 15
Starten met MS-DOS/PC-DOS (Boeke) . 32,50
*Het Grote LARRY Boek 29,50
Hintbook Leisure Suit Larry III 25
Introductie PC met IBM Assistant serie 29
Programmeercursus dBASE III Plus 68
*Douglas Cobb's Handboek 1-2-3 NL 2.2 . 85
*Leidraad DrawPerfect 12,95
*Werken met PC Tools Deluxe 6.0 69
Advanced Programming in Clipper w. C. 69
Programming in Clipper, 2nd Ed. 79
*Tom Rettig's FoxPro Handbook 69
*Using FileMaker 65
*Hintbook Conquests of Camelot 25
*Werken met Corel DRAW! 1.2 nl 69
*Using Microsoft Windows 3 59
*Grote MS-Windows Boek t/m 3.0 39,90
*PC Magazine DOS Power Tools, 2nd Ed. 119
Het Complete DOS 4.0 Boek 69
*Inleiding tot WordPerfect 5.1 NL 49
*QuickStart PC Tools Deluxe 6.0 29
Werken met WordPerfect 5 (Boeke) 69
*Using Animator 65
*Leidraad WordPerfect 5.1 12,95
*Windows 3 Companion 79
Programmeren in C 60,95
Werken met Clipper (Tiley) 68
*Inside AutoCAD METRIC EDITION 69
*Advanced Programmer's Guide Super-VGA 99

DOS, OS/2, Windows, UNIX
200 Utilities voor MS-DOS+disk. 45
*Mastering Windows 3.0 60
*Microsoft Windows Prog Tools .. 69
Microsoft Windows Prog Ref. ... 99
PC Mag DOS PowerTools, 2nd Ed. 119
UNIX V REL 4.0: 18 titels binnen!
Programmeertalen
*Zen of Assembly Language, vol 1 69
*Programmeren in Turbo BASIC .. 79
*QuickBASIC 4.5 Progr.Toolkit . 89
*Rapid Prototyping for OO System 59
*C++: Inleiding en Gevorderd 59,50
*Turbo C++ DiskTutor 99
*Programming in Zortech C++ ... 62
*Turbo C++ Programming 59
*MS-C Programming version 6.0 . 69
Macintosh, ST
*Using FileMaker 65
*Complete HyperCard 2.0 Handbook 69
*Mac Multimedia Handbook 59
*Elements of C++ Mac Programming 55
Werken met Word 4 - Mac 92,50
Game Maker's Manual - STOS ... 49
PC
*Using your Hard Disk + disk .. 69
*Adv Progr Guide to Super VGA .. 99
PC Schaltungstechnik 139
*ABCs of upgrading your PC 49

Databases, Spreadsheets
*WingZ Handboek voor PC, Mac 49,50
*Using dBASE IV 1.1 (Jones) ... 65
*Expert Advisor dBASE IV 1.1 .. 59
*Developing FoxPro applications 65
Using FoxPro 65
*ORACLE: Complete Reference ... 79
*Inleiding tot Paradox 3.0 69
CAD
*Inside AutoCAD METRIC EDITION 69
WordProcessors, DTP
*Vraagbaak WordPerfect 5.1NL .. 69
*WordPerfect 5.1 Gebruikersboek 65
*WordPerfect 5.1 Macro's 79
WordPerfect Tips, Tricks, Traps 59
*WordPerfect 5.1 Stap v Stap .19,50
*Werken met Word voor Windows . 69
*Adobe Type 1 Font Format 39
Graphics, Utilities, diversen
*Werken met Corel Draw 1.2 NL . 69
Werken met PC Tools DeLuxe 6.0 69
*First Book of PC Paintbrush .. 39
*Complete Scanner Handbook 65
*SimCity Planning Commission Bk 45
*Grote Harvard Graphics Boek 79,90
*Up & Running with Carbon Copy+ 25
First Book of DrawPerfect 39
*Using FastBack Plus 39
Best Book of Autodesk Animator 69

NIEUW BINNENGEKOMEN SOFTWARE (inclusief BTW)

Amiga	PC SOFTWARE TOP 30	PC toepassingen:	PC programmeertalen:
AMOS 179	PC TOOLS 6.0 UPDATE .. 115	*Adobe Streamline 899	Sourcer 3.03 389
*CrossDos 4.0 99	AdLib Music System ... 399	*CatchWord OCR 589	Turbo Debugger/Tools 2. 499
Professional Page 1.3. 699	PC TOOLS DeLuxe 6.0 .. 299	Clarion Personal 199	Turbo C++ 599
Pagesetter II 299	AdLib Synthesizer Card 299	CLEAR+ 2.1 for dBASE . 499	Microsoft C 6.0 1399
*Airbourne Ranger 89	Their Finest Hour 109	Coherent -UNIX clone . 399	Zortech C++ 2.1 Dev.Ed 1199
Bandit Kings of China 139	*Ultima IV 119	Corel DRAW 1.2 USA ... 1349	Zortech C++ VideoCourse1179
Code-name: ICEMAN 129	*Microsoft Windows 3.0 429	DeluxePaint Animation 359	*TopSpeed Modula-2 II-X 1189
*Corporation 89	*SoundBlaster soundcard 499	*dGE 4.0 699	*Topaz 3.0 249
*Days of Thunder 89	AIE - alles in een ... 135	*PerFORM PRO 3.0 1099	
*Loom 99	SimCity 109	*Prisma Woordenboek ... 350	PC muziek:
*Lost Patrol 79	PC Globe 3.0 179	*PowerPoint for Windows 1399	*SoundBlaster 499
*Operation Stealth 89	*Norton Utilities 5.0 . 399	*ReadRight Personal OCR 649	-alles van Ad Lib, zoals:
Red Storm Rising..... 89	*Global Dilemma 119	*Windows 3.0 NL 549	Ad Lib Synthesizer Card 299
ROTOX 89	Huismanager 3.1 ... 112,50	*World Atlas CD ROM ... 359	Ad Lib Visual Composer 199
*Shadow of the Beast II 119	*Railroad Tycoon 119		Ad Lib Music System ... 399
*Sherman M4 89	*Flight of the Intruder 139	PC utilities:	(Ad Lib Card + Composer)
Their Finest Hour 99	C/Database Toolchest . 79	*Adobe Cartridge for HP 999	Ad Lib Instrument Maker 109
Unreal 99	Scenery Disk W Europe 59	*Pacific Page P.E cartr.1199	
*Vista 249	Colonel's Bequest 149	PostScript voor HP III	PC games:
Welltris 89	Leisure Suit Larry III 149	*Above Disc 4.0 299	*Balance of the Planet . 139
	King's Quest III Pack 119	*BeckerTools for Windows 179	Castle Master 89
Atari ST	*LHX Attack Chopper ... 139	*BOOTCON 1.51 189	Centurion 89
Canvas 59	ChessMaster 2100 89	*DR DOS 5.0 549	Crime Wave 139
Cartoon Capers 79	PowerBASIC 329	EasyFlow 6.1 379	*FACES ...Tris III 99
*F-19 Stealth Fighter . 99	*SpinRite II 1.1 299	*First Apps Windows 3.0 229	*Flight of the Intruder 139
Larry III 129	Check-It 2.2 329	*Flow Charting 3 579	*Future Wars 89
*Operation Stealth 89	*AdLib Progr. Manual . 89	*Norton Utilities 5.0 . 399	*Infestation 99
SimCity 99	*AdLib Instrument Maker 109	*QEMM-386 5.1 249	PGA Tour Golf 89
*Their Finest Hour 99	Leisure Suit Larry II 119	*Service Diagnostics .. 1495	*Prince of Persia 99
	*Tracon II 179	TakeOver 1.0 679	*Pwordrome 89
Mac		*ToolBook for Windows 3 999	Railroad Tycoon 119
Norton Utilities MAC . 299		*hDC Windows Express .. 229	*TRACON II 179
*SimCity Supreme -color 189		*Windows 3.0 SDK 1499	*Thunderstrike 89

winkel open van dinsdag t/m zaterdag tussen 10 en 5 (maandag gesloten)
 alle prijzen zijn inclusief BTW - verzendkosten f 6,- per bestelling

onze nieuwe ZOMER 1990 CATALOGUS is uit. *
 * We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
 * kaartje stuurt met je naam en adres. *
 * Vermeld tevens: 'SOFTWARE GIDS' *

Amstel 312 (t.o. Carré) 1017 AP Amsterdam Fax (020) 226668 Postbank 4475158 NMB 697915646

dealer aanvragen welkom

GEEN SEGA MEER!!

We hebben al 5 maanden lang geen SEGA software meer gekregen van RCA. In het vorige nummer hebben we software gerecenseerd die afkomstig was van Homesoftware, maar deze firma is gestopt met de import zowel hardware als software van SEGA zodat het voor ons -wat dit merk betreft- afgelopen is. Dat we in dit nummer nog wat SEGA software kunnen beschrijven, hebben we te danken aan de firma Timesoft, die nog wat titels op de planken hadden liggen.

Het ziet er meer en meer naar uit dat het 8-bits tijdperk voorbij is nu, na de MSX, ook de SEGA voor Nederland verleden tijd is. Of RCA nog software blijft leveren voor de verhuur via videotheken is ons niet bekend.

PC SOFTWARE GEGEVENS

Bij de PC software geven -na de titel- een overzicht van de gegevens die de fabrikant bij de software levert met daarin o.a. de minimale configuratie waar deze software voor geschikt is en de diverse opties waar deze software gebruik van maakt, zoals een joystick, muziekaart, harddisk etc. Toch zijn er van onze lezers nogal wat vragen binnengekomen over deze gegevens zodat we ze wat nader zullen toelichten.

CONFIGURATIE: Wij geven de informatie weer die het softwarehuis ons verstrekt: RAM, DOS versie, videoRAM, grafische kaarten etc. Wanneer we afwijkingen konstaten dan geven we commentaar in de tekst van de recensie hierover. Zo zullen we b.v. melden dat een programma op een 6 Mhz. XT nog best te spelen is ondanks het feit dat de fabrikant aangeeft dat minimaal 8 Mhz. noodzakelijk is en evenzo adviseren we een 286AT als de fabrikant een 8 Mhz. XT als voldoende opgeeft.

HARDDISK: Er zijn 3 mogelijkheden:

- 1) Er wordt niets vermeld wat betekent dat het programma werkt met de diskettes maar meestal wel overgezet kan worden op de harddisk.
- 2) Er staat AANBEVOLEN wat betekent dat het programma vlotter werkt met een harddisk, maar dat deze niet persé nodig is; zonder harddisk gaat het ook wel.
- 3) Er staat NOODZAKELIJK en dan MOET een harddisk aanwezig zijn. Het programma is daar dan ook voor gemaakt en heeft geen mogelijkheid om vanaf diskette te gebruiken!

JOYSTICK: Staat hier JA, dan werkt het programma OOK met een joystick. Vrijwel alle programma's worden echter zó gemaakt dat ze met het toetsenbord ook te bedienen zijn. Zou er ooit een programma verschijnen dat ALLEEN met joystick werkt, dat zullen we dit uitdrukkelijk vermelden door b.v. bij joystick 'NOODZAKELIJK' te vermelden of een optie TOETSENBORD opnemen en daarbij 'NEE' opgeven.

MUIS: Hiervoor geldt hetzelfde verhaal als bij 'JOYSTICK' hierboven.

MUZIEKKAARTEN: We geven de muziekaarten die het programma ondersteunt. Uiteraard werken kaarten die compatible zijn dan ook. Wanneer AdLib met 'JA' wordt opgegeven dan werkt het programma ook met een AdLib compatible kaart zoals de Soundblaster.

RICHTPRIJS: Er zijn meerdere kanalen waarlangs de software naar Nederland komt en daardoor ook meerdere prijzen. Wij geven de door ons -op dat moment- gesignaleerde laagste prijs maar bij de detailhandel zijn zowel hogere als lagere prijzen mogelijk.

GRAFISCHE KAARTEN: Sommige programma's maken gebruik van de hogere resoluties van VGA kaarten. De door de fabrikant opgegeven resolutie geldt voor de z.g. 'STANDARD VGA MODE' en deze resolutie wordt dan ook alleen gehaald als de kaart hieraan voldoet. De 'EXTENDED VGA MODE' van VGA kaarten kan hiervan afwijken en dan gebruikt het programma de hoogste Standard VGA mode waaraan de kaart voldoet. Zo werkt bij ons het programma TRACON II met een resolutie van 640x480 pixels daar dit de Standard VGA mode van onze kaart is en niet met 800x600 of 1024x768 pixels daar deze resoluties van onze kaart niet aan deze standaard voldoen.

Sommige programma's werken met 256 kleuren mits voldoende videoram aanwezig is. Heeft de kaart onvoldoende videoram, dan zal het programma overschakelen op 16 kleuren. Een enkele keer is het toch mogelijk om met onvoldoende videoram toch 256 kleuren te verkrijgen, maar dat gaat dan ten koste van de snelheid van het programma!

WAARDERING: We geven een waardering van een programma met sterren: 5 sterren is zeer goed, 1 ster is slecht.

Bij het beeld beoordelen we de grafische kwaliteiten onafhankelijk van de gebruikte kaart en bij het geluid gaan we uit van een PC met interne speaker die een goede weergave heeft (op sommige PC's zal de weergave met via de interne speaker altijd hopeloos blijven). Over de weergave via muziekaarten wordt in de tekst informatie gegeven.

De spelkwaliteit is een persoonlijke beoordeling van de schrijver van de recensie waarbij zoveel mogelijk wordt gekeken naar de kwaliteit in vergelijking met soortgelijke programma's in dezelfde prijsklasse. Het zal duidelijk zijn dat deze beoordeling alleen opgaat voor liefhebbers van het genre waaronder dit programma valt. Wie niet van voetballen houdt zal een 'voetbalsimulator' met 5 sterren en een schitterende recensie toch niet kunnen waarderen.

De handleiding wordt beoordeeld op duidelijkheid, volledigheid en de uitvoering. De handleidingen zijn vrijwel altijd in het Engels en kennis van deze taal is dan ook noodzakelijk; zeker bij simulators en strategiespellen.

ABONNEMENTEN

We gaan over op een andere verwerking van onze abonnees en daarom gaat, met ingang van 1991, een abonnement in op 1 januari van een bepaald jaar. Tussentijds een abonnement nemen blijft mogelijk, doch geldt dan voor de resterende nummers van een jaar waarbij uiteraard slechts een gedeelte van het abonnementsgeld verschuldigd is. Een eventuele verlenging van het abonnement gaat dan weer in per januari van het volgende jaar en over een volledig jaar (6 nummers).

Een volledig jaarabonnement kost FL. 35,- en bij een abonnement dat ingaat in de loop van een jaar wordt FL. 5,85 per resterend nummer van een jaar in rekening gebracht.

De acceptgiro's voor de verlenging van een abonnement worden niet meer met de Software Gids meegestuurd zoals dat tot op dit moment gebruikelijk was doch worden met ingang van januari 1991 apart verstuurd.

PC SOFTWARE

THE THIRD COURIER

Accolade.

PC & compatibles.

RAM: 384K EGA/CGA,
512K VGA/MCGA/TANDY.

Joystick: JA.

Muis: JA.

Aantal spelers: 1.

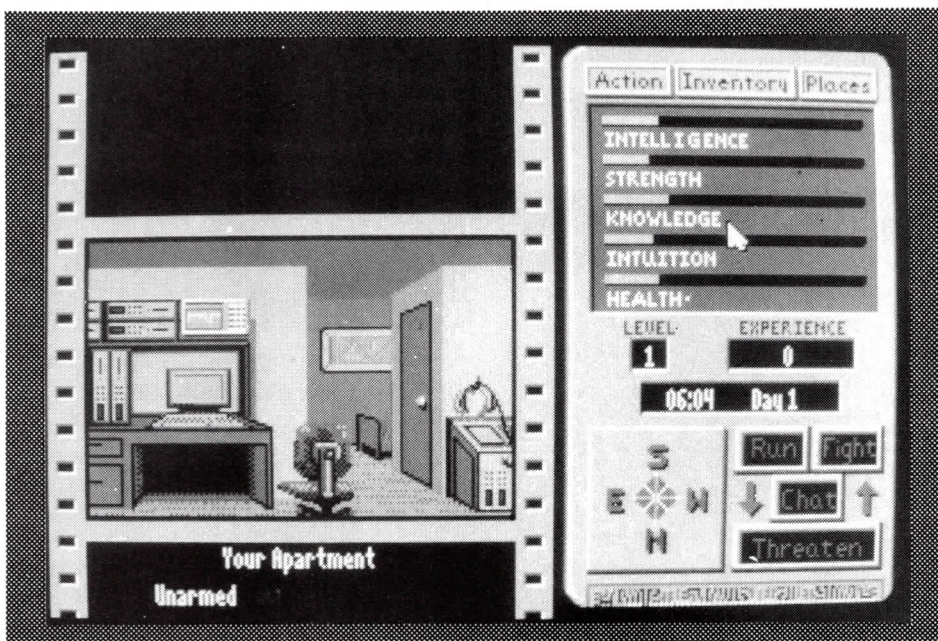
Diskettes: 5.25".

Richtprijs: FL. 29,95

Dit adventure van Accolade speelt zich af in Berlijn tijdens de koude oorlog. Berlijn is altijd al een dankbaar decor geweest voor allerlei spionage verhalen en films, maar met de Duitse hereniging op komst is hier een einde aan gekomen. De ontwerpers van The Third Courier konden in 1989 deze grote omwenteling natuurlijk niet voorzien en hoewel het spel vrij recent is gaat het verhaal in 1990 niet meer op. Vandaar dat Accolade dit spel tegen een sterk gereduceerde prijs op de markt brengt.

Geheime plannen die van vitaal belang zijn voor de NAVO worden in drie delen door drie koeriers naar Brussel gebracht. Twee koeriers worden dood aangetroffen en de plannen zijn verdwenen. De derde koerier die via West-Berlijn naar Brussel zou reizen blijkt de plannen aan de hoogste bidder te willen verkopen. Jij bent een CIA agent die in West-Berlijn is gestationeerd en de opdracht krijgt de derde koerier te vinden. Allerlei attributen zoals af luisterapparatuur, wapens, bommelders en computers staan daarbij tot je beschikking en tijdens het spel kan je nog veel meer spullen kopen of vinden. Tijdens je zoektocht door Berlijn kom je allerlei onguere types tegen die soms informatie kunnen geven maar vaak ook jou naar het leven staan. Wees dus voorzichtig, maar ga niet openlijk met wapens staan zwaaien op straat, want dan komt de Duitse politie, uitgerust met machinepistolen, snel in actie.

Na het opstartscherm kom je in het startmenu waar je vier verschillende agenten kan creëren. Als je de agent geactiveerd hebt kom je in het actiescherm. Hier kan je de omgeving zien,



praten met personen die je ontmoet en de status van de agent in de gaten houden. De agent kan tijdens het spel ervaringspunten opdoen en zo sterker, intelligenter etc worden. De commando's worden met een pull-down menu zichtbaar en het spel vereist dan ook bijna geen typewerk. Het spel kan gespeeld worden met joystick, muis of toetsenbord. Ik vond het spel het beste te spelen met de muis. Uiteraard kan je het spel regelmatig save en dat kan in bijna iedere lokatie. Ik raad iedereen aan dit ook regelmatig te doen, want het leven van een geheim agent in Berlijn kan op iedere straathoek eindigen. The Third Courier ondersteunt helaas geen muziekkaart, maar het geluid uit de interne speaker bij het opstarten is vrij goed. Het spel ziet er verder prima uit in EGA. In VGA krijg je slechts 16 kleuren te zien waarmee dit gelijk wordt aan EGA. Ook in CGA ziet het spel er vrij netjes uit.

De documentatie is duidelijk en goed verzorgd. Met het spel wordt een kaart van Berlijn geleverd waarmee je kan bijhouden waar je bent. De beveiliging van dit spel bestaat uit een schuiftabel waarop lettercombinaties staan, die nodig zijn bij gebruik van de CIA computer. Mijn konklusie is dat het vallen van de muur niet alleen voor Duitsland maar ook voor de PC-bezitter een goede zaak is. Het spel is gemakkelijk te bedienen door de pull-down menu's, maar vormt een goede

uitdaging voor iedereen. De doorgewinterde adventure fanaten maar ook beginnende adventure liefhebbers zullen dit spel waarderen. De prijs maakt dit een fantastische aanbieding.

BEELD: ****
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: *****

Frans

HARDBALL II

ACCOLADE.

PC & compatibles.

RAM: 512K EGA/CGA, 640K Tandy
16 color.

Hercules: JA.

Joystick: JA.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 5.25".

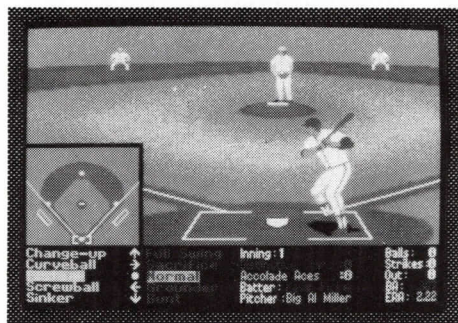
AdLib: JA.

Richtprijs: FL. 29,95

Ik heb zelf jaren lang honkbal gespeeld, dus ik was erg benieuwd hoe een computerspel over deze sport er uit zou zien. Na het opstarten kwam ik tot de plezierige ontdekking dat Hardball II Adlib ondersteunt en niet alleen bij het titelscherm. Bij ieder Amerikaans sportevenement wordt het volkslied gespeeld en Accolade brengt daar geen verandering in. Er werd mij zelfs vriendelijk verzocht op te

PC SOFTWARE

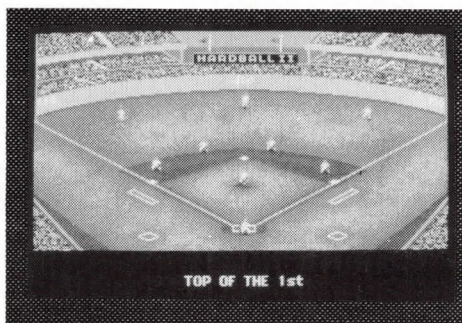
staan voor het Amerikaans volkslied, doch als Nederlander ging dat mij iets te ver. Het geluid tijdens spelmomenten is uitstekend.



De opmerking in de documentatie dat alle facetten van de sport in dit spel zitten is zeker niet overdreven. De keuze mogelijkheden zijn zeer uitgebreid en de statistieken (onmisbaar bij honkbal) zijn overweldigend.

Laten we beginnen bij het begin. Je kan tegen een vriend spelen, tegen de computer spelen of de computer alles laten doen. Helaas kan je niet via een modem tegen een ander spelen, maar dat is ook het enige wat Hardball II niet in zich heeft. Hardball II geeft de keuze uit zeven verschillende stadions, waarvan zes authentieke stadions zijn in de USA. Je begint met acht teams variërend van een coach droom team (The Sandlot Swingers) tot een team van blunderende sufferds (The Lotsa Losers). Als er een ontvangend team en een bezoekend team is geselecteerd kan er gespeeld worden. Natuurlijk kan je ook zelf een lijst van teams creëren en deze bewaren. Hardball II biedt naast de enkele wedstrijden ook de mogelijkheid om een competitie te spelen. Elk team krijgt dan een stadion als thuisbasis en het programma maakt dan de lijst van te spelen wedstrijden en houdt tevens de competitiestanden bij. Het is zelfs mogelijk om een spelers "draft" te houden.

Het spel heeft alle mogelijkheden en spelsituaties die in een echte honkbalwedstrijd ook aan bod komen. De werper kan verschillende effectballen gooien of een "pickoff" uitvoeren. De veldspelers kunnen inkomen of andere posities innemen als een andere slagman aan slag is. Jij als coach bepaalt het spel en als een speler niet voldoet haal je hem gewoon van het



veld en laat je een wisselspeler aantreden. Van deze mogelijkheid heb ik meer dan eens gebruik gemaakt en het prettige is dat de speler niet kan protesteren (wat in werkelijkheid wel eens wil gebeuren).

De documentatie van Hardball II is uitgebreid maar in tegenstelling tot de gemiddelde Amerikaan zal het voor de niet-honkbal liefhebber enigszins ondoorgroendelijk zijn. Kennis van honkbal is niet een absoluut vereiste maar maakt het wel een stuk gemakkelijker. De bediening van het spel is snel te leren maar de moeilijkheidsgraad en de vele mogelijkheden zorgen ervoor dat het Hardball II lang blijft boeien. Hoewel het einde van het Nederlands honkbaseizoen begin oktober al plaatsgevonden heeft, zal ik toch nog menige wedstrijd spelen deze herfst en winter, maar dan wel lekker warm binnen achter de computer.

BEELD: ****
GELUID: *****
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: *****

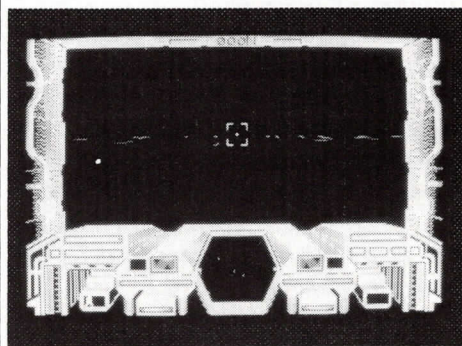
Frans

STARGLIDER

RAINBIRD.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.0 of hoger.
RAM: 256K.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA, NIET serieel!
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25".
Richtprijs: FL. 29,95

Dit spel uit 1986 is echt een beetje verouderd met alleen CGA. Het valt nog mee dat het spel met joystick en muis (bus-mouse, niet serieel) gespeeld kan worden en dat een off-disk bescherming gebruikt is.

Bij het introscherm kun je de kleuren instellen (wat een flauwekul bij CGA), het geluid aan- of uit zetten, een evt. score inladen en kiezen tussen muis, joystick of toetsenbord. Verder (en dat is wel zo prettig) kun je de toetsen van het keyboard zelf definiëren, zodat je de cursortoetsen kunt selekteren en niet met de Q, W, A e.d. toetsen hoeft te spelen.



Starglider is 'n puur schietspel met eenvoudige graphics en redelijk geluid. De besturing is goed en het is jammer dat het spel alleen met CGA werkt, want er zijn weinig schietspellen voor de PC en dit is verder best goed. Aan de andere kant hangt ook aan dit spel weer een leuk prijskaartje, dus voor de schietfanaten is het spel misschien nog net aardig genoeg. Door de regelbare snelheid (tijdens het spelen) werkt deze software prima op zowel een trage XT als een snelle AT, al zal Starglider op een 386 machine wel uit z'n hitteschildje branden, want de snelheid is niet al te ver terug te draaien.

BEELD: **
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: *****
PRIJS: ***

Alfred Debels

FLIGHT OF THE INTRUDER (Intruder goes bananas)

Mirror Soft.
PC & compatibles.
Minimaal Turbo XT.
RAM: 640K.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Harddisk: aanbevolen, noodzakelijk voor VGA!.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA, alleen met minimaal 12 MHz. 80286 AT.
Richtprijs: FL. 139,=

We hebben nog nooit zoveel problemen gehad met software. Om te beginnen vertikt Intruder het met een VGA kaart (harddisk of geen harddisk, maakt niet uit). Vervolgens op EGA bleek het programma twee keer te blijven 'hangen'. Dit gebeurt o.a. bij de joystick calibratie. Verder kunnen we uit de AdLib kaart niet meer dan een héél zacht geruis tevoorschijn toveren, en we hebben toch echt een 80286 AT met 12 Mhz! Ik moest het volume van de versterker dusdanig ver open zetten dat wanneer ik zou vergeten de knop terug te draaien bij een ander spel ik gegarandeerd de boxen (of de koptelefoon) zou opblazen. Tot slot de bediening van het toestel: een minimale beweging met muis, joystick of de toetsen gaf een maximaal effect... een looping!

Na deze ervaringen heb ik het opgegeven. Voor FL. 139,= wil ik wel een beetje lol en niet al deze narigheid. We hadden de beschikking over een 'limited edition' wat inhoudt dat bij het pakket een gratis pocketboekje geleverd wordt ("Flight Of The Intruder" door Stephen Coonts), maar ik wacht wel op een gewone editie, zonder boekje en zonder allerlei bugs!

Wie door wil knoeien krijgt wel een SCHITTEREND pakket en daarom is het extra jammer dat ik op zoveel problemen gestuit ben. Ik geef dan ook geen beoordeling en wacht of er misschien een update uitkomt, of dat iemand in staat is wat tips te geven om het programma behoorlijk te laten lopen.

Alfred Debels

TRACON II

Wesson International.
PC & compatibles.
DOS: 2.0 of later.
RAM: 512K.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Super VGA tot 1024x768 pixels!
Muis: JA.
Aantal spelers: zie tekst.
Diskettes: 3.5" en 5.25".
Optioneel: audio cassettespeler.
Richtprijs: FL. 169,=.

In het vorige nummer hadden we een beschrijving van TRACON, en nu al een nieuwe versie? Nee! Tracon II is geen nieuwe, maar een uitgebreide versie zodat ik voornamelijk op deze uitbreidingen zal ingaan.

Ten eerste zijn de grafische mogelijkheden uitgebreid. Met een VGA kaart kan Tracon nu een maximale resolutie aan van 1024x768 pixels. Jammer genoeg nog niet met alle kaarten zodat ik -voor de geïnteresseerden- de kaarten zal opgeven waarmee een hogere resolutie te verkrijgen is dan de 640x480 pixels die met de 'oude' Tracon mogelijk was:
800x600 16 kleuren met Video Seven FastWrite en Paradise Professional VGA card.
1024x768 16 kleuren met IBM 8514 Graphics card en Video Seven FastWrite met 512K videoram.

De tweede uitbreiding is de mogelijkheid om Tracon II te koppelen met Microsoft Flight Simulators (versie 3 en hoger, maximaal 16 stuks). Deze koppeling gaat weer via de RS232 poort, al dan niet met een modem. Om meer dan 4 simulators te koppelen heb je wel een 'DigiBoard serial port multiplexer' nodig en dat zal wel weer flink wat gaan kosten.

Verder nog wat kleinere uitbreidingen zoals onweersgebieden, noodgevallen, onbetrouwbare apparatuur en meerdere landings- en startbanen per vliegveld.

Het pakket is verder gelijk aan het vorige (dus ook weer met de cassette) en wie deze 'air traffic control simulator' alleen gebruikt kan dus net zo goed de vorige versie (zie Software Gids nr. 3) voor enkele tientjes minder aanschaffen. Wie met meerderen wil spelen (die dan wel bovengenoemde vlieg-simulator moeten bezitten) zal dus deze tweede versie moeten aanschaffen. Beide versies werken op alle PC's, al vond ik in deze handleiding de opmerking dat gebruik wordt gemaakt van een eventueel aanwezige ...87 co-processor en dat daarmee deze simulator zelfs op een gewone XT nog redelijk werkt.

Ik vind persoonlijk de hogere resolutie niet zo noodzakelijk want zowel op Hercules als op 640x480 VGA was de vorige versie al goed en ik zou deze versie dan ook alleen overwegen vanwege de koppeling met de Microsoft Flightsimulator(s) (of je zou enkele tientjes over moeten hebben voor een mogelijke onweersbui op meerdere startbanen tegelijk... Was Tracon 1 nog niet moeilijk genoeg?).

Alfred Debels

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

PRINCE OF PERSIA

Broderbund
PC & compatibles.
8 MHz. of sneller aanbevolen.
DOS versie: 2.11 en hoger.
RAM: 512k
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.(640k)
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" en 5.25"
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
Richtprijs: FL. 99.=

Op de doos van PRINCE OF PERSIA prijkt een goudkleurige sticker met de vermelding: "Computer Entertainment - Award of Excellence - Entertainment Program of the Year", waarmee door de firma Broderbund bij de aspirantkoper natuurlijk wel de nodige verwachtingen worden gewekt. Voor ons was Broderbund in onze begintijd zo ongeveer wat Konami is voor de MSX-ers, dus gaan wij er bij voorbaat al van uit, dat we hier een goed stuk software in handen hebben.

De vergelijking met Konami is trouwens helemaal niet zo gek, want PRINCE OF PERSIA is eens een keer geen adventure, maar een behendigheidsspel, een genre waarvan wij voor de MS-DOS computer nog niet veel titels zijn tegengekomen. Zelfs het prinsesje, dat gered moet worden, ontbreekt niet.

Het verhaal is vrij simpel, dus een dikke handleiding is niet nodig en deze telt dan ook maar 14 pagina's. De prinses is de dochter van een sultan, die in het buitenland op het oorlogspad is. Tijdens zijn afwezigheid heeft Grootvizier Jaffar de troon overgenomen en de prinses in de hoogste toren van het paleis opgesloten met een zandloper. Zij heeft 60 minuten



de tijd om een beslissing te nemen: met de booswicht trouwen of sterven. Beneden in de kerker zit echter onze held opgesloten, die uit zijn cel ontsnapt en in diezelfde 60 minuten zich een weg naar boven moet banen om de prinses te bevrijden.

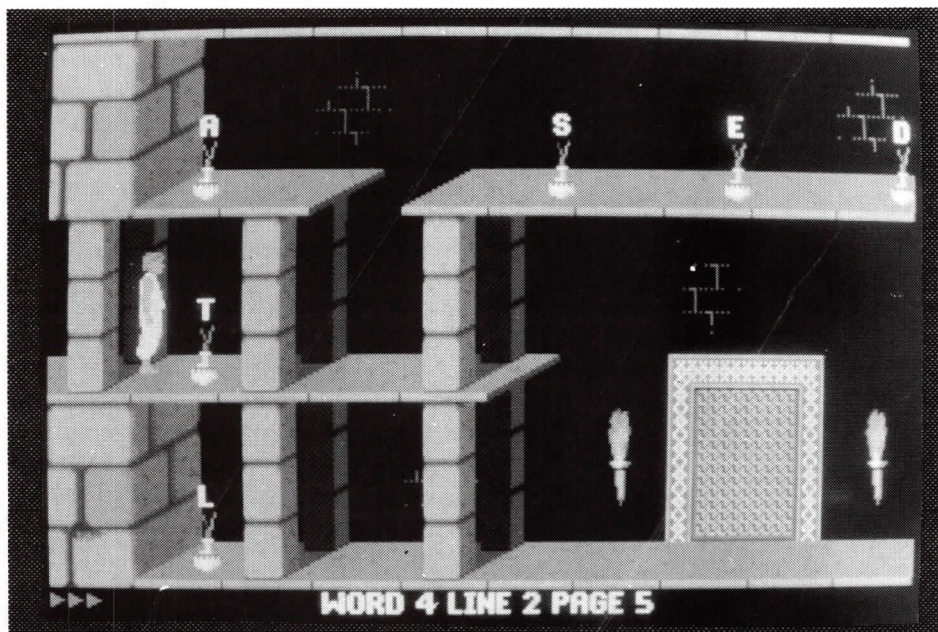
Aan het begin van level 1 zien we deze blonde jongeling met een gracieuze sprong van een muurtje afdalen, waarna de ellende meteen toeslaat, aangezien dit paleis nogal slordig is gebouwd. De vloeren zijn niet netjes afgewerkt, waardoor je soms gaten tegenkomt en als je daar per ongeluk in valt, kun je twee verdiepingen lager terecht komen, wat nog niet dodelijk is: dit kost je één van je drie levens. Een val van drie verdiepingen is echter wel een "doodsmak". Waar wel planken liggen, is het ook oppassen geblazen, want om de haverklap loop je over losliggende vloerdelen en dat kun je slechts één keer doen: ze zijn zo doorgerot dat ze meteen naar beneden vallen, als je niet uitkijkt met jou erbij. Meestal kom je wel goed terecht, maar er zijn plaatsen waar ineens ijzeren spiezen naar boven schieten, waarna de held er niet meer zo heldhaftig uitziet en je opnieuw kunt beginnen. Verder zijn er losse

planken, die gesloten hekken openen, c.q. sluiten en om de pret helemaal compleet te maken, lopen er overal wachters rond met grote zwaarden, die graag een potje met je willen vechten.

Doel van level 1 is eerst een zwaard te halen, dat zich linksonder in de kerker bevindt. Daarna moet je helemaal terug, waar de eerste wachter gevloerd moet worden en dan kun je naar level 2. Dit begint met de off-disk beveiliging: er staat een aantal flesjes met elk een letter, die je moet opzoeken in de handleiding en dan het korresponderende flesje moet leegdrinken. Dan gaat de deur open naar level 2 en kun je meteen de tweede (sterkere) wachter verslaan (of hij jou). En zo gaat het door, totdat je de toren bereikt hebt.

De animatie van PRINCE OF PERSIA is heel knap gedaan met soepele, vloeiende bewegingen. Jordan Mechner had al zeer goede kritieken gekregen voor zijn vorige productie KARATEKA, maar met dit spel waarvoor hij honderden "mantel- en degenfilms" heeft bestudeerd, heeft hij een nog realistischer resultaat bereikt. Ook de achtergronden (eerst de donkere kerkers en vanaf de hogere levels

PC SOFTWARE



de paleisgangen) zien er heel mooi uit.

ADLIB VS. SOUNDBLASTER

Wat de muziek betreft, die via de interne PC-speaker best aardig klinkt, maar met een muziekkartaal uiteraard veel beter, kwamen we nog een verschil tegen tussen de Ad Lib en de Sound Blaster kaarten. Op mijn XT met Ad Lib hoor je de intromuziek en de begin- en eind "tune" van de levels via de versterker, maar de geluidseffekten via de interne speaker, terwijl de Sound Blaster op de AT ook de ef-

fekten over de boxen laat knallen: kerkende hekken, voetstappen, het leegdrinken van flesjes, lugubere geluiden als de held gespiest wordt etc.

De bediening kan zowel via het toetsenbord als met een joystick en het kiezen tussen beide is een kwestie van persoonlijke voorkeur. Op de XT gaat alles een beetje traag, wat een voordeel is als je voorzichtige stappen moet nemen om te voorkomen, dat je in een gat valt o.i.d. Het zwaardvechten en het nemen van grote sprongen vind ik op de AT met joystick veel lekkerder werken.

Het spel kan geSAVED worden, maar pas vanaf level 3. Om te oefenen kun je met SHIFT+L in de levels 2,3 en 4 komen, maar dan heb je zo'n krappe tijdslimiet, dat je het spel niet vanuit zo'n oefenronde uit kunt krijgen. Het beste is de eerste twee levels in één keer door zien te komen, dan SAVEN en vanaf level 3 proberen het prinsesje te bevrijden.

Of PRINCE OF PERSIA echt moeilijk is, kan ik nog niet beoordelen, want ik ben pas tot in level 2 gekomen, wat -na enkele uurtjes oefenen- best meeviel. Maar het is in ieder geval een leuke afwisseling en ik hoop, dat er in dit "klim- en klauterspellen" genre binnenkort nog meer verschijnt. Misschien dat Konami eens PC-versies kan maken van de King's Valley serie? Vampire Killer is er al in Amerika onder de titel "Castlevania", maar ondanks verwoede pogingen hebben we daar nog niet de hand op weten te leggen.

Jocelyn

BEELD:	*****
GELUID:	*****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	****

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

FUTURE WARS

Delphine Software Cinématique
PC & compatibles.

RAM: 512k

Hercules: JA.

CGA: JA.

EGA: JA.

VGA/MCGA: JA

Tandy: JA

Muis: JA

Aantal spelers: 1

Diskettes: 3.5" + 5.25"

Roland MT-32: JA

AdLib: JA

Richtprijs: FL. 89,=

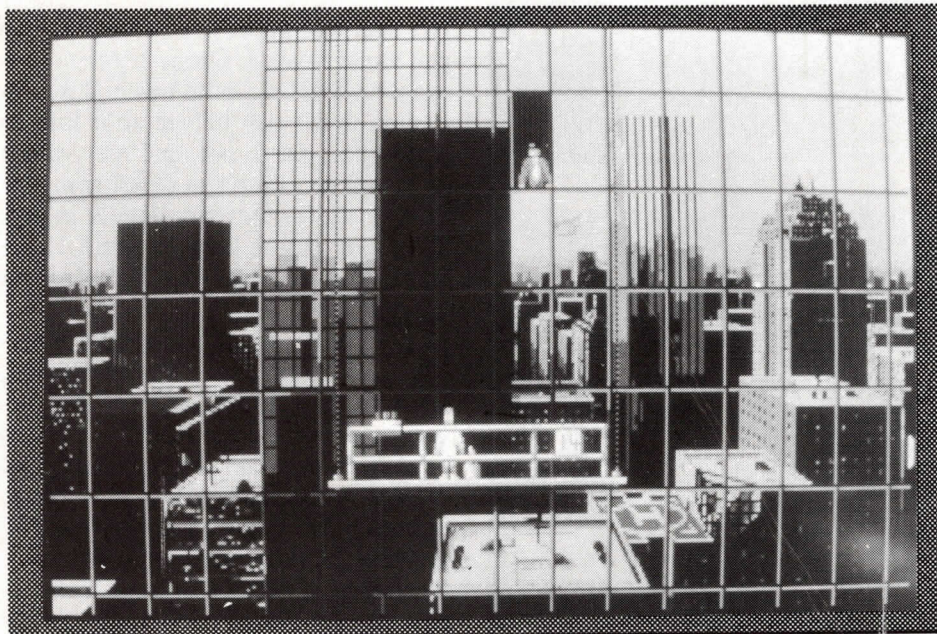
FUTURE WARS met als ondertitel "Time Travellers" is een Franse productie, die niet onderdoet voor de Sierra-on-Line en Lucasfilm avontures, zoals we die uit Amerika kennen. De versie, die hier besproken wordt, is een engelstalige en wordt door U.S.Gold op de markt gebracht.

De beveiliging is zeer on-Amerikaans: dit adventure begint met een schilder, die op een stelling een wolkenkrabber aan het schilderen is, waarbij zijn emmer met verf omvalt. Op de achterkant van de handleiding staat 's mans broek afgebeeld met de

verfvlekken er op en na het starten van FUTURE WARS komt die broek op het scherm, waarna twee maal wordt gevraagd naar een bepaalde kleur verfvlek. Als de broeken exact hetzelfde zouden zijn was dit nog vrij gemakkelijk, maar met een beetje geluk kun je na 3 keer fout raden aan de slag.

Na het ongelukje met de verf krijgt onze held ervan langs van zijn baas en moet hij het gebouw binnen, waar het zoekwerk begint. Er zijn allerlei items te verzamelen, waarbij je goed moet letten op heel kleine dingetjes. Hij

PC SOFTWARE



vindt een geheime doorgang, ontdekt een tijdmachine en komt dan terecht in de Middeleeuwen, waar je van een kasteelheer de opdracht krijgt zijn dochter te zoeken, die door een stel dubieuze monniken is ontvoerd. Dit deel van het verhaal is het geijkte adventure met een herberg, waar je tips krijgt en dat soort dingen. Na het vinden van het meisje krijgt de geschiedenis echter een heel andere wending, want His Lordship en dochterlief blijken helemaal geen Middeleeuwers te zijn. Zij zijn vanuit de verre toekomst met een tijdmachine naar de aarde gereist om te trachten de historie te veranderen, omdat hun planeet met de ondergang bedreigd wordt door de Crughons.

Uiteraard biedt jij meteen je hulp aan (je zal wel moeten, want dat staat in het script) en beland je in het jaar 4315 voor verdere avonturen. Tenslotte kom je dan nog in de Prehistorie terecht, waar de ontknopning volgt.

Programmeur Paul Cuisset heeft er drie jaar over gedaan om dit programma te ontwikkelen en is er in geslaagd op 2 diskettes een adventure te zetten, waarvoor Sierra-on-Line er meestal een stuk of 5 nodig heeft. Ook grafisch is dit een zeer aantrekkelijk programma, dat mij sterk deed denken aan bijvoorbeeld Loom van Lucasfilms, omdat in FUTURE WARS net als in Loom hele stukken tekenfilm voorkomen. Vooral het gedeelte dat in het jaar 4315 speelt is doorspekt met scenes, die zo uit Star Trek zouden kunnen komen.

Buiten het gebruikelijke vinden en toepassen van voorwerpen, kom je in FUTURE WARS telkens voor verrassingen te staan. Zo moet je, voordat je de tijdmachine in kunt gaan, razendsnel een bepaalde code intoetsen voordat het plafond je vermorzelt en in de Prehistorie kom je plotseling in een schietspel terecht, dat nog behoort

lijkt moeilijk te winnen is. De eindronde is helemaal een ramp: binnen 6 minuten moet je een computer van de vijandelijke Crughons onschadelijk maken via een doolhof van laddertjes en nadat je daarin geslaagd bent nog uit het ruimteschip zien te ontsnappen, voordat de teller op 0 staat.

FUTURE WARS kan zowel met muis als met het keyboard gespeeld worden en is geheel menugestuurd, wat erg prettig werkt. Het is niet nodig allerlei teksten eindeloos in te typen in de hoop dat je na uren eens iets intikt, dat je weer wat verder helpt. Aan de andere kant is het mijn ervaring, dat dit een adventure toch makkelijker maakt, want na Loom is dit er weer een, waar ik na drie dagen (wel vrij intensief) spelen al uit was.

WARS is een leuke combinatie van adventure en behendigheidsspel, dat voor de gevorderden misschien iets te gemakkelijk is. Voor beginners is het zeker aan te raden.

De fraaie graphics en de zeer goede muzikale begeleiding via de Ad Lib of Roland MT-32 kaart zorgen in ieder geval voor speelplezier op een hoog nivo en voor een niet al te hoge prijs.

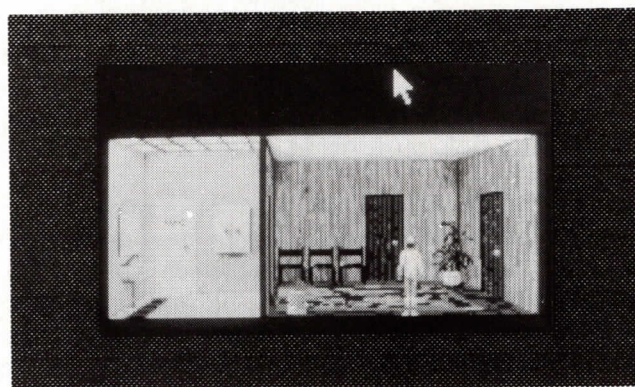
Het verhaal is zeer origineel en de uiteindelijke ontknopning is zo mogelijk nog origineler.

Mes compliments!

Jocelyn

BEELD:	*****
GELUID:	*****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	*****

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



PENGUIN LAND

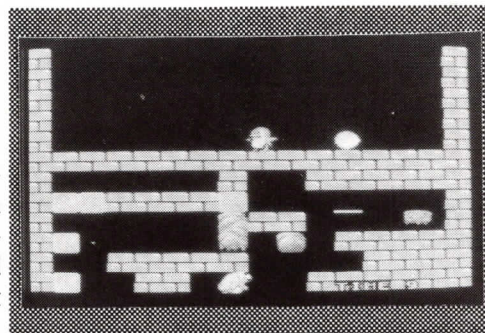
SEGA.
Mega Cartridge PLUS.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,50

Penguin Land is een z.g. platform-spel. Je moet springen, gaten hakken, blokken verschuiven en met eieren rollen met behulp van een pinguin. In de velden kom je bewegende muren tegen en word je geconfronteerd met vertragende factoren zoals een klok, schilden, spoken en veren.

Dit soort spellen is bijna nooit slecht en ook deze variant geeft weer vele dagen spelplezier. Daarbij komt nog dat beeld en geluid erg goed zijn en dat tussen de verschillende levels fraaie plaatjes getoond worden.

Penguin Land heeft maar liefst 50 velden en bij het begin van het spel kun je kiezen uit 30 velden om te beginnen. Het spel kan worden geSAVED op de cartridge waar het spel wordt bewaard m.b.v. een batterij-backup, zodat je later verder kunt spelen, ook als je de cartridge uit de machine hebt gehaald.

Door deze batterij back-up is het ook mogelijk dat dit spel een 'editor' heeft. Met deze editor kun je zelf velden ontwerpen (15 stuks in totaal) en deze velden kunnen ook weer bewaard worden op de cartridge. Heb je velden zelf ontworpen dan kun je ook deze in het menu kiezen om te spelen. Uiteraard is het leuk om zo cartridges uit te wisselen met andere Penguin



Land fanaten om zodoende elkaars zelf ontworpen spellen te kunnen spelen.

Al met al een goede cartridge met veel spelkwaliteiten. Goed beeld en geluid en de bekende handleiding in 4 talen.

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

ZILLION II

The Tri Formation

SEGA mega cartridge.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 79,50

Dit is een puur actie spel met 8 levels, waarbij aan het einde van level 8 weer eens een zogenaamd eindmonster moet worden verslagen. Afhankelijk van de velden verplaatst je je lopend of op een supersonische motorfiets. Je kunt schieten en springen (ja, ook met de motor) en je moet schieten op vliegende en lopende tegenstanders. Ook in de vloer zitten nog allerlei obstakels verborgen zodat het zeker geen rustig spel is. Echt moeilijk is het daarentegen nu ook weer niet maar de beginners zullen het wel even benauwd krijgen.

In enkele levels zitten extra nauwe doorgangen en in weer andere levels zijn verborgen kamers. Uiteraard kun je onderweg weer van alles oppikken zoals extra power voor je wapen. Op het scherm zie je een 'life meter', de score, het aantal levens, een 'power-up indicator' en een 'Alpha Power Code'. Alles hierover vind je in de 4-talige handleiding.

Als je uit raakt krijg je via de optie 'continue' een kans om verder te gaan vanaf de laatste ronde waar je was gebleven, maar maak je hier geen ge-



bruik van dan verschijnt al snel de mededeling 'game over' en moet je van voren af aan opnieuw beginnen.

Veel, maar niet al te moeilijke, actie tegen een goede en snel scrollende achtergrond met goed geluid.

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***

SEGA SOFTWARE

SHOOTING GALLERY

SEGA mega cartridge.

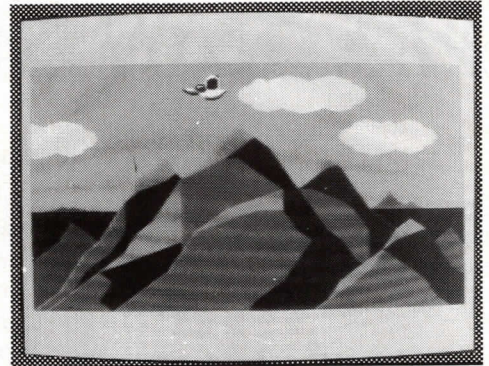
Aantal spelers: 1.

Richtprijs: FL. 79,50

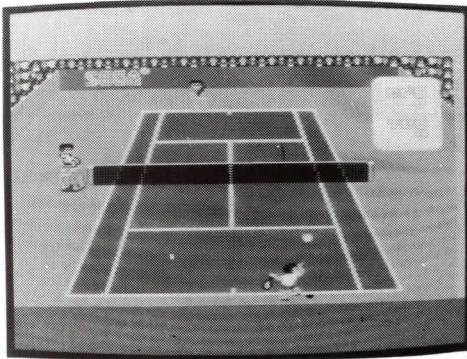
Het staat op de doos niet vermeld, maar voor dit spel heb je de Light Phaser (het pistool) nodig om te kunnen schieten. Dit spel is aanmerkelijk beter dan de andere spellen die we voor het pistool hebben beschreven. Dit komt vooral door de originaliteit (b.v. het schieten op ballen die zich door een buizensysteem voortbewegen en daardoor slechts enkele ogen-

blikken te zien zijn) en het goede geluid. Ook de achtergronden zijn fraai en in muren verschijnen gaten als je een object mist. Verder kun je nog schieten op ballonnen en vogels.

Het spel heeft in totaal 24 rondes en deze worden steeds moeilijker. Hoe verder je komt, hoe sneller de voorwerpen gaan en hoe korter ze zichtbaar zijn. Na ronde 10 wordt het echt moeilijk en de handleiding adviseert dan ook om vanaf hier het beeld, met de pause toets, eerst stil te zetten om het veld rustig te bekijken.



BEELD:	*****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***



SUPER TENNIS

SEGA Card.

Aantal spelers: 1 of 2.

Richtprijs: FL. 59,50

Nu eens geen cartridge, maar een insteekkaart. Er zijn heel wat tennisspellen en deze versie is, als spel, zeker niet de beste. Wel heeft deze versie iets afwijkende mogelijkheden.

Om alleen te spelen valt het spel wat tegen. Alles verloopt tamelijk traag en het spel heeft verder weinig leuks te bieden. De snelheid, de nauwkeurigheid en het level van de computer zijn regelbaar en dat maakt weer wat goed.

Met twee spelers gaat het wat leuker. je speelt nu eens niet tegen elkaar,

maar samen tegen twee computerspelers. Dit is weer eens wat anders dan tegen elkaar spelen en dat maakt het spel weer wat aardiger, al ben je er toch snel op uitgekeken. Het beeld is eenvoudig en geluid is er nauwelijks en dat mis je toch. Als je gewend bent aan geluid bij SEGA spellen dan valt het extra op als je in vrijwel doodse stilte zit te spelen. Jammer, dit spel had best wat leuker kunnen zijn. Gelukkig is deze insteekkaart niet al te duur.

BEELD:	***
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	**

THUNDER BLADE

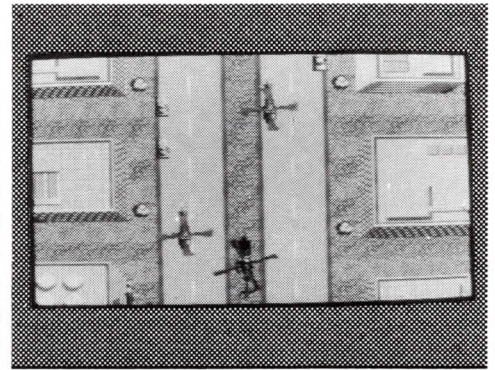
SEGA 2 mega cartridge.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 89,50

Thunder Blade is een arcade schiet-spel waarbij je het met een heli-copter op moet nemen tegen andere heli-copters, diverse gronddoelen, tanks en vliegtuigen. Het spel gaat over 4 stages met in totaal 12 rondes. Aan het eind van elke stage word je geconfronteerd met een super tegenstander.

De eigen heli-copter is een beetje eenvoudig weergegeven, maar de achter-

gronden zijn zeer fraai en goed gedetailleerd. De velden bewegen soms horizontaal en soms vertikaal wat het spel extra moeilijk maakt. Je kunt sturen in acht richtingen en deze besturing is erg soepel, maar iets aan de trage kant. Het scrollen verloopt soepel en de tegenstanders zijn snel en talrijk, wat het spel allemaal erg lastig maakt. Je begint met 3 heli-copters en bij 500.000 punten kun je een extra heli-copter verkrijgen.

Voor de liefhebbers van arcade spelen is dit een aanrader! Fraaie beelden, veel actie en goed geluid. De prijs van de cartridge valt best mee!



BEELD: *****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

GANGSTER TOWN

SEGA mega cartridge.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 79,50

Ook voor dit spel is weer de 'Light Phaser' noodzakelijk en dit keer staat dit wel op de doos vermeld.

Het spel speelt in 1920 in de V.S. Als FBI agent moet je het opnemen tegen gangsters. Als achtergrond krijg je te maken met een achtervolging in auto's waarbij ook nog vliegtuigen deelnemen aan de strijd, je moet op gangsters jagen in de binnenstad van Chicago, er vinden schietpartijen plaats in bars en nachtclubs en de grote finale -het eindgevecht tegen de 'Big Boss'- vindt plaats in het havengebied.

Buiten deze velden heeft het spel nog enige bonusrondes en om te beginnen moet je je kwalificeren in een eerste oefenronde.

Deze oefenronde is een beetje vreemd, want zelfs als je niets raakt begin je toch in level 5. Ik weet niet of dit een foutje in mijn cartridge is, maar een logische start in level 1 kon ik niet voor elkaar krijgen.

Bij twee spelers gaat het er om wie het hoogste aantal punten haalt en verder is het spel exact gelijk aan de versie voor 1 speler.

Door het vreemde gedrag van de cartridge kan ik dus niet beoordelen hoe het spel op level 1 begint, maar vanaf level 5 is het spel zeer lastig. Het programma geeft vantevoren aan welke minimale score je moet hebben om verder te komen zodat je goed moet schieten (en raken) om voldoende punten te halen. Schiet je alle gangsters neer, maar gebruik je hiervoor teveel munitie, dan kom je niet voor een volgend level in aanmerking. Wat dit betreft verschilt het spel behoorlijk van andere schietspellen voor de

Light Phaser en is Gangster Town één van de moeilijksten in zijn soort.

Wie van schietspellen houdt en een Light Phaser bij z'n Sega spelcomputer heeft kan ik dit spel aanbevelen. Je wordt flink bezig gehouden en het spel heeft redelijk geluid met erg goede beelden. De snelheid is ook goed, maar ik constateerde een kleine afwijking van het pistool, iets dat ik -tot nu toe- bij soortgelijke spellen nog niet ben tegengekomen. Misschien dat dit ook wel een foutje in mijn cartridge was. Al met al gaat het verder met deze afwijking prima, want je went er snel aan dat je iets links van de 'roos' moet schieten.

BEELD: ****
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

TIPS

WONDERBOY IN MONSTERLAND

In veld 12 moet je tegen 2 draken vechten die zich aan het eind van de doolhof bevinden. Voor deze draken heb je een Legendary Sword en de Ruby nodig (evt. met bliksem en vuurballen).

De Ruby krijg je door in level 2 op de deur te kloppen waar staat "Someone behind the wall". Je krijgt dan een scroll die je aan Katarina moet geven. Zij bevindt zich in het dorp in level 4 boven de bar. Van haar krijg je een fluit. Met deze fluit moet je in level 7 op het zuidelijke eiland in de echo toren klimmen. Je hoort dan een muziekje en nu kun je verder lopen. Je komt dan bij een kasteel. Ga hier naar

binnen en vecht tegen de kleine rode ridder.

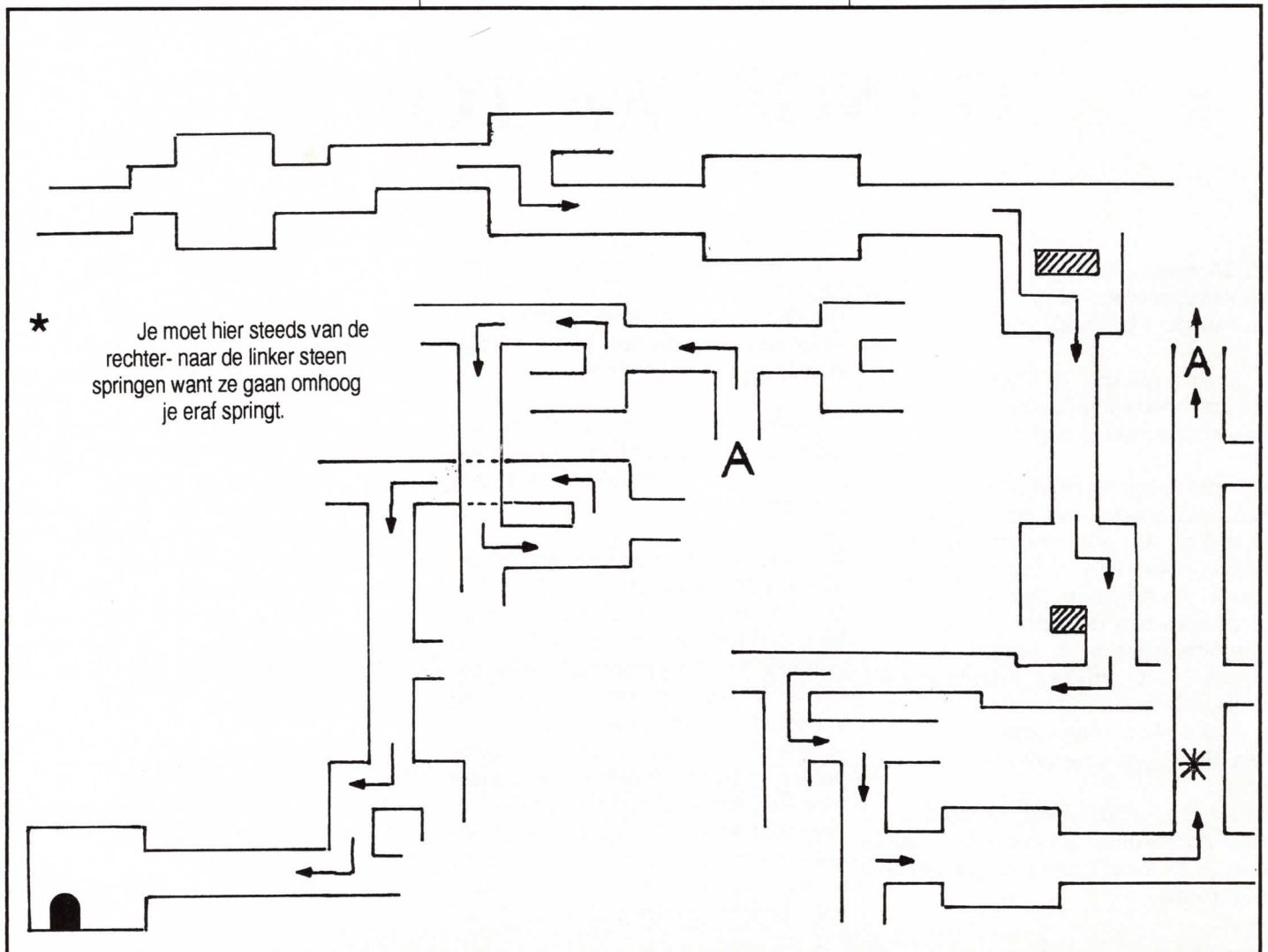
Boven is een plaats waar je op een deur moet kloppen. Van een oude man krijg je een 'Charm of Star'. Deze Charm of Star moet je in level 11 aan de vis geven die zich in het winkeltje bevindt. Van de vis krijg je het 'Hero Emblem' dat je aan het eind van dat level aan de waarzegster moet geven. Dan kun je kiezen tussen de Ruby en de Bell. Met onderstaande kaart kies je voor de Ruby om door de doolhof te komen.

Raak de draken op het hoofd. Een goede verdediging en goede schoenen zijn altijd handig.

Wie kan mij aan alle delen van de kaart helpen in Alex Kid Hi-Tech World? Hoe kom ik het kasteel uit? Wie vragen heeft kan mij bellen of schrijven.

Marcel v.d.Pol, Korvetwal 25, Leiden.

Tel. 071- 212115



FILE MANAGER

COPYPRO & FILESORT

NU DE KOPIEER- EN SORTEER MOGELIJKHEDEN VAN EEN PC OP EEN MSX COMPUTER!

COPYPRO is geschikt voor MSX-2 computers met 128K RAM.

Het programma verzorgt het kopiëren van files geheel menugestuurd, dus geen namen meer intikken en niet langer meer het bekende DOS vraag- en antwoord spelletje.

COPYPRO ondersteunt 1 of 2 diskdrives (enkelzijdig of dubbelzijdig).

FILESORT is geschikt voor MSX-2 met MSX-DOS.

Het programma sorteert de directory van de diskette, eventueel in kolommen of in blokken en is volledig menugestuurd.

De gesorteerde directory kan ook weer op de diskette worden weggeschreven; dus altijd een keurig gesorteerd overzicht!

FILESORT werkt met toetsenbord of met muis.

Beide programma's staan op één diskette.

Prijs van deze MSX diskette FL. 24,95 (Bfr. 470)

Voor ABONNEES FL. 19,95 (Bfr. 375)

Deze diskette is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps te Lelystad.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijs is incl. verzendkosten.

Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.

KLAX

Softwarehuis: Tengen.

MSX 1 & 2.

Joystick: JA.

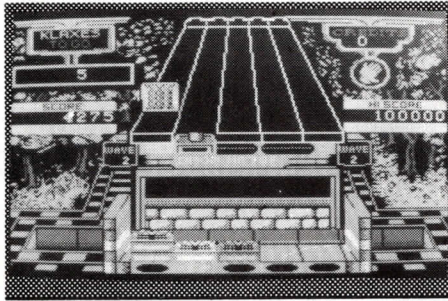
Aantal spelers: 1.

Alleen op cassette.

Richtprijs: FL. 29,95

Er komt vrijwel geen software meer uit voor de MSX en als er dan wat komt valt het zwaar tegen. Klax vormt hierop een (gelukkige) uitzondering. Het spel ziet er grafisch goed uit; alles is in kleur en dat is weer eens wat anders dan de zwart/wit plaatjes die we meestal te zien krijgen bij Europese software. De muziek is aardig en de geluidseffekten zijn goed. Eindelijk zijn de mogelijkheden van de geluidsp processor ook eens gebruikt en zitten we niet met Sinclair piepjes opgescheept. Echt tevreden zijn we natuurlijk nog niet, want het spel is alleen op cassette verkrijgbaar; maar al met al toch nog beter dan helemaal niets.

Het spel komt van Atari en wordt geleverd met een handleiding in het Engels, Duits, Frans en Italiaans. In deze handleiding staat dat de MSX versie met het toetsenbord gespeeld moet worden. De opgegeven toetsen voor



het sturen naar rechts en naar links doen echter niets! Eigenwijs als we zijn hebben we toch maar een joystick aangesloten en gelukkig werkt dat wel ondanks het feit dat een joystick volgens de handleiding alleen bij de Atari, Amiga en PC gebruikt kan worden. (De PC versie hebben we nog niet gezien).

Klax is de zoveelste Tetris variant. Deze versie werkt weer met gekleurde blokjes die opgestapeld moeten worden en wel dusdanig dat er stapels ontstaan van blokken in dezelfde kleur. De blokken rollen dit keer van een soort glijbaan op je af en er wordt een 3-dimensionaal effect verkregen door de blokken groter te laten worden als ze dichterbij komen. Je vangt de blokken op is een soort emmertje dat max. 5 blokken kan vasthouden. Met een druk op de knop kun je deze blokken dan op de gewenste stapel deponeren en je krijgt punten als je een stapel netjes vol maakt met blokken van dezelfde kleur.

Meteen in het begin van het spel kun je kiezen uit 3 levels, zodat je niet altijd met de eenvoudigste versie hoeft te beginnen. Elk level heeft een opdracht die je moet volbrengen en je wordt beperkt door het aantal missers dat is toegestaan per level. Er is nog een mogelijkheid om de speelsnelheid op te voeren en het geluid kan uitgeschakeld worden. Verder heeft het spel een pauze mogelijkheid en een hi-score tabel. Uiteraard wordt na elke voltooide ronde de snelheid van het spel opgevoerd en wordt het aantal aangevoerde blokken steeds verhoogd totdat op den duur een bijna onspeelbare situatie ontstaat.

Al met al heel aardig, redelijke beelden en goed geluid en zeker ver boven de middelmaat van wat we de laatste twee jaren gewend zijn bij Europese spellen voor de MSX. De prijs valt erg mee, dus eindelijk kun je weer eens naar de winkel voor een leuk MSX spel.

Alfred Debels

BEELD:	***
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	**
PRIJS:	****

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

HELP!

SUPER MIRAI: Hoe aktiveer ik de items 'jump' t/m 'telep'. Ik kan ze kopen maar ze werken niet onder de grond (vanaf planeet 1, level 2 zit ik dus vast), ook niet via 'equip'.

HYDLIDE 2: Hoe -of waar- vind ik het rode crystal en waarvoor dienen de stenen beelden.

TRITORN: Hoe kom je bij de crown (of misschien: hoe versla je de dragon?).

Bel of schrijf naar: Peter Postma, O. v. Altenastraat 8, 4254 AC Steeuwijk. Tel. 01833- 2343 tussen 18.00 en 19.00 uur.

HYDLIDE III: Waar is het ruimteschip, de Bugle en waar kan ik Fantasy Town vinden? Bij de rotsen val ik altijd te pletter. Hoe moet ik dit voorkomen? Op de derde etage van het waterkasteel is een muur. Hoe kan ik die laten verdwijnen? Remco Zwart, Gasthuisweg 6, 1779 AJ Den Oever.

Red. In de grot onder het kerkhof vind je een amulet. Hiermee kun je, via de teleport-spiegels naar Fantasy Town. In het kasteel in het water vind je een ruimtepak en een helm. Hiermee kun je bij de rotsen verder zonder te pletter te slaan en dit is de doorgang naar het ruimteschip. In dit ruimteschip vind je o.a. de Bugle.

Over de diverse problemen op de derde etage van het 'waterkasteel' (muur, doodskop, resetten van de computer etc.) is ons niets bekend, daar we deze problemen met onze (originele) Hydlide III (MSX-2 versie) nooit zijn tegengekomen.

Castle Excellent: Ik ben in een kamer terechtgekomen waar ik niet doorheen kan. Op het kaartje is dit de kamer in de onderste rij, de zevende van links. Ik moet hier met een soort kraan twee stenen en nog iets op elkaar stapelen om bij een deur te komen, maar ik weet niet hoe dit moet. Wie kan mij hiermee helpen?

Wie weet hoe ik het geSAVEde weer kan laden? Bel of schrijf naar: Dennis v.d. Laar, Berger-ven 19, 6085 DJ Horn. Tel. 04758- 2806

Metal Gear: Kan Steven van Doeland of een andere lezer mij helpen met dit spel? Hoe kom ik in gebouw 3? Gerard Brons, Haagwinde 4, 2403 GD Alphen a/d Rijn.

Wie weet hoe ik de spellen Dizzy Dice, Ocean Conqueror en Wec Le Mans op mijn Sony HB-F700p aan de gang kan krijgen?

M.H. ter Avest, Dissel 99, 3401 ED IJsselstein. Tel. 03408- 83666

DD-GRAPH

Met de volgende tips kun je in BASIC sprites (waarmee je ook kunt animeren) op het beeld krijgen met behulp van het DD-GRAPH tekenpakket.

Laad bijvoorbeeld de voorbeeldsprites van UNDEADLINE (uiteraard in de SPRITE-EDITOR).

Ga nu met het knipperende blok op bijvoorbeeld het tweede spookje staan en druk op knop 1.

Ga nu naar de diskopties en kies hier het commando 'MAKE*2'. Nu wordt op de disk een blok aangemaakt met de sprite-data.

Ga terug naar DOS (beter: RESET de computer). Ga nu aan de slag met de convertors (DB2bas.com en DW2bas.com). De convertor maakt nu BASIC blokken aan met de sprite-data en de sprite-kleuren.

Met BASIC file 1 (sample1.bas) op de disk kun je de sprites op het beeld toveren door de aangemaakte blokken (.spr en .pal) bij de BASIC file te MERGEN. Als je nu dit programma RUNt, komen -na enig wachten- de sprites op het beeld; nog steeds echter niet geheel juist.

Nu moet je van 2 sprites 1 maken door onderstaande regels aan het programma toe te voegen.

```
50 GOSUB 60000
60 FOR X=0 TO 4
70 PUTSPRITE X, (X*10+100, X*10+100)
80 NEXT X
90 GOTO 90
```

En voilà, ziedaar UNDEADLINE sprites... heel mooi!

Tino Donderwinkel.

SPACE MANBOW

STAGE 1: Op het einde van deze stage, wanneer je tegen de mechanische schildpad moet vechten, ga je vlak voor het rode oog hangen en blijf je non-stop schieten met het wapen "W". Je hebt het dier gedood voor het zijn nek beweegt.

STAGE 2: Op het einde van deze stage vecht je tegen 2 krab-scharen. Om deze te vernietigen ga je helemaal van voren hangen, net buiten het bereik van de 2 kleine rode armen. Blijf zo snel mogelijk vuren en let op voor de lasers.

STAGE 3: Hier moet je op het einde tegen een slak vechten. Om de kogels

te ontwijken moet je van voren dicht tegen de slak gaan hangen en kaln naar achteren bewegen. Zo mist iedere kogel van de slak haar doel. En dan maar schieten.

STAGE 5: Hier vecht je tegen een bol met een kanon. Maak hier veel gebruik van het beweegbare optiewapen (heel veel naar onder, naar boven, naar voren en naar achteren schieten). Je kunt de option van richting veranderen door op de n- of de ?-toets te drukken.

Geert Boogaerts, Herentals

Om in stage 1 van Space Manbow 3 vliegtuigen i.p.v. 4 te laten verschijnen moet je ofwel de eerste twee vliegtuigen in leven laten of over het tweede vliegtuig vliegen en het in leven laten.

Tom Boogaerts, Herentals

ROLLER

Wanneer je op het eerste beeld komt moet je proberen de bal in de linkse pijp te krijgen bij de flipper. Laat dan de bal naar beneden zakken, maar op het laatste moment, wanneer je er nog net bij kan, geef je hem een tik. De bal zal nu in het zwarte gat vliegen. Dit is erg makkelijk en je kunt het verscheidene keren herhalen; het levert elke keer 1000 bonuspunten op.

Geert Boogaerts, Herentals.

METAL GEAR

Om niet ontdekt te worden bij de tweede verdieping van gebouw 1 moet je de infrarood goggles dragen. Dan kun je zonder ontdekt te worden langs de apparaten lopen die je tegenkomt als je vanuit de lift twee velden naar beneden loopt. Dit werkt alleen als je nog niet ontdekt of gevangen bent. Deze 'bril' kun je op dezelfde verdieping vinden bij het 'stroomveld'.

Wachters als 'Machine Gun' en 'Shoot Gun' kun je vernietigen met een paar mijnen of raketten.

Gerard Brons, Alphen a/d Rijn.

SPACE MANBOW

STAGE 1: Ga bij de vliegtuigen vlak voor de tank onder in het beeld vlie-

gen en blijf schieten. Schiet de kanonnen die lasers schieten direkt stuk, zodat je daar geen last meer van hebt. Op een gegeven moment ga je naar boven, schiet de ballustrade weg en je komt bij het eindmonster. Ga onder in het beeld vliegen en schiet op de bol, als hij naar voren komt snel naar boven.

STAGE 2: Probeer zo snel mogelijk een wapen pakket te krijgen (als je die nog niet had). Schiet zo snel mogelijk de staven die heen en weer gaan stuk. Vergeet niet je options te gebruiken die met M te besturen zijn. Bij het eindmonster zo ver mogelijk achterin gaan vliegen en let goed op waar de bliksems komen.

STAGE 3: Nu wordt het toch wel wat moeilijker. Bij de twee kanonnetjes onder in het beeld gaan vliegen en alleen heen en weer gaan vliegen en blijven schieten, als de vierkanten en rechthoeken zich vormen gewoon rustig blijven (je kunt ook proberen één van de twee kanonnetjes stuk te schieten). Bij het eindmonster zijn er 3 schuifdeuren met daarachter een oog en 2 kanonnetjes. Ze komen steeds op een andere plaats tevoorschijn. Je moet op het oog schieten en de kogels ontwijken.

STAGE 4: Best wel moeilijk. In het begin kun je het steeds het beste in een vaste methode vliegen, zodat je alles pakt. Schiet de ballen die in de cirkel rollen zo snel mogelijk stuk, zodat je geen last hebt van de kogeltjes. Je gaat nu naar boven, zet de option die je gepakt hebt op naar BOVEN schieten en schiet de robotten stuk. Schiet zo snel mogelijk de vierkanten stuk door ze in het midden te raken. Als je dit gehaald hebt ben je aan het tweede stuk toe. Schiet hier zo snel mogelijk de stenen en robots stuk. Hierna ga je weer naar boven, vergeet je option niet op naar boven schieten te zetten. Hierna nog een klein stukje en je komt bij het eindmonster wat ook niet zo veel moeite moet kosten.

STAGE 5: Na een paar keer spelen is deze stage ook niet al te moeilijk. Schiet direkt de vliegende robots neer en pak alle vliegtuigen, anders krijg je geen 'W' die je hard nodig zult hebben bij de volgende lading vliegende

MSX TIPS

robots. Vlieg zo snel mogelijk door de open- en dichtgaande staven. Na de tweede helft moet je bij de vliegtuigen die vooruit het beeld inkomen en achter uit naar jou toe komen onderin het beeld gaan vliegen en de options naar boven richten. Ga nu heen en weer vliegen en ontwijk de vliegtuigen of schiet erop. Als dit zenuwgedoe afgelopen is kom je bij het eindmonster, schiet eerst alle buizen weg en je kunt vechten.

STAGE 6: De eerste helft is een makkelijke gewoon rustig vliegen en zorgen dat je nergens tegen aan vliegt. De tweede helft is een stuk moeilijker, schiet de vliegtuigen weer snel stuk. Na een tijdje kom je bij grote monden die uit de grond oprijzen; schiet ze direct stuk, anders kun je het wel vergeten. Hierna naar boven en je bent er bijna.

STAGE 7: Hier kan ik weinig over zeggen. Gewoon de vlinders etc. ontwijken. Lijkt moeilijker dan het is. Volhouden!

STAGE 8: Een hele makkelijke stage. Schiet direct de vliegtuigen stuk en ga als de lasers komen achter de stenen zitten. Na een tijdje gaan de vliegtuigen weg en komen er alleen nog maar lasers (moet te halen zijn als je rustig vliegt). Daarna is het eindmonster van jou. Ga in het begin niet direct in het oog schieten, anders wordt je verpletterd door de zeer grote laser, ontwijk verder de rotsblokken. Als je hem hebt vernietigd wordt je naar binnen gezogen naar stage (9).

STAGE (9): Je moet een heel klein eindje vliegen als je bij het 'grote' eindmonster komt. Kijk uit voor de luchtballen. Als je genoeg power hebt gepakt (in het wit), dus als je grote kogels hebt heb je hem met geluk al heel snel te pakken. Hierna nog een einddemo de namen van de makers en nog een demo.

De rode powervaten dienen om je schietkracht te verhogen.

De blauwe powervaten geven een bom die 'alles' in het veld vernietigt.

S : Verhoogt de snelheid van je vliegtuig.

O : Geeft een bestuurbare option met de M toets.

W : Geeft 3 vuurvlammen.

N : Kogels die zeer krachtig zijn.

M : Geeft missiles.

F-4 : Geeft bij mijn versie een stage verder.

ARKANBE DRAGON

Als je in de edit-mode zit kun je de vijanden of de dino's waar jij mee speelt ook veranderen, dit doe je door in character-edit mode op een beest te gaan staan en op de spatiebalk te drukken. Nu verschijnt het beest in het groot. Ga nu weer op het beest staan en je kunt nu alle vijanden uit het spel sorteren (behalve het eindmonster met de doodskop).

HYDEFOS

Als je op de diskettes in de sectoren kijkt kun je alle files van het spel bekijken, je kunt deze files ook veranderen. Zo kun je bijv. WLD2 in WLD3 veranderen en WLD3 in WLD2, zo begin je als je stage 1 hebt uitgespeeld in stage 3. Dit kun je ook met de demo's doen maar dat is wat moeilijker. Zoiets moet ook bij FIREHAWK mogelijk zijn maar dat is me nog niet helemaal gelukt. Als je bij ALESTE SPECIAL in de sectoren kijkt kun je zien dat je de stages ook op een of andere manier moet kunnen uitzoeken (zelfde als de muziek demo). Wie weet dit?

SD-SNATCHER

In dit spel worden op een gegeven moment al je wapens afgepakt, dit komt omdat je de dominee hebt vermoord. Dit moet wel, anders kun je het spel niet verder spelen. Als al je wapens zijn afgepakt krijg je van de verpleegster die bij de taxi op je staat te wachten een pakje aan. Met dit detective pakje kun je niet saven dus zorg dat je niet afaaat. Je kunt dit pakje weer kwijtraken door de dienst in de kerk te volgen en daarna alle kaarsjes in de kerk uit te blazen. Vergeet de kaarsjes achter de Jezusbeelden niet uit te blazen. Je kunt hier bij komen door tegen één van de Jezusbeelden te duwen, loop nu de gang naast de laatstgenoemde kaarsjes uit. De muziek zal veranderen en er wordt weer van alles tegen je gezegd. Ga nu weer terug naar de verpleegster die bij de taxi op je staat te wachten en je gaat terug naar JUNKER waar je je wapens en kleren weer terug krijgt.

DRAGONSLAYER IV

Soms heb je niet genoeg springkracht om een muurtje op te springen. Dit kun je oplossen door de monsters in het veld te gebruiken als een soort stenen waar je op kunt springen.

UNDEADLINE

Door in de optie configuratie op de 'select' toets te drukken kun je de high score top 10 bekijken.

FIREHAWK

De spelsituatie kun je op disk weg saven door voordat je begint te spelen naar de optie save gaat en hier 'SAVE OK' van maakt. Je moet nu als je game over bent één keer continue doen. Je laatst gespeelde stage staat nu op diskette. Als je de spelsituatie weer oplaadt werkt U.S.A. niet; jammer maar waar.

HERZOG

Als je een voorsprong op de tegenstander wilt hebben moet je direct 50 zijspannen inzetten, deze houden de vijand wel even bezig. Als er nu wat zijspannen af zijn kun je wat zwaarder geschut in gaan zetten. In de hogere levels moet je als eerste een atoombom inzetten anders is die van de computer er het eerst.

SAMURAI

In sommige stages is een huisje met een mannetje waarbij je JA of NEE kunt antwoorden. Als je zorgt dat je precies 50 punten hebt dan kun je door JA te antwoorden een VIP-kaart kopen. Je moet eerst wel 2 keer het huisje in en uit en zorgen dat je precies 50 punten hebt, dan nog een keer het huisje in en je hebt de kaart. Met deze kaart kun je voor 50 punten de doolhof in, je spullen verkopen en proberen je punten te vermeerderen met dobbelen.

VRAGEN: Wie heeft er voor mij nog adventures zoals BASTARD of GHANDARA? Eventueel ruilen tegen andere spellen (niet org.). En wie heeft er nog een goed tekenprogramma voor screen 5,7 of 8?

D. VAN VLIET, THOLENSTRAAT 1,
8266 CG KAMPEN, TEL:05202-
25724

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS MSX-GIDS:

DE NUMMERS 1 T/M 11 EN 13 T/M 16 EN NR.18 VAN DE MSX-GIDS ZIJN UITVERKOCHT. HIERONDER VOLGT EEN OVERZICHT VAN DE NUMMERS, WELKE NOG WEL VERKRIJGBAAR ZIJN MET EEN BEKNOPT OMSCHRIJVING VAN DE INHOUD:

LISTINGS:

MAZE, SCRAMBLE, DISKLOADER, MSX DUMP SCREEN 2, BALLETJE-BALLETJE (MSX-2), TITELDOOS (MSX-2)
VERDER: DE CURSUS BASIC (3), MACHINETAAL (3) EN REKENEN OP DE MSX (1), TESTEN NMS-8280 en FANTASTIC F3 JOYSTICK + SOFTWARE RECENSIES: SPY STORY, 10 FRAME, KONAMI GAME MASTER, EXTERMINATOR, SNAKE, EXERION/ZORNI, CITY CONNECTION, LIVINGSTONE, COURAGEOUS PERSEUS, MASTER CHESS, ASTRO PLUMBER, KRAKOUT, MR.JAWS, HEAD OVER HEELS, COLONY, "THING" BOUNCES BACK, SMACK WACKER.

MSX GIDS NUMMER 12

LISTINGS:

KRIPY JACK, SCHARRELEI, DISK MONITOR/EDITOR, SCREEN PROTECTION, MERGE MASTER, DISK DATALISTER, MOUSE 5 TEKENPROGRAMMA (MSX-2), 240K SECTOR COPY (MSX-2)
VERDER: PROGRAMMEREN MET SCREEN 1, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (8), SOFTWARE RECENSIES: TURBO 5000, ADVENTURETIPS, EYE, SALAMANDER, SUPER TRITORN, DRAGONKING, MIRAI EN FINAL COUNTDOWN

MSX GIDS NUMMER 17

LISTINGS:

UITBREIDING SHEAT, MACHINETAAL DATA CONVERSIE, INFO MENU, STERRENREGEN, ABACUS, STIEREN VANGEN, MOUSE 8 TEKENPROGRAMMA (MSX2), STARJET II (MSX2), RICH MAN, POOR MAN (MSX2)
VERDER: LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (10), DANGER MOUSE, TIME & MAGIC, ADVENTURETIPS, ELITE TIPS, FREEKICK, POKES & TIPS, KAART + TIPS AVENGER, BUBBLE BOBBLE, PATIENCE EN KLAVERJASSEN, SCRIBE TEKSTVERWERKER, TRANTOR, GUTTBLEASTER, PINBALL BLASTER, VENOM STRIKES BACK (MASK 3), TOPPLE ZIP (MSX2), GUARDIC EN KRAKOUT.

MSX-GIDS NUMMER 19

LISTINGS:

KNIGHT RIDERS ADVENTURE, WERKWOORDEN, PROXIMA CENTAURI, SCRAMBLE (MSX-2), PATIENCE (MSX-2)
VERDER: SCREEN 1 (VERVOLG), ROMMELEN IN DE RAM (1), KING'S VALLEY II PASSWORDS, KAART JACK THE NIPPER II, GAME OVER II, KING'S VALLEY II, THE PEPSI CHALLENGE, SOUND MACHINE. KAARTEN: GOONIES, PIPPOLS, FEUD, POKES & TIPS, BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL, BATTLE OF PEGUSS, GOUWE OUWE SOFTWARE, HAUNTED HOUSE, BLOW UP.

MSX-GIDS NUMMER 20

LISTINGS:

DIABESTURING MET DE MSX, 3 ROMPACK UTILITIES, MENU MAKER, CIJFERSPEL, TEMPO TYPEN, DON MADUSAK ADVENTURE, TELEFOONKIEZER (MSX-2), LISAJOUS FIGUREN (MSX-2), 3-D FIGUREN (MSX-2), MENU MAKER (MSX-2)
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (2), VETTE KARAKTERS, GROTE KARAKTERS.
SOFTWARE: SUPERFONT/SUPERPRINT, XANADU, FINAL ZONE, RETURN TO YELDA, YAKSA, VAXOL, AMERICAN SOCCER, AFTERBURNER, CASTLE EXCELLENT, HUISBOEKJE, KAART + TIPS KING KONG 2, SPELTIPS, HELP!, SPELPOKES, KAARTEN RAMBO + PIPPOLS, RASTAN SAGA, DISCOVERY, THE LIVING DAYLIGHTS, CHESS PLAYER, BASKET MASTER, THE GAMES, KAART BASTARD VOOR "BUGVERSIE".

MSX-GIDS NUMMER 21

LISTINGS:

PUZZEL, SOLOGAME, DOE DE DEUR DICHT, CIJFERPATIENCE, KLEUREN MENGEN (MSX-2), TUNES (MSX-2)
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (3), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (11), HARDWARE: SUPERBOARD JOYSTICK, MEER GELUID UIT DE KONAMI SOUNDCHIP.
SOFTWARE: RAMBO III, BLACKBEARD, WORLD GAMES, PASTE MAN PAT, FLIGHT SIMULATOR, HERCULES, ARKANOID II, MAD RIDER, DRAGONBUSTER, KAART + TIPS JACK THE NIPPER EN PAYLOAD, KAARTEN VAN GAME OVER II, BASTARD (LEVEL 4), KING KONG II (VERVOLG) + DE HELP! RUBRIEK EN POKE'S + TIPS.

MSX-GIDS NUMMER 22

LISTINGS:

ABC SPEL, ZWART/WIT 16, DATA CODE, ECSTASY, TIC TAC TOE, BOUWVAKKER (MSX-2)
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (4), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (12), HARDWARE: SCC SOUNDCHIP OP DE GOLDSTAR, SOFTWARE: KAART CROSS BLADE, JOE BLADE, TITANIC, BLASTEROIDS, THE MUNSTERS TODAY, TESTAMENT, POKES EN TIPS, HELP!, KAART GOLVELLIUS, OPERATION WOLF, PACLAND, 4x4 OFF-ROAD RACING, NEMESIS 3, THE GAMES COLLECTION I. (SOFTWAREVERZAMELING OP C.D.)

MSX-GIDS NUMMER 23

LISTINGS:

STIP SOMMEN, VOICE SOUNDS, TUNNEL, PRINTSETTER, BUISVOETBAL (MSX-2), PARABOOLBEREKENING (MSX-2)
VERDER: DE CURSUS LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (13) EN BEELDOPBOUW GRAFISCHE SCHERMEN + TEST PANA AMUSEMENT CARTRIDGE, SOFTWARE: TRITORN, YAKSA, SUPER LAYDOCK, HYDLIDE 3, TOURNAMENT GOLF, SPACE CAMP, ASH-GUINE 2, HITOMI KOBAYASHI, THUNDERBIRDS, IKARI WARRIORS, FANTASM SOLDIER + KAARTEN GIRLY BLOCK, ANCIENT YS (1), CROSS BLAIM, ANGEL GUARD, XANADU.

MSX GIDS NUMMER 24

LISTING:

EEN-EN-TWINTIG-EN (MSX-2)
VERDER: OP EN OM DE DISK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (14), SOFTWARE: KAART GUARDIC, KAART GROTTEN ANCIENT YS, THE COCKPIT, KING KONG 2, STRATEGIC MARS, ANDROGYNUS, AMERICAN TRUCK, SUPER MIRAI, FIRE BALL, FAMILY BOXING, HYDLIDE 3 VOOR MSX-1, GREATEST DRIVER, OUTRUN MSX-2, R-TYPE, ZOIDS, STARSHIP RENDEZ-VOUS (PORNO), GOLVELLIUS, SA-ZI-RI + POKES (O.A. PARODIUS) & TIPS EN DE HELP! RUBRIEK.

MSX-GIDS NUMMER 25

LISTINGS:

VITAMINEN EN MINERALEN, SPREEKWOORDEN EN GEZEGDEN, REIS- EN ROUTEPLANNING (MSX-2)
VERDER: SOFTWARE: POKE'S EN TIPS, CONTRA MSX-2 SCC KONAMI, ELEVATOR ACTION, SILENT SHADOW/STAR DUST, TURBO BIKE, PASSING SHOT, KAARTEN + TIPS GANDHARA, MASTER GRAND PRIX, XEVIOUS, GAMES COLLECTION 2.
PROGRAMMEREN: 2 KLEUREN TEKST IN SCREEN 0 (MSX-2), KLEURBEWERKINGEN BIJ MSX-2.
HARDWARE: MSX 2+

MSX-GIDS NUMMER 26

LISTINGS:

MV-DESK (MSX-2), KLEUREN SCROLLEN IN BASIC (MSX-2), VERKEERSBORDEN, SCREEN 5 NAAR SCREEN 8 CONVERTER, SPRITE EDITOR (MSX-2)
VERDER: HORIZONTALE EN VERTIKALE TEKSTEN, FM-PAC LSI REGISTERS, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (15)
HARDWARE: MSX-2+ OVERZICHT
SOFTWARE: KAART + TIPS DRAGONSLAYER 4, HELP!, TIPS VOOR XAK, BELASTINGAANGIFTE OP DE MSX, DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING 2, LOW BUDGET SOFTWARE, SUPER COOKS, ALESTE SPECIAL, WARS 2, AFTER THE WAR, SYNTH SAURUS 2, SHALOM (KONAMI), THE MONMON MONSTER, ANCIENT YS THE FINAL CHAPTER, PSYCHO WORLD, SEX BREAKOUT, DARWIN 4078, LAYDOCK LAST ATTACK, THE GOLF, UNDEADLINE, XAK THE ART OF VISUAL STAGE, POKES EN TIPS, GOLVELLIUS 2, TETRIS-2
DIVERSEN: IMPORT UIT JAPAN, UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD.

MSX-GIDS NUMMER 27

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

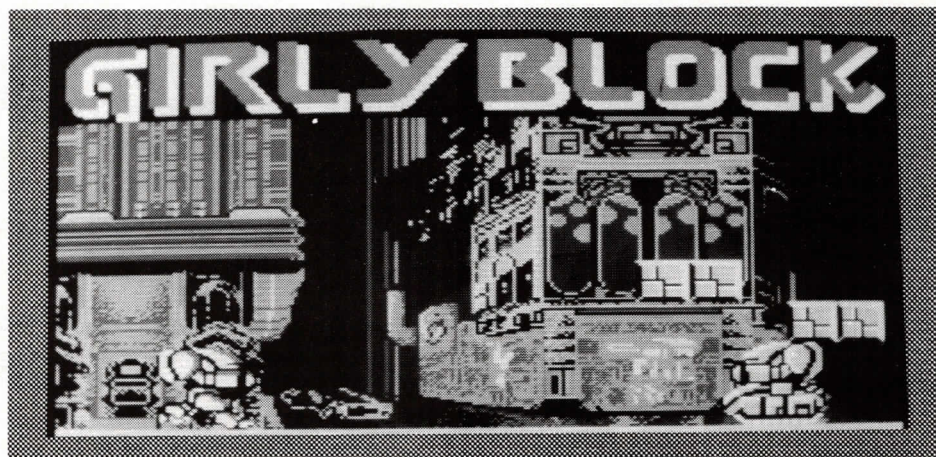
GIRLY BLOCK

Vechtspellen en schietspellen zijn beide al heel lang ontzettend populair op alle merken computers. In dit originele spel zijn zowel schiet- als vechtelementen verwerkt.

Als robot moet je je een weg banen langs allerlei koepels, met één of meerdere tegenstanders erin die verslagen moeten worden. Het doel is om af te rekenen met het eindmonster, OMEGA.

Door CONSTRUCT te kiezen uit het hoofdmenu kun je een robot in elkaar gaan zetten. Er kan gekozen worden uit 4 verschillende wapens, hoofden en beendelen. Alles heeft zijn voor- en nadelen, dus je moet zorgvuldig te werk gaan. Zo kan een robot op rupsbanden zijn lichaam 'intrekken', terwijl een robot met 2 of 4 poten kan springen.

Ben je tevreden met je robot, dan kun je BATTLE MODE kiezen. Je komt nu in een overzichtsscherm met alle routes langs de verschillende koepels. In de blauwe kun je je robot opnieuw construeren en passwords krijgen, in de rode zijn tegenstanders om te verslaan. Bij het betreden van een bunker moet je het tegen één of meerdere robots opnemen. Je robot heeft een beperkte hoeveelheid energie en brandstof. Probeer de vijand zo vaak mogelijk te raken, zonder zelf geraakt te worden. Om het nog moeilijker te ma-



ken vallen er regelmatig rotsblokken uit de lucht die je moet ontwijken.

Onder het vechten vallen er regelmatig 'pyramides' uit de lucht, waardoor energie en brandstof bijgevuld worden. Bovendien kun je door veel van deze dingen op te vangen sterker worden. Je kunt dan meer kogels tegelijk afschieten, sneller rijden/lopen en hoger springen.

Ondanks de passwords heeft dit spel toch een CONTINUE-mogelijkheid, die echter maar een beperkt aantal keren gebruikt kan worden. Een password invoeren brengt je robot wel weer terug, met dezelfde bewapening en sterkte, maar je moet wel weer in de eerste koepel beginnen met vechten. Met z'n tweeën tegen elkaar spelen is ook mogelijk. Al met al een uitstekend spel, met prima beeld en geluid. Het is niet al te moeilijk, dus ook geschikt voor de beginners.

BEELD : *****
GELUID : ****
SPELKWAL. : ****

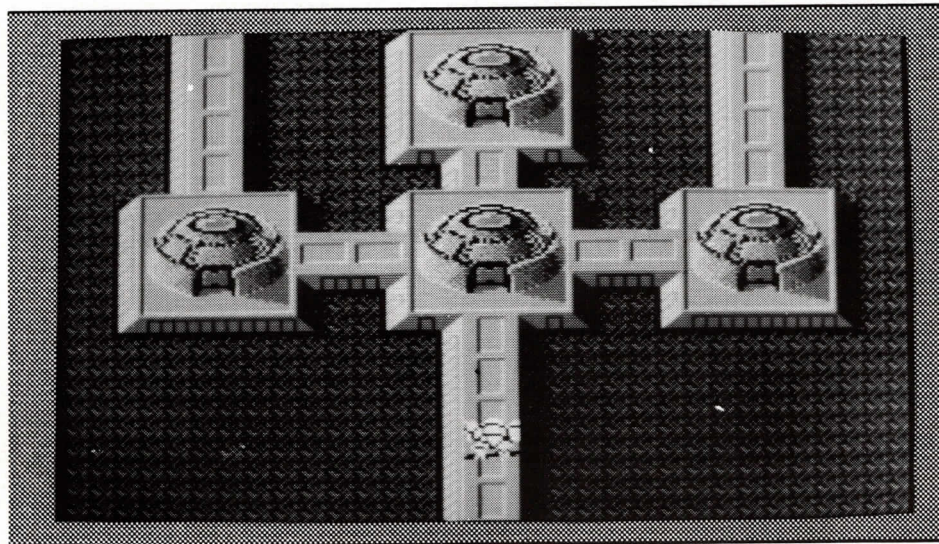
T.N.T.

Dat men in Frankrijk ook nog wel iets leuks kan uitbrengen, bewees L'AFFAIRE al, het eerste detective-adventure voor de MSX-2. Van hetzelfde softwarehuis, INFOGRAMES, komt dit spel, dat van een heel ander soort is.

T.N.T. start op met een introscherm, waarna het spel begint. Je start als een rode baret onderaan het scherm in een moerassige streek. De bedoeling is om over het vertikaal scrollende scherm te lopen, vijanden ontwijkend en neerschietend. Na het afleggen van een bepaalde afstand bereik je het volgende level. Je hebt 4 wapens tot je beschikking: een pistool, een mitrailleur, handgranaten en een mes. Uiteraard kan je munitie opraken, die je kunt verkrijgen door over gedode vijanden heen te lopen.

Bijzonder is dat bij dit spel het hele scherm voor de actie wordt gebruikt, aanduidingen voor de score, munitie of energie ontbreken geheel. Het enige wat aangegeven wordt is je resterende energie na het halen van een level en je score als je game over bent. Er is een hi-score lijst die op diskette bijgehouden wordt.

De achtergronden zijn zeer mooi en gedetailleerd, zeker als we nagaan dat dit spel toch al wat ouder is. Goed ge-



MSX SOFTWARE

daan is dat je echt achter hindernissen langs kunt lopen (waardoor je soms je eigen mannetje niet meer ziet). Vooral in level 2 (een oerwoud) ziet dit er erg realistisch uit. Ook de muziek is, naar PSG-normen erg goed. Er zitten een paar erg lange muziekstukken bij, die helaas alleen aan het begin en einde van een level klinken. Tijdens het spelen moet je het met de redelijke geluidseffekten doen.

De spelkwaliteit is helaas minder, hoewel het scrollen toch redelijk goed gaat. Je soldaatje beweegt erg langzaam en je blijft erg vaak achter een plant of een ander obstakel steken, wat funest kan zijn. Als je geraakt wordt begin je weer onderaan in het midden van het scherm en tijdelijke onkwetsbaarheid als bij ZANAC-EX of ALESTE is er hier niet bij, zodat je dan ineens tussen een hele troep vijanden inraakt en erg veel power verliest. Ondanks dit is het spel niet echt moeilijk en er zijn slechts een stuk of 5 korte levels. De gevorderde spelers zullen er snel mee uitgespeeld zijn, alleen geschikt voor de beginnelingen dus!!

BEELD : *****
GELUID : *****
SPELKWAL. : ***

(T.N.T. werd meer dan een jaar geleden bij TIMESOFT aangeboden tegen een aktieprij van f 34,95. Of dit spel nog steeds verkrijgbaar is en tegen welke prijs moeten jullie maar navragen).

ZANAC-EX

Zanac-Ex, dat eigenlijk al een klassieker is op de MSX-2 wat schietspellen betreft, is gemaakt door COMPILE en uitgebracht door PONYCA.

Zoals de naam al aangeeft is het een MSX-2 remake van het succesvolle MSX-1 schietspel ZANAC. Als spel lijkt het erg op ALESTE: je vliegt over een vertikaal scrollend landschap terwijl je vijandige ruimteschepen en gebouwen neerschiet en je schip zo goed mogelijk uitrust.



Je hebt standaardkogels tot je beschikking, die je kunt opvoeren door P-tjes te pakken, die regelmatig langsvliegen. Bovendien heb je de keuze tussen nog eens 8 soorten speciale wapens. Deze kunnen echter opraken, dus ze moeten aangevuld en versterkt worden door rondjes met het nummer van het corresponderende wapen op te vangen.

In ieder level moeten een aantal grote bunkers worden opgeblazen en een of meerdere 'spookschepen' worden verslagen om door te kunnen naar het volgende level. Ook zijn er door de levels heen 'warps' te vinden.

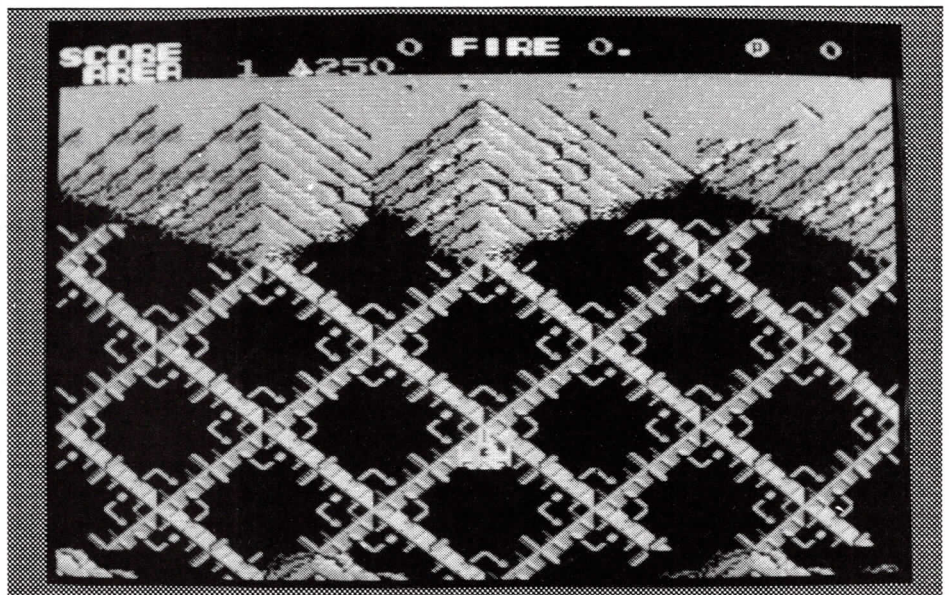
Volgens mij ben je met dit spel toch wel even langer zoet dan met ALESTE (zeker als je mijn ALESTE-chea-

ter uit de gids hebt overgenomen). Het heeft meer levels dan je zou verwachten bij een spel als dit (dit zijn er meestal 8), nl. een stuk of twaalf, terwijl de levels nog langer zijn ook.

Het beeld is erg mooi, zelfs voor de huidige norm. Ook het geluid is picobello, er komen meerdere muziekjes uit ZANAC in terug en variaties hierop. Ook zonder FM-PAC wist COMPILE al het maximale uit de PSG te halen. Dit spel is een flinke kluit voor de schietfreak, en zeer de moeite waard!

BEELD : *****
GELUID : *****
SPELKWAL : *****

Dennis Lardenoye



SD-SNATCHER

KONAMI is back in business! Even leek deze softwaregigant geen antwoord te hebben op de vele toppers van de andere merken zoals UNDEADLINE, XAK, YS 3, ALESTE 2, enz. Maar met meesterwerkjes als PENNANT RACE, QUARTH en zeker SPACEMANBOW bewees KONAMI dat ze nog steeds tot de absolute top behoort. SPACEMANBOW was qua klasse geen unicum! SD-SNATCHER, dat enkele maanden geleden in Japan uitkwam is op dit ogenblik DE grote topper in Japan en lijkt alleen nog te kunnen gaan worden geëvenaard door SOLID SNAKE (het echte vervolg op METAL GEAR!). Hier een impressie van dit fantastische spel.

Dat SD-Snatcher een ongewoon spel is bewijst het formaat al: in plaats van een megarom heeft KONAMI dit spel op 3 diskettes gezet (+ 1 Datadisk voor de gebruiker). Verder hoort er een cartridge bij met de NIEUWE SCC van KONAMI met meer kanalen dan de vorige (16 volgens de geruchten; is dit KONAMI's antwoord op de FM-PAC??). Ook heeft de cartridge 64K geheugen aan boord. Dit zou een SCC-buffer kunnen zijn, maar waarschijnlijker is dat dit spel de volledige 128 K RAM gebruikt en dat KONAMI de MSX 2 plussers niet vergeten is (voor deze laatste groep is de aankoop van dit spel dus extra aantrekkelijk, want ze hebben dan meteen een geheugenuitbreiding in handen!)

(Red.: Klopt! Zonder de cartridge doet SD-Snatcher NIETS op een MSX-2+ met 64K ram.

Het spel start meteen op met een magistrale demo, waarin ongeveer het volgende achtergrondverhaal verteld wordt: In het jaar 1991 wordt de mensheid bedreigd door een virus uit de ruimte (Wat? Volgend jaar al? Snel een schuilkelder graven!) dat 80 procent van de wereldbevolking uitroeit. Een ongeluk komt zelden alleen, ook nu niet. Tussen alle ellende verschijnen er SD-SNATCHERS. Dit zijn

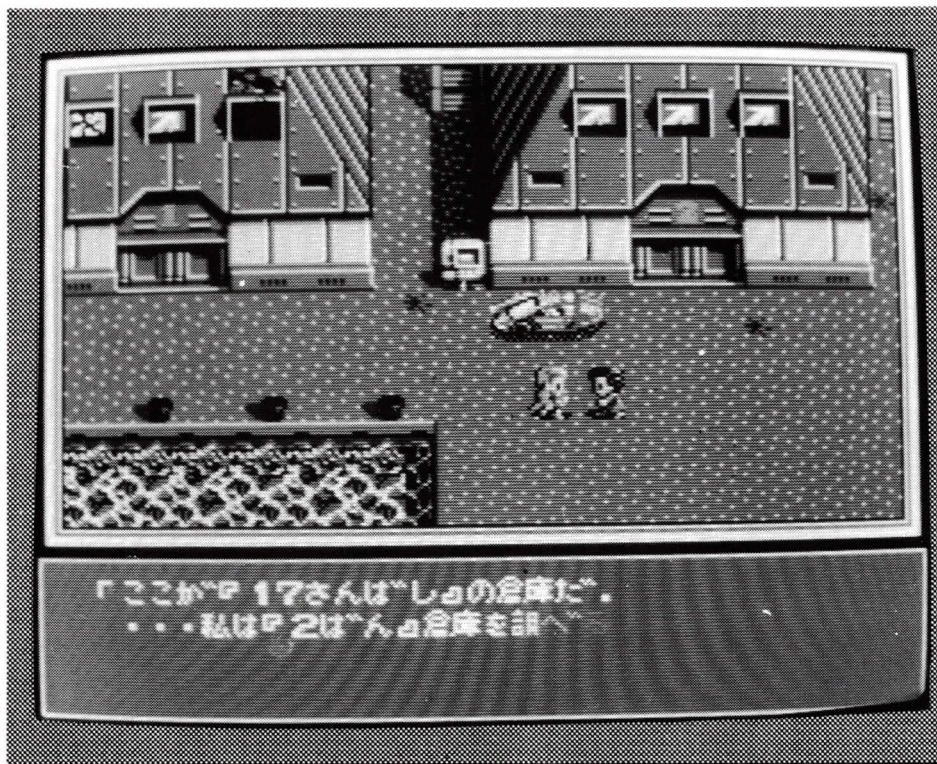


nogal onaardige robots, die in de lijken van de gestorvenen kruipen. Zo'n 'robot in disguise' gaat dan meteen vlijtig aan het werk om nog meer mensen te doden en is natuurlijk niet te onderscheiden van een normaal mens. Ter redding van de mensheid is er een organisatie opgericht ter vernietiging van deze SD-SNATCHERS: J.U.N.K.E.R. (Justifical Uninfected Naked Kind & Execute Ranger, vol-

gens mij hebben ze eerst de afkorting en toen de betekenis erbij bedacht).

In dit spel speel jij Gilian, een van de JUNKER-agenten, als een soort kruising tussen James Bond en Robocop. Na een introotje volgt het schitterende logo, waaruit een SD-Snatcher en jij opduiken en aan een maffe achtervolging beginnen. Aansluitend een fantastisch getekende stad, die multilayer

MSX SOFTWARE



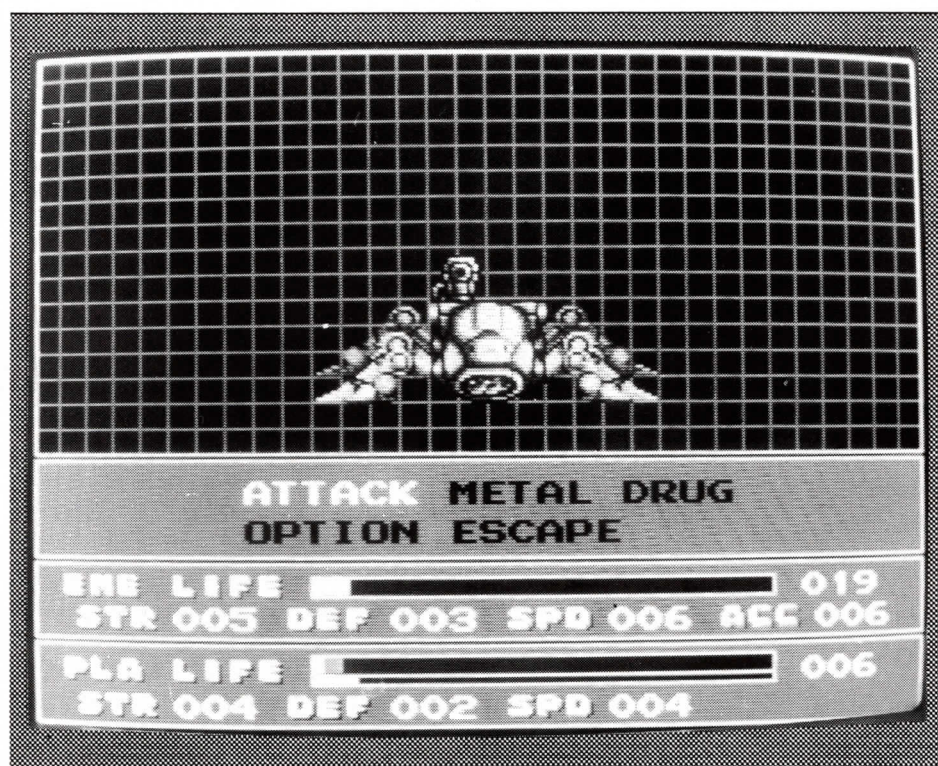
scrollt, met op de voorgrond de namen van de makers. Beneden in het scherm gaat de achtervolging gewoon door. Hierna krijg je een menuutje, waarbij je moet kiezen uit helemaal opnieuw beginnen of een spel laden. In het eerste geval moet je je naam invoeren en gaat de demo verder. Ook krijg je nog wat informatie over jezelf. Dit alles gaat tegen een achtergrond van de gaafste SCC-muziek die ik ooit gehoord heb!

Nu zie je je futuristische auto tot voor het JUNKER gebouw rijden, waarna je uitstapt en naar binnen loopt. Na je te hebben voorgesteld aan de directeur krijg je wat geld. Op de wapenafdeling krijg je een pistool met kogels. Als je wat verder kijkt zie je dat er meer dan tien verschillende pistolen te koop zijn, plus ook nog eens OPTIONS: mijnen, raketten, handgranaten, enz. Je kunt 3 pistolen en SPECIAL meenemen. De andere wapens die je hebt gekocht kun je opslaan in een speciale bergplaats. Ga ook nog even langs de medische afdeling, waar je wat pillen (DRUGS) krijgt, om je energie mee aan te vullen. Meer van deze drugs kun je kopen.

Heb je de nodige uitrusting, dan ga je met je partner naar het leuke gedeelte:

de actie. Deze speelt zich af op verschillende lokaties, tegen ANCIENT YS-achtige schermen, maar dan 10 keer zo mooi! Op bepaalde plaatsen kom je een soort terminals tegen, die dienen om je wagen op te roepen. Met de auto kun je van lokatie naar lokatie rijden. Je eerste opdracht is een pakhuis zuiveren van SD-Snatchers. Natuurlijk zul je hierbij flink wat moeten

vechten. Dit is één van de geweldigste onderdelen van het spel. Je krijgt een levensgrote afbeelding van je tegenstander op het scherm te zien, die je met je wapens eens lekker mag bestoken. De robotjes kunnen natuurlijk ook met lasers, mitrailleurs, bommen en ander venijnig spul terugschieten en ook nog je schoten ontwijken, dus gemakkelijk is het zeker niet. De plek waar je een robot raakt maakt natuurlijk ook wat uit. Mik je op de antennes en ogen (of beter optische sensors), dan kan de robot binnen de kortste keren niets meer zien, zijn ACC(uratesse) loopt terug en hij kan dus ook niet gericht meer schieten. Probeer je zijn kanonnen te mollen (het gedeelte dat je kapotmaakt zie je ook echt ontploffen), dan is hij zonder deze hulpeloos en kun je hem rustig en op een sadistische manier afmaken... Zijn motoren/wielen/rupsbanden zorgen voor de SPD, dus deze opblazen heeft als effect dat de robot niet meer kan ontwijken. Na een schot zie je beneden in het scherm het effect ervan in cijfers weergegeven. Ervaring verzamelen is natuurlijk ook belangrijk om je eigen eigenschappen op te voeren. De diverse schotwisselingen en effecten van de verschillende wapens worden schitterend weergegeven en ik ken geen enkel spel waarbij het vechten zo



MSX SOFTWARE

leuk is. Tijdens het vechten kun je ook nog proberen te vluchten, OPTION wapens gebruiken, energie bijtanken en de computer laten schieten (METAL), mits je genoeg experience hebt. Vuurknop B (graph) brengt je in het hoofd vechtmenu. Tijdens het spel is vuurknop A (spatie) status of items bekijken, F1 is pauze, F2 is saven en F3 is laden.

De belangrijkste opdracht van dit spel is de moordenaar van je partner te vinden, nadat hij bij de eerste opdracht op gruwelijke wijze om het leven is gebracht. Probeer voldoende bewijsmateriaal te vinden.

De graphics bij dit spel zijn echt 'mind-blowing' en dat de enorme verscheidenheid aan graphics op maar 3 diskettes is gepropt is helemaal knap. Ook de geluiden en de muziek zijn echt goddelijk. Vaak zijn er ook sfeervolle achtergrondgeluiden te horen (krijsende meeuwen aan het water, space-invader geluidjes in de automatenhal). 'Spellen-in-het-spel' komen ook vaak voor. Enkele voorbeelden: in de automatenhal kun je echt een spelletje doen, in het casino kun je gaan gokken en in de bioscoop kun je filmpje kijken (wel een 3D-brilletje kopen). Voor de echte adventurefreaks heeft Konami een spiegeldoolhof in het spel gezet, waar je op z'n minst krankzinnig van wordt. Meer verklap ik nog niet over dit fantastische spel.

Gelukkig is Konami Europa nog niet helemaal vergeten en zit er in de belangrijkste keuzemenuutjes zat Engels om alles gemakkelijk te kunnen begrijpen. SD-Snatcher is gewoon een must voor elke MSX-er, te meer omdat het eigenlijk met geen enkel ander spel te vergelijken is.

BEELD : *****
GELUID : *****
SPELKWAL. : *****

Dennis Lardenoye



TIPS VOOR SD-SNATCHER

Er zit veel Japanse tekst in dit spel. Je kunt deze teksten versnellen door de GRAPH-toets in te drukken.

Als je begint eerst tegen de receptioniste praten en dan door de linker deur gaan. Loop recht door naar de volgende deur. Praat tegen de man die hier zit en je krijgt \$500.

Loop de deur weer uit en ga naar de deur rechts boven. Bij het eerste mannetje krijg je 'NAVI' en een GUN. Je kunt bij deze man ook kogels, wapens en options kopen. Ga nu naar het linker mannetje en praat met hem. Je kan nu de equipment kast openen en spullen opbergen die je teveel hebt (je kunt b.v. maar 3 guns bij je dragen maar je kunt er veel meer kopen. In deze kast kun je ook spullen omwisselen).

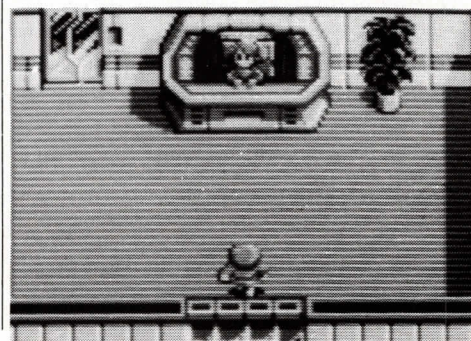
Ga deze kamer weer uit en loop naar de deur rechts. Ga binnen eerst naar het meisje en je krijgt 5 JUNKERS (drugs). Bij de robot kun je nog drugs bijkopen. Ga deze kamer weer uit en ga weer naar de eerste kamer (links boven). Hier staat nu nog iemand. Praat met hem en dan weer met de man achter het buro. Het mannetje zal dan weglopen. Ga hem achterna naar

buiten en stap met hem in de auto. De auto rijdt naar kade 17. Hij gaat de rechter hangar in en jij moet de linker hangar ingaan. Loop de trap op en loop zoveel mogelijk naar achteren waar achter een stapel kisten een voorwerp ligt. Loop hier tegenaan. Dit is een tijdbom die afgaat als je buiten bent. Loop terug, maar ga niet via de trap naar buiten. Loop de trap voorbij en ga naar buiten door het gat (rechts beneden) in de muur. Je springt nu naar beneden waarna het gebouw zal ontploffen.

Ga nu naar de rechter hangar want je moet je compagnon bevrijden. Loop over zijn voetstappen want op andere plaatsen liggen mijnen.

Door vijanden te verslaan krijg je niet alleen geld, maar je kunt ook je power vergroten.

Matthijs Goofers. Crash Pictures Soft.



RUNE MASTER

Gezelschapsspellen zijn niet erg sterk vertegenwoordigd op de MSX-computer. Meestal blijft het bij 2 spelers, meer niet. Stratego, Monopoly, Mens-erger-je-niet en Ganzenborden ontbreken geheel op de MSX, wat erg jammer is en ik hoop dat hier nog verandering in zal komen. RUNE MASTER van COMPILE uit 1989 is in elk geval een goed begin.

Het spel start op met een begintekening, waarna met een druk op de knop het beginmenu tevoorschijn wordt getoerd. Niet beginnen te huilen vanwege de Japanse teksten, het valt best mee. Eerst stel je het aantal spelers in (1-4). Bij minder dan 4 speel je tegen 3 door de computer bestuurd figuren. Blijf je gewoon op de vuurknop/spatiebalk drukken en de rest gaat vanzelf.

We belanden nu op een soort ganzenbord, waar de 4 spelfiguren zich op bewegen. Elke speler gooit met een dobbelsteen en mag het betreffende aantal vakjes vooruit. Bij elke speler staat de HP (levensenergie), MP (magische power) en GOLD (geld) aangegeven, wat al meteen doet vermoeden dat dit spel meer is dan een simpel spelletje ganzenborden. Onderweg kun je inderdaad de nodige tegenstanders ontmoeten. Vechten gaat op een manier, die we nog nooit bij een spel zijn tegengekomen. Net als bij fantasy gezelschapsspellen als Dungeons & Dragons en het Oog des Meesters wordt alles met de dobbelstenen uitgevochten. Je gooit met een bepaald aantal dobbelstenen (afhankelijk van het wapen) en telt er een toeslag bij op. Het resultaat gaat van de HP van de tegenstander af. Heeft die een wapenrusting (harnas o.i.d.) dan houdt dit natuurlijk een aantal 'trefpunten' tegen.

Voor het verslaan van monsters krijg je GOLD, waarmee in de winkels op je weg iets gekocht kan worden, zoals wapens, wapenrustingen, items en magic. Ook kun je HP 'bijtanken' door in de herberg te overnachten.



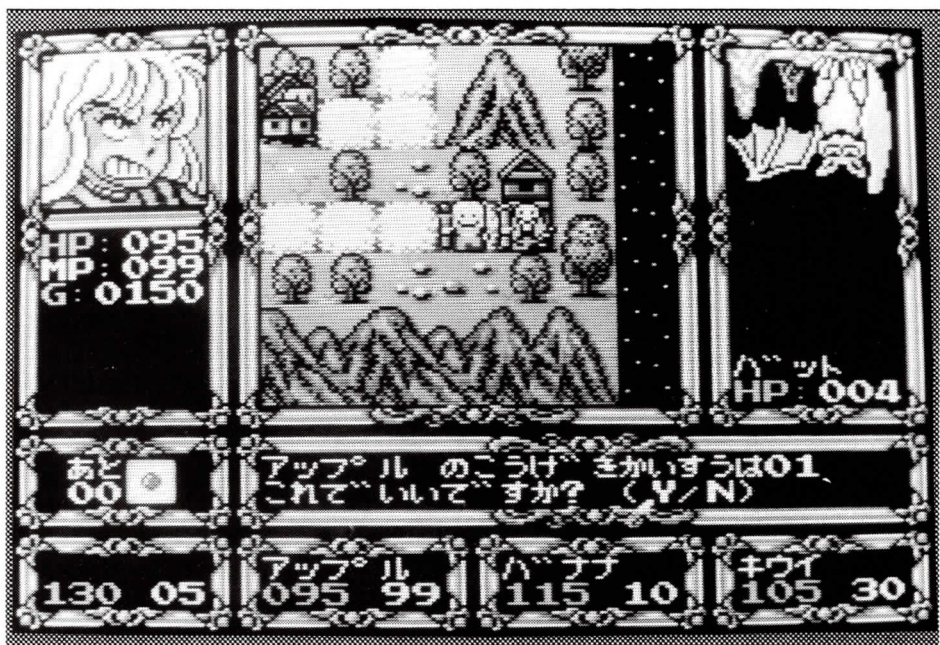
Gelukkig kom je niet alleen tegenstanders tegen. Er zijn genoeg hulpfiguren die extra wapens, meer magic of een speciaal item geven. Ze kunnen je ook een stuk vooruit teleporteren. Valkuilen, schatkistjes e.d. ontbreken ook niet.

Hoewel veel aanduidingen in het Japans zijn aangegeven is het spel uitstekend speelbaar. Woorden als WEAPON, ITEM en MAGIC staan in het Engels. Doordat de computerfiguren vaak ook dingen kopen, kun je van hen 'afkijken' welke tekst bij welke item hoort. Grafisch ziet het spel er uitstekend uit en het is voorzien van mooie, maar weinig gevari-

eerde FM-PAC muziek. Zoals bij alle bordspellen ben je hiermee niet uitgespeeld als je een keer het doel hebt bereikt. Met wat medespelers blijft het spel leuk. Onderhand is in Japan trouwens al RUNE MASTER 2 uit, dat het karakter van een echte adventure heeft. RUNE MASTER 1 is voor de liefhebbers van het rustige werk een zeer mooie aanwinst.

BEELD : *****
GELUID : ****
SPELKWAL. : ****

Dennis Lardenoye.



S.C.F. TIPS & TRICKS

XAK

Hier wat aanvullende tips:

De figuur die je in het weerwolvenbos op de grond vindt, moet je naar het ziekenhuis brengen (eerste dorp rechtsonder). Als je later terugkomt dan krijg je er een voorwerp.

Sommigen hebben misschien moeite met de zeeslang in het kasteel:

Ga eerst midden op de brug staan. Als de roofvis uit het water springt loop je vooruit tot tegen het beeld. Meteen als de slang opduikt (altijd aan de rechterkant als je goed staat) ga je boven in het hoekje staan zodat je boven de kop van de slang bent. Nu draai je rond ZONDER je te verplaatsen en raakt de slang een keer op de kop. Meteen als de slang terugglijdt in het water loop je snel terug naar de brug. Herhaal dit totdat de slang dood is. Vergeet daarna niet in het beeld te kijken!!

Veel experience is er te verdienen bij de grote skeletten onder aan de kabelbaan met de mand. Geld kun je het beste verzamelen bij de harpijen (buitenbotsers?? Jocelyn moet toch eens een monsterencyclopedie gaan kopen, ik wed dat ze nog geen Siliet van een Gargoyle kan onderscheiden...).

SPACEMANBOW

Wie de diskversie voor 128K van dit spel heeft (MARTOS), boft. Hierbij ga je, als je met je hand op het linkerbovendeel van het toetsenbord drukt, een level verder (zoek zelf maar uit welke toetsen precies).

SD-SNATCHER

(NvdR: Het eerste gedeelte van deze tips kwam overeen met de tips, die al bij de recensie van SD-Snatcher elders in deze uitgave worden gegeven, dus we gaan hier verder waar Matthijs Goofers gebleven was):

Nu kun je het beste weer naar het HQ gaan en wat drugs en een paar SMART BOMBS kopen voordat je teruggaat, gebouw twee binnen. Hier zijn al wat gevaarlijkere robots, die echter niet veel problemen zullen geven. Blijf de voetsporen van je maat volgen, anders kun je op een mijn trappen!! Wat verder doorgedrongen

zie je 6 robots die iemand omsingelen. Versla ze alle 6 (SMART BOMBS zijn hier erg handig). De belaagde figuur blijkt de kapotte robot van je vriend te zijn, die je een verhaaltje vertelt voordat je verder kunt. Het voetspoor van je vriend is inmiddels een bloedspoor geworden....

Nu kom je op een soort binnenplaats, waar ook een auto-oproepapparaat staat. Is nu zaak flink wat geld en experience te verzamelen en je eigenschappen goed op te voeren voordat je naar het volgende gebouw gaat. Dan ga je naar het HQ en koopt daar voldoende drugs, minstens 5 SMART BOMBS. Verder kunnen TIRE-BLASTERS en COMETS (luchtmijnen) ook goed van pas komen. Spreek nu op de binnenplaats de 2 mannetjes aan en ziedaar: er valt een stel palen om, waardoor een opening vrijkomt.....

To be continued....

GEZOCHT: IEMAND OM WAT SPIKPLINTERNIEUWE SOFTWARE MEE TE RUILEN. IK HEB BIJNA ALLE TITELS DIE IN DE GIDS BESPROKEN STAAN + DIVERSE TRAINERS (FANTASM SOLDIER 2, HYDEFOS, LAYDOCK 2 EN NOG VEEL MEER). ALLÉÉN MSX-2 EN VOOR 128K. IS EEN SPEL DE MOEITE WAARD, DAN KOMT HET IN DE GIDS! LAMERS NOT WANTED, DUS GEÉN TROEP VAN VOOR 1988 A.U.B.!! BEL OF SCHRIJF NAAR: DENNIS LARDENOYE (S.C.F.), JUPITERHOF 41, 6215 VL MAASTRICHT.

HYDLIDE 2 UITGESPEELD!

In Software Gids nummer 2 gaf ik tips en kaarten bij HYDLIDE 2. Ik had destijds het spel nog niet uit kunnen spelen, omdat ik een item (het rode kristal) miste. Nu kan ik jullie wel de oplossing geven, want dankzij Ronald Banis uit Capelle a/d IJssel weet ik waar dit kristal zich bevindt.

Ga naar veld G10 (zie Software Gids 2, pag.46) en schiet een vuurbal (FIRE) op het duivelsmasker en zie daar..... Op de plaats van het masker verschijnt de schatkist met het rode kristal. Denk wel aan een sleutel! Begeef je met het rode, groene, blauwe, gele en paarse kristal en de MYSTIC DRUG naar niveau B5F. In elk veld van dit niveau moet je één of twee kristallen op bepaalde beelden plaatsen door tegen de betreffende beelden aan te lopen. In I1 kun je op die manier het blauwe kristal kwijt, in I2 het rode, in I3 het paarse en in I4 het groene en gele. Duw daarna in I2 de paardekoppen aan de ingang van de rode vijver opzij: het EVIL CRYSTAL verschijnt. Schakel over naar het ITEM DISPLAY scherm en gebruik de MYSTIC DRUG. Als je een zwart kristal in je bezit hebt, moet je dat eerst laten vallen, anders werkt de DRUG niet. Ga in het EVIL CRYSTAL staan en wacht tot de DRUG is uitgewerkt. Het spel is dan uit. Er verschijnen een felicitatiescherm en de credits. Net als bij Hydlide 3 krijg je een PASSWORD; wat je daarmee kunt doen is me een raadsel.

Harry Schiffelers - Kerkrade

MSX SOFTWARE TOP-10 JAPAN

Juli 1990

SPEL	MAKER	JAAR	GENRE	GIDS
1. SD-SNATCHER	KONAMI	1990	ARC. ADV.	S.G. 4
2. SPACE MANBOW	KONAMI	1990	SCHIETSP.	S.G. 3
3. PENNANT RACE 2	KONAMI	1989	SPORTSIM.	S.G. 3
4. QUARTH	KONAMI	1990	PUZZEL	S.G. 3
5. RUNE WORTH	T&E SOFT	1989	ADVENTURE	S.G. 1
6. YS 3	FALCOM	1989	ADVENTURE	S.G. 2
7. XAK	MICRO CABIN '89		ADVENTURE	M.G. 27
8. ALESTE 2	COMPILE	1989	SCHIETSP.	S.G. 1
9. YS 2	FALCOM	1988	ADVENTURE	M.G. 27
10. STARSHIP R.V.	SCAPTRUST	1989	ADVENTURE	M.G. 25

MSX SOFTWARE

FAMILY BILLIARDS

Door al het schiet- en adventuregeweld van de laatste tijd komen sportspellen steeds meer op de achtergrond te staan. Gelukkig komen er nog steeds leuke dingen uit op sportief gebied op de MSX-2. Playball 3 en Baseball 2 zijn hiervan recente voorbeelden, maar dit originele biljartspel mag er ook best zijn.

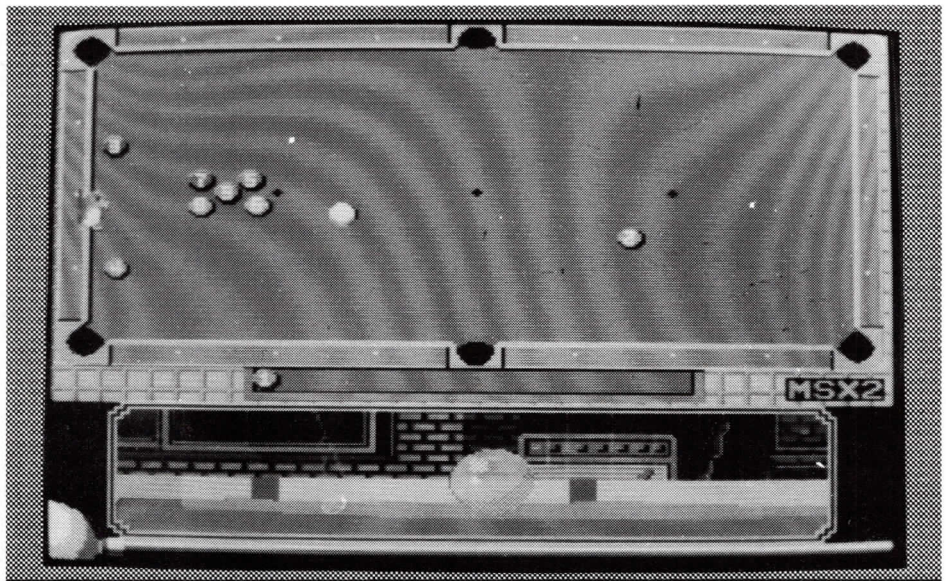
Bij het opstarten van het spel wordt meteen al duidelijk dat dit spel veel meer mogelijkheden heeft dan bijvoorbeeld het MSX-1 biljarten van KONAMI. Er kan gekozen worden uit een aantal verschillende spelmogelijkheden, waaronder snooker en 5-ball game. Helaas ben ik niet thuis in de biljartwereld en kan ik slechts raden naar de regels van de verschillende spelmogelijkheden. Hierna kun je kiezen of je met z'n tweeën of tegen de computer (voorgesteld als een rood vogeltje met een biljartkeu) wilt spelen. Verder kun je 3 letters van je naam invoeren, de maximumscore instellen en de moeilijkheidsgraad van de computer instellen. Vervolgens begint het spel.

Direkt valt op dat het spel wordt getoond vanuit 2 standen: van bovenaf gezien en vanuit het perspectief van de keu, dus schuin op de tafel. De stootkracht kan worden gekozen, evenals het effect dat je de bal wilt meegeven. De score wordt bijgehouden op een telraam. De winnaar is degene die het eerste de aangegeven maximumscore haalt. Zo kun je dus telkens min of meer de duur van het spel instellen. De naam van de winnaar komt levensgroot in biljartballen op het scherm.

Grafisch is het spel goed verzorgd, zeker voor een al wat ouder spel als dit. Er zitten goede, maffe muziekjes bij, helaas zonder FM-PAC. Al met al een prima spel, maar je moet wel een beetje van biljarten houden om het leuk te vinden.

BEELD : ****
GELUID : ****
SPELKWAL : ****

Dennis Lardenoye



FEEDBACK

Schietspellen werden al in vele soorten en maten gemaakt. Meestal kunnen we twee soorten onderscheiden: spellen met bovenaanzicht (zoals ZANAC, ALESTE, LAYDOCK, XEVI-IOUS, enz.) en spellen met zij-aanzicht (bv. NEMESIS, HYDEFOS, SALAMANDER, e.d.). Met de komst van SPACE HARRIER in de speelhallen kreeg het succesvolle genre er nog een soort bij. Hier kijk je 'op de rug' van het spelfiguur (een robot in dit geval), terwijl de tegenstanders 'op het beeldscherm af' vliegen, zoals we dat bij simulators ook vaak zien, al zit je dan meestal IN het vliegtuig.

SPACE HARRIER kwam al voor MSX-1 uit onder de naam VAXOL. Deze veel mooiere MSX-2 versie komt van TECNOSOFT, dat al eerder DIXDAEF en HERZOG maakte.

Het spel wordt voorafgegaan door een korte demo, waarna het spel opstart. In totaal zijn er 6 verschillende levels met elk een ander eindmonster. Eerst vlieg je door een stukje ruimte, daarna komt er een landschap. Leuk gedaan is, dat het landschap/gebouw achter de horizon steeds wat omhoog schuift naarmate je verder vliegt, wat een erg realistisch effect geeft.

Met het kanon moet je proberen je de zwermen tegenstanders van het lijf te houden en zo weinig mogelijk POWER te verliezen. Uit kapotte tegenstanders komen vaak rondjes met een P erin, die je moet opvangen. Afhankelijk van de kleur krijg je dan meer SPEED, extra POWER, tijdelijke onkwetsbaarheid of hittezoekende raketten.

Grafisch ziet alles er prima uit en ook aan de 'sprites' van de tegenstanders is erg veel zorg besteed. Alles gaat vergezeld van uitstekende muziek en geluidseffekten (FM-PAC). Het is wel even wennen dat je nu naar 'voren' moet schieten i.p.v. naar boven of opzij. Beginnertjes kunnen deze diskette echter beter laten liggen.

BEELD : *****
GELUID : *****
SPELKWAL. : ****

Dennis Lardenoye.

MSX PROGRAMMA'S

ULTRA BASIC

43 NIEUWE INSTRUCTIES VOOR MSX BASIC.
NEEMT GEEN EXTRA GEHEUGEN IN BESLAG VAN DE
NORMALE BASIC.
BLIJFT NA 'RESET' IN HET GEHEUGEN.
VOOR MSX 64K.

Incl. Nederlandse handleiding, demonstratieprogramma en
extra CALL-opdracht voor een overzicht van de 43 instruc-
ties.

MSX Diskette:.....FL. 32,95 (Bfr. 655)
ABONNEES:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

MSX ADVENTURE DISK

PALACE OF DEATH: Grafisch zeer fraai adventure met
demo.

DUNGEON MAZE: Grafisch dungeon adventure met mon-
sters, sleutels en bijbehorende deuren, etc.

HAVENA: Klassiek adventure: voornamelijk tekst en enkele
eenvoudige afbeeldingen, dus geen arcade problemen.

ROBOT ADVENTURE (MSX-2): Doorzoek 5 stelsels van 81
kamers elk. 2 versies.

MSX Diskette:.....FL. 39,95 (Bfr. 800)
ABONNEES:.....FL. 34,95 (Bfr. 700)

MSX UTILITY DISK

EDIT PROGRAMMEERHULP
DISK DOCTOR (MSX-2, MSX-DOS)
DISK FREE COUNTER
SCHERMBEWAARDER
TALSTELSEL OMREKENEN
MC-DATA OMZETTER
SOUND DIGITIZER (MSX-2)
DISK-TAPE en TAPE-DISK OVERZETTER
SOUNDER: P.S.G. programmeerhulp
4 X SECTOR COPY
SPRITE EDITOR

MSX Diskette:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)
ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

BIG FUN

KABINET LUBBERS III (MSX-2), FAMILY BINGO
(MSX 1&2 met printer), BOWLING (MSX 1&2), DE
HITKWIS (MSX 1&2), GHOST (MSX-2), KOFFIE
VERKOPER (MSX-2) en SMASH'M (MSX-2)

MSX Diskette:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)
ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

FM-PAC COLLECTION

Op deze enkelzijdige diskette alle software inzendingen van
de FM-Pac wedstrijd uit de MSX-Gids.

FD-PLAYER, FM-KIT, COPY VOICE, AUDREG, 50
MUZIEKSTUKKEN waarvan 31 in de FD-Player +
16 FM-KIT demo's

Bij deze disk een handleiding voor enkele van deze pro-
gramma's.

MSX Diskette:.....FL. 14,95 (Bfr. 280)
ABONNEES:.....FL. 12,50 (Bfr. 235)

ZOEK

ZOEK is een gespecialiseerde database waarmee het moge-
lijk is om uit een omvangrijke collectie tijdschriften, zoals
b.v. computerbladen, snel een bepaald artikel of een listing
te vinden. Door de variabele recordlengte en het gebruik
van trefwoorden in combinatie met machinetaal is de op-
slagcapaciteit zeer groot en kan er snel en gericht gezocht
worden.

MSX-2 Diskette:...FL. 29,95 (Bfr. 595)
ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

TRACKS DISKMAGAZINE II

Een compleet tijdschrift op diskette voor MSX-2 met pro-
gramma's (plus handleidingen), pokes en tips, MSX nieuws
en informatie. Ook de MSX artikelen ontbreken niet.

VIEW-MASTER voor video & graphics.
FM-PAC SPECIAL met S-RAM monitor.
SPELFTWARE met o.a. enkele puzzels.
TIPS EN TRUUKS.
UTILITIES.

OVERLAY TRACKS-2 met pull-down menu's!
MSX- nieuws en informatie.

MENU GESTUURD, maar geen muis nodig.
Alléén MSX-2, dus fraaie schermen.

MSX-2 Diskette FL. 24,95 (Bfr. 470)
ABONNEES.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Deze diskettes zijn te bestellen door overmaking
van het bedrag op Postbanknr. 909515 t.n.v.
A.Debels te Lelystad onder vermelding van de
naam van de disk die u wenst te ontvangen. Voor
BELGIE: Bankrekeningnummer 235-0430464-87
bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps,
Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Deze software is ook verkrijg-
baar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.
Tel. 020-6659393. Fax: 020-6683090.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het bijsluiten van postzegels bij de advertentieopdracht.

AANGEBODEN

Van de Redactie: Hewlett Packard DESKJET printer met Centronics Parallel aansluiting. Engelse manual plus handleidingen in het Duits, Frans Italiaans en Spaans. FL. 500,-. Software Gids, Tel. 03200- 47218 (tussen 12.00 en 14.00 uur).

Tevens: SEGA SUPER SYSTEM het meest uitgebreide pakket (spelcomputer, 3-D bril, pistool, 2 controlpads plus EXTRA Quickshot joystick). Vrijwel nieuw van FL. 599,- voor FL. 349,-!

DE LAATSTE RECENSIE EXEMPLAREN: TRACON, 3.5" + 5.25" diskettes van FL. 129,- voor FL. 109,-.

LOOM, 3.5" diskettes van FL. 119,- voor FL. 99,-.

INDIANA JONES The Last Crusade, 3.5" diskettes van FL. 89,- voor 75,-.

PGA TOUR GOLF, 3.5" diskettes van FL. 89,- voor FL. 75,-.

Prijzen incl. verzendkosten, excl. evt. rebours. Tel. 03200- 47218

VG8235 MSX-2 + 10 disks vol spellen. P.n.o.t.k. Tevens: Metal Gear FL. 45,-, Hydylide 3 FL. 65,-, Xanadu FL. 60,- of Hydylide 3 of Xanadu rullen tegen Nemes 3. Alles origineel. Tel. 05729- 2503 (vragen naar Bas).

American Truck FL. 45,-. Fantasm Soldier FL. 40,-. Golvenius FL. 45,-. Green Beret FL. 25,-. Rambo 3 en Gunsmoke FL. 15 p.st. Of alles voor FL. 170,-. Tevens rullen: jouw Nemes 2 of Knightmare tegen mijn Hydylide 2 (origineel). Marcel Engels, Arend v. Lierstraat 2A, 3297 AA Puttershoek. Tel. 01856- 1631.

Originele Konami's: Vampire Killer en Maze Of Galious FL. 50,- p.st. Tel. 05750- 19229 (Jan-Hendrik)

Te koop of te ruil: Vampire Killer, Metal Gear, Fantasm Soldier, Golvenius en Androgynus. Arthur Platteeuw, Wilhelminalaan 11, 7251 EN Vorden. Tel. 05752- 1173.

Defecte MSX-1 computer + datarecorder + boeken + software FL. 100,-. King's Valley 2 cartridge FL. 50,-. Tel. 04950- 40227 (Nick).

Te koop voor MSX: Ys 3 (Wanderers of Ys) FL. 100,-. Testament FL. 60,-. Psycho World FL. 70,-. Knightmare FL. 45,-. Penguin Adv. FL. 45,-. Metal Gear FL. 50,-. Maze Of Galious FL. 45,-. F1-Spirit FL. 45,-. Nemes 2 FL. 50,-. Nemes 3 FL. 60,-. The Castle FL. 15,-. Alles origineel. Tel. 020- 826158 tussen 18.00 en 21.00 uur, vragen naar Wesley of Tonny.

Philips MSX-2 NMS-8250 met 1 drive en toetsenbord. Philips kleuren monitor VS 0080. Philips MSX printer NMS 1431. MT-Telcom modem (norm V21 en V23). Philips muis NMS 1140. Kompleet met MSX-DOS, Home Office-2, Ease, Boeken en software. Alles in één koop FL. 1600,-. Incl. J.W. Bosscher, Tel. 030- 949052.

Philips MSX-1 computer met datarecorder, joystick, Hydylide, Kings Valley 2, Hobbit, Jewels of Darkness, Knight Orc, Aliens, Elite, Camelot en Star Seeker. Alles voor slechts FL. 350,-. P-2000 computer FL. 150,-. Philips monitor voor zowel P-2000 als MSX FL. 150,-. Tel. 080- 783836.

Philips MSX-2 NMS 8245 met dubbelzijdige drive + Ease, Desiplus, handleidingen, 10 disks met software, originele spellen, 16 tijdschriften en Philips joystick. Alles voor FL. 645,-! Tel. 01890- 14594 (Hendrik).

MSX-Gids 15-27 + MSX Club Magazine 26 FL. 75,-. MSX handboek voor gevorderden FL. 30,-. Werken met bestanden in MSX BASIC FL. 20,-. In één koop FL. 110,- (prijzen incl. verzendkosten). Tel. 05620- 8140 (weekend) of 05178-14828 (ma. t/m vr. na 17.00 uur. Sebastiaan Veld).

Philips MSX-2 NMS 8245 + monitor (gr.) + music module NMS 1205 + originele Outrun + 26 disks met ca.

200 games en progr. (o.a. Ease, Video Graphics, Home Office 1 en 2, Music Creator, Dynamic Publisher + vele tijdschriften + originele pakketten + 2 cassettes met Rambo 3 en Operation Wolf. Tel. 04920- 40944 (Roger, na 18.00 uur).

MSX-2 NMS-8245, Philips graphic tablet, datarec., boeken, afstandsbestuurbare joystick, 17 computertapes, spellen disk: 30 Hits On Disk 1 t/m 3, Super Sellers 2, Come On Picot, Mister Jaws, De Grotten van Oberon, Draw & Paint, spellen cassette: Game Pack 1 + 2, Jet Fighter, Blagger, Vicious Viper, Exploding Atoms, Polar Star, Flight Path 737, The Way of the Tiger, Battleship Clapton 2, Finders Keepers, De-cathlon, North Sea Helicopter 2, Jet Bomber, Boulder-dash 2, Attack of the Killer Tomatoes, Gun Fright, MSX-Gids cass. 5 en 6. Cartridge: Soccer. Alles origineel voor FL. 1000,-. Henk Schrier, Meidoornstraat 6, 3261 RL Oud- Beyerland. Tel. 01860- 15044 na 18.00 uur.

Philips MSX-2 VG-8235 inkl. diverse programma's, spellen en boeken. Tevens Philips joystick voor MSX-2, Fantastick 1 joystick, Philips NMS 1431 matrixprinter. Incl. 04756- 2280.

Philips NMS8250 met 20% snellere drive, Philips modem, Philips muis, 2 joysticks, spellen (20 disks), utilities (10 disks) o.a. Ease, Dynamic Publisher, Home Office. Met tijdschriften en boeken FL. 950,-. Ook: Nemes 3 FL. 75,- Salamander FL. 55,-. Nemes 2, Metal Gear, Usas, Game Master FL. 50,- p.st. Alles samen FL. 1150,-. Tel. 073- 420643 na 18.00 uur.

MSX Gidsen 22 t/m 27 + software Gidsen 1 t/m 4 in één koop FL. 40,-. Tel. 08388- 2354 (Bas, na 18.00 uur).

DD-GRAPH tekenpakket FL. 125,- en nog veel meer ORIGINELE Japanse software (nieuw). NMS 8250 FL. 900,-. NMS 8245 FL. 900,-. Ook randapparatuur te koop. Tel. 08330- 22520 na 18.00 uur, vraag naar Tino.

SEGA: Wonderboy 1 FL. 45,-. Bomber Raid FL. 45,-. Dynamite Dux FL. 50,-. Marcel v.d. Pol, Korvetwal 25, Leiden. Tel. 071- 212115.

MSX VG8020 FL. 150,-, datarecorder FL. 40,-, Nemes 2 + hulp (MSX-2) FL. 35,-, Nemes 3 + trainer (MSX 1 & 2) FL. 70,-, Salamander FL. 40,-, Maze Of Galious FL. 35,-, Game Master FL. 35,-, Scramble Formation FL. 45,-, Turbo 5000 FL. 45,-, Metal Gear + codes FL. 35,-, ZX-81 (defect toetsenbord met vording) FL. 25,-, 9 cassettes met spellen + BASIC experimenten FL. 20,-, 6 MSX/DOS magazines + listingboek FL. 28,-, 18 MSX Gidsen (o.a. 5, 6, 13, 14, 16 en X1) FL. 62,-, C. U.C. FL. 5,-, MSX Computing FL. 3,-, 4 MSX-Info's FL. 15,-, 5 MSX Club magazines FL. 20,-, D.D.T. 2 FL. 6,50. Voor meer informatie en aanschaaf bel 071- 141680 (vragen naar Ayse). Valdezstraat 7, Leiden. Alles origineel!

Origineel op disk: Macross, Thunderball, Zanac, The Chess Game, Eindeloos, Grotten van Oberon en 33 Hits on Disk. Dit alles voor FL. 100,- of rullen tegen jouw Arkanoid 2, Kings Valley 2, Tetriz, Usas, Salamander of Nemes 3 (orig. cartridges).

Tevens te koop of te ruil: Flight Deck, Comp. tape 1 + 4 (Gunfright, Alien 8, Nightshade en Knightstone), River Raid, Bouncer, Firehawk, Chiller, Feud, Jet Set Willy 2, Boulderdash 2, Pastfinder en Blagger (alles origineel op tape) FL. 100,-.

Kontakt gezocht met MSX gebruikers voor het uitwisselen van programma's. J. v/d Dussen, Xylofoonstraat 2, 5402 HG Uden. Tel. 04132- 61160 (Jan) of 04132- 68201 (Jelle).

Wegens aanschaf PC, MSX hard- en software: Modem NMS 1255, tekenbord NMS 1150, Philips muis (SCB 3810), datarecorder Elektroniek K 40 en een Spectravideo joystick. Ook nog veel MSX software (b.v. Kinderen van de Wind, Vampire Killer, Nemes 2, F1-Spirit, Eggerland 2, Elite, Space camp, Starship Rendezvous, The Games Collection, Flight Simulator + Torpedo Attack). Daarnaast ook nog veel MSX informatie op disk en in bladen zoals bijna 2 jaargangen MSX-Gids en MSX Club België met bijbehorende disks. Dit alles bij elkaar voor een prijs van FL. 800,-. Voor meer informatie: Tel. 070- 3646076 (na 17.00 uur, vragen naar Joop).

PC: Te koop BATMAN (two gamepack) FL. 75,- of rullen tegen STARFLIGHT II. Tel. 04975- 3045 (Jeroen).

Te koop ca. 60 originele MSX spelcassettes, los of in één koop. Los van FL. 2,50 tot FL. 15,-. In één koop FL. 300,-. Tevens gevraagd MSX-1 computer met datarecorder en software max. FL. 200,-. Tel. 05147- 1628.

Te koop MSX VG-8235 met 50 diskettes met software + groenbeeld monitor en kabels voor FL. 700,-. Bel nu: 05225- 2831 (Johan).

Philips NMS 8245 MSX-2 (met ingebouwde dubbelzijdige drive) + ingebouwde 256K memorymapper + veel tijdschriften, boeken en software op disk FL. 1000,-. Tel. 03417- 57162 (Anne Jan).

Philips MSX-2 8245, ingebouwde dubbelzijdige disk-drive, diskettes met software, tijdschriften, boeken, datarecorder, The Living Daylights en Salamander (cartridge). Alles in één koop FL. 775,-. Tel. 01620- 22035.

Luxe datarec. Sanyo DR 202A met adss. inkl. aansluitkabel FL. 80,-. MSX-Gids 2 t/m 12, X1, X2 en andere tijdschriften (o.a. MCM, CUC) totaal 30 bladen FL. 110,-. Boeken Engels: The Complete MSX Pr. Guide FL. 30,-. MSX Exposed FL. 17,50. SV-728 Users Man. FL. 5,-. Nederlands: 40 grafische progr. FL. 10,-. Comp. progr. voor MSX FL. 4,50. CP/M operatie system FL. 12,50. Alle boeken samen FL. 70,-. Techn. Guide voor Mitsubishi comp. FL. 7,50. Verder originele Mr. Ching (rompack) FL. 17,50 en originele 737 Flight sim. (cassette) FL. 12,50 (of samen rullen tegen originele Nemes 1). Eduardw v/d Krol, Vijghlaan 5, 3771 XJ Barneveld. Tel. 03420- 17425.

MSX-2 Philips VG8230 met ingebouwde diskdrive FL. 350,-. Printer Epson MX-80F/T (print ook grafisch) FL. 150,-. Tel. 03408- 83666 (Jsselstein, Utrecht).

MSX-1 computer VG8010 + 64K geheugenunit, datarec., printer interface, kleurenmonitor Philips CM-8802, 2 joysticks, stokpak, tijdschriften, boeken, cassettes (The Boss, Steve Davis Snooker, Master Chess, Football Manager, 30 MSX Hits) vraagprijs 15000 Bfr. of FL. 830,-.

19 cartridges in originele verpakking: F1-Spirit, Rambo, Rollerball, Nemes 2, Penguin Adv., Knightmare, Football, Tennis, Dunkshot. In één koop 12000 Bfr. of FL. 665,-.

MSX Gidsen nrs. 5 tot 8 en 10 tot 27 + extra editie nr. 2. Vraagprijs 1500 Bfr. of FL. 83,-. van Hove Jean-Pierre, Krokuslaan 26, 2451 Lichtaart, België. Tel. 014- 1554053.

Monochrome monitor FL. 150,-. The Games Collection FL. 35,-. Usas FL. 50,-. Dynamic Publisher + uitbreidingen 1 en 2 nieuw FL. 210,- nu FL. 100,-. Bel naar Ting-Yi Kung. Tel. 05210- 18164 tussen 15.00 en 17.00 uur.

Philips VG 8020 MSX-1 met datarecorder D6450, printer VV0020, Aactotext 2, Aackobase 2, Arcade Turbo joystick, printerpapier, alle kabels etc. min. FL. 500,-. Te. 05210-12320 (Erik) na 18.00 uur

Philips MSX-2 NMS 8250 met ca. 90 diskettes en diverse tijdschriften. Verder Rastan Saga en Salamander (origineel), 2 joysticks en evt. draagbare kleuren TV. Roger Heythuysen, Markttingel 56, 6102 VX Echt. Tel. 04754- 82006 na 18.00 uur.

NMS 8250 MSX-2 computer + kl. monitor + 256k geheugenunit, joystick + 40 volle diskettes met o.a. Undeadline, Starship Rendezvous, Aleste Special, Xak, Herzog, Dyn. Publ. e.v.a. Prijs FL. 1500,-. Robert van Camp, Manegestraat 1, 5411 NB Zeeland (N.Br.). Tel. 08865- 2211

Te koop of te ruil: Nemes 2, Rastan Saga, Metal Gear, Salamander, Nemes 3 FL. 70,-, Aleste FL. 70,-, Androgynus FL. 70,-, Metal Gear FL. 40,-, Breaker FL. 20,-, Radx-8 FL. 20,-, Thexder disk FL. 10,-, Tekendisk FL. 100,-. Tevens gevraagd FM-PAC, TV tuner, ext. 512k RAM, muis. Arhang Chou, tel. 05960- 26605.

Philips VG8235 met boeken, tijdschriften en diskettes FL. 600,-. FM-PAC FL. 150,-. Geheugen (256K) FL. 100,-. Nemes 2 met schakelaar FL. 40,-. Nemes 3 FL. 60,-. Tel. 03402- 33309.

Originele Konami rompsacks. O.a. Usas, Vampire Killer, F1-Spirit, King's Valley 2, Nemes 3, Metal Gear, etc. vanaf FL. 40,-. Verder diversversnellers voor de Philips 8250/55/80 en voor de Sony 700/p en 700/d. Prijs FL. 25,-. Datarecorder voor MSX en Atari FL. 40,-. Sony plotter met papierrol en creative greetings: prijs voor de hoogste bieder (dus doe een bod). Tel. 01660- 3825.

MSX-2: NMS 8250, omgebouwd naar MSX-2+ met schakelaar MSX-2/2+, versnelde drive, 256K (intern), 20 diskettes, joystick, MSX-Gidsen. Prijs FL. 1300,-. Tel. 08340- 33719, vraag naar Walter.

Philips MSX-2 NMS 8220 met Designer tekenpakket, datarecorder met kabel, software (origineel in doos met handleiding), 2 lege cassettes en handleidingen voor computer en Designer. Prijs FL. 600,-. Tel. 04199- 3381 of schrijf naar: H. Ackermans, Dr. Plaslaan 3, 5324 CP Ammerzoden (Gelderland).

MSX-1 + software + boeken + datarecorder + joystick FL. 225,-. MSX printer, Philips NMS 1421 (NLQ) FL. 300,-. Navy Moves (disk) FL. 20,-. Hydylide (cartridge)

FL. 45,-. Yie Ar Kung-fu 2 (cartridge) FL. 30,-. Tel. 05275- 2366 na 17.00 uur, vragen naar Robbert.

Rompacks voor MSX-1,2,2+: Penguin Adventure FL. 50,-. Knightmare FL. 45,-. Beiden in één koop FL. 80,- of ruilen tegen King's Valley 2. Haico Hermesen, Koningvarenstraat 84, 1531 SK Wormer. Tel. 02982-7580 (Na 16.00 uur).

GEVRAAGD

Losse SONY HBF-700 (zonder diskettes etc.) of anders Philips NMS8250. Tevens Metal Gear en Vampire Killer te koop voor FL. 45,- p.st. Tel. 08385- 27136 (tussen 18.00 en 20.00 uur, vragen naar Arno)

Gevraagd FM-Pac max. FL. 125,- of ruilen tegen Vampire Killer en Maze Of Galious. Tel. 05750- 19229 (Jan- Hendrik).

Wie kan mij aan een FM-Pac helpen? Ik geef er max. FL. 150,- voor. Wel met Nederlandse handleiding! Tel. 04492- 3706 (Martijn ten Brink).

Gevraagd: code's, kaarten en tips voor Metal Gear. Evt. ruilen tegen andere kaarten, code's en tips. Rob Sessink, Pelgrimstraat 37, 7011 BJ Gaanderen. Tel. 08350- 28479.

Gezocht: ALLES van Madonna op disk (MSX-1 en 2). Liedjes, deuntjes en plaatjes. Als vergoeding een grandioos spel uit mijn verzameling of FL. 5,-. Tel. 010-4161182 (Dennis v/d Stelt, Steekhaamstraat 84, 3192 GL Hoogvliet).

Gevraagd: originele Nemesis 2. Roy Stanneveld, Berterdijk 2, 7751 RV Dalen. Tel. 05240- 14346.

Gevraagd: originele F1-Spirit. Max. FL. 50,-. Tel. 080-444689 (Mark).

Originele Konami SCC cartridges (liefst met schakelaar) max. FL. 65,-. Tevens gezocht: SCC demo's, MSX-2 demo's, The Konami Demo en het adres van een MSX gebruikersgroep of -club in de buurt van Alkmaar. David van Hartingsveldt, Lek 13, 1703 KE Heerhugowaard. Tel. 02207- 45152 na 17.00 uur.

Gezocht: Philips NMS 8255 of NMS 8280 (liefst met geheugenuitbreiding) voor een redelijke prijs. Bel nu: 05225- 2831 (Johan).

Gevraagd: bestand van puzzelwoordenboek b.v. Kooyman. Evt. ruilen tegen zoekprogramma. J.H.J. Nijhof, Wielewaal 5, 7822 BC Borne. Tel. 074- 661897.

Gevraagd F1-Spirit voor ca. FL. 50,-. Tel. 08872- 2548 (Nico, na 16.00 uur).

Wanted: OUTRUN-2 cartridge or playable diskversion (128K, 256K, 512K). Send it - cash on delivery- to: A.

Steiner, Reisenbauerring 8/3/25, A-2351 WR Neudorf, Austria.

Te koop gevraagd Philips NMS 8280 MSX-2 computer. Tevens ben ik op zoek naar een werkende AUTO-ROUTE (CAD) programma voor de MSX-2 (liefst in machinetaal). Beiden tegen elke schappelijke prijs. R. de Beer, Meyhorst 9146, 6537 KN Nijmegen.

Kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers omgeving Oosterhout (N.Br.). Disk, ook met 256k. Tel. 01620-53895.

RUILEN

Peeks Pokes en Truiks boek deel 1,2 en 3 of één ervan ruilen tegen mijn Usas of Undeadiene. Tel. 050-129167 na 16.00 uur (Kuo-Long).

PC: Ik wil graag één van de spellen: King's Quest, Manhunter New York, Manhunter San Francisco, MI Tank Platoon, Gold Rush ruilen tegen één van mijn spellen: King's Quest 3, Space Quest 1 of 3, Police Quest 1, Larry 1, Falcon, G.P. Formule 1, Outrun, Sim City, The Ancient Art Of War, Air Born Ranger. Tel. 01728- 9615 (Torsten).

Mijn Salamander met schakelaar + handl. en 30 Hits op 3 diskettes tegen jouw Philips Muziek Module NMS 1205 (alles origineel). Tel. 08330- 13130.

Mijn Usas en/of Hydlide 2 tegen jouw megarom, FM-Pac of Music Module, Of Usas FL. 50,- en Hydlide 2 FL. 60,-. Tel. 05111- 2747 (vragen naar Peter).

Mijn Nemesis 2 of 3 ruilen tegen: Undeadiene, Xak, Golvellius, Yaksa of Ancient Ys 2. Alles origineel. Tel. 02990- 26266.

PC: Mijn King's Quest 3, Camelot, Police Quest, Operation Wolf tegen jouw Starflight 2, Man Hunter, Ski or Die, Skate or Die.

MSX: Mijn Undeadiene, Ancient Ys 3, Fire Hawk, Quarth, Space manbow, Alter Wars 2, Hydefos, Quinpl e.a. tegen jouw Tetris, Return of Yelda, Mad Rider (MSX- 2), Fantasm Soldier 2 of muziekmodule. Tel. 040- 112781/124856 na 18.00 uur.

Vier van mijn megaroms (Androgynus, Vampire Killer, Usas, Metal Gear, Maze Of Galious, Ikari of Deep Forest) ruilen tegen jouw FM-Pac, slotexpander of dubbelzijdige diskdrive. Tevens te koop of te ruil: Philips 64K geheugenuitbreiding VU-0034 FL. 100,- en Quickjoy V (superboard joystick) FL. 30,-. Dennis Geerdink, de Kempenaerstraat 13, 7103 GZ Winterswijk. Tel. 05430- 20976 (na 16.00 uur).

PC: Wie wil software ruilen? Ik heb King's Quest 1-3, Space Quest 1 en 3, Hero's Quest, Police Quest 1-2, Larry 1 en 2, Colonel's Bequest en Bardstale. Ik zoek o.a. Conquest of Camelot, Bardstale 2, King's Quest 2,

Larry 2 en Space Quest 2. Bel nu: 05225- 2831 (Johan).

PC: Ik heb Gunboat, Airborne Ranger, Operation Wolf, Codename Iceman, Kings Quest 1-4, Heavy Metal, Hero's Quest, Space Quest, Last Ninja 2, Falcon e.v.a. te ruilen tegen: Their Finest Hour, Mid Winter, Silent Service, Vette, Escape From Hell, M1 Tank Platoon, Stunt Car Racer, Afterburner, F19 Stealth Fighter. Tel. 05729- 1599 (vragen naar Daniël).

PC: Mijn Space Quest 1 of 2, Police Quest 1 of 2, Hero's Quest, King's Quest 3, Conquest of Camelot, Operation Wolf, Outrun of Leisure Suit Larry in the land of the lounge lizards tegen: Ultima 1, 2, 3, 4, 5 of 6, Champions of Krynn, The Colonels Bequest, Bad Blood, Loom, The Bards Tale, Drakkhen of Deja Vu 2. Dieter Dijkstra, Albijn v.d. Abeelalaan 2, 8500 Kortrijk, België. Tel. 056- 224860.

Jouw Philips Music module NMS 1205 tegen mijn Metal Gear, Nemesis 2 (SCC) + 2 van de volgende spellen: SD Snatcher (SCC), Aleste 2, Ancient Ys 3, Space Manbow (SCC), Fantasm Soldier 2 of Quarth (SCC). Joost Langeveld, Slauerhofflaan 17, 9752 HA Haren. Tel. 050- 345458

Wie wil zijn Philips Music Module ruilen tegen een kopie van al mijn MSX-2 software (ruim 430 ds. disk). Ik geef ook software op disk voor uw originele cartridges of spellen op disk. Tel. 072- 120182.

Mijn Jet Fighter + The Heist + TT Racer + Int. Karate + 4x4 Off Road Racing + Erik and the Floaters + Hunchback (alles origineel) tegen jouw Xanadu, Fantasm Soldier, Hydlide 2 of Nemesis 3 (MSX-1). Ook origineel! Dennis v.d. Laar, Berger-ven 19, 6085 DJ Horn. Tel. 04758- 2806

Wie wil mijn MT-Telcom 2 ruilen tegen Outrun 2 (origineel) of FM-Pac module. Tel. 01620- 53895.

DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers voor het uitwisselen van spellen. Arno Dekker, Tilmaad 44, 8431 TV Oosterwolde. Tevens Metal Gear gezocht (origineel) voor FL. 40,-. Tel. 05160- 16193.

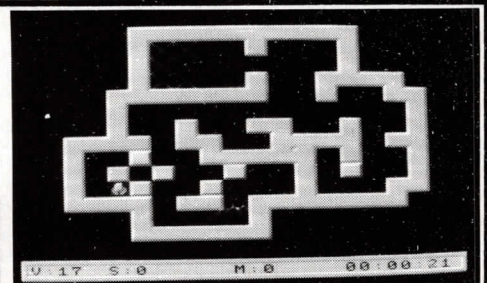
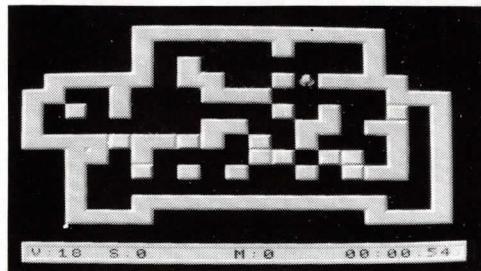
Kontakt gezocht met MSX-1 tape gebruikers voor het uitwisselen van spellen of programma's. Dennis v.d. Laar, Berger-ven 19, 6085 DJ Horn. Tel. 04758- 2806

Bel eens naar de grootste BBS van Zeeland. 1200/75 baud teletype. Online elke zaterdag vanaf 19.00 uur tot zondag 10.00 uur. Veel informatie en speltips. Bij de eerste inlog direct een level waarbij u ook in het downloadgebied terecht kunt. Tot moedens, de sysop Eduard. Tel. 01660- 3825.

PUSH 'EM UP

MSX-2

Sokoban variant.



Nederlandse versie met 50 velden, Hi-Score tabel voor meerdere spelers en SAVE mogelijkheid. Tussentijds wisselen van speler mogelijk, afbreken van het spel geeft automatisch een SAVE opdracht van het laatste veld en de laatste score, elk willekeurig veld kan worden gespeeld en evt. opnieuw worden gestart.

Voor MSX-2 met 128K VRAM en 3.5" diskdrive. (draait NIET op Japanse MSX-2+ computers).

PRIJS 3.5" diskette (single sided): FL. 29,95

Dit programma is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps, Postbus 516 te Lelystad.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

MSX-2**VERZAMEL DISKETTES II****MSX**

een kollektie van de beste software uit MSX-Gids nr. 11 t/m 20

GRAPHICS, TOOLS & UTILS

VERSCHRIPT TEKSTVERWERKER, 2 DATABASE PROGRAMMA'S, SPREADSHEET, SCREENDUMP SCREEN 1 & 2, SUPER SPRITE EDITOR, DRAW TEKENPAKKET, POSTER DESIGNER, DISKLOADER, DISKMONITOR/EDITOR (de uitgebreide versie uit Gids nr. 17!), MACHINETAAL/DATACONVERSIE
MSX-2 PRINT OFFICE Desktop publishing, **MSX-2 MOUSE 5, 7 EN 8** Tekenpakketten, **MSX-2 240K SECTORCOPY**, **MSX-2 TITELDOOS**

KOMPLEET MET ALLE HANDLEIDINGEN, MENU GESTUURD.

MSX single sided 3.5" diskette

Prijs: FL. 29,95 (Bfr. 595)
 ABONNEES: FL. 24,95 (Bfr. 470)

MSX SPELLEN

PROXIMA CENTAURI, EEN EN TWINTIGEN, JUMPING JACK, TIME FIGHTER, LIJN TREKKEN, MASTER MIND, HOU JE VAST (Galgje, maar dan anders), FLYING HERO, RABBIT HOLE, SPROKKELLEN, KRIPY JACK, SCRAMBLE, BREAK-IT (Breakout variant), JACKPOT (Fruitmachine), RAIDER, MAZE (één van de beste Pac-Man varianten, zéér snel!)

MENU GESTUURD

MSX single sided 3.5" diskette

Prijs: FL. 19,95 (Bfr. 375)
 ABONNEES: FL. 14,95 (Bfr. 280)

MSX-2 SPELLEN

RICH MAN, POOR MAN, BALLETTJE BALLETTJE (het bekende en zéér verslavende spel), STARJET II, SCRABBLE (het bordspel), PATIENCE (het kaartspel), DE MUUR, ZEESLAG (ja, die!),

MENU GESTUURD

MSX-2 single sided 3.5" diskette

Prijs: FL. 19,95 (Bfr. 375)
 ABONNEES: FL. 14,95 (Bfr. 280)

EDUCATIEVE PROGRAMMA'S

W-DUIZSLAND PER HELICOPTER, FRANKRIJK PER HELICOPTER, OMTREK EN OPPERVLAKTE, OPTELLEN EN AFTREKKEN, EUROPA PER HELICOPTER, WERELD PER HELICOPTER, WERKWOORDEN, WOORDLADDER, VLAGGEN QUIZ, WRITING RACE (type cursus), REKENMATRIX, ABACUS. Alle programma's grafisch ondersteund.

MENU GESTUURD

MSX single sided 3.5" diskette

Prijs: FL. 19,95 (Bfr. 375)
 ABONNEES: FL. 14,95 (Bfr. 280)

SPECIALE AANBIEDING!Alle 4 de verzameldiskettes voor **FL. 80,=** (Bfr. 1500)En voor onze abonnees slechts **FL. 60,=** (Bfr. 1130)

Deze programma's zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling duidelijk om welk programma het gaat. De prijzen zijn incl. verzendkosten.

Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.

MSX-2

MSX-2

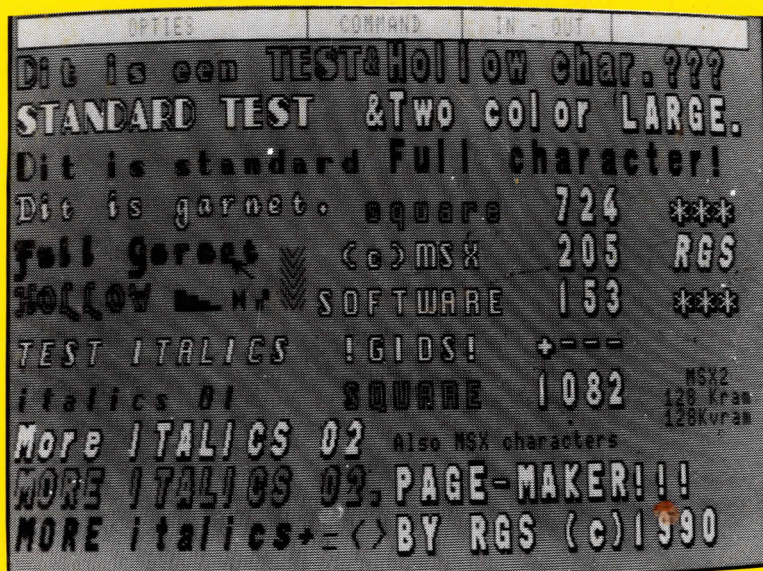


IMAGE MAKER & POSTER 8

IMAGE MAKER :

Image Maker is een programma voor MSX-2 met 256K Ram en diskdrive. Met dit programma kan een scherm opgebouwd worden met gebruik van 19 lettercombinaties. Image Maker is te combineren met Dynamic Publisher. De schermen kunnen naar Dynamic Publisher overgezet worden en 'stempels' uit Dynamic Publisher kunnen door Image Maker ingeladen worden. Er kunnen 4 pagina's in het geheugen opgeslagen worden en er is een mogelijkheid om deze pagina's als 'slide-show' te vertonen.

Het programma is menugestuurd en werkt met zowel muis als joystick. Bij het programma zitten 6 fonts, 4 demo's, 8 stempels en een uitgebreide Nederlandse handleiding.

POSTER 8 :

Poster 8 is geschikt voor MSX-2 met diskdrive, printer en MSX-DOS en kan ondermeer gebruikt worden in combinatie met het DESIGNER tekenpakket.

Met Poster 8 kunnen afdrukken van SCREEN 8 op het z.g. posterformaat gemaakt worden. Op de diskette staan aparte programma's voor MSX- en Epson printers.

BEIDE PROGRAMMA'S STAAN SAMEN OP EEN DISKETTE VOOR MSX-2!

Prijs: FL. 27,50 (Bfr. 550)

ABONNEES: FL. 22,50 (Bfr. 430)

Deze diskette met beide programma's is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op:
Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps te Lelystad.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt
t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling 'IMAGE diskette'. De prijs is inclusief verzendkosten.

Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.